

ASSASSIN'S CREED ANMELDELSE

ÅRETS FETESTE SPILL

Les mer s. 6-7

NEED FOR SPEED: PROSTREET

RÅERE FÅR DU DET IKKE

Les mer s. 12-13

WRATH OF THE LICH KING

WORLD OF WARCRAFT TILLEGGSPAKKE

Les mer s. 10

CRYTEK TEKNOLOGI

BESTE FYSIKKMOTOR

Les mer s. 8-9

BACK TO BASICS

BASIS KUNNSKAPER

Les mer s. 4

SPILLAVISENS REDAKSJON



Redaktør
Vegard Hartmann

Journalister

Markus	- The Sims
Truls	- Crytek
Leif	- World of Warcraft: Wrath of the Lich King
Daniel	- Utslippelsesdatoer
Robert	- Need For Speed: ProStreet
Eldar	- Back to Basics
Joar	- Brother's In Arms: Hell's Highway
Leo	- Jackass: The Game
Erik	- Assassin's Creed
Andrea	- Warriors of the Lost Empire
Dan-Christian	- Mario
Arvid	- Portal
Vegar	- 5 på gaten og Elkjøp intervju
Tanita	- 5 på gaten og Elkjøp intervju

Fotografer

Tanita	- Byline bilder og redaksjonsbilde
Vegar	- Byline bilder og redaksjonsbilde
Tor André	- Juletrebilder

Design og layout

Michael

LEDER

To måneder ligger bak oss, med mye arbeid. Ikke blod slit, men noen ganske hektiske måneder for alle i redaksjonen. Det er har ikke akkurat vært en dans på roser. Hele prosjektet har vært som et synkende skip. Mye må forkastes og noe av det vi virkelig trodde på, var heller ikke godt nok. Som et lys i tunnelen hadde vi avlet fram noen gode artikler som var nok til å lage livbåt som akkurat reddet oss fra et pinelig forlis. Det vi drar i land av en avis kan ikke så mange ta æren av, men vår layout designer og uerklært kurektur-leser Michael må ta mye av æren for at det vi har i dag er noe i det hele tatt. Han har rettet og satt samme en flåte av noen nesten ubrukelige biter og gjort dem gode. Jeg er kanskje urettferdig når jeg skriver dette, men det er også noen flott artikler. Jeg vil gi honør til de som faktisk har gjort noe ut av oppgavene sine og fått de gode og interessante.

Når du leser videre i avisa og ser på alle de fine bylinene vi har fått til, så er det flott og dra fram to flinke fotografer som har tatt masse gode bilder vi har kunnet bruke. Grupp bildet vi tok ble ikke så bra men, som man kan skjønne at det er ikke lett og få 19 ungdommer til å stå stille på et 4m² stort lerret. Med litt Photoshop og redigering fikk vi inn et ganske bra resultat.

Vi har vært litt uheldig med rettigheter. Vi har blitt behandlet som en laber avis, noe vi kanskje er. Noen har nok heller ikke tatt seg bryet med å svare på det vi har sendt av mail med spørsmål. Vi føler at vi har greid å fullføre en bra avis med gode artikler og bra layout.

INNHOLDSLISTE

Arbeidsoppgaver	s. 2
Leder og innholdsliste	s. 3
Back to basics	s. 4
5 på gaten og intervju	s. 5
Assassin's Creed	s. 6-7
Crytek	s. 8-9
Wrath of the Lich King	s. 10
Orange Box: Portal	s. 11
Spillutgivelser	s. 11
Need For Speed: ProStreet	s. 12-13
Warriors of the Lost Empire	s. 14
Brother's in Arms: Hell's Highway	s. 14
Jackass: The Game	s. 15
The Sims	s. 15
Supermario Galaxy	s. 16

Back to Basics

Nå som du skal lese denne avisen, kan det være greit å vite hva alle disse forvirrende uttrykkene som "FPS", "RPG" og "MMOG" betyr. Her er noen forklaringer på de mest kjente sjangrene innen dataspill per i dag. Vi forklarer hovedforskjeller, likheter, og hva du generelt bør forvente av den sjangeren.



Tekst av: Eldar Tzur

Actionspill (Action)

Actionspill er mulig den mest spilte sjangeren nå til dags. De fleste actionspill har som kjennetegn å inneholde voldelige kamper og slåssing. Det finnes mange forskjellige typer actionspill, og alle varierer fra utseende og spillstil til historien i selve spillet. Den mest spilte type actionspill er FPS (First Person Shooter), og går ut på at du ser gjennom øynene til en person i spillet. De fleste FPS-spill har høyt tempo, og har en del vold i seg. Eksempler på actionspill er Zelda, Counter Strike, Gears of War, og Max Payne.

Sportspill (Sport)

Sportspill skal simulere at en eller flere personer spiller en tradisjonell sport, som for eksempel basketball og fotball. Noen eksempler på sportspill er Madden '08, Fifa-serien og Pong.

