

GRATIS
MAGASIN
November 2006
Nummer 45

Game rektor

Skandinavias største s

react.no

STOR ANMELDelse

GEARS OF WAR

Epics ekstremt etterlengtede
actionorgie er endelig her!

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 Bernhardsen, 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 spillkassene som selges i Europa.

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

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

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

10-06

Wiiiiiiiiii!

Vi kan nesten ikke vente!

Mens vi redaksjonen har laget bladet du nå holder i hånden har det vært vanskelig å konsentrere seg. Lansering av nye konsoller er det morsomste som finnes for oss som jobber med spill, og nå er det jammen ikke lenge til vi kan stå i våre egne lokaler og stuer og veie med armene til The Legend of Zelda: Twilight Princess og Red Steel. Du kan trygt si vi gleder oss veldig. Carl Thomas og jeg rakk også en tur til Nordisk Film, som distribuerer Playstation i Norge, for å kose oss med Playstation 3 i noen timer. Etter noen runder i Genji 2, Motorstorm og Resistance: Fall of Man kan vi trygt slå fast at vi gleder oss til mars også, men vi får nå ta ting i den rekkefølgen det kommer.

November er alltid den heftigste spillmåneden, men i år har det virkelig tatt helt av. Det er ingen overdrivelse å si at jeg har gledet meg til Gears of War i over et år, men det er også fryktelig vanskelig å leve opp til slike enorme forventninger. Som oftest ender det med skuffelse, men for en gangs skyld kan vi med stor glede slå fast at spillet innfridde alt, og vel så det. Detaljene kan du lese på anmeldelsessidene. Kristian har mast hull i hodet på oss andre i redaksjonen når det gjelder Rainbow 6: Vegas i høst, og han ble til slutt fornøyd han også. Carl Thomas mener selv at han er den største Call of Duty-fan som går i to sko i dette landet, men han røk på en ørliten skuffelse da han satte seg ned med Call of Duty 3.

Ellers har jeg fått sjansen til å besøke Bungie rett utenfor Seattle, og da var det selvsagt Halo 3 som stod på planen. Vi ante ingenting om hva vi gikk til da vi satt på flyet over, og ble positivt overrasket over hvor mye tid vi faktisk fikk spille - multiplayer. Singleplayer glimret med sitt fravær, og vi fikk ikke se annet enn en 15 sekunder lang video helt mot slutten av dagen. Det var uansett en fin tur, og jeg som suppeelsker fikk også sjansen til å prøve meg på en av de berømte "clam chowders". Det er ikke bare jeg som har vært på reisefot denne måneden, og tidvis har vi vært flere i transit på flyplasser enn vi har vært her hjemme. Kristian tok



turen til Kiev i Ukraina, ikke det typiske feriemålet, for å se på det svært utsatte S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl. Denne turen inkluderte også et besøk i Tsjernobyl, og vi andre har holdt sikker avtand til en lettere radioaktiv Kristian etter at han kom hjem. Joachim fant veien til langt triveligere reisemål og tilbrakte tre dager i Milano på World Cyber Games. Vi sendte han egentlig på tur slik at han kunne plukke opp noen triks, men som den knallharde businessmannen han er brukte han mest tid på å spise middag med de høye herrerne i diverse hardware-firmaer. Alt er i hvert fall oppsummert i månedens utgave av Gamereactor - kos deg!

Frode Haugen (Redaktør)

Medarbeidere



Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser, og er et arbeidsjern uten sammenlikning i moderne historie. Til Frodes store misunnelse oppholder han seg på permanent basis i Bergen, og hadde Frode fått viljen sin hadde hele redaksjonen blitt flyttet til den regnfulle byen mellom fjellene. Halvor er redaksjonens desidert kjappeste oversetter, noe som gjør at de få gangene vi bruker saker fra våre svenske og danske kollegaer så er det han som må til pers.



Kristian "Nymmis" Nymoen

Kristian er radioaktiv etter et besøk i Tsjernobyl. Dermed burde det være enkelt å finne han for de av dere som bor i Oslo og ferdes ute på kveldstid. Han har blitt lettere selvisende, og flere utesteder har utestengt han frem til han slutter å lyse i mørket. For tiden er han like entusiastisk som oss alle over Gears of War, men måtte bite i gresset mange ganger i multiplayer mot Carl Thomas og Frode. I Rainbow 6: Vegas er han derimot ustoppelig, og vi tror at det bor en liten SWAT-soldat under den fjonge sveisen.



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. Denne måneden har Frode og Carl Thomas nesten ikke jobbet på grunn av Nail That Trick-funksjonen i Tony Hawk Project 8, og konkurransen tilspisses. I skrivende øyeblikk leder Frode, men det endrer seg fort, og Carl Thomas ligger i hardtraining.



Find your ZEN

music • photos • video • radio

ZEN VISION:M



3008 / 6008

Lagrer opptil 15 000 låter*, 120/240 timer video* eller titusener av bilder • FM-radio • Taleopptaker • Stor 2,5" LCD-skjerm med 262 144 farger • TV-utgang • Snarveisknappen 'My Shortcut Button' for rask funksjonstilgang • Synkroniserer med Microsoft Outlook



Zen V Plus Juli 2006: Godt kjøp



Zen V Juli 2004: Anbefales



Zen Vision M (Maj 2004): Komputer for Alle anbefaler

ZEN V PLUS



4GB

2GB

1GB

Lagrer opptil 2000 låter* • Se dine favorittvideoklipp og -bilder • FM-radio • Ettrykksbetjent taleopptaker • Liten spiller med matchende pris • Ripefast, 1,5" OLED-skjerm med høy oppløsning • Direkte line-in recording

ZEN V er også tilgjengelig [uten videoavspilling og FM-radiol].

*Låter: basert på 4 minutter pr. låt ved 64 Kbps WMA
Video: basert på 500 Kbps MPEG4-SP-format. 7GB = 1 000 000 000 byte. Tilgjengelig kapasitet vil bli mindre. Rapportert kapasitet vil variere.

© 2006 Creative Technology Ltd. All rights reserved. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. All other logos, brand or product names are trademarks of their respective holders. Design and specifications are subject to change without prior notice.

Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Tomt for Gamecube?

Jeg la for to uker siden merke til at flere spillbutikker i byen har slutta å selge Gamecubespill. Sikkert fordi at Wii snart kommer, men kommer de til å kutte ut GC helt? Bli det ikke mulig å få tak i GC-spill andre steder, for det er fremdeles mange titler jeg gjerne skulle hatt! Forresten vil jeg bare si at Gamereactor er et kjempebra blad, den nye nettsiden ser flott ut! /michae2109

Det er veldig mange gode spill til Gamecube som det er verdt å få med seg. Men det er jo ikke så unaturlig at de aller største elektronikkjedene kutter ut en eldre konsoll til fordel for en splitter ny. Wii kan imidlertid spille av Gamecube-spill, så det vil jo stadig være et marked for spillene, selv om det kanskje ikke vil produseres så mange nye spill til GC fremover. Den som lever får se.

Tegneserier

Hei igjen! Jeg syntes dere burde anmelde tegneserier. Spesielt Rocky. Han er dritbra. Hver søndag tar jeg med meg søndagsavisen til sofaen for å lese Rocky. /Filip

Vi elsker tegneserier her i huset, og Rocky står høyt i kurs, sammen med Pondus, M, Eon og Jason. Vi har imidlertid ingen umiddelbare planer om å bruke mye spalteplass på tegneserier – vi vil fylle opp blekka vår med så mye spillstoff som mulig.

Gamereactor i min lokale spillbutikk?

Hei igjen. Lurer bare på hvorfor dere ikke har sendt det nye bladet til den nærmeste spillbutikken min? De har bare mai og oktober utgavene? Butikken ligger i Haugesund i Haraldsgata. Kan dere si meg hvor det kan være andre butikker som har bladet der hvor jeg bor? Vil helst ha bladet i stede for å laste det ned! /Truls-Petter

Hei Truls-Petter! Jeg vet ikke nøyaktig omstendighetene til den aktuelle butikken, men vi sender i utgangspunktet bladene til alle butikker som bestiller dem. Så om din spillbutikk ikke tar inn Gamereactor, må du begynne å mase på betjeningen. Si at du vil ha Gamereactor! Nå!

Må bare fortelle dette til noen

Jeg forstår meg ikke på alle andre, de har så sprø meninger. De tror det viktigste med spill er grafikk. Jeg synes dette er helt feil. Ta Tetris for eksempel. Et kjempespill! Jeg mener at grafikken er en av de minst viktige faktorene i et spill. Følelsen er det som teller. Ikke utseendet. Det er det samme med spill som med mennesker og potetgullposer – det er det som er inni som teller. Sånn føler jeg at Nintendo har kommet inn på rett spor. Hva er vitsen med realistiske spill? Betaler man hundrevis av kroner for å oppleve at man spiller noe som man kunne gjort utenfor sofaen uten noe problem? Jeg tror den egentlige grunnen til at man kjøper spill er at man vil ha avveksling fra virkeligheten. Helt realistiske spill vil derfor være kjedelige. Dere begynner kanskje å forstå hva jeg vil frem til? Har alltid elsket Nintendo, og det vil jeg alltid gjøre. Likte Sony også, men det begynner å bli lenge siden nå. På slutten av kassetens tid. Walkman. Det var helt utrolig. En



Siste stikk?

En av våre lesere bekymrer seg for fremtiden til Gamecubespill. Zelda: Twilight Princess blir kanskje et av de siste store nylanseringene til Gamecube før Wii tar over.

kjempeliten gul greie som lagde lyd når jeg puttet inn en kassett. Men den tiden er over. Jeg hadde PS2, og det er jeg ikke stolt av. Kontrollen er forferdelig å holde i, programvaren sugde og den bråkte som et lokmotiv. Jeg kjøpte meg en Gamecube i stedet. Den bråkte mye mindre og hadde ikke de programvare-feilene som var på min PS2. Jeg er så fornøyd med Nintendo, de har aldri skuffet meg, og jeg er sikrere enn noen gang på at de ikke vil skuffe denne gangen heller! Elsker bladet deres og den nye nettsiden er kjempefin! /dKINGofKALIMDOR

Viktig å få det ut vet du. Er ikke sunt å sitte alene med alle tankene sine.

Oblivionhjelp

Hei! Jeg har joina The Thieves Guild nå, men sitter fast på en quest. "The Elven Maiden". Det er der jeg skal stjele "The Bust of Liathasa Indarys", men når jeg har fått han Lex til og forsvinne fra The Waterfront, så dukker ikke Armand Christophe opp ved midnatt. Hvor er han? /Borre

Hei Borre! Går ut fra at du har gått baklengs fra Anvil til Waterfront? Også har du sikkert snakket med trillingene i Kvinchals` Shack? Hemmeligheten er at du må stjele et magisk kyllinglår fra den tykkeste av trillingene, hinke til Methredhel`s House, og fore det til den sinte sauken bak huset. Når sauken sovner må du klippe av den all ullen, og strikke deg en god og varm lusekofte. Først da

kommer Armand Christophe. Lykke til!

Hvordan visste dere at det var bra?

Hvordan visste dere at Halo, som var et av spillene som kom ut med Xbox, var så sykt bra? Med en gang jeg fikk Xbox'en og spilte et hvilket som helst spill, det kunne være dårlig eller bra, så ble jeg helt overasket over kraften til maskinen. Men nå til spørsmålet. Hvordan visste dere at Halo var et sånn kjempebra spill. Det kunne jo vært at det bare var average i forhold til de spillene som skulle komme noen måneder senere? /Gitaroo

Vi kjenner da igjen et bra spill når vi ser det.

Playstation 3 utsatt igjen?

Jeg har hørt rykter om at PS3 blir utsatt igjen, og kommer i mai, og ikke mars. Hva er riktig? Og når skal dere ha en PS3-artikkel der dere kan forklare litt mer om maskinen? /Haksa

Vi har hørt de samme ryktene, men i skrivende stund vet vi ikke hvor sanne de er. Vi kan ikke gjøre annet enn å krysse fingra, og håpe på det beste. Når det gjelder en PS3-artikkel, så kommer den når vi har fått en maskin til redaksjonen som vi kan leke litt med og teste ut skikkelig.

Har du noen spørsmål eller noen synspunkter på Gamereactor, spill eller livet generelt, så send det inn!

Kult-hit!

**HERO'S EMERGENCY RULE NO.2
NO MORE TIGHT PANTS ON HOT CHICKS!**



**FAR OUT FUNNY
AND VERY BAD HUMOR!**

DISASTER

På DVD fra 6. desember!

WWW.SCANBOX.COM

 scanbox

Tempo_Liste

VIKTIGE DATOER

17. november

Vi er inne i november med god margin, og tradisjonen tro kommer det en laang rekke spill de kommende ukene. Du kan med god samvittighet rusle ned til spillsjappa den 17. november – da blir det mye nytt å glane på. Warhammer: Mark of Chaos, Medieval II: Total War, Tony Hawk's Project 8, Scarface: Money, Power, Respect, F.E.A.R. og utvidelsepakken til Heroes of Might and Magic V, Hammers of Fate. I tillegg kommer spill-versjonen av Sopranos. Lurer på hvordan det ender opp ... Dagens store beste unnskyldning til å bruke litt penger er imidlertid Epics storslagne actionepos Gears of War. Har du en Xbox 360, så må du bare kjøpe dette. Dødsbra. Les vår anmeldelse lenger ut i bladet!

24. november

En måned til julaften! Nå er det på tide å komme med ønsker slik at julenissen vet at han ikke skal komme med sokker og slips i alle varianter. Kun harde pakker, takk! Denne dagen lanseres minst 45 nye spill, og de vi helst vil finne under juletreet er Phantasy Star Universe, Superman Returns: The Videogame, Guitar Hero II, Cooking Mama, Race: The Official WTCC Game, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Eragon, Tenchu: Dark Secret og Prince of Persia: Rival Swords. Sjekk full release-liste på Gamereactor.no.

30. november

Pro Evolution Soccer 6 er på plass, sammen med utvidelsepakken til Kampen om Midgard 2: Heksekongen.

1. desember

Vi er inne i desember-måned, og vi kan begynne å åpne kalenderen. Du må også huske å bli med på Gamereactors store julekalender, og vinne masse fete premier! Gå inn på Gamereactor.no og sjekk ut! I tillegg kommer det en lang rekke spill, blant annet Justice League Heroes, Viva Piñata og Family Guy.

8. desember

Dagen vi har ventet på så lenge. Nintendos trer inn i neste generasjon med sin Wii. Samtidig kommer det selvsagt en rekke lanseringstittel, blant annet Zelda: Twilight Princess, Red Steel, Rayman: Raving Rabbids, Tony Hawk: Downhill Jam og Far Cry: Vengeance, sammen med mange andre. Har du ingen planer om å gå til innkjøp av Wii, så skjer det ikke så all verdens, men Star Trek: Legacy kommer, sammen med Dead or Alive: Xtreme 2 og et par andre ting.

10. desember

Årets siste Gamereactor er på gaten, og du må løpe ned til nærmeste spillforhandler og sikre deg et eksemplar!



En skatesandkasse
Med utgivelsen av Skate har EA tenkt å utfordre Activision og deres velkjente Tony Hawk-serie. Om spillet klarer det, får tiden vise, men det ser unektelig meget pent ut allerede.



SKATE

EA sniker seg inn på Tony Hawks domene med Skate!

Når du sier skating, så sier du automatisk Tony Hawk – og med god grunn. Activision har klart å fusjonere skaterlivet med heftig musikk og en lekker grafikk, og de har klart det bra. Selv om det nyeste spillet er veldig bra, har det uten tvil vært en noe dalende kvalitet tidligere, og enkelte av kapitlene har enten vært uten fornyelse eller bare på villspor. Det har imidlertid ikke skremt det

faste publikumet, og det er dette publikummet EA nå vil ha tak i med Skate. Spillet er under utvikling hos EA Black Box, gjengen som nettopp har sendt ut det siste spillet i Need for Speed-serien på gaten.

Grafikken ser flott ut i Skate, og kjenner vi EA rett, vil spillet bli fylt til randen med flere og mer kjente skatere enn Danny Way og PJ Ladd, som inntil videre er de eneste to som

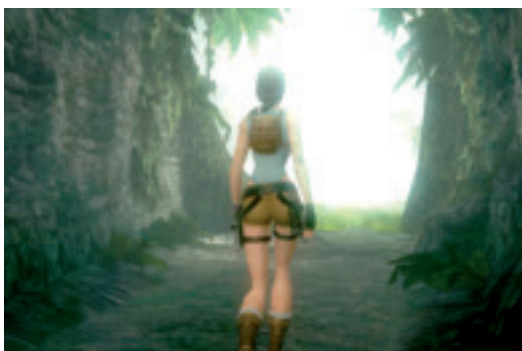
er annonsert. Dessuten er vi ganske så sikre på at spillet bli fullt av velkjente toner fra all verdens av punkband og hiphopgrupper.

Spillet viktigste punkt blir nok grafikken som sies å være veldig omfattende og kompetent, samt online-delen som skal fungerer som en regulær sandkasse.

Skate lanseres til Xbox 360 og PC i løpet av 2007.

Multi

Det første bildet



Tomb Raider Anniversary Edition

Et klassisk eventyr i nye klær

For mange er det originale Tomb Raider fortsatt seriens største opplevelse. Core Design lykkes uten tvil med å lage et veldig smidig spill, men ettersom serien vokste seg større, ble ambisjonene mindre og mindre. Tomb Raider Legend gjorde imidlertid mye for å rette opp i dette, og det er derfor ikke så overraskende at Crystal Dynamics, teamet bak nettopp Legend, nå har fått oppgaven å lage en såkalt Anniversary Edition av det første spillet - en slags remixutgave som inneholder alle de store øyeblikkene vi husker så godt. Anniversary Edition blir altså er en tur tilbake til røttene.

ANIME

NYE MANGA DVD'ER TIL DE
LANGE VINTER KVELDER



BESTILL ALLE
TITLENE I
SERIENE
ALLEREDE NÅ!



Wii i Stavanger

Berit måtte bare prøve Wii!

Tirsdag den 23. oktober ble Nintendo Wii vist frem i Stavanger for første gang. Over 30 personer i alderen 15-30 år hadde møtt opp til den lille, men spennende visningen. De fleste var til stede fra visningen startet kl. 14.30 til den var slutt kl. 18, for å kunne prøve spillene mest mulig, men vi rakk bare en liten time. Både WarioWare og Wii Sports hadde enkel grafikk, men imponerer med spennende og innovativt gameplay. Visuelt sett så det nye Zelda spillet meget vakkert ut, med sterke klare farger, bra lyseffekter og et superb kamera, men det manglet de svimlende detaljene og fantastiske fargene som vi har sett på screenshots til andre konsoller. Men alt i alt var det meget spennende, og ikke minst morsomt, å få oppleve Wii på nært hold. Wiis utvidede interaktivitet fungerer i aller høyeste grad, og vi gleder oss. Les alt om Berits møte med Wii på www.gamereactor.no

Tempo_Gode sitater

Price Insomniac-sjefen om PS3 Online



"Resistance: Fall of Man vil bruke en helt egen Buddy-list og ikke den som allerede er integrert i Playstation 3"

Insomniac-sjef Tim Price fyrer oppunder alle skeptikerne til onlinetjenesten til Playstation 3. Skal alle spill ha egne Buddy-lists? Det blir jo i beste fall kaotisk.



Alt på storskjerm!

Alle viktige kamper gikk på storskjerm og under de avsluttende finalene var det stappfullt av spillentusiaster overalt. Ingen norske lag nådde helt til topps i år, og kvartfinale ble beste.

World Cyber Games i Milano

Joachim tok turen for å se på proffene

World Cyber Games er et arrangement hvor verdens beste spillere hvert år samles for å konkurrere i E-Sport, og i år var Milano, nærmere bestemt Formel 1-banen Monza arena for arrangementet. Da vi ankom spillarenaen torsdag var det lite som vitnet om at dette er den største spillkonkurransen i verden. For oss virket det i stedet som verdens mest overdimensjonerte spillkonkurranse. Det var forholdsvis lite folk å se, og kun et 30-talls tilskuere hadde tatt seg turen ned til hovedscenen for å følge spillduellene på storskjerm. Vi forsto raskt hvorfor det var så lite mennesker her. I det øsende regnet hadde nemlig et italiensk kommentatorpanel bestemt seg for kommentere alle matchene med vill innlevelse. Det norske teamet MeetYourMakers var i år

representert i en rekke spill, men størst forventninger hadde vi til Counterstrike 1.6. Dessverre for Norge og MeetYourMakers røk de ut i kvartfinalen. For å redde Skandinavias ære måtte vi derfor stole på det svenske laget. NiP endte på annenplass i hele turneringen, slått på målstreken av det polske laget TeamPentagram. De kunne dermed dra hjem med kofferten full av 60.000 dollar. Les mer om World Cyber Games på www.gamereactor.no



GET CLOSER THAN EVER
CALL OF DUTY 3 ★★★



WWW.CALLOFDUTY.COM



IN STORES NOVEMBER 2006



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX LIVE

Wii

RELEASE DATE
 DECEMBER 2006

ACTIVISION

activision.com

Call of Duty® 3™ 2006 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS2", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (SMC) for PlayStation 2 (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



www.pegi.info



Fem minutter med...

Joachim Gresslien, spillanmelder i Gamereactor i Norge

Hva er din største spillopplevelse?

- Uten tvil det første Half-Life. Ja, jeg vet at det ikke er så originalt, men jeg føler ikke noe behov for å stikke meg ut. Jeg er ganske lite original egentlig.

Hva var det første spillet du kjøpte for dine egne penger?

- Det første spillet jeg kjøpte var Sonic. Egentlig fulgte spillet med Sega Mega Drive, men det var det første spillet jeg brukte mine egne surt oppsparte penger på. I ettertid var det helt klart verdt det, for det er vel dette spillet som har fått meg til å bli spillinteressert.

Hva gjør du ved siden av spillingen?

- Oj, ja det er ganske mye. Jeg skriver masteroppgave i medievitenskap om et ganske tørt tema. Det er om forretningsmodeller innenfor digitale medier. Tørt ja. Utover det er jeg journalist i Finansavisen, jobber som guide på NRK, butikkmedarbeider på Oslo Video Vest og altså spilljournalist i Gamereactor. I tillegg forsøker jeg å trene så mye som mulig, og ikke minst feste med mine venner. Det eneste jeg ikke gjør er å sove altså.

Howdan er det å jobbe i Finansavisen?

- Det er veldig moro! Men det er jo kanskje ikke like spennende å skrive om kvartalstallene til Sogndal Sparebank, som det er å skrive om spill. Uansett er det en kjempebra erfaring å få med seg. Å jobbe i Finansavisen er på sett og vis en skole i seg selv.

Hva er gøyest; spill eller penger?

- Hm. Der satt du meg i et vanskelig dilemma. Jeg liker jo spill svært godt,

men penger gir større frihet. Med penger kan man jo også kjøpe spill, så jeg må vel si at penger er mer moro. Dessuten kan man jo spille om penger, selv om jeg ikke gjør det så mye.

Favorittband?

- Som jeg sa, så er jeg ikke så original som person. Eller jo, jeg er ganske original, men smaken min er ganske tradisjonell. Favorittbandet mitt er U2, og det er vel nesten det samme som å si at man elsker kjøttkaker. Men uansett, så kommer man ikke utenom U2, dersom man skal se på de beste bandene i verden, og har du ikke sett dem live, har du ingen argumenter å komme med i en diskusjon med meg.

