

**GRATIS
MAGASIN**

August 2006
Nummer 72

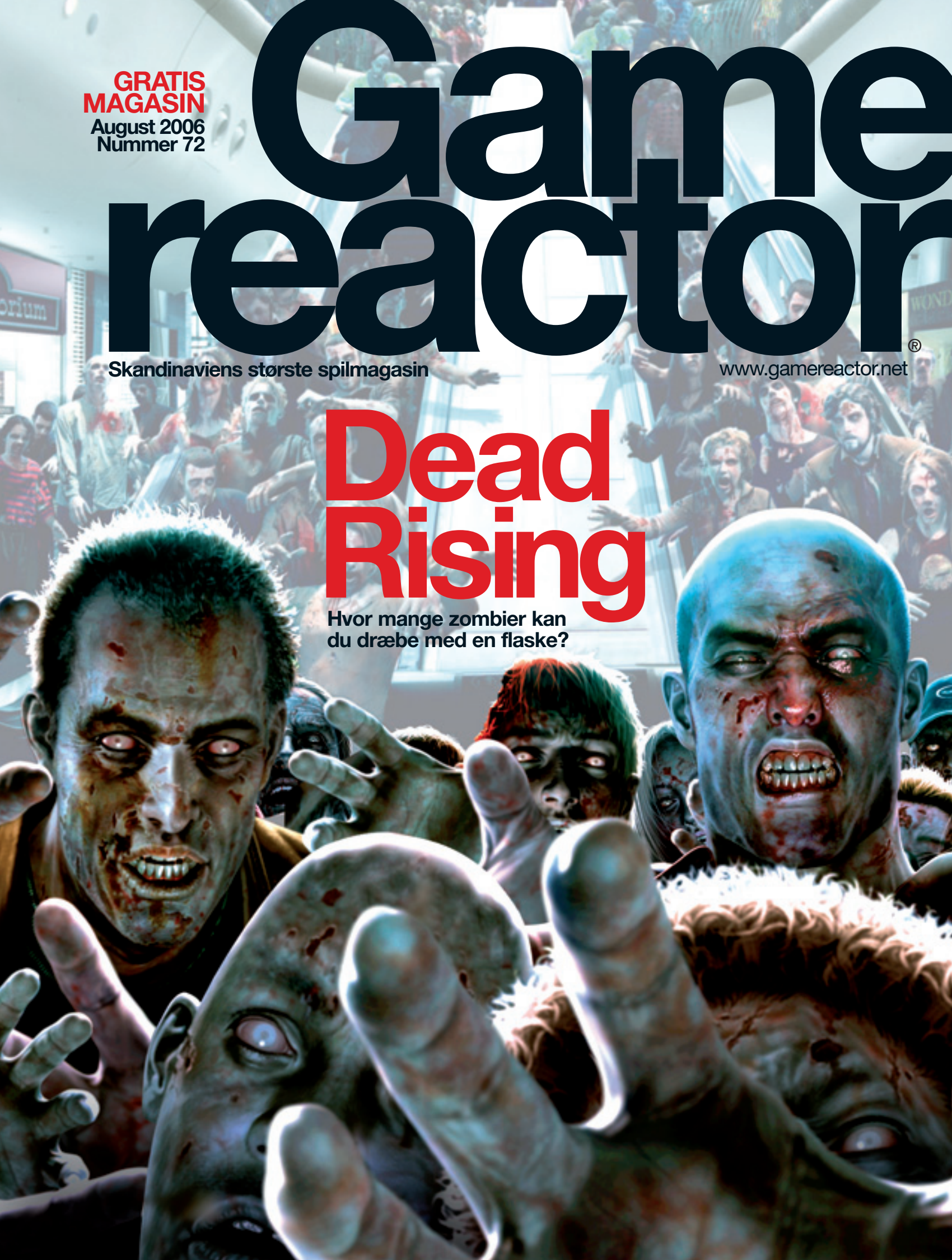
Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin

www.gamereactor.net

Dead Rising

Hvor mange zombier kan
du dræbe med en flaske?



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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Martin B. Larsen
Thomas Nielsen
Henrik Bach
Nicolas Elmøe
Asmus Neergaard
Erik Petersen
Carsten Skov Teisen

KORREKTUR Daniel Boutrup

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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 Lemne
Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael
Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardtsson
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 aldersrekommendationer 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.

08-06

Ferien er slut og den travle dag venter

Tanggaard har glædet sig til at komme i gang

Det sker hvert år. Som de solrige dage bliver flere, og duften fra grillen sniger sig ind i stuen, begynder min transformation fra kolerisk, hårdtarbejdende redaktør til feriemenneske. Spillene lægges lidt på hylden, badeshortsene findes frem, og solens stråler får lov til at tage fat i min vinterblege hud. Jeg nyder hvert sekund, får læst alle de bøger jeg havde indkøbt gennem foråret, men som jeg aldrig nåede at læse, og bruger tiden sammen med mine drenge og min kone. E-mails tjekkes kun engang imellem, og for en kort stund glemmer jeg helt computerspillenes verden.

Men så sker der noget, et eller andet arbejder sig op gennem mig og pludselig kribler det i fingrene for at komme i gang igen. Det starter i det små. Først spiller eller genspiller jeg et par klassikere, denne sommer har det været Castlevania Symphony of the Night og Ico. Dernæst ryger min evige kæphest Oblivion i min Xbox 360 – i øjeblikket er jeg en ussel vampyr på jagt efter en mikstur, der kan forvandle mig til elver igen – og til sidst tager jeg fat på bunken af spil, der har hobet sig op på skrivebordet. Det er der, når jeg sidder og spiller noget, der udkommer om måske en måned, at jeg kan mærke, at jeg gerne vil tilbage til tastaturet og skrive om mine oplevelser. Jeg har spillene i blodet, og jeg kan ikke lade være. Hvis jeg ikke får lov til at udtrykke mig, så sprænger jeg i luften.

Sådan har alle det faktisk på redaktionen, og det er grunden til, at Gamereactor nærmest glimter af entusiasme. Hen over hele sommeren har Asmus, Thomas, Erik, Steen, Nicolas, Henrik og resten af holdet plaget livet af mig for at få noget at lave. Deres maskiner har skreget på noget foder, og deres Word-programmer har hulket efter at få nogle ord, sætninger og afsnit at lege med. Resultatet er dette halvårs



første nummer af Gamereactor, et magasin fyldt til bristepunktet med god spillæsning. Det er på vores glitrende sider, at du kan læse den første anmeldelse af Dead Rising, det er i vores beta-sektion, at du kan få alt at vide om Call of Duty 3 og Yakuza, og det er i vores seks sider lange artikel, at du kan se, hvem alle tiders største spilhelte i virkeligheden er.

Det er også på disse sider, at IO Interactives nye spil Kane & Lynch: Dead Men vises frem, og det er her, du kan læse DVD-anmeldelser af den fabelagtige gyserfilm The Hills have Eyes og Harrison Fords nye actionfilm Firewall. Bedst af det hele er, at det er gratis, og det bliver det ved med at være, så læn dig tilbage og nyd endnu et nummer af Gamereactor.

Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Martin B. Larsen

Martin er Tanggaards seneste projekt. Med fødderne plantet solidt i den jyske muld, masser af gå-på-mod og en hulens masse spilerfaring vil Martin fremover fortælle dig alt, du bør vide, om de mange, kommende spil. I denne måned stiller han skarpt på X360-konsollens første rigtige japanske rollespil, nemlig Enchanted Arms, og så leverer han også en del af de filmanmeldelser, du kan læse her i magasinet og på sitet. I næste måned har han en anmeldelse af Test Drive Unlimited klar.



Erik Petersen

At Erik har været en tur i Skotland er let at se. I øjeblikket spiser han sig gennem den lokale specialitet Haggis, og når tiden ikke går med det, så vandrer han stolt rundt på redaktionen i sin nyindkøbte kilt. Hans entusiasme for landet stammer fra en netop overstået tur til Real Time Worlds, der i øjeblikket arbejder stenhårdt på Crackdown. Du vil kunne læse meget mere om hans oplevelser med dette spil i næste udgave af Gamereactor, mens du i dette nummer kan høre alt om Just Cause.



Asmus Neergaard

Mens du læser dette er Asmus ved at pakke sine ting og rejse en tur til Skotland. Og nej, det er ikke fordi Erik har hvervet ham under de skotske faner, nej det er fordi et par af drengene fra Epic Studios er i byen og gerne vil vise ham deres længe ventede Gears of War – og det siger han naturligvis ikke nej til. Om spillet er så fremragende, at det kan få os alle til at glemme alt om PlayStation 3 d. 17. november vides ikke, men du kan høre alt om hans oplevelser i september-udgaven af dette magasin.

18

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

Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

En skattekiste af spilleri (Månedens brev)

Lad mig starte med at sige, at jeg er big time Nintendo-fan, og jeg har, eller har haft, alle deres produkter. Lige fra NES 8-bit og frem til Nintendo DS Lite. Men inden det kom så langt, opstod der for nylig et spørgsmål omkring min Nintendo-loyalitet: Da jeg hørte rygterne om en DS, blev jeg utrolig nysgerrig som så mange gange før, når Nintendo har løftet sløret for deres mange produkter op gennem tiden. Men da jeg så designet på DS'en, blev jeg i tvivl, om dette overhovedet kunne sælges, for jeg syntes, det var grimt og for plastikagtigt. Derfor, og kun på grund af designet, gjorde jeg noget, som jeg aldrig troede, jeg ville kunne finde på: Jeg gik over til "fjenden". Jeg købte en PSP! Det viste sig så, at dette også var en af de største fejl, jeg nogensinde har begået! For ganske vist er PSP'en en utrolig lille, lækker og meget kraftfuld dims, men for mig bliver det heller aldrig mere end det, en dims. For da DS Lite udkom for nylig medbringende sit frække design, fandt jeg ud af, at PSP'en ikke er en konsol på samme måde som DS'en. Der er skam ganske gode spil til PSP'en, og jeg har faktisk også spillet længe på maskinen, men selv med GTA sat i, gav den mig aldrig den følelse af spilglæde, som DS'en fra første færd har givet mig. En følelse, som jeg skal lede længe efter, en følelse, som ikke engang GameCube'en gav mig, nej jeg skal helt tilbage til de gode gamle dage med Super Mario Bros. 3. For det var ren spilglæde, og det er noget som DS'en til dato stadig kan frembringe, når jeg åbner låget til en skattekiste fyldt med gyldne timer i selskab med Samus, Link og Mario.../Peter Gidse

Vælg med hjernen og hjertet

Hej, jeg vil starte ud med at takke redaktion for et fantastisk magasin og så til mit brev, det der ligger mig på sinde: Det er som om diskussion om, hvorvidt man skal vælge en Wii, PS3 eller Xbox 360 aldrig nogen ende vil tage. Desuden virker det som om, at der kun er hån til overs for dem, der ikke "tænker" på præcis den samme måde. Lad os lige slå det fast en gang for alle: Man skal vælge sin konsol efter udvalget af spil og hvilket konsolfirma, man har det bedst med. Derudover skal man naturligvis kigge på, hvad man økonomisk har råd til, men det er vist også fine på at smid maskinerne er perfekte, ikke en af dem udelukker den anden. Det er et spørgsmål om smag. Så hold fast i det du vil, vær glad for det du har, og lad de andre have deres uden at skulle lægge øre til hån og pladder. /Tom Kristensen

Sikken en udvikling

Jeg husker det, som var det i går, dengang hvor jeg fik min allerførste spillemaskine, en Game Boy Pocket. Jeg var utroligt glad for den, men efter tre måneder virkede den ikke så godt igen. Ja, jeg var en lille hidsigprop dengang, og hvis der var en bane, jeg ikke kunne gennemføre, kunne jeg godt finde på at smide maskinen et par meter. Jeg blev selvfølgelig ked af, at den ikke virkede mere, men indså dog, at det var der ikke noget at gøre ved. Jeg har siden da behersket mig, og i stedet bandet inden i mig selv, hvis jeg var for dårlig til et spil. I dag sidder jeg så foran min nye Xbox 360 og bliver helt forbløffet over, hvor langt man er nået i forhold til for ti år siden. Der er virkelig en verden til forskel. Til slut vil



Funklende og lækker

Som så mange andre så Peter Gidse mulighederne i en PSP og købte derfor en. Men den fantastiske spilfølelse, som han tidligere har fået gennem Nintendos-produkter fulgte ikke med. Forleden investerede han så i en DS Lite, og nu er hans verden igen en skattekiste af spilleri. Er Nintendo magiske?

jeg gerne takke jer på Gamereactor for et kanon godt blad, som har gjort valget af spil lettere, da jeg så havde nogle anmeldelser at holde mig til. Jeg har selv villet være anmelder på jeres blad, men opdagede dog, at jeg kunne ikke skrive ligeså godt, som I kunne, og jeg er heller ikke særlig god til det med komma og punktum. Jeg ønsker jer held og lykke i fremtiden, og god fornøjelse med de mange nye spil og konsoller, der kommer i november. /Michel Paag Almind

Spaghetti-arme og mere til

Mario. Navnet har for længst brændt sig fast på min nethinde. Denne lille og buttede italienske blikkenslager har så mange eventyrer på bagen, at Mario selv nok ikke engang kan huske dem alle. Når jeg ser et spil med Marios ansigt på forsiden, ved jeg, at det står for kvalitet og underholdning, og ikke mindst spilglæde. For hvem har da ikke styret blikkenslageren med det røde outfit, gennem baner med de velkendte Goombaer og flyvende skildpadder? Den evige kamp for at redde den smukke prinsesse Peach fra den onde Bowser er efterhånden blevet et kendt koncept, men jeg synes, det virker, og Nintendo gør det godt. Uanset om spillet er i 2D eller 3D, har det garanteret stået for spilloplevelser for tusinder af mennesker verden over. Super Mario 64 var et revolutionerende 3D-plattformsspil på Nintendo 64'eren, hvor spillet bød på en dengang glimrende grafik, en verden med udfordringer og selvfølgelig en masse Mario-moves. Selvom Mario ved første øjekast langtfra ser atletisk eller veltrænet ud, kunne han hoppe langt, lave vindmøller og wall kicks. De ting var med til at gøre Super Mario 64 til et af de bedste spil til dato.

Siden da har han været med i flere udmærkede sportsspil og i succes-serien Mario Party, der efter min mening startede fantastisk, men siden er gået lidt ned. Da GameCube'en blev lanceret, brød Nintendo traditionen ved ikke at sende et Mario-spil på gaden, men i stedet Luigi's Mansion, hvor hovedrollen besættes af Marios bror Luigi. Senere lancerede den japanske gigant dog Super Mario Sunshine, hvor Mario foldede sig ud med de velkendte atletiske hop. Selv synes jeg, at Super Mario Sunshine gjorde det godt på Cuben, men der manglede bare det sidste stjernestøv. Luigi's Mansion var et godt alternativ, men Mario er og vil forhåbentlig i fremtiden være Nintendos flagskib. Så derfor håber jeg at Nintendo med deres Super Mario Galaxy til Wii kan skabe noget af den magi, der har manglet i de seneste spil, og lade Mario udfolde sig helt ud til fingerspidserne, så vi gamere kan opleve et eventyr på højde med Super Mario 64. /Danny Trang

Spilbranchen og fremtiden

Hej Gamereactor. Som altid tak for et godt blad, og jeg ser med stor iver frem til jeres næste, nu hvor vores sommerferie så småt er ved at være slut, og man skal til at komme tilbage i den gamle rytme. Jeg undrer mig egentlig over, hvad der vil ske med spilbranchen, som vi kender den? Vil Wii revolutionere? Og få alle til at spille videospil, og vil du få tæsk af din bedstefar i SSB: Brawl? Måske, måske ikke. Det er stadig skægt at se, hvordan alle laver himmelvendte øjne, når man siger, at man stadig spiller spil og nævner ordet Super Mario. Alt i alt tror jeg dog alligevel, at Wii'en vil revolutionere og bringe spil ud til masserne /Philip Harrill Nielsen

FINAL FANTASY VII

A D V E N T C H I L D R E N



NU PÅ DVD & PSP

DVD
VIDEO

BLU-RAY
DISC

PS2™ is the trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997, 2005 SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd.
© 2006 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.

SONY
PICTURES
HOME
ENTERTAINMENT

SQUARE ENIX

CDON.COM

Tempo_Liste

VIGTIGE DATOER

Den 16. august

Asmus pakker sin notesblok og blyant, flyver en tur til Skotland og spiller et af Xbox 360'ernes mest ventede spil i øjeblikket. Han fortæller forhåbentlig alt om det i en artikel i september nummeret.

Den 18. august

Pixars seneste computer-skabte film udkommer som spil til alt fra PS2, Xbox over GameCube og til PSP. Lad os håbe at det er bedre en de seneste par film-til spil oplevelser. Samme dag kommer også Premier Manager 2006-2007 til din trofaste Pc.

Den 24. august

EA's amerikanske fodboldspil lanceres til de eksisterende konsoller som PS2 og Xbox, men også til Xbox 360. Samme dag slippes også spiludgaven af Taratinos velkendte film Reservoir Dogs. Det udgives til PS2, Xbox og Pc.

Den 25. august

Denne dag udsendes Let's Make a Soccer Team til PS2. Samme dag er det også tid til at den dybt irriterende Crazy Frog, hærger Nintendo DS med sit tåbelige bilspil.

Den 30. august

Namcos velkendte Iron Fist-turnering vender tilbage denne dag i form af Tekken: Dark Resurrection, der er en konvertering af arkadespillet. Det er også denne dag at London Studios actionbrag Gangs of London lanceres - også til PSP.

Den 1. september

Det længe ventede Saint's Row rammer butikkerne. Her er din chance for at få fingrene i et GTA-spil til din nye Xbox 360. Læs anmeldelsen længere inde i magasinet.

Den 5. september

Sega slipper Yakuza, firmaets ærkejapanske svar på Rockstars Grand Theft Auto. Læs vores beta-test af spillet et par sider længere henne.

Den 8. september

Dead Rising stavrer ud i butikkerne komplet med hjernerædende zombier. Vi har allerede anmeldt det, læs det hele længere ind i magasinet. Samme dag udsendes også Test Drive. Unlimited til X360.

Den 11. september

Denne dag kan du snuppe dit eksemplar af Lege Star Wars II, der dækker de tre originale spil. Det udsendes til stort set alt hvad der kan kravle og gå at konsolformater og så selvfølgelig til Pc.

Den 12. september

Vi aner ikke om det er rigtigt, men ifølge rygterne, så vil det være denne dag Danmarks regering konkluderer at: Hest er bedst i test. Vi aner ikke vad det betyder, men hvem gør også det?



IO Interactives nye actionbrag

Tag på eventyr med en psykopat og en lejesoldat i Kane & Lynch: Dead Men

Danske IO Interactive er mest kendt for Hitman-serien, men deres seneste spil tilbyder en mindre afdæmpet oplevelse end hvad Hitman tidligere har kunnet byde på.

Makkerparret i spillet udgøres af Kane og Lynch, henholdsvis en forfjælet lejesoldat og en psykopat, sidstnævnte under indflydelse af forskellige former for narko og stoffer; begge sidder på dødsgangen. Spillet følger de to antihelte på en rejse, hvor vold, brutalitet og kaos går hånd i hånd med et noget tvivlsomt

syn på, hvad der er rigtigt og forkert.

Hvad der bidrager til munterhederne er det faktum, at de to fyre ikke kan døje hinanden men alligevel er tvunget til at hjælpe hinanden på færd. Ved hjælp af forbedret og innoverende teknologi skulle Kane & Lynch: Dead Men byde på en spiloplevelse uden lige. Store ord, men husker man et øjeblik på IOs fortrinlige, men desværre undervurderet Freedom Fighters, er det ikke svært at forestille sig noget stort fra IOs side, der ikke har med

lejemordere og pianotråd at gøre. I stil med Freedom Fighters skulle der være mulighed for kontrol af hold, samt Co-op og multiplayer. Visuelt ser spillet også allerede meget lækkert ud, hvilket kun kan betyde, at det kommer til at hive godt i kredsen i maskinen. Spændende lyder det og vi glæder os til når Kane & Lynch: Dead Men udkommer til både computer og Xbox 360 i løbet af 2007.

Vi har meget mere om spillet i det næste nummer af Gamereactor, så glæd dig.



Folk dør og modsætningerne mødes, når Kane & Lynch, der begge sidder på dødsgangen, slår sig sammen for at uddele flade til ordensmagten. IO Interactive praler allerede nu med en grafisk motor, der virkelig kan spille med musklerne samt en både overraskende og anderledes historie. Vi glæder os over at den danske udvikler er i gang med et helt nyt projekt som ikke er Hitman.



Tempo_Nyheder

Blizzard banner World of Warcraft-spillere

Det har været en hård sommer for World of Warcraft-spillere. I hvert fald hvis man kommer fra Kina og lever af at høste guld med ulovlige programmer, hvorefter man sælger det på Ebay eller andre online auktionssites. Blizzard har netop offentliggjort, at hele 59.000 af disse kinøjsere har måtte bide i det sure æble, og vinke farvel til deres job. Ikke noget tab for ærlige spillere!

Ubisoft køber Driver-serien fra Atari

Atari, der har haft det økonomisk svært de seneste år, har netop meddelt, at de har solgt alle rettigheder til Driver-serien til den franske gigant Ubisoft. Sammen med rettighederne får Ubisoft samtidig "næsten alle aktiver" og hele Reflections Interactive, studiet bag de mange spil. Dermed har Ubisoft nu muligheden for at holde den gamle serie i live med helt nye oplevelser. Fra Atari side forlyder det, at firmaet anser Test Drive-serien for at den vigtigste hjørnesten i bilgenren for firmaet, og at det derfor blev besluttet at sælge Driver-rettighederne fra. Reflections er også holdet bag det første Stuntman. Denne serie tilhører nu amerikanske THQ.

Hellgate: London spilkode stjålet?

Ifølge de seneste rygter på nettet, skulle Hellgate: London, Flagship Studios første spil, være blevet stjålet fra firmaets servere. Ikke ulig sagen for nogle år siden med Half-Life 2, lader det til at en hacker, har fundet vej til kildekode og herefter snuppet den. Der gør i øjeblikket også rygter om at denne hacker er



kinesisk og at vedkommende forsøger at sælge spillet via piratsamfundet. Gamerswithjobs (ja, det hedder sitet) kontaktede Bill Roper, firmaets daglige chef, der kunne bekræfte at deres serverpark var brudt sammen og at den for nylig er kommet online igen. Han kan dog hverken be- eller afkræfte at dette skyldes et hacker-angreb eller at vedkommende i så fald har lykkedes at få fat i kildekode.

