

**GRATIS
MAGASIN**
Maj 2006
Nummer 70

Game reactor®

www.gamereactor.net

Danmarks største spilmagasin



METROID PRIME

HUNTERS

Spilverdenens køligste heltinde er tilbage

+
**CRYSIS
TEST**
Vi fortæller alt
om spillet

**AGENT 47
SLÅR TIL**

Vi anmelder IO Interactives
seneste Hitman-spil indenfor

KRATOS!

Gamereactor har spillet God of War 2

CHEFREDAKTØR Thomas Tanggaard
(thomas.tanggaard@gamereactor.net)

ASSISTERENDE REDAKTØR Steen Marquard
(steen.marquard@gamereactor.net)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Nielsen
Thomas Nielsen
Henrik Bach
Nicolas Elmøe
Asmus Neergaard
Erik Petersen
David Wilstrup

KORREKTUR Daniel Boutrup

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

ANNONCER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)
Gamereactor Danmark 45 88 76 00

ADRESSE Eremitageparken 315 2800 Lyngby
45 88 76 00 (info@gamereactor.dk)

INTERNET www.gamereactor.net

FREKVENNS 10 nr/år (januar og juli ikke inkluderet)

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

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

GAMEREACTOR NORGE Thomas Spilhaug, Lise Lystad, Per
Skoiien, Carl Thomas Aarum, Johannes Hobak, Bent Granheim
Gamereactor udgives af **Gamez Publishing®**

 Kontrolleret af dansk oplagskontrol **OPLAG** 30 000 ex

TESTET VERSION:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givet spil vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken udgave af et spil vi har kigget nærmere på, til de øjeblikke, hvor vi anmelder ud fra f.eks. en NTSC-version.

ELSKVÆRDIGT SPIL:

Udnævnelsen "Elskværdigt spil" er vores måde at sige, at du virkelig bør købe netop dette spil. Det elskværdige stempel tildeles kun et enkelt spil i hvert nummer og gives udelukkende til de allerbedste spil på markedet.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi omkring den anbefalede alder som spillet er blevet tildelt. Dette er den såkaldte PEGI-standard, som hele spilbranchen benytter sig af. PEGI er en forkortelse af Pan Europæisk Game Information. PEGI-klassificeringen er givet ud fra produktets indhold og tilgængelighed over for forskellige aldersgrænser, og er ikke et udtryk for hvor godt det er. De fem aldersgrænser i PEGI-systemet er 3 år og op efter; 7 år og op efter; 12 år og op efter; 16 år og op efter samt 18 år og op efter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

Gamereactor tager ikke ansvaret for indsendt materiale som indsendes uopfordret. De i bladet nævnte priser er vejledende og redaktionen påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl. Artikler, billeder og annoncer må ikke eftertrykkes uden skriftlig tilladelse fra Gamereactor.

Gamereactor er et Skandinavisk gratismagasin, som udgives af tre forskellige redaktioner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på at modtage magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har mulighed for at tilmelde dig via www.gamereactor.net

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

05-06

Årets elektroniske eksplosion

Så går det meget snart løs i Los Angeles

Det er blevet sent igen. Jeg ved ikke helt præcis, hvorfor vi ender med at sidde oppe så sent og lægge sidste hånd på magasinet, men på en eller anden måde, så sker der altid noget uventet, der vender op og ned på alting. I denne måned var det E3-nyhederne. Udviklere og distributører gør sig til, her før den elektroniske eksplosion i Los Angeles, lover eksklusive informationer, nye screenshots og hidtil uannoncerede spil, så de trykte medier kan være foran alle andre og i lang tid, så vores nyhedssektion ser ud til at skulle blive den vildeste nogensinde. Men så gik gassen af ballonen, projekt efter projekt blev trukket tilbage, aftaler gik i vasken og der blev lagt låg på det hele. Heldigvis fik vi reddet et par stykker. Heavenly Sword og Command & Conquer Tiberium Wars er i hus, og de er unægtelig interessante.

Hvad der også er interessant er de næste mange sider, du skal bladere dig igennem. Vi sendte forleden Asmus på en tur til London for at spille God of War 2, og han kom hjem med akut åndenød og en underlig askegrå farve i ansigtet. Hvorfor, kan du høre meget mere om i vores fem sider lange artikel. Jesper tog også turen til England, men han stødte til gengæld hovedkulds ind i tyske Crytek, der viste ham alt om deres imponerende Crysis. Derudover har vi anmeldelser af Hitman Blood Money, Metroid Prime: Hunters, Dreamfall: The Longest Journey, Full Spectrum Warrior Ten Hammers, Heroes of Might & Magic V, Urban Chaos Riot Response, Me & My Katamari og mange, mange flere.

Vi har også set nærmere på Stranglehold, John Woos spillemæssige opfølger til Hong Kong-filmen Hardboiled, vi har stiftet bekendtskab med Gothic 3, hørt alt om Dark Messiah of Might & Magic og afprøvet den håndholdte version af Killzone, nemlig Liberation.

Men alt dette har sin pris, og prisen betales i vores fem-siders købeguide, der en gang for alle har måttet lade livet. Nogle af jer elsker den og ser den som et essentielt værktøj til indkøb af spil, men rigtig mange af



jer ser den som spild af plads og vil hellere have endnu mere spillæsning. Nu har vi hørt jer. Der bliver ikke mere købeguide. I hvert fald ikke i trykt form. Fremover vil vi fylde de fem sider med endnu mere spændende artikler, beta-tests og anmeldelser.

Mens du læser dette magasin er E3 i fuld gang, og du kan være sikker på at vi i næste måned propper magasinet med eksklusive interviews, screenshots og informationer. Jesper har omkring 110 aftaler og fremvisninger i løbet af de tre dage, så mon ikke der kommer noget med hjem? Indtil da, nyd det gode vejr, tag turen ind forbi www.gamereactor.net, og pas godt på dig selv.

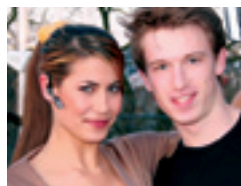
Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Thomas Nielsen

Thomas har ikke været til at råbe op de sidste fjorten dage, og forklaringen er enkel; Metroid Prime: Hunters landede, han stjal Tanggaards USB-dongle og forsvandt så ind i multiplayerland. Vi fik dog banket en række informationer ud af ham, og hans anmeldelse af spillet kan du læse længere inde i magasinet. Det er også her du finder hans andet projekt i denne måned, det sælsomme Electroplankton, der næppe kan kaldes et spil, men som Thomas alligevel ikke helt kunne slippe af syne.



Jesper Nielsen

Der er ingen tvivl om at Jesper arbejder hårdt for Gamereactor, men kigger man hans aftalebog igennem for årets E3, så er det nærmest urealistisk. Jesper har møder og fremvisninger med stort set alt, der kan kravle og gå indenfor spilbranchen, og han er med sikkerhed på plads til både Sony og Microsofts stort anlagte pressekonferencer. Forvent den bedste dækning fra gulvet og solide daglige opfølgninger fra holdet i Danmark, når det hele sparkes i gang. Klik ind på www.gamereactor.net



David Wilstrup

David, eller Daniel, som vi også bare ynder at kalde ham, når territoriet skal pisses af, er redaktionens store gadget-hoved. Hver gang der kommer pakkepost, så er det med 99% sikkerhed til ham, og da der forleden kom en cykel ind af døren, havde vi svært ved at forstå det. David er omgivet af mobiltelefoner, sjove figurer og frække MP3-afspillere på sit kontor, og vi misunder ham hans herlige arbejde. Hvornår bliver det vores tur til at omgive os med så mange lækre ting og sager? Sådan en mulighed...



Dette magasin indeholder materiale som du skal være 18 år eller over for at læse

MØRKETS VØGTERE

NIGHT WATCH

"...EN REGN AF SPECIAL EFFECTS, ACTION OG VISUELT OVERSKUD"

POLITIKEN

"VISUELT ER FILMEN FORBANDET FLOT, DYNAMISK OG STEMNINGSFULDT SKRUET SAMMEN AF EN BLODDRYPPE KLO"

EKSTRA BLADET

"...SMÆK FOR SKILLINGEN I DEN STEMNINGSFULDE FILM, SOM OGSÅ ER FULD AF BLÆREDE SPECIAL EFFECTS, OG MAN KEDER SIG IKKE ET SEKUND"

INFORMATION



FØRSTE DEL AF DEN STORSLÆDE TRILOGI
DVD 9. MAJ

WWW.NOCHNOIDOZOR.DK



©2006 Twentieth Century Fox Home Entertainment, LLC. All rights reserved.

CDON.COM

Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

Er Ubisoft nu EA? (Månedens brev)

Hej alle sammen. Først og fremmest, også selv om det er en kliché, så tak for et rigtig godt magasin. Det er fremragende, at der stadig et magasin tilbage her i Danmark som handler om konsoller, og jeg er helt vild med jeres skrivestil. Nå, men nu til min store bekymring, og før alle tror, at det er endnu et "Uha, EA er rædselsfulde", så lad mig med det samme sige, det er ikke det mit brev handler om. Jeg har det fint med, at der eksisterer et spilfirma som EA, der hælder de samme spil ud hvert år, jeg lader bare være med at købe dem, det er nemlig kvalitetskontrol og en god måde som forbruger at sige fra overfor kassetænkning. Nej, dette brev handler om noget og det er nemlig hvorvidt andre firmaer, nu også søger at blive EA, og her tænker jeg specifikt på Ubisoft. Jeg har gennem længere tid elsket den transformation, som firmaet har gennemgået, og er blevet positivt overrasket over de mange spil af høj kvalitet, som firmaet har udsendt, også som toere og treere, men nu synes jeg ærlig talt, at de strækker den. Splinter Cell Essentials er noget snavs. En omgang tomt gejl, der ikke burde bære navnet. The Two Thrones var ekstremt uinspireret og stort set bare et opkog af etteren og toeren, og jeg vil slet ikke diskutere PSP-versionen Revelations. Magen til møg skal man lede længe efter. Jeg ved godt, at EA tjener styrtende med penge og jeg ved godt at spilindustrien er netop dette, en industri, men det ville være rart, hvis der er nogle der holder fanen højt, lader være med at voldtage gode ideer i det uendelige og giver os spillere en chance for at få nye oplevelser hvert år – og ikke bare forbedre spil, vi allerede har oplevet. Jeg ved ikke helt, hvad jeg skulle gøre, hvis både Ubisoft, Sony og Nintendo blev det nye EA - det er ikke til at bære. /Jesper Juhl Sørensen

Hvem vinder det hele?

Jeg ved godt, at det ikke handler om selve konsollen, men det fik mig alligevel til at lave et lille tankespil forleden dag. Hvis man nu skulle udpege en vinder udelukkende på maskinens formåen, hvem ville så være den fødte vinder? Sony, fordi deres konsol angiveligt er den stærkeste? Nintendo, fordi de bliver ved at finder nye måder at opleve spillene på, eller Microsoft, fordi deres maskine er det perfekte redskab til både at spille, kommunikere og skabe nye medieformer via? Hvad er jeres mening omkring dette? /Dennis Poulsen

Vi er desværre nok nødt til at give dig den politisk korrekte udgave, der desværre også er den rigtige. Konsollernes styrke ligger i deres udvalg af spil og succesen kommer af en god, solid markedsføring kombineret med en god portion held og lidt timing.

Hvad er en fanboy?

FJeg sad og tænkte lidt over, hvad en fanboy egentlig er. Og jeg er kommet frem til, at en fanboy af f.eks. Nintendos produkter, bare er en person, hvis første maskine var fra Nintendo. Jeg kan se det fra mig selv og mine klassekammerater. Jeg fik en Nintendo 64 engang, og en masse gode minder med den, hvorimod mange fra min klasse fik en PlayStation – og hvor jeg i dag er stor Nintendo-fan, er de fan af Sony. Jeg ved ikke, om



Ikke flere spilmastodonter

Jesper Juhl Sørensen elsker Ubisofts mange spilsierier, men synes at han ser en tendens til masseproducering og serierytteri. F.eks. mener han ikke der er meget liv i hverken Prince of Persia: Revelations, Splinter Cell Essentials eller Prince of Persia: The Two Thrones. Han spørger: Er Ubisoft det nye EA?

det altid er sådan, men min lille undersøgelse har kun vist små afvigelser, hvor f.eks. en Nintendo-fan er blevet skuffet over et spil eller en konsol, og gået over til "fjenden". Spørgsmålet er jo så, har jeg ret? Kan I på Gamereactor se den samme tendens, eller er mit gæt helt hen i vejret. /Simon Greve-Poulsen

Vi kender ikke svaret, men her på redaktionen er vi alle opflasket på en del forskellige maskiner og spil, så vi har ikke en foretrukken konsol. Den form for fanboy-syndrom, der i dag udvides visse steder, skyldes muligvis mere misundelse og en underlig form for usikkerhed omkring ens eget valg af maskine.

Irriterende kværlanter

I forbindelse med jeres Bioshock nyhed d. 28/4, stødte jeg på endnu et af disse individer, som absolut skulle slå fast, at han/hun havde set denne nyhed for lang tid siden og at GR-temaet var håbløst bagud. Jeg synes det er for dårligt, at folk gang på gang lige skal ind på sitet, for at se om der nu eventuelt var et eller andet, der skulle korrigeres eller hånes. Hvordan påvirker det jer? Personligt er jeg bedøvende ligeglad med om denne omdiskuterede nyhed kommer til tiden, eller blot er en smule forsinket, da det "blot" handler om endnu en annoncering af en FPS. I kører et site, der både anmelder spil, DVD'er, musikskiver og gadgets. Derfor er det, kan jeg tænke mig, nok svært at holde denne side 100% up to date. I forbindelse med dette, vil jeg lige bringe en opfordring til alle disse kværlanter: Påskøn dog det frivillige arbejde, som GR laver, eller søg nyheder et andet sted! Dette er dog min egen

forbeholdne mening. GR, fortsæt I blot jeres arbejde, jeg synes I gør det glimrende! /Thomas Mårtensson

Journalistisk indsigt

Hej, Jeg har holdt jeres blad siden Freedom Fighters var på tegnebordet, og er helt pjattet med det, ikke mindst "prisen". Jeg synes I har haft nogle fede artikler med igennem tiden, her tænker jeg specielt på Tanggaards liste over spil, der blev på tegnebordet - genialt. Nå, men det jeg gerne vil frem til, er at mange spilsites og blade ligner hinanden. De samme anmeldelser, de samme previews, og det er her I kommer ind i billedet, fordi artikler som ikke er så produktuælgende, men mere om industri/spilkultur, er en mangelvare. Altså artikler som Press Play on Tape og Skraldepandens spilperler. Artikler som jeg synes skulle være eksempler, skulle være med hver måned. Håber I forstår, hvad jeg mener med det. Nå, men jeg glæder mig til at høre om E3. /Jakob Andersen

Tak for det hele!

Jeg vil bare sige, at I er de bedste! Jeg har aldrig gjort det, men nu, hvor den server jeg spiller på i World of Warcraft er gået ned, kan jeg jo ligeså godt sige det. Jeg har læst jeres blade i præcis tre år nu, og jeg kan kun sige, at det går kraftigt op ad bakke med kvaliteten! Designet er supergodt. Jeg har læst mange spilblade, som man skulle give penge for (og MI!), og ingen af bladene har været i nærheden af at slå jer. Og så er det bedste ved det hele, at I er gratis. Det er helt vildt! Jeg skal nok passe på med at sige det her, men jeg vil faktisk gerne give penge for jeres blade. /Ditlev Navntoft



**WESLEY SNIPES HAR SAMLET
ÅRTIETS HÅRDESTE
ACTION TEAM I
ET SUVERÆNT ACTIONBRAG!**

KØB ELLER LEJ CHAOS I DAG

SE DEN MED ALLE DRENGENE I AFTEN!

**Game
reactor
GADGETS**



**FRISKE GADGETS NYHEDER
WWW.GAMEREACTOR.DK/GADGETS**

Tempo_Liste

SPIL KALENDER

Den 5. maj

Denne dag er det eftertragtede *Metroid Prime: Hunters* klar på Nintendo DS med mulighed for WiFi-understøttelse. Du finder anmeldelsen længere inde i magasinet. Det er også denne dag Ubisofts Pc-udgave af *Ghost Recon Advanced Warfighter* rammer gaden.

Den 8. maj

Sony, Square Enix og Activision afholder deres pressekonferencer denne dag og vi er naturligvis med til dem alle, så du vil kunne høre alt om de kommende spil direkte fra gulvet.

Den 9. maj

Dagen efter er det så den amerikanske gigant Microsoft og det japanske spilfirma Nintendo, der afholder deres pressekonference. Her vil vi endnu engang være til stede på gulvet for at dække alle de spændende nyheder.

Den 10-12. maj

Dørene åbnes til det årlige E3-messeshow med over 1200 spil, et utal af udviklere og et helt ufatteligt lydniveau. Vi optager video direkte fra messegulvet, aflægger daglige rapporter på sitet, mens Jesper skriver daglige blogs. Du kan følge det hele på www.gamereactor.net

Den 19. maj

Denne dag lanceres Rocksteadsys første spil *Urban Chaos: Riot Response* til PS2, Xbox og PC. Læs anmeldelsen længere inde i magasinet. Det er også denne dag Activision udsender *X-Men: The Official Game* til en lang række konsoller.

Den 26. maj

Chibi-Robo udkommer til GameCube. Samtidig lanceres *Full Spectrum Warrior Ten Hammers* til PC, Xbox og PS2, mens *Hitman Blood Money* indtager PS2, Xbox, PC og Xbox 360. Nintendo DS-spillet *Super Princess Peach* er også ude denne dag.

Den 27. maj

Redaktionen knokler for at få samlet alle de vigtigste informationer fra årets E3 i et magasin. Vi regner med at kunne give dig 64 tæt-pakkede sider, med billeder, eksklusive informationer og masser af interessant læsning.

Den 30. maj

Vi sætter de sidste kommaer, retter det hele til og sender magasinet af sted til trykkeren. Jesper bliver sænket ned i en badekar fyldt til randen med is. Tanggaard opdager at han har fået endnu flere grå hår. Nielsen gå i hi i fire uger og Steen sætter sig over i hjørnet og rokker stille frem og tilbage. Vi klarede det, men det tog hårdt på os alle sammen.

Den 6. juni

Der er et nyt magasin klar...



Spillets hovedkarakter er den rødhårede og ekstrem flotte Nariko, der kan fjerne hovedet på de fleste fjender med et enkelt hug fra sit store sværd. Ninja Theory har lavet et spil hvor animationerne er i højsæde, det er blændende ud.

Heavenly Sword

Eksklusive screenshots fra Sonys actionspil

Just Add Monsters er måske ikke den mest kendte udvikler på disse breddegrader, men med det kommende PlayStation-3 spil *Heavenly Sword*, har de gjort sig overordentligt bemærket. I hvert fald har de imponeret Sony så meget, at den japanske gigant har sikret sig rettighederne til spillet. *Heavenly Sword* er allerede på nuværende tidspunkt en sand æstetisk perle, der samtidig lover at have et kampsystem så varieret, dybt og stilet, at det overgår sværvægtene som *Ninja Gaiden* og *Devil May Cry*.

Udvikleren, der stod bag den ganske underholdende *Kung Fu Chaos* på Xbox, er derfor sat på en manddomsprøve, når de under E3 for første gang skal fremvise spillets sande kvaliteter. Spillet foregår i det fjerne Østen med et mytisk Asien som overordnet tema, hvilket er mere end rigelig baggrund for spillets yderst akrobatiske kampsystem, der lover en stor grad af frihed. Kampene vil derfor ikke kun være uendelig smukke, men også enormt store med tonsvis af fjender, der kun venter på at blive slagtet.

Hovedpersonen er lidt atypisk en kvinde ved navn Nariko, der kun har få dage tilbage at leve i og derfor beslutter sig for at få sin længe ventede hævn mod en konge og hans invaderende hær. Og hvorfor ikke, når man alligevel snart skal dø? Med ordene "Goddess of War" i ryggen, lyder *Heavenly Sword* som en af de mest lovende, originale titler til PlayStation 3, og vi glæder os til at se nærmere på godterne til E3.

Nariko bliver hele tiden omtalt som *The Goddess of War*, men hvordan ville hun klare sig mod en børste som Kratos, *The God of War*? Hmmm...

Command & Conquer Tiberium Wars

Westwoods elskede strategi-serie vender tilbage

Fans af strategi-genrens ukronede konge, Command & Conquer kan godt begynde nedtællingen. Electronic Arts har nu efter lang tids spekulation og længselsfuld håben afsløret tredje afsnit i serien, der får undertitlen Tiberium Wars. Kampen vil atter foregå mellem de hensynsløse Brotherhood of NOD og de fredsoptøgende Global Defensive Initiative (GDI). Derudover vil en tredje og endnu ukendt race kæmpe sig ind i konflikten – og hvor det fører hen, det ved kun EA.

Tiberium Wars er sat i året 2047, hvor den mystiske og selvformerende substans Tiberium fortsætter sin infestning af den ganske jord og truer med en radioaktiv istid. Spillet vil denne gang være opdelt i tre forskellige slags områder: rød, gul og grøn zone, der alle er opdelt efter graden af Tiberium-infestning. Her er det naturligvis NOD, der opsøger de røde, tiberium-fyldte områder, mens GDI holder sig til de grønne og relativt svagt ramte arealer. Selvom GDI generelt kæmper imod en spredning af Tiberium, bliver de selv nødt til at benytte det effektive brændstof i kampen mod NOD, der ydermere ser andre potentielle muligheder i substansens mystiske virkninger.

Detaljerne omkring Command & Conquer 3, der indtil videre er sat til udgivelse engang i 2007, er stadig meget sparsomme, men Electronic Arts ambition er at vende tilbage til rødderne. Derfor vil vi få et dejligt gensyn med enheder som Mammoth-tanker og Orca-helikopteren, mens EA naturligvis vil krydre hele oplevelsen med nye lækkerier. Også de kærkomne spillefilmsekvenser vender tilbage, og vil givetvis medføre det rette retro-feel. Grafisk er spillet stadig i et tidligt stadie, men allerede nu er det tydeligt, at Electronic Arts sætter et højt niveau, og forhåbentlig vil det resultere i de mest spektakulære C&C-kampe hidtil.

Tiberium jagten går snart ind i sin tredje fase, og vi glæder os som små børn! Vi er allerede blevet lovet en præsentation bag lukkede døre på E3, så forvent mange flere informationer og screenshots efter årets største begivenhed.



Detaljegraden er tårnhøj i Tiberium Wars og EA lover masser af fornyelser, ikke bare for serien, men for genren i helhed. Vi glæder os til at se mere til spillet ved dette års E3-messe i Los Angeles fra d. 10. maj.



Tempo_Nyheder

Microsoft går amok i spilannonceringer

Hvis man på forhånd troede, at Microsoft allerede havde afsløret alt, de havde tænkt sig at vise på E3, så tog man godt og grundigt fejl. Gamereactor kan nu bekræfte, at både Halo 3, Fable 2 og Forza Motorsport officielt er under udvikling. Derudover vækkes det gamle Shadowrun franchise til live af FASA Studio, der arbejder på spillet til både Xbox 360 og PC. Sidst, men ikke mindst, så har Microsoft samtidig anskaffet sig rettighederne til Max Paynes sjælelige efterfølger, Alan Wake, der er under udvikling hos finske Remedy.

Mere med duoen Jak & Daxter?

Daxter var et fremragende platform-spil på PSP, og det lader til at der stadig er mere krudt i den dynamiske duo, der så dagens lys i Jak & Daxter: The Precursor Legacy tilbage i år 2001, for nu forlyder det fra det amerikanske patent-



kontor, at Sony har sikret sig navnet Jak & Daxter: The Lost Frontier. Sony registrerede navnet d. 21. april. Der forlyder intet ud fra navnepatentet om hvorvidt dette spil er under udvikling til PlayStation 2 eller 3, men grundet Naughty Dogs jobansøgninger, hvor firmaet i øjeblikket leder efter dygtige folk til en unavngivet PS3-projekt, så er det svært at tro andet end at Jak & Daxter vender tilbage i næste generation. Mere på E3-messen.

Nintendo afslører Revolutions rigtige navn

Nintendo har siden starten gjort det klart at Revolution kun var et kodenavn eller en arbejdstitel om man vil, og nu har firmaet så officielt annonceret navnet på deres nye konsol. Navnet er Wii og skal egentlig forstås på måden "we" som i os. Desuden er de to ii'er i Wii ensbetydende med den nye fjernbetjening, der netop er to styreenheder. Nintendo forsøger også endnu engang at slå et slag for fællesskabet og følelsen af at være flere sammen og f.eks. at spille, noget firmaet har gjort meget ud af med både Nintendo 64 og GameCube, der fra starten kom med fire joypad-porte. Maskinens vises frem igen i år på E3-messen og denne gang i spilbar form. Vi tester den naturligvis.