Favorittfilm?

Jeg ser veldig mye film, og har veldig problemer med å skulle peke ut én som er bedre enn alle andre. Av forholdsvis nye filmer, så syns jeg München var veldig bra, også ser jeg selvsagt på nye U2 konserten tre ganger om dagen.

Hva gjør du om 5 år?

- Umulig å svare på. Hvis du hadde spurt meg for 5 år siden, så hadde jeg trodd jeg var jagerflyger eller spialsoldat i hæren. Jeg lever i sykluser på fem år, så det kan godt hende at jeg skifter beite totalt, og blir politimann, men akkurat nå er mediebransjen svært interessant å jobbe i. Og jeg kommer nok til å jobbe med dette i overskuelig fremtid.

Joachim er redaksjonens vestkantgutt, med en egen toppleilighet på Frogner.

MÅNEDENS MINUS

Utsettelse

The Burning Crusade, Crysis og Army of Two. Tre spill vi gleder oss stort til, men som har blitt utsatt. Det kommer heldigvis masse annet bra i slutten av året som vi kan døyve smerten med.

Frosne baller

Det er greit at det snør og er litt isete ute, men må det være så innmari kaldt?! Vi fryser jo nøttene av oss så fort vi stikker dem utenfor døra. Vi får holde oss inne.

Slappe superhelter

Marvel: Ultimate Alliance kunne vært et kjempebra actionspill med mange kule superhelter, imponerende superevner og smart, taktisk superslossing. Dessverre er det bare knappemosing som står på menyen, og det er jo ikke gøy?



Coop

Er du glad i å spille sammen med en kompis, så er det bare å begynne å spare. Både Gears of War og Rainbow Six: Vegas er helt fabelaktige sammen med en kamerat.

Halo 3

Frøde har vært i Seattle og spilt Halo 3, og det skryter han av så ofte han kan. Han fikk for det meste teste multiplayer, men det lille han visst helt insane-in-the-membrane bra ut. Les hele artikkelen lenger ut i bladet.

Actionmåned

Gears of War, Rainbow Six: Vegas og Call of Duty 3. Er du glad i god action, er det mye å henge fingra i denne måneden. Og er vi glade i action? Jaaaaa! Hurraaa!

Mortal Kombat

Det klassiske Mortal Kombat 3 har dukket opp på Xbox Live Arcade, og vi sloss hver gang vi har tid. Carl Thomas er selvfølgelig kongen på Haugen, og med Scorpion er han ustoppelig!

Wiiiiiiii!

Når neste nummer er på gaten, er Wii det også! 8. desember er dagen vi alle går og gleder oss til, og vi har selvsagt forhåndsbestilt et par maskiner.

Nail the trick

De siste spillene i Tony Hawk-serien har ikke vært så spennende, men Project 8 innfører den briljante "Nail the trick". I skrivende stund (som som er én dag etter Frøde skrev leder-siden) leder Carl Thomas med 100.750 poeng.

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskrønikk

MÅ SONY LYKKE FOR Å OVERLEVE?

Carl Thomas har kikket på Sonys utfordring i forkant av Playstation 3 lanseringen



Solen har ikke akkurat skint veldig mye på det japanske gigantfirmaet de siste månedene. De har tapt haugevis av penger på en fabrikkasjonsfeil på en rekke laptop-batterier. I følge ABC News er 9.6 millioner batterier blitt tilbakekalt på grunn av overopphetingsproblemer, og jeg måtte faktisk sende tilbake batteriet i min iBook også. Dette skal i følge gadgetbloggen Engadget.com ha kostet Sony rundt 429 millioner dollar så langt, og det er jo ikke en ubetydelig sum, selv for Sony. Ikke akkurat en ideell oppkjøring til lanseringen av Playstation 3.

Dette skal ikke være det eneste skjæret i sjøen for Sony. Det har kommet flere hint om at logistikken ikke kommer til å holde når Playstation 3 lanseres i Amerika og Japan i november. I følge den anerkjente spillbloggen Joystiq har Sonys amerikanske PR-byrå TBWA fått i oppdrag å lage reklamemateriale som "ikke bare skal oppmuntre gamere til å kjøpe Sonys tredjegerasjons konsoll, men også overbevise kundene om at PS3 er verdt å vente på, selv om man ikke skulle få den før jul" skriver Joystiq. Det er nemlig spådd en mangel på maskiner. En av de ledende finansavisene i Japan, Nikkei Keizai Shimbun, melder at Sony bare kan stille med 80.000 maskiner til lansering i Japan, og ikke 100.000 som planlagt. Et kutt på 20%. I Amerika er planen 400.000 enheter ved lansering. Til sammenligning så solgte Xbox 360 326.000 maskiner de første ni dagene, følge Joystiq.

I følge Wikipedia har Sony mistet 40% av sin markedsverdi siden 2001. Har de råd til å gå på en smell til nå? Nepppe. Men hva om de faktisk går konkurs? Hva kan vi vente oss da? Kommer de til å "ta en Sega"? Altså begynne å lage spill til ande aktuelle format? Kommer vi til å synge SingStar Basshunter-hits på Xbox 720? Eller kanskje Sony blir nødt til å selge seg? Hvem vil kjøpe? Eller hvem kan kjøpe? Ville Sony solgt seg til Microsoft?

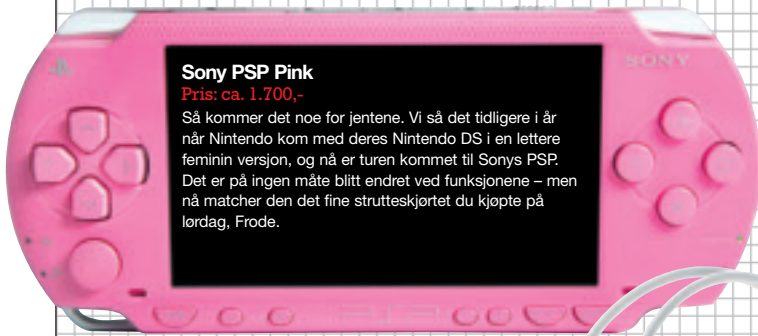
Alt dette blir selvsagt bare spekulasjoner - det er klart at det er altfor tidlig å slå med hammeren. Playstation 3 ser ut som en spennende maskin, og Playstation som varemerke er solid etablert og har en lojal fanskare. Problemet er når Sony pisser på hele Europa, og utsetter launch til mars 07. Kanskje også enda lenger, om ryktene får rett. De får ikke ekstra mange venner av det. Og det siste de trenger nå, er et sinna Europa som kjøper seg Wii eller 360 og Gears of War, og viser fingeren til Sony.

/Carl Thomas Aarum

Gadget-gøy!

Ni unnskyldninger for å knuse sparegrisen

Det kommer mye moro denne måneden, og vi har klemt inn så mye vi har klart på denne siden. Det er også relativt varierende prisklasser ute og går, fra 350 kroner for det lille irriterende telefontrillet Aardwark, til svimlende 70.000 for Pioneers prisvinnende kjempe-TV. Noe for enhver lomme!



Sony PSP Pink
Pris: ca. 1.700,-

Så kommer det noe for jentene. Vi så det tidligere i år når Nintendo kom med deres Nintendo DS i en lettere feminin versjon, og nå er turen kommet til Sonys PSP. Det er på ingen måte blitt endret ved funksjonene – men nå matcher den det fine strutteskjørtet du kjøpte på lørdag, Frode.

iriver S10
Pris: Ukjent

iriver S10 veier ikke mer enn 17,5 gram og fyller ikke mye mer enn en fyrstikkjeske, men de små målene gjør ikke noe med spesifikasjonene. Den har en 1,15-tommer fargeskjerm, FM-radio og plass til 2GB god musikk.



Microsoft Zune
Pris: ca. 1.500,-

Nå mener Microsoft åpenbart at Apples iPod har vært lenge nok på markedet uten nevneverdig konkurranse. Og hvis man skal gjøre tingene skikkelig, må man jo gjøre dem selv. Zune er på gaten den 14. november og vi gleder oss.

LG Chocolate
Pris: ca. 4000,-

Nå har det kommet hvit sjokolade i esken, for LG har hoppet på svart/hvit-vognen. Dessuten er de heller ikke for fine til at den også kommer i rosa. Så er det litt til skolejentene også.



Sony Pearl VPL-VW50
Pris: ca. 30.000,-

Nå kommer det enda en luksusperle fra Sony, og denne har det borgerlige navnet VPL-VW50. Når man er like glad i film, spill og gode TV-serier som oss – så glade at vi må blåse det opp i enorm størrelse - så må det gjøres ordentlig.



Aardwark
Pris: 349,-

Engelske Aardwark har laget de små IP-trollene Verballs. De gjør deg oppmerksom på oppringninger over PC'en på en meget alternativ måte, og så mimer den samtalen.



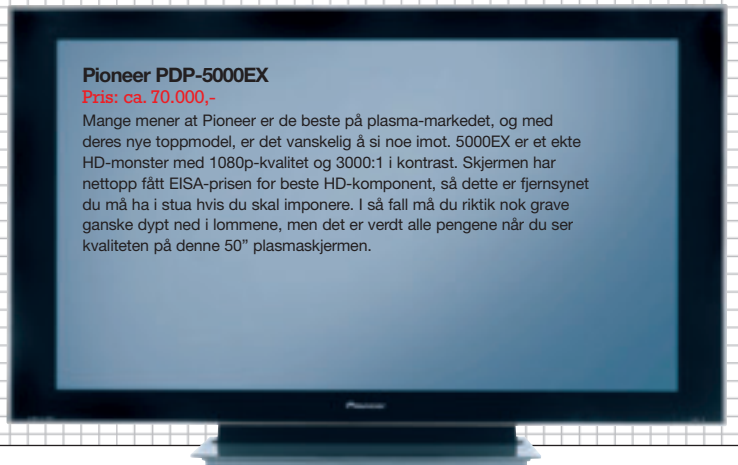
Canon IXUS 900 Ti
Pris: 4.399,-

Canon har igjen utviklet et nytt kamera, og denne gangen kan det faktisk gjenkjenne deg. Med teknologien Face Detection, registrerer kameraet automatisk hvilket ansikt som skal være i fokus. Vårt er innstilt så det ikke fokuserer på Bernt – smart. Det er laget av titanium og har fått plass til 10 megapixel.



Pioneer PDP-5000EX
Pris: ca. 70.000,-

Mange mener at Pioneer er de beste på plasma-markedet, og med deres nye toppmodel, er det vanskelig å si noe imot. 5000EX er et ekte HD-monster med 1080p-kvalitet og 3000:1 i kontrast. Skjermen har nettopp fått EISA-prisen for beste HD-komponent, så dette er fjernsynet du må ha i stua hvis du skal imponere. I så fall må du riktignok grave ganske dypt ned i lommene, men det er verdt alle pengene når du ser kvaliteten på denne 50" plasmaskjermen.



MENINGER OM MANGT

Prikkedøden

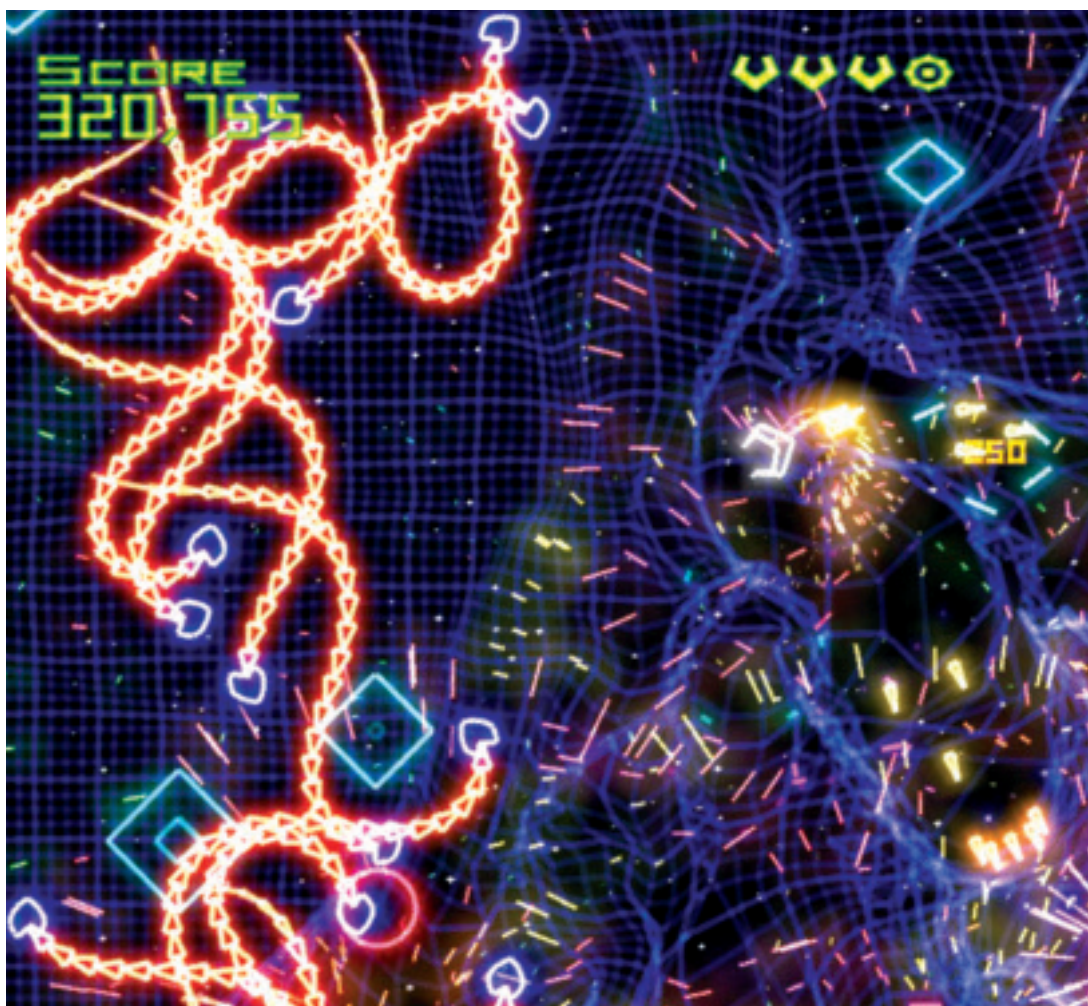
En doktorgradsavhandling om elektroniske spill, av dr.lud. Jon C. Lorentzen...

I begynnelsen var prikken. Ved hjelp av to streker skulle du forhindre at prikken forsvant ut i avgrunnen. Prikken er der fortsatt i dag, men sterkt kamuffert.

Akkurat nå når jeg sitter og skriver dette, durer en velkjent pianomelodi ut av TV-en min i bakgrunnen. Et nyåpna spill ligger på stuebordet, plasten som hang fast rundt coveret i en haug ved siden av. De siste fem timene har jeg spilt den amerikanske versjonen av Final Fantasy XII. Egentlig er jeg ikke noen stor Final Fantasy-fan, jeg ramla litt av lasset etter det sjette spillet i serien, da alt begynte å handle om filmsekvenser, og serien egentlig bestemte seg for å ikke utvikle seg i det hele tatt. Jeg er en av de få som har gidde å spilt Final Fantasy I, i den relanserte Game Boy Advance-versjonen. Det er et sjarmerende nok spill, det. Totalt strippa for alt som har med episke filmsekvenser og sukkersøte femigutter å gjøre, blir det en liten retrotripp, der du som spiller må bruke fantasien for å lage det dramaet teknologien ikke klarer å gjengi. Grafikken er bare enkle små prikker, den lurer ingen, monstrene ligner på fargeklumper, og gresset består av en eneste grønnfarge.

Opp gjennom årene har jeg snakket om spill med veldig mange forskjellige personer. Jeg har drukket rødvin og diskutert med intellektuelle gamere som hadde alpelua på snei og som mener at spill er den nye kunstformen, en banebrytende måte å nå mennesker på via interaktive metoder og unike inntrykk og konvensjoner. Jeg har snakket med lagerarbeidere, som kun spiller Need for Speed og FIFA, og mener alle andre spill er for unge, og at spill skal være så nært virkeligheten som mulig. Jeg har diskutert med alenemødre, som elsker Buzz, Singstar og Sims, og synes spill er en morsom greie å gjøre sammen med andre. Og jeg har hørt på unge, som synes spill er kjempegøy, spesielt når farger og objekter beveger seg på skjermen, og fører til at lyd kommer ut av høyttalerne. Av små barn og fulle skal man høre sannheten, og jeg velger å stole på barna når det gjelder spill.

For meg handler spill først og fremst om en ting: styre noen prikker på en skjerm. Selve spillet bestemmer hvordan jeg skal styre disse prikkene. Om jeg skal få prikkene inn i et mål, eller slå noen andre prikker, eller bruke noen prikker på en annen prikk, eller skyte prikker ut av prikkene som igjen dreper andre prikker. Jeg vil styre noen prikker, og bli belønnet i form av farger og lyder og nye utfordringer. Det er i all enkelhet det spill handler om. Mestre prikkene, få belønning. Intellektuelle vil gjerne opphøye spillopplevelser til noe kunstnerisk.



Prikken er sentral i oppbyggingen av alle spill. Uansett, gammelt eller nytt, enkelt eller komplisert. Det handler bare om størrelsen på dem, og antallet som fyller skjermen til enhver tid. Jon Cato lurer på om spillutviklere har glemt hvordan man skal underholde oss som kunder, og om man nå til dags har gått seg helt fast i filmsekvenser og middelmådig historiefortelling.

FLERE OG FLERE PRIKKER?



Pong

Prikkens spede begynnelse. På grunn av designet er ikke prikken spesielt tydelig, bortsett fra ballen da, som bare er en eneste prikk.



Bruce Lee

Her kommer prikken virkelig til sin rett. Dette er jo rett og slett prikklikt Bruce Lee. Commodore 64 var en oppvisning i spilloppbygging.



Mario 64

Det er ikke så lenge siden Mario 64, det første plattformspillet i 3D, ble lansert, men prikken er fremdeles godt synlig.

De vil at spillene skal formidle ekte følelser og viktige opplevelser. Jepp, det finnes faktisk spill for disse, der de kan drikke vinen sin og sitte og filosofere over hva spillet forsøker å fortelle dem, men 99,99% av alle spill er laget for at spilleren skal ha det gøy. Det er enklere på engelsk, i Norge sier vi at vi spiller. Ordet "spille" har i seg selv et konkurranse-preg over seg, man må vinne noe, komme først, være best. På engelsk heter det "to play". Det betyr både å leke og å spille. Det er nemlig leketøy vi snakker om her, spill blir i dag laget for at spilleren skal kunne leke at han kjører bil eller dreper romvesener eller flyr en Boeing 747 fra Oslo til New York i Flight Simulator.

Det handler om å utfordre ferdighetene sine, om prikkene på skjermen som gir deg stadig nye utfordringer, tester deg, tvinger deg til å beherske nye teknikker og få deg til å koble av i hverdagen. Vi snakker ikke om kunst, spill er ikke en eller annet desperat samfunnskommentar fra en alkoholisert programmerer som skriker om hjelp. De som lager spill er bare interessert i å gi deg et morsomt avbrekk i hverdagen. Gi deg noe å mestre, så du føler deg vellykket i en liten stund. Men spillene har utviklet seg fra de dagene der vi faktisk spratt en prikk mellom to streker, eller skjøt romvesener som sakte beveger seg nedover skjermen. I dag kan man spille gjennom svære historier med skuespillere og filmsekvenser. Eller skytespill

der ting ser så realistisk ut at bestefar som ser over skuldra di lurer på hva det er for en grusom film du ser på. Det har blitt flere prikker, i stadig flere farger, og reglene for hva vi kan gjøre med dem utvikler seg, mens vi stadig sitter og dytter de rundt på skjermen. Det er ikke lenger like enkelt å manipulere prikkene, man må ofte sette seg inn i tunge systemer, se på lange filmsekvenser og vente tålmodig for man får lov til å leke med prikkene.

Så jeg sitter nå og vurderer om jeg skal spille litt mer Final Fantasy XII før jeg legger meg. Skal jeg rusle videre i den vakre fantasiverdenen med heltene mine, som bærer en tung bær på sine skuldre. Men jeg orker ikke mer akkurat nå. Pretensios historiefortelling og lange dialogsekvenser blir slitsomt i store doser. Jeg føler et behov for å koble av, så jeg fyrer opp Geometry Wars på Xbox 360. Det er meg mot prikkene igjen, like abstrakt og enkelt som spill var for 20 år siden, men med dagens teknologi som gir øyne og ører en overdose av inntrykk. Mine ferdigheter kjemper mot spillets enkle algoritmer og regler, jeg forsvinner fra hverdagen og blir ett med de to analoge spakene på 360-kontrolleren. Geometry Wars er essensen av det dataspill handler om.

_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.



AS REAL AS IT GETS

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



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

(ACTUAL GAME SCREEN SHOT)

Microsoft
game studios



Games
for Windows



© 2014 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, and the Microsoft Games Studios logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Intel, the Intel Inside logo, Intel Core i7, and the Intel Core logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. See flight with Intel Technology.



YOU'VE SENT 10,000 MEN TO THE HOLY LAND TO WAGE A CRUSADE.



YOU'RE TRYING TO MARRY YOUR YOUNG PRINCESS TO YOUR AGEING ENEMY.



AND YOU NEED TO STRENGTHEN YOUR DEFENCES TO PROTECT A SPRAWLING



PC DVD
ROM



Total War Software © 2003-2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval, Total War, Viking Invasion, Shogun, Total War, Mongol Invasion, Rome, Total War, Barbarian Invasion, Alexander and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SGA and the SGA logo are registered trademarks or trademarks of SGA Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Distributed by SGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9NS.



THE BATTLES ARE ONLY THE BEGINNING.

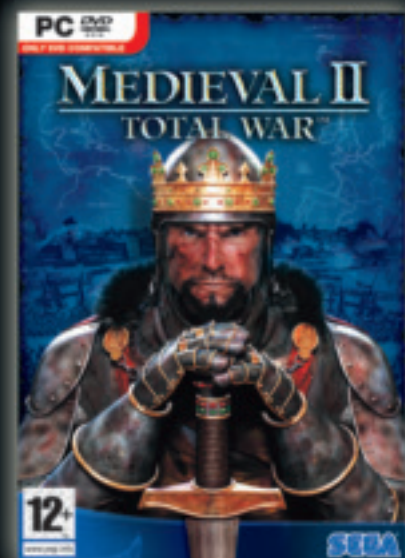
Once the shields have clashed and battles been won, there is still a nation to build. Manage your economy, spread or squash religion, marry princesses off in exchange for territory and wage war on your enemies. From 1080 – 1530 you must use every tactic to emerge the invincible ruler of the medieval world.



10 NOVEMBER 2006



POPULACE.



www.totalwar.com

SEGA[®]
www.sega.co.uk

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

Age of Conan: The Hyborian Adventures, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Stuntman 2, The Darkness...



Alene i storbyen

Som i tegneseriene kommer mye av handlingen til å foregå i de mange byene rundt om i Conans verden. Stor bevegelsesfrihet gir deg mye å utforske.



