

GRATIS
MAGASIN
November 2006
Nummer 75

Game rektor

Skandinaviens største

rektor

STOR ANMELDELSE

GEARS OF WAR

Epics længe ventede actionbrag er
brutalt og blødende lækkert!

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 Røssell

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

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

INTERNET www.gamereactor.net

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

GAMERACTOR 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

GAMERACTOR 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 spillekasse 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.

11-06

Så strømmer spillene ind hos os

Julen nærmer sig og vi modtager mere end hundrede nye spil

Så faldt den første sne, og som altid, når det sker, så var jeg en smule overrasket. I løbet af efteråret kravler jeg nemlig i noget nær et vinterhi, hvor computerskærmens blege lys er det eneste, jeg ænser, og varmen kommer fra en overophedet Xbox 360. Faktisk havde jeg nok slet ikke opdaget, at det allerede var november, hvis ikke det var for den bugnende bunke af spil, der i øjeblikket flyder ud over det hele – for på det punkt er spilbranchen ligeså forudsigelig, som butikernes tidlige julepynt.

I november udsendes nemlig mere end 70% af alle de spil, der kommer i år. Alle skal have en bid af julesalget - selv dem, hvis spil slet ikke er færdige og som bliver genstand for hidsige diskussioner på alverdens fora hen over juledagene, mener, at hvis de ikke når julesalget, så kan de ligeså godt bestille en fin kiste af ahorn og trække låget op over snuden. Om det er rigtigt, ved jeg ikke, men der er ingen tvivl om, at redaktionen kan mærke en spidsbelastning fra slutningen af oktober og til midten af december, hvor spillene så langsomt stopper med at komme. Det efterlader samtidig januar, endnu en bidende kold måned, uden særligt mange spil, og dermed meget lidt at lave. Personligt ville jeg hellere have lidt flere efter julen, så også januar så en smule indbydende ud.

Men når nu det ikke kan være anderledes, så skal I heller ikke snydes for novemberens mange store titler. På nær Tony Hawk's Project 8, der kom ind dagen før vi gik i trykken, og som det derfor ikke er forsvarligt at anmelde, så har vi stort set haft kløerne i alt. Thomas Nielsen har trods det krignens mange rædsler for at fortælle dig alt om Call of Duty 3, Martin har fræsset asfalten i stykker i Need for Speed: Carbon, jeg selv har spillet Gears of War og Rainbow Six: Vegas, til fingrene var ved at falde af, mens Carsten har leget feltherre i



Medieval II: Total War, og Steen har besøgt den skræmmende verden i FEAR Extraction Point.

Samtidig er det magasinet, hvor vi afslører alt om Halo 3, eller det vil sige, i hvert fald det, Bungie gav os lov til at se. Der er lidt om de nye køretøjer, våben og baner, og så fik vi et glimt af singleplayerdelen, om end det ikke var meget. Hvis du bladrer lidt længere ind i magasinet, så kan du lade Asmus fortælle dig alt om det. Når du har læst dette, er der desuden muligheden for at stifte bekendtskab med Altair i Assassin's Creed. Jeg fik forleden en grundig gennemgang af spillet, og selvom der stadig er mange ubesvarede spørgsmål, så er der ingen tvivl om at spillet bliver fantastisk. Velkommen til et propfyldt november-magasin.

Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Jesper Nielsen

At Jesper pludselig er begyndt at interessere sig for små glaskugler, tilskriver vi hans mange timer med Actionloop, en anmeldelse, du kan læse længere inde i magasinet, men at han også går rundt i hans hjemmelavede Master Chief-kostume, må være Asmus skyld. Den heldige globetrotter har simpelthen fyldt vores kære redaktionssekretær med alle informationer om spillet, og drillet ham med resten. Sætninger som "Jeg har været der, Jesper" og "Hvordan synes du styringen var? nåh nej...ha, ha...", er nærmest noget Asmus fyrer af med fem minutters mellemrum. Jesper vil have den næste tur, basta.



Thomas Nielsen

Som blommen i et æg; så enkelt kan Thomas Niensens liv beskrives i denne måned. Ikke blot fik Thomas æren af at spille Call of Duty 3, han endte også med at tage på nye eventyr i Phantasy Star Universe, kæmpe mod superhelte i Marvel Ultimate Alliance og endda teste Gears of War efter Tanggaard. Det eneste, der må vente til næste måned er Guitar Hero II, der desværre ikke var helt færdigt inden vi gik i trykken. Vi har dog på fornemmelsen, at dette ikke gør noget, han spiller bare Gears of War igen.



Asmus Neergaard

Hvis Nielsen er blommen i ægget, så er Asmus guldhønen, der har lagt det. I sidste måned var det Gears of War, i denne Halo 3, og forleden var han også redaktionens første mand på pletten til at teste PlayStation 3. Han har dog måttet bøde for dette med en omgang lumre anmeldelser. Spil som Pokemon Mystery Dungeon, Import Tuner Challenge og Mortal Kombat Armageddon, er ikke ligefrem toppen af kranssekagen, men Asmus, der stadig svæver af sted efter mødet med PS3 og Master Chief, tog det hele i stiv arm.



