



Nr. 01 / 2006 Pris 69,99,- Ink. CD

Computers and Gaming MAGAZINE

12 SIDER!



EKSKLUSIV SPILLETTEST

NEED FOR SPEED CARBON SPILLTEST

Raske biler er nok en gang tilbake på PC'en din for å få hardwaren til og gi fra seg med EA's nye NFS Carbon.

NEED FOR SPEED
CARBON

- GRATIS DEMO CD FØLGER MED!
- GARANTERT LESELIG STOFF INNI BLADET!



RADEON X 1950 TECHNOLOGY

Radeon® X1950 Graphics Technology

With X1950, your graphics performance will never be compromised.



Imagine games with hyper realistic light blooms, life-like skin textures, and silky smooth hair. Now imagine the non-stop action packed gaming on a Cross-Fire platform – the only choice for hardcore gamers.

That's what it's like with the X1950, ATI's fastest and most flexible 3D processor. All gaming, all the time.

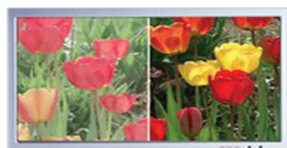
Radeon® graphics. Never compromise.

Faster Clock Speeds – 1.0 GHz

Experience stunning 3D graphics in today's most advanced games courtesy of the latest memory support and Shader Model 3.0.



Over 1 Billion Colors and Multi-Format HD Content



Rediscover your photos and video in stunning clarity with over a billion colours and ready your system for HDCP2 and multi-format high-definition content.



COMPUTERS AND GAMING MAGAZINE

Computers And Gaming
Magazine

SKRIV TIL:

C&G Magazine
4323 Sandnes

Telefon: 51 66 78 05

Telefax: 22 15 40 86

E-mail: admin@julepils.com

REDAKSJON

Redaktør: Øyvind Nerdal

Layout: Øyvind Nerdal

Ansvarlig utgiver:

Øyvind Nerdal

ABONNEMENT:

1 år kr 792,- (12 utgaver)

1/2 år kr 408,- (6 utgaver)

PRODUKSJON

Trykk: Ingen anelse :)



Redaktørens Valg :

Need for Speed Carbon
Side 3

REDAKTØREN HAR ORDET



Ingen over - Ingen ved siden.

Det er med stor glede jeg kan ønske deg velkommen til det aller første og sansynligvis siste nummeret av Computers and Gaming Magazine. Man kan vel egentlig kalle dette en aldri så liten premiere, men ikke stress med finstasen av den grunn. Slå deg heller til rette og nyt det eksklusive lesestoffet som forteller deg alt du trenger å vite om Computers and Gaming. Vi kan fortelle om våre fremtidige planer for dere lesere å se fram til, for eksempel våre planer - hmm - planer om.. og.. eeh.. vi har ingen, fornøyd? Dette bladet blir lesernes store kanonkule innen computers and gaming relaterte emner hvor pcen vil smikke deg på hendene for og be om mer, mer og enda mer. Forhåpentligvis vil det være mer avslappende for deg som leser enn for meg som redaktør å gå igjennom dette magasinet, for meg var det litt av et kjøp, lærerikt men intenst. Klokken flyr når man skal arbeide og samtidig ha det morsomt med spill, cola og musikk. Uforhåpentligvis vil det ikke bringe meg som redaktør noe form for inntekt bortsett fra den innbringende lærerike delen, synd at lærdom ikke betaler for mat og hus i første omgang. :) Nøl ikke med å ta kontakt med redaksjonen for spørsmål om bladet eller pc\gaming relaterte saker, gjerne tilbakemelding blandt annet.

Ha en god fornøyelse!

Øyvind Nerdal

ØYVIND NERDAL
Redaktør





Miks to deler Fast and the Furious med en enkelt Tokyo Drift, og tilsett en dose av Turbo
- Det er servert, og på menyen står Need for Speed Carbon

UTVIKLER: **EA GAMES**
SPILLERE: **1-8**
UTE: **NÅ**



Etter at Need for Speed-serien la om fra mer virkelighetsbasert kjøring til Fast and the Furious-estetikk, med vekt på tilpasning av styliserte gatebiler og ulovlig kjøring, har den nådd nye kundegrupper samtidig som mange av de eldre entusiastene falt av lasset. Konseptet er imidlertid lukrativt, samtidig som utviklerne fortsetter å flørte med alle som elsket "gamle" Need for Speed, ved å legge til elementer som politijakter i fjorårets Most Wanted. Denne gangen heter det Need for Speed Carbon, og joda, det handler fremdeles i hovedsak om styła biler, gatekjøring, drifting, urban musikk og asfalt. Men det er også bare logisk at ting forbedres, videreutvikles og justeres, Carbon byr faktisk på ganske mye nytt.

Gummibiler

Det mest interessante er at selve prosessen med å style bilene er rimelig annerledes fra det vi er vant til. Hver bil har en rekke punkter du kan justere på: spoilere, felger, eksospotter, panseret, og så videre. Du velger hvilken av disse delene du vil fikse på, og kan, ved hjelp av et enkelt grensesnitt, endre tykkelse, form, lengde og andre detaljer. Teknikken er hentet fra EA sine sportsspill - de som lar deg redigere ansikter til spillerne. Prinsippet er det samme, og du får mer kontroll over utseendet på bilen, og et mer personlig preg.

De tre løpsvariantene vi fikk muligheten til å prøve er et tradisjonelt circuit-løp, der du kappkjører mot et visst antall motstandere, et drift-løp, der du skal sladde på mest mulig fancy måte, samt den nye duell-varianten.