Ingen Deadline-spil på årets E3-messe

Danske Deadline Games, der sidste år udgav det hæsbæsende Total Overdose, er repræsenteret på årets E3-messe i Los Angeles, men firmaet har ingen planer om at annoncere nye projekter. Vores redaktør Thomas Tanggaard ringede i går til Deadline Games PR-chef Simon Andreasen for at forhøre sig om firmaets planer for årets E3 og her var kommentaren følgende: "Jeg tager selv derover", sagde Simon "men vi har ingen planer om at annoncere vores nye projekter. Disse afsløres først i år 2007." Ifølge rygterne er firmaet allerede er godt i gang med udviklingen af Total Overdose 2.

Er NiGHTS på vej til Nintendos Wii?

Der er ikke mange der kender NiGHTS, men spillet var en kultsucces på Segas Saturn og er den dag i dag et af de mest eftertragtede spil til formatet. Nu forlyder det, via det japanske spilmagasin Famitsu, at en decideret opfølger til spillet muligvis er på vej til Wii. Det skulle være Yuji Naka, manden bag Sonic The Hedgehog og Billy Hatcher, der står for den nye udgave. Så snart Famitsu er ude i handlen ved vi meget mere...

Grasshopper annoncerer Kurayami

Grasshopper, der nok mest er kendt for sidste års sælsomme Killer 7, har netop annonceret deres næste projekt, der er på vej til PlayStation 3 og det hedder Kurayami. Det er inspireret af Franz Kafkas skræmmende og forvredne univers. Suda 51 eller Suda Goichi som han også rigtig hedder, siger at dette univers er valgt fordi han selv beundrer den tjekkiske forfatter og hans mange værker. I Kurayami er det frygten der står øverst på spisesedlen og Suda forklarer at spillet vil være centreret omkring mørke og skabt til voksne.

Fuel of War annonceret af Kaos Studios

Kaos Studios der blev startet for nogle måneder siden af folkene bag Trauma Studios (Battlefield mod'et Desert Combat) har netop annonceret deres første spilprojekt kaldet Frontlines: Fuel of War til Pc, PlayStation 3 og Xbox 360. Spillet lanceres i efteråret 2007 og beskrives som en FPS-oplevelse med store, åbne vidder og masse af frihed. Historien udspringer sig i en nær fremtid, hvor manglen på olie har startet en regulær verdenskrig. Vi glæder os allerede.



Fem minutter med...

Thomas Tanggaard, daglig redaktør på Gamereactor i magasin og site-form

Din første konsol var?

- Jeg tror faktisk, at min første rigtige konsol var en Megadrive. For dette sjussede jeg mig til at låne spil-systemer fra mine venner, mest af alt fordi jeg kun selv havde en Amiga og en Commodore 64. Men jeg elskede virkelig den Megadrive, og et år spenderede jeg over tyve tusind kroner på en tur til England, udelukkende for at handle spil ind for dem alle sammen. Jeg gik gennem Kas-trup lufthavn med en ca. 15 kilo tung kuffert, fyldt til renden med spil og svedte som en hund. Der var der, jeg første gang stiftede bekendtskab med Toejam & Earl, Sonic the Hedgehog og Shining in the Darkness. Herligt.

Det første spil du købte?

- Det var Barbarian fra Psygnosis, du ved det der spil, hvor man skulle styre ham rundt med mus på en hel masse forskellige baner. Jeg købte det i Bilka for helt uhyrlige summer, knugede det ind til mig på vej hjem og studerede ivrigt den enormt flotte æske. Spillet var dog skuffende kort, og jeg var egentlig kun blevet tændt på det på grund af den dengang fabelagtige grafik.

Hvad lavede du, hvis du ikke arbejdede med spil?

- Jeg har altid bildt mig selv ind, at jeg ville være en fremragende kok, men min læretid var så problematisk med skiftende arbejdspladser, urime-lige mestre og ingen weekender fri, at jeg hurtigt kom på andre tanker. Jeg elsker dog stadig at lave mad.

Hvad spiller du i øjeblikket?

- The Elder Scrolls IV: Oblivion. Jeg har spillet det i ca. 60 timer, fulgt historien i noget der minder om fem

timer og ellers fjollet rundt og lavet alt muligt andet. Forleden fandt jeg et par lækre støvler, der gør det muligt at gå på vandet, så de seneste par dage har jeg løbet rundt i åløb, søer og ude ved havet, for at teste dem ordentligt. Det er simpelthen et fremragende spil; rollespillenes GTA, og det kommer til at have en helt enorm indvirkning på kommende rollespil. Jeg er helt forgabt i det, trods de mange skønhedsfejl.

Hvad er dit seneste spillkøb?

- Nu får jeg jo det meste gratis, men fra tid til anden, så er der spil som jeg ikke får, fordi andre på redaktionen anmelder dem og så køber jeg dem selv, hvis det kribler nok i fingrene. Det var sådan det gik til, at jeg forleden fik fat i Thief: Deadly Shadows for kun 99,- kroner i en Merlin. Dagen efter købte jeg Seek & Destroy til PS2 til kun 49,- kroner samme sted. Det er et rigtig godt og ekstremt nuttet strategi-spil, der sælges som budget-spil i Play it-serien. Helt klart værd at købe.

DS eller PSP?

- Det er lidt op og ned. I sidste måned var det Nintendo DS. Jeg kunne simpelthen ikke slippe Animal Crossing Wild World, der blev lidt af en besættelse. Lige nu er det PSP. Jeg spiller og genspiller Loco Roco som en vanvittig. Det er altså et begavet, anderledes og meget fængende spil. Jeg glæder mig virkelig til at se den færdige udgave.

Verdens køligste spilkarater?

- Det er Earthworm Jim, det ved alle og enhver. Han er fantastisk.

Thomas knokler i øjeblikket med at få maj nummeret klar til trykken. Derefter skal han have lidt søvn...

MÅNEDENS MINUS

Forsinkede spil

Vi bruger mere og mere tid på at jage månedens hotteste spil ned til magasinet, men de kommer altid med få dage til den endelige deadline. Hvorfor kan vi ikke få dem før?

Spilhemmeligheder

Vi ved at Halo 3 vises frem på E3, vi ved at Free Radicals seneste spil afsløres snart og vi var sådan set blevet lovet masser af eksklusive ting, de kom bare aldrig, hvorfor?

Elder Scrolls: Oblivion

Vi hader det spil. Hvorfor fanden skal det ødelægge vores chancer for at arbejde koncentreret på kontoret...

Vores gamle PS2

Den opgiver ganske enkelt livet i disse dage. Hverken Guitar Hero eller Shadow of the Colossus vil køre længere.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethedas spil bliver ved med at forbløffe os. Hvordan skal vi nogensinde lægge det fra os og komme videre i livet?

God of War II

Santa Monica Studios har gjort det umulige. God of War 2 ligner en regulær lussing til alle dem der troede at Kratos ikke kunne blive vildere...

Top Spin 2

Vi troede ikke at tennis var os, men nu sidder vi der aften efter aften og laver serve es.

Nintendo DS lite

Mindre, flottere, lettere og med en skarpere skærm. Nintendo DS Lite vil uden tvivl blive en kæmpe succes og vi skal have en så snart det bliver muligt. Den lander denne sommer.

Gears of War

Epic Games kan ikke skuffe os til dette E3. Gears of War bliver fænomenalt. Et sandt festfyrværkeri af eksplosioner, fede våben og masser af klamme monstre. Los Angeles, vi glæder os til et gensyn.

Loco Roco

Herlige børstemmer, orange klatter og rullende, grønne baner. Loco Roco har vundet vores ellers kolde spillhjerter.

Dreamcast

Vi brøstede støvet af vores maskine, fandt Power Stone og Soul Calibur frem - og pludselig var der gået otte timer. Et herligt gensyn.

E3

1200 spil på tre lange dage...

MÅNEDENS PLUS

Tempo_GRTV

DET ER SOMMER OG TID TIL SJOV

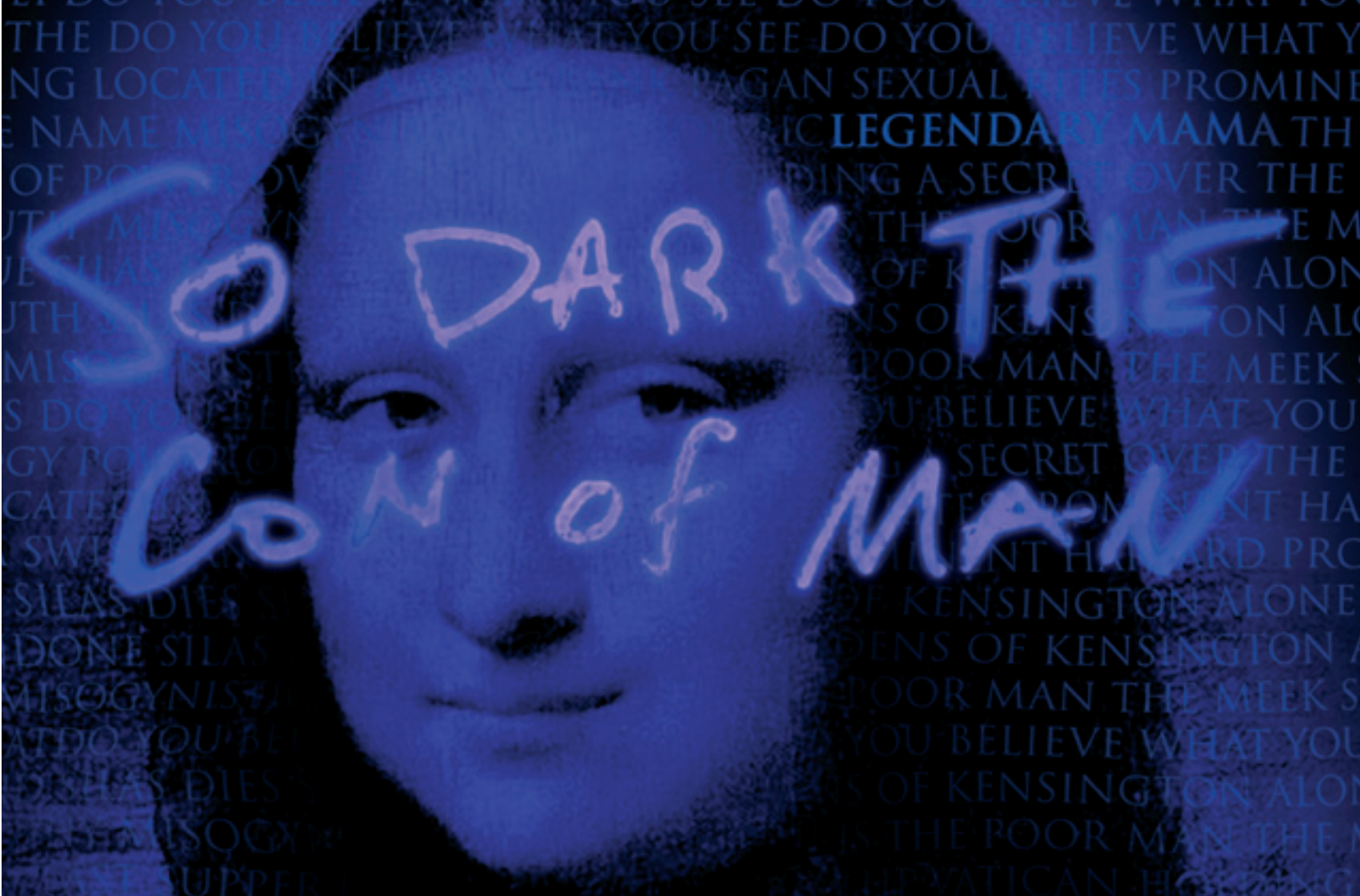
Ana fortæller dig alt om maj måned på GRTV og hendes forventninger til sommeren...



Foråret er endelig startet, det smukke danske forår, gråt, vådt og blæsende. Ih, hvor har vi set frem til det. I vores brok over den kolde vinter, og længsel efter fuglekvidderen og træer i flor, har vi fuldstændig glemt, at foråret i vores fantastiske land ikke er et solskinseventyr. Claus kommer slæbende med en stor, flad, aflang pakke. Ja, den er til mig. Jeg flår den op, det er vores nye flotte bord til GRTV. Claus er lidt træt, det blæser så meget udenfor, at han var lige ved at blive blæst væk med bordet, men heldigvis skete det ikke. Fire flotte ben skal fastmonteres, og jeg får stukket stjerneskruetrækkeren i hånden og går fluks i gang - kan ikke vente med at se det færdige resultat. Jeg skruer løs, men når hurtigt til et punkt, hvor skruen ikke vil længere ned. Drengene kommer mig til undsætning, men der er ingen, som kan få bugt med skruen. Det er altså ikke fordi vi er en flok vatarme herinde, det er bare den vildeste bordplade. Snøft, snøft. Vi skal jo bruge det flotte bord til at lave nye og flottere programmer.

For GRTV har det jo været en hel fantastisk måned. Med vores ca. 30 programmer på iTunes til podcasts, er vi i skrivende stund kravlet op på en flot fjerdeplads. Så I kan jo selvfølgelig glæde jer til, at der kommer flere programmer, som I bare kan downloade direkte til jeres bærbare medier; vi har jo flere end 200 programmer, som bare venter på at blive godkendt af iTunes. Men som sædvanlig har vi jo stadig alle vores programmer på vores hjemmeside. Har I husket at se GRTV i marts? Trailershows for at hidkalde foråret, gadgetmaster David har hevet en masse spændende dibbedutter ind i studiet, vores egen Thomas Tanggaard har taget sin Neo Geo Aes, hardcore spillekonsol for samlere, med spil på størrelse med Harry Potter bøger, og der har selvfølgelig været et væld af anmeldelser. Der er Ghost Recon Advanced Warfighter, OutRun 2006: Coast 2 Coast, Jesper har kigget nærmere på Dead or Alive 4, Tanggaards Animal Crossing Wild World har været en tur foran kameraet og vi har lige optaget en udsendelse med de første indtryk af Nintendos langt flottere og mere indbydende Nintendo DS Lite, der specielt med sit lysniveau, imponerer. Hvis I ikke har tjekket dem ud endnu, så kan det jo stadig nås, og nu da der også er mulighed for at downloade dem, så kan man jo gemme sine yndlingsprogrammer.

_Ana Fugl



Unlock the
Code.

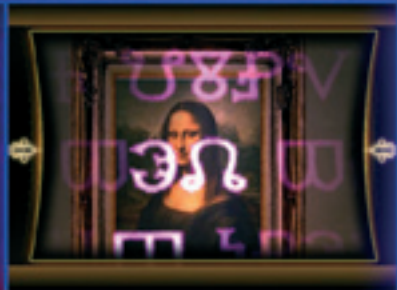
Solve mysteries and puzzles that go beyond anything you have seen or read. You must stay one step ahead of an enemy formed by an ominous, covert society that will stop at nothing to protect their 2,000 year old secret.



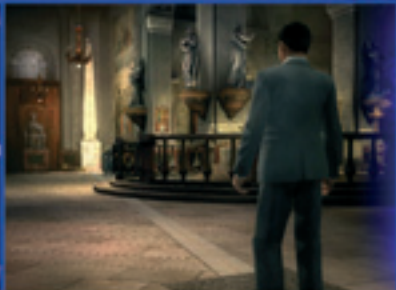
THE DAVINCI CODE™



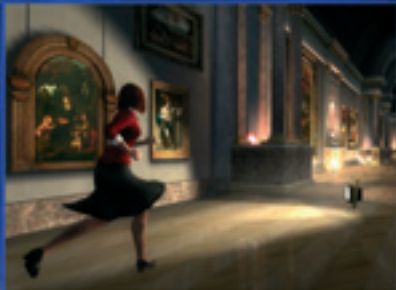
Experience new adventures and solve new puzzles that you won't find in the book or film.



Follow a trail of clues hidden in Da Vinci's paintings that will ultimately lead to the final resting place of the Holy Grail.



Explore world famous locations such as The Louvre, Westminster Abbey, and Saint-Sulpice.



A unique blend of stealth, combat, exploration and puzzle solving.

An all new videogame adventure. In stores May 19th.
See the Movie in Theatres May 19th.



PlayStation 2



COLUMBIA PICTURES



Frække gadgets

Maj måned er ikke bare ensbetydende med forår, men også en chance for at se nye gadgets...

Vi er stolte af vores gadget-udvalg i denne måned. Med næb og klør har vi fået skaffet os en begrænset udgave af Nokia 3250, verdens fedeste cykel i miniformat og Dells spilmonster, bare for at nævne nogle af lækkerierne. Problemet er bare, at det hele skal leveres tilbage. Vi vil ik!



Apple Mac Mini
Cirkapris: 5.099,-

Her på redaktionen lægger vi ikke fingre imellem, hvor glade vi er for Apples computere. Derfor kan det næsten ikke beskrives, hvor glade vi blev, da Apple præsenterede deres lille nye computer, og endda med Intel Duo Core. Flere kræfter i et mindre design, er jo altid at foretrække, og så fungerer den jo helt optimalt. Godt gået, Apple. Dette er computeren som vi alle skal have stående derhjemme.

Nikon Coolpix P3

Cirkapris: 3.995,-

De trådløse kameraer med indbygget WiFi er blevet et hit. Slut med ledninger til at overføre billederne til computeren. Derfor bringer vi selv-følgelig også det bedste trådløse kamera på markedet fra Nikon. Coolpix P3 er et teknisk vidunderbarn med 8,1 effektive megapixel og en såkaldt Vibration Reduction (VR). VR udrydder i øvrigt problemet med rystede billeder.



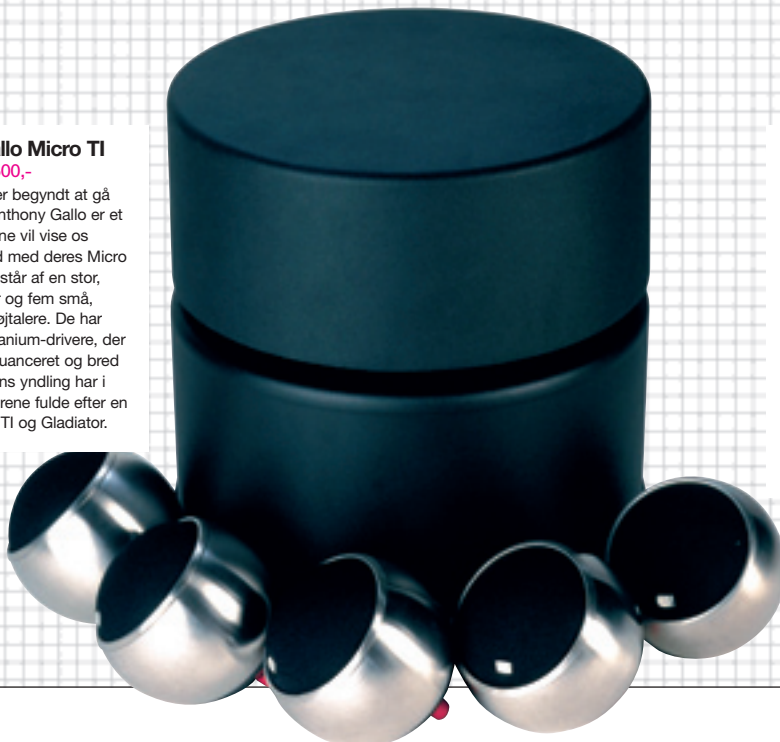
Samsung BP-P1000
Cirkapris: Ukendt,-

Snart er det slut med den almindelige DVD, og i stedet skal vi til at vælge mellem HD-DVD og BluRay. Samsung har som Sony kastet sig over BluRay-formatet og kommer dette forår med BluRay-afspilleren BP-P1000. Vi har endnu selve filmene til gode herhjemme, men vi er vel ikke de eneste, der bare ikke kan vente på at se kvaliteten. Afspilleren kan heldigvis også afspille hele din DVD-samling, så du behøver ikke at gå ud og købe hele Buffy-serien på ny.



Anthony Gallo Micro TI
Cirkapris: 9.500,-

Lyd og design er begyndt at gå tæt sammen. Anthony Gallo er et mærke, der gerne vil vise os samme påstand med deres Micro TI. Systemet består af en stor, rund subwoofer og fem små, runde satellit-højtalere. De har fået såkaldte titanium-driver, der giver en mere nuanceret og bred lyd. Redaktionens yndling har i hvert fald fået ørene fulde efter en test med Micro TI og Gladiator.



Nokia 3250 WESC Limited Edition
Cirkapris: 3177,-

Et anderledes ægteskab er kommet i hus med Nokia og streetfashion-mærket WESC. Ægteskabet har resulteret i en rigtig lækker og begrænset skater-perle med musikmobilen Nokia 3250, som har fået plads til en virtuel rejseguide. Mobilen kan virke noget kluntet, men indholdsmæssigt fungerer den hele vejen ned til vert'en. Mobilen kommer i et travelkit, med pasholder, ekstra hjul til skateboardet og Sennheiser-høretelefoner, bare for at nævne noget af det. Den specielle udgave kommer kun i 500 eksemplarer, så det gælder om at være hurtig.





Mimoco Mimobots

Cirka pris: 300,- (256MB)

Det er slut med de kedelige USB-stik, der bare ligner, hvad det egentlig er: Lagringsenhed. Bare ordet får kærberne til at gabe af led. Heldigvis har mange producenter fået øjne op for et skægger design på de små nøgler. Mimoco har skabt deres Mimobots, der er kraftigt manga-inspireret. De fås i flere forskellige størrelser fra 256 MB til 2 GB og en masse farver og design. Denne fyr kaldes Corrupted Data og er designet af Jon Burgermann, der er en kendt graffiti-kunstner. Det er anderledes og vi elsker det.

VPL-VW100

Cirka pris: 95.000,-

Sony forstår at skabe produkter, som andre producenter sukker efter. Deres nyeste bud på projektor-stammen er VPL-VW100, som er et virkeligt rovdyr, og den er heller ikke billig. Men i forhold til, hvad den kan, skal man ikke klage. Den har et imponerende kontrastforhold på hele 15.000:1, der giver en utrolig dybde, og HD-formatet 1080p bliver selvfølgelig understøttet. VPL-VW100 er om noget en perfekt legekammerat til den kommende PlayStation 3, så begynd allerede at spare op nu. Med denne fætter kunne dit gaming-liv blive perfekt.



Dell XPS M1710

Cirka pris: 15.490,-

Så har gamerne endelig fået sig en værdig bærbar computer i form af Dells XPS M1710. Den er et rent monster, når det kommer til funktioner og udseende. Dybt inde i monstret ligger Intels Duo Core og arbejder, så den 17" store skærm kan vise dig fabelagtige spiloplevelser. Monstret har et skjold af futuristisk design, der nok skal skabe opmærksomhed, når du sidder på café og spiller de vildeste spil. Vi har i hvert fald allerede fået vores del af misundelige blikke og et par løfter om tæsk, men det er anden sag.



Sony Ericsson W950i

Cirka pris: 4000,-

Walkman-mærket har brændt sig fast på mobilscenen og gør sig nu i lækre former fra Sony Ericsson. Deres nye Walkman-mobil W950i bliver muligvis den mest eftertragtede mobiltelefon til dato. Den er tynd, den har trykfølsom skærm og den har en flash-hukommelse på 4GB. Der er intet kamera, men det er heller ikke nødvendigt, når resten er så lækker. Det her er et hit.

Schwinn StingRay Electric

Cirka pris: 5495,-

Hvis du altid har ønsket dig den ondeste chopper, men måske ikke er helt så pengestærk, så er der godt nyt på vej. Schwinn kommer med en vaskeægte chopper-cykel direkte fra USA's tunge motorcykelkultur. Nu bliver de sædvanlige smuttere ned i Netto en ren fryd, men altså kun, hvis du er lille af vækst. Cyklen er til de 8-12-årige, men vi er nu stadig helt vilde med den. StingRay Electric har en el-motor, der kan trække dig af sted. Forkromede "udstødningsrør", terringer på ventilerne og et næsten 5 cm tykt baghjul giver næsten gratis adgang i den nærmeste MC-klub. Så gå bare hjem og læg dig, Biker-Jens, Gamereactor har styr på sagerne.



PIXELERET KÆRLIGHED

Forskellen på Wii og Wheee!

Mathew tænker lidt over navnet på Nintendos nye maskine og starter så en helt ny kampagne...