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

NOKIA 6070

www.telmore.dk



NOKIA 7360:	299 KR
MIN. FORBRUG PR. MD. DE FØRSTE 6 MDR.:	99 KR
FORSENDELSE:	75 KR
MIN. PRIS FOR 6 MDR. - HERAF TALETID 594 KR:	968 KR

Skift til TELMORE og få
399 kr taletid for 199 kr

Gælder til og med 19/11 2006

TELMORE
KLAR TALE

75 øre pr. min. • 25 øre pr. opkald • 20 øre pr. sms • 0 øre abonnement

Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

Den håndholdte revolution (månedens brev)

Jeg skaffede mig i sommers en Nintendo DS Lite da jeg var på ferie i USA. Jeg havde i lang tid ønsket mig systemet men kunne ikke klare det dårlige beta design og da jeg vidste en ny version ville udkomme måtte jeg vente alt i mens fede spil strøg lige forbi næsen på mig, så som Phoenix Wright og Brain Training. Jeg vidste at denne håndholdte var en konsol jeg måtte have, langt tid før jeg havde prøvet den. Nintendos "mission" om at det skal være sjovt at spille passer mig perfekt og da DS'ens trykfølsomme skærm samt dobbeltskærm blev annonceret kunne jeg næsten ikke få armene ned mens mange var utrolig kritiske overfor hvordan det nu skulle gå med sådan et "gimmick". Nu har jeg, sammen med resten af verden, imidlertid konstateret Nintendos mission er lykkedes på flere punkter og der er meget mere i vente! Da jeg efter at have købt min DS Lite havde spillet i et par timer fik jeg min kone til at prøve Brain Training. Det smil der bredte sig på hendes ansigt fra første sekund var et øjeblik der vil stå usandsynligt klart i min hukommelse lang tid fremover. Pludselig, efter i løbet af fem minutter at have banket min Brainage med flere længder, springer hun glad ud af sofaen går over til sin far på godt og vel 70 år, rækker ham DS'en og siger "prøv lige"! I løbet af få sekunder ser jeg samme smil, glæde og overraskelse hos svigerfar...

Jeg er 33 år og har lige siden ZX Spectrum tiden spillet alle slags spil på alt lige fra Commodore 64, Amiga 500, diverse konsoller og PC og altid har jeg følt mig som lidt af nörd når talen kom til at jeg godt kunne lide spil. Selv online spil får mig ikke til at føle mig som en del af et større hele. Men den sommerdag i Lake Forest i det sydlige Californien da min kone med glæde tog min DS af mine hænder og svigerfar fægtede løs med stylus'en, der følte jeg endelig at nu var der sket noget som var anderledes. Pludselig blev alt forandret! Mange taler om hvor stor en indflydelse analog joystick'et har været eller hvor stor en betydning Wolfenstein havde for spilleindustrien. Men i mine øjne har intet været af så stor betydning for spilleindustrien og spilopfattelsen som det der er ved at ske med Nintendos mission om spilglæde. At få alle med i båden - det er en revolution. Også en lille tak til GR. I har virkelig knoklet for at jeg kunne få info om spil og industri, tak for det! /Mikkel Pind

Et brev med lidt af hvert

Som så mange andre xbox fans så glæder jeg mig vildt til Gears of War udkommer til november, men sådan som min pengepung ser ud lige nu bliver jeg nok nødt til at vente til jul. Men pyt med det der er så mange andre ting man kan lave f.eks. at skrive ind til jeres brev og mail konkurrence, og ellers håbe på at man har skrevet månedens brev. Og det er virkelig hvad jeg håber jeg har, for da jeg så at man kunne vinde Lego Star Wars 2 måtte jeg bare være med, det lyder måske barnligt men efter jeg havde spillet det første Lego Star Wars blev jeg helt vildt med det, og det var på grund af den gode humor og multiplayer funktion spillet har, godt nok er der fejl i spillet men hvilke spil er der ikke fejl i. I september bladet af Gamereactor skrev Rower at der var mangel på forståelse for spil og det at være gamer, og det vil jeg give ham fuldt stændig ret i, for jeg



oplever også at folk enlig ikke helt forstår, hvorfor man har lyst til at sitte (hvis det er sådan det staves) sig ned foran kassen og tænde for sin konsol/computer og så ellers spille i et par timer, men det der virkelig kan irrettere mig, det er når folk tysser på en når man sammen med en eller flere af sine venner snakker om spil. Som sagt giver jeg Rower helt ret. Til sidst vil jeg gerne ønske jer tillykke med jeres nye site, der er smadderflot, men jeg syntes at der mangler en søge funktion i brevkassen, så man kan se man kan finde nogle bestemte spørgsmål istedet for at man skal lede efter det manuelt. /Michel Paag Almind

En offliner går online

Jeg er, og har altid været konsol freak. Jeg er offline og jeg skal være offline, ellers går jeg jo bare hen og møder en, som hugger min bruger eller sådan noget. For det er jo dagligdag i den grumme online verden. Aldrig har jeg interesseret mig for online verdenen, og jeg er stolt af det. Det gik jo sådan da Xbox Live kom op at køre at man enten var online eller offline. Jeg var offline. Når man sidder med en Gamecube og en PS2 uden nogen for Internet til nogen af dem, så kan man kun blive stemplet som offline. Her for nyligt fik jeg en ny computer, ikke noget vilddyr men en helt fin en der havde lidt under hjelmen. Og når man nu har en computer med kræfter så skal de jo prøves af ikke? Så jeg gik ned i den lokale EB Games efter skole og efter lidt snak med ekspedienten som jeg, i min provision som kerne kunde, kendte i forvejen. Endte jeg med at købe online spillet Guild Wars. Jeg var skeptisk jeg forventede faktisk at det var dårligt, jeg havde jo brugt

3-4 år af mit liv på at fortælle mig selv at online spil var "slemme". Da jeg kom hjem og satte det i maskinen viste det sig ganske rigtigt at være et halvdårligt spil. Men lige før jeg gav op og smed det ind bagerst i skabet, kom der en frelsende engel til mig. Hun var, lige som mig, på et lavt niveau men hun havde tydeligvis masser af erfaring i online spil. Hun var fra Belgien og hun viste mig lyset: At samarbejde om at nedlægge det ene monster efter det andet, det var vidunderligt. Hvad er det der sker med mig? Har online verdenen endelig slået sine klør i mig, eller er det bare ren uforfalsket spilglæde? Hvis jeg ikke passer på, er det jo WOW der ligger i tasken efter næste bytur. /Simon Greve-Poulsen

Hvor er de gode Pc-spil henne?