Format X360/PC | Utvikler **FUNCOM** | Utgiver **EIDOS** | Sjanger **ONLINE-ROLLESPILL** | Utgis **VÅREN 2007**

Age of Conan: Hyborian Adventures

Piker, vin, sang og store mengder sverdsvinging

På en fjellknaus står en muskuløs mann og skuer ut over en grønn og storslått dal. Håret flagrer i vinden i ekte Hollywood-stil, men ellers er det stille før stormen.

Mannen er selvsagt ingen ringere enn Conan selv – tidenes sverdsvinger, kvinnebedårer og en ekte villmarkens sønn. Snart er det duket for action og det er ikke noe for småbarn. Conan er tilbake der han startet. Kvinner, vold og vin. Funcom velger å finne tilbake til barbarens røtter i Age of Conan: The Hyborian Adventures...

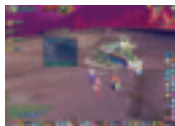
Det er fremdeles en stund til Age of Conan skal lanseres, men hos Funcom jobbes det på spreng for tiden. Onlinespill krever mye av utviklerne, og det har skjedd mye i spillet siden det ble vist frem på E3-messen i mai.

- Det er fremdeles det samme spillet, men vi har fått integrert flere DX10-løsninger nå. Det nye vannet i spillet ser helt sinnsykt realistisk ut, og er helt ny teknologi. Vi har oppdatert grafikken betraktelig siden E3 og vi har fått på plass helt nye lysmodeller og spillet ser nå rimelig nestegenerasjon ut i forhold til det vi viste på E3. Vi har brukt de siste månedene på å finpusse teknologien betraktelig, samtidig som vi jobber med innholdet i spillet slik som PvP, singleplayer-delen og bygging, sier Erling Ellingsen hos Funcom.

Jeg leste Conan med stor iver da jeg var yngre, og det er betryggende å se at Funcom velger å beholde sjefen sjøl som mørk, voldsforherligende og kvinneelskende barbar. Det nye kampsystemet i Age of Conan er banebrytende for MMO-spill. Borte er det typiske, statiske kampsystemet du finner i stort sett alle andre lignende spill på markedet akkurat nå, hvor du klikker på et monster, klikker på et ikon, og ser kampen blir kjempet for deg mens du kaster inn en eller annen kommando nå og da. I Age of



Phantasy Star Online var ikke meget værd, hvis det blev spillet offline, og det samme gør sig gældende med Uni-verse, der til trods for et mere vidtrækkende historie, mest



UTSATT - World of Warcraft: The Burning Crusade

Tenkte vi det ikke. Mens vi var opptatt med betatesten kom nyheten om at spillet likevel ikke kommer før jul. Nøyaktig dato er ikke fastsatt, men i løpet av de første månedene i 2007 kommer det til å være klart.



ANNONSERT - Rogue Warrior

Bethesda har mange gode spill på merittlisten, og nylig annonserte de Rogue Warrior. Spillet er et taktisk skytespill og er basert på U.S. Navy Seal Richard Marcinkos bøker. Spillet kommer til Xbox 360, PS3 og PC i 2007.



Ikke helt etter planen?

Kampsystemet i Age of Conan er kjapt. Mye raskere enn noen andre spill i sjangeren, og det gjelder å holde hodet kaldt i de mest intense kampene. Havner du på rygg under han her, er det natta.



Til tross for at det er lenge til Age of Conan: The Hyborian Adventures lanseres, ser det allerede utrolig lekkert ut. Både byer og landsbygd er nydelig gjenskap, med store mengder detaljer.

Conan tar du full kontroll over kampen. Du må ved hjelp av retningstastene på tastaturet eller en Xbox 360 GamePad, svinge sverdet ditt i forskjellige retninger. Du har ingen typisk "target" heller. Står det to troll ved siden av hverandre og du svinger sverdet ditt slik at det berører begge, vil begge ta skade. Det er raskt, dynamisk og fullstendig frenetisk. Det er uhyre morsomt og minner langt mer om kamper man tradisjonelt kjenner fra konsollspill. I tillegg har du bueskyting hvor du faktisk spenner buen din selv, sikter og så skyter. Som om du spiller sniper i et eller annet skytespill.

I Age of Conan: The Hyborian Adventures vil du få muligheten til å bygge opp karakteren din i ro og mak, uten at høy-level-spillere kommer og dreper deg med en gang. De første 20 levels spiller du alene, og dermed er du godt kjent med spillsystemet og din egen karakter før du utfordrer andre på nett. Det er heller ingen konkret historie du skal følge. En hver mann er sin egen lykkes smed, og du kan ende opp med å gjøre akkurat det du vil når du vil. Likevel finnes det en god historie og solid historiefortelling, for de som ønsker å følge dette.

- For eksempel har vi jo de første timene i spillet hvor du er i en slags "egen verden" på øya Tortage. Her har vi muligheten til å lage historier som er tilpasset spilleren, noe som er unikt for disse spillene. Ellers så har vi noe vi kaller "Life Quest" eller "Destiny Quest". Det er en quest-linje som løper gjennom hele spillet fra starten av. Som i ekte

Oblivion-stil kan du velge å følge denne, eller glemme den. Den vil ligge i bakhodet ditt gjennom hele spillet, og en del av den er for eksempel at du får møte selveste Kong Conan himself på et eller annet sted i spillet. Detaljene rundt denne historien vil vi imidlertid holde veldig tett om, sier Ellingsen.

Lanseringen av Age of Conan: The Hyborian Adventures skjer en gang mellom april og juni i 2007. Det gir Funcom godt med tid til å polere og legge til mer innhold, men som med alle utviklingsprosesser er det aldri tid å ta ferie. Ellingsen og Co. har det travelt selv om lanseringen ligger nesten et halvt år frem i tid.

- Det gjenstår mye polering. Vi holder også på med å skape innhold til spillet, en prosess som har pågått siden vi startet produksjonen, men som bestandig fortsetter helt frem til lansering. Det er en pågående prosess, og vi kommer til å polere, legge til og bygge ut helt til et par uker før lanseringen.

Selv om det gjenstår mye ser Age of Conan allerede fantastisk bra ut. Landskapene er storslåtte og naturtro. Animasjonene flyter som en drøm og kampsystemet er morsomt, underholdende og akkurat passe blodig. Dette er definitivt ikke et spill for barn, og det kommer også til å få høyeste aldersgrense. Mye av tiden frem til lansering kommer også å gå med til betatesting slik at man slipper for mye bugs når spillet endelig lanseres. Her har nok utviklerne lært av sitt foregående onlinespill, Anarchy Online, som fikk mye pepper de første ukene etter lansering. Ellingsen og Funcom legger opp til en nesten åpen betatesting.

- Vi planlegger en "public beta" hvor folk utenfra kan delta. Om vi åpner den helt, slik at alle som vil får tilgang, eller om vi gjør det via invitasjoner, gjenstår å se. Det kommer helt an på hvor stor kapasitet servermessig og hvor mange testere vi trenger.

Funcom kommer til å ha ubegrenset kapasitet ved lansering, men det spørs hvor mye av denne som vil bli benyttet til beta. Det kan bli åpent for alle, eller det kan bli invitert hundrevis, tusenvis eller titusenvis. Invitasjon til beta sign-up legges ut når Funcom er klare, og den som følger med finner kjapt nok ut når det blir. Er du veldig gira på å være med på betatestingen stiller du mye lenger frem i køen om du melder deg inn i den nystartede fanklubben Clan of Conan. Jeg skal i hvert fall melde meg inn, for Age of Conan ser nettopp så lovende ut som jeg hadde håpet.

_Frode Haugen

Gamereactor sier: Mørkt, voldelig og vakkert. Vi kan nesten ikke vente!

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



UTSATT - Test Drive Unlimited

Vi har storkost oss med Test Drive Unlimited til Xbox 360, og etter planen skulle også pc-spillere få gjøre det samme litt nærmere jul. Dette blir det ikke noe av og spillet er nå utsatt til februar 2007. Hva utsettelsen skyldes er ikke offentliggjort.



Ikke bare action
Det er store deler av spillet som ikke bare handler om skyting. Man kan faktisk prate med andre uten å plante en kule i panna.

□ Format PC □ Utvikler GSC □ Utgiver THQ □ Genre ACTION □ Utgis 2007

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Kristian pakket stråledressen og dro til Tsjernobyl

Gamereactor ble invitert til Ukraina, nærmere bestemt Kiev, for ta en titt på det etterlengtede PC-spillet S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Turen viste seg å bli noe utenom det vanlige, med et eksklusivt besøk i det katastrofepregede området Tsjernobyl. 20 år etter den fatale eksplosjonen på kjernekraftverket, var det en gripende erfaring å besøke restene av atomkraftverket som skulle bringe lyse tider til den tidligere sovjetstaten. Såret etter tidenes største miljøkatastrofe gror sakte, og det er fortsatt risiko ved å besøke det nå militært kontrollerte området. Undertegnede besatt derfor en viss grad av engstelse, i det bussen la av gårde fra trygge omgivelser i Kiev til Tsjernobyl-sonen.

Veisperingen kom etter 2 timer med buss, og ukrainske militære sjekket pass og klarete oss. Grå tåke og lett regn kledde den bisarre følelsen av å kjøre forbi hus forlatt med dører og vinduer åpne. En måler for radioaktivt avfall begynte gradvis å pipe mer intenst i det vi nærmet oss kjernen av katastrofen. Liket av reaktoren lå foran oss, og det var vanskelig å forestille seg at den gjenmurte bygningen var kadaveret etter tidenes største atomkatastrofe. En katastrofe som blant annet har tatt livet av mellom 80 – 100 000 mennesker. Turen fortsatte videre mot det som skulle sette sterkest

inntrykk på meg. Noen kilometer unna reaktoren lå den byen som ble hardest rammet av katastrofen. Byen som lå i vindretningen av reaktoren. Den en gang pustende byen hadde 60 000 innbyggere. Spøkelsesbyen står frem som det sterkeste vitne til tragedien. Reklame i matvarebutikker, forlatte foretninger og høye blokker beskrev hvordan byen tidligere var fylt av liv. Kontrasten nådde toppen da jeg stod på en tivoliplass. Det var fortsatt ballongrester på asfalten etter 20 år. Noen hadde løpt av seg skoene sin, og jeg fant en liten dukke liggende opprømt på bakken. En grusom visjon av panikk og desperasjon som preget evakueringen av den nå livløse byen.

Det er disse omgivelsene som er bakgrunn for handlingen i S.T.A.L.K.E.R. En nifs blanding av realisme og fiksjon. Jeg satt med en litt trykket bismak i munnen når vi testet spillet, og kjente igjen flere av områdene vi hadde besøkt dagen før. De ukrainske utviklerne GSC Game World har tro på at den realistisk skumle atmosfæren passer perfekt som spill. Selv om det avsperrede området eksisterer i den virkelige verden, er historien i spillet fiktiv. I spillet S.T.A.L.K.E.R vil enda en atomkatastrofe inntreffe. Som igjen vil føre til at det skjer en del merkelige og overnaturlige ting i området. En "stalker" er i spillet betegnelsen på en ulovlig oppdager, eller person som



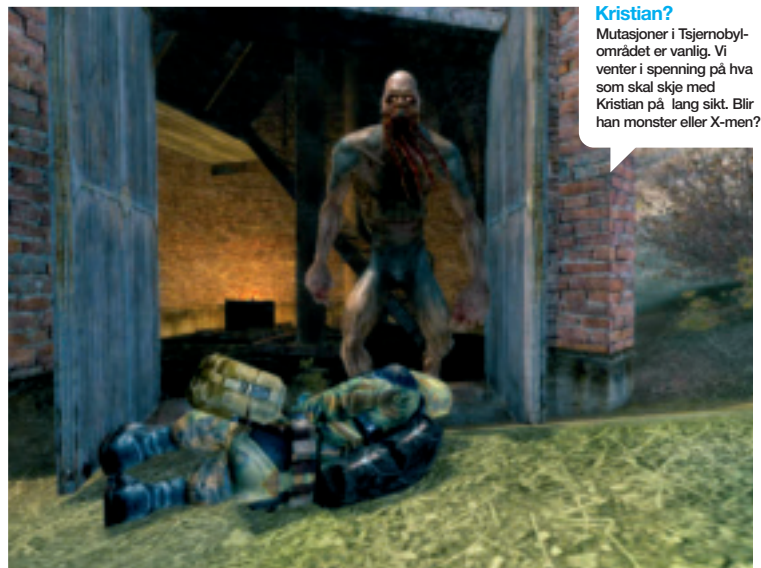
ANNONSERT - Harker

The Collective har tidligere laget Mark Ecko: Getting Up, et spill som skuffet de fleste som hadde forventninger. Nå har de annonsert HARKER, et skikkelig blodig vampyrslaktespill. Vi skriver imidlertid 2008 på kalenderen for det lanseres.



ANNONSERT - Def Jam Icon

Def Jam-serien fra Electronic Arts er både elsket og hatet, og nå er EA Chicago i gang med et nytt spill til Playstation 3 og Xbox 360. Musikken kommer til å påvirke hvordan du slåss og hele mora kommer i slutten av mars 2007.



Kristian?

Mutasjoner i Tsjernobyl-området er vanlig. Vi venter i spenning på hva som skal skje med Kristian på lang sikt. Blir han monster eller X-men?

samlar unike gjenstander i Tsjernobyl-området (the Zone). For de som ikke allerede har gjetten det, starter eventyret i rollen som en stalker. Motivert til å tjene penger på de unike gjenstandene sonen beriker, men også for å finne sannheten, begir du deg ut på en risikabel oppdagelsesferd.

S.T.A.L.K.E.R. ble for første gang vist frem i 2001, og blendet oss med imponerende grafikk og ambisiøst gameplay. Lanseringsdatoen var da 2003. Utviklerlaget GSC Game World var bestemt på at spillet skulle være en skyteopplevelse utenom det vanlige, og fortsatte å fokusere på innovasjon i gameplayet. Noe som førte til at spillet hele tiden ble utsatt. Istedenfor å fullføre det man hadde, jobbet utviklerne med nye ideer de gjerne ville inkludere i spillet. Dette var helt til THQ i 2005 satt foten ned, og krevde at spillet måtte gjøres ferdig. Lanseringsdatoen vil være rundt 1. kvartal 2007, og ting ligger til rette for at vi endelig skal få se spillet i butikkhyllene.

Det var en interessant spillopplevelse jeg hadde med spillet. Det er RPG-light-settingen, som skiller S.T.A.L.K.E.R fra andre FPS. Man entrer som kjent sonen som en stalker. Og man er ikke alene. Det er både allierte og fiender som er ute etter det samme som deg. I starten av et av oppdragene, hadde jeg ingen form for våpen. Rundt meg vandret det andre stalkers, og jeg gikk bort for å snakke med dem. Ganske imponerende. De var vennlige og gav meg blant annet tips om hva som lønnet seg. De fortalte også hvor de var på vei, og jeg fulgte nysgjerrig etter. Etter en liten vandring, støtte vi på en fiendtlig gruppe, og helvete brøt løs. Uten våpen hadde jeg ikke annet valg enn å gå i dekning bak et tre, mens jeg vitnet en av mine allierte ble skutt ned. Jeg løp frem til han for å ta våpenet og fortsette kampen, og igjen viste RPG- elementene seg ganske interessante. Det var ikke bare våpen jeg kunne plukke opp, men også mat, klær og andre gjenstander. Ganske unikt, og spillet stråler med evnen til

innlevelse.

Under presentasjonen ble det nye "life system" nøye omtalt. Det er en slags motor for kunstig intelligens, som gir liv til de ulike dyrene, mutasjoner og andre skapninger i spillet. En av utviklerne demonstrerte en del ulike situasjoner, fra livssyklusen til de AI-kontrollerte skapningene. Vi så flere kamper mellom ville dyr, mennesker som jaktet og en skapning som gjemte seg inne i en hule for å sove trygt. Hvis dette systemet fungerer optimalt, vil det definitivt by på en del interessant spillopplevelser.

S.T.A.L.K.E.R. hadde også sin del av actionorientert skyting. I et av oppdragene fungerte man som lagleder for 3 andre soldater i "ghost town". Jeg patruljerte gatene mens jeg ble angrepet av fiendtlige soldater både fra bakken, men måtte også passe meg for sniperangrep fra de forlatte høyblokkene.

Inntrykket jeg satt igjen med etter en dag med S.T.A.L.K.E.R. var en variert actionopplevelse med masse potensial. Det er en del poleringsarbeid som gjenstår. Fiendene reagerte svakt på skudd, og det var umulig å se om skuddene faktisk traff eller ikke, før fienden lå på bakken. En feil i fysikken som må adresseres før spillet slippes. På en annen side så jeg innovasjon og nyskapning. Et ambisiøst og unikt spillprosjekt som forhåpentligvis får den mengden med polering spillet fortjener og trenger frem mot lanseringen. Det er ikke ofte det slippes spill i dagens marked som prøver seg på noe nytt og derfor håper jeg utviklerne rekker den siste finpussen.

_Kristian Nymoen

Gamereactor sier: S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl er innovativt og lovende, men utviklerne begynner å få dårlig tid med den siste poleringen.



ANNONSERT - The Elders Scrolls IV: Oblivion

Jaja, vi vet at dette spillet har vært ute en god stund til Xbox 360 og PC, men ikke til Playstation 3 og PSP. Playstation 3-utgaven vil ha noe nytt materiale, men det meste blir likt. Grafisk sett blir det imidlertid noen forbedringer, spesielt når det gjelder draw-distance.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill

The Darkness

Skaperne av Riddick går til den mørke siden

Format XBOX 360, PS3 Utvikler **STARBREEZE** Utgiver **2KGAMES** Sjanger **ACTION** Utgis **2007**

The Darkness er et usselt lisensvalg. En serie full av klisjéaktig amerikansk gangsterromantikk og latterlige tentakler i svartmagiens tjeneste. Uinteressant og smakløst. Dersom en hvilken som helst annen spillutvikler hadde fått fatt i lisensen, ville floppalarmen gått Men det er ikke hvem som helst, det er Starbreeze. Samme firma som forvandlet kalkunen The Chronicles of Riddick til et tidløst og minneverdig mesterverk.

Spillmessig bygger det videre på Riddick, med førstepersonsaction som smidig går over i tredjeperson nå og da. En av de mest vellykkede tingene i det forrige spillet var den geniale sjangerblandingen. Til å være et spill i førstepersonsperspektiv handlet Riddick forholdsvis lite om skyting, og minst like mye om intrigemakeri, neveslagsmål og sniking i skyggene. Nå er det spillerens overnaturlige krefter som skal stå for variasjonen. Hovedpersonen Jackie er nemlig innehaver av en urgammel kraft som gir ham en haug av muligheter i tillegg til ren styrke. Tentaklene dine beskytter deg fra skade, og kan brukes for å spidde folk eller sende ut en tentakel på rekognoseringsoppdrag. Med nok kraft kan du også fremkalle et sort hull som suger opp alle møbler og skurker i et rom. Og som om ikke det var nok, treffer du på Darklings i løpet av hele spillet. Darklings er smådjevler som mer enn gjerne følger Jackies ordre.

En annen pen detalj for innlevelsen er det at Starbreeze har bygd opp et helt TV-nettverk i spillet. Finner du en TV, kan du slå den på og zappe mellom ulike kanaler fulle av programmer og filmer. Her snakker vi ikke korte, loopede sekvenser, men helaftens langfilmer. For eksempel har man komprimert og lagt inn skrekklassikeren Nosferatu, sammen med barneprogrammer og nyheter. Da jeg løp rundt inne på en byggeplass, fikk jeg for eksempel se et ekstra nyhetsinnslag som fortalte om hendelsen, og at politiet var på vei. Jeg liker hvordan Starbreeze bruker spillmediet for å føre handlingen. Det merkes til og med i introen. Action fra første sekund. Samtidig står ferdiglagde sekvenser ikke høyt i kurs hos teamet. Resultatet ble en fullt spillbar intro, samtidig så hardt skriptet slik at du egentlig ikke kan mislykkes. Først etterpå

sakker tempoet av, og øvingsbanen tar form. Ganske smart, egentlig. Alt er likevel ikke en dans på roser, og det finnes en del spørsmål. Førsteintrykket av Darkness-kreftene er at de sliter med å være like morsomme som jeg hadde håpet. Selv om de skal balanseres mot skyterne, er spørsmålet hvor mye variasjon de egentlig kommer til å kunne tilby. I tillegg kan Darklings bare fremmanes på bestemte steder, noe som ytterligere begrenser spillerens valg. De gode snikesekvansene i forgjengeren er også byttet ut mot rendyrket action, muligens på bekostning av spillmessig dynamikk.

På toppen av det hele ser spillet egentlig ikke spesielt pent ut. Til tross for avansert motion capture og egenutviklet fysikkmotor virker ikke forskjellen mellom dette og Riddick spesielt stor. Ikke misforstå, det er ikke stygt på noen som helst måte, men The Darkness har ikke den hakeslepp-effekten jeg tross alt forventer meg fra et såpass kompetent og teknikkfokustert team som Starbreeze.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor sier: Action er gøy, svarthårede tentakler er ikke gøy. The Darkness er bra, men ikke kjempebra.



Spektakulær død

Nærmer du deg en fiende, er det bare å trykke inn skyteknappen for å iscenesette et spektakulært Execution Kill. Dette er én måte å løse problemet med skytevåpen og nærkamp.



KONAMI



"En ny stjerne er født i Fotballmekkaens tegn og Pro Evolution Soccer 6 inntar tronen!"

9/10 Gamereactor

"Kritikernes fotballspill..."
Nettavisen

"...den mest realistiske fotballoplevelsen"
Dagbladet

PES 6
PRO EVOLUTION
SOCCER

konamistyle-europe.com



FEEL IT



PlayStation.2

PSP

PC DVD

NINTENDO DS

PES 6
PRO EVOLUTION
SOCCER

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. © 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



UTSATT - Assassin's Creed

En av artiklene i denne utgaven av Gamereactor omhandler nydelige Assassin's Creed, og derfor ble vi selvsagt ekstra skuffet når vi kunne lese at Ubisoft har valgt å utsette spillet. Lansering blir ikke før sommeren eller høsten 2007.



Utrolige stunts

Det finnes nesten ingen begrensninger for hva du kan gjøre i Stuntman 2, og samtidig er spillet spekket med humor. Det er heller ikke så utvilgivelig i forhold til feil som forgjengeren.



Stuntman 2

Ny runde halsbrykende akrobatikk

Format XBOX 360 Utvikler PARADIGM Utgiver THQ Sjanger RACING/ACTION Utgis 2007

For fire år siden ble Stuntman sluppet til Playstation 2 som en storsatsing fra teamet bak Driver-spillene, komplett med den overdrevne fysikken og amerikanske muskelbiler i en skitten, realistisk verden. Konseptet var enkelt: som stuntmann gjaldt det å utføre en serie stunts uten å bomme slik at filmens regissør ble fornøyd. Lettere sagt enn gjort, da det minste feilskjær gjorde at banen lastet inn på nytt slik at alt måtte tas forfra. Derfor ble Stuntman, de herlige kvalitetene til tross, en frustrerende opplevelse.