Plattformspill (Platform)

Et plattformspill går ut på å krysse en bane gjennom å hoppe, sprette eller gå fra plattform til plattform. Det er mest populært å spille denne type spill i 2D, men finnes også i 3D. Mario og Sonic-spill er eksempler på plattformspill.

Eventyrspill (Adventure)

Eventyrspill kjennetegnes ved at de som regel inneholder en god del puslespill der du må gjette deg til den riktige løsningen. Puslespillene går ofte ut på at du må kombinere forskjellige gjenstander du har sammen med omgivelsene. Vold blir ikke ofte brukt i eventyrspill, men det kan legges til hvis det passer temaet i spillet. Historie, bakgrunn og logisk tenking er som oftest fokus i eventyrspill. Eksempler på eventyrspill er Dreamfall, Fahrenheit og Trace Memory.

MMOG (Massive Multiplayer Online Game)

MMOG-spill kjennetegnes ved at du spiller med andre personer gjennom en internett-server. Spillsjangeren har ikke noen bestemte kjennetegn utenom det, men det er vanlig at spillerne må betale en månedlig avgift for å fortsette å spille spillet på nett. Sjangeren kan variere fra å være en type RPG, til å være et online actionspill. Kjente MMOG-spill er World of Warcraft, Guild Wars, Final Fantasy XI og Anarchy Online.

Simuleringspill (Simulation)

Et simuleringspill er hovedsakelig et spill som er ment å simulere, altså etterligne en opplevelse. Denne opplevelsen kan være alt fra å kjøre en bil, til å fly et romskip, til å kontrollere taktiske militære styrker. Det som kjennetegner et simuleringspill, er at alle forholdene du spiller i skal virke så realistiske som mulig – forhold som f.eks tyngekraft, fysikk og vindforhold. Eksempler på simuleringspill er Operation Flashpoint, Microsoft Flight Simulator og The Sims.

Rollespill (RPG - Role-Playing Game)

Det spesielle med rollespill er at de var populære til og med før de første dataspillene kom på markedet. Du har kanskje hørt om Dungeons & Dragons? Det var et populært rollespill som ble spilt på brett lenge før datamaskinens tid. Rollespill kjennetegnes ved at du velger en helt, spesialiserer heltens din innen det område du vil (magi, sverdslåssing, bueskyting, ol), og spiller gjennom en forhåndslaget historie. Effekter og grafikk er som regel ikke så viktig i rollespill, men heller handlingen. Dessuten er nesten all slåssing i rollespill basert på terningkast, noe som bestemmer om slagene dine blir kraftige eller svake. Eksempel på rollespill er Neverwinter Nights, Final Fantasy og The Elder Scrolls.

5 på gaten



Tekst av: Tanita og Vegar

1. Hvilke spill spiller du?
2. Hvor mange spillkonsoller vet du om?
3. Hvor mye tid bruker du på spill?
4. Hvilken spill sjanger liker du best?

Tom Andre Hjelden, 18 år.

1. For det meste wow
2. Playstation, Nintendo, XBOX og PC.
3. Etter arbeid, 6 timer.
4. For det meste rollespill.

Christian, 10 år

1. Spiller mest spill på internett.
2. Playstation 1 og 2, XBOX, GameCube og PC.
3. Halv time/ time hver dag.
4. Liker best action og humor spill.

Predaben Selva, 16 år.

1. Football Manager på PC.
2. XBOX, Playstation, GameCube og PC.
3. Spiller ca. 2 timer hver dag.
4. Liker best strategi spill.

Elin Våge, 13 år.

1. Spiller mest FIFA på XBOX.
2. XBOX, Playstation og PC.
3. En halvtime hver dag.
4. Det er strategi jeg liker best.

Lene Slemmen, 16 år.

1. The Sims på PC.
2. XBOX, Playstation 1 og 2, Nintendo, GameCube, XBOX 360 og PC.
3. 2 timer hver dag.
4. Tycoon spill.

Intervju med Elkjøp



Tekst av: Tanita og Vegar

Intervju med Nikolai Bugge ved Elkjøp i Molde.

Hvilke spill og spillkonsoller blir populære i år?

Singstar, Buzz, Guitar Hero 3. Disse tror jeg vil bli en hit i år. Crisis er et nytt spill som ble en hit. Sykt skytespill med utrolig bra grafikk som kan spilles gjennom internett. Football Manager er og vil bli veldig populært.

Hvilke spill er mest populære blant jenter og gutter?

The Sims 2's nye tilleggspakke "Tenåring" blir populært. World of Warcraft blir mer og mer populært blant jenter. Det mest populære spillet blandt gutter er Counter-Strike og World of Warcraft.

Assassin's Creed - Årets spill?

Assassin's Creed har vært et av de mest forventede spillene i spillåret 2007. Nå den 16. November har det endelig kommet ut og jeg, ved Spillavisen ved Molde VGS har testet det.



Tekst av: Erik Nupen
Bilder av: Ubisoft

Førsteintrykk

Mitt førsteintrykk var at dette spillet var at dette var noe jeg kom til og spille flere ganger. En av grunnene til det var det rett og slett fantastiske kampsystemet og måten det er gjort på. Spillet har også en fantastisk historie og nydelig grafikk. Dette spillet har store muligheter for og bli årets spill.