Jeg er en af de gutter som bliver ved med at holde fast i PC'en og uanset hvad andre siger er det klart den bedste platform. Jeg syntes bare vi bliver overset lige for tiden, misforstå mig nu ikke. Der kommer mange fede spil til PC, men de rigtige gode spil, dem som jeg gerne vil spille græver at jeg går ud og investere mange penge i en af de nye next-gen maskiner. Men har ikke lige så mange penge. Har dog tænkt lidt på at købe en PS2 fordi jeg vildt gerne vil spille Shadow of the Colossus og Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Jeg ved godt at der både kommer BioShock og Crysis til Pc, BioShock ser godt ud mens Crysis sikkert bare er endnu et FPS (skal vi have flere af dem?) Spil til Pc som er sjove og hvor der er brugt nytænkning, ikke alle de kedelige FPS oplevelser. Men der findes stort set ikke mærkelige og exotiske spil til PC og det syntes jeg er synd. /Jesper Flindt



Find your ZEN

music • foto • video • radio

ZEN VISION:M



3008 / 6008

Kan have op til 15.000 sange*, 120/240 timers videohukommelse* eller titusindvis af billeder • FM radio • Diktalen • Stor 2,5" LCD-skærm med 261.144 farver • TV output • "Min genvejstast" til hurtig adgang til funktionerne • Kan synkroniseres med Microsoft Outlook

GEAR

PAALAGT FOR ANBEJDEDE
Zen Vision M (Maj 2004)
Rehne Kab



Zen Vision M (April 2004)
Komputer for Alle anbefaler

TÆNK

Zen Vision M (September 2004)
Bedst i Test!

ZEN V PLUS



400

200

100

Kan have op til 2.000 sange* • Se dine favoritvideoklip og -billeder • FM radio • One-touch stemmeoptagelsestast • Ministørrelse til minipris • Ridebestandig 1,5" OLED-skærm med høj opløsning • Direkte line-in optagelse

Prev også ZEN V. (Uden video-playback og FM radio)

*Sange: baseret på 4 minutter pr. sang ved 64 Kbps WMA. Video: baseret på 500 Kbps MPEG4-SP format.

Tempo_Liste

VIGTIGE DATOER

Den 3. november

Denne dag lanceres EA's Need for Speed: Carbon til et væld af formater. Vi har anmeldt spillet i denne udgave af magasinet. Samme dag lanceres også Neverwinter Nights 2.

Den 10. november

Køb dig fattig i Final Fantasy VII: Dirge of Cerebus, Age of Empires: The Age of Kings, Lumines II, Tomb Raider Legend, Call of Duty 3, Pokemon Mystery Dungeon og mange andre denne dag.

Den 17. november

Det længe ventede Gears of War er på gaden denne dag til Xbox 360. Vi har naturligvis en anmeldelse klar længere inde i magasinet. Selsomme dag kan du få fingrene i Tony Hawk's Project 8, ligesom Test Drive Unlimited lanceres til PSP og FEAR udkommer til Xbox 360. God dag ikke?

Den 23. november

Hvis du ikke er ved at få nok af Oblivion og gerne vil ud på flere eventyr, så kan du denne dag få fat i Knights of the Nine, der giver dig lidt mere at lege med. Eventyret stopper åbenbart aldrig.

Den 24. november

Det skulle have været på gaden d. 17. november, men Ubisoft skubbede udgivelsen til d. 24. november altså præcis en måned før juleaften. Vi har en anmeldelse klar længere inde i magasinet. Samme dag kommer også Eragon, Phantasy Star Universe, Superman og Bionicle Heroes også.

Den 30. november

Hvis du er fan af Konamis fodbold serie og kun har en PSP, så er det dagen for dig. Denne dag udkommer Pro Evolution Soccer 6 nemlig til den håndholdte. Samme dag kommer den første udgivelse til EA's Battle for Middle-Earth II, nemlig Rise of the Witch King.

Den 1. december

Rares underlige, men også meget søde papmarchedyr ankommer denne dag. Måske er det en gave til lillebror? Samme dag kommer Point Blank til Nintendo DS og Call of Duty 3 til Wii, men du må vente syv dage mere på at kunne spille det. Lidt underligt.

Den 8. december

Denne dag lanceres Nintendos Wii med en lang række spil, her i blandt The Legend of Zelda Twilight Princess, Cars, Rayman Raving Rabbids, Super Monkey Ball Banana Blitz, Splinter Cell Double Agent, Red Steel og Rampage: Total Destruction. Vi anmelder samtlige spil i næste magasin.

Den 9. december

Tanggaard får rykket hågrænsen endnu længere tilbage, Jesper vælger livet som popstjerne og Thomas bliver et med Lumines. Okay så...