Når Atari senere bestemte seg for å lage en oppfølger var Reflections opptatt med det fjerde Driver-spillet og oppgaven med å lage Stuntman 2 gikk til Paradigm, som blant annet har de mindre heldige Terminator-spillene på samvittigheten, men også laget Pilot Wings 64 og en rekke gamle racingspill. Det første man bestemte seg for å gjøre var å eliminere det frustrerende og bestraffende opplegget ved å tillate fem stunt-bommer på hver bane, og la spilleren kjøre gjennom banen til tross for feilskjær slik at man kan lære noe av et mislykket forsøk. Paradigm jobbet hardt med Stuntman 2, og vi fikk se de første bildene sent i fjor. I vår ble det imidlertid klart at Atari ville selge sine amerikanske utviklingsstudioer, og det ble THQ som tok over både utvikleren og spillet. Det forandret ikke så mye i forhold til spillet, selv om det ble bestemt at man også skulle lage versjoner for Nintendo DS og Wii. Disse blir først ferdige i 2008.

Paradigm har også tatt seg friheten til å gi Stuntman 2 en litt mer fargerik og humoristisk palett. Det føles som om de har lånt fargeoppsettet fra de tre første Burnout-spillene, og det er ikke det eneste de har lånt fra Criterion. Utover de tyvetalls stunts som inngår i hver scene gjelder det å gjøre småstunts hele tiden for å bygge opp poeng. Om du for eksempel kjører nært opptil en bil, sladder eller kjører inntil en vegg får du en stjerne, og gjør du nok en slik manøver i løpet av to sekunder økes poengene for hvert stunt. På den måten kan du bygge opp mengder av poeng. Etter hver scene belønnes du med en medalje avhengig av hvor mange poeng du har samlet.

Spillet består av seks filmer à seks scener som du skal ta deg gjennom. Til forskjell fra det forrige spillet der du låste opp en film og scener etter hverandre, vil du ikke være like bundet denne gangen. Som stuntmann skaper du deg et rykte, og ettersom dette vokser låses nye filmer opp. På den måten er du ikke tvunget til å fortsette med en film og slite med ett bestemt stunt – du kan ganske enkelt gyve løs på en annen utfordring. Går det ordentlig bra kan det også hende en agent tar kontakt og spør om du har tid til et reklameoppdrag.

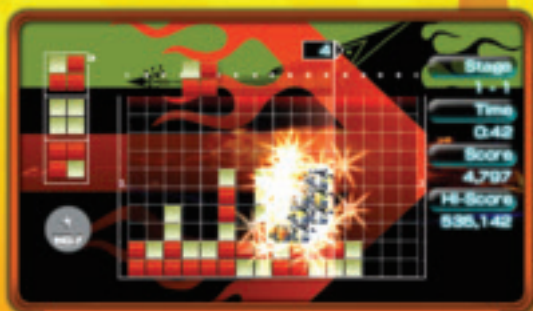
Filmen Paradigm viste frem da vi så spillet på årets Games Convention het Outlander og kan enkelt beskrives som en Mad Max-kopi. I en liten buggy dro man det ene stuntet etter det andre; kollisjoner, eksplosjoner, unnamanøvre, u-svinger og hopp. Det var massevis av muligheter for å utføre ekstrastunts og det vil til og med være et hemmelig stunt i hver film. Dette må du lete frem på egenhånd, for deretter å kunne ro i land en achievement på Xbox 360. Det vil for øvrig finnes til sammen 50 achievements, og Paradigm planlegger en god del nedlastbart materiell i form av nye biler og ekstrascener. Stuntman-yrket er utvilsomt spennende og interessant, og med det tempoet Paradigm legger opp til i Stuntman 2, er det duket for timevis med heseblesende action - nok til å ta pusten fra de fleste. Utover dette håper man også å dra i land en avtale med en kinofilm som slippes parallelt med spillet, slik at man kan gjenskape en scene i filmen som da kan lastes ned. Dessuten vil du kunne bygge din egen stuntarena, akkurat som tidligere, men denne gangen vil du kunne legge den ut på nettet og la kompisene dine utfordre poengrekorden. Totalt vil det finnes fire ulike spillmodi online, hvorav én dreier seg om å konkurrere med syv andre biler om først å komme seg til hvert stunt. Paradigm kunne ennå ikke si noe om onlinemodusen til Playstation 2, da de ganske enkelt ikke hadde fått all informasjonen fra Sony ennå.

På mange måter føles Stuntman 2 som et helt nytt spill. Ny utvikler, ny utgiver, ny stil – egentlig er det bare det grunnleggende konseptet rundt filmstunts som står tilbake. Det er tydelig at man siktet mot å lage et mer lett tilgjengelig, sympatisk og mer publikumsvennlig spill, og det at man satser på å innføre en rikholdig flerspillermodus er et klart tegn på dette.

_Bengt Lenne

Gamereactor sier: Stuntman 2 er et spill som ser fantastisk kult ut allerede nå. Paradigm må pusse litt på grafikken, men det er lenge igjen før spillet slippes.

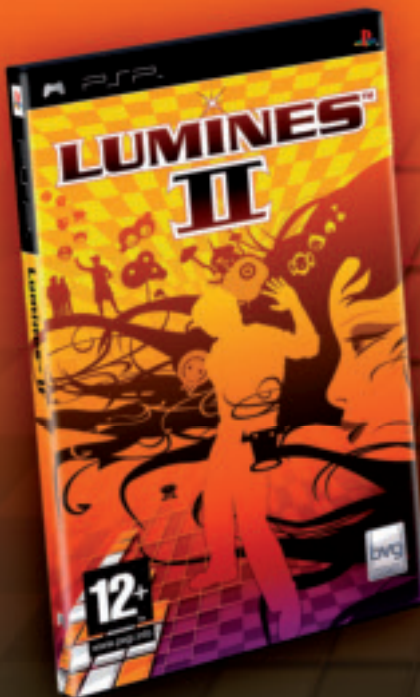
LUMINES™



ALL NEW: STAGES, SKINS, MUSIC AND AVATARS.



ENHANCED GRAPHICS WITH STREAMING VIDEO.



THE BLISS IS BACK!



lumines2thegame.com

The highly-anticipated puzzle game sequel featuring music from Black Eyed Peas, The Chemical Brothers, Fatboy Slim, Gwen Stefani, Junior Senior and more. Get addicted all over again!



PlayStation®Portable

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



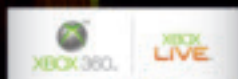
™, "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© and trademarks Q ENTERTAINMENT 2004, 2006; 2004 BANDAI/NBGI. Q? is a trademark of Q ENTERTAINMENT Inc.

THE TOP SHOOTER OF 2005 LIVES ON[®]
"SAY HELLO TO THE SEASON'S FIRST FALL
BLOCKBUSTER..." - IGN**

18+
TM

www.pegi.info

www.whatisfear.com



PLAYSTATION 3



SIERRA

© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.
*Awarded "Best Shooter of 2005" by GameSpot - December 2005. **GameSpot August 2006, IGN August 2006



"CONSOLE-ONLY GAMERS WHO LOOK JEALOUSLY UPON THE PC'S BOUNTIFUL FIRST-PERSON FRUITS WILL HAVE ONE LESS REASON TO COMPLAIN THIS NOVEMBER." - GAMESPOT™



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



Ingen bots her mester!
På mange spilleres ønskeliste står det Bots. Hvis man ikke har noen venner online kan man trene mot bots. Det blir det ikke noe av i Halo 3, og gutta i Bungie vil heller bruke tiden på å optimalisere nettverkskoden og Live-tilbudet. Klokt valg i våre øyne.

HALO 3

IFØRT MØRKEGRØNN KAMPRUSTNING DRO FRODE TIL SEATTLE FOR Å TESTE SISTE SPILL I TRILOGIEN

Plattform **XBOX 360** Utvikler **BUNGIE**
Utgever **MICROSOFT** Utgis 2007 Sjanger **ACTION**

Etter en altfor lang flytur ankommer et knippe forvirrede europeiske spilljournalister Seattle. Vi vet hvorfor vi er her, men ikke mye mer. Det har ikke gått mange dagene siden vi fikk beskjed om å pakke bagene, avlyse alle avtaler og ta første og beste fly til Seattle. Som eneste europeiske magasin stiller Gamereactor med to utsendte. Smågærne Asmus fra Danmark og undertegnede. På bussturen til avsidesliggende Redmond begynner forventningene å bygge seg opp, og vel fremme i den anonyme betongklossen som huser Bungie er stemningen på birstepunktet. Får vi spille Halo 3? Hva får vi se? Ventetiden er over og vi loses forbi skumle sikkerhetsvakter og inn i et stort rom. Til vår store glede kan vi slå fast at høyere makter har hørt våre bønner. 20 Xbox 360 står på rekke og rad med en Halo 3-meny på skjermen.

Bungie har overhodet ikke tenkt å kaste bort tiden på tørrprat. Her er det rett på sak, og første kart fyres opp til spente hurrarop fra ellers så sindinge og garvede spilljournalister. Først og fremst får vi forklaringen på at Assault-riflen fra Halo dukker opp i Halo 3. "I Halo hadde vi problemet med at Assault-riflen (AR) oppførte seg mest som en maskinpistol, mens pistolen var drepende effektiv", sier Jaime Griesemer, Design Lead. "Derfor innførte vi Battle-riflen (BR) i Halo 2, sammen med SMGen. Her funket våpnene akkurat slik de skulle. Da vi deretter begynte på Halo 3, funderte vi på hva vi kunne forbedre, og fant kjøpt ut at spillbalansen godt kunne justeres. Det er vanskelig å lage et godt startvåpen. Dersom det kunne dual wieldes (ha ett

våpen i hver hånd), ville ikke spillerne gjøre annet, og dersom headshots var enkle å få til, ville kampene kun dreie seg om headshots. Vi ville ha et våpen som var effektivt selv mot spillers sterkeste våpen.

Med alle disse elementene i bakhodet endte vi opp med en lett modifisert AR. Den har litt større rekkevidde, og er mer presis."

På et stort lerret svever et kamera rundt en Spartan-kriger, og gir et glimt av det nye våpenet. Samtidig gjør Jaime oppmerksom på at man alltid kan se hvilke våpen en soldat bærer på. "Nå kan man faktisk se om en fiende har en hagle i hendene før det er for sent." Samtidig tilfører denne lille visuelle godbiten mer realisme til spillet. Våpen dukker ikke lenger bare opp i hendene til Master Chief og kompani som ved magi. Den største umiddelbare endringen ligger likevel ikke i et større arsenal, men i den nye kontrollen. Akkurat som i Halo 2 kontrollerer hver av de to skulderknappene et våpen, men når det gjelder å lade våpnene og å plukke opp nye, begynner forandringene å vise seg.

"Vi kunne jo bare overført Xbox-kontrollen direkte", forklarer Jaime. "Men det gjorde vi ikke, for de to joypadene er forskjellige. Den største forskjellen er at funksjonene til de gamle svarte og hvite knapper er flyttet til de analoge stikkene." I Halo 3 kontrollerer de to stikkene både ervervelse og lading av våpen. Et lett trykk på en stikke lader et våpen på nytt, mens et tyngre trykk skifter våpen. Lekende lett i teorien, men en endring som bør læres dersom man har kontrollene fra Halo 2 i ryggmargen. Innføringen av de to stikkene har imidlertid gjort X-knappen arbeidsløs, og i heftet som

forklarer styringen av spillet står det bare "Classified" under denne. "Det er fordi vi ikke er klare for å vise det frem ennå. Knappen får selvfølgelig en funksjon. Dere kan bare ikke få se den", sier Jaime og pirrer vår kollektive nysgjerrighet. Har det noe med kontroll over AI-styrte allierte å gjøre? Den aktiverer kanskje en type varme- eller nattsyn? Eller, mon tro, aktiverer den kanskje et energiskjold av samme type som de Jackals har på seg? Jaime smiler bare. "Jeg kan ærlig talt ikke si det."

Vi blir sendt ut på flerspillerbanen Snowbound. "Denne banen viser litt av det Xbox 360 har gjort oss i stand til", sier Jaime. I stedet for å være fullstendig omgitt av klipper eller lignende er halvparten av banen kun avgrenset av enkelte små maskiner.

Bak disse strekker en snødekt ødemark seg så langt øyet rekker.

Maskinene er automatiske maskingeværer som river i stykker alle som drister seg utenfor spillområdet. I tillegg til maskingeværene rommer Snowbound også en annen ny idé: I banens to baser finner man energiskjold som uten problemer slipper gjennom soldater, men som skyr alle former for granater og ammunisjon. Disse skjoldene kan godt mulig bety forskjellen på liv og død i en omgang Capture the Flag.

Til tross for hestekreftene som gjemmer seg under lokket på Xbox 360, er det vanskelig å døyve dagens neste skuffelse. Spillet ligner til forveksling mye på Halo 2. Ja visst, det er mykere og mer detaljert, men i bunn og grunn ligner det Halo 2. "Jeg kan la de to spillene kjøre side om side", sier Jaime da han blir gjort

Harddisk er ikke et krav

Det er ikke nødvendig å ha en harddisk for å spille Halo 3. Men den vil være et krav hvis man vil utnytte spillet fullt ut. Uten en harddisk vil man være avskåret fra å lagre film og naturligvis downloade forskjellige ting via Xbox Live, som blant annet temaer, bilder og lignende - samt eventuelle nye baner når de engang kommer.



Jeg kjenner en båt!

En journalist uttalte 'Bots' som 'Boats', noe ganske annet, men Jaime Griseemer ville ikke utelukke at det kunne dukke opp. Hva det betyr for Halo 3 og multiplayerdelen er uvisst, men det låter uenkelig spennende. En seilende Master Chief hadde ikke vært å forakte?

oppmerksom på problemet. "Halo 3 ser faktisk bedre ut."

Skuffet er jeg derimot ikke når det gjelder gameplayet. Det tar ikke lang tid før alle har vent seg noenlunde til den nye kontrollen og den nye banen, noe som straks setter i gang en herlig actionfylt Deathmatch. Granater flyr gjennom luften, vådeplasmaskudd drar lysstriper etter seg og prosjektiler suser mellom ørene på folk. Det blir lynraskt klart at diskrete grafiske forbedringer og fikking med kontrollen ikke har endret på underholdningsverdien, som stadig vekker skyhøy. Etter et par runder med Deathmatch står Jaime og de andre guttene fra Bungie klar med en ny spillmodus. "Dere kjenner sikkert til Oddball", sier Jaime. Dette spillet har

samme regler, men den som bærer kraniet beveger seg superraskt. Vi kaller det Ninja Oddball! I større grad enn før handler Ninja Oddball om å kjenne banen og dens krinkelkroker. På Snowbound kan man med gevinst bruke de mange underjordiske tunnelene til å gjemme seg i. "Vi kaller det Playertraits", sier Jaime. "De tillater oss å tildele spillerne forskjellige egenskaper. I Halo 2 var det Juggernaut, der Juggernaut hadde et sterkt skjold. I Halo 3 tar vi det videre. Oddballen gir for eksempel hastighet, men vil gjøre mye mer enn det. Mer liv, ammunisjon, styrke... Vi kommer til å se mer til Playertraits etter hvert." Jeg blir helt svett i hendene.

En ny bane startes opp – en klassisk Capture the Flag, i følge Jaime. Apropos baner: Hvor mange vil det

Kun 16 spillere

Mens andre spill øker antallet spillere, holder Bungie fast på 16 spillere som maksimum. Ellers begynner folk å føle seg som likegyldige brikker i spillet. Dermed vil du altså ikke kunne spille storslåtte slag i Halo 3, slik man kan i spill som Battlefield 2142.



være i Halo 3? Jaime kikker bort på Tyson Green, som er såkalt Multiplayer Design Lead. "Det blir i hvert fall tre baner, så mye kan vi avsløre", sier Tyson og ler. "Nei ærlig talt, det blir omtrent det samme som i Halo 2." Han lar kameraet sveipe sidelengs over banen. "Dette er Highground", forklarer han. "Angriperne begynner nederst i bakken, mens forsvarerne begynner på

"DET HER HAR DE SAMME REGLER, MEN VEDKOMMENDE SOM HAR KRANIET KAN BEVEGE SEG LYNHURTIG. VI KALLER DET FOR NINJA ODDBALL!"

toppen." Highground utspiller seg på en bakke der en sandstrand er angriperens base. Forsvarernes base er et gammelt fort på toppen av bakken. Denne nye banen, med diverse hemmelige tunneler og fiffige innganger, er likevel ikke det mest interessante. Jaime benytter muligheten til å introdusere to nye våpen til Halo-universet:

"Brutes spiller en stor rolle i Halo 3. Derfor vil man også støte på mer av deres teknologi, som for eksempel... våpen", sier Jaime og høres ut som om han er i ferd med å avsløre mer enn han bør. "Brutes er både



Skal du ha bank, soldat?

En ny oppfinnelse på banen Valhalla er de såkaldte Menlaunchers. I stedet for et teleportsystem, kaster disse maskinene soldater på tvers av slagmarken. Prøv å forstille deg åtte flyvende soldater på vei mot fienden i stor hastighet - komplett kaos og utrolig moro.

høyt teknologiske og meget primitive, noe som blant annet eksemplifiseres med denne vesle dingsen her." Våpenet ligner mer eller mindre på en babyutgave av Halo 2-våpenet Bruteshot.

"Brutes kan manipulere med plasma og alle de der tingene, men de bruker teknologien til å avfyre glødende metallpigge mot fiendene." Av samme grunn blir våpenet kalt Spiker. Irriterende nok føles Spikeren mest som den såkalte Needleren, selvfølgelig uten de små finessene.

Spikerens skudd ser ikke ut til å være målsøkende, ei heller eksploderer de når de har sittet fast i offeret lenge nok. I de etterfølgende kampene ser det heller ikke ut til at noen av de tilstedeværende journalistene trykker våpenet til sitt bryst. Den nye håndgranaten, derimot, er mer interessant. Den er også laget med Bruteteknologi, noe som tydelig avspeiles i dens barbariske utseende. Den ligner utrolig mye på en morgenstjerne. Jaimes demonstrasjon viser granaten som sitter fast på overflaten, og sprenger. "Det er en retningsbestemt eksplosjon", sier Jaime og kaster en granat som treffer en soldat - og sprenger ham i luften. "En fyr med denne kan i teorien rydde en korridor eller et lite rom dersom man plasserer granaten riktig."

Etter et par runder med Capture the Flag er det klart at ingenting har blitt endret siden Halo 2. Planlegging og lagarbeid er Alfa og Omega. Man vinner ikke mange kamper med enkelt, dumdriktig heltemot og kamikazeinspirerte frontalangrep. Snart blir Highground



Ikke som Brute

Til tross at Brutes vil få en sentral rolle i Halo-historien, vil de ikke ha tilsvarende innflytelse i multiplayer. De er ganske enkelt for ubalanserte og kan derfor ikke brukes online, hvor balansen skal være helt perfekt.

byttet ut med en ny bane, dagens siste. Navnet er Valhalla, noe som burde sende mindre stolthetsrykninger inn i enhver med en smule vikingblod i årene. Nok en gang må introduksjonen av banen vike for presentasjonen av andre ting.

Den første er et menneskestyrt transportmiddel som, i følge Jaime, "tillater spilleren å komme seg kjøpt rundt på banen." Fartøyet er en ATV med kjælenavnet Mungoose, og erfarne Halo 2-spillere vet at nettopp dette fartøyet ble droppet i løpet av utviklingen. Nå er det altså tilbake. Det er ikke bevæpnet, men til gjengjeld har det plass til en passasjer som kan sitte bakpå og gi en viss beskyttelse. Styringen av ATVen er mer eller mindre lik den man finner i Warthogen, altså god og spenstig. Samtidig gir hurtigheten og den beskjedne størrelsen muligheter for ville redningsmanøvrer, der en spiller i siste øyeblikk blir reddet og kjørt bort.

Et nytt, menneskelig våpen runder av dagens presentasjon av nyvinninger. Spartan Laser, en ny, enorm laserkanon er i fokus. Den lader i omtrent fem sekunder før den skyter. Til gjengjeld smadrer den alt som måtte komme i veien. Et lite kikkertsikte hjelper skytteren med finsiktingen, og advarer målet om at vedkommende snart blir filleristet.

Spartan Laseren er plassert midt på banen, noe som betyr at begge lagene må løpe som pokker for å få tak i

"ET NYTT VÅPEN AVRUNDER DAGENS FREMVISNING. EN ENORM LASER-KANON, SOM KALLES SPARTAN LASER"

den. "Vi justerer hele tiden spillbalansen", forsikrer Jaime oss. "Det blir ikke slik at en kamp vil bli avgjort etter hvilket lag som får fatt i de sterkeste våpnene først." Spartan Laseren og Mungoosen blir nå testet i en omgang Capture the Flag – en spesiell utgave der Playertraits spiller en rolle. Utgaven heter Flag Tank, og navnet sier alt. Bæreren av flagget er langsom, men samtidig enormt tungt utrustet. Mens han sakte beveger seg mot sin egen base, er det opp til lagkameratene



Plasmasverdet vender tilbake

Jaime Griesemer lovet at plasmasverdet ville dukke opp igjen. Det vil imidlertid ha ammunisjon i multiplayerkamper slik at det har en svakhet. Og det er fremdeles ikke mulig å dual wielde det. Dette kommer nok til å endre mye på hvordan sverdet blir brukt i fremtiden?

hans å beskytte og hjelpe ham. Han kan nemlig heller ikke bruke kjøretøyer.

Dagen blir rundet av med en presentasjon av det nye Matchmaking-systemet. Nå kan spillere stemme dersom de ikke vil ha en spesiell bane, samt lage private spill og la vilt fremmede bli med på leken. På den måten kan man nyte de meget spesialiserte spillene med lav tyngdekraft, utvalgte våpen og andre faktorer, uten nødvendigvis å måtte ha venner som gidder å spille dem. En annen og langt mer interessant funksjon blir kalt "Save Film". Denne funksjonen tar opp kampene til harddisken. Dette åpner for nye, strategiske muligheter, i og med at spillere kan se kamper og lære av feiltagelsene. Men Bungie håper også at folk med interesse for Machinima à la Red Vs. Blue vil bruke funksjonen. En tredje nyskaping kalles for Service Numbers. Jaime forklarer:

"Det er en liten tall- og bokstavkombinasjon som svever over hodet ditt, i stedet for logoen din. Vi håper at den gjør det greiere å spille. For eksempel kan man komme med "Hey, C14! Mann i rygg!", i stedet for "Hey, du med solstjerne med små røde lyn – Åh, never mind..." Service Numbers blir forhåpentligvis en like stor del av din identitet som logoen og gamertagen din." Dagen er over, men vi er allikevel ikke helt ferdige ennå. "Vi har noe vi gjerne vil vise dere. Vi viser det bare én gang, glimtet er kort og vi besvarer ingen spørsmål. Vi

tok det opp fra et enspillerbrett tidligere i dag."

En Warthog drønner gjennom et mørkt bylandskap. En kvinnestemme sier et eller annet, mens Marty O'Donnells musikk fra Halo 3s trailer akkompagnerer handlingen. En skytter sitter bak på Warthogen og skyter på fiender utenfor bildet. I bakgrunnen tar en stor skikkelse seg inn i et ukjent fartøy. Videoklippet ender når Warthogen møter fartøyet. Kvinnestemmen høres ut som Cortana, men det er uvisst hvordan hun dukker opp i spillet. Bymiljøet lover meget godt.