Solen skinner fra en skyfri himmel udenfor og foråret ser endelig ud til at være kommet. Og hvordan ved jeg så det? Jo, ser du, jeg er spærret inde i min lejlighed, med et par hævede øjne og en næse der rønder. Ja, jeg har hø-feber. Men selvom jeg sidder indenfor, med et tag over hovedet, så kan jeg alligevel ikke lade være med at nyde den smukkeste blå himmel, jeg nogensinde har set.

Det har været en interessant uge, og jeg er glad for endelig at kunne slappe lidt af. Specielt ovenpå Nintendos offentliggørelse af det "endelige" navn på deres nye system her i torsdags. Den hedder Wii. Udover det faktum, at den vil være genstand for en masse jokes, og at navnet minder uhyre meget om urin (wee), størrelsen på din... ja, i hvert fald i Skotland, og at det er måden man siger ja på i Frankrig, så er der givetvis en masse skribenter, journalister og andre branchefolk, der er ved at tisse i bukserne af grin over, hvordan det nogensinde er lykket Nintendo at komme frem til et navn, der er endnu dummere end det kodenavn, den tidligere gik under. Og hvad sker der så nu? Magasinerne fyldes med nyheder omkring maskinens endelige navn, præcis med den margin til E3, der så tillader Nintendo at komme ud på årets messe og

TRE SPIL MED EN BLÅ HIMMEL



Animal Crossing

Det originale spil var så fyldt med charme og kærlighed, at folk faktisk har friet til deres kæreste ved hjælp af det. Fortsættelsen på DS er endnu bedre med en hel skærm dedikeret til en blå himmel.



We Love Katamari

Givetvis det mest positive og livsglade spil omkring den skræmmende tilintetgørelse af menneskeheden, du nogensinde kan forestille dig. Dette er en stor kugle af smukke melodier, pangfarver og læssevís af fremragende gameplay. Bedre bliver det nærmest ikke. Nyd det i fulde drag.



Outrun 2006

Hvad har jeg ikke allerede solgt på tanken om dette spil? Outrun 2006 er vinderen der suser gennem dit hår, mens du ved helt absurde hastigheder, tager sving gennem smukke skove og din model-smukke veninde sidder ved siden af dig. Det er i hvert fald sådan det føles. Så kan du mærke sommerfuglene i maven og får lyst til at råbe "Wheeee!".

sige, at systemet faktisk ikke hedder Wii, men at det bare var en joke. I stedet kommer maskinen til at hedde noget i retning af Super Duper Nintendo Cube 9000. Det vil få hele magasinindustrien til at stå tilbage med et fjoget udtryk i ansigtet. Så ved du hvad? Jeg gider ikke engang at have en mening om det. Jo, jeg synes, at det er et ekstrem åndssvagt navn og jo, jeg er bange for at det med 90% sikkerhed er navnet på den færdige maskine. Men det er stadig spillene det handler om, så når jeg sidder i det store auditorium i Los Angeles her d. 9. maj og venter på at Nintendo siger enten "Wii fooled you" eller "Wii will rock you", så glæder jeg mig til at se spillene, ikke navnet på maskinen.

Nu når vi alligevel er inde på emnet omkring Nintendos revolutionerende nye system (Revolution, hva? Det er da et fabelagtigt navn til en konsol, hvis bare nogen havde fundet på det), så er det også åbenlyst, at maskinen indtil videre ikke har levet op til sit potentiale, i hvert fald ikke i forhold til de spil, der indtil videre er annonceret til maskinen, som f.eks. det allerførste fra Ubisoft kaldet Reed Steel. I Reed Steel bruger du fjernbetjeningen som en pistol, ved at vifte den frem og tilbage og skyde alle skurkene. Ja, indrømmet, Ubisoft Montreal har sagt, at det ikke er det lyspistol-spil, men faktisk en fuldblods FPS-oplevelse, men alligevel. Det første spil der annonceres til maskinen, der helt traditionelt er kendt for ekstrem søde og meget lettilgængelige spil, er et skydespil. Og det kommer altså til en maskine lavet af folkene bag Mario, Pokemon og Nintendogs. Et skydespil. For fanden, det er sgu' da deprimerende. Måske er det det, der holder mig indenfor i øjeblikket, når jeg nu burde sidde udenfor. Måske kan jeg slet ikke bevæge med ud i en verden, hvor de eneste spil der sendes på markedet har noget med pistoler og bandemord at gøre.

Nej, så takker jeg i stedet gud for Outrun 2006: Coast 2 Coast. Den smukke, blå himmel er tilbage i spilverdenen. Outrun 2006 er et af de spil, der skulle være lanceret i den mørkeste vinterkulde, og det skulle gives gratis til enhver med en vinterdepression, for det er lyst og lækkert hele vejen. Ja, ja, der er sikkert dem som kan finde på at brokke sig over det faktum, at der er tale om en forbedring af det originale Xbox-spil, men det er helt sikkert også idioter der arbejder for IGN eller noget andet, der er mindst ligeså meget til grin, for Outrun 2006: Coast 2 Coast indeholder alt det, som det originale spil gjorde plus alt det der først kom med i arkadeudgaven Outrun 2 SP, og så en helvedes masser bonusser.

Selvom det kun var en lille joke i en blogpost på Sega fan og dybdeborende industrikritiker UK Resistance, hvor de skælder branchen hæder og ære fra og hvor de siger, at der nok kun vil komme spil med gangstere og pistoler, hvor du skal dræbe for at få respekt - lad os endelig ikke glemme det, ja og så det faktum, at Nintendo virkelig har tænkt sig at kalde deres nye maskine for Wii, så har det fået mig til at starte en kampagne for at få den blå himmel tilbage i spillene. "Vi vil have lov til at samle bananer i magiske slotte og ikke få respekt fra en opdigtet bandeleder", råber de og fortsætter: "Vi vil stoppe vores fjender med et hoppeangreb, ikke skyde dem ned i et urealistisk og fesent drive-by". Og hvad du hvad? Det samme vil jeg. Og så intelligente og smarte som I Game-reactor-læsere er, har jeg på fornemmelsen, at det også er det I vil. Så støt den blå himmel, støt positiv gaming og lad os blive fri for de mange tyndslidte gadespil uden indhold.

Mathew Kumar

Gameactors klummeskribent Mathew Kumar skriver bl.a. for Internet-magasinet Insert Credit og det trykte musikmagasin Plan B. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af redaktionen.



Sådan her er udsigten fra Mathews lejlighed, og det er den udsigt han også vil have tilbage i spil. Glem gotikken, glem de dystre fremtidslandskaber og de neon-belyste storbyer. Vi har brug for en azurblå himmel, en pragtfuld udsigt og masser af livsbekræftende gameplay. Men får vi mon det med Nintendos nye Wii?



PERFECTLY EXECUTED

HITMAN™

BLOOD  MONEY



18+

www.pegi.info

XBOX 360

XBOX

PlayStation.2

PC DVD ROM

io-Interactive

eidos

I butikkerne fra 26. maj

EN HELT ANDEN MENING

Når den grafiske sminke falmer

Hvor er det stærke design blevet af? Tanggaard leder efter spil med evnen til at se bort fra teknikken...

Grafik og design er ikke det samme. Uanset hvordan jeg prøver at forklare mig selv i en hvilken som helst diskussion, så formår jeg for det meste ikke at få drevet min pointe igennem. Jeg ved ikke, om det er fordi jeg bare mumler rundt i de samme to, lidt vage koncepter, eller om det er nogle urimelig tunge mennesker jeg støder på, men det trænger aldrig rigtig igennem. Jeg forsøger at drage paralleller til kunsten, forklarer hvorfor et spil som Ico faktisk er begavet, flot og ekstremt afprøvede, jeg prøver endda at vise forskellene på en ikonisk spillkarakter og en skabelon-skåret, venstrehandsfigur, men lige meget hjælper det.

Måske sidder du også nu og tænker; hvad fanden mener han? Og det er netop problemet. I spillenes verden, hvor grafik er så vigtig en bestanddel af det overordnede billede, er der ingen der stiller spørgsmålstegn ved, hvad der er gennemtænkt, æstetisk smukt (husk lige det udtryk, for det kommer vi tilbage til) og ekstremt afpudset, og hvad der bare er endnu et produkt, der følger strømmen. Når vi diskuterer spil, så er det for det meste ud fra, hvor mange polygoner spillet har, hvor hurtigt det afvikles og hvor mange partikel-effekter der er læsset oven på hinanden. Og det er spil også, misforstå mig nu ikke, men de er også så meget mere, eller det burde de i hvert fald være. Problemet er naturligvis, at spil er et teknologisk drevet medie og at, som Ian Malcom siger det i Jurassic Park "De er så optaget af, hvorvidt det overhovedet er muligt, at de ikke et øjeblik overvejede om de skulle gøre det."

Og jeg tror det er en af grundene til, at spil sjældent diskuteres som værende kunst, for når jeg kigger på designet bag en lang række af dem, så virker det unægtelig som noget der er rørt sammen af en førsteårsstuderende på designskolen, vel at mærke før de får banket noget fornuft og nogle klassikere ind i hovedet. De lader teknologien styre deres designmæssige forestillinger, i stedet for at lade deres design styre de teknologiske fremskridt. Og Perfect Dark Zero er et klasseeksempel i, hvordan du kan odelægge alt. Det er teknologi over design, og det er grimt som en radmager catwalk-model dagen efter en special hidsig fest, med rigeligt til næsen og ganen.

Ja, jeg ved godt, at jeg gav det otte i grafik, men det var mest af alt, fordi jeg stadig ikke har fået banket pointen ind i hovedet på nogle af jer læsere. Det nytter ikke at give spillet seks eller fem for den sags skyld, når det eneste vi reelt diskuterer, er om de glaserede tagtegl og regnvåde, reflekterende vandpytter er godt lavet eller ej. For ud fra et teknisk synspunkt,



Teknisk imponerende, men decideret grimt, overproduceret og drevet af effekter. Hvor var designholdet den dag Perfect Dark Zero blev til?

SPIL MED EN LÆKKERT OG FLOT DESIGN



Katamari Damacy

Der skulle en mand som Keita Takahashi til før spildesign igen blev ophøjet til en kunst. Katamari Damacy har et af de mest livsbekræftende, smukke og velovervejede designs i mange år og det er ikke underligt at Panic Goods, har lavet t-shirts med motiver fra spillet eller at der i Japan findes en PSP-slipcase.



Ico

Ico hev godt i mine hjertestrenger tilbage i år 2002. Med sin afdæmpede palette af smaragdgrønne toner, vittende gardiner, den underskønne og enormt skrøbelige Yorda samt det tomme og alligevel levende slot, var jeg bjergtaget. Opfølgeren Shadow of the Colossus er også blændende.



Jet Set Radio

Segas anderledes og gadeinspirerede rulleskøjtespil lagde fundamentet til cellshading, men hvor Sega forstod at bruge det i den helt rigtige kontekst, så har mere tåbelige firmaet senere forsøgt sig med alt fra sports til bil- og kampsport. I dag er stilen udsidt og ekstrem kedelig.

så var det vel ganske imponerende? Helt klart et otte-tal. Men var det æstetisk smukt? Var det begavet, stærkt i sit udtryk og gennemført? Nej, Joanna Dark var en tro kopi af den hedengangne Lara Croft, nu bare i et tætsiddende, blåt læderkostume, figurerne var kedelige, skabelon-skårede fjender af den slags, du har skudt ned tusindvis af gange før og maskinens effekter, uanset om der var brug for dem eller ej, kørte i overdrive og blev brugt som en tolvårig ville kaste sig over Photoshops filtre og brushes. Det var

"Det mest skræmmende ved hele snakken omkring grafik og design, er vel egentlig at der nærmest ikke er nogle malere tilbage. I stedet for begavede, visionære kunstnere, har vi nu en branche af arkitekter og dygtige teknikere"

usmageligt og ekstremt tåbeligt. Selvfølgelig skal noget af krudtet bruges på at spille med musklerne, specielt i en hel ny maskine, men når hele det grafiske designhold skal ligge under for en så bred palette af overbrugte effekter, så kan resultatet bare ikke være godt. Spil skal være båret af den gode idé, det stærke design og visionen, ikke af, hvad der er muligt rent teknisk.

Som et decideret modstykke står Shadow of the Colossus med fødderne plantet hårdt i den designmæssige muld. Kenji Kaidos evne til at blande en dæmpet palette sammen med aztek- og maya-masker, gennemsigtige væsner og arkitektoniske umuligheder, allerede mig med det samme ind i spillet. Suger på hesteryg over den enorme bro, følte jeg, at jeg var et helt nyt sted. Ikke bare i forhold til eventyret, men også i forhold til spil i almindelighed. Jeg sad ikke og pillede elementer ud, som jeg genkendte fra andre sammenhænge, og jeg glemte alt om teknologien bagved. Designet fik lov til at

ånde, tiden på hesteryg blev en mulighed for at lade sig opsuge af den grafiske stemning, og eventyret blev fabelagtigt.

Det mest skræmmende ved hele snakken omkring grafik og design, er vel egentlig, at der nærmest ikke er nogle "malere" tilbage. I stedet for begavede, visionære kunstnere, så har vi nu, stort set, en branche af arkitekter og teknikere, der kan lave detaljerede, polygon-baserede racerbaner og huse ned til mindste detalje - ja, som faktisk sigter mod at gøre det hele så realistisk, som overhovedet muligt,

men som ikke kunne finde på en eneste ny detalje at tilføje spiluniverset. Sig til dem, at de ikke skal tage billeder af London eller Lissabon, men i stedet skal finde på deres helt egen by, og de vil stå stumme og uforstående. Sig til dem, at den næste hovedkarakter i et spil, ikke skal være udstyret med enten et sæt DD-skåle eller muskler, som selv Arnold ville ønske sig. Sig til dem at de skal finde på noget nyt, finde på noget selv. Der er gået kassetænkning og teknologi i designet.

Heldigvis findes der stadig en række folk derude, der i det mindste forsøger at lade deres blyantstreger og utallige skitser være grobunden for et nyt spilprojekt, og så længe de bliver ved med at inspirere, så vil jeg blive ved med at fremhæve, at spil også kan være kunst, men at de desværre sjældent er det.

_Thomas Tanggaard

Thomas Tanggaard er Gamereactors daglige redaktør for såvel det trykte medie som online-sitet www.gamereactor.net. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.

MASTER THE POWER OF THE X-MEN™



THE OFFICIAL GAME

IN STORES MAY 19



PlayStation 2

MARVEL, X-MEN 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. X-Men: The Last Stand Motion Picture and Images from Motion Picture © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Gothic 3, Strangehold, Killzone Liberation, Dark Messiah of Might & Magic, Red Steel og mange, mange flere...



Hvad vælger du?

Du behøver ikke at redde menneskeheden fra total udslættelse, men hvis du sværger orkerne troskab, så har du svært ved at vise dig i de byer som stadig styres af mennesker.

Format PC Udgiver **PIRANHA BYTES** Udgiver **JOWOOD** Genre **ROLLESPIL** Udgivelse **OKTOBER**

Gothic 3

Tyske Piranha Bytes udfordrer selveste Oblivion med et mastodont-spil, hvor du kan gøre præcis, hvad du vil. Mikael Sundberg fortæller alt...

De der orker kan man aldrig stole på. Vi har fået at vide, at de var ondskabsfulde monstre i Ringenes Herre, skumle typer der kidnapper hobitter og som ridder rundt i flokke på diverse slagmarker. Faktisk er hele Dungeons & Dragons-mytologien hængt op på, at de er ubehagelige, og det har etableret dem som værende decideret ondskabsfulde. Der findes intet godt i en ork. Tolkien havde selv hentet navnet til sine orker fra gamle engelske fortællinger og historier, og ordet er faktisk taget fra det latinske Orcus og blev langt tilbage brugt om guden Pluto, der fik tilnavnet Orcus, men som senere blev betegnelsen for hele underverdenen. Men bedst som vi troede, at det sort/hvide verdensbillede var et faktum, så kom Elder Scrolls og Warcraft for at komplicere det med orker, der ganske vist er brutale, men som også er ekstrem dygtige krigere, der ofte er blevet mishandlet af menneskene og som derfor fortjener en plads i sammenholdet. Faktisk er orkerne ret vidunderlige. Troede vi. Men i Gothic viste det sig, at orker trods alt er et blodtørstigt kobbel af hajer, der stjæler og dræber i hobetal. Så nu er det tid til at vise dem, hvem der bestemmer.

Gothic 3 begynder, hvor Gothic 2 sluttede. Som en ægte helt er det lykkes dig at befri din ø fra orkernes stormangreb, og du rejser nu til fastlandet for at deltage i de andre krige, der dog for længst er ovre. Menneskene lever i små lommer som en splittet modstandbevægelse, i belejrede byer og fangelejr. Så det bliver dig der skal rense ud i det hele. Men du skal ikke nødvendigvis redde menneskeheden. Du kan også i stedet sælge dine tjenester til orkernes hær og tjene masser af guldstykker, eller helt ignorere situationen og så gøre præcis, hvad du har lyst til. Gothic 3 er nemlig et frit rollespil med helt klare linier til The Elder Scrolls IV: Oblivion. Gennem hele sin levetid har Gothic-serien været inspireret



ANNONCERET - Ridge Racer 7

Selvom Ridge Racer 6 ikke blev Nancos største succes, så vil firmaet ikke give slip på den velkendte arkade-serie. Derfor vil der være et nyt Ridge Racer-spil på gaden den dag PlayStation 3 lander i butikkerne. Vi håber på det bedste.



ANNONCERET - God Hand

Det er lang tid siden at selveste Shinji Mikami tog styringen over et projekt, men det gør han altså nu med God Hand, der blander syret japansk humor med masser af hæsblessende slagsmål. Spillet udkommer til Playstation 2 i løbet af år 2006 i Japan.



Et underligt vejr

I Gothic 3 er der tænkt på alt. Ja, faktisk har selv spillets skyer fået sit eget system, hvilket betyder at de ændrer størrelse og form alt efter hvor kraftigt vinden blæser og hvor varmt det er.

Gothics verden er næsten dobbelt så stor som den du måske kender fra Oblivion. På disse mange kvadratkilometer er der blevet plads til både en enorm ørken, en bjergkæde og masser af huler, byer og slotte.

af Elder Scrolls, men det er aldrig helt lykkes af få samme succes. Men denne gang kan det være, at det lykkes. Først og fremmest gør Gothic 3 brug af en varn vittig lækker grafisk motor. Indtil videre har vi mest fået lov til at se nærmere på omgivelserne - men hvilke omgivelser! Udvikleren praler med, at spillet indeholder ikke mindre end 75

så er der naturligvis ørkerne, som minder mere om Tolkiens forvredne udyr end de charmerende, grønne af slagsen fra Warcraft. Spilmæssigt byder Gothic på langt mere varierede kampe. Der findes en mængde forskellige angreb, du kan gøre brug af, og samtlige udføres i real time ud fra et tredjepersonsperspektiv. Hvert våben har sine helt

”Udvikleren praler med, at spillet indeholder ikke mindre end 75 kvadratkilometer eventyrmark, næsten det dobbelt af The Elder Scrolls IV: Oblivion. Mageløst”

kvadratkilometer eventyrmark, næsten det dobbelte af Oblivion. Mageløst. På disse mange kvadratkilometer er der rigelig med plads til forskellige klimaer. Der findes blandt andet en enorm ørken, komplet med kilometer efter kilometer af sand. Og i stedet for det relativt flade terræn, som Oblivion har, er der i Gothic et langt mere kuperet landskab og nogle mere virkelighedstro byer.

Og specielt byerne har Piranha Bytes langt større held med. De behøver bare at gå uden for deres hoveddør for at finde masser af inspiration. Her har Bethesda haft det lidt sværere, når de som bekendt holder til i nærheden af Maryland på USA's østkyst. Alle spillets karakterer er naturligvis også udstyret med en avanceret AI, som afgør, hvordan de reagerer på dine handlinger. Hvad der derimod er mindre realistisk i Gothic-verdenen, er den fauna, som spillet gør brug af. Ude i vildmarken vandrer der tonstunge tyrannosaurus rex'er rundt mellem enorme krokodiller og andre urtdyr. Og

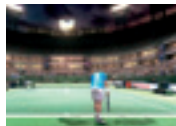
egne animationer, hvilket føles ekstremt generøst, eftersom Oblivion kun havde en håndfuld forskellige bevægelser. Hvad der stadig står tilbage at se, er om Gothic 3 kan overskinne Bethesdas mesterværk. Grafikken er enestående, men spørgsmålet er hvilken super-PC, der skal til for at kunne afvikle det, specielt nu, hvor der indtil videre ikke er annonceret en Xbox 360-version af spillet. Af det jeg indtil videre har set, virker det som om Piranha Bytes har sat sig for at gøre det samme som Oblivion har gjort, bare bedre. Allerede i september går det så løs med en udgave på tysk til tyskerne og måneden efter bliver det så en engelsk version. Jeg glæder mig.

Mikael Sundberg

Gamereactor siger: Et lovende projekt, vi glæder os til at se mere af i de kommende måneder. Men kan det overtrumfe det mesterlige Oblivion?

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Virtua Tennis 3

Siden Sega sidst satte benene på grusbanen er der sket meget i tennis-sammenhænge, men vi tror alligevel på at et Virtua Tennis 3 vil være værdsat af mange. Det tredje spil i serien lanceres til Xbox 360 og PlayStation 3. Det er på gaden i slutningen af år 2006.



Alt skal ødelægges

Spillets miljøer er varierede og som skabt til at blive sønderkudt. Der er både en luksusrestaurant ombord på en båd, en penthouse-suite i det centrale Chicago og et gammelt museum.

Format PC/PS3/XBOX 360 Udvikler MIDWAY Udgiver MIDWAY Genre ACTION Udgivelse NOVEMBER

Stranglehold

Kuglerne sprøjter om ørerne i opfølgeren...

Inspektør Tequila slår sig ned ved bardisken med et sammenbidt udtryk. Han er betjenten, der ikke tøver med at kaste sig gennem en kugleregn eller beder chefen om at gå af helvede til. Han er Hong Kongs svar på Dirty Harry, en hårdkogt betjent, der har set og oplevet det meste. En kuvert med penge skifter ejermand længere nede af baren og snart starter et inferno af den anden verden. Tequila kaster sig tilbage og glider hen over et bord, uden nogensinde at fjerne fingrene fra aftrækkeren. Cementpillerne i baren ædes grådigt af de sultne kugler, mens Tequilas fjender falder som gennemhullede fluer på gulvet. Scenen er ikke helt ulig åbningsscenen i tehuset fra John Woos *Hard Boiled*, filmen der nu får en opfølger i spillform. Hong Kong-action har de seneste år været stilskabende, ikke bare når det kommer til Hollywood-filmene, men også i mange spil, og hvad er så mere logisk end at John Woo nu tager en af sin mest anmelderroste film og laver et spil ud af herligheden?

Gennem årene har opskriften med et samarbejde mellem film- og spilbranchen dog været alt andet end herlig. Nærmest uden en undtagelse har den slags ideer været en opskrift på en total katastrofe. Hvem havde f.eks. ikke troet, at Wachowski-brødrenes hårde arbejde og Shiny Entertainments mangeårige arbejde, skulle ende som noget væsentlig mere appetitligt end *Enter the Matrix* og *Path of Neo*? Det er præcis den slags stejle bakker *Stranglehold* skal op ad, og det er måske også derfor, at der ikke snakkes meget om det i spillredse.

Lidt ironisk kan man sige, at bevågenheden nok havde været større, hvis der netop ikke var en Hollywood-sammenkobling og at spillets åbenlyse kvaliteter så havde været lettere at få øje på – for de er der. I ægte John Woo-ånd og i slående lighed med *Max Payne*, handler det om overdreven action i slow motion, hvor du



Samtlige versioner er indholdsmæssigt ens, men holdet forsøger, så vidt det er muligt, at udnytte de respektive konsollers styrker maksimalt, hvilket bør sikre, at fans får det de virkelig skriger efter.

kaster dig til højre og venstre, udnytter indretningen af de enkelte rum som beskyttelse og henretter fjenderne med stil. Og netop stilen er vigtig i *Stranglehold*, der er mindst lige så velkoreograferet som en Hong Kong-film. Du belønnes for de stunts og bevægelser som du udfører, og jo flere kombinationer du fletter sammen, jo flere points tigger der ind på kontoen. De points kan igen forvandles til nye opgraderinger og våben, men frem for alt låser det op for en lang række specialangreb, som kan hjælpe Tequila ud af de mest pressede situationer.