En skatesandkasse

Med udgivelsen af Skate, har EA tænkt sig at gå op i mod Activision og deres velkendte Tony Hawk's-serie. Om spillet kan dette, må tiden vise, men det ser unægteligt meget flot ud allerede.

SKATE

EA maser sig ind på Tony Hawk's domæne med Skate!

Når du siger Skateboarding, så siger du også automatisk Tony Hawk – og med god grund. Activision har med stor forståelse for genren formået at fusionere skaterlivet med tonstung musik og en lækker grafik. Der har uden tvivl være dyk i kvaliteten og nogle kapitler har enten være uden fornyelse eller bare retningsløse, men det har ikke afskrækket det faste publikum. Og det er det publikum

EA nu gerne vil have fat i med Skate, der er under udvikling hos EA Black Box, holdet der netop har sendt det seneste spil i Need for Speed-serien på gaden.

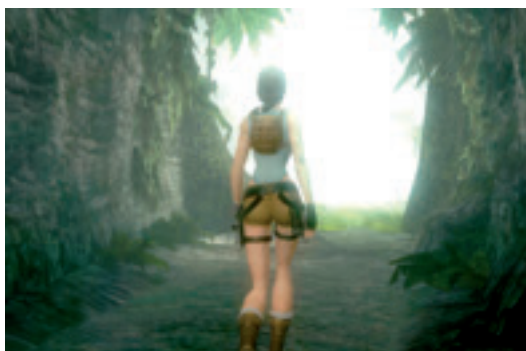
Grafikken ser flot ud i Skate og kender vi EA, så vil spillet givetvis være fyldt til randen med andre og flere kendte skatere end Danny Way og PJ Ladd, der indtil videre er de eneste to der er annonceret. Desuden er

vi ret sikre på at firmaet for fyldt godt på tanken med velkendte toner fra alverdens punkbands og hiphopgrupper.

Omdrejningspunktet bliver dog spillets grafikmotor, der siges at være meget omfattende og kompetent, samt online-delen der skulle fungerer som en regulær sandkasse. Skate lanceres til Xbox 360 og PC engang i løbet af år 2007.

Multi

Det første billede



Tomb Raider Anniversary Edition

Et klassisk eventyr i nye klæder

For mange er det originale Tomb Raider stadig seriens største oplevelse. Core Design lykkes uden tvivl med at udgive et spil om året, men som serien voksede sig større blev ambitionerne også mindre og mindre. Tomb Raider Legend gjorde dog meget for at rette op på dette og det er derfor ikke så overraskende at Crystal Dynamics, holdet bag netop Legend nu er blevet sat til at lave en såkaldt Anniversary Edition af det første spil. En slags remix udgave, der indeholder alle spillets store øjeblikke. Anniversary Edition bliver altså er en tur tilbage til Laras rødder, et kærligt gensyn med store dinosaurer og Midas hånd.

THE BEST SELLING
HORROR GAME
OF ALL TIME,
IS NOW THE
SCARIEST MOVIE EVER!



WELCOME TO HELL
24.10



Fem minutter med...

Thomas Nielsen, passioneret spiller og velkendt spils-kribent på Gamereactor

Hvilken konsol var den første, du købte. Kan du huske det?

- Det er faktisk lidt pinligt, men min første "rigtige" konsol var en Super Nintendo, som blev købt i England efter at have råspillet Street Fighter 2 og Axelay hos en ven. Inden da havde den primært stået på C64 og Amiga. Efterfølgende er næsten samtlige populære konsoller dog blevet tilføjet samlingen.

Hvilket spil var det første, du købte?

- Rocky Horror Show til Amstrad CPC464 som var en noget speciel oplevelse. Efter det stod den på Mastertronic, Codemasters og specielt Thalamus titler til Commodore 64, som efterfulgtes af de væsentligt dyrere Super Nintendo titler. Ja, jeg var en af de få der betalte næsten 1000,- for den amerikanske version af Killer Instinct.

Hvilket spil var det første, der virkelig fascinerede dig?

- Way of the Exploding Fist til Amstrad var fantastisk og viste mig hvor dybt et spil kunne være. Det var dog først med spil som Super Mario World, Axelay, Street Fighter 2 og Super Metroid, at jeg indså at jeg til evig tid ville være fanget og fascineret af spilverdenen.

Dit absolutte favoritspil?

- Det er et af de spørgsmål som kun eksisterer for at give mig ondt i hovedet. Svaret eksisterer ganske enkelt ikke, for de mange fantastiske oplevelser jeg er blevet givet gennem spil kan ikke rangeres over hinanden. Skal jeg svare mere mandigt må et af de bedste dog være SpeedBall 2 til Amiga, som jeg stadig spiller den dag i dag. Fantastisk gameplay, grafik og lyd, og så er det fra Bitmap Brothers

som stadig er den mest coole spiludvikler nogensinde.

Favoritkonsol?

- Sikkert Super Nintendoen fordi det er den maskine der startede det hele for mig. Dengang var der så mange af spillene der for mig var særdeles øjenåbnende, og oplevelsesmæssigt var så langt foran alt andet jeg havde prøvet. Super Metroid, Final Fantasy og Super Mario World ændrede mit syn på elektroniske spil for evig tid.

Det værste spil, du har spillet?