21 millioner DS-konsoller solgt i verden

Nintendo har netop meddelt at deres Nintendo DS-konsol nu er solgt i mere end 21 millioner eksemplarer verden over. Giganten har også samtidig lavet lidt hovedregning på det faktum, og kan fortælle at det betyder, at der faktisk dermed er solgt 23 eksemplarer hvert minut siden maskinen blev lanceret. Der er desværre ingen oplysninger om hvor mange Nintendo DS-konsoller, der er solgt i de forskellige regioner, men der er ingen tvivl om at både Nintendo DS og Nintendo DS Lite er ekstrem populære verden over. På verdensplan halter Sony stadig bagefter med deres ellers lækre PSP-konsol.

Vender Kratos tilbage i en treer?

God of War slog benene væk under de fleste, så det var ikke den store overraskelse, da Sony tidligere på året annoncerede God of War 2: Divine Retribution. Men at spillet skulle være en del af en større og allerede planlagt trilogi, kommer lidt uventet. Men det er præcis hvad det er, hvis det står til spillets ophavsmand David Jaffe. Ifølge ham er toeren kun endnu et kapitel i en større sammenhæng. Hos Santa Monica Studios har holdet hele tiden set spartanerens rejse som et græsk epos i tre dele. På spørgsmålet om hvorvidt det tredje kapitel af serien bliver virkelighed sagde han følgende i sin blog:

"Både Cory Barlog og jeg selv har allerede adskillige gange sagt til pressen at God of War 2 kun er anden del af en større historie. Og når du laver et spil, så ved du aldrig rigtigt om det ender med at være godt nok til at bygge videre på. Men efter den seneste uge, så må jeg indrømme at jeg er meget fortrøstningsfuld i forhold til at skabe hele God of War-trilogien. Det er naturligvis ikke stensikkert, men nu har jeg i hvert fald sagt det."

God of War 2: Divine Retribution er på gaden i februar 2007 til PS2, mens en evt. treer forventes udgivet på PlayStation 3, Sonys nye konsol der lanceres på disse breddegrader d. 17. november.

Syv lanceringspil fra Ubisoft til Wii

Nintendo har stadig ikke officielt annonceret, hvornår Wii får premiere her i Europa, men nu begynder udviklerne der arbejder på spil til formatet, at annoncere deres lanceringspil. Det første firma der har nu har gjort det er Ubisoft, og de kan meddele at intet mindre end syv spil ligger klar til Wii-ejeren fra dag et. Det drejer sig om Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Monster 4x4 World Circuit, Open Season, Far Cry Instincts, Blazing Angels: Squadron of World War II og GT Pro Series. Ud over dette, har firmaet også meddelt at der inden marts 2007 er et Prince of Persia-spil på gaden.



Fem minutter med...

Shingo "Seabass" Takatshuka fra Konami. Producer på Pro Evolution Soccer-serien

Hvad er fordelene ved at gå videre til næstgenerations-konsollerne?

- Grafikken bliver naturligvis forbedret, men det handler også om forfinet kunstig intelligens. Hurtigere databehandling gør det også lettere at vise alt inden for fodbold. Eksempelvis vil målmændene være i stand til at lave mere avancerede redninger på klos hold.

Howdan har det været at arbejde med Xbox 360?

- Det er en kraftfuld konsol, men vi havde ingen erfaringer med den, så det var svært at udvikle spillet. På denne generation af konsoller står spillerne med foden solidt plantet i græsset, mens de på den næste enten står på hælene eller på tæerne, hvilket påvirker balancen og spillet.

Er du tilfreds med kontrollen af Pro Evolution Soccer 5 til PSP?

- Nej, jeg blev aldrig tilfreds med kontrollen på PSP. Vi konverterede spillet direkte fra PS2-versionen, og det gik ikke godt. Vi arbejder meget hårdt på at løse problemet, og det skal være løst i Pro Evolution Soccer 6 til PSP.

Er der nogen Master League i PSP-versionen denne gang?

- Vi ved, at mange savnede Master League i forårets PSP-spil, så derfor er jeg sikker på, at den er med denne gang.

Howdan har det været at arbejde på Nintendo DS?

- Det var ikke muligt at lave en konvertering fra en anden version, uden at vi startede fra nul. Derfor behøvede vi ikke at bekymre os om kontrollen, som vi gjorde med PSP-versionen. Men det har været hårdt.

Kunne du tænke dig at lave Pro Evolution Soccer til Wii?

- Ja, det er vi naturligvis interesseret i at lave. Det bliver nok svært, men kontrolleren fascinerer mig.

Kunne man tænke sig nogen form for fod-kontrol til Wii

- Ja, tanken har naturligvis strejft mig, men jeg tror, at man bliver alt for træt af at spille det.

Kan du fortælle noget om Play-Station 3-versionen?

- Vi satser på en multiplatforms-strategi. Spillet udkommer til PS3, men der vil ikke være nogen indholdsmæssige afvigelser fra Xbox 360-versionen.

Kommer vi til at bruge joypaddets bevægelsessensor?

- Ja, vi vil udnytte joypaddets bevægelsessensor fuldt ud. Den dag i dag sidder spillere og svinger med joypaddet og hele kroppen, når de spiller, så jeg har mange idéer til, hvordan vi kan udnytte funktionen.

Er der nogen nye licenser i Pro Evolution Soccer 6?

- Ja, vi har lavet aftaler med de nationale forbund i Argentina, Spanien, Holland, Italien og Sverige, så nu kan vi anvende de officielle landsholdsdragter. Vi forhandler også med yderligere hold fra Europe og Sydamerika.

Regner du med onlinehold for 22 spillere og en spillerkontrolleret dommer?

- Ja, det regner vi med, men der går lang tid, før det bliver virkelighed.

Seabass arbejder i øjeblikket hårdt på det næste kapitel i Konamis velfungerende fodbold-serie.

MÅNEDENS MINUS

Rivalernes kamp

Ærlig talt: Vi er bedøvende ligeglade med, hvilken konsol der "vinder". Vi håber bare på masser af kvalitetsspil og mange timers underholdning i vente. Hvad med dig?

Live Anywhere

Vi er helt sikre på at vi ikke er interesserede i at Microsoft skal være vores eneste livline til spilverdenen, og vi er også ret sikre på, at vi ikke skal være online hele tiden...

Sommeren

Alt for varm, alt for lang og alt for skinnende. Hvornår kan vi trække indendørs igen til nogle timers spilleri?

Tåbelige udvidelser

Hvornår stopper den konsløse udnyttelse af Pc-formatet til tarvelige og nærmest ubrugelige udvidelser? Snart?



Animal Crossing

Tegnefilmen kommer, og vi glæder os til den som små børn. Om Tom Nooks filantropi gør sig på det store lærred bliver interessant at se.

Portals

Javist er det "bare" en flottere og mere avanceret version af Narbacular Drop, men vi kommer til at bruge lang tid i selskab med dette puzzle-spil.

Ico

Vi skal lige have endnu en tur gennem det store, spøgelses-tomme og smukke slot.

Tækken på PSP

Så dumpede det endelig ind af brevsrækken på redaktionen, og med ét blev der ro. Tækken spilles nærmest religiøst i øjeblikket og vi kan slet ikke få nok af det. Strålende.

Elder Scrolls: Oblivion

Nej, det er ikke en fejl, vi spiller skam stadig de fængende rollespil flere timer om dagen. I øjeblikket går tiden med at indsamle de godt 5000 guldstykker der skal til for at få en bolig i Anvil.

Gears of War

Vi ved hvornår det kommer og vi ved hvor meget vi glæder os til det. Den 17. november bliver helt igennem fantastisk.

Vandkampe

Solen bager ned over redaktionen, og vi oversprojer hinanden med liter efter liter af dansk postevand. Hertil når der skal stresses af...

Det nye E3

Nu med spil og interviews

MÅNEDENS PLUS

Tempo_GRTV

VI KOGER OVER OG GRTV NEDSMELTER

Endnu en måned, endnu engang godt spil-tv. Ana fortæller hvad du skal glæde dig til...



Med en sund farve og fornyet energi er jeg vendt tilbage til Gamereactor efter en måneds ferie. Juli har været en skøn måned at holde ferie i. Efter to uger i Sydspanien kom jeg hjem til et lige så sydeuropæisk Danmark. Det er fantastisk at bo i København om sommeren med fede steder som Islands Brygge og Amager Strandpark at tage til for at pleje sin kulør og vennerne.

Men det er ikke kun vennerne og kuløren, som er blevet plejet; PSP'en har været fast inventar i min taske. Om det var bus, tog, fly, på stranden eller i parken har Loco Roco underholdt og fortryllet ikke kun mig, men også min kæreste og vennerne. Selv tøserne, som normalt kun gider at spille SingStar med mig, er blevet småforelskede i vores små runde venner med de fantastiske melodier og volapyk-sange. I ferien har jeg også haft tid til at tage hul på nogle af de spil, som jeg har længtes efter at spille som Tim Schaefer's Psychonauts. Et helt fantastisk platformspil, som suger en ind i et spændende univers af hjerneagtener.

Nok om ferienakken. Jeg er tilbage ved roret igen, og I, som har fulgt med i, hvad GRTV har leveret over sommeren, ved, at vi har fået en ny vært, som hedder Louise. Louise er en superskarp tøs med flair for drengestregere, så hun kommer til at stå i spidsen for en række nye GRTV-programmer med fart over feltet. Det er ikke kun Louise, som er ny på GR, vi har også fået en ny kamera/klippe-mand, Joachim Lylloff. Joachim har masser af erfaring både som kamerafører og med at klippe og redigere, så vi bruger hans ekspertise til at lave bedre GRTV til jer, hver dag. I juli måned har vi haft en række sommerfriske programmer, som med rette er blevet kaldt Fresh. Her bliver der vist skating fra Malmø, gallapremieren på Pirates of the Caribbean 2 og lidt om racerbiler. Vi har også fået et interview med danske Diego Sartori fra Simbin, som arbejder på deres kommende spil, GTR2. Ud over det har der været en masse spændende gadgets at vise frem.

I kan glæde jer til en masse anmeldelser og alle GRTV's sædvanlige programmer i august. Derudover kommer der snart et program om en dansk gamedesigner, som fortæller om sit job, og om hvordan han har fået det. Så alle jer, der er interesseret i at arbejde med spil engang, bør helt sikkert klikke ind på programmet og høre godt efter.

/Ana Fugl



SNAKES SAMUEL L. JACKSON **ON A PLANE**

SIT BACK. RELAX.
ENJOY THE FRIGHT

PANIKKEN RAMMER BIFFERNE
1. SEPTEMBER

 NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

WWW.SNAKESONAPLANE.1GO.DK

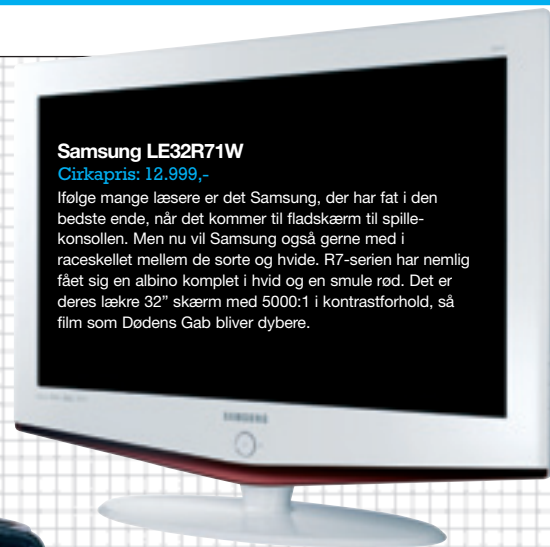
www.sf-film.dk 

[mb:dk]

Super-Gadgets

Intet kryptonit kan stoppe denne måneds obligatoriske strøm af frække gadgets.

Endelig er Gamereactor tilbage efter en måneds pause og selvfølgelig med nok af gadgets til at tomme enhver elektronik-nords hoved for andre tanker end ren og skær lykkel. Nokia giver os endnu engang noget af eftertragte, vi får HD DVD til Xbox 360, og Samsung giver os den hvide ridder.



Samsung LE32R71W
Cirkapris: 12.999,-

Ifølge mange læsere er det Samsung, der har fat i den bedste ende, når det kommer til fladskærm til spillekonsollen. Men nu vil Samsung også gerne med i raceskillet mellem de sorte og hvide. R7-serien har nemlig fået sig en albino komplet i hvid og en smule rød. Det er deres lækre 32" skærm med 5000:1 i kontrastforhold, så film som Dødens Gab bliver dybere.



GamePark GP2X
Cirkapris: 1195,-

PSP og DS skal ikke føle sig for sikre. GameParks nyeste håndholdte er Linux-baseret og kan køre gamle retrospill fra blandt andet den klassiske SNES, MegaDrive og Atari ST. Den kører på to AA-batterier og kan også afspille MP3, video og andet.



Nokia N93
Cirkapris: 4.500,-

Skærmen på Nokia N93 kan foldes ud både vertikalt og horisontalt, og så spiller den endda godt op med nutidens bærbare spillemaskiner. Der er grafik til selv de mest kræsne. Hvis ikke det er nok, kan du optage video i "DVD-lignende kvalitet". Det vil sige, at Gadget-masteren faktisk ser skaldet ud, når man filmer ham - ja, en kæmpe overraskelse ikke?



Sony Ericsson W850i
Cirkapris: Ukendt

Nu hopper svenske Sony Ericsson også med på slider-bølgen. Deres Walkman-serie får en slider i form af W850i med deres nyeste musikafspiller i mobil, der er mere intuitiv med ny grafik og plads til album-covers. En lækker lille sag til lommen.



Creative Zen V Plus
Cirkapris: 1199,-

Ikke større end en tændstikæske ligger Zen V Plus godt i hånden og lommen. Skærmen er på 1,5" og kan faktisk vise god kvalitetsvideo, hvis altså bare det er kortere end fem minutter. Ellers skal du bestille tid hos optikeren.

King Ken IV
Cirkapris: 300,-

Det er en speciel og meget begrænset udgave af samlerobjektet King Ken, der er kommet på gaden i anledning af Clutter Magazines et-års fødselsdag (et magasin om designer-legetøj). Clutter har samarbejdet med Amos Toys om denne pink udgave, der kan købes igennem magasinet. Men hvorfor i pink? Vi aner det ikke.



Philips 190G6FB
Cirkapris: 5399,-

Nu byder Philips på den ultimative gamer-skærm med indbyggede højtalere på 19". Skærmen har fire 20 watts-højtalere monteret skråt på siderne og en aktiv subwoofer, så det skaber en virtuel surround sound-fornemmelse. Skærmen ligner noget fra et underjordisk kontrolcenter hos en udspekuleret James Bond-skurk.



Xbox 360 HD-DVD Drev
Cirkapris: Ukendt

Hvorfor Xbox 360 ikke allerede var HD DVD-kompatibel fra begyndelsen, var en spøjs ting. Men Microsoft roder heldigvis bod på det ved at lancere et HD DVD-drev som tilbehør her et halvt år efter. Nu bliver det muligt at se filmene i kvaliteten, der skræmmer Hollywood-divaerne. Drevet skulle være på gaden inden julen i år.

UNRATED WIDESCREEN CUT

QUENTIN TARANTINO PRÆSENTERER

HOSTEL

SKREVET OG INSTRUERET AF **ELI ROTH**

OBS!
Ikke velegnet
for følsomme personer!

"...den er grim, grov, grum,
grotesk og grusom. Så har vi
ikke sagt for meget."

Berlingske Tidende - Ebbe Iversen



"Historien er ekstrem ulækker
og voldelig. Men takket være
Eli Roths makabert gode greb
om genren og historiens
truende realisme kan man ikke
lade være med at kigge med."

B.T. - Henning Hoeg

29. AUGUST



DVD
VIDEO

PIXELERET KÆRLIGHED

De hemmelige spiludviklings-ninjaer

Er dine spil lavet af et outsourcing spilfirma?

Hej alle sammen! Nyder I jeres sommerferie? Nu siger jeg sommerferie, men for de fleste af os er det vel bare arbejde, som det plejer at være? Vi kravler ind i vores små biler, kører af sted til kontoret og knokler, nu naturligvis med lidt hjælp fra den globale opvarmning, os selv til døde i små bygninger, mens kødet syder på knoglerne. Og på grund af den globale terrortrussel kan vi så samtidig skide i bukserne af skræk, mens vi arbejder. Så tak til George Bush for, du ved, at ignorere den smeltende is og ikke underskrive Kyoto-aftalen og for at starte krigen i Irak, mange tak. Det er lige, hvad vi har brug for.

Men nu er dette ikke en politisk klumme, så jeg lader lige alt det der pladder ligge i denne omgang. For hvis jeg skal være helt ærlig, så har jeg nydt min sommerferie. Som freelance-journalist skulle jeg nok have forberedt mig på det massive post-E3-tomrum, der altid opstår, og som altid er gabende tomt, når det gælder spiludgivelser. Det er på det tidspunkt, at samtlige udviklere kravler tilbage i deres, forhåbentlig, kølige og ventilerede kontorer og forsøger at pudse deres spil af til den kommende julesalgperiode. Og det lykkes ikke altid, men det opdager vi først, når vi pakker spillene ud juleaften.

Jeg er naturligvis en doven person, så jeg havde ikke gjort noget som helst for at forberede mig på den reelle spiltørke og dermed manglen på en egentlig indtægt. Faktisk så har jeg bare siddet i min badekåbe i mit hus og stille og roligt spist af den formue, jeg lavede under årets E3-messe, en formue som jeg troede skulle bruges hen over efteråret. Fortæl mig lige, hvor tit du skriver en mindre bog i din sommerferie? Det gjorde jeg faktisk under årets E3-messe.

Som den intelligente og nærlæsende Gamereactor-læser du er, tænker du sikkert nu: "Åh nej, ikke endnu en klumme om hvor forfærdeligt det er, at der ikke udsendes nogen spil om sommeren". Men det er jo sandt. Store biograffilm udsendes hen over sommeren (en aktivitet der i stil med at spille foregår i et mørkt rum med en stor skærm), ny musik sættes op på hylderne i butikkerne – og det er selvom solen bager ned over os alle. Det er faktisk helt plausibelt, at også nye spil kunne udsendes hen over sommeren og klare sig ganske strålende, ikke mindst på grund af den manglende konkurrence fra andre produkter, produkter der ellers presses sammen i en regulær kødrand op mod jul og dermed aldrig helt når det salg, som udgiveren ellers havde håbet på. Men jeg ved det godt: Du ved godt alt det her allerede.

Men hvad handler det hele så om? Er det

OUT-SOURCED ELLER IN-HOUSE?



Wario Land 4

Wario var en vigtig karakter i Densetsu no Starfy 3, og dette spil føles uendelig meget som et TOSE-plattformspil. Det har dog lydene fra Wario Ware Inc, hvilket forvirrer. Er det et outsourcet spil? Himm...



Resident Evil Zero

Overalt har rygter om, at dette spil er et TOSE-projekt, sneget sig ind. Og det lader til, at det kan have noget på sig. For hvor fik Capcom ellers tiden til at arbejde på Resident Evil 4? Udviklingsninjaer, nemlig.



Dragon Quest Heroes: Rocket Slime

Det kommende DS-spil har grafik, der ligner Starfy, og TOSE rygtes at have været firmaet bag alle Enix' håndholdte Dragon Quest-spil. Kan du se det nu? Mystisk...

en klagesang, et krav om sommerudgivelser eller en huskekage fra min side om, at vi ikke glemmer ophavet, de gamle klassikere? Nej, til trods for at jeg har brugt denne sommer på at genspille både Horace Goes Skiing på min ZX Spectrum og Spacewar på min DEC PDP-1 (eller noget i den retning), så handler det ikke om det. Lige nu spiller jeg faktisk det (fabelagtige) Resident Evil 4, mest af alt fordi det netop er gået op for mig, at jeg ikke kan retfærdiggøre købet af en Xbox 360 bare for at spille Dead Rising, og når tiden ikke går med dette, så sidder Megaman Legends fast i min PlayStation 2. Det er jo legendarisk, skal du huske på. Personligt så havde jeg aldrig hørt om det, indtil det dumpede ind af døren.

Nej, klummen handler om noget andet, og det var ikke, før jeg var godt og vel halvvejs gennem slottet i Resident Evil 4, at det gik op for mig, at denne sommerferie har været brugt i armene på nogle af Capcoms bedste spil. Jeg ved godt, det måske ikke betyder meget, når det kommer fra en mand, der tidligere er fuldstændig forsvundet fra jordens overflade, når nye udgivelser er blevet sluppet i Metal Gear Solid- eller Castlevania-serien, eller som tilbage i de "gamle" dage ikke spillede andet end Nintendo- og Sega-spil, men det er altså, hvad jeg har gjort. Jeg har spillet Capcom-spil.

Eller det vil sige, jeg troede, jeg spillede Capcom-spil, indtil det gik op for mig, hvor stor en del af branchen der nu benytter sig af outsourcing. Faktisk arbejdede jeg en overgang hos et firma, du givetvis slet ikke kender, og de sad faktisk med et par Capcom-spil. Og det er egentlig hele meningen

med denne klumme. Du kan nemlig have brugt denne sommer på at fordybe dig i den ellers så fantastiske Nintendo DS, ja, måske har du endda brugt tiden på at investere i en DS Lite, ladet New Super Mario Bros. ryge med ned i posen og så lige snuppet Super Princess Peach med, fordi det lignede et ægte Nintendo-spil, men det er det bare ikke. Det er ikke for du kommer et stykke ind i det, at du opdager, at den er gal. På trods af det klassiske banedesign og de ikoniske karakterer, så føles det bare ikke rigtigt. Der er noget galt. Det er noget, du har følt før.

Og det er fordi spillet, til trods for hvad der står uden på kassetten, ikke er et ægte Nintendo-spil. Det er skabt af "hemmelige spiludviklings-ninjaer" eller TOSE, et typisk japansk outsourcing firma, der kun kendes for at have skabt Densetsu no Starfy, et ekstremt overnuttet platformspil på GBA og (nu) Nintendo DS. Denne slags "hemmelige spiludviklings-ninjaer" lydløse, skjulte outsourcing-firmaer findes der mange af i Japan, og du kan sagtens brænde nallerne på et spil, der lader til at være lavet af mesteren selv, men som i virkeligheden er skabt af lærlingen. Det kan være TOSE, det kan være nogle helt andre. Så hold lige øje med det, det er ganske enkelt min eneste bøn. Læg mærke til, hvordan disse spil ikke helt er, hvad du havde forventet, og se om det overhovedet er skabt af dem, du reelt troede, det var.