Historie

Historien i spillet er en av de beste historiene jeg har sett i et spill selv om det finnes andre spill som har historier like bra og kanskje bedre er dette en historie som fikk meg interresert og gav meg lyst til og vite hva som skjedde videre i spillet.



Historien tar plass under det tredje korstoget i året 1191 hvor man tar kontroll over den meget talentfulle snikmorderen Altaïr, som tilhører snikmordersekten Hashshashin som var de første snikmorderene. I starten av spillet feiler Altaïr under et oppdrag og mister rank og tittel i sekten. Mesteren i sekten gir ham en sjanse til og gjenopprette ranken og tittelen sin ved og drepe ni menn rundt om i kongeriket. Noe som bør nevnes er at mennene som man dreper i spillet har eksistert og forsvant ca rundt 1191, men ikke nødvendigvis drept. Et eksempel er, uten og røpe for mye, William of Montferrat. Utover spillet vil du også oppdage at det ligger en annen historie bak. Uten og røpe

for mye så vil du oppdage at de ni personene du skal drepe er sammenbundet på en måte.

Gameplay

Spillbarheten i Assassin's Creed er noe av det mest fantastiske jeg noen gang har sett. Utviklerne av spillet sa at det nye kontrollsystemet skulle gjøre spillingen i spillet mye enklere, og dette er noe som jeg synes utvikleren ved Ubisoft har greid ekstremt godt. Kampsystemet i spillet er også noe av det morsomste i spillet og vil gjøre det slik at jeg vil komme tilbake til spillet for og spille mer.

Når du beveger deg rundt i spillet så er vaktene i byene og

soldatene i kongeriket mistenksomme til personer rundt dem og spesielt de som oppfører seg utenom det vanlige. Hvis det ender opp med at vaktene oppdager hvem du er og kommer etter deg, noe som kommer til og skje uansett utover spillet, så må du komme deg vekk så vaktene ikke ser deg lenger og så gjemme seg, f.eks. i en høystakk eller blende inn med monke som det ble gjort i noen av trailerene.

Det nye free running (for de som ikke vet hva "free running" er for noe, så er det en slags lek/sport som ble funnet opp i Frankrike for ikke så lenge siden, rundt 2000-2002, og går ut på og løpe



rundt omkring uten og berøre bakken, men og hoppe fra benker til steiner og opp på hustak og lignende.) systemet i spillet er en annen ting som gjør spillet meget morsomt og spille.

Våpen i spillet

Altaïr har fire våpen til sin disposisjon i spillet og det er et langsværd, et kortsverd, kastekniver og den gjemte kniven han har på undersiden av sin venstre hånd. Han kan også bruke nevene sine til og slåss. Hvis man havner i en slåsskamp med noen andre en vaktene så vil ikke vaktene bry seg om man slåss med nevene. Den gjemte kniven som Altaïr har måtte han kutte av sin venstre ringfinger for og kunne bruke, dette skjedde under innvielsesseremonien og er noe som alle snikmorderene må gå gjennom for og bli med i sekten. Kniven kommer ned gjennom hullet som den avkappede ringfingeren lager når han knytter neven.

Konklusjonen

Spillet har vært en sann fornøyelse og spille, og jeg kommer til og spille det flere ganger. Grafikken er veldig god og lever opp til nestegenerasjonskonsoll kravene. Handlingen og historien er veldig god og siden dette er en trilogi så får du nok mest lyst til og kjøpe det neste spillet for og vite hva som skjer videre. Gameplayen og kontrolloppsettet er også en fornøyelse og spille med. Så alt i alt så er det ikke mye mer og si om spillet annet enn at det er verdt pengene.

Dette spillet synes jeg har fortent det, så derfor gir jeg dette spillet terningkast 6.



Crytek, grafikkmotor

Crytek sin grafikkmotor versjon 2 kom i år sammen med spillet Crysis som kom nå 15. november. CryEngine ble nærmest en suksess i spillet FarCry som kom i Mars, 2004.



Tekst: Truls Pedersen Aagedal
Bilder: Crytek Pre-Demo

Crysis som kom 15. november var det første spillet som kom med den nye grafikkmotoren CryEngine 2. Grafikkmotoren er en kraftig videreutvikling av versjon 1 som kom i spillet FarCry, som er utviklet av Ubisoft i samarbeid med Crytek. Crysis derimot er utviklet i samarbeid med EA (Electronic Arts) og skal være et av årets storspill.

FarCry Gamer

Leo Vangen (elev ved Molde Videregående Skole) forteller at han har store forventninger til



Bildet er tatt fra Crysis Pre-Demoen som kom 26. oktober.

Crysis og at han var imponert over grafikken i FarCry. Han sier blant annet at grafikken i FarCry er faktisk bedre enn i de fleste nyere spill og han gleder seg til å prøve Crysis.