En kamp på jordoverflaten står høyt på mange spilleres ønskeliste. Den store skikkelsen i bakgrunnen er muligens en Brute, og kjøretøyet er nok et eksempel på den mer fremtredende rollen Brutes spiller. Vi har kanskje sett en Brute-tank. Vi har også sett at Halo 3 i singleplayer ser vesentlig bedre ut enn det vi har sett i flere timer multiplayer. Vi er rett og slett imponert. Mest av flyten og underholdningen i det vi har opplevd mot hverandre, men den korte filmen lover godt for en kommende singleplayeropplevelse. På veien ut plukker vi med oss en Halo-genser i størrelse XXXXL, tegneserier, signert artwork og masse annet Halo 3-moro, som vi tenkte vi skulle dele ut til en heldig leser i løpet av året. Det kribler i fingrene etter å spille mer. På bussen tilbake til hotellet er det helt stille. Alle tenker det samme. 2007 kan ikke komme fort nok.

_Frode Haugen og Asmus Neergaard

Paul Rodriguez online 360 Trip



[NAIL THE TRICK]

An entirely new way to play the game. Nail The Trick mode gives precision control over how you move your feet to flip the skateboard. Using dual analog stick motions, you can create your own unique skate tricks - even during a combo - as you watch the action unfold in slow motion.

Yeah. It's that real.



www.**THP8**.com



PlayStation 2



ACTIVISION

© 2004 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantee regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

BRAIN TRAINING TOUR NINTENDO DS lite 06

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

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



MØT OSS HER



HVOR OG NÅR?
SJEKK WWW.NINTENDO.NO



Touch!
Generations

ASSASSIN'S CREED

Det tredje korstog skal stoppes, og du er den eneste som kan gjøre det. Thomas har sett nærmere på Ubisofts siste actionspill

Plattform **PS3/X360/PC** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT** Sjanger **ACTION**



TRAILEREN SOM Ubisoft viste frem under årets E3, er meget tett opptil den grafiske kvaliteten i selve spillet. Kun animasjonene halter en smule etter, og det er altså kun i forhold til filmen. I spillet er de fremdeles imponerende.

Altaïr står en halv kilometer utenfor byen Acre, et festningsverk som har skiftet hender flere ganger i løpet av den lange religionskrigen. Vi befinner oss under det tredje korstoget. Richard Løvehjerte marsjerer lenger inn i det hellige land i jakten på Saladin, men Midtøstens hersker er ikke rede til å gi opp det sagnomsuste landet uten kamp, så kristne og muslimer kolliderer på slagmarken i noen av verdenshistoriens mest blodige slag. Det hersker likevel en nærmest drepende stillhet utenfor Acre – ikke engang Altaïrs striglede hest vrinsker i den lune morgenluften da leiemorderen klyver opp på sin stolte ganger.

Den kappekleddede morderen rir sakte inn mot byen. En ødelagt bro krever et mindre hopp, men det forsøres lett av Altaïrs flotte araber. Lenger fremme ligger Acre innhyllet i et underlig blått filter, et bevisst visittkort fra spilllets kreative leder Nicolas Cantin, som har gitt hver av spilllets fire sentrale byer hvert sitt eget uttrykk: "Vi har gitt Acre et kaldt, blått

filter for å gi byen en mer moderne profil og dens helt egne personlighet. Hver by har sitt eget filter, slik at spilleren skal kunne gjenkjenne dem kun med et øyekast. På det tidspunktet da Altaïr besøker Acre, har byen de siste tre årene vært styrt av forskjellige herskere og soldaters myndighet".

Altaïr stiger ned fra hesten, beveger seg gjennom menneskemengden og dypere inn i byen. Kappens hans smyer seg rundt den slanke og veltrente kroppen, mens den hvite fargen får ham til å gå i ett med menneskehavet på vei til og fra arbeid. Ute av syne for alt annet enn en tigger og et par eldre kvinner griper han fatt i en avsats på en bygning og klatrer forsiktig mot toppen. Her viser Patrice Desilets, spilllets kreative leder, for alvor frem et av spilllets trumfkort: Parkour, eller Free Running, som fenomenet også heter. Denne livsfarlige sportsgrenen, angivelig oppfunnet av Sebastian Foucan og dyrket av tusenvis av mennesker verden over, bruker byens jungel av stål, asfalt og betong som



Morderen Altaïr
I Assassin's Creed spiller du Altaïr den navnløse. Han er en leiemorder på mestemivå i begynnelsen av spillet, men mister sin rang, da han roter til et snikmord på en kjent tempelherre. Gjennom eventyret kjemper du for at vinne tilbake din posisjon og ferdigheter.

klatrestativ. Alt dette er fanget inn med stor presisjon i Assassin's Creed, Ubisofts siste spill under produksjon hos teamet som også stod bak Prince of Persia: The Sands of Time. Altaïr kan gripe fatt i alt, balansere på flaggstenger, hoppe fra bjelke til bjelke og svinge seg mellom de mange falleferdige husene. Acre blir plutselig en lekeplass som kan utforskes og utfordres på alle tenkelige måter, ikke minst fordi det ikke finnes noen "riktig" vei gjennom byen.

Desilets viser hvordan ingenting er umulig i Assassin's Creed, og hvordan systemet lar spilleren velge veien frem. Sittende på toppen av en bygning speider den elektroniske avataren hans ned over menneskemengden og offeret, en leder som tilsynelatende profitterer på korstoget, og som skal drepes. Rundt hjørnet står det en vogn fylt med høy. Desilets utfører et såkalt Leap of Faith over kanten av bygningen og ned i vognen. Altaïr reiser seg uskadet. Men Desilets kunne like godt klatret ned på den andre siden av bygningen, gått tilbake og klatret ned en stige eller hoppet ned på den nærmeste stallens



PÅ ØRNEVINGER

Alt rundt Altair er nøye utregnet. Hetten som får hodet hans til å se ut som en ørn i profil og kappen som sprer seg ut som vinger når han hopper ut fra en bygning. Elegant...

OVER TAKENE

Normalt kan ikke spillets soldater utføre de samme halsbrekkende klatreturene som Altaïr, men for at vi skulle få et inntrykk av byens størrelse, lekte Ubisoft litt med reglene.



vakleворne tak for å komme nærmere offeret. Alt i byen er sydd sammen med en usynlig, magisk snor, og det er denne designmessige finessen som tillater deg å klatre på enhver tenkelig overflate.

Men presentasjonen av Assassin's Creed handler om mer og andre ting enn spillets Parkour-inspirasjon. Det dreier seg like mye om den kunstige intelligensen som Desilets selv er stolt av, og selvfølgelig vil vise frem. Etter litt rot med spillets debug-meny og et par innstillinger som aldri vil være en del av det ferdige spillet har byens soldater tatt et kurs i akrobatikk og jakter nå på Altaïr over byens hustak, ned fra stiger og opp fasadene. Uansett hvor mye Patrice guider spillets leiemorder fremover, følger to soldater etter. Det er ikke før han kommer utenfor synsfeltet og overviner korttidshukommelsen deres at de stanser jakten på ham. Til gjengjeld har byens befolkning fått farten av ham, og da han stille klatrer ned fra en kritthvit fasade og nok en gang befinner seg blant befolkningen, blir en eldre dame oppmerksom på ham og tilkaller vaktene. Plutselig står seks rustningsklede vakter klare til å arrestere Altaïr, og det er ingen vei utenom et par skikkelige sverdduelle. Det blokkeres, svinges og unngås. Vakter faller, men andre tar deres plass, og langsomt blir sirkelen tettere. I et uoppmerksomt øyeblikk treffer en av vaktene Altaïr, som faller om på bakken. Den kalde, blå fargen erstattes av en blodrod en. Det er visst Game Over for Ubisofts akrobatiske helt.

SVERDDUELLENE er dynamiske og alltid overraskende. I demoen vi fikk se, ventet vaktene på at det ble deres tur. Slik blir det ikke i det ferdige spillet.



DET ER fire store byer i Assassin's Creed og du kan ri til alle fra begynnelsen. Store mengder sideoppdrag og oppgaver er også klare for utforskning fra starten.

Et øyeblikk senere toner en fremtidsaktig meny frem på skjermen, og en kvinne, tilsynelatende en lege eller forsker, spør deg om noe. Her skynder både spillets producer Jade Raymond

visshet om at det vi nettopp så av Assassin's Creed bare var en liten del av det ferdige spillet...

Allerede under årets E3-messe lå det rykter

ET ØYEBLIKK SENERE TONER EN FREMTIDSÅKTIG MENY FREM

og Patrice Desilets seg med å skru ned lyden og restarte konsollen, for jeg for alvor kan tyde det som blir sagt. Jade snur seg mot oss og sier: "Det er naturligvis ikke alt vi kan snakke om..." En kjapp journalist kan likevel ikke dy seg og spør om hele Assassin's Creed foregår i en virtuell virkelighet, eller om Altair er tidsreisende. Jades søte smil avslører mer enn hun sikkert vet, og vi lener oss alle tilbake i

og spekulasjoner i luften. De små utfallene i bildet, de plutselige strekene i traileren og Ubisofts kontante bekreftelse av at dette var starten på en spillserie betød at all verdens spillfora la hodene i bløt for å finne ut av mysteriet. Og her, et halvt år senere under en ny presentasjon av spillet, viser det seg at det muligens er noe sannhet i ryktene. Altair er kanskje del av en organisasjon av leiemordere



Jade Raymond

Jade har tidligere laget spill hos Electronic Arts, IBM og Sony Online Entertainment. I dag står hun for utarbeidelsen av Assassin's Creed, Ubisofts første kapittel i en allerede annonsert spillserie. Ved årets X06 fikk hun mye oppmerksomhet. Skyldtes det bare spillet?



IMPONERENDE SYN

I demoen fikk vi se hvordan Altair kunne bruke sitt spesielle "byttesyn" til å peke ut målet sitt. Fienden lyser opp og gjør det lett for vår leiemorder å planlegge mordet bedre.





LEAP OF FAITH
Hvis det finnes noe som kan dempe fallet, kan Altaïr hoppe ut fra høye bygninger. Denne funksjonen kalles Leap of Faith og brukes hvis du skal hurtig vekk etter et mord.

som reiser frem og tilbake mellom verdens mest notoriske brennpunkter, søkende etter å stanse de eller den som styrer alt sammen som en dukkemester styrer sitt teater.

Spøkelserne lar jeg likevel ligge til fordel for det jeg faktisk kan se og får fortalt, for det er mye å beundre i Assassin's Creed, selv om vi bare får se spillets begynnelse. Der Altaïr går fra å være en hensynsløs, arrogant leiemorder styrt av sitt begjær til å bli en gjennomtenkt, balansert kameleon. Han mister sin rang og sine våpen og må begynne helt forfra – alt sammen fordi hans mål Robert De Sable, en mektig tempelherre, unnslopp mordforsøket. Samtidig gir det Ubisoft en unnskyldning for å lære deg tingene fra bunnen av. I stedet for å la mannen være en mester i yrket mord, blir dermed spillets prolog også dets opplæringsdel – elegant.

På den visuelle siden smelter fiksjon og virkelighet sammen. Allerede tidlig i forløpet med prosjektet ble en historiker invitert inn. Han fant gamle dokumenter, opptegnelser og historiske papirer om korstogene, tempelherrene og den tids mystiske leiemordere, Hassassins. Spesielt boken The Third Crusade 1191: Richard the Lionheart, Saladin and The Battle for Jerusalem ble et sant oppslagsverk for både grafikere, spill- og banedesignere. Alle byer og bygninger er nemlig så presist som mulig laget etter den tids originaler. Og disse kildene danner fundamentet for Assassin's Creed.

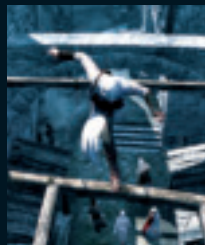
Sammen med Corey May, spillets forfatter, fant teamet en tone og et uttrykk som passet til tiden, og som samtidig gjorde opplevelsen helt annerledes enn andre spill i samme sjanger. Det ville vært enkelt å lage en forenklet historie om hevn eller om tempelherrene og deres umåtelige rikdommer, men May, som



Å DREPE ET mål får naturligvis store konsekvenser. Så snart du har drept en fiende, settes hele styrken av soldater inn på å finne deg. Her kommer befolkningen til din hjelp, hvis ellers du har behandlet de ordentlig. Du kan gjemme deg i større menneskemengder og forsvinne helt med litt hjelp fra innbyggerne i byen.

kommer fra filmverdenen og som for øyeblikket arbeider med intet mindre enn fem manuskripter til lerretet, ville dykke dypere inn i den historiske perioden. Derfor vil Assassin's Creed inneholde mange lag. Man har Altaïrs reise, erfaringer og en dypere forståelse av hans oppdrag, plottet rundt, pressfaktorene som vil holde liv i religionskrigen og retningen den politiske vinden blåser. Dessuten finnes det en god del rykter og myter, ting som først nylig fikk en oppsving i forbindelse med Dan Browns bok Da Vinci-koden. Det er en god dose historiekunnskap gjemt i spillet, og en minst like stor porsjon dagdrømmeri.

Likevel har teamet aldri vært redde for å vike fra middelalderens snærende bånd når det har vært nødvendig. For eksempel gjelder det i spillets mange kamper. Her er det mange kilder omhandlende sverd kamper og fektning – et emne som interesserer Jade Raymond mye,



Parkour

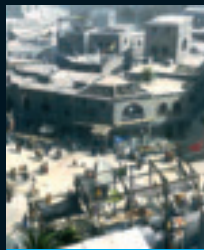
Klatre- og kravleteknikken i Assassin's Creed kalles Parkour. Den er oppfunnet i Frankrike og dyrkes av mange unge i sentrum. Luc Besson uodelig-gjorde denne nye uttrykksformen i Yamakasi for et par år siden og Madonna har hatt Sebastian Fucon, en av opphavsmennene til sporten, med på sin store Confessions-turné.

men som hun også var nødt til å se stort på i forhold til Assassin's Creed: "I virkeligheten er det mange av sverdene vi har tatt med som ikke kan brukes slik vi bruker dem, men det ble jeg nødt til å se helt bort fra. Mange av dem veier kjempemye og kan slett ikke brukes på den akrobatiske måten, men her tar spillprodusenten i meg over. Et spill skal være morsomt, og gi deg den der "wow-følelsen". Det skal ikke være en kjedelig gjentakelse av historiske hendelser – det er tross alt et spill."

Det samme gjelder Altaïr, spillets virtuelle avatar. Designet hans er inspirert av ørnen. Med hetten trukket godt ned over hodet og sett i profil, ligner han mest av alt en rovfugl på jakt etter sitt neste bytte. Alt er gjennomtenkt, selv fargen på kappen: et element som tar teamet videre til Assassin's Creeds siste trumfkort, nemlig muligheten til å forsvinne i menneskemengden som en kameleon. Alt etter hvordan



SIDEN UBISOFTS leiemorder verken er en superhelt eller har hetten limt fast til hodet, vil Altaïrs ansikt og identitet på et tidspunkt bli avslørt. Det samme gjør historien hans, en historie som uansett om Ubisoft vil innrømme det eller ikke, blander sammen fortid og fremtid.



Livet i byen
Den franske giganten har inntil videre kun vist frem spilllets minste by, nemlig Acre. Det finnes ytterligere tre byer, alle en del større og med flere utfordringer som sideoppdrag og delmål. Historien sender deg frem og tilbake mellom alle byene på din trofaste, striglete hest.

Altaïr oppfører seg overfor byens befolkning vil hans muligheter enten bli flere eller færre. Da spillet er åpent i sandkasse-stil, vil gjennomføringen av sideoppdragene gjøre ham til venns med både lokalbefolkningen og de mange religiøse gruppene som finnes i området. Desilets viser hvordan leiemorderen, etter å ha drept et mål, lynraskt forsvinner inn i menneskemengden og ender som en del av en prosjon som går gjennom byen. Vaktene leter

DESIGNET AV ALTAÏR KOMMER FRA ØRNEN



forjebes etter ham, men allerede etter et halvt minutt må de vende tilbake til sine poster.

Men ser vi noen gang ansiktet til Altaïr, eller vil Ubisofts nye antihelt for evig være et mysterium? Jade Raymond er ikke redd for å svare på dette: "Altaïr er ingen supermann, og hetten er heller ikke limt fast til hodet hans. Ettersom eventyret skrider frem, vil du utvilsomt lære ham bedre å kjenne – også av utseende. Et par journalister som nok en gang ikke kan la være spør om Assassin's Creed 2 foregår i en helt annen tidsperiode og om det er det HUDen i begynnelsen er for... spørsmålene kunne fortsatt i det uendelige, men de preller alle sammen av på Ubisofts rutinererte mannskap. Noen ting er bedre som overraskelser, og jeg er helt sikker på at Assassin's Creed er en av de.

_Thomas Tanggaard



LOKALBEFOLKNINGEN endrer seg fra by til by. Acre er okkupert av engelske tropper og har dermed ikke en muslim i miles omkrets, så er andre byer stadig under Saladins kontroll, noe som gjør at byens utforming, forskjellige grupper av mennesker og mål er annerledes. Her lister Altaïr seg over en av byens buer i en ikke-okkupert by. Dessuten er filteret her ikke lenger blått som i Acre.

FRAGS = CASH



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

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

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

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

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

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

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

QUAKE JUST GOT MORE EXCITING



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

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

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

Gamelio.com is guaranteed 100% cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder.

That way, anyone can play and win.

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

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

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

Anmeldelser

Gears of War

Frode har slipt motorsagen og er klar for å slakte aliens



Storslått og vakkert!

Epic har benyttet seg av den smått legendariske Unreal 3-enginen i Gears of War, og grafikken er fantastisk. Overalt du beveger deg ser du tydelige tegn på at dette har en gang vært en nydelig og svært turistvennlig by...

Informasjon

Plattform Xbox 360

Utvikler Epic

Utgiver Microsoft

Sjanger Action

Utgis 17. november

Antall spillere 1-2

Anb. Alder 18+

Testet versjon PAL

Pluss Intens action, nydelig grafikk, glimrende flerspillermuligheter, imponerende AI

Minus Fare for hyppige hjerteinfarkt.

Det er få ting som er farligere enn å glede seg stort til spill som har blitt hypet stort. I de aller fleste tilfeller ender man opp med å bli veldig skuffet. Så går det et par måneder og man går i samme fella igjen. Første gang jeg så Gears of War for halvannet år siden, tenkte jeg at dette så jo riktig så trivelig ut. Vi fikk presentert en kort sekvens av Cliffy B fra Epic på E3 2005. "Det dere ser nå er in-game", sier han fra scenen. Særlig, tenkte en fullstappet og skeptisk sal. Siden den gang har Gears of War vært en fast følgesvenn på pressearrangementer i inn og utland, og jo nærmere vi har kommet release, desto mer usikker har jeg blitt. Jeg har ventet på at noen skal komme og si: "kodda, grafikken blir selvsagt ikke fullt så bra, men nesten".

Epic har holdt ord, og Gears of War rocker huset. Ikke bare huset, nabolaget og hele indre by på kjøpet. Grafikken og presentasjonen er det første man legger merke til etter oppstart, og jeg våger meg på påstanden om at vi aldri har sett noe lignende. Det vil selvsagt komme spill til Playstation 3 og Xbox 360 en gang i fremtiden som vil se like bra ut, men akkurat nå er dette kanskje det



Motorsagen som er påmontert standarddriften din kommer veldig godt til sin rett i nærkamper. Det er i overkant blodig, men følelsen av å partere en Locust er ubetalelig...

flotteste spillet som eksisterer, uavhengig av plattform. Det handler riktignok ikke bare om oppløsning og detaljnivået på teksturene, men måten omgivelsene er designet og stemningen i hele spillet. Temaet designerne har hatt i bakhodet gjennom hele prosessen er tydeligvis noe slikt som "ødelagt storhetstid". Når man vandrer gjennom byruinene ser man hele tiden glimt av fordums storhet, og ruinene bærer preg av å en gang ha vært vakre og storslåtte bygninger. Fra første til siste sekund i Gears of War er designet overveldende.

Med Doom III friskt i minne var det selvsagt muligheter for at Gears of War kunne ende opp som et vakkert spill uten innhold. Pust lettet ut, for glem grafikken. Det er innholdet og historien som virkelig får spillet til å heve seg opp på klassikernivå. Egentlig ikke selve historien, men måten den fortelles på og hvordan det driver deg fremover gjennom de forskjellige delene av spillet. Alle sekvenser har et formål i totalhistorien, og bortsett fra ett eneste unntak føles alle gjennomtenkt og meningsfulle. Den overflødige

Aarum mener

Gears of War er bedre enn vi hadde våget å drømme om, og alt stemmer. Grafikken er fantastisk, tempoet er skyhøyt og spillet er så intenst fra begynnelse til slutt at det nesten blir for mye av det gode. Co-op er også en sann fryd å prøve seg på. **10/10**
 _Carl Thomas Aarum



Splinter Cell: Double Agent 8/10
Multi / Ubisoft

Pro Evolution 6 9/10
Multi / Konami

Gothic 3 9/10
PC / Atari

Dark Messiah of Might & Magic 8/10
PC / Ubisoft

Battlefield 2142 8/10
PC / Electronic Arts



Singstar Norsk på Norsk 5/10
PS2 / SCEE

Metal Gear Solid 3: Subsistence 9/10
PSP / Konami

Broken Sword: Angel of Death 7/10
PC / THQ

Suikoden V 6/10
PS2 / Konami

The Settlers 2 8/10
PC / Ubisoft



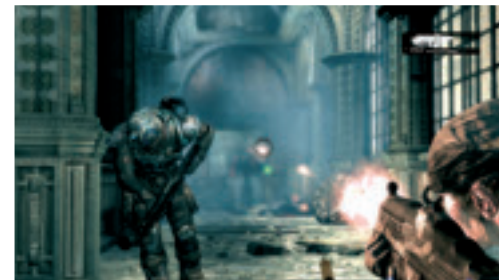
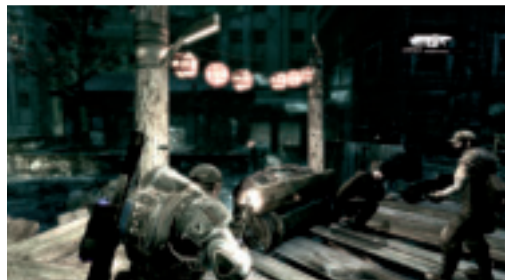
Ridge Racer 2 5/10
PSP / Namco

Kingdom Hearts 2 9/10
PS2 / Square

GTR 2 9/10
PC / Simbin

Enchanted Arms 6/10
Xbox 360 / Ubisoft

Tekken: Dark Resurrection 9/10
PSP / Sony



Skadesystemet i Gears of War vises ved den røde ringen rundt ditt eget sikte. Blir den veldig rød, er det game over, men finner du et sted å gå i dekning for alt håp er over, kommer Marcus seg raskt til hektene igjen. Dermed slipper du den endeløse vandringen for å finne healthpacks. I de mest intense kampene kommer dette godt med, et bra coversystem redder Marcus mange ganger.

sekvensen er 45 sekunder hvor du skal kjøre en tungt pansret bil fra A til B. Alle actionspill med respekt for seg selv har en røver i hovedrollen, og denne gangen inntar du rollen som Marcus Fenix. På grunn av en tidligere uheldig opplevelse har han blitt kastet i fengsel som forræder, men nå er helvete løs og da må alle settes i arbeid for å bekjempe fienden. At du også er den beste soldaten som noen gang har vandret på jordens overflate hjelper også litt. Fienden er de uhyggelige Locust som kommer i en rekke forskjellige fremtoninger. På E-Day, eller Emergency Day, invaderer de jorden, men menneskelheten tar i bruk den etter hvert så populære brente jords taktikk. Alt ødelegges, og geriljakrigen kan begynne. De forskjellige typene Locust har ganske forskjellige egenskaper, og noen av de større utgavene kan kun drepes med bestemte våpen. Mye av det som gjør



Marcus Fenix

Etter hvert som man kommer lenger og lenger i Gears of War får man også bruddstykker av Marcus sin bakgrunns-historie. Han har vært helten i en rekke slag, og særlig Aspho Fields har gitt han legendestatus blant medsoldatene. Om Marcus virkelig er en forræder har mange forskjellige syn på, og han er ikke bare populær.