_Mathew Kumar

Gamereactors 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.



Kumar har opdaget en mindre konspiration. I dag benytter store spilfirmaer som Capoccom, Square Enix og Nintendo sig i højere og højere grad af små studier til at lave deres mindre spilprojekter, men det står ikke altid på spilketten. F.eks rygtes det i branchen at hele Resident Evil Zero er udviklet af et mindre studie, så Capcom kunne bruge tiden på at pudse det fremragende Resident Evil 4 mere af. Men er det overhovedet rigtigt? Får vi svaret?

LIVE BUILD REIGN



Research and build mighty wonders such as the Circus Maximus.



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



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



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



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

CIVCITY ROME

www.civilization.com



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



EN HELT ANDEN MENING

Skift de tørre tal ud med de ægte følelser

Tanggaard ser nærmere på følelserne i spil...

Fire minutter og fyrrer sekunder var alt, der skulle til. En tur til bunden af mit følelsesregister og hele vejen op igen. Og det var en trailer til et spil, der gjorde det, eller nærmere betegnet en teknisk demo, som var alt andet end teknisk. Siden hen har jeg set den et utal af gange, og hver gang er jeg lige lamslået. Jeg føler ting som medfølelse, vrede, skuffelse og desperation, når jeg sidder der i mørket med højtalerne skruet godt op. Jeg genkender temaet, ser nærmest den polygonskabte karakter som virkelig og lever mig fuldstændig ind i det hele – alt sammen i løbet af kun fire minutter og fyrrer sekunder. Det er imponerende, ikke mindst fordi der slet ikke er noget spil endnu, kun en følelse.

Og hvad er det så, jeg taler om? Det er Quantic Dreams seneste påfund, det mystiske og særdeles smukke Heavy Rain, der blev vist frem som en teknisk demo på årets støjende E3-messe. Men i stedet for udelukkende at fokusere på HDR-lightning, bump-mapping og en masse andet unødvendigt teknisk pladder, så handlede demonstrationen om en enkelt ting, et koncept der, på nær et par solstråle-historier, er ukendt i spilsammenhænge, nemlig følelser. Og her taler jeg ikke om vrede. Der er masser af spil, som har fået mig til at miste besindelsen, til flå mit joypad ud af maskinen og kaste det så langt øjet rækker. Jeg har haft adskillige knapper og styrepinde spredt ud over mit fyrrer kvadratmeter stuegulv gennem tiderne. Disse følelser er ikke planlagte, ikke instruerede, de er bare effekten af et dårligt designet computerspil. Nej, jeg snakker om alle andre følelser. Fra skuffelse over desperation til glæde, frygt og medfølelse. Jeg snakker om personer så virkelige, så afrundede og helstøbte, at de trygler om at blive taget alvorligt. De er til stede og de beder dig om at være det samme.

Selvfolgelig er jeg ikke totalt overrasket, det er trods alt David Cage, manden der med sidste års Fahrenheit fandt et helt nyt og anderledes formsprog for spil. Med tempoet lagt i hænderne på historiefortælleren og ikke spilleren var Fahrenheit et sælsomt værk af god historie, troværdige karakterer og en helt fabelagtig atmosfære. Det var et spil, der viste mig, at spilindustrien kan handle om andet end store pistoler og endnu større muskler. Det var et spil, som tændte en fakkell, hvor der i øjeblikket er mørkt, og Cage ser ud til at fortsætte denne trend med Heavy Rain. I stedet for at bruge næstgenerationskonsollerne til udelukkende at lave et mere poleret, smukt og teknisk kompetent spil, så bruger han kræfterne på en ting, som spil i den grad mangler, en ting som Sony i en hjerneblødning troede,



Tanggaard har set traileren for Heavy Rain et utal af gange, og er stadig lige imponeret. David Cage og hans hold hos Quantic Dreams ser ud til at kunne skabe et af de mest involverende spil, et spil bygget på følelser. Det forventes på gaden engang i år 2008 til næstgenerationskonsollerne. Glæd dig.

TRE SPIL MED MASSER AF FØLELSER



Final Fantasy VII

Da Aeris døde var jeg sønderknust. Dette spiløjeblik er et af mine største sammen med den snak Cloud og Tifa har under stjernehimlen. Final Fantasy VII var et voksent eventyr med en vigtig global pointe og en masse underliggende temaer. Et spil der trækker på dine følelser.



ICO

Der siges ikke meget i Ico, men det behøver personerne heller ikke, for det siges i stedet med kropssproget. Fra det første øjeblik du møder Yorda, finder du din beskyttertrang frem. Hun er en pige i vanskeligheder, andet behøver du ikke at vide. Ico er et smukt og meget følelsesladet spil med en smuk billedside.



Fahrenheit

David Cage rammer plet med Fahrenheit. Lucas Kane føles fra starten som en rigtig person, og hans problemer bliver hurtigt dine. Med afrundede, komplekse personer og en meget spændende historie, så er Fahrenheit et pragt eksempel på hvordan ganske få følelser kan ændre alting.

at man kunne lægge ned i en chip og så kalde den for en Emotion Engine.

På flere niveauer er Quantic Dreams næste spil et interessant projekt. I en tid hvor spilindustrien er på jagt efter nye spillere, kan Heavy Rain spille en stor rolle i denne erhvervelse. Det er et spil, der handler om personer og om at indgyde en eller anden form for handling i dem, så du interesserer dig for dem. I øjeblikket er spilindustrien et sted, hvor historien, tit skrevet af holdets mest belæste producer, er det skelet, der skal sælge kurverne og den tunge action. Den er sjældent mere end en strøtanke, og et hurtigt kig ned over de fleste studiers budgetter viser også en tydelig trend: Det er ikke på manuskriptet, at pengene bruges. Men måske behøver historien heller ikke være det ultimative omdrejningspunkt? Måske handler det bare om en helt enkelt ting: at lave spil karakterer, der indeholder noget. Som rummer alle de menneskelige aspekter, du kender fra dig selv, og som handler ud fra dem. Fahrenheit fungerer faktisk på grund af personerne, og

”Jeg er 1.96 høj, vejer ca. 80 kilo og er 34 år gammel. Siger det dig noget om, hvem jeg er? Hvad jeg interesserer mig for? Hvilke ting jeg drømmer om og hvad jeg vil opnå engang i fremtiden...?”

det ved Quantic Dream godt. At de virker endnu mere helstøbte, når du oplever historien fra to forskellige vinkler, er det, der sælger hele konceptet. Du arbejder mod og med dig selv. Du forsøger at opklare det store mysterium og finde morderen, men morderen er samtidig dig. Det er genialt. Det handler om overlevelse, om egoisme og om at være menneske. Et menneske der kan gøre desperate ting. Hvis der er nogen jeg sætter min lid til finder en anden side af spilindustrien indenfor de næste par år, så er det uden tvivl Quantic Dream – ja, og så måske lige finske Remedy med deres Alan Wake-spil.

Det var derfor også så skuffende at se, hvordan dette års E3 endnu engang blev

brugt til at luften de maskinelle muskler. Jeg har intet mod flot grafik. Gears of War ser fremragende ud, og det er ikke på grund af de dybe karakterer, men jeg har bare et problem med, hvad jeg kalder tal-krigen.

Microsoft og Sony har ligesom misforstået noget, når de bombarderer os med tørre tal. For hvad siger tal egentlig? Jeg er 1.96 høj, vejer ca. 80 kilo og er 34 år gammel. Siger det dig noget om, hvem jeg er? Hvad jeg interesserer mig for? Hvilke ting jeg drømmer om, hvad jeg vil opnå? Nej, det giver dig et overfladisk billede, der kun kan bruges til at stadfæste, at jeg nok har svært ved at klemme mig ned i en medium størrelse T-shirt.

Og når nu det er tilfældet, hvorfor handler annonceringen af spillekonsoller så stadig kun om tal? Pro-cessorer, polygoner, overflader og opløsninger er talbaserede, knastørre fakta. De fortæller, hvad en maskine er i stand til, ikke hvad den kommer til at gøre. Hvor er budskaberne fra Sony og Microsoft om spil, der kommer til at betyde noget for dig følelsesmæssigt, eller som sætter tankerne i

gang? Spil hvor empatien er på det højeste og du tuder med ude foran skærmen? De findes ikke, men det kommer forhåbentlig.

For mig er der ingen tvivl om, at fremtiden ligger i følelserne. De bedste film rammer dit følelsesregister, de bedste bøger imponerer med dybden og troværdigheden af dens personer, og den bedste musik er skrevet med hjertet, med et budskab. Hvorfor er det helt utænkeligt, at spil også ville blive taget mere alvorligt, hvis vi for alvor satte fokus på det, der betyder noget, nemlig følelserne?

Thomas Tanggaard

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

SID MEIER'S CIVILIZATION WARLORDS IV



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

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

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

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

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



WWW.CIVILIZATION.COM



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



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Call of Duty 3, Contact, Just Cause, Ape Academy 2, Yakuza, Buzz! Junior: Jungle Party, Need for Speed Carbon, Warhammer: Age of Reckoning



Xbox 360, PS3 og Wii

Xbox 360 og PS3-versionerne af Call of Duty 3 er næsten identiske. Treyarch mener dog at forskellene bliver større, som de kommer tættere på at afslutte projektet. Imens er Wii-udgaven helt anderledes. Her er den grafiske standard på højde med de nuværende Xbox-spil, men til gengæld styres en tank med Wii-kontrolleren holdt som et rat, og som et gevær, når du render rundt som soldat.



□ Format X360/PS3/Wii □ Udvikler TREYARCH □ Udgiver ACTIVISION □ Genre ACTION □ Udgivelse EFTERÅRET 2006

Call of Duty 3

Anden Verdenskrig har aldrig været så flot. Asmus har testet det tredje kapitel

Granater flyger gennem luften og efterlader sig krater efter krater. En enlig kampvogn rumler forbi. Et flag vajer fra et vindue. Så går det løs. Et brøl begynder helt nede i maven og ormer sig gennem struben, idet en lille flok soldater pludselig myldrer frem. Et helvede af projektiler fejrer af sted og bremser soldaterne, som var de løbet ind i en mur af bly. En modig eller dumdristig soldat styrer frem og hvad der formentlig skulle have vendt slagets gang, ender ved mødet med en geværkolbe. Den sprøde lyd af knogler der flækker, bliver overdøvet af geværskaller. Den slagte soldat kigger op i luften og hans øjne stiller skarpt på flaget; en sort ørn i selskab med det hagekors, Hitler gjorde berygtet.

Tøv lige en kende. Et krigsspil, igen? Og så Anden Verdenskrig igen? Har vi ikke fået skudt tyskere nok? Stiller man det spørgsmål til udvikleren Treyarch, vil svaret være nej. Heldigvis, fristes man til at sige, for Call of Duty 3 (CoD3) ser ud til at blive et bekendtskab værd. Infinity Ward udviklede på fremragende vis Call of Duty 2, og det er ikke underligt, hvis man bliver lidt ængstelig over dette udviklerskift. Indtil videre gør Treyarchs skyhøje forventninger enhver form for ængstelse til skamme med en kombination af det, vi kender og holder af, samt nogle nye ideer, der falder på et tørt sted. Stemningen er på plads fra første eksplosion. Åndeløse set-pieces tager dig solidt i nakkeskindet, løfter dig ud af den magelige lænestol og kaster dig ned i et søle af mudder, blod og andre kropsvæsker. Et godt eksempel er på en fransk kirkegård, hvor en pilot i et uopmærksomt øjeblik styrer sit fly ind i et klokketårn, hvilket sender en regn af ild, murbrokker og røgende vragele ned over de kæmpende soldater.

Det burde i den sammenhæng være overflødig at fortælle, at grafikken ser himmelsk ud. Røg fra granater og eksplosioner bliver fanget af vinden og bugter sig hen ad slagmarken. Græs bølger realistisk, mens soldater trætte og vagtsomme trasker af sted. Disse grafiske forbedringer tjener dog kun som rammen for Call of Duty 3. Ikke nok med



ANNONCERET - Medal of Honor: Heroes

Mens vi stadig venter på at høre nyt fra Medal of Honor: Airborne, der som bekendt er på vej til næstgenerationskonsollerne, så kan vi glæde os over annonceringen af Medal of Honor: Heroes, der er på vej til Sonys lille PSP.



FORSINKELSE - Stranglehold

Det var egentlig meningen at John Woos første spilprojekt Stranglehold, der er en decideret opfølger til filmen Hardboiled, skulle have været på gaden i år, men nu meddeler Midway, der står for udviklingen af spillet, at det er udsat til år 2007.



Selvom grafik ikke er alt, så er det visuelle element en af grundende til at Call of Duty 3 suger dig ind.

at slagmarkerne ser flotte og mere detaljeret ud end nogensinde, de byder også på flere muligheder. Hvor CoD2 med fast hånd guidede dig gennem banerne, vil CoD3 give dig flere ruter mod målet. Vil du løbe tværs gennem ingenmandsland? Fint nok, bare pas på maskingeværsreden. Er du derimod mere, lad os kalde det forsigtig, kan du krybe gennem skyttegrave og derfra snige dig om bag tyskerne og brutalt henrette dem ved nakkeskud. Du kan også bare kaste granater af sted og håbe på det bedste. Denne valgfrihed skulle gerne bidrage til illusionen om at være der, i stedet for at blive ført gennem korridorer af ruiner og pigtråd.

Soldaterne, både venner og fjender, har fået en vitaminindsprøjtning direkte i hjernebarken, hvilket har gjort dem kvikkere. De tyske soldater vil være djævelsk snu og skulle virkelig give kam til håret. Hvad der er lidt mere interessant er, at ens soldaterkammerater nu er andet og mere end kanonføde, der render omkring og bliver skudt. For eksempel kan du få en hestesko af en ven, således at du kommer over en høj mur. Du kan også få til opgave at være spotter på en kampvogn. Kun udstyret med en kikert udpeger du fjendtlige stillinger, som føreren af kampvognen efterfølgende reducerer til rygende slagger. Interessant nok har tyskerne lært noget helt nyt. De kan angribe én ud af den blå luft, således at man bliver forskrækket og taber sit våben. Tyskeren rykker nærmere og prøver at kværke én med geværet. Dette er stikordet til en hurtig omgang knapbaskeri, der skal forhindre kvælningsdøden. Det er måske ikke just opfindsomt, men det giver et gevaldigt gib i én, når en tysker dukker op som trolde af en æske.

Sidst men bestemt ikke mindst bliver onlinedelen. To nye elementer, der bestemt vil vende op og ned på slagmarken, er klasser og køretøjer. Køretøjer er eksempelvis jeeps og motorcykler. Her er der en chauffør og op til flere passagerer. Sætter man hjernecellerne i gang kan man sagtens forestille sig, hvor sjovt det bliver, når en jeep kommer drønende over en bakke og kværner alt ned.

Call of Duty 3 ser unægtelig spændende ud. Især løftet om mere end én vej gennem slagmarkerne, lyder interessant, mens de æstetiske og gameplaymæssige tilføjelser forhåbentlig flytter krigen fra fjernsynsskærmen til selve dagligstuen. Hvordan multiplayerdelen bliver, kan vi kun gisne om. Call of Duty 2 var hjemsted for virkelig intense kampe, men vi håber, at classesystemet giver anledning til et strategisk element.

_Asmus Neergaard

Gamereactor siger: En stærk efterfølger, der tegner til at blive et af de bedste krigsspil i nyere tid, med forbedret AI, flot grafik og en lang mere omfattende multiplayer del.

Contact

Pixeleret 8-bit grafik, aber og meningen med livet

Format NDS Udvikler GRASSHOPPER Udgiver MARVELOUS Genre ROLLESPIL Udgivelse 2006

Giv Grasshopper lidt penge og et par år til at udvikle et spil, og du er helt sikker på, at de vil vende tilbage med noget anderledes. Indrømmet: Jeg kunne personligt ikke forlige mig med det noir-inspirerede Killer 7, ikke kun fordi den begrænsede styring var et decideret fejlslag, men også på grund af tempoet. Det betød dog ikke, at jeg ikke kunne se ideen bag eller værdsætte det modige projekt. Det er tydeligt, at Mr. Suda, produceren hos Grasshopper, der godt kan finde på at møde op til et interview iført en mexicansk brydermaske, ser tingene en smule anderledes og endda forskruet. Og det har vi brug for i en branche, hvor risiko og fornyelse mange gange er et fy-ord.

At Contact er et rollespil betyder, at der for det meste er visse tilbagevendende klicheer i kisten – men ikke hos Grasshopper. Faktisk bruger firmaet store dele af bagsiden på at skrive præcis, hvad du ikke vil kunne opdrive i Contact. Væk er f.eks. små, hukommelsesplagede helte med underlige frisurer, væk er de dramatiske dialoger, væk er normaliteten, og væk er de samme gamle kampe, som du har spillet siden 16-bit dagene. Hvad holdet til gengæld har proppet spillet med er aber, kosmiske terrorister, den dybere mening med livet, fiskeri, madlavning og angrebsklistermærker. Der er kort sagt vendt op og ned på begreberne i Contact. Ja, det må der være, for jeg aner ikke, hvad angrebsklistermærker er før nu.

Men Gasshopper er ikke tilfreds med bare at lave et indholdsmæssigt anderledes rollespil, det skal også være et spil, der visuelt er til at skelne fra mængden. Og det er lykkedes med en dobbelt skærm, der viser en af spillets to verdener i en isometrisk, pixeleret verden og den anden nærmest som et akvarel-maleri. At denne grafiske finish så også passer perfekt ind i spillets historie viser bare, at Gasshopper, der i øvrigt arbejder med dele af holdet fra Harvest Moon-serien, har tjek på alle aspekter af produktionen.

Plotmæssigt bevæger Contact sig mellem ret velkendt og helt ukendt land. En professor flygter i sit rumskib og jages af ukendte forfølgere gennem verdensrummet. Han kontaktes så af dig, en tilsyneladende intelligent livsform, gennem din Nintendo DS, og efter at være styrtet ned på jorden camouflerer han sit skib, og så går spillet ellers i gang. Professoren hyrer en lille dreng kaldet Cherry til at fungere som buddreng, og det er ham, du, igen gennem din Nintendo DS, skal guide.

Det er stadig for tidligt at sige præcis, om Grasshopper kan tæmme rollespilsgenren og få genrens fans til at give sig i kast med et spil, der hverken har middelalderlige borge, tallerkenøjne eller den typiske historie om hævn, nedbrændte landsbyer og ondskabsfulde despoter. Noget kunne dog tyde på det.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Smukt, anderledes og interessant rollespil, der vender genren på hovedet og bruger Nintendo DS-maskinens mange muligheder.



Hello? Hello! Testing communications! All clear?



Measauce, as they say!



Den øverste skærm på din Nintendo DS ligner mest af alt noget Army of Trolls-designholdet har fundet på, mens den nederste skifter mellem maleri-agtige landskaber og 3D-sekvenser.

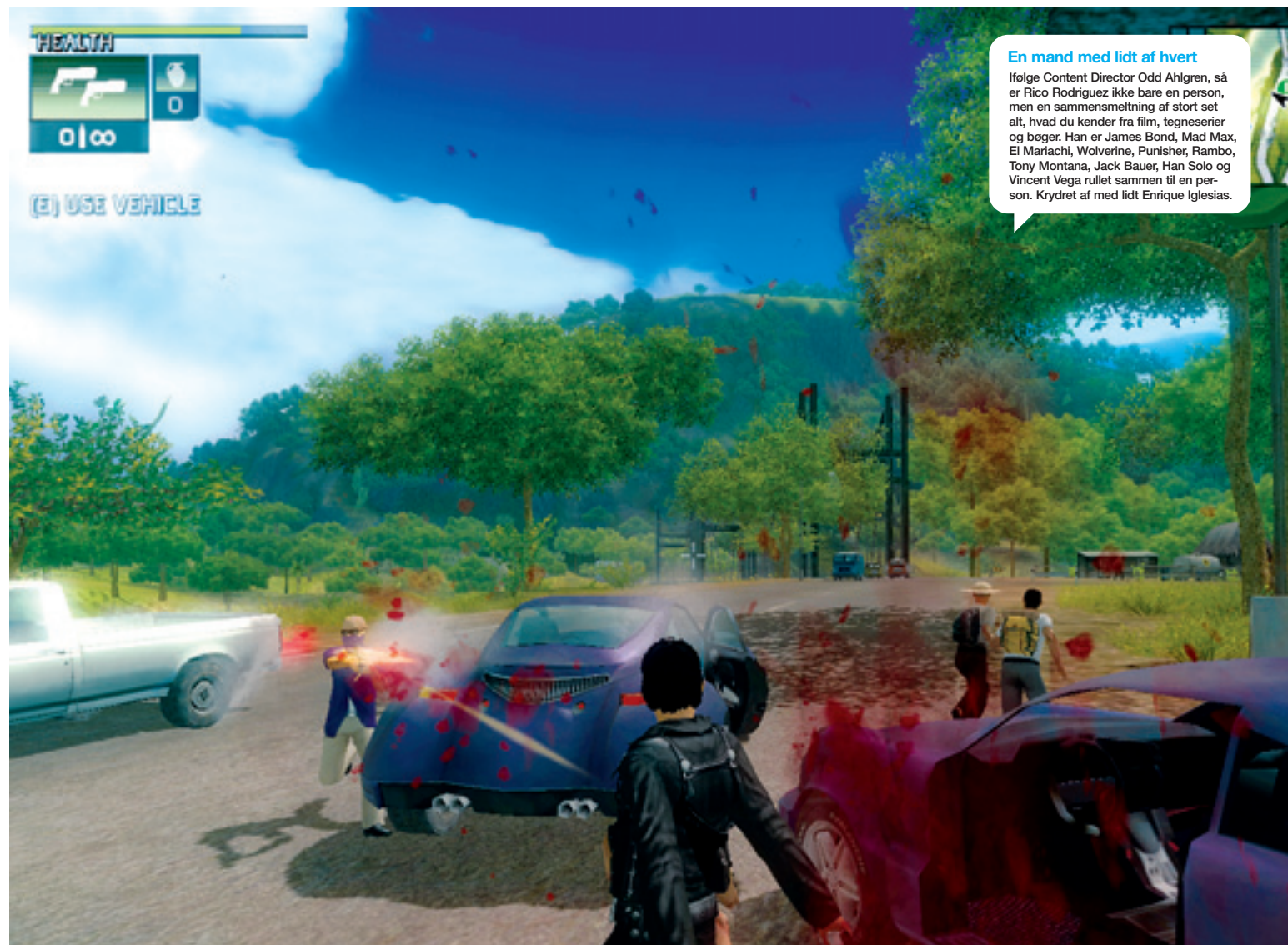
Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERING - Gears of War

Så slap amerikanske Epic Games endelig alle detaljer omkring deres længe ventede action-spil Gears of War. Spillet er i butikkerne i USA d. 12. november, mens vi her i Europa kan få fingrene i det fra d. 17. november - altså samme dag som PlayStation 3 lanceres.