Et moderne spill

Grafikkmotoren er bygget opp på Microsofts DirectX 10 istedenfor versjon 9b, som FarCry. Og det er støtte for multikjerneprosessorer (prosessorer med flere kjerner). Utviklerne (brødrene Cevat-, Avni- og Faruk-Yerli) forteller til ITavisen at grafikkmotoren vil fungere både på DirectX 9c og 10, men at du vil se en klar forskjell mellom dem når du spiller.

Spillet vil etter hvert også komme til PS3 og Xbox 360, men an-

tageligvis ikke med det første.

Nyskapende spilling

Den kanskje største forskjellen mellom CryEngine og andre grafikkmotorer er at spillene er basert på ikke linær spilling. Dvs. at du kan gå hvor du vil i hele "verdenen" når som helst, og du må ikke gå i en bestemt retning som i de fleste andre spill. Men for at spilleren ikke skal falle helt av sporet så er det lagt inn hint i spillet om hvor man skal, eller bør gå for å komme seg videre.

Trilogi

Crytek har i skrivende stund begynt å planlegge Crysis 2 som skal ha betydelig bedre grafikk enn versjon en. Og skal vist nok bli del to av en trilogi.

Nytt

De største nyhetene i CryEngine 2 (i forhold til CryEngine 1) er blant annet at det som skjer på skjermen er likt ut som det vi ser i virkeligheten. F.eks. hvis det plutselig blir veldig lyst så vil øynene bruke tid til å vende seg til dette og lyset fra et sted vil kanskje henge igjen litt.

I tillegg så er det den første grafikkmotoren med "Depth of Field" blur som gjør at ikke alt er like tydelig. Det du fokuserer på blir tydelig og det som er i bakgrunnen eller på siden blir utydelig. Noe som blir mer likt den virkelige verden.

Fysikken

Når det gjelder den generelle fysikken i CryEngine 2 så vil de forskjellige elementene (i tillegg

til personer) nå også påvirkes av regn og vind. Og en av de kanskje mest spennende funksjonene er at du rett og slett kan sprengte bort spillverdenen, sånn som bygninger planter og andre ting. Deretter har du muligheten til å bruke de forskjellige delene av bygningen til det du måtte ønske. (Kaste dem på fiender eller noe sånt.)

Egne baner

En funksjon som de kanskje mer avanserte brukerne vil ta i bruk er at du kan bygge dine egne baner. Så langt så er det ingen andre spill i verden som kommer med en så avansert banebyggingsmotor inkludert til spillet. Til forskjell fra andre banebyggere så er det ikke bare hvor avansert fysikken er, men også hvor lett den er å bygge

med i forhold til andre motorer. CryEngine og CryEngine 2 bruker et visuelt miljø til å bygge opp banene, istedenfor en skriftlig kode som de fleste andre avanserte banebyggere bruker. Alt du trenger å gjøre er å velge hvor du vil ha de forskjellige elementene.

Filmeffekt

Utviklerne forteller også at de vil at spillopplevelsen skal bli mer som en film. For å gjøre dette har de blant annet den ikke linære spillingen, og den avanserte lyden som måler hva slags objekt det er, hvor stor hastighet det har, hvor stort objektet er og hvor langt unna spilleren objektet er når det treffer noe annet. For å ikke snakke om at det kalkulerer lyden til objektet det treffer.



Emuleringsspalter og WinRAR spalter av Tor André.



Grafikkmotor og DirectX spalter av Truls.

Emulering:

Emulering av spillkonsoller har vært mulig ganske lenge. Har du ikke alltid ønsket å kunne spille Nintendo 64, Playstation, Playstation 2, XBOX, XBOX 360 osv., men har aldri fått en av disse konsollene til jul? Løsningen er konsoll-emulering, som gjør at du kan spille spillene til disse konsollene på PC. Emuleringsprogram ligger spredd ut over internett og med et kort søk på Google kan du begynne å spille i dag!

Grafikkmotor:

En grafikkmotor er det som holder tingene på plass i spillet, nesten som de fysiske lover i virkeligheten. Grafikkmotoren bestemmer hvordan tingene i spille henger sammen, og hvordan de reagerer med hverandre. F.eks. i nyere grafikkmotorer, (som CryEngine 1/2) så sørger grafikkmotoren for at personene faller realistisk i forhold til miljøet, og ikke gjennom ting og bygninger. Dette var ganske vanlig i eldre grafikkmotorer.

Alle spill som finnes må ha en grafikkmotor. Men kvaliteten på dem varierer mye. Slik som Mario som kun har med tyngdekraft og litt lyseffector.

DirectX:

Er et program (kun til windows) som dekode forskjellige medier som lyd, bilde, film og spill til bilder som kommer ut av skjermen og lyd som kommer ut av høyttalerne. Et gratis program som gjør det samme kalles OpenGL og finnes på alle operativsystem (linux, windows, OS X, og unix). Den siste versjonen av DirectX er versjon 10, og den siste versjonen av OpenGL er versjon 2, men versjon 3 kommer om et par måneder. Og ved lansering av Vista Service Pack 1 så vil også DirectX 10.1 komme.