Chow Yun-Fat er øvrigt tilbage i rollen som inspektør Tequila, når betjenten jagter en russisk gangsterboss hele vejen fra Hong Kong til Chicago - det er nemlig de steder *Stranglehold* udspiller sig. Tequila er, før spillet starter, blevet kidnappet og det er derfor, for at bruge en lidt slidt kliche, blevet et personligt opgør. Det er ikke verdens mest uventede og epokegørende historie, men det er heller ikke plottet, der får mig til at længtes efter *Stranglehold*. Det er i stedet de fabelagtige kaskader af kugler, de smuldrende murbrokker og den kompromisløse Tequila, der får mig til at slikke læberne grådigt.

Dog er det mest optimistiske ved spillet, at der er under udvikling hos Midways talentfulde Chicago-studio, der senest har stået for det glemte og desværre undervurderede *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* til PlayStation 2 og Xbox.



ANNONCERET - Castlevania: Portrait of Ruin

Oven på sidste års velfungerende DS-spil Dawn of Sorrow, har Konami annonceret Castlevania: Portrait of Ruin, der giver dig styringen over to karakterer og som indeholder masser af nye våben og lokaliteter. Spillet er på gaden engang i 2006.



ANNONCERET - Ratchet & Clank: Size Matters

Præcis som Daxter netop har gjort, er Ratchet & Clank nu på vej i en håndholdt udgave, der sætter Clank i føresædet og som trækker serien tilbage til dens rødder. PSP-spillet udkommer i marts år 2007 i USA.



Stranglehold trækkes af Epics velkendte og allerede ofte brugte næstgenerations Unreal 3-motor.

- Da vi arbejdede på Psi-Ops 2, eller hvad man nu kunne kalde projektet, så viste der sig pludselig en mulighed for at optage et egentligt samarbejde med Woo. Han havde selv været en tur på E3-messen og havde set nærmere på en masse spil, der åbenlyst kopierede hans billedsprog med actionsekvenser i slow motion, og overvejede allerede der, om han ikke burde prøve sig selv af i spilbranchen, fortæller Brian Eddy, spillets instruktør og holdets kreative leder. Psi-Ops var et af de første actionspil, der for alvor indførte fysik som en central del af spilmekanikken, da det

"Han er betjenten, der ikke tøver med at kaste sig gennem en kugleregner eller beder chefen om at gå af helvede til"

blevet lanceret er par måneder forud for Half-Life 2 tilbage i år 2004. Præcis som Half-Life 2 bruger Psi-Ops den velkendte Havok-motor, og det kommer Stranglehold også til. Spillet udnytter samme fysiksystem til at simulere, hvordan objekter og omgivelser reagerer på hinanden, og de enorme mængder bly som Tequila og hans mål uddeler. At interagere med omgivelserne er også et centralt punkt for, hvordan ildkampene folder sig ud. Når du eksempelvis nærmer dig et bord, kan du med et enkelt knaptryk kaste dig henover det, hvorefter at gå over i slow motion (her kaldet Tequila Time).

Visuelt ser Stranglehold ud til at levere en oplevelse af allerhøjeste klasse. Faktummet er, at spillet nu ser endnu flottere ud end det gjorde på sidste års E3-messe, hvor der var tale om en pre-renderet trailer, hvilket i sig selv er imponerende. En af grundene til springet i grafikken er uden tvivl, at det bruger Epics Unreal-teknologi (Gears of War, Unreal Tournament 2007). Stranglehold vil endvidere have en omfattende om end traditionel multiplayerdel med deathmatches og holdet håber på, også at kunne inkludere en co-op-del for to spillere. Sidstnævnte er dog langt fra et løfte, da jeg besøgte holdet i Los Angeles, men jeg krydser da fingre for det.

Bengt Lemne

Gamereactor siger: At lave en opfølger til Hard Boiled i spilform er en strålende idé, og ud fra det vi indtil videre har set, så skuffer Midway Chicago ikke.

Killzone: Liberation

Fremtidsvision skifter format og synsvinkel

Format PS2 □ Udvikler GUERRILLA □ Udgiver SONY □ Genre ACTION □ Udgivelse NOVEMBER 2006

Jeg sniger mig langsomt gennem skyttegravene. Granater graver med høje knald huller i omgivelserne, og krigens atmosfære hviler tungt over slagmarken. Jeg er dog bedøvende ligeglad med krigen, og fokuserer udelukkende på de umiddelbare omgivelser. Pludselig sker der noget. En soldat kommer stolpende til syne og løber væk fra mig. Tilsyneladende har han ikke set noget som helst. Fint med mig. Jeg sikrer mig at flammekasteren er parat og løber efter ham. I sidste øjeblik opdager han mig og vender sig om. Det er dog for sent. En hvirvelstorm af hede flammer omfavner ham. "Ha!", udbryder jeg.

Den finske spiljournalist, hvis spilperson jeg lige har dræbt, smiler og ryster på hovedet. Inden jeg når at godte mig, dumper en håndgranat ned for fødderne af mig. Runden er forbi. Kampen overstået. Killzone: Liberation fortsætter, hvor Killzone til PS2 slap. En Helgast-general har et jerngreb om planeten Vestra. Det er op til soldaterne Templar og Rico at få ramt på generalen og befri Vestra. Spillet løber gennem steder kendt fra Killzone, og helt nye lokaliteter.

Liberation er blevet lavet specielt til PSP'en, hvilket er grunden til at spiltypen er en anden. Væk er førstepersonssynsvinklen til fordel for en tredjepersonssynsvinkel, hvor slagmarken ses et stykke oppefra. Det er dog også den eneste fundamentale ændring. De andre ændringer er mindre og har knap så stor betydning. Våbensystemet er ændret, således at man nu kun kan bære et ad gangen. Det giver anledning til lidt større omtanke, idet det forkerte våben i en forkert situation er direkte dødbringende. Foruden disse ting findes det nye mest i form af nye våben, fjender og muligheden for at kontrollere fartøjer.

Liberation vil indeholde både single- og multiplayer. Singleplayerdelen giver fra tid til anden adgang til en allieret soldat, som kan kommanderes rundt på slagmarken og sættes til at angribe fjendtlige soldater eller anbringe sprængstof. Et smart system gør det muligt at kontrollere den allierede soldat med en rimelig stor grad af præcision.

Multiplayer var præsentationens store tilbøjsstykke. Spillet understøtter seks spillere via trådløst netværk, og det var mægtigt underholdende at løbe omkring og skyde på hinanden. Meknikken var præcis det samme som i singleplayerdelen, hvilket betyder, at multiplayer faktisk kan fungere som en art træning til spillet. Det er dog mindre strategisk og langt mere hektisk, hvilket naturligvis er rigtigt sjovt. Du griner og morer dig, når granater flyver gennem luften, projektilerne fyger dig om ørene og eksplosionerne runger.

Asmus Neergaard

Gamereactor siger: Fremragende multiplayer-sjov, der dog mangler noget for at kunne gøre sig som en plottrevet oplevelse også. Men vi glæder os alligevel.

Killzone Liberation er Guerrillas mulighed for at forsøge sig med andet end FPS-genren og det ser ud til at holdet har fat i noget af det rigtige. Multiplayerdelen var i hvert fald bund solid.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Sonic Rivals

Ja, det lader til at Sega ikke er færdige med at malke det lille pindsvin for alt hvad det kan trækkes, og derfor har firmaet netop offentliggjort Sonic Rivals til PSP, der er et WiFi-baseret actionspil, hvor de gælder om at komme hurtigst gennem en given bane. På gaden i 2006.



Allerede nu er der væsentlig mere action i Dark Messiahs kampe, end det er tilfældet med Bethesdas Oblivion.



□ Format PC □ Udvikler **ARKANE STUDIOS** □ Udgiver **UBISOFT** □ Genre **ROLLESPIL** □ Udgivelse 2006

Dark Messiah of Might & Magic

Thief, Half-Life 2 og Oblivion rullet sammen til et fabelagtigt og actionfyldt eventyr

Raphael Colantino indrømmer fra starten, at holdet bag Dark Messiah of Might & Magic, der blev vist frem for første gang på sidste års Games Convention i Liepzig, mere eller mindre ligner en drømmeopstilling i amerikansk basketball. Med Valves stærke Source-motor i ryggen, Havoks troværdige og veldokumenterede fysiksystem, Randy Smith, der har været en af drivkræfterne bag Thief-serien og Viktor Antonov, der var art director på netop Half-Life 2, så kan det næsten ikke gå galt – og meget tyder på, at det heller ikke gør det med Dark Messiah, der sender de normale normer for en rollespilsoplevelse på en længere vandretur. Nu skal du indtage katakomber, mystiske slotte og gamle, faldefærdige byer fra førstepersonsvinkel, med en gennemsyret fornemmelse af fysik og et fyldigt arsenal af magi og våben.

Inspirationskilderne er mange. De hårde knytævekampe og tætte konflikter, er lånt fra svenske Starbreeze' The Chronicles of Riddick, stealthsystemet bringer minder tilbage om den genredefinerende Thief-serie, mens magien og fysiksystemet, ligner en fusioneret udgave af Elder Scrolls IV: Oblivion og Half-Life 2. Alligevel føles Dark Messiah også som sin helt egen, og med lidt hjælp fra Ubisoft, der gennem længere tid har ledt efter en måde at puste liv i den gamle Might & Magic-serie, fandt holdet bag Arx Fatalis et fælles projekt. Det ville være let at pege finger af spillet og kalde det en klon af f.eks. Oblivion, men det ville være fåbeligt - af to grunde: Den første er at rollespil, også set fra førsteperson, er en genre, ikke et enkelt spils fortjeneste, mens den anden er, at det faktisk er meget store forskelle på de to spil. Specielt magien er i Dark Messiah udvidet til det absurde. Kast et is-projektil mod en fjende, og han flyver tilbage, skyd det i stedet mod jorden, f.eks. på en vandpyt, og han skøjter rundt som en halvfuld dværg på rulleskøjter. En øredøvende eksplosion fra en tordenkile kan også få løse sten og mindre klippestykker til at falde om ørene på dig, og fjenderne er ikke sene til selv at give tilbage af samme skuffe. Netop magien, den kunstige intelligens og

fysiksystemet, har allerede overrasket holdet flere gange. Helt uforudsete ting sker, hver gang spillet startes op på PC'en, og inden det er klar på hylterne i slutningen af dette år, så vil der være endnu flere våben, magiske formularer og en mere krævende AI inkluderet.

Arkane Studios er dog ikke tilfredse med udelukkende at skabe et storladet eventyr, der kan spilles fra kontorstolens magelighed, men også på at levere noget af det, PC-folket mere eller mindre forventer; multiplayer action. Denne påhæftede del bliver dog ikke udviklet af Arkane selv, der ingen erfaringer har med den slags online-komponenter, men i stedet for af engelske Kuju Entertainment. Her satser holdet på at kunne lave deciderede Deathmatch-kampe, Capture the Flag-missioner osv. Men der arbejdes også med Team Fortress-agtige indslag og et strejf af Unreal Tournament. Ideen er at kampene foregår over fem landzoner, med en begyndelse i midten af det hele. Hver gang dit hold vinder, rykker I en zone frem, taber I, så er det en zone tilbage. Efter to nederlag, er der kun mulighed for at forskanse sig i hovedborgen, og mistes denne, så er det slut.

Dark Messiah ser ufatteligt interessant ud og kan sammen med det netop lancerede The Elder Scrolls IV: Oblivion, give rollespilsgenren et ordentligt skub fremad. Tilgangen er mere ligetil, dogmer brydes og action er pludselig i højsædet, dog uden at den gode historie, de episke scenarier og muligheden for at opgradere din karakter ofres på alteret. Ifølge Colantino er spillet klart i slutningen af 2006, hvilket kan gøre ventetiden ulidelig, hvis det bliver ved med at se så indbydende ud.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Et rollespil fra førstepersonsvinkel med et godt fysiksystem, veludrustet kunstig intelligens og lækker grafik. Hvad kan der gå galt?



ANNONCERET - Assassin's Creed

Så sker der endelig noget. Ubisoft har løftet sløret for Project Assassin, der nu hedder Assassin's Creed. Spillet er det første i en planlagt serie, der foregår under korstogene og det første lanceres eksklusivt til PlayStation 3.



ANNONCERET - Mercenaries 2: World in Flames

Så er der godt nyt til dem der elskede krigsudgaven af Grand Theft Auto, nemlig Mercenaries. Pandemic Studios har meddelt at opfølgeren, kaldet Mercenaries 2: World in Flames, vises frem på årets E3-messe. Det udgives formodentlig på PlayStation 3 og Xbox 360.



Gangs of London

□ Format PSP □ Udvikler **LONDON STUDIO** □ Udgiver **SONY**
□ Genre **ACTION** □ Udgivelse **EFTERÅRET 2006**

Den londonske pendant til Grand Theft Auto-serien, The Getaway, har haft det svært. Solle anmeldelser og ambitioner, der bare ikke levede op til den tekniske standard, har indtil videre været The Getaways kendetegn. Navnet og platformen er nu blevet udskiftet, og noget tyder på, at skiftet er til det bedre. Spillet byder på hårdkogt bandekrig i London, hvor forskellige fraktioner kæmper om magten. Ildkampe, stealth og biljagter præger det meste af spillet, men hvor Gangs of London virkelig stråler, er med hensyn til ekstramateriale. Det er muligt at tage på pub og spille forskellige afslappende spil, som dart og en afart af bowling. Hvis det bliver for ophidsende kan man lege turist i London og fotografere seværdigheder. Skulle dart være for kedeligt kan man tæve zombier. Der bliver bestemt noget at se til i denne håndholdte sandkasse.



Alone in the Dark

□ Format X360/PS3 □ Udvikler **EDEN STUDIOS**
□ Udgiver **ATARI** □ Genre **ACTION/GYS** □ Udgivelse **2007**

Siger man horror, tænker de fleste på Resident Evil. Men faktisk var der et spil der udkom tidligere: nemlig Alone in the Dark. Dengang hed helten Edward Carnby, og det hedder han faktisk stadig. Helt præcis, hvad der er sket i spilkronologiens mellemliggende 80 år vides ikke, men det spiller en vigtig rolle i spillets plot.

Præcis som Resident Evil 4 gjorde det, vil det nye Alone in the Dark lægge større vægt på action, hvilket absolut ikke kan være dårligt. Grafisk ser Alone in the Dark flot ud, med masser af små detaljer og interaktive omgivelser som New Yorks Central Park og omgivende kvarterer. Alone in the Dark ser spændende ud, med et grafiksysteem der bygger på Havok 3.0-fysikmotoren, en knudret historie, cliffhangers i bedste 24 timer-stil, og selvfølgelig forstyrrende og dæmoniske væsner. Vi glæder os til at se nærmere på det under E3-messen.



The Darkness

□ Format X360/PS3 □ Udvikler **STARBREEZE STUDIOS**
□ Udgiver **2K GAMES** □ Genre **ACTION** □ Udgivelse **EFTERÅRET 2006**

The Darkness er så at sige det mandlige modstykke til tegneserieheltinden Witchblade. The Darkness' borgerlige navn er Jackie Estacado, og han er tidligere lejermorder for mafiaen, men efter at have fået en række underlige kræfter, står alskens ondskab på spring for at få han ned med nakken. Helt præcis, hvordan spillet bliver i den endelige udgave, er svært at sige, men to ting er sikre: man kontrollerer Jackie Estacado, og målet er at eliminere en ond mafioso. Estacados magiske evner og dæmoniske hjælpere spiller med garanti en stor rolle. Udvikleren er Starbreeze, der med det mesterlige The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, satte sig på verdenskortet. Om de formår at omdanne en udmærket tegneserie til et fremragende spil, skal ikke kunne siges, men forhåbentlig udvikler Starbreeze deres spilmagi igen.



God Hand

□ Format PS2 □ Udvikler **CLOVER STUDIOS** □ Udgiver **CAPCOM**
□ Genre **ACTION** □ Udgivelse **2007**

Clover Studios er udvikleren bag Viewtiful Joe, og senest det utroligt smukke Okami. Nu er de klar med God Hand, og hvis det ikke var nok med Clovers navn på projektet, er Shinji Mikami også indblandet. Mikami-san har haft fingrene i Resident Evil-serien, og det vil bestemt få forventningerne op på kogepunktet.

Jean er spillets hovedperson, der tager kampen op mod nogle stærke bøller. Han mister hånden i kampen og besvimer. Da han vågner op, har han pludselig fået en ny hånd, den såkaldte God Hand. Pludselig står Jean med guddommelige kræfter og potentialet til at blive en gud eller en dæmon. Det hele skal afgøres gennem en masse slagsmål. Viewtiful Joes skaber, Atsushi Inaba, agerer producer, og med alle disse talenter er der ingen tvivl om, at God Hand har potentialet til at blive en vinder. Vi holder øje med det.



Red Steel

□ Format Wii □ Udvikler **UBISOFT MONTREAL** □ Udgiver **UBISOFT**
□ Genre **ACTION** □ Udgivelse **NOVEMBER 2006**

Der er altid spænding om nye maskiner, selvom Nintendos nye Wii har delt spillere verden over i to lejre. Den ene, der er lidt lige glad med Nintendo og som ikke får hjertebanken, når maskinen vises frem og den anden, der glæder sig over Nintendos mange geniale frembringelser. Ligegyldigt hvilken lejr man måtte tilhøre, er det svært at afvise Ubisofts Red Steel. Ordinære skudduelle som kendes fra 'almindelige' FPS'ere blandes med sværdkampe, hvor fjernbetjeningen og nunchaku-controlleren tilsammen skulle give følelsen af at være der selv. Systemet skulle være mindst lige så sofistikeret som andre FPS'ere, og muligheden for multiplayer splitscreen vil sikkert være prikken over i'et for nogle. Spillet skulle tilpasse sig efter ens spillestil, så der vil være noget for enhver smag, når Nintendos Wii og Red Steel hånd i hånd marcherer ind i butikkerne.



Resistance: Fall of Man

□ Format PS3 □ Udvikler **INSOMNIAC GAMES** □ Udgiver **SONY**
□ Genre **ACTION** □ Udgivelse **NOVEMBER 2006**

Når udvikleren Insomniac viser noget frem, tier man stille og lytter efter. Resistance, der tidligere var kendt som I-8, portrætterer en krig, hvor den sædvanlige Allierede styrker kontra tyskere-politik er blevet smidt ud af vinduet. I stedet tager menneskeheden kampen op mod lede insektagtige fjender i alle former og farver. At Insomniac også står bag den sublime Ratchet & Clank-serie, fornægter sig ikke, idet Resistance byder på eksotiske våben med fantastisk ildkraft.

Granater, der spyer pigge og et våben der affyrer målsøgende nåle, blander sig med gamle bekendte som shotguns og maskingeværer. Visionen er dystert og på ingen måde munter, og Resistance ser ud til at være spillet, der blander krigens rædsler fra Thin Red Line med det futuristiske fra Halo og tilsætter en knivspids af Blacks pyrotekniske storladenhed.



Format: PC
Udvikler: CRYTEK
Udgiver: EA
Genre: ACTION
Udgives: VINTEREN 2006

CRYSIS

De tyske tryllekunstnere viser hvordan fremtidens Pc-spil bør tage sig ud. Jesper har set nærmere på actionbraget

“Hvad fanden er det der!?” skriger en panikslagen soldat, mens den overlevende del af mandskabet farer ud på dækket af det enorme hangarskib. Ud af eksplosionernes røgtåge træder et gigantisk, metallisk monster, der med sine lange, edderkoplignende ben er som taget ud af War of the Worlds. Uden megen betænkningstid, åbnes der ild mod den ti meter høje skabning, der mest af alt virker ligeglad med beskydningen. I stedet begynder den en form for energi-opladning ved munden, og der går ikke mange sekunder, før jeg regner ud, hvad der skal til at ske. ”I dækning!”, råbes der nyttesløst, mens de uheldige ofre forvandles til en frossen ispind, der hurtigt splintres i tusindvis af stykker, mens det tonstunge monster vader hen over dem.

Den tilbageværende deling af modige soldater, eller måske bare folk med ingen anden udvej, kommer dog hurtigt til sans og samling og skyder igen mod den gigantiske robot med samtlige tunge skyts. Et par minutter senere ligger den livløst tilbage på det sønderrevne hangarskib, mens de overlevende samles op af en forsinket redningspatrolje. På trods af de mange ofre, så har hele kampen

været et imponerende syn – også selvom jeg har slugt det hele fra tilskuersofaen, mens Bernd Diemer, spillets designer, klarede ærterne. ”Hvad I så her, var kun et af spillets mange boss-kampe, hvilket giver Crysis en masse episke slag”.

Jeg kan kun nikke genkendende. Selvom dette betød slutningen på alt, hvad vi fik at se direkte af Crysis, så var det et imponerende syn, og jeg følte mig nærmest hevet ind i Spielbergs nylige genfortolkning af klassikeren War of the Worlds. Men stoler man på Cevat Yerlis ord, Cryteks præsident, så vil Crysis kunne tilbyde meget mere end blot store robot-edderkopper og en brat slutning.

”Vi kiggede som udgangspunkt på, hvad vi gjorde galt i Far Cry, hvor eksempelvis historien ikke helt holdt vand”, siger Yerli, der ikke er bange for at afsløre deres gennembrudsspils mangler. ”Derfor har vi nu forsøgt at udjævne alle hullerne og levere en samlet set bedre oplevelse”. Det lyder næsten for godt til at være sandt. Far Cry fra 2002 åd mig råt, og jeg kiggede aldrig tilbage. Spillet havde naturligvis sine fejl og mangler, som de fleste spil har det, men det tyske jungleunivers tryllebandt mig fra første palmesvaj.

Crysis betyder dog ikke et brud med de nærmest paradisiske omgivelser.



En dødelig jungle

Cryteks imponerende buskads er en dødelig fælde. Bladene afslører fjendens bevægelser og de tårnhoje palmer kan knække enhver ryg, hvilket betyder at du skal skyde med omhu...



Det War of the Worlds-lignende metal monster udgør en af spillets mange boss-kampe, som skal bruges til at give Crysis en mere episk fornemmelse.

Spillets historie bygger nærmest på fire distinktive spild dele, der alle relaterer sig nøje til historien. Her er et mystisk fartøj styrtet ned på en ø i Stillehavet, og de to ærkefjender, USA og Nordkorea, der allerede er i dyb konflikt med hinanden, forærer ikke bare sådan et fund væk. Derved bliver Crysis første del et guerilla-taktisk angreb på koreanske soldater i de tætte jungleomgivelser, men meget ændrer sig, når det mystiske rumskib pludselig åbner sig og udsender en kraft, der fryser hele øen til is. Pludselig flyder paradiset over med ikke-jordiske robotter, der bestemt ikke er venligtsindede, og de to tidligere ærkefjender må stå sammen for at overleve i den bidende frost, hvor kampene senere rykkes hen på store hangarskibe. I sidste ende får de overlevende dog endelig kæmpet sig ind på

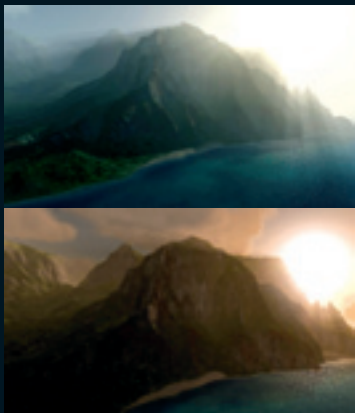
det mystiske rumskib, men hvad der sker her, vil Cevat Yerli ikke ud med – andet end inspirationen er kraftigt er hentet fra James Camerons Aliens, hvilket en kort koncept-video tydeligt viste. Vigtigst af alt er, at kampene i dette rumskib bliver kæmpet frit svævende – der er nemlig intet tyngdepunkt!

Crysis er ren og skær "alien terror", som Yerli udtrykker det, og holdet har forsøgt at undgå tankeløse skydescenarier, som de hjernedøde mutanter fra Far Cry lagde op til. I stedet vil både spillets mennesker og rumvæsener være intelligente, og derved bliver det oftest en taktisk kamp for spilleren. Dem som kender til Far Cry ved dog godt, at selvom det oftest var bedst at eliminere modstanderne stille og fra distancen, så var det ikke den eneste vej frem, og med Crysis forsøger Crytek at gøre spillet endnu mere ikke-lineært og underholdende for enhver person. Gennem en såkaldt Ambient AI er det blevet væsentligt lettere at kæmpe mod flere fjender samtidig, så er du typen, der ikke gider, at ligge og blive beskidt i mudderet, mens du sigter, men blot trækker våbnet og løber skrigende mod fjenden, så er der håb forude.