En mand med lidt af hvert

Ifølge Content Director Odd Ahlgren, så er Rico Rodriguez ikke bare en person, men en sammensmeltning af stort set alt, hvad du kender fra film, tegneserier og bøger. Han er James Bond, Mad Max, El Mariachi, Wolverine, Punisher, Rambo, Tony Montana, Jack Bauer, Han Solo og Vincent Vega rullet sammen til en person. Krydret af med lidt Enrique Iglesias.

□ Format X360/XBOX/PC/PS2 □ Udvikler **AVALANCHE STUDIOS** □ Udgiver **EIDOS** □ Genre **SANDKASSE/ACTION** □ Udgivelse 4. KVARTAL 2006

Just Cause

Lille bananrepublik, stor ballade. Erik har fundet guitaren og pistolerne frem til leg

Fra himlen er San Esperito et syn for guder. Rullende grønne bakker, solbeskinnede strande og pittoreske småbyer så langt øjet rækker – og det er imponerende langt. Ikke underligt, at Just Cause-udvikler Avalanche har travlt med at gøre opmærksom på udsigten: Spillet åbner med agent Rico Rodriguez i frit fald over San Esperito og finder siden en lang række andre undskyldninger for, at vise den lille caraimiske østat frem fra oven.

Visuelt er Just Cause en del af de "gamle" konsollers sene opblomstring på linje med blændende smukke kraftanstrengelser som Black og God of War. Spillets bjergtagende panoramaer, har ikke fundet vej til min ydmyge Xbox uden kompromisser på kvaliteten, men den samlede oplevelse er ikke desto mindre imponerende. Næstgenerations-imponerende. Spørgsmålet er, om Avalanche har formået at klemme en underholdende spiloplevelse ind i de overdådige rammer. Historien er hurtigt skitseret: Agent Rico Rodriguez er sendt til San Esperito for at afsætte den nuværende regering. "Another pissant regime that needs to be overthrown", som han lidt irriteret opsummerer opgaven i spillets intro. Men hvor CIA, i hvert fald i de gode gamle dage, ville have skudt regeringschefen og givet hånd på et veludført stykke arbejde, er det noget mere kompliceret at vælte regeringer i Just Cause. Ikke blot skal du som agent Rodriguez,

assistere den lokale oprørsbevægelse med bid for bid at overtage kontrollen over østaten. Du skal også hjælpe mafiosoerne The Riojas til at vinde en regulær bandekrig med de lokale rivaler The Montanos – alt imens du løbende udfører missioner for dine egentlige arbejdsgivere i efterretningstjenesten, og alt sammen inden for rammerne af et Grand Theft Auto-inspireret sandkassegameplay.

Kendere af danske Deadline Games' Total Overdose, vil nikke genkendende til Just Causes "Desperado"-inspirerede stemning. Soundtracket er mættet med smittende latin-rytmer, smægtende mariachi-blæsere og støvede akustiske guitarer. Visuelt har Avalanche valgt en karikeret tegneseriestil til deres karaktermodeller, og den går nydeligt i spænd med spillets løsslupne stemning og de overgearede – men overdådige – farve- og lyseffekter, der især gør sig gældende i overgangen mellem dag og nat.

Alligevel mangler Just Cause lidt personlighed. Spillets korte cutscenes gør ikke meget for at engagere spilleren i det kulørte univers, og i åbent spil er mulighederne for at interagere med omgivelserne stærkt begrænsede. Værre er det, at Avalanche tilsyneladende har haft svært ved at finde på nye ideer til missioner. Just Cause rummer de samme variationer over henrettelsesmissioner, buddrensnogter og sabotageraids – tilsat lidt ræs og anden hygge – som Grand Theft Auto-serien allerede har tyndslidt godt



ANNONCERET - Scarface (PSP)

Det lader til at den gode Tony ikke lader sig nøje med pladsen på PlayStation 2, PC og Xbox, for Vivendi har netop meddelt at Scarface: Power. Money. Respect er på vej til den håndholdte PSP. Det forventes på gaden engang i år 2007.



ANNONCERET - Prey 2

Indrømmet: Det er ikke Human Head Studios, 3D Realms eller 2K Games, der har annonceret toeren, det er derimod det første Prey, der ender med teksten "Prey will continue". Nu skal etteren så bare lige blive en solid kassesucces.



Der er ingen tvivl om at Pc- og Xbox 360-versionerne er dem, der kommer tættest på Avalanches originale vision, men selv Xbox-udgaven er imponerende med sine mange kvadratkilometer frodige jungler, glintrende strande og småbyer.

og grundigt. I stedet for egentlig nytænkning, sætter udvikleren mere af det gode. Det angiveligt 1000 kvadratkilometer (!) store San Esperito rummer et væld af våben, missioner og især transportmidler, og særligt transportmidlerne vækker opsigt: Til det sædvanlige udvalg af to- og firehjulede køretøjer, føjes køretøjer med maskingevær og missiler, speedbåde, helikoptere og fly. Øen kan sågar inspiceres fra en paraglider.

Til transportmidlerne knytter sig en række flamboyante stunts. Kørende i en af spillets mange(!) biler, kan du klatre op på taget og derfra paraglide over hegn og andre forhindringer. Mens du alligevel er i luften, kan du hægte dig på en anden bil med en grappling hook, hale linen ind og overtage pladsen bag forersædet. Men du kunne selvfølgelig også bare have kørt op på siden af bilen, sprunget op på taget og derfra over på den anden bils tag. Hopp!

De løsslupne stunts følger noget friskt til Just Causes lidt trætte gameplay, også selvom det kontekstafhængige styresystem føles en anelse hæmmende. Tilsvarende trækker styringen en del ned i spillets mange skudvekslinger, hvor fraværet af velfungerende alternativer, hurtigt reducerer det taktiske oplæg til Rambo-agtig bersærkerangang. Som Rodriguez kan du tåle et utal af klokkeklare træffere fra ordensmagten, hæren og gangster-rivalerne, der selv er noget sårbare. Samtidig hører spillets auto-aim til i den gavmilde ende, så ordet "skydetelt" er ikke malplaceret her.

Styringen af spillets transportmidler virker tilsvarende en anelse løs og lemfældig. Simulations-realisme var måske meget at forvente, men Just Cause falder ofte meget langt under det mål. Just Causes officielle udgivelsesdato ligger dog stadig et lille stykke ude i fremtiden, så Avalanche har stadig chancen for at finpudse deres baby. Omvendt er beta-udgaven den måske mest komplette, jeg har previewet, så spørgsmålet er, hvor meget mere udvikleren vil foretage sig.

Erik Petersen

Gamereactor siger: Blændende smukt, men en anelse hult. Svenske Avalanche Studios har tjek på det tekniske, men mangler en smule opfindsomhed og variation.

Ape Academy 2

Flere abekattestregere med slænet fra Sony

Format PSP □ Udvikler SHIFT □ Udgiver SONY □ Genre PARTY □ Udgivelse ÅR 2006

Hvis jeg skal pege på det mest spartanske spil-koncept, der overhovedet kan tænkes, så må sten-saks-papir være et godt bud. Det kræver ingen spilleplade, ingen brikker, blot to spillere, to hænder og den spænding, der ligger i, om du kan gætte det modtræk, der gør dig til en vinder. Det er netop denne enkelhed, der har inspireret Shift i opfølgningen på Ape Academy.

Solen står højt over den ø, hvor vi igen er i selskab med de meget kulørte og meget larmende aber. Denne gang er løjerne henlagt til en ø, langt fra forgængerens 'akademiske' miljø. Ved spillets start opretter du en profil – med en tilhørende abe, som følger dig videre gennem spillet. Du får også en håndfuld kort. Kampstyrken på det enkelte kort er udtrykt i bananer, og farven på kortet viser, om det repræsenterer sten, saks eller papir.

I toppen af skærbilledet ser du bagsiden af modstanderens 'hånd'. Ja, du ser tilmed farven på det enkelte kort. Det kan lyde som en stor hjælp, men det kan til gengæld også være en glimrende spændings- og stressfaktor, at modstanderens hånd udelukkende består af sten og din egen kun af saks-kort. Du vælger nu det kort, som du mener har de største chancer for at vinde. Helt efter bogen vinder saks over papir, sten over saks og papir over sten. Hvis du vinder, kan du øge gevinsten ved også at vinde det efterfølgende minispil. Her kan du påføre modstanderen krafttab og desuden rende med nogle af hans bananer. Matchen er dog først endeligt afgjort, når den ene abes kraft er banket ned på eller under nulpunktet.

Spillet igennem samler din abe nu styrke, stiger i rang, køber nye kort, kæmper boss-kampe og får åbnet for nye kort, hvor historien gentager sig. De mange klokkeklare lån fra andre card games kan give bange anelser om, at det endelige spil er mere form end indhold. Der er umiddelbart for få og små slag i bolledejen i den betaversion, som jeg har tæsket igennem, til at spillet ser ud til at være synderligt originalt. Til gengæld ser det ud til, at spillets 100 forskellige minispil og 300 forskellige kort vil give en vis variation.

Derimod er der højt humør og udtalt galskab at hente i minispillene, selv om der også er flere ikke voldsomt oplagte gengangere fra forgængeren. Tempoet er sine steder lidt vel højt, f.eks. når minispillet hedder 1-meterløb – mens indlæsningstiderne ved spillets mange scene- og menuskift til gengæld trænger til at blive bragt markant ned. Og da dette elementet sneg sig gennem nåleøjet sidst uden nogen markant forbredering, så forventer jeg ikke de store rettelser på dette punkt. Jeg er i hvert fald spændt på, om vi ender med at 'sidde med aben', når den endelige og finpudsede udgave af spillet er på banen.

Carsten Skov Teisen

Gamereactor siger: Sonys aber har brug for lidt medvind, men de ser ikke ud til at få det med denne venstrehåndskreation, der lider af de samme fejl.



Sten-saks-papir-konceptet er fremragende, men indtil videre er mini-spillene så korte og diffuse, at det ikke hjælper meget. Desuden er loadtiderne mellem spillene helt katastrofale i øjeblikket.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Jeanne d'Arc

Det lader til at japanske Level 5 ikke kun arbejder på rollespillet Rogue Galaxy. I hvert fald har det succesfulde firma netop meddelt, at de er godt i gang med det taktiske rollespil Jeanne d'Arc, der byder på både magi og sværddueller. Spillet udgives i år 2007.



Japan får en ny stemme

Ud over kampsystemet, figurudviklingen og den velfortalte historie, profilerer Sega også Yakuza på stemmeskuespillet, hvor blandt andre Michael Madsen og Mark "Luke Skywalker" Hamill, lægger stemme til figurer i spillet. Dette er med til at give projektet endnu mere tyngde, og dette giver igen udslag i en lækker og meget indbydende atmosfære...



□ Format PS2 □ Udvikler SEGA □ Udgiver SEGA □ Genre ACTION □ Udgivelse SEPTEMBER 2006

Yakuza

Glem Corleone-familiens tasketyverier – Japans Yakuza erobrer PlayStation 2

Ordet "mafia" er hentet fra siciliansk-italiensk og er navnet på den forbryderorganisation, som kontrollerer underverdenen i primært Italien og USA. I dag kan enhver større organisation, der bedriver organiseret kriminalitet, og hvis medlemmer har samme nationalitet, betegnes som en mafia. Rusland, Mexico, Kina og Albanien har alle en velorganiseret mafia, mens vi i stedet for en egentlig mafia har rockerne og de såkaldte indvandrerbander i den hjemlige aneddam.

Italiensk politi har tilsyneladende svækket deres mafia med tilfangetagelsen af højtstående medlemmer, men i Japan er situationen en ganske anden. Den japanske mafia, Yakuza, er verdens største forbryderorganisation, om end de enkelte klaner og familier ikke er så tæt forbundne som i vesten. Tilknyningsforholdet er langt fra den eneste forskel på fjernøstens og vestens mafiaer. Jeg tror, der eksisterer en uskreven lov i Tokyos forbryderkredse. For få timer siden blev jeg – Kazuma Kiryu, Dojima-familiens tidligere tophåndlanger med speciale i "inkassosager" – antastet af en mand på et af storbyens neonoplyste stræder. Han påstod, at jeg havde taget hans dame på bagdelen og krævede 20.000 yen i bod. Havde han vidst, at jeg netop har afsonet 10 års fængsel



Kampsystemet er alt andet end tamt. Yakuza tilbyder dig både spark og slag, men også muligheden for at samle enhver genstand fra gaden op, og herefter bruge den i kamp. Vi har allerede kastet med cykler, vaser, tæsket løs på en række skumle gangstere med et boldtræ, samt med store, røde ildslukkere.



FORSINKELSE - Enemy Territory: Quake Wars

Ville det ikke være herligt, hvis det var dette år, du kunne slå dig løs i Splash Damage flotte og hæsbæsende Quake-spil? Det syntes vi også, men hos holdet, går det i en helt andet retning, de har nemlig udsat spillet til starten af 2007.



ANNONCERET - Exit 2

Vi elskede designet og ideen, men hadede kontrollen. Det er naturligvis Taitos første Exit-spil vi snakker om. Men nu får Mr. Esc. så chancen for at gøre det hele godt igen. Exit 2 er nemlig annonceret og det er på gaden senere i år.



Det fiktive Tokyo-district, Kamura-cho, kan frit udforskes. Districtet har foruden spisesteder apoteker, strippbarer og spillehaller, hvor du hurtigt kan blive en håndfuld yen fattigere.



for mordet på min egen boss og set blot én af de mange stakler, jeg koldblodigt har slået til lirekassemand, ville denne situation aldrig være opstået. Naturligvis nægter jeg at betale, hvorefter fyren griber til vold. Han når dårligt at tænke en tanke, før hans ansigt rammer den flisebelagte gågade med et øredøvende brag. Han er nu uden kræfter, uden dame og uden værdighed. Bydelens småkriminelle skvat, som alle savner proportionsans i alvorlig grad, står i kø for at rulle mig. Det ironiske er, at de alle er endt på røv og albuer og i stedet har betalt mig en sum penge, for at skåne deres liv.

Med sin free roaming-struktur, restauranter og masser af øretæveindbydende boller, kunne Segas Yakuza på papiret ligne GTA: San Andreas. Det har imidlertid langt mere tilfælles med et rollespil. Kampene opstår tilfældigt og "indlæses", du får erfaringspoint og penge, dialogerne føres overvejende i taleboller, og den episke historie, som er skrevet af professionelle kræfter fra den japanske manusscene, har en helt central plads i spillet. Du kan "købe" nye comboer og blankvåben, forbedre dine kampfærdigheder, samt øge din udholdenhed og styrke. Båndene til rollespilsgenren er tætte.

Det giver dog ikke folk med rollespilsaversioner en anledning til at løbende skrigende bort. Sega har kun benyttet udvalgte elementer fra RPG-genren, og ladet nævekampene være gameplayets ryggsøjle. Selvom Sega ikke prøver at gå Tekken eller Virtua Fighter i bedene med alenlange comboer og taktiske muligheder, er kampsystemet andet end hovedløs knaptækning. Du kan udføre slag, spark og kombinationer deraf og bruge cykler, skraldespande, sten, golfkøller, ildslukkere eller hvad der nu ellers måtte være i nærheden, som våben. Der kan låses fast på en modstander, så du nemt kan lave undvigelsesmanøvrer og time dine fremstød i forhold til modstanderens angreb. Hvis infigten giver nok albuerum, er det desuden muligt at gribe fat i modstanderen og prygle ham, eller smadre ham ind i en mur. Alle kneb gælder.

Yakuza har allerede nu overrasket mig positivt med sin temmelig frie struktur, gode historie og hårdtslående kampsystem. Kameraet er umiddelbart spillets eneste akilleshøj, men den slags kan nå at blive finjusteret inden lanceringen.

_Henrik Bach

Gamereactor siger: Yakuza kan gå hen og blive et hit hos både rollespillere og fightingfans. En blanding mellem Grand Theft Auto, Tekken og det blændende Shenmue.

Buzz! Junior: Jungle Party

Velkommen til jungle, og husk lige din buzzer

□ Format PS2 □ Udvikler RELENTLESS □ Udgiver SONY □ Genre PARTY □ Udgivelse EFTERÅRET 2006

Buzz the Music Quiz blev et stort hit herhjemme, da spillet med de finurlige kontrollere og test i paratviden skyldede ind over landet. Jeg har selv forstrakt en sene eller to i fingrene efter at have siddet og dystet mod vennerne i spørgsmål om musik, sport og generel paratviden. Nu har Relentless dog taget en helt anden drejning på brugen af de kendte buzzere. Sig farvel til spørgsmål og paratviden, og byd velkommen til Junior Jungle Party, som er en stor samling af mini-spil, der byder på udfordringer, der tester spillerens reaktionsevne og træfsikkerhed. Velkommen til junglen, hvor alt kan ske.

Som du kan høre, er der derfor lagt op til en gedigen omgang festleg, som endda også vil være for de yngre spillere, da Junior Jungle Party er let at gå til, og alt foregår med dansk tale. I modsætning til figurerne i de normale Buzz-spil, så styrer hver spiller her en lille sød abe i en festlig farvet pels. Spillene består hovedsageligt af små gakkede lege, som for eksempel handler om at kaste kokosnødder efter skildpadder, slå egern i hovedet med en hammer, løbe forhindringsløb i junglen og meget, meget mere. Hvordan du bedst klarer dig i spillene varierer betydeligt, da det nogle gange er teknik og rytme, der er i højsædet, mens det andre gange er simpel hurtighed. Det hele pakkes ind i et jungletema fyldt med aber, elefanter, gorillaer og andre spøjse skabninger fra dyreriget. Der er spil, hvor det kun er én spiller, der prøver ad gangen, over til de mere party-orienterede eskapader, hvor hele fire spillere er på skærmen samtidig. Og her kommer der altså rigtig gang i den.

Det bliver interessant at se, om de særlige kontrollere også kan stå distancen, når gameplayet ændres radikalt. Indtil videre ser det i hvert fald sjovt og underholdende ud, så jeg glæder mig til at kaste mig ud i de vilde abestreger, når den færdige version svinger sig ind på redaktionen. Hvilket gerne skulle ske indenfor de kommende måneder.

_Steen Marquard

Gamereactor siger: Anderledes og mere børneorienteret spil, der har muligheden for at blive en slags junior Mario Party. Bare med en buzzer.



Du er ikke et øjeblik i tvivl om at Buzz! Junior: Jungle Party er for de mindste. Alligevel er det ikke svært at blive grebet af stemningen og mini-spillene.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Colin McRae: Dirt

Codemasters har nu erstattet den forelobige arbejdstitel på det næste Colin McRae-spil med en officiel en af slagsen. Spillet har fået navnet Colin McRae: Dirt. I USA vil spillet dog gå under titlen Colin McRae: Off-Road. Det er ude engang i år 2007.



Ude på kanten

I Carbon gælder det om at holde tungen lige i munden, da et forkert taget sving, betyder at din lækre øse styrter ud over kanten og lukket ned i afgrunden.

Format MULTI Udvikler BLACK BOX GAMES Udgiver EA Genre DRIVING Udgives 2. NOVEMBER

Need for Speed: Carbon

Indtag bjergvejene til hensynsløs kørsel, når EA giver dig kontrollen over toptunede øser

Præcis som med de tidligere spil i EA's højoktan bilserie, så byder også Need for Speed: Carbon på svinehurtig racing i skønne biler. De knejsede skyskrabere og bymiljøerne er dog udskiftet med lange, snoede bjergveje, hvor kun få centimeter gør forskellen mellem at blive på vejen og få en ufrivillig tur ud over bjergkanten, noget der med sikkerhed gør ondt. Nyt i Need for Speed: Carbon er, at du nu kan rekruttere flere chauffører til at hjælpe dig, når du kæmper med de rivaliserende bander om respekt og kontrollen over byens gader og omkringliggende bjerglandskaber.

Der vil være masser af forskellige chauffører at vælge imellem. Alle har deres gode og dårlige sider, hvilket betyder, at denne udgave af racing-spillet kommer med en smule strategi, eftersom du er nødt til at finde den allerbedste sammensætning. Forhåbentlig er der masser af forskellige kørestile at rode rundt med, noget der gerne skulle give endnu større variation. I Need for Speed: Carbon, har holdet valgt at fokusere på tre forskellige slags biler kaldt Muscle, Tuner og Exotic. Udover de åbenlyse, visuelle forskelle så vil bilerne også ligge meget forskelligt på asfalten, og drengene hos EA Black Box har virkelig gjort meget for at gøre dem så forskellige som overhovedet muligt. Alligevel, og på trods af disse forskelligheder, så er der ikke en klasse, som er de andre overlegen. De har deres fordele og ulemper, men der er ingen, der er at foretrække frem for andre, noget der viser at Black Box har tjek på det hele. Allerede tilbage i Need for Speed: Underground lagde holdet stor vægt på dine muligheder for at rode og rage med din bil og derved skræddersy den præcis, som det passer dig. Men i Need for Speed: Carbon tages dette koncept til et helt nyt niveau med værktøjet Autosculpt. Tidligere har du naturligvis kunnet købe nye dæk, fronter osv., men med Autosculpt er der nu mulighed for at gå helt ned i de små detaljer på bilen og virkelig ændre enhver detalje. Da denne



ANNONCERET - Guild Wars: Nightfall

Så er ArenaNet igen på krigsstien, firmaet har nemlig annonceret den anden udvidelse i Guild Wars-serien, denne gang under titlen Nightfall. Ifølge informationerne vil pakken bl.a. indeholde to nye klasser og en del missioner.