WinRAR:

Lei av det trege og kjedelige programmet for utpakking av .zip filer som følger med Windows? Da er WinRAR noe for deg. Programmet inneholder mange funksjoner som gjør det lett å pakke ut og pakke inn filer og det støtter de aller fleste formater. Det inneholder også en komprimeringsteknologi som pakker filene enda tettere sammen, og som minsker filstørrelsen ytterligere. Lastes ned gratis på "www.rarlab.com".



Bildet er tatt fra Crysis Pre-Demoen som kom 26. oktober.

World of Warcraft: Wrath of The Lich King



Tekst av: Leif Feltstykke

World of Warcraft: Wrath Of The Lich King er den kommende tilleggspakken til MMOG-spillet World of Warcraft. I tilleggspakken får du omsider møte Arthas Menthil, som var prins i kongedømmet Lordaeron. Du kjenner ham kanskje igjen fra de tidligere spillene Warcraft III: Reign of Chaos og Warcraft 3: Frozen Throne, hvor Arthas' sjel går sammen med den til skapningen "The Lich King." Arthas' trener/mentor var Uther The Lightbringer. Han var før en Paladin helt til han skle inn i galskap og ble en Death Knight og The Lich King.

Nytt kontinent

I den kommende pakke vil du kunne gå fra level 70-80 og utforske det helt nye kontinente Northrend hvor the lich king venter på deg. Blizzard sier du vil kunne reise dit fra lvl 68-70. Det blir nye instanser, nye items, nye oppdrag og en ny profession kalt Inscription. Inscription vil du kunne enchante dine egne spells og abilities. Det vil si at du kan f.eks enchante din fireball. I den kommende pakke vil du også kunne skifte hårfasonger og lignende.

Class/klasse: I WoW er det klasser, du har 9 forskjellige av dem. Hver av dem har sine egne spesialiteter. Eksempler på klasser er kriger, magiker, tyv o.l.

Instance: En instance er hvor spillere samler seg for å bekjempe motstandere. Det er vanskeligere og krever 5 eller flere spillere.

Green utstyr: Green utstyr er standard, fargen på ditt utstyr sier hvor bra kvaliteten på utstyret er. Grått er verst, så kommer hvit, grønn, blå, lilla og oransj.



Death Knight

Blizzard introduserer nå en Hero Class som de kaller Death Knight. Death Knight vil funke som DPS (damage per second) og Tank. Den klassen vil bruke det helt nye systemet Rune steiner. Death Knight vil trenge Rune steiner til og bruke spells og abilities. Det er forskjellige steiner for de forskjellige spells og abilities den har. Du vil ikke kunne starte som en level 1 Death Knight, de snakker om å gjøre det om til et quest. Sånn at i level 80 kan du unlocke/få din Death Knigh. De sier at questet vil starte rundt 50-60. Men det er fortsatt usikkert. Det vil være et lignende quest som med Warlocks epic mount quest. De sier at en av Death Knight's Spells vil være at du vil kunne reise opp undead fra bakken som da hjelper deg og vil angripe dine fiender.

Nye ferdigheter

Mange lurer sikkert på hva som skjer med spells, abilities og talents. De sier det vil komme helt nye spells, abilities og talents. Vi vill se noe lignende som skjedde i The Burning Crusade.

Naxxramas: Naxxramas er en instance. Det var den siste raid-instanceen før The Burning Crusade.

Raid instance: Raid instance er en instance hvor du må ha flere enn 5 spillere for å kunne klare. Før The Burning Crusade var 40-mann-raids normalt, nå er det 10 og 25 mann. Nummeret representerer hvor mange spillere som kan være i instansen.

Mange har stilt seg selv spørsmålet hva som skjer med raids. Blizzard sier at de er fornøyd med hvordan 25-mans funket. De vil satse på det i den kommende tilleggspakke også. I et 25 man raid er du avhengi av at mindre spillere ødelegger for deg. Men det er også på en måte vanskeligere.

Mer balanse

I The Burning Crusade var det utrolig mange som var sinte og frustrerte på grunn av tilleggspakke. Grunnen var fordi alt utstyret deres ble byttet ut der med det utstyret de hadde jobbet så hardt med å få tak i. Blizzard sier at det er vanskelig å få til en helt perfekt balanse med akkurat det der. Blizzard medeler at de som ikke går hardcore vil ha green og blue utstyr, de må også kunne klare å gjøre questene der. I The Burning Crusade gikk dette ganske fint. Spillere som hadde naxxramas utstyr byttet det ikke ut før Karazhan eller høyere instanser. Så det vil være umulig å få til en perfekt balanse, men noe på midten.

Spells: Spells er magiske evner en spiller kan bruke. Du bruker såkalt mana for å bruke det. Magien du kan bruke, avhenger fra hvilken class/klasse du har valgt. Når manaen er tom, kan du ikke bruke mer magi.

Profession: Profession er et yrke. Yrket ditt hjelper deg å gjøre deg bedre. I yrkene dine kan du lage ting og gjøre ting bedre. Det er viktig senere i spillet. Eksempler på professions er å være smed eller skredder.