Crytek har samtidig forsøgt at gøre spillet mere åbent og varieret ved at tilbyde en række dynamiske tilpasningsmuligheder. Eksempelvis kan helten bruge sin fremtidsrustning til opnå ekstra fart, styrke eller forsvar, hvilket åbner op for en række super-naturlige og ifølge Crytek helt uplanlagte begivenheder. Vil du sparke døre op, kaste med palmetræer eller rive en tank fra hinanden som en bedre Hulk, så få et styrke-boost og du er klar, mens ekstra fart kan give Matrix-lignende egenskaber, hvor du undgår kugler. Våbnene vil ligeledes kunne justeres med en lang række opgraderinger. De fleste er tilbagevendende tiltag som lasersigte, lyddæmper og alt i den dur, men den såkaldte taktiske ammunition er et helt originalt tiltag. Her kan du indstille kuglerne til en lang række funktioner, men det vigtigste er, at du selv bestemmer, hvornår de skal aktiveres. Vælger du at skyde en vagt, kan du vente til han er væk fra andres åsyn og derefter aktivere kuglen, der både kan dræbe eller lægge ham roligt til søvn. Kuglen kan



Selvom de fleste spillere næppe vil kæmpe sig igennem mere end brøkdelen af det kæmpemæssige hangarskib, så valgte Crytek at bygge skibet op fra bunden. Derved kan de mere eventyrlyste tage på opdagelse overalt på amerikanernes vigtigste våben.



Paradisets have

Den kæmpemæssige stillehavs-ø, som danner grundlag for historien i Crysis, er et sandt syn for guder. De tyske tryllekunstnere har gravet dybt ned i den teknologiske slikskål og leveret en grafisk lækkerbiskken af højeste kaliber. Crysis bliver ligeledes et af de første spil overhovedet, der benytter sig af det kommende DirectX 10 – eller Windows Graphics Foundation 2.0, som det fremover kaldes – og den tyske udvikler venter ivrigt på at kunne arbejde med de nye teknologiske fremskridt.

Ja, du læste rigtigt; alt hvad der hidtil er set fra Crysis er udelukkende baseret på DirectX 9, og tanken om et endnu flottere spil er det rene vanvid. Savlen vil ingen ende tage! Det er også forståeligt at det netop er et spil som Crysis, der af Microsoft bruges til at reklamere for styresystemet Windows Vista.

også bruges i radar-øjemed, så du altid ved, hvor den pågældende vagt befinder sig, eller til simpelthen at hjernevaske fjenderne og få dem over på din side.

Alt dette lyder naturligvis lovende, men indtil videre er dette kun store, flotte ord fra Crytek, og ikke meget mere. Selvom vi fik enkelte elementer at se i den overraskende korte præsentation, så mangler den tyske udvikler stadig at bevise en lang række af sine pointer. Hvad der derimod er indiskutabelt, er det grafiske niveau i Crysis. Spillet er det første til at benytte CryEngine 2.0, der ligesom forgængeren gør et fantastisk arbejde, hvorvidt det gælder kæmpe udendørsarealer eller mindre, lukkede rum. Det er stadig junglen, der er det absolut mest imponerende, og med præcise skygger, en lang række effekter som motion blur og depth of field samt fyldig vegetation, der kan knækkes på må og få, så bliver det hæsblesende flot at kæmpe sig igennem junglen. Det hele er ikke kun lækkerier for øjet; den sårbare natur kan bruges til at knække fjenden, så det handler om at passe på faldende palmetræer!

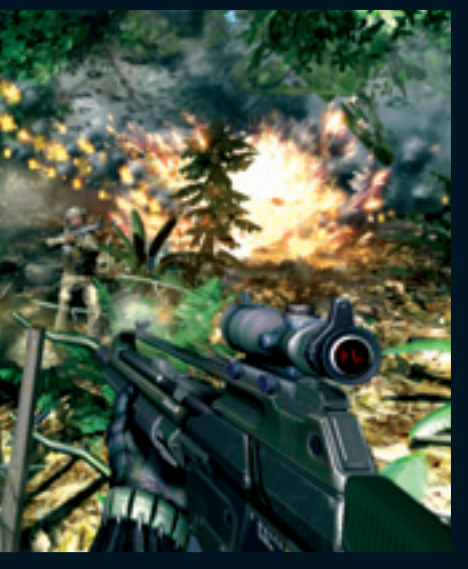
Med et stærkere fokus på historien, er Crysis' singleplayerdel hovedsagligt i fokus i øjeblikket, men Crytek er naturligvis ikke blind overfor det multiplayer-potentiale, de enorme og detaljerede omgivelser tilbyder. Der bliver indbudt til massive kampe på nettet med både tanks og fly, og selvom alle de sædvanlige spillemuligheder som Capture the Flag og Deathmatch er tilstedeværende, så sætses der voldsomt på den nye Power Struggle. Her følger man en ny trend, hvor der både bliver plads til økonomiske ressourcer og erfaringspoint, således at onlineoplevelsen bliver langt mere progressiv og dynamisk, end det var tilfældet med Far Cry. Flere detaljer omkring multiplayerdelen, blev der ikke plads til, mest af alt fordi Crytek fortsat arbejder intenst på at finde den rette balance.

Der er ingen tvivl om, at Crytek er en ambitiøs udvikler. De har muligvis kun et enkelt storspil på bagen, men når dette hedder Far Cry, så ved man, at det er nogle tunge drenge,

man er oppe imod. Selvom jeg stod model til en alt for kort præsentation, der kunne få en skepsis frem i selv den mest godtroende journalist, så er det svært ikke at opbygge en vis tillid til de tyske drenge.

Crytek er en målbevidst udvikler, der kender sine styrker og svagheder og ved, hvor de vil hen. Lige nu presser de alle deres kræfter på at lave et storslået PC-spil, der på én gang skal tilbyde både en hæsblesende, varierende og ikke mindst skræmmende oplevelse. Crysis bliver sandsynligvis ikke ren guld og grønne jungler, men leverer Crytek blot en brøkdel af, hvad de lover, skal man berede sig på tysk håndarbejde, når det er allerbedst. Spillet står i øjeblikket til udgivelse engang i slutningen af dette år og jeg har svært ved at vente.

_Jesper Nielsen



Hvem er med hvem?

Spillets indledende guerilla-kampe bliver en ikke så virkelighedsfjern duel mellem de amerikanske og koreanske tropper, der så senere må slå sig sammen for at tryne overmagten.

God of War 2

Ares er tilintetgjort og Kratos er den nye krigsgud. Men hvad med Zeus?

Format PlayStation 2
Udvikler Sony Santa Monica
Udgivelse Februar 2007

Sumpen er dyster, ildlugtende og en smule frygt-indgydende. Kratos, den græske krigsgud, vandrer selvsikkert gennem pytter af beskidt sumpvand, mens skrigene af noget skjult i den tykke tåge, giver ekko gennem det døde landskab. Pludselig dumper to udøde i rustning ned fra himlen. Kratos smiler en smule mens han vejer sine våben, de to flammende sværd, som er fasthæftet til hans arme. De udøde bevæger sig langsomt hen mod Kratos, der blot afventer dem med en overlegenhed.

Hurtig som en klapperslange går han på det nærmeste i vredesudbrud. Sværdene hvisler gennem luften, Kratos snurrer rundt i luften som en ballerina med hundegalskab og de to rustningsklædte udøde bliver med skræmmende effektivitet forvandlet til skrotmetal og hakkemad. Længere inde i sumpen støder Kratos på noget, han ikke tidligere har set: fem hjelmklædte

skeletter med sværd i stedet for arme.

- Det er et direkte nik til Ray Harryhausens skeletter, siger Tim Moss, der er lead programmer på God of War II. For de uindviede var Ray Harryhausen en af de ypperste effektmagere inden for faget stop-motion. Han var manden bag den sekvens i filmen Jason og Argonauterne, hvor Jason kæmper mod en hær af skeletter. Det er svært, ikke at smile over denne digitale tribut til Harryhausen, for The Bog, den bane som Tim Ross viser frem, handler netop om at finde Jasons gyldne skind. Undervejs støder Kratos på menneskelige soldater, der kæmpede sammen med Jason. Det passer ind i det oprindelige God of War-univers, og jeg fornemmer tydeligt, hvad alle tilstedeværende journalister tænker: "Lad mig prøve det der!" og "Wow, det ser godt ud!"

God of War II får det til at krible i fingrene. Godt nok

ligner spillet forgængerens, men når forgængerens imponerede med sin høje tekniske standard, velfungerende gameplay og gennemarbejdede lyd- og billedside, kan det næppe siges at være en dårlig ting.

Men hvad er så grunden til, at Kratos må i aktion igen? I God of War dræbte Kratos Ares, den oprindelige krigsgud, efter at Ares havde narret Kratos til at dræbe sin egen familie. Svaret skal findes i de intriger, der hele tiden dukker op i den græske mytologi. For mens det bare var Ares, der narrede Kratos i God of War, er det nu selveste Zeus, gudernes overhoved, der har set sig gal på ham. Kratos er en langt mere skånselsløs og brutal gud end Ares, og selv Zeus føler sin position truet. Derfor fjerner Zeus alle de kræfter og våben som Kratos fandt i God of War.

Det er i sig selv en god historie, men samtidig en fremragende undskyldning for at lade dig starte på bar



Zeus fjerner alle kræfter og våben som Kratos har fundet, hvilket er en fremragende undskyldning for at starte forfra

Nu med flere muskler

Kratos er en kraftkarl, og udnævnelsen til den nye krigsgud har åbenbart givet anledning til et besøg i fitnesscentret. Kratos er stærkere end nogensinde, og har nu adgang til et større arsenal af bevægelser. Eksempelvis kan han nu bruge sine sværd til at kravle på vandrette flader med, hvilket giver en endnu større variation.

Naturligvis vil magier og våben igen kunne opgraderes ved hjælp af de røde sjæle

fjender kaster af sig, når de endelig dør

bund. Efterfølgende tager Kratos ud på en ny rejse gennem mytologien, denne gang til verdens ende for at finde Skæbnesøstrene i et forsøg på at ændre sin skæbne. Men hvad betyder det så? Er God of War II bare en kosmetisk forbedret udgave af God of War? Langt fra.

- Der er altid plads til forbedringer, siger Tim Ross, mens han slakter en kyklop. God of War II byder nemlig både på en finpudsning af de gamle elementer og frembringelsen af helt nye. Lad os tage det fra begyndelsen. Ingen af de gamle magier og våben vil være at finde, da Kratos får stillet et helt nyt sæt til disposition. Tim Ross demonstrerede en magi, der sendte pile efter fjenderne. De var langt hurtigere end Zeus' tordenkiler, og øjensynligt langt mere effektive. En anden magi, som Tim kaldte en slags is-shotgun, blev også demonstreret. To brede trykbølger af is stod ud fra Kratos arme og viste sig effektive, når fjender skal

elimineres hurtigt. Naturligvis vil magier og våben igen kunne opgraderes ved hjælp af de røde sjæle, fjender kaster af sig, når de dør.

Men der er andet end nye våben. Kratos har mere oppe i ærmet end som så. Som noget nyt kan han bruge de flammende sværd til at svinge sig fra forudbestemte punkter. En ganske åbenlys tilføjelse for enhver, der bare har brugt fem minutter til at tænke over, hvad Kratos egentlig ville være i stand til. Hvad de fleste næppe havde forestillet sig er den vildskab, der bliver lagt i en så enkel handling. Manden bag God of War, David Jaffe, udtalte engang, at God of War mest af alt handlede om vrede og vildskab. Det er tydeligt allerede på dette stadium af God of War II's udvikling. Kratos svang sig gennem luften på en måde, der fik Tarzan til at ligne en gigtplaget, gammel mand.

Vildskaben er også at finde i et andet, nyt element. Nu kan Kratos til en hvis grad bruge miljøerne til sin

fordel. Ved hjælp af sin overmenneskelige styrke, formår Kratos at vælte søjler, således at fjenderne falder til jorden. Også kampene har fået endnu et pift vildskab. Utroligt, når man tænker på den form for ukontrolleret vildskab og raseri, som ettersom var fyldt til randen med. I God of War hoppede Kratos bare rundt om og på kyklopen, for at levere en kniv lige i øjet på den som et coup de gras. I God of War II afslutter Kratos kampen med at rive øjet ud på kyklopen, en handling, der virker så brutal, at samtlige tilstedeværende sagde "Ooohh" mens der blev skåret ansigter.

- Det er en måde at gøre det sjovt at samle på øjnene på, siger Tim Ross. Kyklopøjne fungerer åbenbart som enten fønksfjer eller gorgonøjne fungerede i God of War. Samtidig var det et herligt gensyn med de bemani-inspirerede kampe, der gjorde kampene til andet og mere end bare tilfældige knaptryk. Tim Ross lovede også, at God of War II ville introducere spilleren for



Størrelsen er absolut ikke alt

Man kan ikke stole på fjendernes udsæende i God of War II. De mindste fjender kan sagtens være de farligste. De små fyre med okserne, der rider på kytloper, er eksempelvis ret sejlivede, mens en enorm lavaminotaur ikke viser sig at være den udfordring han ser ud til at være. Der er også blevet plads til mange flere boss'er i denne udgave. Holdet ved godt, at et af de få kritikpunkter der kunne rettes mod spillet, var at der var for få episke kampe i stil med Minotaur'en og Hydra'en, som dem har holdet fokuseret endnu mere på i toeren.



Jaffe vender tilbage med hævnørst

David Jaffe, manden der i sin tid fandt på at lave God of War, holder øje med udviklingen af God of War 2. "I spilverdenen er det sjældent at en efterfølger er lige så god, eller bedre end originalen, men jeg tror at det her bliver undtagelsen, med hensyn til kvalitet, gameplay og historie. Jeg har altid sagt at God of War var mit drømmespil. Sådan er det ikke længere, God of War 2 er virkelig spillet jeg altid har ønsket at spille." I toeren bruger Santa Monica Studios mange af de ting, der på grund af tidspresset, ikke blev plads til. Det betyder bl.a. at Ikaros-vingerne, du måske har set i den dokumentarfilm på God of War-skiven, får plads i spillet sammen med en masse gåder og forbedringer. Vi fik ikke set vingerne i den E3-demo som vi kunne spille.



Ikaros-vingerne så vi intet til ved præsentationen, men vi fik i stedet lov til at se

Kratos ride på en grif lavet af magma...

Det nye våbenlager

I God of War II vil de ting Kratos finder, have direkte indflydelse på gameplayet. Jasons gyldne skind vil eksempelvis skåne Kratos fra Medusaernes forstenede blik. Mytologiens forskellige magiske objekter burde kunne give Kratos en helt anden tilgang til spillet. De såkaldte Blades of Chaos er der dog ikke rørt ved, hvilket er rart.

Kratos vs. Zeus - første runde...

Den opmærksomme spiller vil sikkert nikke genkendende til Kratos' konflikt med Zeus. I Pandoras Tempel i God of War, var der en mosaik der viste en dødelig tage kampen op mod gudernes konge.



Ikaros-vingerne, der var blevet droppet fra det første God of War, selvom mekanikken mere eller mindre var færdig. Ikaros-vingerne så vi dog intet til ved præsentationen. Derimod så vi Kratos, der red på en grif lavet af magma. Denne sekvens mindede uhyre meget om Segas klassiske Panzer Dragon og viste Kratos i luftkamp med en fjende. Det meste af tiden blev der bare skudt mellem de to duellanter, men Kratos' vildskab fornægtede sig ikke. Til sidst sprang han op på ryggen af den fjendtlige grif, dræbte ved hjælp af endnu en bemani-sekvens dens rytter, for afslutningsvis at rive den ene vinge af griffen. Latter og "Wool!"-råb akkompagnerede Kratos, da han sprang ned fra den stækkede grif

og susede mod jorden.

- Kan vi forvente os mere, spørger vi. Tim Ross smiler. - Skal vi ikke sige, at vi godt vil have nogle hemmeligheder?. Det burde næsten være svar nok.

Men det er ikke slut der. Vi bliver lovet et større spil. God of War II vil være større end forgængeren på alle punkter. Kampsystemet har endnu mere finesse og dybde, noget der virker fantastisk, når man tidligere har været vidne til et veritabelt festfyrværkeri af flammer, gnister og blod. Der vil også være flere undervåben, hvilket bliver interessant. Det eneste undervåben der optrådte i God of War var Blades of Artemis, en stor, blå, uhyggelig effektiv klinge, der viste sit værd ved at fjerne modstandernes lemmer. Tim Ross lovede også mange flere bosser - et af de få kritikpunkter der har været i forhold til etteren - og jeg håber inderligt på at vi kommer til at se mere til dens slags kæmper, specielt noget der minder om kampen med den store minotaur, lige inden man finder Pandoras Æske.

Nye fjender, eller gamle med nye bevægelsesmønstre, er allerede nævnt. Men God of War II vil også byde på samarbejde mellem fjenderne. Nogle små

fjender med okser kan nemlig ride på kycloper, hvilket gør dem dobbelt så farlige. Denne udvikling gør det nødvendigt at eliminere de små fyre først, og det så hurtigt som muligt, inden man går i kødet på kycloperen. Tim Ross var fuld af selvtillid, selvom den kode der blev vist frem og som vi spillede, ikke var helt stabil. Og det med god grund. God of War II ser ud til at blive 'mere af det samme', blot endnu bedre end før og er uden et spil mange andre udviklere ville være pavestolte over at kunne kalde deres. Personligt var Tim Ross ikke i tvivl om, hvad God of War II præsterer;

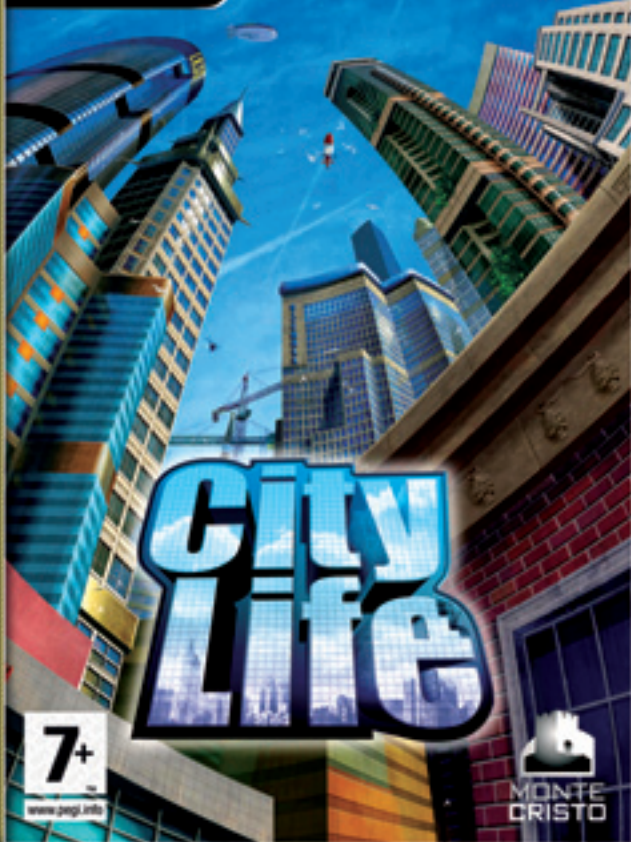
- God of War 2 er din PlayStation 2 sat i overdrive. Det er et af de sidste store spil til PS2. For som vi siger hos Santa Monica Studios, vi takker af med et brag, griner Ross. Det er svært at forholde sig særligt skeptisk overfor Ross' kommentar, givet firmaets baggrund og sublime spiloplevelse. God of War 2 tegner ganske enkelt til at blive spillet, der lukker og slukker PS2 med et øresønderrivende knald. Det er bare en skam, at jeg først kommer til at se det underskønne Grækenland igen engang i begyndelsen af år 2007.

Asmus Neergaard



CITY LIFE

PC CD-ROM



CITY LIFE

7+
www.pcpj.se

MONTE CRISTO

RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



"...AN EXTREMELY INTENSE EXPERIENCE"
PC Gamer

RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45

RP
ESRB

PC
CD-ROM
SOFTWARE

BOLD
GAMES

UDE 19. MAJ

FunSOFT

Sælges hos alle ledende butikker i Skandinavien
Tlf. 70 26 03 20

Anmeldelser

Karakternøgle

- 1/10 Forkasteligt
- 2/10 Ringe
- 3/10 Dårligt
- 4/10 Under middel
- 5/10 Godkendt
- 6/10 Rimeligt
- 7/10 Udmærket
- 8/10 Godt
- 9/10 Fantastisk
- 10/10 Mesterværk



Våbenhandlerens våde drøm

Hitman Blood Money er fyldt til randen med våben, der kan opgraderes et utal af gange. Fra større magasiner, til at blive støjsvage og sågar med mindre rekyl. Desuden er det muligt at få et frækt lasersigte på et par af dem, og de er faktisk er til stor hjælp på visse missioner. Alle dine indkøbte våben kan medbringes på en given opgave, men de giver strafpoints, hvis de efterlades.

Hitman Blood Money

Den klonede massemander finder pistolerne frem til flere planlagte mord

Information

Platform Xbox/PS2/PC

Udvikler IO Interactive

Udgiver Eidos

Genre Action

Udgivelse 26. maj

Antal spillere 1

Anb. Alder 18 år

Testet version PS2, PAL

Plus God kontrol.

Fabelagtig musik. Masser af våben og muligheder. En del gode øjeblikke.

Minus Dårlig AI, ugennemskeligt banedesign. Irriterende save-system.

Operaen i Paris. Jeg står i en mørk bås og holder øje med Richard Delahunt, der mistænkes for at sælge børn til et liv som sexslaver. På scenen er den berømte operasanger Alvaro D'Alvade i gang med prøverne til Puccini's Tosca. Bundet til en pæl afventer han stykkets højdepunkt; en henrettelse. Men dagens prøver bliver alt andet end skuespil og teaterblod. Jeg har nemlig skiftet pistolattrappen ud med en ægte af slagsen fra Anden Verdenskrig, så når skuddet om lidt lyder, har jeg dræbt et af mine to mål uden nogensinde at løfte en finger. Hvordan jeg skal få ramt på Delahunt, er en anden sag. Jeg har mineret taget og håber lidt på, at jeg kan sende en enorm lysekrone ned i hovedet på ham, men han forlader aldrig sin VIP-loge, så jeg finder min lyddæmpede

pistol frem, skyder ham fra båsen ved siden af og forsvinder hurtigt ud gennem døren. Hans livvagter kigger skeptisk på mig, da jeg går forbi dem i mine grønne arbejdsoverall og mit ene meter, det der viser deres mistænksomhed overfor mig, begynder at stige faretruende hurtigt. Alligevel går jeg med beslutsomme skridt mod toilettet, hvor jeg skifter til mit klassiske sorte habitsæt, samler min kuffert med dertilhørende snigskytterriffel op, for herefter at begive mig mod udgangen. Der er ingen der stopper mig, da jeg træder ud i Paris gader og langsomt forsvinder jeg ind i menneskemængden.

Hvis der er noget der giver en sug i mellemgulvet, så er det når en mission i Hitman Blood Money gennemføres, nøjagtig som danske IO Interactive

havde planlagt det. Det føles helt rigtigt at gå uhindret gennem et nedlagt tivoli, dræbe de udsete mål og forsvinde, før nogen overhovedet opdager noget. Det bringer et smil frem på læberne, når en vinbonde og hans søn, stranguleres på deres farm i Chili uden at bare én af vagterne nogensinde reagerer, og jeg triumferede, da jeg som patient på en klinik for alkoholikere, dræbte en tidligere mafia-medarbejder, så han ikke kunne vidne i retten. Men for hver gang jeg jublede, var der tyve, hvor jeg forbandede spillet langt væk. Hvor jeg havde lyst til at få skiven ud af min maskine, kaste den så langt øjet rækker og glemme alt om Hitman. Og hvorfor? Fordi IO Interactive, til trods for at dette er det fjerde spil i rækken, stadig ikke helt har formået at signalere præcis,

Et andet syn

Agent 47 holder kadenen på fornemste vis. Ikke alene er missionerne blevet mere nuancerede og interessante, men sanseindtrykkene på lyd- og billedsiden er ren øjefugl - især igennem det famose kikkertsigte. Blood Money er kræs for de kendere, som endnu ikke er blevet træt snigmord og stregkoder. **8/10**

—Steen Marquard



Daxter
PSP / Sony
Guitar Hero
PS2 / RedOctane
Dragon Quest 8
PS2 / Square Enix
Top Spin 2
X360 / 2K Games
Tomb Raider Legend
Xbox/PC/PS2 / Eidos

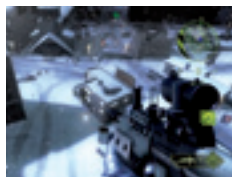
9/10

9/10

8/10

8/10

7/10



Battlefield 2: Modern Combat 7/10

X360 / EA

Pokemon Link 6/10

NDS / Nintendo

Blazing Angels 6/10

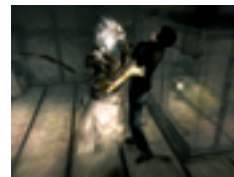
Xbox, PS2, PC / Ubisoft

Driver Parallel Lines 6/10

PS2, Xbox / Atari

Far Cry Instincts Predator 6/10

X360 / Ubisoft



Project Zero 3: The Tormented 7/10

PS2 / 2K Games

Death Jr. 6/10

PSP / Konami

Traip 4/10

PS2 / 2K Games

Key of Heaven 3/10

PSP / Sony

Dead to Rights: Reckoning 3/10

PSP / Namco



Opgaven i den franske opera er en af spillets allerbedste. Der er masser af muligheder for at komme ind på missionens to mål, men gør du det på den helt rigtige måde, så føles det også ekstremt givende.



hvad du kan og hvad der er forventet af dig på en mission.