Gears of War til det beste Xbox 360-spillet, og et av de beste actionspillene på mange år, er den berømte følelsen. Den som ikke kan beskrive, som kun kan oppleves. Det bare føles riktig. Kontrollene mestrer man etter kun kort tid, inn og ut av cover føles naturlig etter fem minutter, og granatkastingen sitter som et skudd etter tredje forsøk. De forskjellige våpnene har alle sine forskjellige og nyttige bruksområder, og selv om ikke arsenalet er veldig stort, vet du til enhver tid hva du skal bruke. Overraskende nok er det også mye variasjon i Gears of War, spesielt sammenlignet med andre spill i samme sjanger. I starten går spillet unna heseblesende fort og man må av og til pause bare for å ta en pust i bakken, mens når mørket faller på endrer hele spillet karakter. Alle som har sett filmen Pitch Black vil nikke lett og nervøst gjenkjennende når alt blir mørkt om

svermer av monstre tar over nattehimmelen. Et steg ut i mørket og du er p-p-p-pizzafyll. Tempoet faller og du må hele tiden lete etter lyskilder for å komme deg videre.

Vi kan hylle Gears of War i side etter side, men det har vi rett og slett ikke plass til, og vi har ikke engang begynt å snakke om co-op og multiplayer, som er vel så bra som enspillerdelen. Litt trangt i split-screen, men via Xbox Live er det intet annet enn fantastisk. Eier du en Xbox 360 bør du skaffe deg Gears of War. Du kommer ikke til å angre. Har du ikke 360 er dette spillet som gjør at du seriøst bør vurdere å kjøpe en. Det er faktisk så bra.

_Frode Haugen

10/10

Grafikk 10 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhet 10
En klassiker. Et av tidenes actionspill.

Nymmis mener

Alle aspekter ved Gears of War imponerer meg. Grafikken er noe av de flotteste jeg har sett noensinne, og jeg måtte stoppe opp gjentatte ganger bare for å nyte omgivelsene. Flerspillermulighetene er meget bra og til og med Deathmatch en-mot-en er intenst, moro og en adrenalinfylt opplevelse. 10/10

_Kristian Nymo

FIFA 07

Nedrykk for EA Sports

Plattform Xbox 360 Utvikler EA Sports Utgiver Electronic Arts Sjanger Sport
Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+

Electronic Arts har vært aktive med å hype den siste utgaven av FIFA. Med revolusjonerende ballfysikk og nyutviklet nestegenerasjon spillmotor, har fotballfans blitt lovet gull og grønne skoger med FIFA 07. Jeg var av de interesserte som lastet ned den 350 mb store hypevideoen EA promoterte via Xbox Live Marketplace. Videoen inviterte oss bak kulissene, hvor utviklerne av fotballserien skrotet av den fantastiske nye motoren de hadde brukt to år på å utvikle. Det blir sikkert en verdig konkurrent til PES6 på Xbox 360 tenkte jeg. Så feil kan man ta. Jeg vil gå så langt som å si at EA har lansert et defekt spill. Et fotballspill utviklet uten noen som helt forståelse eller tilnærmede av sporten. Etter at Xbox 360 ble lansert for et år siden har faktisk EA rukket å gi ut 3 fotballspill, hvor FIFA 07 er det svakeste og minst polerte i serien. Så lenge fotballfans kjøper spillene deres forstår jeg hvorfor EA melker markedet. De selger på det populære navnet og er ekstremt dyktige på å markedsføre seg. Men, kvaliteten på spillet har nådd et lavmål. Et lavmål av en simplifisert fotballmotor, som ligger langt under den kvaliteten man bør forvente av neste-generasjonskonsoller.

Det er ikke rødt eller gult kort vær gang det blir frispark. Jo, det er mulig det blir frispark uten kort i FIFA, men det er sjelden. Noe som vitner om utviklernes manglende forståelse for sporten. Liten forståelse kommer også



EA Sports har forsøkt å gå nye veier med FIFA 07 til Xbox 360, men snubler på de fleste områder. Grafikken er heller ikke det vi hadde forventet.

sterkt frem i spillermonstret, og den kunstige intelligensen på banen. Det er fotball, ikke ping pong. Spillet beveger seg kunstig og føles både uengasjerende og statisk. Når keeperen redder skudd går ballen nesten alltid i samme bane enten ut mot sidene, eller rett opp, så keeperen kan hoppe opp og fange ballen på vei ned. Statisk. Det er ikke noe dynamikk i spillet, og den svake motoren røper sine mangler gang på gang.

Animasjonene er heller ikke mye å rope entusiastisk etter. De er gjennomførte, men alt for få, som gjør at kamper og situasjoner føles like. Det du opplever og ser i den første kampen, er stort sett det du ser i den tiende. Jeg syntes faktisk lanseringsspillet Road to World Cup har vært den peneste av FIFA-titlene til 360, forstå det den som kan. Den visuelle kvaliteten har ligget på stedet hvil, og kanskje til og med falt litt. En statisk og tom atmosfære, med en simplifisert spillmotor er på ingen måte verdig det fotballfans forventer av spill i dag. Konkurrenten PES6 ligger flere hestehoder foran dette FIFA-spillet med kvalitet og gameplay, så hold lommeboka langt unna FIFA 07. Rent gameplagemessig vil jeg si at EA har sluppet et fotballspill på lik linje med FIFA 98 på Nintendo 64. Eneste problemet er at FIFA 98 WC var morsomt, det er ikke Fifa 2007. EA Sports hadde sikkert gode intensjoner for FIFA 07, men det fungerer ikke. Jeg har alltid vært positive til begge de to konkurrentene, men i år klarer jeg ikke.

—Kristian Nymo

4/10

Grafikk 6 Gameplay 3 Lyd 5 Holdbarhet 4
Ingenting for fotballelskere

Guitar Hero 2

For those about to rock - we salute you!

Plattform PS2 Utvikler Harmonix Utgiver Activision Sjanger Rock
Utgis 24. november Antall spillere 1-2 Testet versjon Gull Anb. Alder 12+



Guitar Hero er tilbake og i enda bedre form enn siste. Mer rock og bedre flerspillermuligheter.

Neil Peart i Rush slår an takten før mellomspillet mellom soloen og verset i YYZ. Jeg kaster fingrene på venstrehanden mot høyre i et forsøk på å nå fire knapper samtidig, for så å kjapt kaste de håpløse pølsene mine til venstre for å klimpre akkordene som pent smelter sammen med Pearts voldsomme, virvelvindaktige pisking.

Jeg er en fet gitarist, jeg er en stjerne, et ikon, en helt! I hvertfall føles det slik når jeg spiller Guitar Hero II, og selvfølgelig føler jeg meg akkurat slik utvikleren Harmonix vil at jeg skal føle meg. Det er noe med følelsen når man spenner på seg den lille plastgitar. Selvsagt skjønner jeg at jeg fremdeles bare leker rockestjerne, og står trygt plantet i min egen stue, fjernet fra alle myter om sex, drugs and rock 'n roll. Det bare føles helt korrekt. Fra første anslag på gitaren til jeg vrir meg i heftige gitarsoloer før fingrene ikke klarer å følge med lenger.

Guitar Hero II er en klar forbedring i forhold til den strålende forgjengeren, og det absolutt beste musikkspillet jeg har hatt gleden av å teste. Det har kommet mange musikkspill opp gjennom tidene, men Guitar Hero var det første som klarte å plassere deg i sentrum. Du var helten og alle øyne var i din retning. Spillet briljerte, ikke bare på grunn av urlekker presentasjon, overlegen grafikk og et usammenlignbart utvalg i klassiske hardrock-perler. Det bød også på et enkelt, men samtidig dypt og interessant spillsystem som fikk til og med den mest uinnvidde musikkspilfiende til å smelte som smør. Et par riff inn i Megadeaths Symphony of Destruction, og jeg var tapt i de udodelige hardrockriffenes forgjettede land. Det har også blitt latterlig mange

runder på More Than a Feeling med særdeles høy gitarføring i svært sene nattetimer. Låtutvalget denne gangen er variert og inneholder egentlig noe for enhver smak, selv om det selvsagt er fokusert på rock i alle tenkelige former. Hvis du ikke finner minst 10 låter du digger her finnes det ikke håp.

I Guitar Hero II dreier den største nyheten seg rundt flerspillermodusen og muligheten til å velge mellom å spille komp eller sologitar. Man kan selv legge soloen på for eksempel Kiss Struttr (Ace Frehley hersker som en av tidenes gitarikoner) mens kompisen spiller Paul Stanleys tunge bakgrunnsgitar. På låtene som ikke har andregitar (for eksempel Message in a Bottle med The Police) er det i stedet mulig å utfylle gitaren med bassgangen, og The Police har for øvrig en av verdens kuleste bassganger (Stings frisyre hersker). Den nyheten høres kanskje ut som en spillmessig bagatell, men den innebærer en enorm forskjell i forhold til den allerede strålende flerspillermodusen. Følelsen av selv å bygge musikken er betydelig større, og man slipper å dele på tonene, samt å måtte vente på den andre gitaristen. Det gir også en mye større følelse av å spille sammen, og det tar ikke mange låtene før man er fullstendig hekta. Sammen med overlekker, hardrock-stinkende presentasjon og fantastisk bra lyd kvalitet inneholder Guitar Hero II ikke mindre enn 40 fantastiske gitarklassikere som gjør dette til et av de absolutt beste musikkspillene som noensinne har blitt sluppet.

—Petter Engelin

9/10

Grafikk 7 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 9
Tidens beste musikkspill. Rock on!

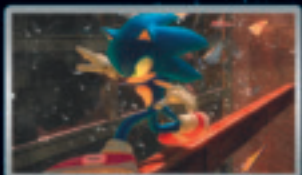


A NEW BEGINNING



"SONIC IS BACK AND LOOKING BETTER THAN EVER ON XBOX 360."

- XBOX 360

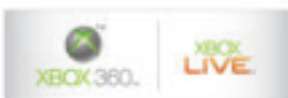


SONIC
THE HEDGEHOG™

ENTER THE SONIC AGE



ask
about
games
.com



SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA 2006. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

SEGA
www.sega.co.uk

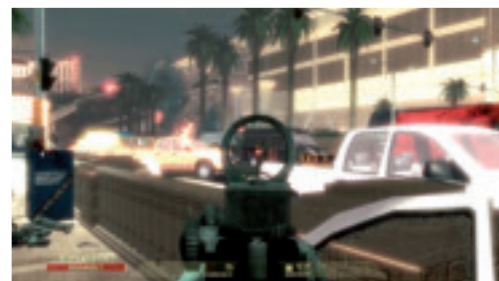
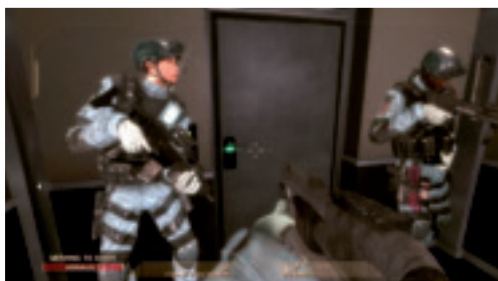
Rainbow Six Vegas

Kristian dreper terrorister og usylldige gamblere i Sin City



Høyt taktisk spill!

Det er alltid flere måter å løse oppdragene i Vegas på, og de ulike taktikkene fungerer ikke alltid like bra. Et godt tips er at den rolige og veloverveide fremgangsmåten ofte løser alt...



Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Ubisoft Montreal
Utgiver Ubisoft
Sjanger Taktisk Action
Utgivelse 24. november
Antall spillere 1-2
Anb. Alder 18+
Testet versjon Xbox 360
 Gull

Pluss God co-op, meget god fysikk, bra coversystem.

Minus Tidvis dårlig bildeoppdatering.

S Det er tre enkle regler man bør følge om man skal overleve som terrorist i et Rainbow Six-spill. Når du tror at du hører noe, sjekk nøye. Aldri dra en spøk på antiterrorlagets regning. Etter du har hørt noe, ikke sjekket og deretter dratt en spøk på antiterroristene sin bekostning, ikke plasser deg med ryggen mot den døren du mente å høre en lyd fra. I så fall er det bare å skru på lydtemperen, og la eventyret begynne.

Det er Sin City som er under angrep, og la meg si det med en gang; Rainbow Six: Vegas er en kruttønne av et spill. For dere med sans for historie, la oss spole litt tilbake. Det første Rainbow Six spillet ble sluppet på PC i 1998, og vant raskt mange hjertes. Blandingen av realisme, taktikk og utførelse frydet mange, og spillet bidro til å skape en sterkt voksende spillsjanger i "taktisk action". Senere vokste serien så konsollspillere kunne ta del i kaka, men ikke uten offer. For at serien skulle passe på konsoll

tonet utviklerne ned de strategiske elementene, og forenklet spillbarheten slik at den typiske konsollspilleren skulle trekke serien til sitt bryst. Hardbarkede pc-spillere og Rainbow-fans ble så frustrerte at de ikke spiste Grandis på flere måneder. Serien ble mer og mer forutsigbar, og etter mange utvidelsespakker må jeg ærlig innrømme at jeg mistet interessen for serien. Heldigvis tok Ubisoft faresignalene på alvor, og serien havnet på dreiebenken til det prestisjefulle Montreal Studios. Serien har fått en nestegenerasjons overhaling av alt det måtte innebære, men det er selve gameplayet som er mest interessant. De fleste brikkene har falt på plass, og det er bare å nyte av den intuitive spillbarheten som følger deg gjennom Vegas.

Et nytt element i serien er det dynamiske dekningsystemet. Man kan bruke alt av vegger, biler, sofaer blant mange andre ting, til å søke dekning fra fiendtlig ild. For å gå i dekningsmodus

holder man inne "left trigger". Da vil kamera skifte fra første persons perspektiv til et oversiktlig over skulderen tredjeperson utsnitt. Dekningsystemet gir ikke bare ly for kuleregnet, men også bedre oversikt i pressede situasjoner og under skuddvekslinger. Det tilfører også serien en ny dimensjon av realisme i forhold til hvordan spilleren må tenke. Man blir i større grad tvunget til å bevege seg strategisk, og hele tiden bruke omgivelsene til sin fordel. Realisme blir innført i spillet på en naturlig måte, som gir en stor stjerne i marginen. Det er en heftig opplevelse og bli fanget bak en søyle og ta dekning, vente til fienden bytter plass eller må ta ladegrep, før du lener deg ut av dekning for å fyre av et par vel plasserte susere i retning truten. Det er flere spill som har tatt i bruk lignende dekningsystem tidligere, men aldri før har det føles så kontrollert og intuitivt som nå.

Strategisk planlegging er et annet

Haugen mener

Til tross for at jeg er størst fan av denne typen spill til PC, fungerer Rainbow Six: Vegas bra til konsoll også. Det finnes få andre spill hvor man er så komplett avhengig av taktiske manøvre, og ørsmå forskjeller betyr ofte veldig mye. Underholdende, på tross av enkelte skjæmmende og irriterende feil. 8/10

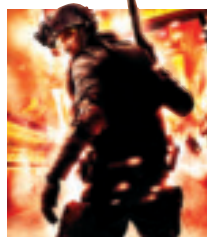
Frode Haugen



Las Vegas by night!
Alle som har vært i Las Vegas, eller fulgt ekstremt godt med på C.S.I. vil kjenne igjen mange av landemerkene i syndens by. Byen er tross alt en eneste stor bar og spillehall, og mange av oppdragene foregår blant forskremte hotellgjester.



element du må beherske i rollen som lagleder. Et rom fullt av terrorister kan klareres ved å storme rommet aggressivt med tung skyts, men er det gisler i rommet trenger man en tanke og plan bak angrepet. Det er først og fremst viktig å få oversikt over situasjonen. Om det ikke finnes vinduer kan man skyve et "snake camera" under dørsprekken. Da får man oversikt over hva som skjuler seg bak døren, og man er klar til å planlegge angrepet. Her blir ofte rollene til lagkameratene viktig. De har en rekke ulike muligheter til å angripe og klarere rom. Krever angrepet røyk for å forvirre fienden, eller er det best å gå inn med granater? Det hele kontrolleres med noen enkle trykk på D-padden. Man har også muligheten til å sette prioritet på fiendene, så lagkameratene dine kan fokusere på andre fiender enn de du angriper. Dette er spesielt viktig om man har planlagt en flankemanøvrer, eller angripe terrorister som holder gisler. Er angrepet godt planlagt og utført rekker



Anti-terror

Spill basert på anti-terror har alltid vært populært, men har naturlig nok vært mer i vinden de siste årene. Las Vegas har ikke vært utsatt for store terrorangrep, men fire av terroristene som stod bak flykapringene den 11. september var faste gjester på Olympic Garden Topless Cabaret på stripen i Vegas. Et av de alternative målene for de kaprede flyene var også Stratosphere Casino Tower i Vegas, 109 etasjer med restauranter, butikker og barer.

ikke terroristene engang å trekke pusten for de ligger strødd. Enkle strategiske elementer avsluttet med en saftig action cocktail. Her skinner den adrenalinfylte spillopplevelsen i Vegas. Lite blir overlatt til fantasien i den visuelle avdelingen. Vegas stiller høyt i toppsjiktet av lekre 360 spill, og byr på det meste man kan forvente av heftige spesialeffekter. I tillegg er animasjoner og ragdollfysikk myke og gjennomførte. Bildeoppdateringen kan falle litt i blant, men dette er aldri nevneverdig plagsomt med mindre man har et godt trent øye og er meget ømfintlig for hver eneste frame på skjermen.

Onlinedelen av Rainbow Six leverer også varene. Utviklerne har satset stort på å gi spilleren muligheten til å skreddersy sin egen karakter. Ulike klær og våpen-påbygginger låses opp og blir tilgjengelige ved å spille historien i enspillermodus. Man kan til og med mappe sitt eget ansikt på karakteren via Xbox Vision-kameraet,

om man er villig til å stikke sitt eget ansikt frem i kuleregnet. I tillegg til standard flerspillerdel, vil også hele enspillerhistorien være tilgjengelig både i online og offline coop-modus, noe som gjør Vegas til en attraktiv onlinetittel.

Er man interessert i actionspill er Rainbow Six: Vegas en tittel man absolutt bør vurdere. Spillet har en solid og gjennomført enspillerdel, og en flerspillermodus som definitivt kommer til å være blant de mest attraktive på Xbox Live. Selv om Vegas trolig vil falle i skyggen av det mektige Gears of War, bør ikke spillet overses. Rainbow Six: Vegas er en intens, actionfylt og herlig suppe, som kommer til å underholde langt utover vinteren.

—Kristian Nymo

9/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9
Taktikk og action i akkurat perfekt blanding

Aarum mener

Vegas er rett og slett utrolig fett. Det morsomme er utvilsomt å spille i co-op sammen med en kompis, men også enspiller er veldig underholdende. Jeg orket aldri spille de første spillene, rett og slett fordi det ble for vanskelig. En vellykket tilnærming arkadesjangeren! 8/10

—Carl Thomas Aarum

Killzone Liberation

Carl Thomas er i drepesonen

Plattform PSP Utvikler Guerilla Games Utgiver Sony Sjanger Action
Utgivelse Ute nå Antall spillere 1-6 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

PSP har fått mye hard medfart i det siste. Fra meg. Jeg har vært grinete, skeptisk og negativ. Men jeg føler ikke jeg har vært urettferdig, og jeg har ikke tenkt til å bli det nå heller. For hvis jeg er den som roper høyest når det er noe galt, så må jeg hoie litt når det er noe riktig også. Og her er det noe veldig riktig. Liberation begynner omtrent to måneder etter det originale Killzone fra 2003, men du må ikke ha spilt originalen for å få noe utbytte av dette her. Vi er midt i den andre Helghan-krigen, og Helghast-troppene kontrollerer de sørlige delene av koloniplaneten Vekta. Hele det post-apokalyptiske scenarioet vi husker fra originalen er på plass, med like mange paralleller til andre verdenskrig som det var sist.

Det mest opplagte er at Killzone ikke lenger er et førstepersons skytespill, som det var til Playstation 2. Kamera er denne gangen plassert omtrent 20 meter over slagmarken, og derfra følger vi vår gamle venn Jan Templar. Denne endringen er selvsagt på grunn av kontrollen. Med bare én analog stikke, er det vanskelig å lage et velfungerende FPS. I samme manøver har de endret litt på gamelplayet også. Fra å være et intenst og actionspekket run and gun-spill, er det nå mer strategisk. Ingen grunn til å fortvile av den grunn, du må fortsatt løpe fra fem Helghast-soldater, hive deg bak en kasse og mate dem med en velplassert granat. Det er ikke spart på kruttet med andre ord.

Kontrollen er ofte et tema når man snakker om PSP-spill, men her funker den helt smertefritt. Guerrilla har

designet et spill som matcher spillbarheten på PSPen, og som samtidig utnytter masse av kreftene som bor i det lille smykket. De kjenner imidlertid maskinens begrensninger, og styrer unna de fleste problemene. Det er helt tydelig at Guerrilla har hatt PSP i tankene helt fra første byggesten - dette er ingen enkelt port av et Playstation 2-spill. Det tar ikke lang tid før du treffer din gamle makker Rico, og da kan du enkelt gi ham ulike kommandoer med styrekrysset. I det du skal ta noen taktiske avveininger, går spillet inn i slow motion, så du får litt tid til å summe deg og tenke deg litt om før du tar dine valg. Ikke ulikt Band of Brothers. Et system som fungerer kjempebra, er latterlig enkelt, og ikke minst ser veldig lekkert ut.

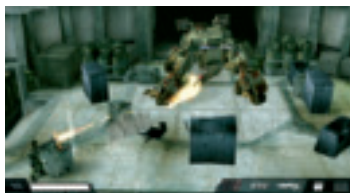
Liberation har også et ganske bærbar gameplay. Oppdragene er som regel ikke lenger enn 10-12 minutter, men om det også blir litt i overkant, kan du spille kortere Challenge-runder, og sette tidsbegrensingen til for eksempel fem minutter. I tillegg er det en finfin flerspillerdel, hvor to stykker kan spille coop gjennom enspillerdelen, eller opptil seks stykker kan dyste i en runde deathmatch eller capture the flag.