- Igen et spørgsmål som jeg ikke tror særligt mange, ærligt kan svare på. Castleween ville være et godt bud, hvilket efterfølgende har været foranledning til en masse vittigheder Tanggaard og jeg i mellem. I nyere tid har Gothic 3 dog været et godt bud, da jeg var en af de få der nåede at få den særdeles ødelagte og uspilbare, anmelderkode installeret på Pc'en.

Hvad spiller du i øjeblikket?

- Call of Duty 3 som du skulle kunne finde andetsteds i bladet, samt Dead Rising. Når tiden er til det, elsker jeg dog at hive Guitar Hero frem, smide den til anlægget og give den fulde smadder et par timer af gangen.

Hvilket spil venter du mest på i øjeblikket?

- Final Fantasy XII eller Rogue Galaxy til Playstation 2. Maskinen er slet ikke ved døddnu, og efter at have gennemført Okami for nyligt, er jeg ekstremt spændt på mere eventyr. Rogue Galaxy har jeg set frem til lige siden jeg hørte om det første gang. Level 5 kan ikke gøre noget galt.

Nielsen genspiller i øjeblikket Gears of War, mens han træner sig op til anmeldelsen af Guitar Hero II.

MÅNEDENS MINUS

Microtransactions

Selvom ideen med at købe masser af småting til spil, ikke er dum i sig selv, så virker udnyttelsen af den på Xbox Live indtil videre ret grotesk. Penge for snydekoder, EA?

The Burning Crusade

Den måske mest ventede udvidelsespakke nogensinde, røg lige en tur på værkstedet i sidste sekund. Vi må vente til kalenderen viser 2007 før World of Warcraft er klar igen.

PlayStation 3

Konsollen er lige på trapperne i USA og Japan, men der er stadigvæk masser af rapporter og rygter om problemer, der fortsætter med at plage konsollen. Og det er stadig ikke rart, at der først er udsigt til maskinen i 2007 herhjemme! Vi fatter stadig ikke helt hvorfor. Skuffende.



MÅNEDENS PLUS

Julesæsonen

Selvom vi måske ikke kan lide tanken om at blive bombarderet med juleklamer allerede nu, så bringer denne højtid også tonsvis af spildgivelser med sig. Det bliver så godt.

Gears of War

Vi frygtede det værste, hvilket man altid bør gøre, når stræben er at skabe en succes á la Halo, men Gears of War har kunnet stå op imod dets enorme hype, og Tanggaard tæsker sig livligt igennem spillet. Læs anmeldelsen et sted her i magasinet.

Nintendo Wii

Nintendos måske mest afgørende projekt nogensinde lanceres snart i Danmark, og vi glæder os som små børn til at afprøve den færdige maskine meget, meget snart.

Tanggaards skønsang

I kan lide det ude bag skærmen og vi nyder godt af det her på redaktionen. I øjeblikket giver Thomas en daglig omgang skønsang, hvor Disneys "Når du ser et stjerskud" får en masse ekstra facetter.

Elder Scrolls Oblivion

The Elder Scrolls gæster nu også PS3, hvilket af en eller anden grund gør os voldsomt spændte. Igen! Desuden kan vi også snart dulme trangene ved hjælp af PSP.

PlayStation 3

Trods de dommedagsagtige profetier, vi fremsatte ved E3, så begynder konsollens spiludvalg endelig at ligne noget, og ikke bare hvad som helst. Resistance, Motorstorm og flere af spillene ligner nu rigtig imponerende oplevelser.

MÅNEDENS PLUS

Tempo_Blog

CANAL+ NU UDEN BASKETBALL, SUK...

Følg redaktørens dagligdag på sitet, hvor han snakker om bøger, film og fritidsinteresser...



Jeg ser Carnivale i øjeblikket, og den er hård at komme igennem efter anden af Prison Breaks første sæson. Det er nu ikke fordi Carnivale er decideret dårlig eller jævnt kedelig, det er bare fordi serien snegler sig af sted. Den tager sig meget god tid. Jeg er igennem de første otte af seriens 12 første afsnit der udgør sæson et, og jeg er stadig ikke et skridt tættere på at finde hoved og hale i historien. Det er noget med et omrejsende cirkus af misfostre, en dreng med umådelige kræfter, en nærmest vanvittig præst og en dværg, der hele tiden siger "Management siger at vi skal til Babylon..." Indenfor de første otte afsnit er der ikke sket noget, der ikke kunne ske i fire, men af en eller anden grund, så har manusforfatteren fået lov til at lade plottet udfolde sig langsomt. Det samme gælder billedsiden. Folk der kigger på folk, der studerer et eller andet på himlen eller i horisonten. Et sådant klip kan snildt være et halvt minut. Ikke gang når en ny instruktør tager over ændres tempoet bare en smule. Carnivale kører laaaangsomt...

I øvrigt så hader jeg Canal+. Jeg har haft "Det er os med de bedste tv-kanaler" siden februar i år. Efter mange overvejelser og et godt, jævnt udbud af film og sport, fik jeg overtalt min kæreste til at få hele programpakken, ikke mindst for selv at kunne se NBA, noget jeg nød godt af i foråret i form af finalerne. Men der bliver ingen NBA i år. I stedet har ledelsen hos Canal+ bestemt sig for at sende mere golf, flere genudsendelser af allerede spillede fodboldkampe og mere tennis, men en ugentlig NBA-kamp? Nej det kan der ikke blive tale om. Vi skal endelig ikke, for den i forvejen helt horrible hyre vi skal have, sende basketball, det er jo bare en marginal sport. Faktisk er det eneste jeg kommer til at savne Go C med Hans Wiklund og det er lige for han er de ekstra penge værd. Næsten, sagde jeg...