Noget af det blødes der op for med inkluderingen af penge. For ud over at kunne købe nye våben, opgradere dem med f.eks. et lasersigte, lyd-dæmpe det eller forsyne det med et større magasin, så kan du nu købe dig til oplysninger. Jo mere specifikke de skal være, jo flere penge koster de, men det virker bare ikke helt efter hensigten. At få serveret det hele som en manual, der så bare skal følges, gør spillet ekstremt kedeligt, og hvis du helt afstår fra at bruge oplysningerne, som jeg gjorde, så bruger du utallige forsøg på at teste grænserne for, hvad der er tilladt. Det gamle "prøv og prøv igen"-koncept slider mig ganske enkelt op.

Dertil kommer den håbløse AI, der allerede fra første bane viser huller å la dem du finder i en schweizerost. Det er svært at planlægge et mord ned i mindste detalje og så opdage, at fordi du har taget din pistol frem i et aflukket rum på første sal, så står tre betjente i kælderen klar til at skyde dig. Heldigvis er det fejl, der for det meste skal provokeres frem, men hvis der er et sted, hvor Hitman-serien seriøst har brug for et skud vitaminer, så er det på dette område.

Holdet har dog lyttet til mange af anmeldernes andre kritikpunkter og

leverer nu en lejermorder, der er langt smidigere og styringsvenlig end nogensinde før. Agent 47 kan nu kravle op ad rør, stakitter og blomsterholdere, og hans sædvanlige snigen, der ligesom hans løb, foregik et par centimeter over jorden, er erstattet af en fyr, der nu er fast forankret på jorden og har betydelig mere tyngde.

Bedst af alt er dog seriens nye Notoriety-system og medfølgende avisforside. Som du gennemfører de mange missioner, stiger genkendelsen af dig, specielt hvis du bare skyder vildt omkring dig og ikke er diskret, og så bliver det svært at tage næste job.

Hitman Blood Money er underholdende, ingen tvivl om det, men jakkesættet strammer unægtelig flere steder end det gjorde i Contracts, og til trods for en afpudset grafik, mere opfindsomme missioner og et helt nyt penge-aspekt, så føles det lidt som om serien for alvor er begyndt at træde vande. Der skal for alvor til at ske helt nye landevindinger i serien, hvis ikke Hitman skal ende som endnu en serieproduceret eksportvare.

Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhed 7 Underholdende, men også stillestående

Urban Chaos: Riot Response

Et sted mellem vanvid og absolut kaos

Platform Xbox/PS2 Udvikler Rocksteady Udgiver Eidos Genre Action
Udgives 19. maj Antal spillere 1-8 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 18 år

I dag den 22. september har The Burners sat det sociale boligbyggeri Angel Heights i flammer. Et angreb på områdets socialt udsatte taler sit tydelige sprog. Jeg tror ikke, disse personer ville forstå betydningen af ordet empati, om de så fik det skåret ud i pap. En "burner" har forskanset sig bag et stort maskingevær og afholder politiet fra at komme de nødstejede borgere til hjælp. Jeg beskytter mig bag mit specialudviklede skjold, finder snigskytteriflen frem og sender et projektil af sted med skurkens hoved som modtageradresse. I en kort slowmotionsekvens ser jeg hans hoved eksplodere, mens han falder livløs ned på knæene og flader ud på maven. Både jeg og Havok-fysiksystemet har udført dagens første gode gerning.

Jeg begiver mig mod bygning F og møder en såret politibetjent. Jeg beder førstehjælperen lappe ham sammen. Med brandmand Johnson ved min side, træder jeg ind i bygningen, hvor flammerne breder sig og røgen presser sig ned i luftvejene. På med røgdykker-masken, som er udstyret med infrarøde briller. Jeg hører hosten nogle værelser væk og får Johnson til at slukke brande og nedbryde døre for at få den nødstejede reddet ud blokken, alt imens burnerbanden skånselsløst skyder til højre og venstre, farer frem med motorsave og kaster molotovcocktails.

Det må allerede nu stå lysende klart, at Urban Chaos ikke er et typisk FPS-spil. Nok er gameplayet ikke genrededefinerende, men scenariet er usæd-

vanligt. Det at kunne give ordrer til og beskytte plejepersonale og brandfolk, giver spillet sit eget særpræg og gameplaymæssig variation i en genre, der tit kun handler om blod og kugler.

Ser man bort fra redningsfolkene og det Counter Strike-inspirerede politiskjold, er Urban Chaos et gængs, men underholdende FPS-spil. Historien, som fortælles af CNN-klonen Channel 7, omhandler alle mulige hist-op-og-komherne-historier om store firmaers rolle i bandeoptøjerne, borgerrettighedsforkæmperes fordækte spil for at træde ind i magtens korridorer, og andre uvedkommende nyheder. Nogle fjender forstår at krybe i skjul, mens andre tordner frem, måske i den tro, at de er omgivet af et uigennemtrængeligt kraftfelt, og skjoldet sørger for, at man altid kan beskytte sig, når situationen spidser til.

Urban Chaos er flot, velproduceret og voldelig FPS-action med en menneskekærlig overbygning. De nye tiltag til trods, så er spillet ingen wow-oplevelse, men byder ikke desto mindre på god, intens underholdning.

Henrik Bach

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 8 Flot og ganske underholdende debut



Urban Chaos er præget af vildskab og vanvid. Det føles en smule skræmmende at gå rundt i en lovløs by på jagt efter uskyldige civile, der har brug for din hjælp, og netop dette gør spillet meget anderledes.



En lækker detalje er at du kan vælge at spille med bots. Og vi skal hilse og sige, at de er alt anden en kanonføde. Her skal du nok få kam til håret, uanset om du er hærdet eller nybegynder.

Metroid Prime: Hunters

Universets bedste dusørjæger har fundet vej til din lomme

Information

Platform Nintendo DS

Udvikler Nintendo

Udgiver Nintendo

Genre Action

Udgives Ude nu

Antal spillere 1-4

Anb. Alder 12 år

Testet version Amerikansk

Plus Fantastisk lyd. Solidt sortiment af multiplayer-baner og muligheder. Præcis kontrol.

Minus Kontrollen vil forsage krampen. Middelmådig singleplayer.

Fra den sorte stilhed toner det blodrøde Nintendo-logo frem, hvilket normalt varsler om en helt speciel oplevelse. En lysende kugle falder fra den øverste skærm ned på den nederste, og den lille maskine udånder nogle næsten krakelerede toner, der langsomt blandes sammen til en næsten sirene-agtig hymne. Jeg har det hele tiden som om, noget i længere tid har ligget i dvale og nu observerer mig, mens det langsomt vågner op, jeg er med andre ord endnu engang, trådt ind i det næsten ubeskriveligt stemningsfyldte Metroid-univers.

Mens det typisk er Zelda og Mario som bliver hevet frem, når man nævner navnet Nintendo, har det altid været gigantens mindre omtalte heltinde, som for alvor fængede mig. Kampen på planeten Zebes i Super Metroid var et dybt inspirerende stykke spillmagi, der

gjorde det fuldstændigt umuligt for mig, ikke at opdrive hvert kapitel i serien. Seriens højdepunkt, indtil videre, blev dog nået med Metroid Prime, der i min bog er det eneste spil, jeg med sikkerhed, nogensinde ville kunne have givet et ti-tal uden at komme til at fortryde det. Problemet med spil af en sådan kaliber er dog, at det sætter enormt store forventninger til ethvert fremtidigt kapitel, forventninger som bestemt ikke blev bekræftet af den bøvede demo af spillet, der fulgte med til de først solgte Nintendo DS-konsoller.

Jagten på rumpiraterne og den bizarre, vandmandlignende Metroid-race, har altid været fyldt til bristepunktet med en tyk stemning, delvist inspireret af film som Aliens, men tilsat udviklerens egne ideer. Det første og mest rammende element, der adskiller demoen af Hunters fra det færdige spil, er at denne

helt unikke stemning nu på forunderligt vis, er blevet flyttet over i den lille maskine. Introen hiver dig helt ind på livet, allerede efter den første tone har sneget sig af sted fra lyd kredsen, og det futuristiske menusystem, der selvfølgelig betjenes udelukkende via stylusen, er et strejf af den pureste spilgenialitet. Præcis som serien har gjort det før, er du allerede fanget inden spillet har taget sin egentlige start.

I stedet for at bygge videre på den historie der blev fortalt i GameCube-serien, har holdet i Hunters valgt at skabe en historie om et utal af artefakter, som tilsammen udgør et mytisk våben. Den nye vinkel i forhold til seriens gennemgående historie, kommer dog af, at seriens helt Samus Aran, pludselig ikke er den eneste dusørjæger mere. Faktisk introducerer spillet hele seks individuelle dusørjægere, der ligesom

Et andet syn

Jeg var ekstrem skeptisk efter at have lagt demoen fra mig, og jeg havde aldrig troet, at Hunters kunne blive så glimrende som det er reelt er blevet. Til gengæld er det ret åbenlyst at spillet er designet til multiplayer kampe, og det er det du skal købe det for. Dette er ikke GC-udgaverne på et håndholdt format, det er noget helt nyt. **8/10**
_Thomas Tanggaard



Der findes et utal af forskellige våben. Blandt andet findes der en is-kanon med skud der ricocherer frem og tilbage, samt en fortræffelig snig-skytteriffel og en ild-pistol, der bogstaveligt talt sætter ild i bagdelen på dine fjender...



Kanden, Spire, Weavel, Sylux, Noxus og Trace hedder Samus dusørjægervenner. De har alle sammen forskellige kampstile, våben og baggrundshistorier. Du kan trykt stole på, at de vender tilbage i andre Nintendo-sammenhænge, som f.eks. i det kommende Smash Brothers-spil.

vores heltinde også er på jagt efter de sagnomspundne artefakter, og endnu vigtigere bliver til spilbare figurer i den imponerende multiplayerdel.

Med spillet værende en FPS-oplevelse, har et af de største spørgsmål altid været, hvordan kontrollen skulle kunne fungere på en så lille maskine. Kyoto-giganten har med typisk Nintendo-snilde tacklet dette, ved at lade den trykfølsomme skærm fungere som musemåtte, mens stylussen får lov at agere mus. I praksis giver dette en knivskarp kontrol, der dog vil skære den mindre udholdende skare af spillere fra, der ikke vil kunne komme sig over, den til tider krampefremkaldende måde, du bliver nødt til at holde konsollen på.

En af mine største bekymringer, inden jeg gik i gang med Hunters, var at det fokus der var på at skabe en imponerende FPS-multiplayer oplevelse i håndholdt form, ville gå ud over spillets singleplayer, og denne var desværre berettiget. Selvom der bliver budt på meget af det velkendte og solide gameplay fra de tidligere spil, formår Hunters aldrig at ryste følelsen af sig, at baner såvel som figurer og våben er designet med Deathmatch i tankerne. Væk er de ekstremt ekspansive baner fra tidligere kapitler og ind fra siden er i stedet mindre, hvor de samme passager bliver genbrugt til det maksimale. Ligeledes formår de opfindsomt designede dusørjægere heller aldrig at

blive en reel frygt, men fremstår mere som ekstra stærke fjender uden nogen særlig betydning.

Brilleret bliver der til gengæld med multiplayeren, der både kan spilles lokalt og over Internettet ved hjælp af Nintendos fantastiske online-service. Hver dusørjæger adskiller sig markant med individuelle muligheder og grafiske designs, og de mindre baner kom ligeledes her til sin ret. I stedet for bare at være en dum påklæstret multiplayerdel, krævet af genren, er der i stedet gået virkelig megen omtanke i at balancere banerne og give spilleren masser af teknikker at kunne perfektionere.

Hvor der tidligere blev satset på at give den bedste spiloplevelse for en spiller, synes tankerne hele tiden at have været rettet mod multiplayeren med Nintendo DS-versionen, og spørgsmålet er derfor, hvor du har dine forventninger. Med historien fuldført og masser af timer brugt i kamp mod andre dusørjægere verden over, har jeg nydt Samus selskab endnu engang, men slet ikke i samme omfang som før.

Men er du til multiplayer action over Nintendos WiFi-forbindelse, så er der ingen vej uden om Hunters.

Thomas Nielsen

8/10

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhed 9
Ekstrem stærkt multiplayer-spil

Me & My Katamari

Find din katamari frem og red jorden igen

Platform PSP Udvikler Namco Udgiver namco Genre Action/Puzzle
Udgives 12. maj Antal spillere 1 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

Nana-nananana-nanana-na-na-nana-naaahh. Dem af jer, der har spillet enten Katamari Damacy eller We Love Katamari, ved naturligvis, hvilken melodi, jeg nynner. Det er et stykke tid siden, jeg sidst har rullet katamaris med prinsen, men jeg begyndte næsten med det samme at nynne med på de herlige melodier, da jeg satte UMD-disken i min håndholdte maskine. Jeg købte det første spil til PlayStation 2, Katamari Damacy på en tur til USA for ca. et år siden og blev med det samme fascineret af den ekstremt nuttede musik, den skønne spiliidé, og naturligvis den komiske konge og hans skæve familie.

Historien bag Me & My Katamari er ligeså absurd, som den er politisk ukorrekt. Den komiske konge faldt af på den, styrtede mod jorden og ramte havet med sin enorme krop og vanvittige fart, så han startede en tsunami, der skyllede en hel ø-gruppe væk. Nu er det så op til prinsen at rette faderens store fejl. Ved at rulle den superklistrede katamari (en kugle, der ligner et stykke hundeleggetøj) over forskellige hverdags-ting. Både inde i husene, ude på gaderne og dyreparker, skal prinsen forsøge at bygge helt nye øer til de tusindvis af dyr, der ikke længere har noget hjem. Det kan bl.a. være at skabe en ø af lækre delikatesser til en irriteret krabbe, eller sammenrulle en lyd-dæmpet ø til en person, der gerne vil synge, men helst ikke vil forstyrre nogen. Gør du det rigtig godt, låser du samtidig op for nye spilmoder og dekorative hatte og tøj, der så kan puttes på den lille grønklædte prins. Det store spørgsmål, før jeg satte spillet i

maskinen, var, hvordan Me & My Katamari ville fungere uden muligheden for at bruge Dual Shock 2-kontrollerens dobbelte styrepinde på Sonys håndholdte PSP. Til at starte med føles det, indrømmet, ikke lige så intuitivt, men som tiden går, bliver det helt naturligt, og snart fiser du af sted uden de store problemer. Min eneste anke er, at spillet læner sig lidt for meget op ad den analoge styrepind. Efter en times spilleri begyndte min tommelfinger at dunke lidt, mens længere spilsessions nærmest resulterede i de indledende øvelser til gigt. Det er dog ikke Namcos fejl, men i stedet Sonys designere, der efter min mening har fejlplaceret den analoge styrepind på PSP-maskinen.

Ud over dette er Me & My Katamari netop et spil, der passer til en håndholdt, idet det lokker dig til at tage en omgang mere for at få åbnet op for en ny bane, eller bare slå din gamle rekord. Min svenske redaktør Petter Engelin plejer at sige "at lidt smerte aldrig har skadet nogen", og når det kommer til dette spil, så giver jeg ham ret. Me & My Katamari er helt klart alt for morsomt til, at ergonomiske problemer med maskinen skal ødelægge min nydelse af spillet.

Det er nemlig svært, ikke at spille Me & My Katamari med et fjollet smil på læberne samtidig med, at du nynner den fabelagtige musik.

Bengt Lemne

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhed 7
Sjovt, skævt og en mulighed for at få gigt



Me & My Katamari bryder ikke med det fremragende design og det anderledes gameplay, som de to første spil gjorde til en succes, men manglen på en ekstra analog styrepind kan desværre mærkes.

Black & White 2: Battle of the Gods

Pladsen i himlen er lige blevet en smule mindre

Platform PC Udvikler Lionhead Studios Udgiver EA Genre Strategi
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version Retail Anb. alder 12 år

Jeg synes ofte, at jeg kan dele spil-udvidelser op i to lejre. Enten laver de spillet om på den ene eller anden måde, enten via mange nye tilføjelser eller ændringer i gameplayet, eller også er det blot mere af det samme. Til trods for at Battle of the Gods indeholder et par nye sager, så er der i bund og grund tale om, at fortsætte sit eventyr som guddommelig entitet fra det oprindelige Black & White 2. Men tro ikke, at det afsæt skal sættes i et dårligt lys, slet ikke, da vi her har med en udvidelse at gøre, som giver dig masser af underholdning og udfordringer. Og reelt set, så er der vel ikke noget større egotrip, jeg som spiller kan tage, end at sidde og lege gud og herske over liv og død – det er nu herligt at være almægtig fra tid til anden.

Af reelle nye ting i denne ombæring, er der naturligvis flere bygninger, gudekræfter og ø-baner - alt sammen herligt, men den mest iøjnefaldende nyskabelse er en ny avatar. Som gammel Turtles-fan fryder det mit hjerte, at udviklerne har givet mig mulighed for at opdrage en skildpadde. Inden jeg så mig om var han vokset stor og var blevet døbt Michelangelo. Lidt handling skal der naturligvis også til, for at smede hele menageriet sammen, så forbered dig på at slås med de uddøde skabninger, når en ny og gemen gud tager sin entré i den Aztekiske verden. Igen er der valgfrihed for dig, om du vil bekæmpe ondt med ondt, eller lade det gode sejre over det onde. Den valgmulighed har immervæk været en af seriens store forcer. Personligt har jeg uhyre svært ved at være en ond gud, men jeg ved at nogle af mine kolleger på redaktionen bestemt ikke har det sådan. Det var

derfor med lysets side i baghånden, at jeg kastede mig i kamp med mørkets kræfter.

Som gud har jeg været vant til i det oprindelige spil, at der skal løses et væld af opgaver for ens tilbedere. Lige fra bygning af huse til udslettelse af fjender. Hvad udvidelsen spæder til med, er langt flere små mere eller mindre excentriske opgaver. Og så går der for alvor gøgl over guderollen, da de her opgaver er lidt af et slaraffenland. Hvad siger du til at give dig i kast med lidt curling? Eller hvad med at lege skydetelt, hvor luftbøssen er erstattet med lyn, der ville gøre Zeus grøn af misundelse. Det er ganske givet sjovt adspredelse og tilføjer lidt spræl, men om det reelt set tilføjer noget mærkbart til gameplayet, det kan diskuteres.

Som omtalt er Battle of the Gods ikke en skelsættende udvidelse, som bringer noget nyt og radikalt til fadet, men flere timer i selskab med det velkendte gameplay, vil jeg nu heller ikke kimse af. De nye øer er i hvert fald store og giver god rum for udforskning af alskens art, og selvskeven et par gode og hæderlige slåskampe. Et solidt gameplay og en aldeles smuk grafisk side, gør det til en fornøjelse, at se mere til ens tilbedere, avatar og de guddommelige udskjelser, jeg nu kan rode mig ud i. Jeg vil derfor kalde udvidelsen tiltalende, men ikke absolut nødvendig, hvis du allerede har det oprindelige spil.

Steen Marquard

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 8
God udvidelse uden store armbevægelser



Det er ikke så forfærdelig længe siden at Black & White 2 blev lanceret, men alligevel føles det helt rigtig at kunne udvide spillet nu med flere små opgaver, landmasse og naturligvis en helt ny avatar. Herligt.

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Nervepirrende militære udfoldelser i Mexico City

Platform PC Udvikler Grin Udgiver Ubisoft Genre Action
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-32 Testet version Retail Anb. alder 12 år



For pokker, hvor udkommer der mange skydespil med militærtema for tiden. Overraskende nok er mange af dem faktisk af en meget høj standard, hvorfor det nok er derfor, at der skal rigtig meget til, for at skille sig ud i mængden. Inden længe vil du vide hvorfor, at netop Advanced Warfighter er et af de spil, som i særdeleshed skiller sig ud fra den gængse pøbel.

At kalde spillet for realistisk, er nok at strække sandheden en anelse, men ikke desto mindre er man lidt mere bundet af menneskets fysiske begrænsninger end i mange andre af tidens populære actionbrag. Den kære Scott er ganske vist en supersoldat af format, men der skal ikke mange kugler til, før man falder livløst til jorden. Jeg fandt det utroligt tiltalende og nervepirrende, at jeg ikke blot kunne lege Rambo hele tiden, men at jeg trods alt skulle passe godt på legemlige skader.

Generelt set er den visuelle side imponerende og alt lige fra mellemseksensers til selve spiloplevelsen er helt superb. Et uhyre sexet grafisk element er den hyppige brug af den såkaldte "billede i billede"-effekt, som spillet gør mere brug af, end jeg før har set i nogle Herlighederne stopper dog ikke her på gadget-fronten, da der er masser af andre lækre sager – ikke mindst på våbensiden ligeså, som byder på et væld af velkendte, samt futuristiske, af slagsen.

Apropos plusser, så er der altid en bagside på medaljen, selvom den kan være svær at se. Jeg var heldigvis aldrig helt alene i min søgen i de farlige gader. Med et par loyale svende som følger bagtrop, var jeg mere rolig for, at min ryg var dækket. Undervejs kunne jeg give dem nogle enkle kommandoer, men faktisk må et af spillets få ridser i



PC-udgaven er ikke lavet af Ubisoft, men i stedet svenske Grin, der har lagt et par ekstra multiplayer muligheder og et mere taktisk gameplay i spillet.

lakken være, at mine håndlangere var mindre klare i spyttet end jeg havde håbet på. Deres assistance var ikke altid til topkarakter, men dog blev de heller aldrig til decideret irritation. Og nu jeg er ved kammerater, så er der naturligvis også rig mulighed for at sonderlive dine venner på nettet, da spillet tilbyder online-sjov med op til 32 samtidige spillere. Det forlænger holdbarheden markant og fungerer ganske glimrende.

Hvad der derfor hurtigt satte standarden på Xbox 360'eren, får nu også lov til at sætte sit præg på PC-fronten. Ganske vist er denne genre på PC'en godt gennemterpet, men det indlevende gameplay og den blændende grafiske front, gør oplevelsen til en sikker vinder på alle platforme. Konceptet med højteknologiske militærlege vil du immervæk have svært at sætte en finger på. Det her er et mesterligt spil og du skal simpelthen opleve det.

Steen Marquard

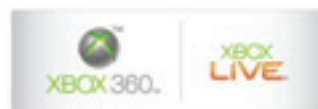
9/10

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 8
Flot, krævende og ekstremt lækkert



IN STORES MAY 26
ON XBOX 360™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, Rockstar Games Presents Table Tennis, the Rockstar Games Presents Table Tennis logo and a Take-Two Company logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. 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. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



Stærke piger og aber

Det er sjældent at piger eller kvinder for den sags skyld, er andet end storbarmede nikke-dukker i spilsammenhænge, men i Dreamfall er både Zoë og April, stærke, kvindelige rollemodeller. Der er også en sød abe med ved navn Workners.

Dreamfall: The Longest Journey

Norske Funcom leverer en opfølger til et af verdens allerbedste eventyr

Information

Platform PC/XBOX
Udvikler Funcom
Udgiver K.E.Media
Genre Eventyr
Udgivelse Ude nu
Antal spillere 1
Anb. Alder 16 år
Testet version PC, Retail

Plus Spilfigurene er stærke, miljøerne fascinerende og handlingen djævelsk fængende. Simple, men vellykkede puzzles.

Minus Kampsekvenser er akavede og stealth-scener primitive. Animationen plages af skønhedsfejl.