Orange Box: Portal

15 Juni kom spillpakken The Orange Box ut. Den inneholdt 5 forskjellige spill. Half-life 2, Half-life2 Episode 1, Half-life Episode 2, Team Fortress 2 og Portal.

Portal handler om at du er en test person som våkner opp i et test lokale. Du har blitt en prøvekanin på en ny teknologi som gjør at en person kan forflytte seg via portaler til forskjellige steder. Du kan plassere portalene omtrent hvor i omgivelsene i spillet, for å flytte deg fra punkt A til punkt B i spillet for å løse oppgaver. Karakteren skal bruke en "portalpistol" får å skape portaler. Og

via portalene skal du gjennomføre en rekke eksperimenter. Sjefen din er ei maskin som lover deg kake etter hvert eksperiment hun ber deg om å gjøre. Til tross for at det ikke er noe spesielt med action i spillet blir du fascinert av å gå gjennom vegger og tak. I starten er det veldig uvant fordi det er litt småforvirrende å gå gjennom en portal, deretter å havne i taket. Men etter en stund tilpasser du deg til det. Senere i spillet finner du beskjeder på veggene som sier "The cake is a lie" Dette skaper en tankevekker om at kanskje ikke disse eksperimentene er så trygge som først antatt. Man får en liten Half-Life følelse når man spiller portal, samtidig som spillene er ganske forskjellige.



Tekst av: Arvid

Spillutgivelser



Tekst av: Daniel

Gears Of War
31/12/2007
MAC

Carrier Strike Force
17/12/2007
PC

Fight Night: Round 3
12/12/2007
PS3

Halo Wars
31/12/2007
XBOX360

BlackSite: Area 51
10/12/2007
PS3

The Orange Box
13/12/2007
PS3

Monster Trucks: Offroad
21/12/2007
Wii

NCAA March Madness 08
18/12/2007
XBOX360/PS3/PS2

Dead or Alive 5
30/12/2007
XBOX360

Resident Evil 5
31/12/2007
PS3

MX vs. ATV Untamed
17/12/2007
PS3/Wii/XBOX360/PS2/PSP

Singstar
12/12/2007
PS3

Burnout 5: Paradise
24/01/2008
PS3/XBOX360

Rock Band
18/12/2007
PS2

Need For Speed: ProStreet

EA-Games har nå kommet nå ut med et rykende ferskt racing spill med røde effekter som skal bringe Need For Speed ProStreet til et nytt nivå. Råeste racingspillet noensinne?



Tekst: Robert Egil Marken
Bilder: EA-Games

Full fart på Autobahn!

Tidligere Need For Speed spill har holdt seg til et begrenset område, nå kan du kjøre på globalt nivå! Du kjenner kanskje til Tokyos Shuto Expressway, Autobahn og Nevadaørkenen. Dette er blandt annet steder du kan kjøre på Pro Street. Hvor rått er det ikke å faktisk kunne kjøre en fet gatebil på Autobahn i Tyskland uten å risikere livet? Selve løpene er delt inn i Grip, Drift, Drag og Challenge.



Dragrace med ekte amerikanske muskler!



Det finnes ingen fartsgrenser!

Nye biler

I dette spillet har EA satt inn over 60 biler fra 23 forskjellige produsenter. Her kan jeg nevne blandt annet: Audi, Mazda, Plymouth, Nissan, Mitsubishi, Toyota, Volkswagen og BMW. Disse bilene kan du designe og trimme slik du vil, rått?

Nye teknologier

EA games bruker en splitter ny fysikkmotor, en AI-motor (artificial intelligence), på norsk betyr dette kunstig intelligens, det er en teknikk man bruker for å gi datamaskiner en tilnærmet menneskelig personlighet. Den tilbyr ekte kjøreeppførsel fra datastyrte førere. Siden streetracing er voldelig har EA og brukt et helt nytt, avansert og omfattende system for krasjete-

knologi. Se biler som krasjer, metall som bulkes og bildeler som flyr. Need For Speed har brukt krasjeteknologi en gang tidligere i et spill med navnet Need For Speed Porsche 2000.

For å forsterke realismen ytterligere vil alle elementer i et krasj, slik som røyk, skitt, sprut og støvskyer, kunne påvirke alle førerne på banen.

Det har også kommet en helt ny blueprints-modul som gir deg muligheten til å laste opp dine innstillinger til bilene du har designet på Pro Street. u får kredit for hver gang din blueprint blir lastet ned og brukt til å vinne et løp.

Min oppfatning av spillet.

Når jeg først fikk høre om dette spillet fikk jeg ekstremt store forventninger, ProStreet skulle få Need For Speed til et helt nytt nivå.

Jeg har nå fått prøvd demoen til spillet og synes det virket ganske bra, ble noe skuffet over krasjeteknologien som EA har skrytt til himmels. Det er kun karosserideler som faller av, og du kan oppleve dårlig styring til tider. Jeg er skuffet over at ikke rammen blir påvirket av krasjene, om du lander på taket er det like fint som da den stod på hjulene.