Nå, men jeg må tilbage til november magasinet der indeholder en artikel om Halo 3. Ja, du læste rigtigt. Vi besøgte, eller det vil sige, Asmus besøgte Bungie i deres amerikanske studie og fik spillet en hel del multiplayer og meget, meget lidt singleplayer. Vi fortæller og viser det hele frem i næste måned. Og nu ingen bestikkelse via pengeoverførelser eller pantsættelse af din lillebror eller lille-søster, jeg må intet sige for november ellers så står Microsoft med mine nedre regioner i hænderne. Hvilket ikke skulle være rart.

/Thomas Tanggaard

THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE THE BEGINNING

ONDSKABEN
FØDES



BIOGRAFPREMIERE
10. NOVEMBER

GRTV_Spil TV på nettet

Månedens Fokus



PlayStation 3

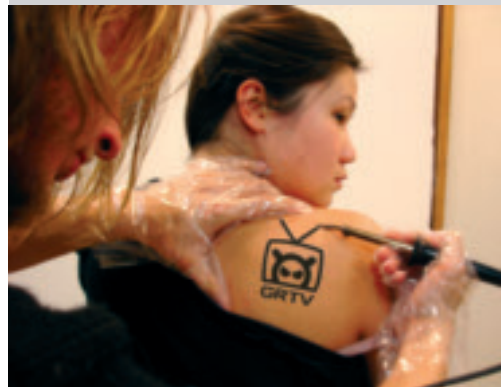
Asmus tog turen ind til Nordisk Film Interactive for at spille på konsollen

En kølig fredag mødte vi op hos Nordisk Film i Valby, bevæbnet med et kamera og en sæk nysgerrighed. Anledningen var en invitation til et par timer i selskab med Sonys PlayStation 3. Allerede fra første sekund var det åbenlyst, at maskinen var lækker. Æstetisk set er maskinen måske ikke så køn, men ellers er den fyldt med teknologiske godbidder, der fremkalder savl i feinschmeckeres mundvige. Joypaddet især blev undersøgt, og manglen på rumble var ikke så slem, som man kunne have troet. Faktisk lagde vi slet ikke mærke til at det manglede - det naturligvis på grund af spillene. I det store hele var spillene meget interessante, selvom ingen af dem viste flair for fornyelse. Til gengæld er de varierede, hvilket bestemt gør dem egnede til en lancering. Se Asmus spille mere end fem forskellige spil og hør alt om maskinen, der lanceres i marts næste år. Se mere på www.grtv.dk

GRTV_Kronik

NOVEMBER STÅR I GRTVS TEGN...

Udsendelserne vælter ud på nettet og du får mere af alt det du så godt kan lide



Gamereactor TV er spil-tv til dig, der vil have mere end bare at læse om de nyeste spil og anmeldelserne af disse. Du kan nemlig se bladets anmeldere fortælle om deres spiloplevelser, se trailere og in-game fra spillene lang tid før de kommer på gaden, og derved få en fornemmelse af, om spillet er noget for dig. Vi leverer anmeldelser, previews, rapporter fra spilmesser og spiludviklere, interviews med gamedesigners og producenter og sidst men ikke mindst trailershows, hvor Ana Fugl og Thomas Tanggaard viser de nyeste spiltrailere frem og fortæller om spillene.

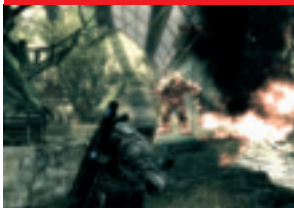
Men vi laver meget mere end bare spil-tv. Vi har en lang række gadget-programmer, hvor Gamereactors egen gadget-redaktør, David fortæller om alt det nye gadget gøgl på markedet. Men vi er også ude i marken og se på, hvad der rører på sig rundt omkring. Vi dækker alle mu-lige slags events, ser på biler, er til gallapremierer, interviewer rockbands og musikere, filmer skate og meget, meget mere! Vi filmer og klipper i højere tempo end nogensinde før, og nu er vi også i bla-det, i håb om at kunne friste jer læsere med vores ekspanderende programflade.

Senest har vi været med Asmus ude hos Nordisk Film og teste PlayStation 3. Vi var i Malmø og se på Massive's nye World In Conflict, og vi dækkede den seneste kvalifikationsrunde i DM i Tjekkén på PSP, der blev afholdt i EB Games på Strøget den 21. oktober. Vi har været i Pumpehuset og tale med det finske upcoming rock band Disco Ensemble (og nej, det har ikke noget med disco at gøre, red.), der også spillede på årets Roskilde Festival. Vi mødtes med Lisa Miskovsky på Phoenix Hotel i indre by og fik en snak om hendes nye plade Changes, og tro det eller ej, men den svenske sangsild er vild med first person shooters.

Og sidst men ikke mindst var Ana inde og få nogle lektioner af breakdance-drengene David og Sonic, der ved samme lejlighed viste os, hvorfor de har så stor succes, som de har! Vi synger på sidste vers med programmer fra spilmesse i Leipzig. Vi er ved at sortere i billeder af de sprogligt totalt inkompetente tyskere, der forsøger sig på engelsk og de fantastiske og letpåkædte boothbabes, der spankulerede rundt på messegulvet, til stor fornøjelse for alle. Så klik dig ind og se, hvad vi kan tilbyde dig på www.grtv.dk - der er masser at se hver dag.