Spilbranchen har altid yndet at sammenligne sig med sin prestige-mæssige storebror, filmbranchen. Nu om dage kører sammenligningerne mest på omsætning i dollars og cents, men der var engang, hvor spildesignere også drømte om at give filmen kamp til stregen med velfortalte historier. Jeg husker det, som var det i går: CD-ROM'en var sidste skrig, alle talte om interaktive oplevelser og bebrillede universitetsprofessorer analyserede eventyrspil.

Med Dreamfall: The Longest Journey skruer de begavede nordmænd i Funcom tiden tilbage til de glade halvfemsere. På afstand og med det ene øje lukket ligner spillet måske nok et action-eventyr i klassisk Jak & Daxter-stil, og det er helt givet også meningen. Men abstraherer du fra kampscenerne og stealth-sekvenserne – hvad du til hver en tid er bedst tjent med – åbenbarer der sig et spil, der først og fremmest har en historie at fortælle.

"Det er meget et lyttespil, hvad?", bemærkede min bedre halvdel for nylig. Tre gange havde hun stukket hovedet ind til mig, mens jeg spillede Dreamfall, og hver gang havde hun fundet mig tilbagelænet lyttende, mens hovedpersonen Zoë Castillo førte endnu en lang samtale med en af spillets excentriske skæbner. Jo, der snakkes meget i Funcoms spil. Men samtidig er det en kæmpe cadeau til nordmændenes sans for fortællerglæde og stemmeskuespil, at du aldrig mister tålmodigheden med den kønne, kække og ualmindeligt charmerende Zoë.

Dreamfalls djævelsk fængende sci-fi/fantasy-historie er svær at referere, uden at afsløre for meget. Den tager sit udgangspunkt i den engelsk-fødte Castillo, der lever i en fremtidsudgave af Casablanca. Unge Zoë har alle muligheder for at skabe sig en lys fremtid, men hun har svært ved at finde vej gennem det forræderiske ingemandsland mellem pubertetslivet og

voksenverdenen. Hendes lediggang får dog en brat ende, da eks-kæresten Reza, dybdybende reporter i verdensklasse, får nys om en stor historie og dernæst forsvinder ud i den blå luft.

Zoë optager prompte jagten, godt hjulpet på vej af veninden Liv, der til alt held er computereksperter i verdensklasse. Hendes mission fører hende rundt om verden og længere endnu, og undervejs får man som spiller lejlighed til at tage styringen med yderligere to figurer – deriblandt April Ryan, heltinden i The Longest Journey. Strengt taget er Dreamfalls historie hverken sandsynlig eller fuldstændig vandtæt, men Funcom fortæller den med eminent overblik: Handlingstråde lægges ud og bindes sammen med legende lethed, og der lurer altid en ny overraskelse rundt om hjørnet.

Når Dreamfall er så fængende, skyldes det ikke mindst en fantastisk lydside. Stemmeskuespillet er vittigt,

Et andet syn

Hvorfor der skulle stealth og kamp ind i Dreamfall, fatter jeg ikke. De er krampagtigt tamt realiseret, men evner heldigvis ikke at ændre ved det faktum, at spillet er et af de mest fortryllende, velfortalte og engagerende eventyr i lange tider. Funcom kan sagtens være denne udgivelse bekendt. **8/10**
 –Henrik Bach



Det er seriens nyeste dele, der også er de svageste. Hverken stealth- eller kamp-elementet er særligt godt og da holdet også har forenklet gåderne, så vil hårdede eventyrere desværre kunne løbe igennem historien alt for hurtigt.

indlevende og i en klasse for sig, fra britiske tøser og japanske gorilla-botter til australske bøller og kinesiske gadesælger. Spillet musik følger trop med en eminent blanding af symfonisk filmmusik og rockede instrumentalnumre, der altid både underbygger og forstærker spillets stemninger. Visuelt er Dreamfall mere ujævn: Veldesignede miljøer og nydelige reflekser trækkes ned af stive animationer og hyppige indloadninger, der deler spilverdenen op i bidder.

Stadig: Historiemæssigt er Funcoms spil måske det mest medrivende, jeg har anmeldt siden Beyond Good and Evil. Som Michel Ancels oversete perle fanger Dreamfall dig med sofistikeret fortællerglæde, også når spillet rent gameplaymæssigt befinder sig i letvægter-klassen. Her er kampsekvenserne endda noget mere akavede – men heldigvis også mindre hyppige – ligesom der ikke er platformpuzzles og vandræs at forlyste sig med.

I stedet byder Dreamfall på en række mere traditionelle adventurepuzzles, med koder, gåder og objekter, der skal findes og kombineres på sindrige måder. Funcom har tilsyneladende været nervøse for at lave opgaverne for svære for den menige gamer, så en garvet adventure-nørd vil

suse gennem spillet i rekordfart, godt hjulpet på vej af det intuitive og elegante interface. Udfordringerne er så at sige ofret på historiens alter, meget som man også så det i King Kong, endnu en Ancel-kreation. Til gengæld ødelægges indlevelsen i Zoë Castillos eventyr aldrig af frustration over nok engang at måtte konsultere en walkthrough, og det er bestemt værd at tage med.

I bagklogskabens klare lys var 90'ernes spildesignere måske nok på vildveje med deres drømme om filmiske spil. De to medier er lige så forskellige, som de er ens, og det ens forcer kan hurtigt blive det andets begrænsninger. Men Dreamfall er en kærdkommen påmindelse om, at et stærkt manuskript også kan gøre en afgørende forskel i computerspillets verden – et faktum, mange af nutidens udviklere har fortjent at få genopfrisket. Her går fængslende figurer, fascinerende miljøer og handling med holdning hånd i hånd med et velsmurt adventure-gameplay, og facit er fornem underholdning.

Erik Petersen

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 7
Adventure-løjer, som vor fader lavede dem

Heroes of Might & Magic V

Flere turbaserede eventyr-oplevelser

Platform PC Udvikler Nival Interactive Udgiver Ubisoft Genre Strategi
Udgives 26. maj Antal spillere 1-2 Testet version Guld Anb. Alder 12 år

Den er helt gal! Jeg sidder i fladskærmen og leder mine helte gennem det uudforskede land. LED-displayet i min clockradio står nærmest og håner mig over i hjørnet og viser 01:59, og min tandbørste sidder godt fast i min mundvig, der har den siddet i en lille time, hvor det var, jeg sidst prøvede at gå i seng. Men jeg kan ikke. Jeg skal bare liige udforske området bag de bjerge der, og jeg skal bare liige have nok ressourcer til at kunne lave endnu sejere enheder – ja, listen er lang. Jeg ved jeg er uheldeligt ramt af Heroes-syndromet.

Heroes-konceptet er ekstremt enkelt, men dog alligevel så uhyre dragende. Du tager kontrollen over en række helte og deres følgesvende i en magisk verden fyldt med trolddom og fabeldyr. Det gælder om at udforske områderne, bekæmpe alskens væsener og erobre lande og slotte undervejs. Ikke nok med det, du kan nemlig også vælge, hvilken typer hersker du vil være, hvor der er alt lige fra de mørke nekromantiske typer, oksesvingende krigsherrer, over til klassiske riddere – hvad du vælger påvirker naturligvis, hvilke tropper du har til disposition. Med det i bagagen er det sådan set blot, at hoppe ud i det og give sig i kast med de mange turbaserede udfordringer. Du kan rykke en hvis afstand, bygge en enkelt bygning osv. per runde, samtidig med at intet sker i realtime, så der er som sagt tale om et spil til alle med hang til hygge (og folk

med lav stresstærskel). I Heroes of Might & Magic V er ens helte nu langt mere aktive i kampene, da de ikke blot kaster spells, men ligeledes kan galopere over slagmarken og slå på tæven – endda uden at fjenden kan slå igen. Kombineret med de mange færdigheder og specielle egenskaber han/hun får i trit med at erfaring opbygges, så er der altså langt flere muligheder på den taktiske front. Jeg kunne skabe vidt forskellige helte og hærtyper, som skulle kæmpe på vidt forskellige måder, så udover at du skal have det mere overordnede strategiske overblik, så er valgfriheden på den taktiske front i kampene fabelagtig. Og jeg må lige indskyde, at jeg nu kan se rækkefølgen på, hvilke af mine tropper som må slå næste gang, og det er i sandhed en kærdkommen tilføjelse.

Flodeskummen på toppen er naturligvis, at der er et væld af nye spells, monstre, typer af borgere, områder og meget andet. Jeg synes, at det er underholdende at se de mange nye fantasifulde skabninger, men søreme også at se de gamle kendinge, fra tidligere spil, i 3D-afstøbning.

Nival Interactive har rent faktisk lyttet til seriens fans, og især hvad angår de mange kritikpunkter, spillets fjerde udgave fik i forhold til treeren, og så fyldt den nye udgave med alle de ting vi holder af – og lidt til. Der er ikke så meget nyt, men det hele er dejligt afpudset og ekstremt velspillende.

Steen Marquard

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 9
Fremragende eventyr-underholdning



Heroes of Might & Magic har ikke undergået deciderede forvandlinger i gameplayet, men den visuelle side er pudset af, din magi ser spektakulær ud og der er masser af opgaver at gå i krig med.

Ape Escape P

Find nettet frem og fang de frække aber

Platform PSP Udvikler Sony Udgiver Sony Genre Action/platform
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version Europa Anb. alder 3 år



Egentlig synes jeg, at det er ret fantastisk, at et spil omhandlende tidsrejsende aber, fik undertegnede til at slå et smut tilbage i tiden. Rejs med mig engang: Året er 1999, og verden så anderledes ud. Microsoft havde eksempelvis ikke gjort sit indtog på konsolmarkedet endnu. Mere konkret var året 1999 året, hvor jeg fik fingrene i mit første joypad til PSOne med to analoge pinde. Før havde jeg bare den almindelige digitale model. De to paddehætteformede fyre åbnede en ny verden, en verden der mest af alt gav mulighed for Ape Escape. Dette spil kunne kun spilles med et analogt joypad, hvilket må siges at være ret dristigt.

Nu spoler vi så tiden syv år frem. Ape Escape er vendt tilbage, og mens resten af verdenen har ændret sig, på nogle punkter mere end andre, så er Ape Escape næsten det samme som for syv år siden. Historien og banerne er altså præcis de samme som dengang Ape Escape kom til verden, den gang for længe siden. Det er faktisk ikke så ringe endda, for Ape Escape var ikke noget dårligt platformspil, tværtimod. Ikke nok med at aber skulle fanges og afgrunde skulle krydses, Spike fik engang imellem noget nyt legetøj, der kunne hjælpe ham. En aberadar, der kan finde skjulte aber. En slangebøsse til at aktivere fjerne kontakter. En

propel, der kan hjælpe Spike over store afstande. Nyt værktøj giver samtidig incitament til at vende tilbage til tidligere baner, hvor der er aber, som ikke kunne fanges første gang. Spillet levetid forlænges, og der er nok at tage fat på.

Præcis den samme oplevelse som dengang i 1999 er det alligevel ikke. Den mest åbenlyse grund er, at der er sket meget i den periode. Platformergenen har fået nogle vitaminindsprøjtninger i form af eksempelvis Ratchet & Clank eller Jak & Daxter. Ape Escape føles ganske enkelt ikke så friskt eller nyt som dengang. Det er lidt langsommere, simpelthen. Det gælder gameplayet, der virker som om det kører i et lidt lavere gear end resten af platformspillene vi møder nu til dags.

Hastighedsnedsættelsen gælder dog så sandelig også med hensyn til loadetider, der næsten er for irriterende. Vil du spille et minispil, så dukker der en loadeskærm op. Skal der læses en bane ind, så dukker loadeskærmen op. Prøver du at komme ind i et nyt område af banen, så loades der. Det er ganske vist kun femten sekunder eller sådan, der går hver gang der loades, men til sammen er det meget irriterende.

Lutter glæde er Ape Escape heller ikke. Kameraet er ikke så hurtigt som det burde, hvilket gerne resulterer i, at man ikke fanger den tumpede abekat, man har brugt de sidste minutter på at snige sig ind på. Det er heller ikke helt let at gå over smalle broer, og det er næsten sikkert, at man falder ned én gang. Jeg kan således ikke lade være med at være en smule skuffet over Ape Escape P. Gameplayet er stadig solidt, men kan føles en tand gammeldags, mens grafik og lyd fungerer, uden på nogen som helst måde at være prangende.

Asmus Neergaard

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 6
En platformer der har mistet lidt

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Knaldhård militærstrategi med lækker action

Platform PC/XBOX/PS2 Udvikler Pandemic Studios Udgiver THQ Genre Action/strategi
Udgivelse 26. maj Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. alder 16 år

Den er helt gal i den fiktive by Tien Hamir. Bander, faktioner og civile med våben kæmper om de slidte, sandfarvede gader og skrøbelige huse. Hvor er det godt, at den amerikanske hær så har mig, en ung amerikansk soldat med masser af mandsmod og nok streger på uniformen til at være en fyr, der lyttes til. Det er op til mig, naturligvis sammen med min gruppe af ligeså barske og professionelle børster, at sikre freden i Tien Hamir.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers fortsætter, hvor den oprindelige og anmelderroste original sluttede, om end Pandemic nu har fyldt en del mere på oplevelsen. Tilgængeligheden har de dog ikke kunnet gøre meget ved, og hvis du var en af dem, der nærmest faldt i søvn med kontrolleren i hånden, da du kæmpede dig gennem de krigshærgede gader i Zekistan, så vil du uden tvivl også synes, at Ten Hammers er mere af det samme – for det er det.

Heldigvis bløder Ten Hammers op på andre og ret væsentlig områder. Styringen er en del mere intuitiv, og selvom Pandemic har begået en brøler af format ved at placere snigskytteriflen på samme knap som du indkalder et luftangreb, noget der i øvrigt flere gange fik mig til at bruge tusindvis af amerikanske dollar på at sønderbombe en enkelt, forskanset militssoldat, så har firmaet forstået at etterens underlige spindelvæv af grupper, undergrupper og mange knapkombinationer, simpelthen var for meget. De har også inkluderet en række nye grupper og delingsmuligheder, så du ikke kun er i besiddelse af Alpha og Bravo, og på visse missioner kan du skifte mellem helt op til fire grupper, hvilket giver serien et helt nyt taktisk aspekt. Det er nu muligt

at flankere modstandere der ligger i baghold, og det er virkelig tiltrængt.

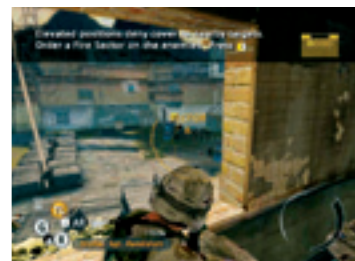
Ten Hammers introducerer også en lang række nye køretøjer, hvoraf Bradly-tanken er den mest interessante, fordi du på den måde får lov til at være den der deler tæskene ud. Spillet er dog ikke uden fejl. Lydmæssigt er der en del stemmegentagelser, der kan drive selv den mest hårdføre soldat til vanvid. Ting som "One down!" og din feltlæges "It's the spinal injurys I hate", bliver gentaget hvert tiende sekund, muligvis ikke med vilje, men det dræber noget af intensiteten. En anden ting er de tilrettelagte kampe og overraskelser, som Pandemic har i posen. De er for det meste alt for scriptede og her ville en mere dynamisk AI kunne have gjort en stor forskel.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers er mere af det samme, men med en række forbedringer. Det er bare svært at være lige så imponeret over toeren, efter at have spillet Advanced Warfighter, der både leverer dyb strategi, men samtidig giver dig direkte kontrol over dine soldater. Alligevel er der ingen tvivl om, at Ten Hammers er et solidt spil med masser af intense øjeblikke.

Thomas Tanggaard

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 8
Stenhårdt og strategisk udfordrende



Hvor det originale spil ikke tillod, at du f.eks. indtog taget og lod din snigskytte tage sig af modstanderne, så er det nu muligt at lægge dæklid fra et vindue på første sal, og derved overraske eventuelle fjender.

DREAMFALL™

THE LONGEST JOURNEY

THE FUTURE HOLDS SECRETS
ONLY THE PAST CAN REVEAL.



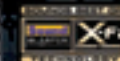
**"FIND HER.
SAVE HER."**

Zoë Castillo is haunted by visions: A desolate landscape, a black house, a little girl and a desperate plea for help. Is it a dream or a message?

Her journey will take her to the end of the world, across vast oceans, through strange cities, into the heart of the enemy's stronghold and across the threshold of the Winter – a place that holds the key to the past and the future.

COMING TO PC AND XBOX®

WWW.DREAMFALL.COM · WWW.KEMEDIA.COM



www.kemedia.com

K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 89 44 22 33



Buzz: The Big Quiz

Og svaret er? Endnu et Buzz-spil, mine herrer...

Platform PS2 Udvikler Relentless Software Udgiver Sony Genre Quiz
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. alder 3 år

Buzz tigger om at blive skamredet. Det er et koncept, der nærmest er udtænkt som en pengeko, hvor udvidelser omhandler alt fra sport, geografi, film, kemi, fysik, tøjmærker og en hulens masse andet kan inkluderes, og så ellers hældes ud på en skive halvårligt. Og jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at jeg bare et år fra nu af, kaster håndklædet i ringen og hænger mine store, røde knapper tilbage i skabet og finder på noget andet at lave. Men lige nu og her, hvor det hele stadig føles frisk, interessant og ikke mindst morsomt, kan jeg ikke andet end at elske Buzz: The Big Quiz.

Men hvad er Buzz helt præcist, hører jeg dig spørge? Jo, det er faktisk så enkelt og ligetil, at det endnu engang kan undre mig, at der skulle en gigant som Sony til at tøjle konceptet. Buzz er et quiz-program. Det er de utallige ugentlige shows, hvor værter med det bredeste tandpastasmil, udlodder enorme pengesummer, rejser til Caribien eller franske kvalitetsbiler væk til de kvikke hoveder, der kan svare på en lang række spørgsmål, der for det meste hører til i kategorien paratviden.

Buzz!: The Big Quiz er ikke anderledes, bortset fra at præmierne udebliver. Du vælger en avatar, en eller anden stereotyp kendis, der kan være alt fra en cowboy til en funky afroamerikaner og selveste Elvis, bevæbner dig så med en af spillets specialdesignede ildrøde kæmpeknapper (eller buzzere), og gør dig så klar til at vise din enorme viden. Hvor Buzz: The Music Quiz udelukkende handlede om musik og gav dig mere end 1000 forskellige lydclip og mere end 5000 spørgsmål, så er The Big Quiz bredere, men ikke nødvendigvis sjovere. Med udeblivelsen af musik i klipform, bliver fortsættelsen nemlig en forstummet omgang, hvor din kærestes vræl

eller lillebrors triumferende adfærd, er det eneste der bryder stilheden. Og så mister du unægtelig noget af den stemning, der var i det første spil. Den kunstige dåselatter og studiestemning, der følger med spillet, er nemlig ikke meget værd.

Der er ellers rigeligt at tage fat på i Buzz!: The Big Quiz, der dækker alt fra film til historie, politik, sport, geografi og en masse andet. Du skal genkende landemærker, kunne huske forfattere, lande, popstjerner og kunne forbinde et billede med eksempelvis to skuespilleres hobby. Visse af de mange spillmodes har også fået små forbedringer og ændringer, og spil som Pass the Bomb, er nu endnu mere fængende, men det rykker bare ikke ved det faktum, at det du får med Buzz! The Big Quiz, er flere spørgsmål i flere kategorier - du får reelt ikke nogen overraskelser, ikke et nyt spil, bare en pakke nye spørgsmål, minimale ændringer i udseendet og et bredere fokus.

Kan du leve med det, så er Buzz!: The Big Quiz ret tæt på at være mindst lige så underholdende som sidste års Buzz!: The Music Quiz, men også kun næsten.

_Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 5 Gameplay 7 Lyd 5 Holdbarhed 6
Sjovt, lettilgængeligt og større



2006 FIFA World Cup

Varm op til fodbold-VM og få Danmark med

Platform Xbox/PS2/X360/PC Udvikler EA Udgiver EA Genre Sport Udgivelse Ude nu
Antal spillere 1-4 Testet version X360, PAL Anb. Alder 3 år



Sig nærmer tiden, hvor alverdens fodboldfans retter opmærksomheden mod verdensmesterskabet i Tyskland. Med chips, øl, kompressorhorn og andet standard-fanudstyr inden for rækkevidde, sætter de sig klar foran fjernsynsskærmen for at følge deres helte på grønsværen. Du kan dog forkorte ventetiden på kampene en smule ved at kaste dig over mesterskaberne i spilform. EA har nemlig helt rutinemæssigt sendt et FIFA-spil på markedet.

Samlet set fører den nye skud- og afleveringsteknik umiddelbart til et både letflydende og intenst angrebsspil. Desværre har både dine egne hold-

kammerater og modstanderne det stadig med at løbe i letgenkendelige lodrette eller diagonale mønstre, hvilket er skuffende. Lyden er også monoton og kommentatorerne er direkte irriterende. Ud over dette er der ikke den palette af muligheder som du ellers kender det fra de årlige opdateringer med manager-modes og alskens lækkerier, så det føles lidt tyndbenet. Absolut ikke et nødvendigt køb.

_Carsten Skov Teisen

6/10

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed
Standardiseret og forventet fodboldspil

Electroplankton

Teknisk charmetrold uden egentligt indhold

Platform Nintendo DS Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Mini-spil Udgivelse Ude nu
Antal spillere 1 Testet version NTSC Anb. Alder 3 år

Med boblende lyde og hvad der mest af alt lyder som et symfoniorkester under opvarmning, venter der dig ti forskellige lydeksperimenter, der alle repræsenteres af forskellige racer af de vandmandlignende væsner, som også pryder spillets forside. Hvert eksperiment byder på forskellige måder at påvirke væsnerne på, men hvad vigtigere er, er at hvert eksperiment også byder på sin egen palette af lyd og dertilhørende manipulation. Hvor en bane lader dig spinde farverige plader rundt, der giver mere lyd, jo hurtigere du spinder dem, lader en anden dig påvirke vinklen, hvorfra nogle små frølignende individer springer, rammer en blomst og dermed laver forskellige lyde.

Electroplankton er en af de titler, der synes at være perfekt til at vise den håndholdte maskine fra dens mest innovative side. Alle kan forholde sig til de blippende melodier, der hurtigt spyttes af sted fra maskinens gemte lyd kredse, og da melodier kan brygges

sammen på få sekunder uanset erfaring, kan titlen være en sand opmærksomhedsmagnet. Det ændrer dog desværre ikke ved, at dette praktisk talt ikke er et spil, men snarere ville have gjort sig godt som en medfølgende teknisk demonstration af maskinen, da den i sin tid blev lanceret.

_Thomas Nielsen

4/10

Grafik 5 Gameplay 4 Lyd 6 Holdbarhed 4
Anderledes, men slet ikke et egentligt spil



GUILD WARS FACTIONS

Vind umådelige rigdomme fra Guild Wars Factions

1. Hvilken genre er Guild Wars Factions?

1: MMORPG **X**: Action 2: Puzzle

2. Hvem har lavet Guild Wars Factions?

1: Blizzard **X**: ArenaNet 2: Webzen

3. Hvor foregår Guild Wars Factions?

1: En anden dimension **X**: I østen 2: under vandet

PRÆMIER:

1 - 10 præmie:

Modtager hver 1. stk. musemåtte, bordkalender, Guild wars official Guide samt 1. stk. trial key

Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.net/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.



VIND ET IMPERIUM OG FEDE HØJTALERE

Gamereactor udlodder, i samarbejde med VU Games og JBL den nye Expansion Pack til Empire Earth II samt et par superfede Creature II-højtalere fra JBL. Det eneste du skal gøre er at svare på det følgende spørgsmål.

1. Hvad hedder den nye udvidelse til Empire Earth II?

1: The Art of Surrender **X**: The Art of Supremacy 2: The Art of War

2. Hvilket studie har lavet Empire Earth II -spillet?

1: Mad Doc Studios **X**: Stainless Steel Studios 2: Firefly Studios

3. Hvilken genre er spillet?

1: Strategi **X**: Rollespil 2: Action

PRÆMIER:

1. præmie: Creature II højtaleresæt + Empire Earth II + Empire Earth II Expansion pack

2. præmie: Empire Earth II + Empire Earth II Expansion pack

3. præmie: Empire Earth II + Empire Earth II Expansion pack

Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.net/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.





MÅNEDENS DVD

Blodig alvor

Sidste års overraskelse vender tilbage med mindre bid

Saw II

Genre **Gyser**
Udgivelse 29. maj
Tekst Thomas Tanggaard

Saw var en skræmmende god oplevelse. Ideen med at lade hele filmen foregå i et enkelt rum var strålende, og da konklusionen endelig faldt som en tonstung hammer, havde jeg slet ikke regnet det ud. Og selvfølgelig skal en sådan succes gentages og selvfølgelig, fristes jeg til at sige, så er Saw II ikke i nærheden af den begavede historie eller de overraskelser som etteren bød på, men den er stadig afsindig underholdende.