ANNONCERET - Gunpey

Det oprindelige spil er lavet af den nu afdøde Gunpei Yokoi, men den nye udgave varetages af Tetsuya Mizuguchi og hans Q Entertainment. Firmaet har annonceret både en PSP- og Nintendo DS-version. Lancering engang i 2007.



Produceren bag det seneste Need for Speed-spil, Larry LaPierre, påstår, at det nye Need for Speed: Carbon vil være den mest ekstreme arkaderacer, du nogensinde har spillet. Det er naturligvis en udtalelse, vi tager med et gran salt, men faktum er, at Carbon allerede nu føles som et af de mest spændende spil i serien i årevis. Det lanceres i november måned og kommer til alle tænkelige konsoller og så naturligvis Pc.

feature blev vist frem i San Francisco, så var der mere end et par journalister, som snappede efter vejret, og for de virkelig interesserede ligger der utallige timer, hvor drømmemonsteret kan rettes til og forbedres.

Need for Speed: Carbon foregår både i byen og ude på landevejene. Det meste af tiden spenderes dog på de ondsksfulde bjergveje, hvor du kæmper mod byens andre fartglade køreere. Efterhånden som du gennemfører ræs, og når det ternede flag først, stiger respekten for dig. Samtidig vokser området, der er under din kontrol, og langsomt begynder du at overtage mere og mere af byen. Grunden til at det meste af ræsene foregår på bjergvejene skyldes, at du gerne vil være i fred for politiet, en udøvende magt, der ikke ligefrem er vild med de mange, vanvittige ræs. I de tidligere spil kunne du stort set brage ind i alt og så bare vælte frem og tilbage som en kugle i et flipperspil uden nogensinde at miste synderlig meget fart, men dette er ikke tilfældet med Carbon. Et forkert sving i mørket betyder, at du havner i en nærmest bundløs ravine, noget der gør det vigtigt at afstemme farten med de snørklede veje, for der er ingen vej tilbage. Når bilen engang rammer jorden, er det slut for både den toptunede øse og dens fører, dig. Allerede nu har Need for Speed: Carbon en ekstremt lækker fartfølelse, og selvom der nærmest ikke var nogen hårnålesving under den demonstration, som jeg fik, så var vejene både ugæstfrie og lumskede. Spændingen ved at lægge side om side med sin modstander, hvor kun få

centimeter skiller en fra et bundløst hul, får adrenalinen til at pumpe og hænderne til at blive klamme. Det er der spilllets styrke ligger. Til trods for at spillet stadig er flere måneder fra udgivelse, så er hastigheden allerede nu bundsolid, noget der bør betyde, at det endelige spil bliver rigtig godt.

Need for Speed: Carbon er på vej til stort set alt, hvad der kan kravle og gå af konsoller, fra de eksisterende som PlayStation 2 og Xbox til Xbox 360 og de kommende PlayStation 3- og Wii-konsoller. Wii-versionen vil naturligvis drage fordel af den anderledes Wii-kontroller, men på hvilken måde er indtil videre et mysterium, da denne udgave skuffende nok ikke blev vist frem den dag. Der kommer også udgaver til både PSP og Nintendo DS, men det bliver to helt forskellige versioner, eftersom disse maskiner er meget forskellige. Mens PSP-udgaven bliver nærmest identisk med de andre versioner, så vil DS-versionen være mærkbart anderledes. Hvis jeg skal dømme ud fra det, jeg indtil videre har set, så er EA uden tvivl på rette vej med dette nye Need for Speed-spil. Det er naturligvis umuligt at være helt sikker, men jeg får i hvert fald vished i november, hvor spillet lanceres.

_Sebastian Lind

Gamereactor siger: Et lækkert spil, der med en god fartfølelse, masser af frække biler og flot grafik, tegner til at blive et af de mest interessante NFS-spil i lange tider.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



NEDLÆGGELSE - Thesis

Det lader til at PlayStation 3-udgaven af Thesis ikke længere er på tegnebordet. Ifølge Track 7, udvikleren bag spillet, så er PS3-versionen ganske enkelt for dyr at udvikle, og firmaet vil derfor bruge tiden på at lave X360 og Pc-udgaverne færdige i stedet.



Vold og atter vold

Warhammer-verdenen gennemsyres af krige, så hvis du ikke har meget til overs for den slags, så bør du helt droppe spillet.

Format PC □ Udvikler MYTHIC ENTERTAINMENT □ Udgiver EA □ Genre MMORPG □ Udgives NOVEMBER

Warhammer Online: Age of Reckoning

Sig dit job op og tag afsked med alle vennerne - Warhammer Online er meget snart klar

At Warhammer Online: Age of Reckoning er baseret på det ekstremt populære figurspil siger sig selv. Det er spillet, der kan få selv en fyrrårig mand til at opføre sig som et lille barn, og det har gjort Games Workshop meget, meget rige. Warhammer foregår i et Tolkien-duftende univers og kaster allerede fra begyndelsen spilleren ud i en krig mellem to alliancer – The Order og Destruction. Præcis som navnene antyder, er det et meget actionbetonet rollespil, hvor fokus ligger på enorme krige mellem mange forskellige spillere. Selvfølgelig findes der også muligheden for at gå i clinch med de computerstyrede fjender, men det er kæmpekrigene, der virkelig fylder godt i Mythics seneste spil.

The Order er den gode alliance, og den består af eleverne, dværge og mennesker. Imens er Destruction-alliancen fyldt til randen med orker, mørkelvere og kaostropper. Hver race kan være en af fire klasser, som igen kan inddeles i defensive og offensive elementer. Hovedreglen under udviklingen af spillet har været, at hver eneste race skal have mindst ét defensivt element, men ud over dette har holdet hos Mythic ellers forsøgt at gøre racerne så forskellige som overhovedet muligt. Alle racerne har også en diametral modsætning, en ærkefjende. Eleverne slås mod mørkeleverne, dværgene

mod orkerne og så videre. Ifølge Mythic er der endda flere væsner på vej, såsom skovelevere, vampyrer, udøde og øgler. Disse forventes at dukke op i en evt. udvidelse, som enten kan købes i butikkerne eller downloades via nettet. Det kræver naturligvis lige at Warhammer Online først og fremmest bliver en succes.

Når det kommer til det visuelle element, så følger Warhammer Online: Age of Reckoning virkelig figurspillet nærmest slavisk. Ligesom blyfigurerne hjemme i stuen er alle karakterer nemlig overdrevne og karikerede, således at selv en novice har en chance for at skelne en ork fra en trolld. Som spiller kan du desuden gøre din karakter endnu mere personlig, fordi det er muligt at beklæde din spiller med ting fra dine besejrede fjender. Her kan en beklædningsgenstand, en medalje eller andet være med til at gøre dig anderledes. På den måde bliver det ret let at se forskel på dem med erfaring og nybegynderne. Der sker også visse forandringer, når du går op i niveau, f.eks. bliver orkerne større, mens dværgene får længere skæg.

Warhammer Onlines univers kan nemmest beskrives som en afart af Tolkiens Midgård – bortset fra at det er betydeligt mere voldsorienteret og i besiddelse af en god portion sort humor. Omgivelserne er kolde og forskruede, men samtidig smukke



ANNONCERET - Man Made

Et af spillene fra Acclains vidtrækkende konkurs er nu tilbage på sporet. Silverback Studios kan nemlig meddele, at de har overtaget udviklingen af spillet, og at det forventes på gaden engang i september til både Pc og PlayStation 2.



ANNONCERET - Mercury Meltdown

Så er der godt nyt til de mange fans af det første Meltdown. Archer MacLean og holdet hos Ignition har meddelt at toeren er i støbeskeen, og spillet udsendes til PSP i slutningen af september. Derefter vil månedlige bane-downloads følge.



Køb store våben

Selv bussemandsgrønne, enorme orker, er nødt til at gå ud og handle en gang i mellem. Her er en af de skidte karle gået ind i en af spillets butikker.



på deres helt egen facon. Warhammer-verdenen handler nemlig om en endeløs krig, hvor universets normale farver langsomt skifter, som den smukke natur sondertrampes af flere tusinde soldater.

Okay, så spillet handler om store kampe, om at indsamle erfaring og om at blive stærkere, men hvilke missioner findes der så? Jo, der er sådan set fire grundlæggende missionstyper. Et alternativ for dem, som ikke vil kaste sig direkte ind i kampene, er de mere konfliktbaserede missioner, hvor to modstridende fjender kæmper om at klare en given opgave hurtigst muligt. Derudover findes der også helt normale missioner af den slags, du får, når du vandrer ind i et nyt område. Ved at gennemføre disse belønnes alle de allierede i området, hvilket forhåbentlig giver en stærkere fællesskabsfølelse. Den tredje type af missioner er ærindebaseret. Her udfører du mindre opgaver, lidt ligesom i de klassiske rollespil. Ved at gennemføre disse opgaver kan du bestemme, om du vil have pengene eller erfaringen som belønning. Faktisk findes der ofte flere forskellige slags opgaver og flere måder at gennemføre dem på. Den sidste slags missioner kaldes Christmas Quests. De er svære at finde, men til gengæld er de meget indbringende, hvis altså du gennemfører dem.

Ved at stige i niveau får spillere også adgang til flere taktikker i kampene. Kamptaktikkerne vælger du, inden kampen begynder, og jo stærkere du er, jo flere og bedre taktikker har du at vælge imellem. En spiller, der har valgt orken som sin race, kan for eksempel vælge, om han vil blive lidt stærkere, mens en mager sikkert gerne vil have kræfterne tilbage efter at have kastet en masse besværgelser eller måske bare plads til flere besværgelser? Alle steder på kortet, hvor der foregår spiller mod spiller-kampe, er tydeligt afmærkede, noget der gerne skulle forhindre, at du kommer til at gå ind i en kamp ved et uheld, og så naturligvis for at sikre at langdistancebueskytter ikke

misbruger elementet. Desuden tager det nogle sekunder at forlade en sådan kamp igen. Alle kamppladser i spillet er opdelt i tre forskellige områder, et til hver alliance og et neutralt område i midten, hvor kampene startes. Alt efter om du vinder eller taber, skifter den neutrale zone ejermand. Når den neutrale zone er sikret, så kan kampen for at overtage fjendens område påbegyndes. Besejres fjenden, så går turen videre til dennes slot, hvor du så kæmper om den totale dominans over området. Det er endnu ikke helt klart, hvilke fordele du får af at overtage et fjendtligt område, men til gengæld vides det heller ikke, hvilken straf det tabende hold får.

Det er ikke svært at se, hvorfor EA købte Mythic. Efter kassesuccesen med World of Warcraft, som Blizzard stod for, er der mange, som gerne vil have en bid af online-markedet, men det er få, det er lykket for.

Med et hurtigt kig hen over Mythics kommende MMORPG står det klart, at det ligner World of Warcraft ekstremt meget, hvilket næppe er en tilfældighed. Af det jeg indtil videre har set af spillet, lader det til, at Mythic har snuppet de bedste ting fra Blizzards ekstremt populære spil og samtidig har formået at få store dele af Warhammer-universet med ind over. Men det er holdet også nødt til. EA har allerede flere gange brændt sig på online-markedet med både The Sims Online, Motor City Online og Earth & Beyond, så det er på tide, at vinden vender – og det kan den meget vel gøre med Warhammer Online: Age of Reckoning, der er på gaden i slutningen af år 2007 på disse breddegrader.

_Sebastian Lind

Gamereactor siger: Ambitiøst og flot MMORPG, der bruger Games Workshops velkendte verden til at skabe et forhåbentligt stort online-hit med.



Tidernes 15 største spilhelte

Snake, Lara, Samus eller Mario? Vi har rodet rundt i 25 års
spilhistorie for at finde alle tiders største spilhelte...





15 Kratos Kendt fra God of War

Vi bliver uendelige svage i knæene, når det kommer til antihelte. Plagede sjæle, der er splittede mellem det gode og onde, sjæle, der kæmper mod uretfærdighed med brutale midler – og hvis hævnepos altid ender i et vanvittigt blodbad. For det er først efter noget, der ligner 12.000 sønderknuste fjendekroppe, at Kratos står der på klippekanten, klar til at tage sit eget liv. Athen står i flammer bag ham, mens hans blik vandrer hen over bølgerne nedenfor. Kratos mission er gennemført, og Ares er død. Da vi første gang stiftede bekendtskab med helten fra Sonys elegante actionspil God of War, var vi med det samme solgte. Afrundet, grusom og uhyre effektiv som dræbermaskine. Kratos er en solid spilhelte.



14 Jade Kendt fra Beyond Good & Evil

Allerede da vi så de første billeder fra Beyond Good of Evil, faldt vi pladask for Jade, en helt normalt pige med journalistiske ambitioner, smaragdgrøn læbestift og en gris som onkel. Jade er nemlig en intelligent pige, der løser gåder uden pistol, besejrer fjender med lidt snuhead i stedet for uendelige mængder velplacerede spark og slag, og som alligevel ikke er bange for at stille sig op imod overmagten fra det ydre rum. I øjeblikket er der mange rygter i omløb omkring et Beyond Good & Evil 2, og vi kan knap nok vente med at få kontrollen over den eventyrlystne pige endnu engang. Vi håber inderligt på at Michel Ancel snart kaster sig over projektet.

13 Gordon Freeman Kendt fra Half-Life og Half-Life 2

Nordernes übernørd, spilbranchens forkæmper – Gordon Freeman – er tidernes trettende bedste spilhelte. Hans evige kamp mod overmagten i Half-Life 2, hans kompromisløshed, viljestyrke og ekstremt grimme briller, gør ham til en strålende spilhelte. Og han siger ikke et eneste ord.



Sonic the Hedgehog
Vi elsker Sonic og har altid gjort det, men hvis sandheden skal frem, så har Sonic faktisk ikke gjort noget af relevans de sidste ti år, ud over at være med i pinlige spil som Sonic Heroes, Shadow the Hedgehog og Sonic Riders. Han får dog en træstepris herfra.

Duke Nukem
Masser af muskler, overdimensionerede solbriller og en mand man kan stille uret efter. 3D Realms' behårde dræbermaskine var tæt på at ende på listen, men måtte vige pladsen til fordel for Max Payne.



12 Guile Kkendt fra Street Fighter 2, Street Fighter Alpha 3 mfl.

Allerede inden Street Fighter II overhovedet var lanceret, var der en specifik figur, alle var mere end interesserede i, nemlig den hårdhodede, amerikanske børste Guile, der har en af spilhistoriens nok mest bemærkelsesværdige frisurer. Han var på jagt efter Mr. Bison, der havde dræbt hans bedste ven Charlie, og havde derfor forladt både sin familie og en karriere i militæret for at finde frem til morderen. Intet skulle stoppe ham i at nå sit mål. Gennem årene er Guile den karakter i Street Fighter-serien, der har gennemgået færrest forandringer. Med sine hårde kast, Flash Kick og Sonic Boom, som Charlie naturligvis lærte ham, er han reelt præcis den samme karakter som Capcom introducerede for 15 år siden. Kort sagt: Gammel kærlighed ruster ikke og Guile er Capcoms bedste helt.



11 Max Payne

Kendt fra Max Payne og Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Indrømmet: Af en behård betjent at være har Max Payne et unødvendigt grimt slips på, og han trækker også sine bukser alt for langt op. Men med lige dele Bogart, Cagney og Munis fra de blæksorte noir-klassikere som Scarface (1932), White Heat (1949) og The Maltese Falcon (1941) så ender Payne med at være en af de hårdeste hunde, uanset hans valg af slips. Det hele går galt, da New York-betjentens idylliske tilværelse splintres, og hans kone og søn brutalt myrdes. Hævnen, der er en mørk og blodig rejse gennem svære tvangsneuroser, angst og tung dialog, var en detaljeret historie med masser af facetter og en ekstremt god dybde. Dette gør Max Payne til verdens elvte bedste spilhelte.



10 Link

Kendt fra Legend of Zelda-serien

Der er naturligvis flere på redaktionen, der faktisk tænder på frække, grønklædte elvere med spidse ører, men det er ikke derfor, vi elsker Link. Det er i stedet, fordi den grønklædte knægt er indbegrebet af en helt. Med den ene fod i den klassiske saga og den anden i Shigeru Miyamotos forskruede fantasi er han altid klar til at redde dagen, selv når oddsene ser ekstremt skidte ud, og mørket er tæt på at sejre. Vi elsker bare lille Link.



08 Samus Aran

Kendt fra Metroid Prime, Metroid Fusion mfl.

Blandt Nintendos helte er Samus Aran unik. Hun skaffer sig ikke horder af venner og deltager sjældent, hvis nogensinde, i festspil sammen med firmaets buttede blikkenslager. Hun bruger heller ikke tiden på at rende fra by til by med tomme glasflasker sammen med en lille fe i Hyrule. Nej, Samus er en fåmælt heltinde, som trives bedst i lavafyldte gange, hvor fjenderne angriber hende fra enhver tænkelig vinkel. Hun er galaksens bedste dusørjæger. Hun er smart, stærk og smuk. Samtidig er der naturligvis et menneske under overfladen, vi snakker naturligvis om Chozo-rustningen, der er blevet givet til hende i en tidlig alder, og som vi glimtvist har set noget til under hendes opvækst hos Chozo-folket, hvor hun skyder den sidste Metroid. Alligevel ved vi meget lidt om Samus, en rigtig dame i spilsammenhænge.



07 Lara Croft

Kendt fra Tomb Raider-spillene

Den storbarmede valkyrie, den engelske adels pige, den gravrovende skønhed. Kært barn har mange navne. I dag skulle hun være omkring 38 år gammel, hvis altså man tager udgangspunkt i de oprindelige oplysninger, hvilket er imponerende, når man tænker på, at hun aldrig har undergået en skønhedsoperation. Det er også imponerende at pigebarnet, som kom til verden i 1996 i Tomb Raider, og som bagefter blev spændt fast til en malkemaskine, udpint og plaget af Eidos og sidst, men ikke mindst, gik ned med flaget i Angel of Darkness, stadig er en af de mest kølige og interessante spilheltinder, der findes. Hun er stadig en lysende stjerne, og vi har brug for mange flere kvindelige helte af hendes slags. Tomb Raider Legend er en begyndelse.

09 Master Chief

Kendt fra Halo: Combat Evolved og Halo 2

Der er et eller andet over cyborgs. Genetisk og mekanisk forbedrede krigsmaskiner med en kapacitet, der rækker langt ud over det almindelige menneskes. I spilverdenen er den absolut bedste cyborg naturligvis Bungies Spartan II-soldat, der som det sidste bolværk forsvarer jorden mod The Covenants invaderende infanteri og planer om total udryddelse af menneskeheden. Længst fremme i rækkerne står naturligvis nummer 117, der er mest kendt for sin militære rang som Master Chief. Han er en af spilhistoriens hårdeste spilhelte og nærmest synonym med Xbox. Han er grøn, voldsom, ærkeamerikansk og har sønderkudt hele delinger af skydeglade, mørkelilla rumvæsener. Her på redaktionen elsker vi alt, Master Chief foretager sig. Vi samler på figurerne og legetøjet og er god i gang med vores egen Mjølner-rustning.





06 Super Mario

Kendt fra Super Mario Bros, Super Mario World og Super Mario 64

Mario er den anden generations største spillikon. Han hører til den generation af helte, der havde en anelse mere personlighed end den venstre pind i Pong. Vi mener ikke noget ond med det, når vi siger det: Den venstre pind i Pong var absolut minimalistisk lækker. Mario er karakteren, der fik hele spilverdenen til at indse, at også pixels kan have en personlighed. Blikkenslageren var kongen af den todimensionelle verden takket være præcise hop over chokoladefarvede trapper og fluesvampe. Nogle år senere lagde han også 3D-universet ned, i hvad der stadig kan betegnes som verdens bedste 3D-platformspil. Sagen er, at alle platformsspil med den lettere buttede blikkenslager (ja, okay han er tyk) er helt fantastiske. Bare det, at han en overgang var mere kendt end Mickey Mouse af de amerikanske børn, siger en hel del. Mario er en ægte spilhelte hele vejen.

Mega Man

Mega Man skulle bare med på listen. Thomas Nielsen ville ikke give sig. Men efter en del diskussioner og snakken frem og tilbage stod det klart, at Capcoms lille blå robotdreng ikke rigtig fortjener en plads på listen, eftersom han mest af alt minder om et lille barn i en sparkedragt. Han får dog en trøstepris.

Parappa the Rapper

Sonys rappende hundedreng var uendelig tæt på at få en plads på listen. Hans ekstremt kølige fremtoning, blandet med hans afslappede facon og klokkeklare rapkundskaber, gør ham stadig til en af vores favoritkarakterer.



03 Alucard

Kendt fra Castlevania

Adrian Fahrenheit Tepes, alias Genya Arikado, alias Alucard, er ikke bare Draculas søn. Med sin ligblege hud, lange hvide hår og renaissance-toj er han en af de bedst designede karakterer nogensinde. Sofistikeret og stilfuld som han er, hugger han sig gennem ikke et, ikke to, men hele tre af verdens bedste action-eventyr. Alucard er vampyrjægeren, der kan få Capcoms halvtriste Dante til at løbe hjem og gemme sig.



05 Manny Cavalera

Kendt fra Grim Fandango

Celso Flores var netop gået bort og ventede udenfor kontoret. Pludselig åbnede døden, Manny, døren og undskyldte for den lange ventetid. Derefter kastede han sig nådesløst ud i at sælge Celso alverdens rejsepakker, så turen til dødsriget ville blive bare en smule mere behagelig. Men Celso havde levet et hårdt liv, og der var ikke plads til en luksus-billet til himlen, så hun måtte nøjes med en vandrestav. Kun et enkelt spil skulle der til, før Manuel "Manny" Calavare stjal vores hjerter. Han arbejdede hårdt for dødsdepartementet og havde det kummerlige job at skulle sælge luksusrejsepakker til netop døde personer. Med sin helt igennem fantastiske personlighed, sine frække kommentarer og en sort indstilling til livet er Manny en tidløs og fantastisk spilfigur med masser af dybde og originalitet.



04 Kazuya Mishima

Kendt fra samtlige Tekken-spil

Han smed sin far i en vulkan, sprængte sin søn i stykker med et målsøgende missil og slog sin besatte farfar til lirekassemand. Kazuya Mishima fra Namcos Tekken-serie er en af spilverdens mest nådesløse helte, nogensinde.