/Julius Telmer

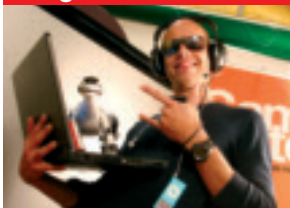
Anmeldelser



Gears of War

For nylig kastede Tanggaard sig ud i kampen mod de grimme Locust-monstre, for at kunne give jer en anmeldelse af Gears of War på GRTV! Anmeldelserne på GRTV i november måned tæller udvidelsen til F.E.A.R. Extraction Point, Rainbow Six Vegas, Mortal Kombat: Armageddon, Pokémon Mystery Dungeon og flere...

Gadgets



Gadgets Live!

På Gamereactor nøjes vi som bekendt, ikke med at skrive om alt det spændende grej, der kommer denne vej forbi. Snart kan I nyde udsendelser om Xscreen - et stort 60" lærred med gode muligheder, Pioneers nye lydssystem til Xbox 360, og så kan I endelig glæde jer til en vaskeægte test af Panasonics Blu-ray-afspiller.

Fresh



Breakdance

I denne måned har David og Sonic fra Scenen er Din, givet Ana breakdancerektioner og vist, hvad de kan. Louise har set på en Mercedes AMG SL55 Speciel Edition og vi har talt med upcoming rockbandet Disco Ensemble, som spillede i Pumpehuset, og mødt den smukke svenske sangerinde Lisa Miskovsky.

Trailershows



XXI & XXII

I trailershow XXI & XXII ser Ana og Thomas nærmere på de nyeste spiltrailere. I XXI er det spillene Canis Canem Edit, Vanguard: Saga of heroes, Tony Hawks Project 8 og Lost Odyssey. I trailershow XXII er det The Darkness GTA - Vice City Stories, Devil May Cry 4, Vampires Rain & F.E.A.R. Extraction Point. Så husk at stille ind hvis du vil vide noget om spillene.

Events



DM i Tekken Dark Resurrection

Tekken Dark Resurrection er netop udkommet til PSP, og vi har været i EB Games på Strøget i Kbh. for at dække en kvalifikationsrunde, hvilket du kan klikke dig ind og se på GRTV.dk! Vil du vinde en PS3 og møde andre gamere, så mød op til finalen den 11. nov. i EB Games Fiske-torvet i København, som vi også dækker!

Interviews



World in Conflict

Det svenske produktionsselskab blev til i 1997 og de blev hurtigt kendt for Ground Control-serien, der var innoverende i Real Time Strategi-genren. Lige nu arbejder de hårdt på at færdiggøre det meget lovende World In Conflict. GRTV besøgte deres studie i Malmø for at prøve spillet og tage en snak med skaberne bag projektet. Se det hele online på www.grtv.dk

SE MERE PÅ WWW.GAMEREACTOR.TV

THE TERROR RETURNS

SARAH MICHELLE GELLAR AMBER TAMBLYN

FORBANDElsen
THE GRUDGE

2

ÅRETS HALLOWEEN GYS
I BIOGRAFEN NU



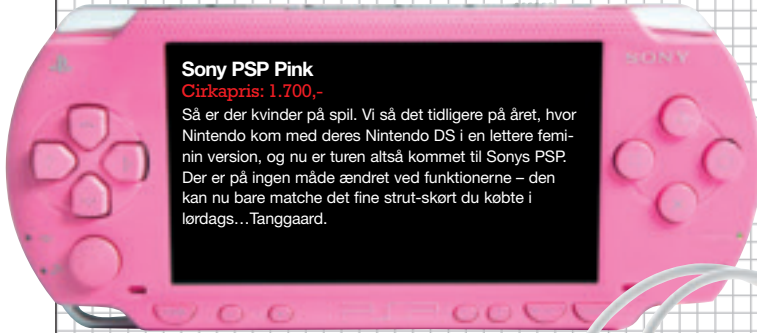
GHOST HOUSE
PICTURES



Gadget-gøgl!

Ni undskyldninger for at fokusere på denne side

Nu er det tid til virkelig at blive imponeret. November byder på nok af de spændende tekniske undskyldninger, til vi egentlig har kunnet koge det ned til én side. Bare se Pioneers prisvindende plasma-skærm – kunne man ønske sig andet til Xbox 360. Eller hvad med Microsofts kommende MP3-afspiller? Du kan få dig et overblik på www.gamereactor.dk/gadgets.



Sony PSP Pink
Cirkapris: 1.700,-

Så er der kvinder på spil. Vi så det tidligere på året, hvor Nintendo kom med deres Nintendo DS i en lettere feminin version, og nu er turen altså kommet til Sonys PSP. Der er på ingen måde ændret ved funktionerne – den kan nu bare matche det fine strut-skørt du købte i lordags... Tanggaard.

iriver S10
Cirkapris: Ukendt

iriver S10 vejer ikke mere end 17,5 gram og fylder ikke meget mere end en tændstikæske, men de små mål gør ikke noget ved specifikationerne. Den har en 1,15-tommer farveskærm, FM-radio og plads til 2GB rigtig god musik.



Microsoft Zune
Cirkapris: 1.500,-

Nu mener Microsoft åbenbart, at Apples iPod har været længe nok på markedet uden nævneværdig konkurrence. Så hvis man skal gøre tingene ordentligt, må man jo gøre det selv, synes de at mene. Zune er på gaden den 14. november.