Saw II begynder med tilfangetagelsen af Jigsaw, den berygtede seriemorder, der i etteren pinte og plagede to mænd til døde i en kælder. Han har forskanset sig i en gammel lagerhal, og da politibetjenten Eric Mathews (Donnie Wahlberg) stormer stedet med indsatsstyrkerne,

bliver han mirakuløst taget til fange uden de store problemer. Men noget lurer i baggrunden og snart går det op for Matthews, at Jigsaw har kalkuleret det hele ind i sine makabre planer. I stedet for to mænd i en kælder, har han samlet en række af dem i et hus, der så samtidig langsomt bliver pumpet fyldt med nervegas. Og værst af alt er, at Matthews egen søn Daniel er blandt dem.

Herfra bliver filmen, som den første, en opvisning i ubehagelige mord og selvmord, alt imens Matthews henholdsvis samarbejder og gennemtæver den fatale syge Jigsaw, i håbet om at få sin søn tilbage i live. Skuespillet er som i den originale Saw kritiskabelt og hverken Donnie Wahlberg (tidligere New Kids on the Block-medlem), Tobin Bell (hvem sagde ægte B-skuespiller?), eller for den sags skyld Dina Meyer gør meget væsen af sig, men det

er reelt også ligeegyldigt, for hvem så Saw for Cary Elwes eller Leigh Whannells præstationer. Nej, det man reelt sidder og venter på, er hvad der sker til sidst, hvor foredrej det hele bliver og om den kan overraske dig – og det kan den. Når Saw II endelig spoler sit tidsforløb tilbage, går i kødet på enkelte ord eller sætninger som Jigsaw har sagt, ja, så sidder du endnu engang og tænker: det var fandens.

Desværre er filmen bare ikke ligeså opfindsom i sit plot i denne omgang, og udvidelsen af ofre gør mere Saw II til en ungdomsplatterfilm end en egentlig gyser som etteren, hvilket er en skam. Saw er stadig noget af det bedste, jeg længe har set og gyser-genren kunne lære meget af den, men med toeren siver vovemodet og ikke mindst opfindsomheden lidt ud, og det er en skam. Alligevel underholdende. **7/10**



Mirror Mask

Genre **Action**
Udgivelse 30. maj
Tekst Thomas Tanggaard

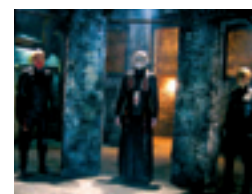
Mirror Mask er på mange måder den sjælelig opfølger til Jim Hensons Labyrinth, men den visuelle side er langt mere vovet, og i øvrigt støvsuget for dukker. I stedet er verden gengivet i sepiafarver, underlige kruseduller og fyldt til randen med collager af udklip, smukke computergenererede figurer og steder – og det virker. Men manuskriptet og ikke mindst skuespillet er ikke stramt nok. Fra tid til anden dukker der de uamanerlige sjove og anderledes Gaiman-betragtninger frem, som jeg kender det fra bøgerne, men for det meste er historien bare banal og usammenhængende. Det gør det ikke bedre af at skuespillet er så ujævnt. Stephanie Leonidis gør det fremragende som Helena, men Jason Barry, der spiller Valentine, er tåkrummende skidt på en helt ny måde. I sidste ende er Mirror Mask bare ikke god nok. Det visuelle billede passer til en dyr Hollywood-produktion, men historien virker som noget taget ud af en ti-sider lang børnebog og den bliver aldrig nærværende. **6/10**



Mørkets Vogtere

Genre **Action**
Udgivelse 9. maj
Tekst Thomas Tanggaard

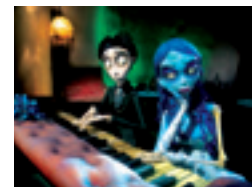
Jeg må indrømme, at jeg aldrig har læst Sergei Lukyanekos trilogi, og hvis den bare er tilnærmelsesvis lige så kedelig som den første film i denne trilogi, så er det heller ikke noget jeg kommer til. Historien er dog til et genfortælle og handler grundlæggende om at lysets og mørkets vogtere, for lang tid siden har indgået en aftale, og at denne aftale nu brydes, hvilket sender Anton (Konstantin Khabensky) ud på en farefuld rejse blandt vampyrer, ugler og en masse andet. Og misforstå mig nu ikke, der er kimen til noget ganske fantastisk i Night Watch, men det kommer bare ikke til udtryk i denne første del. Træge samtaler, ujævnt skuespil (på russisk naturligvis) og en historie, der synes trukket ud over et område på størrelse med Lolland, kunne bare ikke fange mig. Måske gemmer Lukyanenko det hele til andet og tredje kapitel? Det håber jeg inderligt på. **5/10**



Hellraiser Deader

Genre **Gyser**
Udgivelse Ude nu
Tekst Thomas Tanggaard

Jason og Freddy Kruger er for længst døde i mit gyserunivers, men jeg har længe haft svært ved at indrømme, at det samme er sket for Clive Barkers fabelagtige historie om smerte, kød og dømmener, nemlig Hellraiser. Hellraiser: Deader, der er intet mindre end den syvende film i serien er decideret pinlig. Den har ellers nogle af de elementer, der skal til. En ung videbegærlig journalist, en underlig døds-kult, der tager hinanden af dage og så selvfølgelig den gådefulde terning, der åbner døren til smerte og fortabelse. Problemet er bare, at Hellraiser: Deader ikke rigtig har nogen historie og at den aldrig er skræmmende. At skuespillet er helt til hundene, er selvkært. Kari Wuhrer, der ellers er veltrimmet og som op til flere gange benytter chancen for at vise sig nogen, har ikke det der skal til Nej, Deader er det sidste stop på vejen og jeg håber inderligt på, at en eller anden i rekvisitrummet kommer til at smide terningen væk, for det her er altså for tyndt hele vejen. **2/10**



Tim Burtons Corpse Bride

Genre **Animation**
Udgivelse Ude nu
Tekst Thomas Tanggaard

Victor Van Dort (Johnny Depp) er et nervevrag. Han skal giftes med Vitoria, men han er så nervøs og danser nærmest i cirkler om sig selv, at han går ud i den omkringliggende skov for at øve sig på sine bryllupslofter. Men at recitere løfter i en skov, hvor Corpse Bride (Helena Bonham-Carter) holder til, kan have nogle frygtelige konsekvenser, og for Van Dort ved af det, har han friet den udøde unge pige, der kræver, at han for evigt er hendes. Der hvor Corpse Bride lidt knækker nakken, er i forsøget på at bløde det hele op. Der sigtes bevidst efter familierne, hvilket efterlader den kulsorte humor fra The Nightmare Before Christmas på gulvet. Karaktererne har ikke lige så mange facetter, filmen er ikke proppet med skæve eksistenser og Burtons skove virker ikke nær så krogede og mørke i denne omgang. Den er dog stadig virkelig god. **8/10**



© 2005-2006 Nintendo. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo.

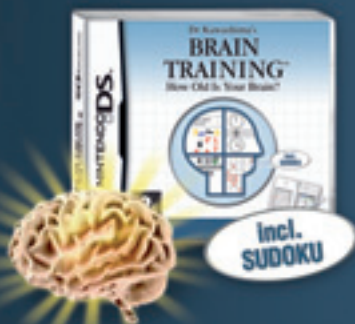
WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

IF YOU DON'T REMEMBER
THEN IT'S TIME TO KEEP YOUR BRAIN YOUNG.

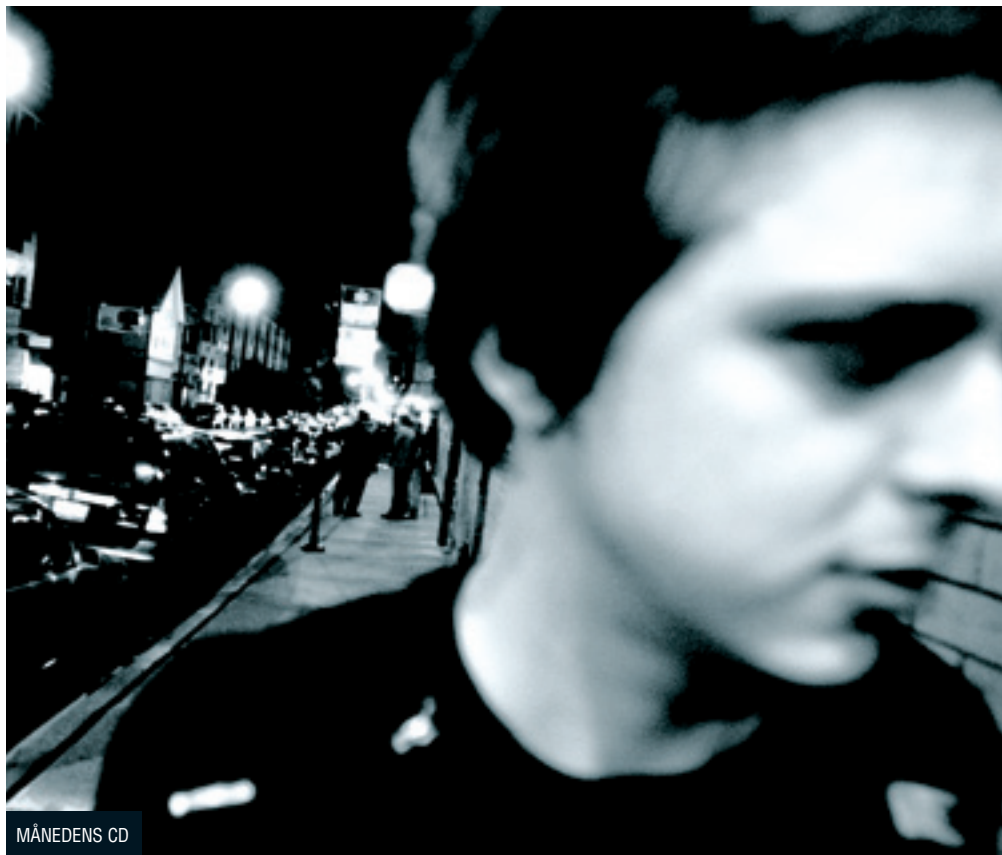
DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™

Japanese neuroscientist Dr Kawashima has scientifically proven that regularly spending just a few minutes on his various exercises will help energise your brain. So find out how fit your grey matter really is and get ready for an entertaining exercise regime for your mind!

"Dr Kawashima's Brain Training™: How old is your brain?" is exclusively available on Nintendo DS, the handheld console by Nintendo.



NINTENDO DS .lite



MÅNEDENS CD

Lyden fra færøerne

Teitur er tilbage med mere melankoli og afdæmpethed

Teitur Stay under the Stars

Genre **Rock**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Den færøske troubadour med den følsomme vokal og den akustiske stil, er tilbage med sit andet album. Han er en omrejst herre, ham Teitur. Han forlod det guldne Færøerne til fordel for den store verden som 17-årig. Hans talent og en god portion held var nok til at bringe ham rundt, og til sidst forløste det sig i en pladekontrakt. I 2003 ramte debuten Poetry & Aeroplanes pøbelen. Færøerne, som hverken har eksotisk klima, billige øl eller grisevester med Johnny Reimar, og derfor aldrig har interesseret den almindelige dansker synderligt, blev pludselig interessant, eftersom de faktisk havde opfostret en af tidens bedste singer/songwritere. Den sympatiske færøer blev sågar

inviteret til at spille for Frederik og Mary i Århus i år 2004. Med debuten blev han en kæmpe succes i store dele af verden, især i USA og England.

Teitur må siges at være kendt for en afdæmpethed og eftertænksomhed, der tekstmæssigt er yderst poetisk, og til tider ret højt-flyvende. Det nye album er ikke nogen undtagelse. Det bærer stærkt præg af en ambitiøs ung mand, der oplever mange ting i den store verden, og formår at fange enkelte øjeblikke, nedskrive dem og senere levere dem med stor overbevisning.

En stor del af numrene er ind-spillet fra live optrædener, hvilket giver de enkelte numre en hvis autencitet, som er en ganske fræk finesse. Men på den anden side kan man godt savne den fuldendte og helstøbte lyd, en studie-indspilning giver.

Albummet indeholder en

tungsindig live-udgave af Great Balls Of Fire, som undertegnede stiftede bekendtskab med første gang, da han optrådte for Frederik og Mary i Århus, og jeg har ikke hørt nummeret siden. Det har dog gjort et stort indtryk, og Teiturs fortolkning af den gamle Jerry Lee Lewis-klassiker var et glædeligt genhør.

Nummeret Louis, Louis er fantastisk og en afspejling af de mere løsslupne og energiske sider af pladen, der ellers godt kan virke meget nedtonede, hvor Waiting For Mars og Baby You Don't Ever Have To See Me Again, er gode eksempler på Teiturs melankoli og afdæmpethed.

Teitur udfordrer sin vokal enkelte steder, og det høres især på All My Mistakes, der nærmest er en falset-hymne, men det fungerer godt. Et blandet album, der alligevel fremstår enestående og meget indbydende. **8/10**



Hot Chip The Warning

Genre **Electropop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Nogle nørdede drenge fra England besluttede sig for at tage hver deres synthesizer under armen og lave noget knap så stillestående electro-pop. Dette inferno af synthesizer, kun opbrudt af en trommemaskine og frontmændenes Joe Goddard og Alexis Taylor vokaler, danner ramme om nogle finurlige sange med humoristiske tekster. Det er lettere følsomt electronica med en masse af de poppede elementer, og de afdæmpede vokaler er i stil med The Lucksmiths.

Deres debut Coming On Strong fra 2004 blev rost, og de har fortsat den fine stil med deres nye album, der er fuld af feel good og originalitet. Over And Over er et yderst vellykket nummer med en masse sjove effekter og elementer, der viser, hvilket legesygt band vi har med at gøre. Titellnummeret The Warning har et lækkert beat og minder mest en vuggeviser med yderst sarte vokaler. Det er delikat og rørt sammen på en rigtig herlig måde. Lækkert. **8/10**



Van Hunt On The Jungle Floor

Genre **Soul**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Talentet spottes hurtigt, når On The Jungle Floor sættes i rotation. Ikke nok med, at denne knægt har en soul-stemme, der tydeligtvis er inspireret af en ung Prince, så er de musikalske arrangementer så mættede, opløftende, gennemførte og - for at benytte et nydansk ord - ganske enkelt tight! Intet er overladt til tilfældighederne. Det er neo-soul med et stænk af noget andet.

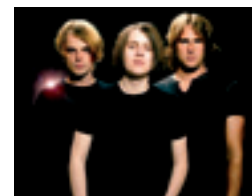
De bløde kanter bliver ofte opbrudt af lidt støjende guitarlir, der sørger for, at det hele ikke bliver alt for nuttet og nougat-blødt. Der bliver leveret tekster med budskaber, og det overordnede emne er den der kærlighed, åh den kærlighed. Det lyder måske klichéfylt, men det holder hele vejen. Mean Sleep, der er en duet med Nikka Costa, er en dejlig sang om heartache, hvori der befinder sig en cheesy guitar-solo, der ellers kun kan leveres af Scorpions - og det er uægteligt lidt frækt! Det her er sweet stuff, mmh... **8/10**



Seede Next!

Genre **Dancehall/Reggae**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Tyske Seede, der tæller rigtig mange medlemmer, har leveret deres dancehall i snart seks år, og der har ikke rigtigt været noget, der har stoppet dem. Det har så resulteret i endnu et album, der er fyldt op med 16 numre og en masse engelsk loaded med tysk accent, jaah man! Det er tysk lyrik flettet med engelsk, og det i sig selv er ganske fint. Velovervejede og rammende linjer som Next! You had a wife / now she's your ex / go get a life / we give you soundtrax!, rammer én hårdt og giver grund til grundig refleksion over livets store spørgsmål. Eller... egentlig skulle de tyskere bare have holdt sig til produktion af kvalitetsbiler og tilhørende dufttræer (Wunderbaum!) - og i det mindste holde sig langt væk fra en sveddryppende genre som reggae. Hele albummet er en parodi på hele genren, teksterne er triste og det musikalske ligeså. **3/10**



The Vines Vision Valley

Genre **Pop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Det startede nu egentlig meget godt for drengene i The Vines fra Australien. Men efter to udgivne albums og en del succes og omtale, gik det for alvor galt for den allerede noget berygtede forsanger Craig Nicholl. En live-optræden i hjembyen Sydney endte med en ustyrlig Craig og en daværende bassist, der valgte at udvandre midt i koncerten grundet Craigs opførsel. Craig fik konstateret en autismelidelse og behandling var påkrævet. Nu er de tilbage med det tredje album, der bærer præg af et pessimistisk livssyn, en oprørsk tilgang til tilværelsen med titler som F*k Yeh and Futretarded. Der er en syrlig tone, og teksterne minder nu mest om dagbogsuddrag skrevet af en forbitret teenager. Intet nyt og revolutionerende, men masser af guitar og en forsanger der har kysset asfalten **7/10**

SMSland.dk 2008

©2008 HUSA WAP-operatring!! • WAP - Din mobil skal have en fungerende WAP opretning. I tvivl - så kontakt dit teleselekskab for en WAP-opretning.
 LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.

TOP DOWNLOADS



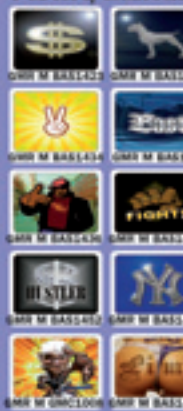
STATEMENTS



DROMMELAND



PLAYA, BLING!



GGRRRR!!!



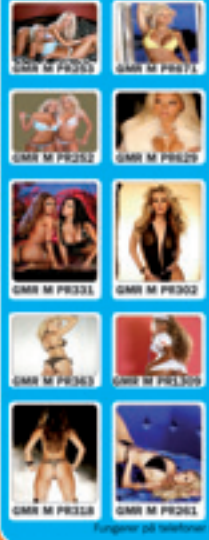
Følger på telefoner med forsendelse

ANIMEREDE



Følger på telefoner med forsendelse

LADIES!



Følger på telefoner med forsendelse

SUPER SEJE PLATIN SPIL TIL DIN MOBILI

● GMR G D002

● GMR G FT86

● GMR G BLK2

● GMR G AGE3P

● GMR G CENT

● Motorola: 0250, E1000, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950
 ● Motorola: 0250, E1000, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950
 ● Motorola: 0250, E1000, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950
 ● Motorola: 0250, E1000, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950

NY NÅMESTONE

Nu har vi udviklet en ny NÅMESTONE, hvor dit navn bliver sunget blidt.
 Send: **GMR KY NIVA TIL 1208**
 Se info under Nyvoks Tones

NY NÅMESTONE

Nu har vi udviklet en ny NÅMESTONE, hvor dit navn bliver sunget blidt.
 Send: **GMR KY NIVA TIL 1208**
 Se info under Nyvoks Tones

DE BEDSTE POLY. TONER!

BLACK EYED PEAS MY HUMPS	GMR PL 64501	OLSEN BÅNDEN TEMA	GMR PL OLSEN
ANIL FROGAXEL F	GMR PL 23981P4	BACK TO BACK, JONATHAN	GMR PL 22232P4
EMINEM WHEN IM GONE	GMR PL 67883	DOLPH FT NETS ARG00H	GMR PL ARGH
ESVENDSTRANDER PÅ DIG	GMR PL TAENDR	DOLPH OG WULFY SHOWBIZ	GMR PL 67883
TV 2 DE FØRSTE KÆRESTER	GMR PL 67967	LOC.FIX ESCOBAR	GMR PL 63454
J. BLUNT GOODBYE MY LOVER	GMR PL 63617	MADONNA HUNG UP	GMR PL M00136
THEME.KLOVN	GMR PL 65818	JUNCKER, HVIS DIN FAR	GMR PL 62634

ROCKO FUNTONE

E PICKED YOUR NUMBER! GMR FT 10001
 I AM NOT LET ME PICK IT! GMR FT 10001
 YOU'VE PICKED & GUARANTEED! GMR FT 10001

Rocko Funtone GMR FT 0001
 Rocko Funtone GMR FT 0002
 Rocko Funtone GMR FT 0003
 Rocko Funtone GMR FT 0004
 Rocko Funtone GMR FT 0005
 Rocko Funtone GMR FT 0006
 Rocko Funtone GMR FT 0007
 Rocko Funtone GMR FT 0008
 Rocko Funtone GMR FT 0009
 Rocko Funtone GMR FT 0010

SMOS TONES

SMOS TONES GMR FT 0011
 SMOS TONES GMR FT 0012
 SMOS TONES GMR FT 0013
 SMOS TONES GMR FT 0014
 SMOS TONES GMR FT 0015
 SMOS TONES GMR FT 0016
 SMOS TONES GMR FT 0017
 SMOS TONES GMR FT 0018
 SMOS TONES GMR FT 0019
 SMOS TONES GMR FT 0020

GMR G FT863 til 1208

GMR G NY 1208

FIND ALLE DE SJOVESTE OG SEJESTE MOBILSPIL HER!

● GMR G SDG

● GMR G WPT

● GMR G HVEM

● GMR G TP20

● GMR G DTTH

● GMR G FND

● GMR G ARO

● GMR G KOF2

● GMR G PURAT

● GMR G DOOM

● GMR G HARRY

● GMR G TK

● GMR G MAGAR

● GMR G SMAN

● GMR G MINGO

● GMR G HUGOEM

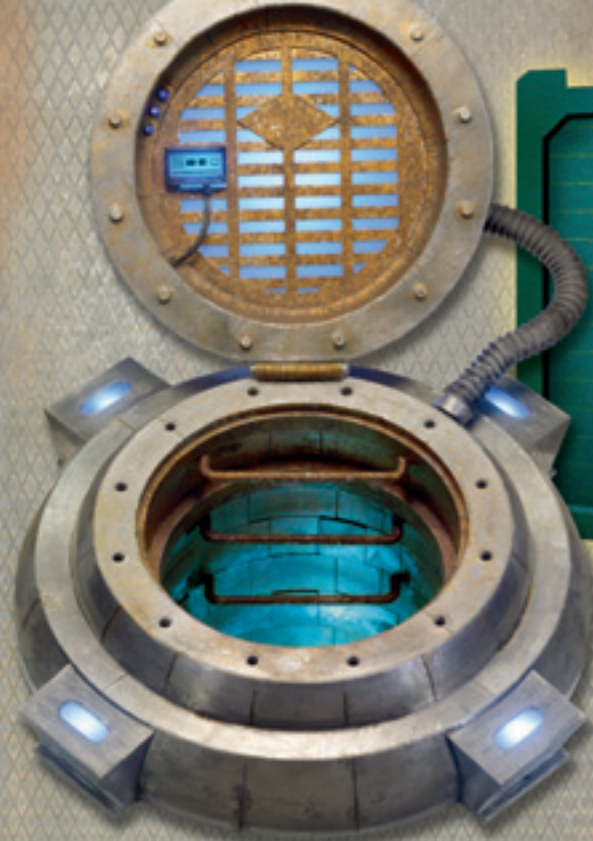
● GMR G LESWZ

● Motorola: 2650, 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6110, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Sony: K300, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950
 ● Motorola: E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950
 ● Motorola: 0250, E1000, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950
 ● Motorola: 0250, E1000, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V635, V80 Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 5110, 5140, 6020, 6100, 6110, 6220, 6230, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7290, 7510 Siemens: C65, M65, S65 Sony: F500, K300, K500, K700, K750, K900, V800, V850, V900, V950

12+

www.pegi.info

© 2004-2005 Nintendo. Developed by Nintendo. Nintendo Game Boy Advance, Game Boy Advance SP and Game Boy Advance SP are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



JUST OPEN TO
CHALLENGE THE
UNDERWORLD

JUST OPEN TO
CHALLENGE THE
WHOLE WORLD



**METROID
HUNTERS**

nintendo
Wi-Fi
connection

GET READY FOR THE ULTIMATE SCI-FIGHT! BATTLE UP TO THREE REAL OPPONENTS FROM ALL OVER THE WORLD THROUGH NINTENDO WI-FI CONNECTION. ONLY ONE CAN SURVIVE THE DEADLY HUNT THROUGH A MYSTERIOUS 3D SCI-FI UNIVERSE. METROID PRIME - EXCLUSIVELY ON NINTENDO DS.

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO • WWW.NINTENDO.DK

JUST OPEN. JUST PLAY.
NINTENDO DS