Killzone Liberation er et veldig bra spill, og gjør mye ut av PSPen. Et skår i gleden er at det ikke er særlig langt. Etter 5-6 timer burde du være i mål. På en annen side så rekker det akkurat å bli litt ensformig mot slutten, så det var kanskje like greit å slutte der. Uansett, dette er lett ett av de ti beste spillene - kanskje også topp fem til konsollen. Action, taktikk og høy teknisk standard er oppskriften på denne eksplosive kruttbolla fra nedelenderne i Guerrilla, og jeg er sulten!

_Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7
Endelig en solid dose action til PSP

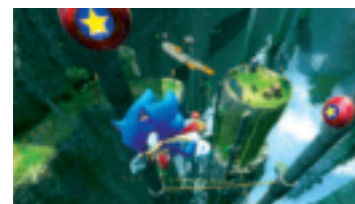
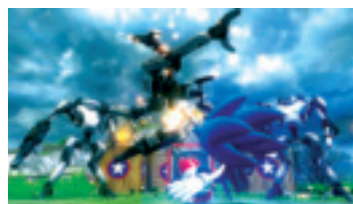


Kameravinkelen i Killzone: Liberation fungerer utmerket, og gir deg god oversikt og kontroll over omgivelsene. Uvanlig for denne typen actionspill, men en meget god idé.

Sonic the Hedgehog

Sonic løper inn i neste generasjon

Plattform Xbox 360 Utvikler Sega Utgiver Sega Sjanger Plattform Utgis: 24. november
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. Alder 3+



Sonic er for meg en litt troblete spillserie. Det begynte veldig bra, med et par sjanger-definerende plattformspill, men de senere årene har det vært litt av en kvalitetsmessig berg og dal-bane. Mange gamle fans har mistet interessen, og bare de mest tålmodige har gitt det blå pinnsvinet fornyet tillit gang på gang. Denne gangen er Sonic i et ganske typisk japansk eventyr. Det hele begynner med høytidelig seremoni i en mellomstor japansk havneby. Det ser riktig så idyllisk ut, og kunne vært hentet rett fra et hvilket som helst rollespill fra landet under solen. Men så skjer det noe rart. Dr. Eggman kommer svevende på fly-maskinen sin, og spolerer hele begivenheten. Og når Eggman er der, er aldri Sonic langt unna, og jeg har aldri sett ham så

malplassert. Det er nesten som at han skal komme løpende inn i Final Fantasy X. Når spillet først begynner, tar det ikke lang tid før alle problemene åpenbarer seg. Uforståelig kontroll og et klønete kamera, og det hele utspiller seg i en by full av bugs. And not the good kind. Grafisk sett er det ingenting som minner om neste generasjon. Teksturene er flate og blasse, og lastetidene er helt skandaløst lange. Dette er det verste jeg har spilt på lenge. Kanskje årets verste. En god kandidat i alle fall. Med dette graver Sonic en dyp grav for gammel storhet.

_Carl Thomas Aarum

3/10

Grafikk 4 Gameplay 3 Lyd 4 Holdbarhet 3
R.I.P.

Medieval 2: Total War

Solid middelalderstrategi

Plattform PC Utvikler Creative Assembly Utgiver Sega Sjanger Strategi
Utgis 14. november Antal spillere 1 Testet versjon Gull Anb. Alder 16+

Total War-serien har stått for noen av de beste strategiske høydepunktene de siste årene, og oppdatert grafikk og bedre kampsystem skal tilfredstille de mange fansene serien har fått. Nok en gang er man tilbake i Europa i mørkeste middelalder, en periode som selvsagt passer strategisjangeren perfekt. Stor politisk ustabilitet, og landområder som skiftet eierskap oftere enn Carl Thomas tar oppvasken i kollektivet sitt. Du kan velge blant 20 land, og hovedmålet er selvsagt herredømme over Europa. Amerika er også oppdaget og hvis du får kontroll over Europa står vinlandet for tur.

Motoren i Medieval 2: Total War er bygget opp fra bunn av, og australske Creative Assembly har gjort en meget god jobb. Tidligere så alle tropper ut som kloner av hverandre, men i tråd med trenden i dagens strategispill, består nå alle tropper av individuelle soldater. Grafisk sett fremstår spillet som imponerende, men i denne sjangeren er ikke det hovedessensen, og heller ikke avgjørende for om det blir en helhetlig og tilfredstillende strategisk

opplevelse. Den mest iøynefallende forbedringen er en vesentlig bedre AI. De ulike troppene er godt balansert, og skjønner faktisk hvordan de kan bruke terrenget til sin fordel, uten at du må vokte over dem som en hauk, og uten at de til stadighet går seg fast i noe.

Medieval 2 er et bra strategispill, men på ingen måte banebrytende. Liker du serien vil dette gi det mer av det samme, i en oppdatert og polert utgave.

_Frode Haugen

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8
Solid strategi uten overraskelser.



CONQUER THE WORLD WITH YOUR NINTENDO DS™

OUT NOVEMBER



AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS



COMMAND 1 OF 5 DIFFERENT CIVILIZATIONS
BRITONS, FRANKS, MONGOLS, SARACENS & JAPANESE

TAKE CONTROL OF THE GREATEST RULERS IN HISTORY
RICHARD THE LIONHEART, JOAN OF ARC, GENGHIS KHAN...

COMMAND OVER 65 DIFFERENT TYPES OF UNITS

4-PLAYER COMBAT SCENARIOS



OUT NOVEMBER

WWW.AGEOFEMPIRESDS.COM

"AGE OF EMPIRES IS A GREAT TRIBUTE TO THE PC SERIES,
AND A WORTHY ADDITION TO ANY COLLECTION." - IGN



Microsoft

NINTENDO DS



ENSEMBLE STUDIOS



Call of Duty 3

Redaksjonens største Call of Duty-fan setter karakter på det tredje kapitelet i serien



Lite nytt

Grafikken i Call of Duty 3 er fullt på høyde med forgjengeren, men sammenlignet med flere av høstens grafikkbomber, fremstår det som en smule skuffende.

Informasjon

Plattform PS2, PS3, Xbox, Xbox 360

Utvikler Treyarch

Utgiver Activision

Sjanger FPS Action

Utgivelse 10. november

Antall spillere 1-24

Anb. Alder 16+

Testet versjon Xbox 360

Pluss Høyt tempo. Tidvis veldig bra. Forholdsvis variert

Minus Uambisiøst.

Førstepersonsskytere fra andre verdenskrig er vel den mest velbrukte settingen i spillhistorien. Det skorter ikke på utvalget, og det har etter hvert kommet en del virkelig gode krigsopplevelser. Favorittene er Medal of Honor: Allied Assault, Brothers in Arms og selvsagt gode gamle Wolfenstein 3D. Ingen av disse kan imidlertid overgå det originale Call of Duty. Verken før eller siden har jeg spilt gjennom en like intens, episk og overveldende krig. 10. november fikk et av mine favorittspill en oppfølger.

Ironisk nok byr Call of Duty-serien på noe av det aller beste og aller verste denne sjangeren har å by på. I den positive enden finner vi som nevnt det originale Call of Duty, mens i andre enden ligger det bedrøvelige Finest Hour. Det var dritkjedelig, for å si det på godt norsk. Hvordan kan en serie som begynte så bra variere så mye?

Det er egentlig ikke noe stort mysterium. På totalt seks utgivelser, har det vært fire forskjellige utviklere. Infinity Ward er de opprinnelige trollmennene med den magiske oppskriften, men det er Treyarch som står for dette tredje kapitelet. De gjorde ingen kjempe-suksess med Call of Duty 2: Big Red One, men får her en ny sjanse til å ta serien skrittet videre.

I Call of Duty 3 tar vi turen til Frankrike. Du tenker kanskje at du har vært der omtrent 7489 ganger før, men



Til tross for at Call of Duty 3 absolutt er et bra spill, kunne Treyarch vært mer oppfinnsomme. Spill fra 2. verdenskrig har kommet i enorme mengder de siste ti årene, og derfor hadde det vært greit med noen friske pust. Våpen er imidlertid blant de tingene som godt kan være som de er for å beholde det historisk korrekte aspektet.

det ikke Omaha Beach det er snakk om. Denne gangen skal vi til Saint Lo – byen som dannet bakteppe for det blodigste slaget under hele krigen. Et godt utgangspunkt. Etter en rask innføring er krigen i gang igjen. Det tar omtrent syv sekunder før jeg husker hvordan det var. Kaotisk. Jeg har ingen oversikt eller kontroll. Bombene hagler og kulene flyr. Jeg aner ikke hvor jeg skal eller hvordan jeg skal komme dit. Det eneste jeg vet er at jeg må komme meg i dekning. Jeg løper som en hodeløs kylling til jeg finner

en solid kasse jeg kan sette meg ned bak. Trekker pusten. Teller til tre. Krigen er i gang for alvor.

Det er ikke mange endringer siden sist. Den presise spillmekanikken fra Call of Duty 2 er lett å kjenne igjen. I løpet av spillets 14 kapitler inntar du støvlene til fire forskjellige soldater. Du styrer vekselvis en amerikaner, en kanadier, en brite og en polakk. I motsetning til tidligere, er alle historiene samlet under én lang kampanje. Problemet med det er at det blir litt vanskeligere å følge med

Haugen mener

Carl Thomas har utropt seg selv til den største Call of Duty-fan i redaksjonen, men vi er flere. Jeg elsket forgjengeren, og tredje hovedspill i serien er ikke like bra, men det er fremdeles blant de bedre spillene basert på 2. verdenskrig på markedet. **9/10**
_Frode Haugen



Bomber og granater
Treyarch har ført videre Infinity Wards knallharde satsing på korrekte våpen fra tidsperioden. Du får muligheten til å bruke arsenalet både fra de allierte og fra tyskerne, og det er store forskjeller på hvordan våpnene føles og fungerer.



på hvor i verden man befinner seg, og hvem man egentlig er til enhver tid. Dermed får man ikke noe forhold til den man styrer, og spillopplevelsen blir dessverre litt upersonlig.

Denne måneden kommer det tre store actionspill. Call of Duty 3, Gears of War (GoW) og Rainbow Six: Vegas. Både GoW og Vegas byr på coop, og jeg skulle ønske jeg kunne spille dette også sammen med en kompis. Jeg er en sucker for coop. Digger det. Det burde bli standard på alle spill i hele verden.

Visuelt sett er det ingen stor opplevelse. Det har fått en finpuss siden sist, og spesielt vann og eksplosjoner ser bedre ut, men det har stadig et godt stykke igjen til Vegas og GoW. Det er likevel godt over "godkjent", og er definitivt et lekkert spill.

Det er ikke Infinity Ward som sitter ved spakene. Og Treyarch har ikke det samme magiske pulveret å strø om seg med. Men det er likevel en forholdsvis variert opplevelse de har kokt sammen.



Ny utvikler

Infinity Ward har fått mye skryt for de to første spillene i Call of Duty-serien, men denne gangen har de gitt stafettstaven videre til Treyarch. Call of Duty og Call of Duty 2 er også de beste spillene i serien, og nykommerne Treyarch klarer ikke helt å leve opp til forventningene. Tidligere har Treyarch utviklet Spider-man 2, Call of Duty 2: Big Red One, Kelly Slater's Pro Surfer, Minority Report, NHL 2K3 og Tony Hawk til Dreamcast. En herlig blanding.

Vi får kjøre bil og tanks, snike rundt skogen med sniper og storme en tyskkontrollert låve med en MP44 i den ene hånda og et knippe granater i den andre. Det er ikke noe å utsette på tempoet heller - adrenalinet renner nesten over når du får en tysk "potatomasher" i fanget midt i en hektisk shootout i en vinkjeller i utkanten av Paris. Har du litt is i magen, kan du plukke den opp og kaste den tilbake der den kom fra. Mangler du imidlertid is, ender du opp som - ja nettopp - potetmos.

Activision har funnet en mal som funker, og ser ingen grunn til å tukle med den. Men hvorfor fikse noe som ikke er ødelagt? De få endringene som er gjort er helt ufarlige, men akkurat nok til å gjøre det ekstra spennende. Om jeg hadde stått med 600 kroner i hånda og skulle kjøpt meg ett nytt spill til 360en min, så hadde det ikke vært et veldig vanskelig valg. Gears of War er friskere, mer hektisk, byr på

smartere action og er penere å se på. Rainbow Six: Vegas er også bedre, og er til syvende og sist et bedre kjøp enn Call of Duty 3. Dessverre, for dette er et spill som er knakende bra, men som mange kan gå glipp av på grunn av den knallharde konkurransen.

Alt i alt er dette et underholdende spill. Ingen tvil om det. Det er ikke fantastisk, men det er veldig bra. Velprodusert og velspillende. Noen ganger glimter det også skikkelig til. For eksempel når jeg kjører i 100 km/t gjennom en landsby nord i Frankrike og brekksladder over to flyktende nazister. Da storkoser jeg meg. Det er beinhard konkurranse denne måneden, og selv om Call of Duty 3 ikke kommer best ut, er det absolutt verdt en titt.

_Carl Thomas Aarum

Petter mener

Treyarch har mot alle odds lyktes i det kunststykket å lage glimrende spill på elleve korte måneder. Call of Duty 3 er et ti timer langt actionepos som holder meget høy kvalitet fra begynnelsen til slutt. De audiovisuelle kvalitetene går uten på det meste som finnes i dagens spillmarkedet. Fullt på høyde meg forrige spill. **9/10**

_Petter Englin

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7
Treyarch vet hva de driver med

Need For Speed: Carbon

Flat pedal fra Electronic Arts

Plattform Multi Utvikler EA Black Box Utgiver Electronic Arts Sjanger Racing
 Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon Xbox 360 PAL Anb. Alder 12+



Tradisjoner er som regel hyggelig. Hvert år gleder jeg meg for eksempel veldig til bursdagen min, og jeg er vel ikke akkurat alene om det. Nå var det jo et morsomt sammen treff at jeg faktisk hadde bursdag på samme dag som det nye Need for Speed spillet skulle slippes, og tradisjonen tro har guttene og jentene i EA skrudd og mekket i et års tid for å forbedre den etter hvert så aldrende spillserien.

Som jeg sa, så er tradisjoner som regel hyggelig – som regel. Når det kommer til spill derimot, er det kanskje ikke så positivt at lanseringer nærmest har fått status som en tradisjon. Og hva EA angår, føler jeg at de er faretruende nære med sine utallige serier. Allikevel er Need for Speed kanskje den spillserien som har utviklet seg mest de siste årene, og utgivelsene har jeg alltid imotegått med en viss forventning.

NFS Carbon har mange elementer som gjør dette til et av de bedre bilspillene på Xbox 360. Du har stor frihet i form av steder du kan kjøre, og du kan også ta de utfordringene du måtte ønske. I tillegg kan du tilpasse og fininnstille bilen din etter din egen smak. Likevel har spillet et par irritasjonsmomenter, som forhindrer det å bli en klassiker.

Carbon starter der historien i Most Wanted sluttet. På samme måte som i forgjengeren fortelles historien med ekte skuespillere i en animert dataverden, og dette fungerer noen steder bra, men altfor ofte veldig dårlig. Det føles som om disse skuespillerne prøver litt for hardt å være tøffe og kule, og resultatet er som du kan tenke deg, det stikk motsatte. Tanken er vel å gjenskape stemningen fra The Fast and the Furious, men i stedet blir jeg sittende igjen med en følelse av å se d-versjonen av filmen med skuespillere fra Melrose Place. Når sant skal sies, så er jo ikke dette et spill hvor fortellerelementene må være på



topp, men når EA på død og liv skal ha en historie der, kunne de like godt ha gjort seg litt mer flid.

Selv om Need for Speed Carbon er forholdsvis lik sin forgjenger når det kommer til bilkjøringen, har spillet fått et par nyvinninger. Nå kan du blant annet velge å ha en wingman ved din side i gateløpene, på samme måte som i en flyskvadron. Hensikten er at du skal kunne utmanøvrere dine motstander ved hjelp av din kompanjong. Tanken med wingmen er i og for seg god, men spillmekanisk fungerer ikke funksjonen så bra. Fokuset mitt ligger i å kjøre så bra som mulig, og da blir det egentlig et forstyrrende element når jeg samtidig skal sende en av mine allierte ut på oppdrag. Selv om hjelpen fra dine kompanjonger enkelte ganger kan bety forskjellen mellom seier og tap, er de mest i veien.

Til tross for disse irritasjonsmomentene skal jeg være fair og si at Need for Speed Carbon så absolutt har en underholdningsverdi. Til tross for at det ikke er så mye nytt siden Most Wanted, og historien gir meg gåsehud i ren irritasjon, vil du likevel ha mange underholdene timer foran deg. Bilkjøringen er tross alt rimelig morsom, og det er det som veier tyngst her. Dersom du i tillegg har Live-abonnement til Xbox 360 kan du nok regne med et par våkenetter fremover.

Joachim Gresslien

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
 Mer moro for alle gatebilentusiaster.

Tony Hawk's Project 8

Rullebrettene konge er tilbake

Plattform Multi Utvikler Neversoft Utgiver Activision Sjanger Actionsport
 Utgis 17. november Antall spillere 1-8 Testet versjon Xbox 360 Gull Anb. Alder 16+

Jeg er en av de som har brukt altfor mye tid på Tony Hawk-spillene opp gjennom årene, spesielt nummer 2 og 3. Jeg gikk til og med på loftet for å børste støv av mitt gamle skateboard, og gikk til anskaffelse av et splitter nytt brett. Jeg skal ikke påstå at det har blitt hyppig brukt, men en kickflip i ny og ne har det nå blitt tid til.

Alle spillene i Tony Hawk-serien har holdt meget høy kvalitet. Det er ingen av dem som har vært dårlige, men noen har lidd litt av at det ikke har skjedd den store utviklingen siden forgjengeren. Dette har Neversoft tydeligvis bestemt seg for å gjøre noe med, og i Tony Hawk Project 8 bader man formelig i nye funksjoner. For det første er grafikkmotoren helt ny. Designet er imidlertid ganske likt tidligere spill, og derfor ser man ikke forbedringene ved første øyekast. På Xbox 360 blir det imidlertid meget tydelig etterhvert, og detaljrikdommen er stor.

Som alltid er spillets gang knyttet opp til ulike typer oppdrag som skal løses, og her vil alle som har spilt tidligere versjoner kjenne seg igjen. Det handler om grinde lengst mulig, samle på alskens ting, høyeste hopp, forskjellige trikskominasjoner og å imponere mannen i gata som ser på. Det mest spektakulære er imidlertid de såkalte "Bail Goals", hvor målet er å tryne på mest mulig dramatisk vis. Spillet benytter seg av en Havoc-fysikkmotor, og fallene er så over-the-top at det hele ofte blir hysterisk morsomt. Du kan bli kastet flere hundre meter, bare for å sprette som en basketball mellom bygninger og biler, mens samtlige ben i kroppen males til mel. Unyttig, men

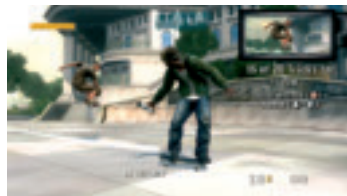
morsomt.

Det som i hovedsak løfter Tony Hawk Project 8, og gjør det til en ny og frisk spillopplevelse, er innføringen av "Nail That Trick". Denne triksmodusen er noen ganger oppdragsbasert, men du kan også starte den når som helst ved å trykke inn begge de analogene spakene når du er i luften. Spillet går over i sakte film, kameraet endrer vinkel og fokuset er på beina dine og brettet. Nå styrer den venstre analoge spaken det beinet som er nærmest venstre bildekant, og motsatt. Her kan du lage dine helt egne trikskombinasjoner i ro og mak, men det kreves også meget god timing for ikke ende i en blodpøl. Grafikken mens man er i "Nail That Trick"-mode kan gi hakeslepp, og man kan faktisk se hver minste detalj under skoene til skateren. Neversoft har aldri brukt motion capture i de foregående spillene, men nå har de gjort det på alt. Alle skaterne (Rodney Mullen brukte tre hele dager i studio) har lagt inn både vanlige triks og signaturtriks. Til og med brettene fikk egen lystape på hjul og trucks. Bevegelsesanimasjonene ser også utrolig naturtro ut, og denne funksjonen alene gjør spillet verdt en anbefaling. Når man i tillegg kan spille med syv andre venner online, det er flere oppdrag å løse enn i noe annet Tony Hawk-spill og et soundtrack som vil glede alle som har likt de foregående, er det bare å konstatere at Hauken er tilbake i supertoppform. Bedre enn på veldig lenge.

Frode Haugen

9/10

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 10
 Beste Tony Hawk siden nummer 2.



WTCC
 FIA World Touring Car
 Championship
OFFICIAL GAME

ALSO INCLUDING



OUT ON PC
NOVEMBER 24



“Beat me
 in RACE
 if you can”

Rickard Rydell

Rickard Rydell



RACE™

THE WTCC GAME

- Official WTCC license
- Multiple difficulty levels
- State of the art graphics
- Multiplayer with AI drivers

PC DVD

www.race-game.org



Football Manager 2007

Fotball på øverste hylle

Plattform PC Utvikler SI Games Utgiver Sega Sjanger Simulasjon
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+

Styret mener at de har gjort en riktig og svært god avgjørelse ved å overlate ledelsen av klubben til David Skovly". Jeg kan med en gang avsløre at de tok feil. Skammelig feil. Mennesker feiler, det er helt naturlig sies det. Jeg gledet meg stort til å lede klubben i mitt hjerte, Kjelsås IL, til Tippeligaen i løpet av et par sesonger. Dessverre tok eventyret slutt allerede etter sesong 1. Fasiten var like tydelig som reaksjonen til styret, nedrykk til 3.divisjon og tap i 1.runde av NM. "Du er ikke mann nok for oppgaven, you're fired!". I reneste The Apprentice stil måtte jeg pakke sakene mine å dra på jakt etter nye arbeidsoppgaver. Men hvem vil ha en manager som har fått sparken i 2.divisjon?

Football Manager er resultatet av skillsmissen mellom SI Games og Eidos. Det tidligere radarparet sto bak suksessen til Champions Manager år etter år. Dessverre tok forholdet slutt for et par sesonger siden. SI Games sokte ly hos Sega, i bagasjen tok de med seg flere av de gode aspektene ved spillserien. Eidos på sin side hadde rettighetene til navnet og varemerket CM. Vennene ble dermed fiender, som de konsumentene vi er gnir vi oss i hendene ettersom de to leirene kniver om å levere det beste produktet. SI Games og Sega har heldigvis bevart alt som resulterte i endeløse netter med taktikkprat og speiding etter de nye up-and-coming stjernene.

I vår prøvde jeg FM06 til Xbox360, det var en ambivalent opplevelse. Til PC derimot er sagaen en helt annen. De enorme databasene i samspill med en funksjonalitet som har blitt perfektionert over en 10 års periode gjør at vi sitter igjen med et produkt som gir mye spill for pengene. FM07 fortsetter der FM06 slapp taket. Alle spillerstallene er

oppdatert, samtlige klubber stiller til start med lisenser og bølgevis med triviell informasjon. Hvis du skulle ønske å starte spillet raskt og kun ha tilgang på spillere som Ronaldhino, Kaká og Ballack er det et legitimt valg. Skulle du på den andre siden ha interesse av å hente de beste talentene fra Fyllingen (hvis det er noen) (du koddet ikke med Fyllingen, David. red. anm.) eller kjøpe opp goalgetter David Skovly fra Kjelsås 2. Ja, da er der bare å kjøre løpet fullt ut å velge den største databasen.