Duell setter deg opp mot én motstander på én vei. Ditt oppdrag er først å jakte på vedkommende - eller holde deg så nærme som mulig bak ham, noe som gir deg poeng. Andre etappe er omvendt. Du blir jaktet, og må holde motstanderen unna så lenge som mulig. Kommer han for nærme, taper du poengene du har tjent opp. Og detter du ut av veien, er det over. Du må starte på nytt.

Lagmekanikk

En annen nyhet er lagmekanikken. Du vil i løpet av spillet rekruttere kompiser, som kan hjelpe deg under løpene - ved å for eksempel blokkere motstandere, eller gi deg tips over radioen. De vil også ha flere funksjoner utenom løpene, men disse er foreløpig ikke avslørt.

De løpene vi fikk prøve foregikk om natten, som kan signalisere at i motsetning til fjorårets Most Wanted, vil Carbon foregå i mørket hele tiden.

Selv om Most Wanted i fjor var tilgjengelig på Xbox 360, var det tydelig at spillet var først og fremst utviklet for den forrige generasjonen. Det skal ikke være tilfellet i denne omgang - Carbon skal utnytte kraften i PlayStation 3 og Xbox 360 til det fulle, og selv Wii-versjonen vil benytte seg av den lille konsollens unike muligheter. Xbox- og PS2-versjonene vil i denne omgang være nedskalerte utgaver av PS3/Xbox 360-koden.

Når dette er sagt, så ikke versjonen vi spilte banebrytende vakker ut. Carbon bruker en stylisert grafikk, med spor av tegneserieestetikk. Det er pent, men fremdeles et godt stykke unna detaljnivået vi så hos et såpass tidlig nestegenerasjonsbilsplill som Project Gotham Racing 3. Dessuten måtte vi leve med noe treg framrate i demoen. Vi regner imidlertid med at disse problemene blir fikset innen spillet slippes i butikken.

Løyp & kjøyp!

Grafikk: Lekkert 9/10
Lyd: Vill og røff 8/10
Spillbarhet: Bra muligheter 7/10
Varighet: Kort 5/10

K A R A K T E R

8 / 10

Commander and Conquer 3 Tiberium Wars

Et spill vi trodde var glemt.

UTVIKLER: EA GAMES

SPILLERE: Ukjent

UTE: 2007

Den storslagne kampen mellom Global Defense Initiative (GDI) og The Brotherhood of NOD fortsetter ... og den tredje Tiberium-krigen er snart i gang. Velkommen tilbake, general. EA kunngjorde i dag at den nyskapende Command & Conquer™-serien som satte RTS-sjangeren på kartet er tilbake med full kraft med Command & Conquer™ 3 Tiberium Wars. Det knytter seg store forventninger til det neste spillet i serien, og denne gangen går man tilbake til røttene i Tiberium-universet. Her får du mer av den intense spillopplevelsen Command & Conquer er kjent for og en gripende historie som går nye veier innen historiefortelling i RTS-spill.

Det er 2047 og mye står på spill. Tiberium – en selvreproduserende utenomjordisk substans som har infisert jorden – sprer seg som en radioaktiv istid. GDI, en høyteknologisk allianse mellom jordens mektigste nasjoner, slåss for å holde Tiberiumet i sjakk, men Kane, den stormannsgale lederen for The Brotherhood of NOD har andre planer for jorda. Kanes hemmelige brorskap har blitt en supermakt og er fast bestemt på å bruke Tiberium til å ta kontrollen og til å føre menneskeheten inn i sitt eget sinnssyke vrengebilde av fremtiden. Krigen raser og planeten går en usikker skjebne i møte.

Lanseres til PC i 2007!





BATTLEFIELD 2142

Fremtiden ble heldigvis ikke så ille som mitt verst tenkelige scenario kanskje hadde forespeilet seg, og det virker som om Digital Illusions har vært klar over dette potensielle problemet hele veien. Det første vi må tenke på er, hvilket valg hadde de egentlig? De startet under andre verdenskrig og har fulgt internasjonale kriger og konflikter kronologisk, hvor Battlefield 2 var en oppdiktet situasjon satt i relativ nåtid. Skulle de gå tilbake til første verdenskrig, eller kanskje Koreakrigen? Å gå fremover i tid var kanskje det eneste som virket fornuftig, og heldigvis ble det museskritt og ikke sjumilssteg.

Om du ikke allerede har fått det med deg, er Battlefield 2142 en internettbasert førstersonsskyter satt i tiden rundt 2142 hvor en fiktiv (åpenbart nok) istid har lagt store deler av jorden under is. Kampen om ressursene og

boarealet som finnes rundt ekvator har tilspisset seg, og igjen står en EU-ledet mot en Pan-asiatisk koalisjon og kriger om de få åkerlapene som er igjen. Disse to fraksjonene er satt opp ganske standard etter rådende ideologiske termer, og betegnelsen Vesten mot resten skulle holde i massevis.

Konklusjon

Battlefield er fremdeles Battlefield, og selv om mange misliker at det når har tatt steget inn i fremtiden, ligger det fremdeles mye spillbarhet i det. Hvis jeg skulle tatt på meg surtrynet, kunne jeg godt ha klaget på at det er for likt Battlefield 2. Jeg kunne også ha sagt at det er det dårligste Battlefield-spillet som noen gang har kommet ut, hvilket det er. På den andre siden ville dette blitt for dumt ettersom vi alle vet hvilken kvalitet som ligger i denne serien.

Men all dømming til side,

Get ready to fight soldier!

UTVIKLER: EA GAMES

SPILLERE: 1-64

UTE: NÅ

Returadresse:
C&G Magazine
4323 Sandnes



"No Coke - No Christmas"

Santa Clause Wont Go Far Without His Energy