02 Leon S. Kennedy

Kendt fra Resident Evil 2 og 4

I Resident Evil 2 var han en forsigtig og nystartet betjent, som gjorde alt efter reglerne. En konsol-generation senere i Resident Evil 4 er han en hærdet zombie-dræber og behårdet specialagent. Capcom elsker sine Raccoon City-helte og lader dem konstant optræde i hinandens eventyr. I femmeren er det Chris Redfield, som gør comeback. Vi holder dog vejret, indtil vi får Leon at se igen. En fantastisk helt.



01 Solid Snake (+ Big Boss)

Metal Gear, Metal Gear 2, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3, Metal Gear Acid

Hvis der findes en helt, som faktisk lever op til begrebet "manden, myten, legenden", så er det uden tvivl den hemmelige agent, samvittighedsplagede morder og regelbundne Metal Gear-soldat: Solid Snake. Hideo Kojima forsøger på ingen måde at skjule, at Snake er en salg sammenblanding af tyveri og inspiration fra alle de film og bøger, der har inspireret ham som spilskaber. Alligevel er resultatet blevet en unik karakter, der er helt sin egen. Ingen andre har en bandana, hoster og siger replikker som "What's the insertion method?" i samme basleje som Konamis supersmidige spion.

Ingen anden helt har så diaboliske og decideret ondsksfulde fjender som Snake, ingen har så velskruede og handlekraftige kvinder ved sin side, og ingen anden har været udsat for tortur,

røget så mange cigaretter og set så meget meningsløshed i en krig for. At han til og med har taget livet af både sin bror og far i tjenesten og nu seneste i det fjerde spil i serien er blevet både gammel og har fået sig en lysegrå moustache får os bare til at elske ham endnu mere.

Med spilfigurer er det ofte som med spilmusik. De fungerer strålende i den sammenhæng, de er tiltænkt, men er uden for sammenhængen en smule kedelige, hule og ligegyldige. Snake er den lysende undtagelse. Det er ikke Hideo Kojimas Metal Gear-spil, der gør ham til en mindeværdig og fantastisk karakter, det er ham, der gør spillene til brillante actionspil. Det er Snakes fortjeneste, og derfor er han vores mest elskede spilhelte nogensinde. Vi håber meget på at han får en værdig afslutning i det kommende fjerde kapitel til PlayStation 3.



BRAIN^{NINTENDO} TRAINING TO

**KOM OG PRØV DEN NYE NINTE
SOM HAR TAGET JAPANS VOKSN**

HOLD HJERNEN I FORM! BRAIN TRAINING
HJERNEN UNG OG HAR FÅET SELV PENSIO



MØD OS HER

Tordag d. 24. August – Lørdag d. 26. August
Lyngby Storcenter – Teaterpladsen
www.lyngbystorcenter.dk

Fredag d. 01. September – Søndag d. 03. September
Kolding Storcenter – Centerpladsen
www.koldingstorcenter.dk

Torsdag d. 07. September – Lørdag d. 09. September
Fisketorvet – v/Føtex – København
www.fisketorvet.dk

Fredag d. 15. September – Lørdag d. 16. September
Slagelse Centeret – Sydsjælland
www.vestsjaellandscentret.dk

Torsdag d. 21. September – Lørdag d. 23. September
Field's - Store Torv – København
www.fields.dk

Fredag d. 29. September – Søndag d. 01. Oktober
Helsingør By Center – v/ BO Bøger – Kultur Nat – kl. 17.00-22.00
www.helsingorbycenter.dk

Fredag d. 06. Oktober – Lørdag d. 07. Oktober
Rosengårdscenteret – Odense
www.rosengaardscentret.dk

Fredag d. 13. Oktober – Lørdag d. 14. Oktober
Rodovre Storcenter – Sjælland
www.rodovrecentrum.dk

Fredag d. 20. Oktober – Lørdag d. 21. Oktober
Ålborg Storcenter – Ålborg (Hobrovej)
www.aalborgstorcenter.dk

Torsdag d. 26. Oktober – Lørdag d. 28. Oktober
City 2 – Sjælland
www.city2.dk

Fredag d. 03. November – Søndag d. 05. November
Storcenter Nord – Århus
Centeret åbner i August.

Fredag d. 10. November – Lørdag d. 11. November
Bruuns Galleri – Store Torv – Århus
www.bruunsgalleri.dk

Torsdag kl. 14 – 19

Lørdag kl. 10 – 15

Fredag kl. 13 – 19

Søndag kl. 10 – 15

TOUCH

Ninte

NINTENDO DS[®] Lite 06

NINTENDO DS LITE OG SPILLENE TILDRAGER BEFOLKNING MED STORM

...NING ER ET REDSKAB TIL AT HOLDE
...ONISTER TIL AT SPILLE NINTENDO DS.

Læs mere på www.nintendo.dk

07. Oktober

14. Oktober

21. Oktober
(ej 452)

28. Oktober

05. November

11. November



Game
reactor

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



Dead Rising

Tag til Willamette butikcenter og se en kødrand af udøde, stavrende zombier

Information

Plattform Xbox 360
Udvikler Capcom
Udgiver Capcom
Genre Action
Udgives 14. september
Antal spillere 1
Anb. Alder 18 år
Testet version PAL
Plus Lækker stemning. Masser af missioner. Flot grafik. God styring. Dejlig, sort humor.
Minus Spillets dag- og nat-cyklus. Din altid ringende mobiltelefon.

Du kan nå meget på 72 timer. Du kan nå at blive forelsket, gift og skilt igen. Du kan gå fra at være ludfattig til at eje millioner, fra at eje millioner til at sidde på gaden. Du kan rejse på weekend hos kæresten, møde nye mennesker og komme hjem med et helt andet syn på livet. Du kan blive degraderet, forfremmet, forvist eller fyret. Du kan vinde et maratonløb, tage på pubcrawl i Blokhus eller sidde indespærret i byens arrest. Kort sagt: 72 timer er lang tid.

For freelance fotojournalisten Frank West, spendes de 72 timer i den lille soveby Willamette i Colorado, eller nærmere betegnet byens gigantiske indkøbscenter, komplet med øreblydende ringe elevatormuzak, farvestrålende, lokkende facader og højt-polerede butiksruder. Indbyggertallet

ligger normalt omkring de 53.000, men nu hvor ca. 52.970 er forvandlet til kødædende, stavrende zombier, byens tankstation er eksploderet og hæren har opsat en karantænezone omkring byen, er Willamette alt andet end en soveby. Det er en god historie, hvis ellers Frank overhovedet kan finde ud af hvad der foregår.

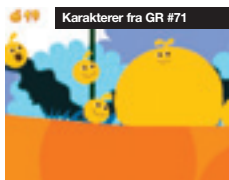
Hvis jeg påstår, at Dead Rising er mere indbydende nu, end da jeg sidste år lagde hænderne på joypaddet ved X05, så ville jeg lyve. Keiji Inafunes krybende rædselskabinet ser ikke bare marginaler bedre ud, det har taget adskillige svy mileskridt hen over kredsen i Microsofts Xbox 360. Fra at være et spil bygget op omkring et tamt kampsystem og med udsigten til en kraftig beskæring af spillets hovedingrediens, nemlig zombierne, er Dead

Rising, der i øjeblikket snurrer i min maskine, nu helt vidunderligt. De mange næstgenerationsmuskler bruges rask væk på tusind og atter tusind af ligblege, hvæsende udøde, mens selve oplevelsen fremstår som en frisk cocktail af Resident Evil, Grand Theft Auto og en pæn portion Ico. Forvirret?

Dead Rising er typisk Capcom hele vejen. Fra de overkarikerede karakterer, der kommer og går som det passer dem, til den rodede og alligevel interessante historie om regeringer, gale professorer og hemmelige agenter. I stedet for at være et decideret, hjernedødt actionspil i stil med Dynasty Warriors og Kingdom under Fire, er Dead Rising et sandkasse-spil med tydelige træk fra Resident Evil og det eventyrlige Ico. Opgaverne kommer løbende hen over spillets 72 timer og

Et andet syn

Dead Rising er et af de spil, der minder mig om hvorfor jeg overhovedet begyndte med at spille til at starte med: Fordi det er simpelthen er sjovt! Dead Rising er anderledes, er fyldt til randen med sort humor, og lækkert lavet. Gameplayet til tider er lige lovligt enkelt, men det underholder hele vejen og nogle gange er det nok. **8/10**
_Martin B. Larsen



Karakterer fra GR #71

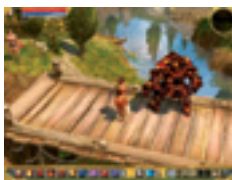
Loco Roco
PSP / Sony 9/10

New Super Mario Bros.
Nintendo DS / Nintendo 9/10

Half-Life 2: Episode One
PC / EA 9/10

Syphon Filter: Dark Mirror
PSP / Sony 8/10

Brain Training
Nintendo DS / Nintendo 8/10



Titan Quest
PC / THQ 8/10

MotoGP '06
Xbox 360 / THQ 7/10

FiatOut 2
Xbox, PS2, Pc / Empire n 7/10

Tourist Trophy
PS2 / Sony 7/10

Super Monkey Ball Adventures
PS2, GC / Sega 6/10



Street Fighter Alpha Anthology 5/10
PS2 / Capcom

Rumble Roses XX 4/10
Xbox 360 / Konami

X-Men: The Official Game 4/10
PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Activision

Rampage: Total Destruction 4/10
GC, PS2 / Midway

Desperados 2 3/10
PC / Atari



Franks kamera er ikke bare til pynt. Gennem hele spillet kan han tage billeder af det han oplever. Jo mere vold, blod og action der er på billederne, jo bedre. Desuden stiger han i niveau som han slager de levende døde. En tæller nederst i højre hjørne holder øje med antallet af døde.



Spil det igen og igen...

Dead Rising indbyder til flere gennemspilninger, ikke mindst fordi selve historien går tabt, hvis du ikke overholder tidsfristen for de bærende missioner. Sker dette kan du sagtens spille videre, hjælpe nødstedte og forhåbentlig tilsidst redde dig ud af byen, men du mister den store avisbasker, og må derfor leve i uvished. Startes Dead Rising forfra, kan du spille videre med det niveau din karakter har nået, og dermed bære flere våben, tage mere skade og være en del mere effektiv i kampene mod spillets frustrerende boss'er.

modtages på den medfølgende mobiltelefon. Det ene øjeblik bønfalder centerets vicevært dig om at redde to forskræmte japanske turister ud af en boghandel, det næste hjælper du en hemmelighedsfuld agent med at nedlægge en gådefuld, spansk pistolero. Og situationen kan blive temmelig hårrejsende, når dit scoop-meter hele tiden daler og din seneste opgave er ved at blive revet fra hinanden af nedbidte negle og rådne tænder i en hundedyr tøjbutik på første sal.

Heldigvis er Frank ikke bange for at vippe de dvaske, kødædende lig et par på hovedet, og det er der god grund til, for stort set alt i Dead Rising kan bruges som et våben. Tag et smut forbi fitness-centeret og en tilfældig håndvægt kan blive et hovedknusende våben. Besøg legetøjsbutikken og du kan svinge et lyssværd med den klassiske, indlagte Star Wars-summen. Tæsk en tilfældig uddød betjent og snup hans pistol. Selv skraldespande, bænke, græsslåmaskiner og jernstænger kan bruges. Kampsystemet slår aldrig knuder på sig selv, selvom det skal gabe så bredt. Alt hvad Frank samler op kan bruges, uden at tænke synderligt over det, og som du stiger i niveau, lærer du til og med nye bevægelser, får muligheden for at bære på

flere genstande og får et mere genstridigt helbred.

Men, og der er stort set altid et men, når det handler om Capcom; Dead Rising er ikke uden fejl. Spillets dag-til nat-cyklus er en akilleshæl, der kan ødelægge både mellemsekvenser og visse missioner med et blæksort mørke. Det samme må siges om mobiltelefonen, din livline til nye missioner og hints. For mens det er rart at få informationer om, hvordan du blander forskellig mad til ernærende måltider eller bruger et bestemt våben, så ved du ikke hvad et evt. opkald er omkring. Tager du alle opkald, så har du pludselig ti tidsbestemte scoop-chancer, der skal gennemføres med lynets hast, hvis ikke de nødstedte mennesker skal ende som zombieføde – noget, der aldrig kan lade sig gøre på grund af størrelsen af centeret, hvilket betyder, at vigtige informationer går tabt og du derfor mister overblikket.

Det er få ting der mangler, for at kalde Dead Rising for en egentlig klassiker, men det er stadig forbandet velfungerende og spændende.

Thomas Tanggaard

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8 Dødgodt og gennemført actionspil

Juiced Eliminator

Toppolerede øser med masser af lattergas

Platform PSP Udvikler Juiced Games Udgiver THQ Genre Driving Udgives Ude nu Antal spillere 1-4 Testet version Europa Anb. Alder 12 år

Sofaen jeg ligger i er beige og stillestående. Bilen på min PSP, der kværner asfalt som en 10-årig, æder matadormix, er limegrøn og alt andet end stillestående. En omgang neon i bunden af bilen giver asfalten et flot blåt skær, mens jeg pumper en ny omgang lattergas ind i motoren. Farten burde få enhver fartfælde i miles omkreds til at gå af. Det går strygende. Lige indtil jeg når et sving. Koldsveden springer frem, foden letter fra speederen og svæver nervøst over bremsen. Med underlige fægtende bevægelser rykker jeg i rattet, i et forsøg på at få mit oktanmonster gennem svinget. Crunch. Den lækre neon knuses og lattergassen fiser ud af min bil. Et stille skrig truer med at ødelægge sommerfreden.

Juiced Eliminator slutter sig til vrirmlen af bilspil på PSP. Eftersom konkurrencen allerede nu, knap et år efter maskinens udgivelse, er usandsynlig skarp, må man forvente, at Juiced har et eller andet nyt, eller slet og ret gør visse ting bedre end konkurrenterne. Udgangspunktet er kliché over alle grænser. Du, en talentfuld knos med motorolie i blodet, kommer til en by og skal samle på både biler og respekt. Så vidt, så forudsigeligt. Bilerne er naturligvis af den hurtige slags, farten høj og musikken af den slags, der altid akkompagnerer bilspil. Men altså: biler skal udstyres med



ekstravagante udstødningsrør, hippe lakeringer og hvad hjertet ellers begærer af overflodigt grej. Hestekræfter kan øges, bremses forbedres og acceleration maksimeres. Men inden da skal der tjenes penge, og det gøres naturligvis ved at køre løb af forskellig slags. Der er de sædvanlige løbsvarianter plus en ny i Juiced-regi, nemlig Eliminator, fra spillets titel, hvor den sidste i hver omgang bliver sparket ud.

Der hvor kæden hopper af er, når der rent faktisk skal køres. At bevæge sig rundt på spillets mange, og ret generiske baner, er en hel videnskab i sig selv. Grunden er en styring, der overdriver eller ikke reagerer til tiden. Det er egentlig ligegyldigt, om du bruger den lille styrepind eller retningsknapperne, manglen på kontrol er der stadig. Det er en kombination af over- og understyring, der aldrig rigtig bliver så stabil, at den er til at regne med.

Juiced: Eliminator er sandt at sige, ikke nogen komet på spilhimlen. I forhold til konkurrenterne, tilbyder det hverken det ene eller det andet. Gameplaymæssig fornyelse eller bare forbedring kan der skydes en hvid pil efter. Grafikken minder om konkurrenterne, mens lydsiden er et miks af amerikansk rock og lignende, der altid fylder baggrunden på racerspil. Med mindre du skal have alt, der bare dufter den mindste smule af benzin, er der ingen grund til at beskæftige dig med Juiced. Det er ikke dårligt, det er bare set så mange gange før, at det er svært at hidse sig synderligt op over det.

Asmus Neergaard

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6 Skabelonskåret racerspil uden det store



Juiced Games overraskede mange med Juiced, da firmaet efter en konkurs med Acclaim, fik udgivet deres ambitiøse racer gennem THQ. Nu er den håndholdte version på gaden, men med PSP's tvivlsomme styring og den store konkurrence på formatet, har det svært ved rigtig at imponere.



Pænt, men også tomt

Selvfolgelig ser et eventyr som Enchanted Arms flottere ud, kørende på en Xbox 360 end f.eks. en PlayStation 2, men til trods for den visuelle side, så føles byerne meget tomme.



Enchanted Arms

Golems, magi og et velkendt, japansk eventyr uden de store armbevægelser

Information

Platform Xbox 360
Udvikler From Software
Udgiver Ubisoft
Genre Rollespil
Udgives 9. september
Antal spillere 1
Anb. Alder 12 år
Testet version PAL
Plus God grafik.
 Gennemført design.
 Rimeligt eventyr.
Minus Alt for lineært.
 Træg dialog. Ensførmigt i kampene.

Hvis bare-kommentaren er en tilbagevendende ting i spilindustrien. Hvis bare Core Design havde haft lidt længere tid til at lave Tomb Raider, så var Angel of Darkness ikke endt som en pinlig maveplasker. Hvis bare Nintendo havde valgt CD-Rom-formatet frem for de små plastikassetter, så havde N64 været et langt større hit, og hvis bare Microsoft havde haft et par velfungerende rollespil til Xbox-konsollen, så ville det japanske publikum have købt sig tossede i den store, sorte æske. Om det er sandt, er ikke til at vide, men hvis de føromtalte rollespil er i nærheden af From Softwares første eventyr til Xbox 360, så havde det næppe gjort nogen synderlig forskel.

Atsuma er skolens dovne dreng, en gavflab der spenderer det meste af sin

tid på ottende række i magiuniversitets forelæsningsaal. Her sidder han og snorker højlødt. Alligevel er han en af skolens dygtigste elever, ikke på grund af hans intelligens eller flid, men på grund af hans højre arm, en magisk anordning der indeholder mystiske kræfter, kræfter der naturligvis er omdrejningspunktet for historien. Hele dit liv har du daset, sovet i timerne og været én stor dårlig undskyldning, men nu er det slut. For mystiske, ældgamle kræfter er blevet vækket til live, og du er fanget i midten af det hele med en langt større rolle, end du overhovedet kunne forestille dig.

Enchanted Arms er i gang, men der lægges hurtigt låg på fornøjelsen. Spillet dialog er stiv, til tider ufrivillig komisk og for det meste bare uengagerende fortalt gennem stillestående

billeder, der ikke ligefrem videregiver følelser. Desværre så er dialogen ikke bare tynd, du har heller ikke muligheden for at tage samtalen i en bestemt retning. Du bliver ofte ikke præsenteret for nogen svarmuligheder, og hvis du endelig gør, så betyder det ikke noget for snakken, da den altid vil ende med samme pointe. At det engelske stemmeskuespil dertil er noget af det mest kummerlige, jeg nogensinde har lagt ører til, gør absolut ikke fornøjelsen større, og jeg fandt lynhurtigt mig selv i færd med at gennemrode menuerne, i et desperat forsøg på at finde det originale japanske lydspor.

Enchanted Arms er et turbaseret actionrollespil, ikke ulig Final Fantasy-serien, med masser af kampe og opgraderingsmuligheder for både dig og dine følgesvende. Der kan både købes

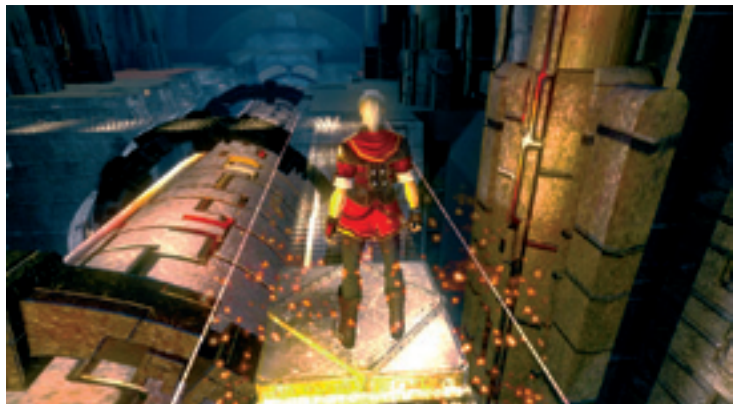
Et andet syn

Enchanted Arms er tilsyneladende et af den slags rollespil, der altid skal udkomme i kolvandet på en ny konsol. Blottet for innovation og uden reelle chancer for at imponere, sendes det ud på markedet inden konkurrencen bliver alt for stor. Med mindre du er decideret sulten, så vent til der kommer noget andet. **5/10**
 _Thomas Tanggaard



Og så er det igen kampetid

Et af Enchanted Arms store problemer er de mange, tilfældige kampe du skal trækkes igennem. Præcis som det har været tilfældet med adskillige rollespil gennem årene, så kan du nærmest ikke tage et skridt fremad, før end en ny fjende står klar til at krydse klinger med dig. Heldigvis har From Software anerkendt dette, og har derfor inkluderet en Auto-Battle-funktion, der giver dig mulighed for at lade computeren styre kampene. Så længe det ikke er ekstrem stærke fjender, så virker denne feature udmærket.



Ja, du har set dem før i utallige spil, og de vender tilbage i dette spil. Store, funkende save-points.

nye, kraftigere angreb, kurerende medicin og alskens andre produkter, alle sammen hjælpemidler du får brug for til at udrydde al ondskab fra verden. Desværre så er der ikke så mange muligheder i omgivelserne, som der er i persongalleriet.

Spillet byder ellers på et utrolig flot univers, som består af alt fra enorme storbyer og overbegroede skove til gyldne kyster og mørke grotter. Det er en verden, som fremstår både imponerende og indbydende, desværre så slukkes drømmen om at udforske de små kroge og sidegader hurtigt, da de kun er for syns skyld, smukke men også tomme teater-kulisser uden dybde. Enchanted Arms' storbyer har tilsyneladende også for nyligt været plaget af en sælsom form for pest, da antallet af mennesker på gaden er umådeligt spinkelt. Selv kongens hovedstad, London, er tyndt befolket og emmer slet ikke af det liv, som der burde være - eventyrverden eller ej. Det hele ser flot ud, men interaktivitet i miljøerne skal du lede længe efter.

Kampsystemet i Enchanted Arms er 100 % turbaseret, og der er ingen mulighed for at håndtere det i realtime. Fjenderne er ikke synlige, når du udforsker de forskellige områder, og det

betyder, at du på et hvert givet tidspunkt, også selvom du har undersøgt rummet mange gange før, kan løbe direkte ind i endnu en kamp. Når kamppladsen så toner frem, afvikles det hele lidt som skak. Du rykker, fjenden rykker, der rodes i menuerne og så uddeles der tæsk. Desværre er der ingen reel dybde i kampsystemet, og jeg sad for det meste med en underlig følelse af deja-vu.