Det som fascinerte meg mest ved FM06 var muligheten til å rose eller kjeffe på spillere mellom omgangene. Denne funksjonen er videreutviklet og fungerer godt som lufteventil. Du velger selv om du ønsker å gi generell teamtalk eller om alle spillerne skal få individuell oppfølging. Det er klart at din toppspiss som er inne i en periode med måltørke kunne trenge noen oppløftende ord og klapp på skulderen.

Mitt kapittel i Kjelsås IL er ferdig skrevet. Etter et par måneder i varmere strøk med paraplydriker og solsenger er jeg klar for nye oppgaver. Dagen etter hjemkomsten tikker det inn en melding i innboksen om at Per-Mathias Høgmo har sagt opp sin stilling. Rosenborg er på desperat jakt etter en erstatter. Jeg er på vei mot duskregn, flomlys og minusgrader. Jeg skal lede RBK i Champions League 2007. Uansett, først må jeg finne en spiss med talent og fremtiden foran seg. Mon tro om det finnes noen billige kandidater i norsk 2.divisjon?

David Skovly

9/10

Grafikk 6 Gameplay 9 Lyd 5 Holdbarhet 9
Verdens beste managerspill



Spillerdatabasen i Football Manager 2007 er enorm og du skal ha rimelig sære favorittlag om du ikke finner noe for din smak. Til og med for oss nordmenn er det mange divisjoner å velge blant.

Marvel Ultimate Alliance

Supermiddelmådig

Plattform PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360 Utvikler Raven Utgiver Activision Sjanger Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1-4 Testet versjon PS2, Xbox 360 Anb. Alder 12+



Alle som har lest Gamereactor mer enn én gang, vet at jeg er over gjennomsnittlig fascinert av superhelter. Og hver gang jeg skal skrive om et superhelte spill, drar jeg til min gode superheltevenn og – orakel Ole Martin. Trofaste lesere vet at han skrev i Gamereactor for en stund siden, men nå om dagen går mesteparten av tidens hans med til å skifte bleier, varme flasker og si gogo-gaga. Jeg tenkte han kunne trenge litt spandex og mutant-evner mellom bleiene, så jeg dro på superheltebesøk! Selvfølgelig måtte jeg også si litt gogo-gaga, men når junior var i seng var det tid for whopass – marvelstyle. Den superonde Dr. Doom har samlet alle superskurkene i superland, og lagt en superslem superplan. For å sette en stopper for Masters of Evil må alle superhelte alliere seg, og stå sammen for å redde verden. Det blir ikke stort bedre for supergeeks som oss!

Introen tar oss med storm. Den er kul, lekker og actionspektet. Legger lista skyhøyt. Vi er klare for en skikkelig superfest! Men da spillet begynner, blir vi synkronskuffa. Grafikken in-game ser simpel og billig ut, men vi gyver likevel løs på oppdraget med godt mot. Vi består av et superteam på fire, og vi skal dele ut superbank. I starten består laget av Spider-man, Thor, Wolverine og Captain America, men det tar ikke lang tid før vi får komponere vårt helt eget superlag. Det er totalt rundt 20 helter å velge mellom, alle med sine velkjente tights og unike superevner.

Et ganske tydelig problem var at heltene var litt ubalanserte. The Human Torch er for eksempel ekstremt effektiv og dødelig der han spruter rundt seg med flammer og ild, mens Thor, som egentlig burde vært sterkest av alle, ikke klarer å gjøre særlig mye skade. Kampene har også i tillegg en tendens til å bli veldig uoversiktlige og består som regel bare av hjernedød knappemosing. Ingen taktikk. Ingen finesse.

Spillhuset Raven Software har stått



Her har du alle heltene samlet på et Brett, og er du fan finner du nok mye moro.

for flere tunge spill, og av nyere dato kan jeg nevne blant annet Soldier of Fortune, Jedi Outcast, Jedi Academy og Quake 4. Raven har også stått for de to X-men Legends-spillene, som av en eller annen grunn har fått relativt god kritikk rundt om i verden. Jeg fatter det ikke. Begge spillene suger hårete manneballer spør du meg. Vi kan si at de suger hver sin balle. Det er kanskje derfor jeg ikke er veldig begeistret for Ultimate Alliance heller. Det er mer eller mindre likt som X-men Legends, bare med flere superhelter og superskurker.

Ole Martin og jeg ble sittende i nesten fire timer. Når vi skruddet av var vi mer fornøyde med at vi faktisk hadde holdt ut i fire timer, enn vi var med spillet. Det kan jo ikke være et spesielt godt tegn. Activision sitter på en helt fabelaktig lisens. Marvel. Det er en gullgruve. Det gjør det litt ekstra bittert at resultatet ikke blir bedre enn dette. Er du beinhard superfan av Marvels superunivers, er dette gøy. Ikke fordi det er et bra spill, men fordi du garantert finner igjen dine favorittskurker og –helter.

Likte du X-men: Legends-spillene, liker du dette her. Vårt største problem med Ultimate Alliance var imidlertid at kampene var så uoversiktlige og simple. Lag et tredjepersons actionspill med "over the shoulder" kamera, en solid historie og et knippe fete superevner. Det er alt vi ber om.

Carl Thomas Aarum

4/10

Grafikk 4 Gameplay 4 Lyd 3 Holdbarhet 4
Kjedelig superspill.



The world's largest army of Super Heroes™ is under your control. Create four-member strike teams. Choose from over 20 playable characters. Interact with more than 140 legends in all. Become your favourite heroes and change the fate of the universe in this epic action-RPG.

MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE

Autumn 2006

WWW.MARVELULTIMATEALLIANCE.COM



	PlayStation.2							
		PlayStation Portable					Wii™ RELEASE DATE UNCONFIRMED	

ACTIVISION
activision.com

MARVEL

BIZZARRE CREATIONS

Vicarious Visions

12+
www.peg.info

MARVEL, and all related character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. Super Heroes is a co-owned registered trademark. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "X", "PlayStation", "PSP", "XBOX", "XBOX 360" and "G.O.A." are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). This title is not yet concept approved by Sony Computer Entertainment America. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GAME BOY ADVANCE, Wii and the Wii logo are TRADEMARKS of NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

HVORDAN SKAL FREMTIDENS MP3 SPILLER SE UT?

Vinn en Zen V Plus 2 GB MP3 spiller og mange andre fete premier fra Creative

Hvordan skal verdens kuleste MP3-spiller se ut om 12 måneder? Design ditt forslag - gjerne i 3D, og begrunn hvorfor nettopp denne spilleren er verdens feteste.



PREMIER:

De 5 beste forslagene pr. land (som får flest stemmer!) vinner:
1 X Zen V Plus 2 GB (street nok 1.199,-)
1 X ZEN V Armband (nok 149,-)
1 X ZEN V Auvana headset (nok 799,-)
Send dit forslag til: bernt.sandnes@gamereactor.no
Creative forbeholder seg retten til å bruke alle innsendte forslag kommersielt



STOR GEARS OF WAR KONKURRANSE

Vinn en xbox360 konsoll, spillet og en faceplate

1. Hvilket firma har utviklet Gears of War?

1: Epic Games X: Microsoft 2: Travellers Tales

2. Hva heter hovedpersonen i Gears of War?

1: Bruce Alden X: Marcus Fenix 2: CT Aarum

PREMIER:

1. Premie:
XBOX 360 konsoll + Gears of War spill + Gears of War faceplate

2 - 5. Premie:
Gears of War spill + Gears of War faceplate

Skriv ned dine svar, besøk deretter www.gamereactor.no/konkurranser for å delta. Husk å skrive navn og adresse på svaret ditt, ellers kan vi ikke kontakte deg senere hvis du har vunnet.

VINN DIN EGEN FREMTIDSKRIG

Vinn Battlefield 2142 til PC

1. Hvilket firma har utviklet Battlefield - serien?

1: Digital Illusions X: id Software 2: Blizzard

2. I hvilket år foregår Battlefield 2142?

1: 2142 X: 1942 2: 2642



Skriv ned dine svar, besøk deretter www.gamereactor.no/konkurranser for å delta. Husk å skrive navn og adresse på svaret ditt, ellers kan vi ikke kontakte deg senere hvis du har vunnet.

FORGE YOUR RAIL EMPIRE



Lay track, expand towns and cities, transport goods and watch the world come to life.



Build your dream railroad world or dive into competition against J. Pierpont Morgan, Cornelius Vanderbilt and others!



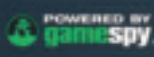
Ruthless LAN and online multiplayer. Sabotage your rivals and monopolize the industry.

SID MEIER RETURNS TO REINVENT THE GAME THAT LAUNCHED THE "TYCOON" GENRE.

Creators of the world's best strategy game, Sid Meier and Firaxis Games put you in charge of building the greatest rail empire in the nation! Manage trains, cargo and your bottom line while engaging in all-out corporate warfare against rival tycoons, slick entrepreneurs and robber barons!



www.sidmeiersrailroads.com



© 2006 Take Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Railroads, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take Two Interactive Software are trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Firaxis, the Firaxis logo, and other Firaxis Marks are registered trademarks or trademarks of Firaxis Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Star Trek: Voyager is a trademark of Paramount Pictures. Copyright © 1991-2006 by 3AO Game Tools, Inc. Star Wars: The Force Unleashed is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. The product names, software technology, and logos are trademarks of Microsoft Corporation. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Product of the United Kingdom.



www.pegi.info



DVD-anmeldelser

Nye anmeldelser hver måned!



MÅNEDENS DVD

Til pumpene!

Nyttårsfeiring i Nord-Atlanteren er uaktuelt i år

Poseidon

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

Naturkatastrofer og film er et velkjent fenomen, og som regel er resultatet severdig. Når vi noterer at det er Wolfgang Petersen som styrer showet bak kamera-linsene skjønner vi fort hvilket element som står i begivenhetenes sentrum. Med *Das Boot* og *The Perfect Storm* på CVen kan selv en landkrabbe forstå at regissøren har et sterkt bånd til havet og dets hemmeligheter. Denne katastrofefilmen ble første filmatisert i 1972 og baseres på en roman av Paul Gallico fra 1969. Spørsmålet vi stiller oss er dermed hvorvidt det er behov for å se nok et skip i serios trøbbel?

Poseidon er først og fremst navnet på havets konge (jamfør gresk mytologi ABC), i dette tilfelle har noen

kloke hoder funnet ut at det er et passende navn på deres enorme cruiseskip. Nå har det seg slik at ting ikke alltid går som planlagt og havet er i seg selv et relativt ustabil element. Det viser seg nemlig raskt at havets konge ikke lar seg styre av mennesker.

Havet viser seg fra sin beste side og det nærmer seg midnatt på nyttårsaften. Både mannskap og passasjerer er i feststemning, men dessverre for dem kommer det en ubuden gjest på besøk. En monsterbølge dukker opp i horisonten og herfra og inn er det heseblesende action som står i høysetet.

Det er ingen tvil om at likhetene mellom Poseidon og mer anerkjente Titanic er mange. Jeg nevner i fleng: Stor båt i serios trøbbel, fattig og rik problematikk, kjærlighet og ikke minst action. Mens Titanic

hovedsakelig fokuserer på et kjærlighetsforhold, fokuserer Poseidon på en gruppe mennesker som ønsker å komme seg helskinnet i sikkerhet. I lengden blir det litt slitsomt å følge disse karakterene du egentlig ikke har noe forhold til. Det du står igjen med er for så vidt essensen: De vil ut! På skuespillerfronten er det ingen som briljerer, men Josh Lucas og Kurt Russell er begge heltmodige, tøffe og all that jazz. Filmen følger alle reglene i boka når det kommer til oppbygning, klimaks og slutt. Toppen av klišéberget åpenbarer seg da en av filmens karakterer utfører en heltmodig handling av en annen verden.

Poseidon er ikke tidenes beste katastrofefilm, men den er helt grei søndagsunderholdning for de som ikke vet forskjellen på babord og styrbord – det er ganske mange av oss. **5/10**



Thriller Collection

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

Denne samlingen av spenningsfilmer inneholder følgende trekløver: *Taking Lives*, *Et Perfekt Mord* og *Mystic River*. Det er dermed duket for flere timer med intrikate historier der du sjelden har full oversikt over hvem som vil hva.

Taking Lives opererer med et katt-og-mus plott der det skjer flere tvister og vendinger underveis. Dette sammen med gode skuespillerpresentasjoner av Angelina Jolie, Ethan Hawke og Kiefer Sutherland gjør den verdt å se både en og to ganger.

Et Perfekt Mord skildrer et trekantdrama mellom Michael Douglas, Gwyneth Paltrow og Viggo Mortensen. En liten klassiker med en spennende avslutning.

Mystic River er min favoritt i denne dvd-boksen. Tre menneskeskjebner føres sammen som følge av en dramatisk hendelse. Minner og nye muligheter sentrerer rundt den opprullende saken. Denne boksen gjør seg godt i DVD-hylla, men er ikke et veldig must. **7/10**



American Dreamz

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

Tittelen kunne i seg selv vært temmelig diffus og misvisende, men den trendy og tidsriktig smensendelsen vitner om at vi opererer i nyere tidsrom. Regissør Paul Weitz er ingen lettvekt, han har blant annet storfilmer som *American Pie* og *Gutter er Gutter* under beltet. *American Dreamz* kan på sin side fint serveres med plastikkbestikk og null tilbehør. Det er i hvert fall det du som seer blir tildelt.

Filmen kretser rundt en talentkonkurranse som minner bemerkelsesverdig mye om *Idol*. Min første tanke var at dette måtte være kremeksempelet på kommersiell film, og førsteinntrykket viser seg ofte å være helt korrekt. Er du fortsatt interessert kan jeg friste med Hugh Grant, Mandy Moore og Dennis Quaid. Sistnevnte i rollen som president. Det er perioder der lattermuskulene får lett trening, men de krampeaktige satiren og forsøket på å hente opp tyngre temaer fungerer ikke godt nok. Bedre lykke neste gang, dette er ikke spesielt morsomt. **4/10**

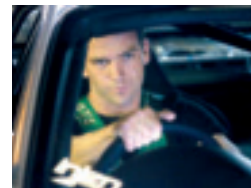


When a Stranger Calls

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

Re-makes av grossere med kultstatus er i vinden som aldri før, og i ny og ned kommer vi innom noen vellykkede prosjekter. *When A Stranger Calls* var først å se på lerretet i 1979, og filmen går for å være en av de store inspirasjonskildene til nyere filmer i samme sjanger, deriblant *'Scream*. De klassiske skrekkeffektene er alle til stede og blir understreket ved hjelp av kameraføring og lydeffekter. I korte trekk handler *When A Stranger Calls* om en ung og litt naiv barnevakt som er på feil sted til feil tid. Naturlig nok er huset hun befinner seg i lagt til et skjermet område, huset i seg selv er også en labyrint av mørke rom. For å være på den sikre siden blir det i tillegg skikkelig uvær.

Konseptet er med andre ord velkjent og utførelsen er godkjent. Det blir fort litt "creepy", men aldri pute-foran-ansiktet skummeit. Se originalen! **5/10**



The Fast and the Furious: Tokyo Drift

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

Sexy og fargerik driftracing i den japanske undergrunnsverden. Nja, skeptisk. Coveret lyver ikke, det du leser er akkurat det du får. Adrenalinfylt bilaction med en handling tynnere enn sykkeldekk.

Sean Boswell (Lucas Black) er den typiske hollywoodhelten. Kjækk, på kanten av loven og med en lei tendens til å havne i trøbbel. Det er vel heller ikke et kvalitetstempel når Bow Wow (formely know as Lil' Bow Wow) spiller en av de sentrale rollene. Til tross for klisjeene og det lite overraskende utfallet av konflikten vekker *Tokyo Drift* en vis interesse i den delen av meg som lar seg fascinere av pene damer og svidd gummi. Ikke det beste kapittelet i *The Fast and Furious* serien, men et hederlig forsøk. Og så fort rulleteksten er ferdig, så har man bare lyst til å kjøre bil. Fort. Jeg får ta til takke med bilspill ... **6/10**

www.playx.no – Mer av det gode.

STORE FILMER TIL LAVE PRISER:



159,-



168,-



169,-

ALLE TWIN-SAMLINGENE - KUN 99,-



KUN 10,- I FRAKT

www.playx.no

Musikkanmeldelser

Nye anmeldelser hver måned!



MÅNEDENS CD

Parademarsjen

My Chemical Romance gir en leksjon i sinnarock

My Chemical Romance

The Black Parade

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

Den nyeste trenden til de store plateselskapene er massiv promotering av "alternativ" band. De tar naturlig nok ingen sjanser, bandene vi blir forsøkt overbevist om at er de nye og store har alle solgt til platinum i USA eller UK. Resultatet er at flere som har hatt det andre kaller en snever eller utradisjonelle musikksmak nå må finne seg i at deres kjære band blir allemannseie. Fall Out Boy, Panic! At the Disco og ikke minst My Chemical Romance vitner om at softpunk, emo og rock er 2006 svar på 90-tallets boybandbølge. Selv om dette er boyband av et helt annet kaliber. Til tross for at dette er en ny trend går MCR i leia band som Green

Day og Sum 41 allerede har måket fri for de største hindringene.

The Black Parade er MCRs tredje album og de klarer kunststykket å koke rock, punk og pop ned til en svingende plate. New Jersey-bandet finner ikke akkurat opp kruttet på nytt, men musikken deres smeller vegg-i-mellom om du skrur opp volumet litt. Sinnarock, med mål og mening kan ikke leveres bedre. Variasjon og fengende refrenger sammen med et tekstmateriale av høy klasse gir bandet et stort repertoar å spille på. Tidvis opererer de med en selvtilit som nærmer seg toppen av det vi kan tåle, men så lenge det ikke bikker over mot aroganse kan de for min del gjerne være litt pompøse av seg. Less is more, men noen ganger er more fett også.

Førstesingelen Welcome to the Black Parade og Teenagers har du sikkert hørt

allerede. Begge er sikret a-lista på radiostasjonene og musikkvideoene vil helt sikkert gå igjen og igjen på skjermen. Jeg er for så vidt usikker på hvordan diehard fansen reagerer på denne flørten med mainstream-publikumet. Når My Chemical Romance nevnes i samme setning som Lily Jets og De (selvutnevnte) Nye Gitarkameratene mister bandet litt av den berømte street-creden.

Lydbildet er preget av tøff rock, men gutta i bandet er på ingen måte slemmest i klassen. I musikkvideo 'Welcome to the Black Parade' poserer samtlige medlemmer av gruppa i dresser à la Jan Teigens famøse Mil etter Mil uniform. Når i tillegg vokalist Gerard Ward har farget håret hvitt og trommisen likner på Jan Gunnar Solli, ja, da er det ennå godt at musikken deres er litt tøff i trynet. **8/10**



Lloyd Banks

Rotten Apple

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

Hendene over hodet! Nei da, dette er ikke et ran, men god stemning på dansegulvet. I hvert fall hvis du digger blingbling, digre rhymes og beats fra G-Unit teamet. Lloyd Banks er ikke akkurat det røtterne eplet i fruktkurven, men han har selskap med et par muggene venner og noen slappe bananer.

50 Cent, Young Buck, Scarface og 8Ball er naturlig nok blant bidragsyterne. Produksjonen er tøff til fingerspissene, men den blir aldri rå eller fengende. Rotten Apple er nok en fjær i hatten på de som hevder at G-Units dominans er over. Jo flere, jo bedre er nødvendigvis ikke fasiten under produksjonen av denne typen produkter. Høydepunktene, i den grad de kan kalles det, er 'The Cake' og 'Get Clapped' der rim, produksjon og flow sitter som det skal.

Dette er dessverre et album som kun vil stå igjen som et i mengden. Forhåpentligvis blir det mer av Lloyd Banks og mindre av G-Unit neste gang. **5/10**



The Killers

Sam's Town

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

Sam's Town er The Killers' andre album, men det er dessverre ikke deres beste. Forventningene mine var faktisk store, og det hele lovet i det minste godt med førstesingelen "When You Were Young" i førersetet. Sangen har et catchy refreng og enkelt budskap: "He doesn't look a thing like Jesus, but he talks like a gentleman". Brandon Flowers sin vokal passer godt til melodi og tekst, men der ender også denne visa.

Det enkle er som oftest det beste, hvor er flørten mellom synth og rock fra debuten? De skulle bare fortsatt i det sporet de var på vei nedover. På Sam's Town har de gått ned en blindvei.

Det er akkurat som The Killers unner seg noen hvilepauser mellom høydepunktene. Sam's Town er ikke byen du overmatter i, men kjører rett igjennom uten polsepause. **5/10**



Odd Nordstoga

Heim te mor

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

Odd Nordstoga sin folkelige pop er intelligent med en barnslig sjarm. Det hadde vært deilig å si at Heim Te Mor er helt uten mål og mening og at Odd Nordstoga ikke er noe annet enn en tegneserierfigur, men den gang ei. Oddemann har forlatt grisen som hyler til fordel for mors kjøttkaker. En middagsinvitasjon med musikalsk røtter det er vanskelig å takke nei til.

Odd Nordstoga beviser raskt at han er mer enn en norsk folkemusiker, han kan spille på flere strenger. På låtene 'Femten Songar På ei Gong' og 'Det Som Varer' introduserer han lytterne for dixieland-inspirerte toner og Bollywood elementer. Nå forventer jeg ikke å se Nordstoga danse lypæredansen iført busserull i sin neste musikkvideo, men forventningene til hva han kan prestere i fremtiden blir kun større og større. Denne mannen vet å sneke sammen god og hyggelig folkepop som er lett å like. Jeg blir gjerne med heim til mor, men ikke si det til noen. **7/10**



John Legend

Once Again

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

John Legends første album er nærmest som en milepæl å regne. Han perfektionerte den såkalte crossover-sjangeren. Ved å ta i bruk de beste elementene fra R'n'B, soul, rap og pop var 'Get Lifted' et sjeldent høydepunkt som undertegnede nærmest hørte i stykker. Oppfølgeren Once Again er på ingen måte like overraskende, men Legend mister ikke kvalitetsstemplet av den grunnen. Allerede fra åpningstracket 'Save Room' signaliseres det om at Legend denne gangen har konsentrert seg om soul og myke rytmer. Et trekk som kler han svært godt. Det er i alt 13 silikemyke låter på Once Again. Jeg savner muligens noe trøkk og variasjon som noen av gjestearistene bidro til på 'Get Lifted', men John Legend klarer seg utmerket på egenhånd. Dette er et strålende album! **8/10**

Saints Row

Sinners Welcome

18+

XBOX LIVE

ONLY ON XBOX 360

Download the demo now from Xbox LIVE® Marketplace

www.saintsrow.com

VOLITION INC.

THQ

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

Jump in.

XBOX 360



Fokus. Putt. Birdie!



Wii Remote er golfklossen din. Vis din beste golfsving og sats på en Birdie! Du behøver ingen golfklær, men se til at lekelysten din føres sammen med Nintendos nye underholdningsmaskin Wii. For ren og skjør morro fra første stund leveres maskinen sammen med fem spennende sportsspill. Det er boksing, tennis, baseball, bowling og golf.



www.nintendo.no

8. desember
wii
 move you