Men jeg ble overasket over røykeffektene som har blitt brukt i dette spillet, det som er mest kjent innen streetracing for tiden



Her kan du tydelig se røyk effektene i den nye teknologien.

er drifting så dette har mye å si i et slikt spill. Jeg ble også overasket over fartsopplevelsen som er brukt, du får virkelig følelsen av at du kjører så fort som speedometeret viser.

Jeg likte også måten man mister styringen på når man kommer utfor asfaltkanten, dette hjelper til med at spillet blir mer realistisk. Jeg synes faktisk ikke dette spillet har de typiske Need For Speed trekkene som de har

brukt i de fleste spillene, dette hjelper med å ta Need For Speed til et helt nytt nivå. Jeg oppfatter dette spillet som et stort løft fra fjorårets Carbon som var en stor skuffelse for Need For Speed Fans.

1995 - 2007

Det har blitt gitt ut 15 Need For Speed spill. Det første spillet ble gitt ut i 1995 og ProStreet er neppe det siste som kommer ut av Need For Speed spill.

Need For Speed ProStreet kommer til PC, XBOX 360, PS3, PS2, Wii, DS og PSP.

Prisen på Need For Speed: ProStreet varierer fra konsoll til konsoll, men den ligger på rundt 400-500,- kroner.



Ligger du langt bak? Bruk NOS!

Warriors of the Lost Empire

Warriors of the Lost Empire er et action RPG. Det foregår i fantasiland, bygget for lenge siden av den store Emperor Hadrianus som et testament til hans nydelige kone Antinos.



Tekst av: Andrea
Kilder: <http://www.mercurigames.com/>

Gjennoppbygging av byen
Men da Hadrinaus mystisk vis låser seg inn i tempelet, begynner fangene å flykte. Byen begynner å fylles med forbrytere og andre uvanlige vesener. Nå har en spesiell tropp av krigere blitt sendt for å gjenbygge den tapte byen.

Klassisk
Raskt gameplay sammen med evnen til å kunne tvinge fiender til å angripe hverandre gjør Warriors of the Lost Empire til en klassisk hack-and-slash. Spillet kan også spilles sammen med to stykker over trådløst nettverk.

Kombinasjoner
Du kan velge mellom fire karakterer; Hight Landers, Amazoness, Gladiator og Dark Searchers. Jo mer spilleren utforsker verdenene og kjemper mot de onde styrkene, vil nye ferdigheter og angreps kombinasjoner bli lært. Og i tillegg til de 150 totale våpenene du kan finne, kan du også bli smed og lage flere våpen med ting du finner på reisen gjennom fantasiverdenen. Det er ti forskjellige huler å utforske, alle med utfordringer og forskjellige monster inni.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Brothers in Arms: Hell's Highway, handler om amerikanske soldater under operasjon Marked Garden 17. Mai 1944.



Tekst av: Joar
Bilder av: Ubisoft

Brothers in Arms: Hell's Highway er det nye mesterverket fra Ubisoft. Du spiller Sergeant Matt Baker, en soldat i 101st Airborne Division, under Operation Market Garden 17. mai 1944. Ditt oppdrag er å ta over bruergangs Highway 69 fra Nederland til Tyskland. Denne operasjonen er den viktigste siden D-dagen. Du vil møte sterk motstand fra Axis som er veltrent med sine Blitz taktikker, så må du regne med å få mange Axis motangrep fra den veltrente Tyske hær som ikke lar seg stoppe ved første øyeblikk.



Jackass: The Game

Jackass: The Game handler om den elleville gjengen som liker og torturere seg selv. Gjengen fra serien Jackass er enda villere på spillet og her kan du blant annet slippe karakterene fra et 50-etasjes bygg bare for å lande i elefant avføring eller rulle ned gatene i San Francisco i søpeltønner.



Tekst av: Leo
Kilder: www.gamer.no

Stuntskader

Jackass er i bunn og grunn en gjeng med amerikanere som er villig til å prøve alt mulig rart, helst det som er farlig. Selv om de brekker ben eller skader seg er drømmen å klare stunte de skadet seg på. Så nå har Red Line Entertainment laget spillet Jackass: The Game. Spillet virker ganske voldelig, men det er vel kanskje



Tekst av: Markus

The Sims er vel et av de spillene som har slått mest igjennom i spillets historie. Selv om spillet er et veldig orginalt spill, med enkle løsninger, er Sims spillene geniale. På den første serien med The Sims spillene, var spill-grafikken heilt ok. Grafikken sto ikke i tankene. På den nyeste serien "The



mottoet til Jackass crewet? Man kan selv styre karakterene til å få vondt på mange forskjellige måter. Spillet inneholder tilsammen 35 full spekkede baner, med mye innhold! Spillet tar i bruk en dynamisk fysikk og filledokketeknologi som gjør stunta svært unike.

Detaljert skadesystem

Som på tv-serien kan mye gå gale. Men du kan alltid trekke deg fra stuntene og teste det ut med en plastikk dukke først. Du vil fortsatt håve inn poeng, og til større skadene på personen er, til større blir poeng summen. Spillet har et veldig detaljert skadesystem og vi får vite alle skadene fra en brukket hand til en sprengt milt.