Enchanted Arms er langt fra genre-definerende. Det er et standardiseret eventyr, skåret over en velkendt skabelon, du har stødt på masser af gange, hvis du har spenderet bare et minimum af timer i en rollespilsverden. Men det, spillet gør rigtigt, er at skabe et unikt univers, som adskiller sig en del fra de rollespil, der tidligere er blevet udgivet til Microsofts konsoller. Det er ærkejapansk, en smule for meget for min smag, men hvis du er tilhænger af postapokalyptiske fortællinger, de overdrevne slåskampe og måske de melodramatiske replikker, så bør du måske se nærmere på det.

._Martin B. Larsen

6/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 7
Ærkejapansk eventyr i en kendt skabelon

Field Commander

Find sildesalaten frem til krig hr. kommandør

Platform PSP Udvikler Sony Online Entertainment Udgiver Sony Genre Strategi Udgives Ude nu
Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. Alder 12 år

Sol er for dag, hvad måne er for nat. Du kender dem godt ikke? De spørgsmål, hvor du får den første del af en sætning og så helt logisk skal finde den anden? Okay, her er så en til dig: Field Commander er for PSP, hvad...? Nej, du kan ikke se sammenhængen, vel? Det kunne jeg heller ikke, før spillet havde været en tur i ryggen på min PSP. Der skal naturligvis stå: Field Commander er for PSP, hvad Advance Wars er for Nintendo DS. For det er præcis, hvad det er. Sony Online Entertainment har ikke engang prøvet på at camouflere det, de har bare løftet alle de gode ideer direkte ud af Intelligent Systems yderst succesfulde serie og så kaldt det noget andet.

Og det havde sådan set været okay, hvis ellers det bare var ligeså fremragende. Jeg æder nemlig alt, der bare ligner et Tactics-spil, og selvom jeg har kommanderet rundt med tropper i adskillige spil, der strækker sig fra midaldertiden og til langt ind i fremtiden, så har jeg ikke det fjerneste mod at finde sildesalaten af medaljer frem og lege general endnu engang. Problemet med Field Commander er bare, at det aldrig rigtig når samme højde som Advance Wars. Forsvundet er den herlige dialog og de skæve karakterer, som Nintendo kan bryste sig af. I stedet for komiske, til tider intime og tårevædede samtaler med et galleri af anderledes og ret farverige karakterer, får du i Field Commander en brølen, skabelon-skåret general, der med typisk sandpapirsstemme og i en irriterende militærjargon fortæller dig præcis, hvad næste mission går ud på. Oven i dette

er Field Commander også et decideret grimt spil. De små, buttede fly, tanks, både og helikoptere, der gør Advance Wars så ekstrem nuttet, er erstattet af designmæssigt svage, metalfarvede bunker af metal, der hverken ejer flair eller form. Det er et af de spil, som du med sikkerhed vil tro er produceret kort før udgivelsen af selve PSP'en. Det er unødigt grimt og designmæssigt nærmest en katastrofe.

Men hvor er det så lige godt henne? Ja, for du har naturligvis skimtet til karakteren på syv, og du ved, at det ikke betyder en regulær bundskrabber. Det er naturligvis i de strategiske valg, missionernes opbygning og de let genkendelige regler. Og det er humlen i Field Commander: Eskorteringsmissioner, nøje planlagte angreb på fjendens baser og hovedkvarter, Fog of War-scenarier, hvor du skal rykke forsigtigt frem for ikke at blive overrasket i tågen, kampe hvor du hurtigst muligt skal have fat i en fabrik, så du kan begynde oprustningen mod en overmagt osv. Der er absolut intet, der ikke er set før, i Field Commander, men fordi holdet har været mere end tilfredse med bare at male Advance Wars om i nye farver, så virker selve skelettet, altså strategien.

Er du ligesom jeg bare bidt af tanken om at kunne kommandere rundt med hundredvis af små, pixelerede soldater og køretøjer, så kan du se gennem fingre med manglerne.

._Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 4 Gameplay 7 Lyd 5 Holdbarhed 7
Visuelt grimt, men taktisk godt spil

Field Commanders visuelle side er langt fra den velkendte anime-stil som Advance Wars lægger for dagen. Her er alt mudret, blankt og helt vanvittig uinspirerende at se på.



Anmeldelser

SingStar Anthems

Indskrænket jukeboks for sanglærkerne

Platform PS2 Udvikler Relentless Udgiver Sony Genre Party Udgives Ude nu
Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Så er jeg på den igen mine damer og herrer. Som en ren entertainer forvandler jeg glædeligt min stue til en prægtig scene, hvor vennerne og jeg kan skråle løs til sangene fra SingStar. Sidst jeg havde stimlet slænget sammen var til 80'er-udgaven af det populære karaoke-spil, men denne gang står løjerlighederne på Anthems.

Tidligere har Relentless kastet sig over rock-genren, musik fra 80'erne og nu er det som sagt Anthems, eller hymner om du vil. Gameplayet er uændret i forhold til tidligere, så forvent gode, intuitive menuer og en oplevelse, der er let at gå til selv for personer, der normalt ikke bruger en PS2. Lad mig dog kaste et blik på det vigtigste, nemlig sangene, som spænder over en lang række populære sangerperler. Jeg kan nævne kendte skæringer, såsom Whitney Houston: I Wanna Dance With Somebody, Pussycat Dolls: Don't cha, Cher: If I Could Turn Back Time og The Weather Girls: It's Raining Men. Som du kan se spænder lovprisningerne fra mænd til dans, og de fleste burde øjeblikkeligt kunne synge med på hits af denne kaliber.

Desværre var Anthems ikke helt let at komme igennem med min stemme, som er i den dybere ende af spektret. Det var faktisk kun aftenens eneste kvindelige deltager der kunne komme

helskindet igennem de fleste sange, mens jeg sad og hostede som en gammel sømand.

Ikke alene er de kvindelige kunstnere overrepræsenteret på skiven, også antallet af numre er skåret drastisk ned i forhold til tidligere titler i serien. SingStar Anthems er en af seriens absolut svageste udgivelser. Ikke alene er det en meget ensporet sangliste, men ydermere er listen markant mindre, end jeg har set i de tidligere spil. Ganske vist havde vennerne og jeg en sjov aften, men vi sad hurtigt og higede efter at sætte SingStar '80s og Rocks i konsollen i stedet for.

_Steen Marquard

5/10

Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 8 Holdbarhed 4
Tynd og uinteressant sangpakke



Anthems er en hasteudgivelse, der slet ikke indeholder den samme mængde sange eller variation, som de tidligere kapitler i den populære serie.

For første gang i flere år, kan ændringerne EA har foretaget faktisk mærkes ude på isen - hvor herligt.



NHL 07

Iskold og innovativ ishockey efter genopbygning

Platform PC, PS2, Xbox, Xbox 360 Udvikler EA Udgiver EA Genre Sport Udgives 14. september
Antal spillere 1-8 Testet version Xbox, PAL Anb. Alder 3 år

NHL 07 føles som et tiltrængt nyt spil. Mest bemærkelsesværdigt er den dugfriske fysikmotor, der blandt andet gør, at pucken ikke længere bliver absorberet af målmanden - i stedet for den maskerede vogter nødt til at arbejde for at få fat i pucken, og det bliver der så sandelig også gjort. Ændringen betyder, at det nu i langt højere grad er muligt at score på ripost-mål, samtidig med, at one-timers er blevet sværere at eksekvere korrekt. Desuden flyver pucken nu mere

naturligt omkring i is-arenaen, noget som helt klart skal opleves på første hånd. Der, hvor NHL 07 ikke føles helt velafbalanceret, er i den noget svingende AI, der tit scorer selvmål. Visuelt er spillet til gengæld lækkert, og med genopbygningen også ekstremt friskt.

_Nicolas Elmøe

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 9
Gennemført og flot hockey-spil

Prey

En vred indianer på afveje i verdensrummet

Platform Xbox 360 Udvikler Human Head Studios Udgiver Take 2 Genre Action Udgives Ude nu
Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. Alder 18 år

Prey er ét langt Kodak-øjeblik. Fra det øjeblik, du første gang, forsigtigt stikker hovedet gennem en funkende portal til du løber på loftet, jagtet af et rasende rumvæsen og senere foretager din første sjælevandring, kan du høre kameraet knipse på livet løs, flere ruller film lader livet bare indenfor de første par timers spil.

Som kærlighedsbarn bragt til live i billeder fra henholdsvis H.R. Giger og M.C. Eschers hænder, vandrer du, evigt jagtet, gennem verdens mest ubehagelige organiske rumskib i forsøget på at få din udkårne tilbage.

Human Head Studios skriver fra starten regelbogen om. Du kan absolut krydse af i boksene med store våben, hidsige fjender og endeløse, dårligt oplyste gange, men så står den heller ikke på forudsigelighed længere. Portaler der fører dig fra den ene ende af skibet til anden i et splitsekund,

oplyste vandrestier, der lader dig gå på væggene og i loftet, samt en tyngdekraft, der med kun et enkelt skud kan vendes, så fjenderne falder mod dækket med et knogleknusende smask, er alt sammen med til at holde Prey friskt og anderledes. . Hvad der dog ikke er slettet i Human Heads projekt, er manglen på historiemæssig tyngde. Til trods for Half-Life 2's vidtrækkende og ekstrem vedkommende plot, så kører Preys manus i friggear.

Prey er dog alligevel solidt. Med 7-8 timers intens action og en grafik der ligger i lige linie med den fra Doom og Quake IV, er det svært ikke at blive limet fast til skærmen.

_Thomas Tanggaard

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
Velfungerende actionspil med fornyelser



Designmæssigt ligner Prey til forveksling både Doom og Quake IV, men det gør ikke så meget. Det er i gameplayet at 3D Realms ekspertise skinner igennem og Human Head Studios, har på fornemste vis formået at få sat de gode ideer sammen til et fremragende spil.

Saints Row



18+

XBOX
LIVE

www.saintsrow.com



volition inc.



Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
*Join the Gang Recruitment campaign for your chance to win top prizes. Texts cost 25p, plus your standard message rate. Closing date is 30th September 2006

Jump in

XBOX 360™

Anmeldelser

Saint's Row

Skift San Andreas ud med Stilwater, og fortsæt karrieren som gadesmart gangster på Xbox 360



Kan du finde fem fejl?
Saint's Row leverer ikke plads til de store spillemæssige overraskelser, i stedet har Volition sat sig for at udbedre de fejl som de syntes sandkasse-spil har, nemlig det dårlige auto-sigte og historien.

Information

Platform Xbox 360
Udvikler Volition
Udgiver THQ
Genre Sandkasse / Action
Udgives 1 september
Antal spillere 1-12
Anb. Alder 18 år
Testet version PAL

Plus God styring. Stor variation og masser af muligheder. Solid og lækker online-del. Imponerende fysik.

Minus Hakkende mellemsekvenser. Til tider skrantende hastighed. Lidt for velkendte missioner.

Sandkasse-spil er en genre, ingen tvivl om det, og jeg ville aldrig drømme om at kalde The Elder Scrolls IV: Oblivion for en klon af Grand Theft Auto. Til trods for spillets åbne vidder, uendelige muligheder og utallige missioner er alt anderledes i Bethesdas middelalderlige univers. At Christopher Stockman, produceren på Saint's Row, forsøger at overbevise mig om, at det også er tilfældet med hans seneste kreation, har jeg til gengæld sværere ved at sluge. Saint's Row er ikke et spil, der benytter sig af sandkassens mange muligheder til at stikke ned ad ideernes boulevard, det er et spil, der benytter sig af Grand Theft Autos mange ideer, skamløst pudser dem af, retter dem til og så hælder dem ned på en ny DVD-skive.

Og det er tydeligt fra det øjeblik, din selvskabte gangster sætter sine hvide gummisko i Saint's Rows mange kvadratkilometer legepark. Hiv en tilfældig indbygger ud af hans bil, og den er din

til at køre døds kørsel i. Rod lidt med radioen, og du får en bred palet af musik fra hiphop over metal og til soul. Ræs ned af den nærmeste gade, og alle springer for livet. Hop ud, træk din semi-automatiske pistol, lad det glimtende gokkejern tale, og se hvordan sagesløse mennesker falder som fluer. Gå ind i den nærmeste butik, hiv lidt tøj ned fra hylterne, og klæd dig som i en af utallige MTV-musikvideoer overdænet med guldkæder og med en flabet cigar i mundvigen.

Det værste er, at jeg ikke har særligt meget imod det. Ja, gud fanden er Saint's Row en decideret kopi af Grand Theft Auto, og jo det ville have været rart, hvis holdet havde givet bare en smule mere af dem selv eller bare valgt et andet emne end Amerikas gadebånd og narko-gangstere, men det er i det mindste stadig underholdende at ræse gennem Stilwater med politiet i hælene, mens det velfungerende fysiksystem kaster rædselsslagne fodgængere op i luften, som jeg rammer dem. Og selvom jeg allerede har kørt mere end min portion ræs ned gennem neon-oplyste gader, så føles det stadig lækkert at drøne rundt i en åben amerikanerslæde med to hjemmedrenge på bagsædet, der skyder på alt og alle. At Volition så også har haft heldet til at fjerne det ekstremt pirrelige auto-aim til fordel for et, jeg selv



Saint's Rows imponerende fysik, gør det umådelig sjovt at køre personbiler ind i massive

guider, gør de nødvendige gadekampe (jeg skal jo have min respekt) langt mindre frustrerende.

Heldigvis er der også mere under overfladen i Saint's Row. Historien, spillets røde tråd er langt mere markant end i San Andreas og Vice City. Den åbner sig via dit engagement i spillets småjobs, hvor der ikke bare kommer penge ind på kontoen, men også respekt. Respekten er igen vejen til flere hjemmedrenge, der kan hives med ud på

Et andet syn

Jeg har virkelig svært ved ikke at syntes om Saint's Row, også selvom jeg ved at Rockstar næste år, vil levere et spil, der er så meget bedre. **8/10**
_Jonas Mäki

Online-gangster med det hele

Spillets fire meget forskellige online-modes er ikke bare tamme, hurtigt kreerede strøtanker, der kun er inkluderet for at gøre Microsoft tilfredse, men i stedet veludførte, gennemtænkte variationer af velkendte temaer som Deathmatch (her kaldt Gangsta Brawl) og Capture the Flag (med det opfindsomme navn Big Ass Chains) samt helt nye som Blinged Out Ride og Protect the Pimp.



Tekken: Dark Resurrection

Namcos turnering presses ned i lommen

Platform PSP Udvikler Namco Udgiver Sony Genre Fighting Udgives 30. august
Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

Enkelthed og tilgængelighed er to af de nøgleord, som gør sig allerbedst, når man snakker spil til en bærbar konsol, og det har derfor heller ikke været mig nogen særlig stor overraskelse, at jeg i den grad har nydt de mange timer i selskab med Tekken på min PSP. Namco har virkelig tænkt sig om og gjort alt, hvad de har kunnet, for at tilpasse spillet til Sonys strømlinede lommemonster, og resultatet er blændende.

Baseret på den tidligere arkade-eksklusive version af Tekken 5 Dark Resurrection kunne man umiddelbart forvente et minimum af to nye figurer, men det har slet ikke været nok for Namco, og de har derfor dykket dybt i kisten mere ekstramateriale. Ligesom Capcom gjorde det med Street Fighter-serien, har Namco nemlig også besluttet sig for at overdyngte købere af spillet med bonus-spil, alternative turneringer og fjollede ekstra materiale, hvilket herfra får et skriftligt bifald.

De to nye figurer består af rigmandsdatteren Lili og den russiske kampmaskine Dragunov, der begge to dog mest virker som sammensmeltninger af forskellige figurer fra spillet, ganske som det altid har været tilfældet med serien. Lili spilles som en blanding af Jun Kazama og Ling Xiaoyu, hvilket oversættes til en masse hurtige spark og næsten akrobatiske bevægelser. Med Dragunov er inspirationen i stedet hentet fra Brian Fury og Jin Kazama, hvilket betyder færre kombinationer og et større fokus på systematiske kraft-

slag og kontraangreb. Ikke overraskende passer begge figurer glimrende ind i det tredive mand store ensemble, som står til din disposition allerede første gang spillet startes.

Ud over de nye figurer er der også blevet plads til en såkaldt Dojo-mode, hvor du efter at have valgt din figur skal kæmpe mod stadigt stærkere modstandere, der alle sammen er udstyret med kunstig intelligens fra menneskelige spillere fra hele verden. Namco har endda gjort det muligt at hente flere AI-opdateringer, således at du kan komme til at spille mod virtuelle versioner af verdens bedste spillere. Dojo-muligheden er en fængende forlængelse af spillets holdbarhed, men er desværre ikke et stort nok plaster til, at du overser, at der ikke er blevet plads til besluttet at kunne spille mod andre menneskelige spillere online.

Det absolut mest imponerende ved Dark Resurrection til PSP er, at det er Tekken i al sin glans, og det skal du holde dig for øje, når du står og overvejer, om Visa-kortet skal køres gennem automaten. Der er ikke sket radikale ændringer i det basale gameplay, men med den redigerede version af det femte spil, bydes her på måske det mest polerede Tekken-spil nogensinde.

Thomas Nielsen

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhed 8
Namcos smukke, håndholdte dræbermaskine



Tekken Dark Resurrection er en imponerende konvertering, der til fulde leverer det en ægte Tekken-fan længtes efter. Med ekstrem lækker grafik, et stort, varieret galleri af kamplystne karakterer og en hel pose af ekstra materiale, er det svært ikke at blive begejstret. Kun en online-mode mangler.



... tankovne og skyde de forbipassende med et jagtgevær.

missionerne, og adgangen til helt centrale opgaver af den slags, der for alvor får territorierne i byen til at skifte hænder. Sammen med Volitions påfund Activities, der kan være alt fra kamikazekørsel til at skulle skade dig selv så meget som muligt på motorvejen over egentlig lejemorder-missioner og til tyveriet af gadens ludere, holder Saint's Row mig i det mindste fanget.

Imponerende er afviklingen på Xbox 360 til gengæld ikke. Saint's Rows

mellemskænsker, der trækkes af spillets grafiske motor, hakker frygteligt i det sommetider, mens det, når du selv tager styringen over din karakter, sagtens kan falde markant i hastigheden – specielt når der foregår meget på skærmen. Det velkendte problem med hele bydele, der med et trylleslag sprænger frem, er heller ikke noget Volition har kunnet magte af glatte ud, ligesom overfladerne på alt fra bygninger til personer og biler sagtens kan være mudrede, indtil du er et par meter fra dem. Dermed falder den fornemste undskyldning for at gentage GTA's succes i nye klæder: et grafisk imponerende næstegenerationsspil uden konsolmæssige begrænsninger.

Det, du skal gøre op med dig selv, er dette: Er du træt? Har du set nok 24 karat guld, rygende pistoler og bukser med plads til to for de næste ti år? Har du stjålet nok biler, fragtet rigeligt med ludere og kørt rundt i alt for mange fiktive, kriminalitetsramte byer? Så glem Saint's Row, for det er præcis, hvad du får, intet mindre, men heller ikke så meget mere. Jeg er dog stadig betaget af genrens charme og muligheder, så jeg tager lige endnu en omgang på gaderne i Stilwater, men så må det også være slut.

Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 8
GTA på forholdsvis intelligent autopilot

Formula One 2006

Formula One støvsuget for reel nytænkning

Platform PS2/PSP Udvikler Liverpool Studios Udgiver Sony Genre Driving
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-12 Testet version PAL Anb. alder 16 år



Hvis der er én serie i motorsporten, der kan pille glansen af enhver med høje tanker om sig selv, er det Formel 1. Selvom MF1-ledelsen ikke lagde et urimeligt pres på mine skuldre under den første testkørsel i Bahrain, som havde til formål at finde den bedste indstilling for vingerne, blev min stabilitet sat på en hård prøve. Kravet var to gange tre omgange i rap på under 1.42.258. På Circuit de Catalunya var målet en flyvende omgang på under 1.21.859, hvilket var en noget større mundfuld, og med udsigt til endnu syv anstrengende testkørsler, for de overhovedet bare ville overveje at lade mig deltage i et Grand Prix, mistede jeg modet.

Sværhedsgraden ødelægger sjældent en spiloplevelse, og jeg kunne selvfølgelig have valgt easy i stedet for medium, selvom det ikke burde være nødvendigt for andre end nybegyndere. Den fordømmende køreassistance slår jeg altid fra. Jeg vil ikke hjælpes rundt i svingene som et lille barn eller have computeren til at bremse ned for mig. Der er jo heller ikke en autohop-funktion i Jak and Daxter, der automatisk får makkerparret til at hoppe over en kløft, du ved et uheld har overset. Det bør ikke være nødvendigt at iføre sig livrem og seler i et computerspil.

Når sværhedsgraden alligevel bliver tungen på vægtskålen, skyldes det, at Formula One 06 er et spejlbillede af sidste års udgave. Tilføjes af de tre nye team, chauffurmæssige omrokeringer og ændrede regler for dækskift og kvalifikation kan dårligt kategoriseres som nye tiltag. Sony følger blot FIA's nye regelsæt og teamændringerne. Dækskifte giver dig naturligvis flere strategiske tangenter at spille på, og den nye kvalifikation sætter mere kulør på en Grand Prix-weekend, selvom Al-

kørerne allerede har spændt ben for flere af mine lovende flyvende omgange. Men det er også det.

Den eneste reelle fornyelse er, at computeren ud fra en række testomgange kan indstille alt fra aerodynamik til hjulophæng, så bilens set-up passer til både bane og kørestil. På den måde slipper enhver, der ligesom jeg bliver svimmel bare ved tanken om at skulle rode rundt med en masse virtuel mekanik, for at bruge oceaner af tid på at prøve sig frem. Jeg oplevede store forskelle på selv de små justeringer, computeren foretog. Der er ingen tvivl om, at Studio Liverpool har forstået at få det optimale ud af de store mængder data, de i årenes løb har fået fra Formel 1-ledelsen.