Uviste stunt

Personane bak Jackass fikk velge sine egne stunt som de ville ha med i spillet, dette er de stuntene som aldri ble vist på TV. Stemmene til Jackass crewet vil du kjenne igjen i spillet siden de har brukt sine egne stemmer i spillet. Steve-O håper at spillet blir mye bedre enn filmene.

Spillet kommer til PlayStation 2, Nintendo DS og PSP.

The Sims

Sims 2", har en del bedre grafikk, men jeg synes ikke man får den "feelingen" som man fikk på "The Sims 1" serien.

Du skal lage en familie og styre dem hvordan du vil. Lage hus, møblere huset, skaffe jobb og forsørge familien. Det er du som bestemmer hvordan spillet skal ende eller fortsette. Spillet blir produsert av spillprodusentene "Maxis". Det har blitt laget en haug av tilleggspakker til "The Sims" spillene. Til den første serien

ble det laget hele 7 tilleggspakker til spillet. De gjorde spillet mer gøyalt, og ga flere muligheter.

Men du får mange idéer som er morsomme å utføre i spille. Det morsomste med spillet er vel når du kan bygge ditt eget hus, møblere det selv, å sjekke hvordan karakteren du har laget, trives i huset. Du må skaffe deg venner eller kjæreste, ellers ender det med at du ikke kan gjøre noe med karakteren din til slutt.

Super Mario ut i verdensrommet

Superhelten alle kjenner er tilbake i Nintendos nye spill, Super Mario Galaxy. Mario har vært innom mange forskjellige spill maskiner igjennom tidene, og denne gangen har det nådd Nintendo Wii.



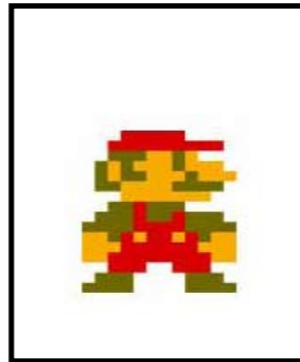
Tekst av: Dan-Christian
Bilder av:

Ut i galaksen

I Nintendos nye spill drar Mario på en reise igjennom galaksen på nokk en ferd for å redde prinsessen og møte sin fiende, Bowser. Men super Mario galaxy er bare et av de mange spillene som Mario har vært med i. Hvordan kan en spillfigur i fra 1981 være så populær i dag?

Starten på det hele

Det første spillet Mario var med i, er kjent som Donkey Kong. Det var et arcademaskin spill hvor Mario var kjent som "Jump Man". Poenget i det 2-dimensjonale spillet var å hoppe over tønnene som "Donkey Kong" kastet etter deg. Klatre til toppen av banen og redde prinsessen. Donkey Kong ble en kjempe suksess i USA og Europa. Figuren "Jump Man" ble så populær at oppfinneren "Shigeru Miyamoto" lanserte spillet Super Mario Bros. "Jumpman" fikk nå en ny identitet som "Super Mario" i det nye Nintendo spillet.



Mario i fra Super Mario Bros til venstre. Mario i fra Mario 64 til høyre.

I 1988 kom Super Mario Bros 2 ut. Oppfølgeren av det første spillet var så ulikt, at det ble kjent som "Mario Madness". Super Mario Bros 2 ble aldri like populært som det første. Folk likte ikke helt den nye stilen i Mario. Det førte til at Nintendo laget Super Mario Bros 3. Super Mario Bros 3 kom ut i 1990 på Super Nintendo.

Det tredje spillet hadde en struktur som var likt med det første Mario spillet. Det var dette spillet som gjorde Mario kjent i USA og Europa. I 1996 skjedde det en 3-D revolusjon i Nintendo. Nintendo 64 var den første spille maskinen i fra Nintendo som hadde 3-D grafikk. Det var på denne spille maskinen Mario 64 kom ut. Dette var det første Mario spillet hvor Mario kunne gå i alle retninger i stedet for to. Siden Mario nå ikke trengte å gå i kun en retning, så forandret stilen seg radikalt. Til tross for sine forandringer ble ikke Mario 64 like kjent som Super Mario Bros 3. Nintendos 3-D revolusjon

med Nintendo 64 vidreutviklet seg til Nintendo Gamecube som deretter brakte med seg Super Mario Sunshine, hvor spill stilen i Mario ble igjen forandret. Super Mario Sunshine fikk glimrende kritikker i fra alle hjørner. Kritikere og spillere elsket det nye Mario spillet. 96% i av spillere i USA mente at dette var det bestet spillet i 2002.

Alle disse spillene er forgjengere til Super Mario Galaxy på Nintendo Wii. Det nye Mario spillet har bedre grafikk og tredimensjonale en noen av de andre Mario spillene, i følge Nintendo. Men selv om etter alle disse spillene, er det de som fortsatt holder fast ved klassikerene, Super Mario Bros serien. Selv etter 25 år er Super Mario Bros 3 fortsatt populært blandt folk. Både de gamle og de nye Mario spillene er spill som vil fortsette å være med oss i mange år fremover.





God jul

Fra alle oss i Spillportalen