Med udgivelsen af Formula One 06 har SCEE begået to fejl. For det første har de bildt sig ind, at deres forvaltning af licensen er så fremragende, at de ved blot at følge udviklingen i virkelighedens Formel 1 kan gøre os alle glade og tilfredse. For det andet har de gjort serien til et halvvejs elitært projekt. At grafikken stadig halter bagefter resten af racingfeltet med tungen ud af halsen, og at vi partout skal snydes for at se et sammenhængende replay – hvilket er en væsentlig feature, som blandt andet Gran Turismo lever højt på – gør det kun endnu sværere at se, hvad vi skal med SCEE's seneste Formula One-udspil. Formula One 06 er ikke dårligt. Det er bare overflødig. Det er et mønster-eksempel på, hvad der sker, når årlige opdateringer alene udgives, fordi det er blevet en dårlig vane.

Henrik Bach

6/10

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 5
Helt igennem overflødig racing-oplevelse

Gangs of London

Den engelske hovedstad lægger igen ryg til

Platform PSP Udvikler London Studios Udgiver Sony Genre Sandkasse / Action
Udgivelse 30. august Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. alder 18 år

Jeg har efterhånden besøgt London et par gange, og hver gang slår det mig, hvor dejlig en by det er. Folk er, synes jeg, meget venlige og butikkerne er lige en anelse mere spændende, end hvad den lokale gågade kan præstere. Men London er ikke så venlig endda. Især ikke, hvis den virkelighed, der vises frem i Gangs of London, har noget at skulle have sagt. Den virkelighed spænder hårdt og brutalt ben for begreber som "ro" og "fred". I stedet hopper den ind i en bil, lader et par håndvåben og kører hujende og skrigende rundt om Big Ben, alt imens uskyldige forbipasserende må springe for livet.

Verdenssituationen i Gangs of London ser således ud: Fem bander af forskellig karakter kæmper om magten. Kun én af banderne kan styre London, resten af dem må forlade denne verden. Hvis bandekrig i London lyder bekendt, så er det fordi temaet allerede har været berørt tidligere, i PS2-spillene The Getaway og The Getaway: Black Monday. Gangs of London eksisterer i samme univers og er lavet af den samme udvikler. Kender du lidt til The Getaway, begynder koldsveden formentlig nu at dukke op. For The Getaway var ikke noget mesterværk. Det havde nogle gode ideer, besad nogle modige beslutninger, og var i sidste ende ikke særligt sjovt eller virkelig underholdende. Hvad der er herligt er, at Gangs of London netop adskiller sig så meget fra The Getaway, at spillet er både spændende og langtidsholdbart.

Gangs of London er dog ikke vanvittigt pænt. Spilpersonerne er

grove, som var de udskåret i træ og ideen med de stillestående, tegneserie-sekvenser virker kikset. Det accepterer jeg dog, i og med at det har været prisen, for at kunne køre rundt i en stor del af London, der på trods af en deprimerende palet af brun og betongrå, gør sig godt på PSP'en.

Som spiller skal du fra starten alliere dig med en af de fem bander, der alle har forskellige fordele og ulemper. Dette kan eksempelvis være slagkraftige våben, men sølle biler. Så snart du har valgt en slæng, bliver du i bogstaveligste forstand smidt på gaden. Missioner i forskellige dele af London skal klares, og disse er af den sædvanlige slags, eksempelvis "Kør fra A til B", "Udrådér Y", og så videre. Det er enkelt og ligetil, og selvom det skorter på den store innovation, giver de glimrende underholdning, når du sidder i toget eller lignende. Et enkelt lock-on system letter spillers mange ildkampe, der ellers let kunne vise sig problematiske, når man tænker på PSP'en og dens begrænsninger.

Selv hvis du ikke skulle være i stødet til at køre hasarderet gennem London, kan Gangs of London byde på lidt. En række Pub-spil som pool, dart, en underlig og formentlig engelsk afart af bowling og sågar et arkadespil, er parat, hvis du skulle have lyst, dette giver spillet mere variation.

Gangs of London er afpudset og velspillende. Det er ikke svært at sætte sig ind i og virker, takket være et team-system, en smule mere avanceret end GTA: Liberty City Stories. Om du er til det lidt mere useriøse og kække GTA, eller det historiemæssigt mere alvorlige Gangs of London, er op til dig. Personligt er jeg godt tilfreds med begge.

Asmus Neergaard

7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 8
Sandkasse-action i storbyen London



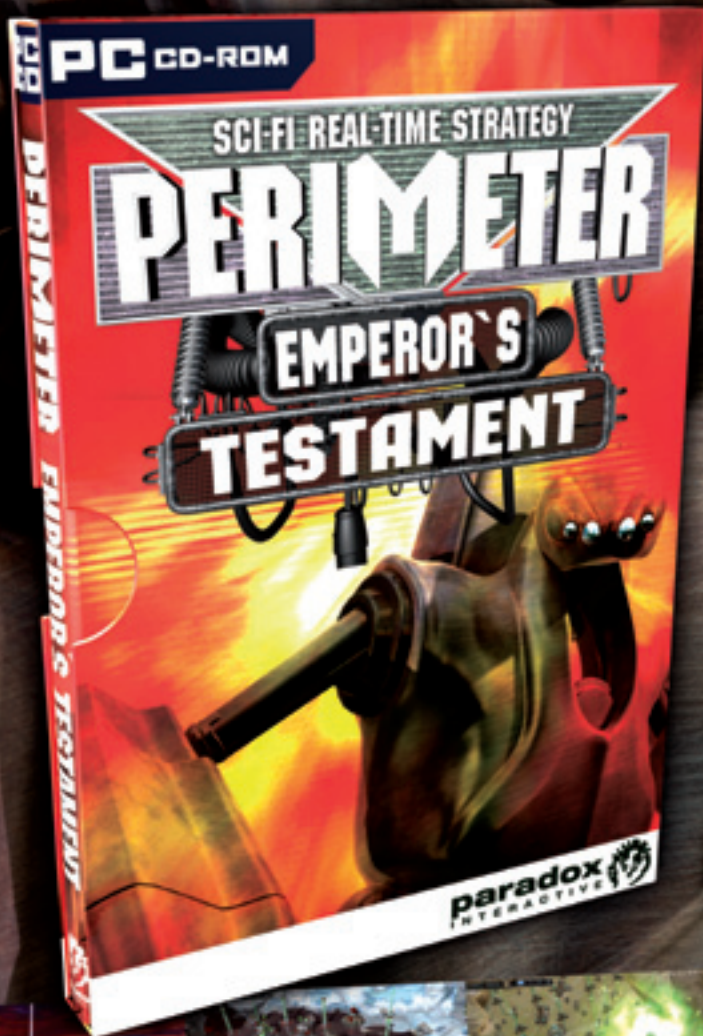
London er tilsyneladende et firkantet, halvtomt sted med kantede, grove mennesker. Til gengæld er det et sjovt sted at slå sig løs som gangster for en af spillets fem bander, der alle vil have kontrollen over byen.

SCI-FI REAL-TIME STRATEGY

PERIMETER

EMPEROR'S TESTAMENT

FULL PRICE VALUE AT 199 DKK
SHIPPING TO STORES AUG 29TH, 2006



FEEL HUNGRY TENSION OF THE HIGHEST SPHERES. FLESH AND BLOOD OF THE ONCE HAVE BEEN SET IN MOTION; THEY'RE PULSATING AROUND THE WORLD IN WHICH THE EMPEROR IS CREATING A NEW HISTORY OF THE GREAT CHAIN."

Said about the first game:

"Perimeter is without a doubt one of the most innovative real-time strategy games to appear in years"

Gamespot

"Perimeter will stand out in my memory for its originality"

IGN



http://www.paradoxplaza.com/p_et.asp

ALWAYS AVAILABLE ON
GAMERSGATE.COM
DOWNLOAD GAMES - ANYTIME - ANYWHERE



MÅNEDENS DVD

Gysets mester

Sand, klipper og en bagende sol. Nå ja, og så mutanter

The Hills Have Eyes

Genre **Gyser**
Udgivelse 15. august
Tekst Thomas Tanggaard

Der skal meget til at chokere mig, og muligvis endnu mere til at forarge, men *The Hills Have Eyes*, der er en nyfortolkning af Wes Cravens gyser fra 1977, en film jeg allerede har set adskillige gange, kommer meget tæt på at gøre det hele og lidt til.

Og det skyldes ene og alene Alexandre Ajas fantastiske fornemmelse for tempo og billedsprog. Hvor Wes Craven, på sin typiske lettere bøvede facon, bare penslede på med blod og hjernemasse, fortæller Aja en anden og mere rå historie, hvor kidnappede babyer, en forsigtig forretningsmand og en lille pige bliver de centrale figurer. Det er en gyser med hjerte, god dialog og fremragende skuespil.

Nyfortolkningen starter dog som den oprindelige film

fra 1977. Big Bog (Ted Levine) rejser tværs over Amerika med hele sin familie. Den tætpakkede campingvogn rummer ikke bare konen og de to yngste børn, men også svigersønnen, den ældste datter og deres første barnebarn. Trætte, tørstige og en smule på herrens mark standser de ved en gammel, nedslidt tankstation for at spørge om vej. Efter at have fået forsyninger og et godt råd om en smutvej begiver de sig mod en nærmest utydelig grusvej, og det skulle de aldrig have gjort. Strandet midt i ingenmandsland og med adskillige kilometer til det nærmeste værksted sniger en bande mutanter sig ind på dem – og når der er mutanter indblandet, så ender det sjældent særligt pænt.

Alexandre Aja lægger ikke fingre imellem, når celluloiden ruller gennem kameraet. Litter efter liter af blod maler et

skræmmende billede af håbløshed og frygt. Folk voldtages, babyer stjæles og fædre lyser op som fakler i natten, og det er først, da den forsigtige forretningsmand og far, Doug, samler mod til sig og tager familiens hund med på et hævntogt, at botten vendes. Herfra bliver *The Hills Have Eyes* til en regulær, om end ekstrem lækker splatterfilm med nogle velkoreograferede økse-svingende actionsekvenser.

Hele vejen gennem *The Hills Have Eyes* sad jeg med en klump i halsen. Det er en film, der tager dig ved struben og rusker godt til. Dialogen er fremragende, billedsiden er gylden og blodrod, mens effekterne er velproducerede. *The Hills Have Eyes* er i 2006-versionen både bedre, mere skræmmende og væsentlig mere opsigtsvækkende end originalen, og det er i sig selv imponerende. **9/10**



Inside Man

Genre **Action**
Udgivelse 15. august
Tekst Thomas Tanggaard

I *Inside Man* kaldes detektiv Keith Frazier ud til et bankrøveri. Røverne er professionelle og har tilsyneladende planlagt det hele ned til mindste detalje. Barrierer opstilles, specialenheden SWAT tilkaldes, og Frazier afventer de egentlige krav fra røverne, der råder over mere end 30 gidsler. Da listen af krav endelig dukker op, er der noget galt, og det får Frazier til at dykke ned under overfladen for at se, hvad der i virkeligheden foregår i banken. Der er masser af lag i *Inside Man*, der starter med slutningen og så ellers spoles tilbage til begyndelsen. Det er en af de slags film, hvor der løbende slipper informationer og små hints til, hvad der i virkeligheden foregår. Det ene øjeblik ser du filmen fra Clive Owen, bankrøverens side, det næste optrevler detektiven Keith Frazier vigtige puslespilsbrikker til et større billede. Alligevel kommer flere af plottrejningerne samt filmens endelige afslutning som noget af en overraskelse. *Inside Man* er en velspillet, intelligent og spændende film **8/10**



Running Scared

Genre **Action**
Udgivelse 5. september
Tekst Thomas Tanggaard

Jeg har et eller andet med Paul Walker, det indrømmer jeg gerne. Lige siden *The Fast and The Furious* har han irriteret mig. Hans slappe skuespil, konstante brug af "dude" eller "bro" og den ekstreme fiksering på, hvordan han tager sig ud på lærredet i stedet for, hvordan han formidler sin rolle, har sat ham højt på min altid skiftende hadeliste. Men det var indtil *Running Scared* røg en tur i maskinen. Det er ellers ikke fordi delene af *Running Scared* i sig selv er bemærkelsesværdige, sammen bliver de bare til en seværdig actionfilm. Paul Walker gør det strålende som den desperate, lille mand, der forsøger at holde sammen på familien, alt imens han fræser byen tynd i jagten på en lille, skinnende pistol. *Running Scared* er en velproduceret actionfilm med en del overraskelser under overfladen. Det er ikke verdens bedste film, men det forsøger den heller ikke at være. Bare nyd den. **7/10**



Firewall

Genre **Action**
Udgivelse 29. august
Tekst Thomas Tanggaard

Firewall handler om sikkerhedschefen Jack Stanfield, der efter kidnappingen af hele hans familie må sande, at han er nødt til at samarbejde med en gruppe udspikerede røvere for at få dem tilbage. Lederen er den rå og hensynsløse Bill Cox, spillet forment af engelske Paul Bettany, mens hans højre hånd spilles af danske Nikolaj Coster-Waldau. De har indespærret hele familien i Jacks ekstravagante villa og sender ham nu dagligt på arbejde for at filtrere banken midt i en tid, hvor den fusionerer med en anden. Motivet er naturligvis god gammeldags grådighed. Banken skal tømmes for millioner, og Jack skal anklages for det. Filmen er så skabelonskåret, at det er svært at hidse sig synderligt op. Forviklinger, bedrag og en portion action er, hvad det bliver til, når *Firewall* løber over skærmen. Kort sagt: *Firewall* er en actionfilm af den slags, du har set utallige gange, og den kommer aldrig rigtig i gang, før den slutter. For mig er det bare ikke nok. Hvad med dig? **6/10**



2001 Maniacs

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

2001 Maniacs er endnu en genindspilning af en splatterfilm, nemlig *2000 Maniacs* fra 60'erne. I Tim Sullivans udgave spilles der dog på mere end bare de vanvittige splattereffekter, her er der også blevet plads til sort humor og et noget forskruet syn på sydstatsfolk. Grundideen er dog den samme som dengang: En række halvliderlige unge strandter i Pleasant Ville, en sydstatsby med det sælsomme indbyggertal 2001, og her ender de deres dage som blodige lig. Problemet er bare, at dette er 2006, og at film med liderlige unge og et rent orgie af bryster og blod allerede er lavet i en sådan mængde, at der kan fodres grise med dem. Jeg er personligt ikke modstander af nyfortolkninger, heller ikke i gyser-genren, men når resultatet ikke bliver noget i retning af enten Zack Snyder's *Dawn of the Dead* eller Alexandre Ajas *The Hills Have Eyes*, så er det ikke værd at beskæftige sig med. **3/10**

MIAMI VICE

THE GAME



- ✦ *Go deep undercover and play as vice officers Crockett and Tubbs.*
- ✦ *Lock and load for shoot-outs with violent criminals.*
- ✦ *Build your rep as a criminal player to infiltrate the seedy underbelly of present-day South Beach.*
- ✦ *Co-op play via wireless.*



miamivicepsp.com

"Miami Vice: The Game" interactive game © 2006 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Miami Vice is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Certain restrictions apply to Wi-Fi connectivity. See manual for details. Players responsible for Wi-Fi connectivity fees. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. & Note to Parents: Please consult www.Esrb.org for information regarding media ratings in making viewing choices for children.



MÅNEDENS CD

Ude på et soloridt

Den kære Pharrell mangler lidt bid uden Chad Hugo

Pharrell Williams In My Mind

Genre **Hip Hop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Can I have it like that? – Pharrell får det vist lige præcis, som han ønsker det. Med en historie i NERD og The Neptunes, er det så muligt at sige Pharrell Williams uden dernæst at nævne hans medsammensvorne Chad Hugo i samme åndedrag? Pharrells evner i de foretagender og hans stjernestatus som allstar-producer har medført, at hans navn er at finde på millioner af solgte albums verden over. Men uden Chad er det en anden Pharrell vi møder.

Pharrell er en stor mand, og har du haft en nogenlunde anstændig sommer med dertilhørende clubbin' og drinks, så har du shaked booty til monsterhittet Can I Have It Like That, hvor Gwen Stefani har fået æren af at svare på

dette refrain gennem hele sangen med de fem små gylndne: ord you got it like that. Han er en vaskeægte hitmaker, ham Pharrell, men uden his man Chad Hugo, virker han en kende idéfattig, ja, nærmest lidt amputeret. Arrangementerne albumet igennem er enkle, og det har altid klædt Pharrell - men alligevel udfordrer han skæbnen af og til på albummet, og laver nogle sært sammen-satte af slagsen. Han halter sig igennem en del numre, og her kan blandt andet fremhæves Raspy Shit, der hænger dårligt sammen, og på den lyriske side er der slet ikke noget at hente. Men den store lyriker er Pharrell nu heller ikke. Dernæst kan vi tage fat på nummeret Keep It Playa, hvor han ledsages af Slim Thug på vokal. Det er faktisk et utroligt irriterende nummer at lægge øre til, og hvad det lige præcis er beat-boxen har fået galt i halsen

på det nummer, er ganske vist helt uvist.

En del numre er en blandet fornøjelse, og ud-møntes det groft, fremtoner det meste af skiven som okay. At numrene er okay, er ikke noget man regner med, når det kommer fra en mand som ham her. Men der er også numre, der er suveræne. På nummeret Best Friend udfolder Pharrell sig, og beviser at han kan lidt med ord – og Chad Hugo får et par venlige rygklap med på vejen. Andre steder viser Pharrell, hvad der kan præsteres med lidt hjælp fra gulddrengene. That Girl, hvor Snoop Dogg leger med, er et helt igennem delikat nummer – og Number One med Kanye West er et af de mageløse højdepunkter, Pharrell har skabt på dette album. Han har mange kapaciteter og mange ressourcer at tære på, det vises bare ikke alle på In My Mind **7/10**



Junkyard Productions My Yard is a Junkyard

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

Der er domt chill i verdensklasse, når man er i selskab med holdet, der udgør Junkyard Productions. Murena Records, der også står for udgivelserne af blandt andet de heftige drenge i F.U.K.T og Vincent Van Go Go, er nu klar med Junkyard Productions' debutalbum. Det var på tide, eftersom bandet har et prangende repertoire og spillet live siden 2002. Der er lagt op til strandhygge og pina colodas i spandevs, når de sprøde beats sendes ud i æteren indhyllet i delikat, jazzet kvindelig vokal – the Jamaican style! Ena Egelunds vokal bliver suppleret af Pops Jabus rappende reggae-vokal. Et fint sammenspil, der især træder frem på albummets absolutte højdepunkt Sister Let Him Go. Der er dog ikke den store afveksling at finde på albummet, men det klarer sig alligevel helskindet igennem – helt til de to sidste numre, Slow Walking Dub og Dub You, der er rent musikalske lo-fi-lækkerier til en hot aften i godt selskab **7/10**



Orson Bright Idea

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

De fem drenge har allerede leveret et heftigt radiohit i form af No Tomorrow, der er et yderst lytte-værdigt rocknummer. Det indeholder lige det, der er opskriften på et hit i den famøse rock/pop verden; power, en markant vokal, letflyvende guitariffs og en gendelighed, der gør livet bedre for tryghedsnarkomaner. Hele pladen er lidt en gentagelse af sig selv, og man får hurtigt en følelse af, at "hey, det her har jeg hørt før", selvom pladen kun har roteret en enkelt gang eller to.

Når det så er sagt, skal Orson have ros for den letlilgængelige, dansevenlige rock, de nu en gang leverer. Titelnummeret Bright Idea er fedt, den højtlyvende Already Over og ikke mindst den disco-inspirerede-Scissor-Sisters-look-a-like Last Night er med til at løfte et album, der gentager sig selv og lider under et forsøg på at lave en romantisk sjæler, nemlig flødebollen Look Around. Fy! - Hold op med det! Det kan jeg godt undvære på denne skive **7/10**



Johnny Cash A Hundred Highways

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

Et sidste farvel fra legenden klædt i sort. Johnny Cash har en broget historie, og ikke mindst en masse fantastiske albums på samvittigheden. Han har været en produktiv herre med en forfærdelig masse på hjertet - og dette album skulle blive det sidste livstegn fra den store mand. Albummet viser mange sider af Cash, og en gang i mellem kan man blive helt bange for, om han gennemfører sangen. Sammen med produceren Rick Rubin har han nu helliget os endnu et album, der kravler ind under huden. Især på Rose of My Heart, der er en sang til hans livsudsager June Carter Cash, mærker man den store stemmes voldsomme passion og savn. Help Me og If You Could Read My Mind er perler på et album, der er enestående og fascinerende. Den oprigtighed man møder hos Johnny Cash vil blive savnet til evig tid, Amen! **9/10**



Tim Neoz Bright Idea

Genre **Alternativ pop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Tim Neuz, ikke helt så ny i det ganske svenske land, men først godt i gang med at indtage resten af Skandinavien nu. Han har en forfand i bandet Busty og er nu alene om at levere sin melankoli. Han debuterer med et album, der når vidt omkring fordelt på 10 numre. I en tid med mange dybfølte melankolikere, der er meget kæde af det og med en selvmedlidenhed på størrelse med New Foundland, er det opløftende at lytte til Tim Neuz. Han gør mange steder op med selvmedlidenheden, og på numre som Demons og Devils In The Snow lægger Tim Neuz op til at slippe sine indre demoner fri, give slip og se hvor det fører hen. Utroligt gennemført og varierende debutalbum fra Tim Neuz, der også har sit bagland i orden i form af ønske-produceren Nille Perned, der også har stået bag Kent og Bob Hund. **8/10**

www.2k.com
K.E. Media Vertrieb 01 429 22 33
Inhaber: Dr. Stefan 09 44 22 33



3D
REALMS

Aliens turned Tommy's world upside down...

Now he's about to return the favour.

PREY

"It's an awesome, mind-bending experience." Xbox 360 - The Official Xbox Magazine

"A high-concept mix of mind-melting gravitational puzzles, beautiful graphics and intense FPS combat." Games FM



direct song



© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Games, the 2K logo, Venom Games, the Venom Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. © 2006 3D Realms Entertainment. All rights reserved. The Prey name and logo, 3D Realms Entertainment and the 3D Realms logo are trademarks of Apogee Software, Ltd. Developed by Human Head Studios, Inc. Human Head Studios and the Human Head Studios logo are trademarks of Human Head Studios, Inc. 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. Copyright 2005, ATI Technologies Inc. ATI and the ATI logo are registered trademarks and/or trademarks of ATI Technologies Inc. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners.



20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!

© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIOS, MUSIC AND PROGRAMS, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



New Super Mario Bros.

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

www.nintendo.dk

NINTENDO DS .lite



MULTI



TOUCH



VOICE