LG Chocolate
Cirkapris: 4000,-

Nu er der kommet hvid chokolade i æsken, da LG også har hoppet på hvid/sort-vognen. Desuden er de da heller ikke for fine til, at den samtidig kommer i pink. Så er der altså også lidt til toserne, ikke?



Sony Pearl VPL-VW50
Cirkapris: 29.000,-

Så kommer der endnu en luksusperle fra Sony, der har det borgerlige navn VPL-VW50. Når man nu en gang er så glad for film, spil og andet, der skal blæses op i stort kvalitetsformat, så giver det vel sig selv, at det skal gøres ordentligt.



Microsoft Xbox 360 Live Vision
Cirkapris: 350,-

Du er nu så heldig, at Microsoft kommer med deres Live Vision – et webcam til Xbox 360 – så du både kan se og høre dine venner tude, når du gang på gang tæver dem. Det kan bruges i Totemball og Ubisofts Rainbow Six: Vegas-spil.



Aardvark
Cirkapris: 349,-

Engelske Aardvark har lavet de små IP-trolde kaldet Verballs. De gør dig opmærksom på opkald over computeren på en lidt alternativ måde og så mimer den dine samtaler.



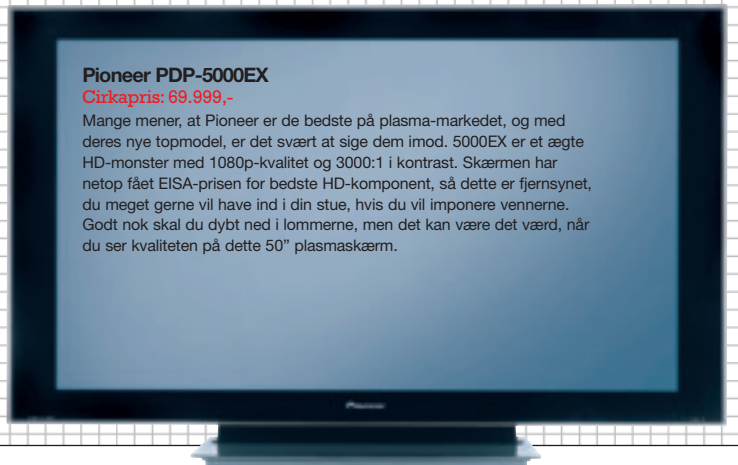
Canon IXUS 900 Ti
Cirkapris: 4.399,-

Canon har såmænd kreeret et kamera, der kan genkende dig. Med teknologien Face Detection registrerer kameraet automatisk, hvilket ansigt fokus skal lægge på. Vores har vi indstillet, så det ikke fokuserer på Asmus – smart. Det er lavet af titanium og har fået plads til 10 megapixel, der gør det til kameraernes Ferrari.



Pioneer PDP-5000EX
Cirkapris: 69.999,-

Mange mener, at Pioneer er de bedste på plasma-markedet, og med deres nye topmodel, er det svært at sige dem imod. 5000EX er et ægte HD-monster med 1080p-kvalitet og 3000:1 i kontrast. Skærmen har netop fået EISA-prisen for bedste HD-komponent, så dette er fjernsynet, du meget gerne vil have ind i din stue, hvis du vil imponere vennerne. Godt nok skal du dybt ned i lommerne, men det kan være det værd, når du ser kvaliteten på dette 50" plasmaskærm.



16+
www.pegi.info



DEATH HAS A THOUSAND FACES, EVIL ONLY ONE.

PSP
PlayStation Portable

www.killzone.com

A battle was won, but the war is far from over. The Helghast forces are amassing under the brutal leadership of General Armin Metrac. With the fate of the planet balancing on a knife-edge, the future of your people now lies in your hands. Can you defeat the ultimate evil?



© 2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Killzone: Liberation is a registered trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES is a registered trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES is a registered trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES is a registered trademark of Electronic Arts Inc.

PIXELERET KÆRLIGHED

Så du vil gerne være en ægte spiljournalist?

Mathew giver dig opskriften på hvordan du får foden indenfor...

Jeg vil slet ikke udelukke, at når du sidder og læser Gamereactor, så drømmer du om selv en dag, at blive en del af redaktionen som dine helte Thomas Tanggaard, ja og endda jeg selv. Men du har sikkert også spurgt dig selv: Hvordan gør jeg lige det? Her er guiden, der gennem fem lette trin, guider dig til en position som spiljournalist. Faktisk er det eneste, du egentlig skal gøre for at blive spiljournalist, at skrive en guide om, hvordan man bliver spiljournalist – for har du gjort det, så må du jo også være en? Skriv din guide ved hjælp af disse fem lette trin:

Den første del af din guide skal være så pinlig åbenlys, at der nærmest ikke er brug for den. Spørg læsere om han/hun kan lide spil og er interesseret i dem, og om vedkommende kan skrive en del ord efter hinanden, sådan at de danner en sætning (ligesom denne her). Dette er du nødt til at gøre, fordi du vil blive forundret over, præcis hvor mange illitterære personer, med en passion og kendskab til f.eks. dybhavsfiskeri eller krocket, der faktisk ender med at blive spiljournalister, fordi de ikke har læst en guide om, hvordan man bliver spiljournalist og bare endte med at blive det. Det er muligvis også en meget god idé, at forklare præcis, hvad en spiljournalist er. Fordi selvom der er mange derude, der gerne vil være spiljournalist, så er det de færreste der ved, hvad det indebærer (på den måde er der mange, der lokkes ind i et helt andet fag, f.eks. kloakarbejder). Måske kunne du også gå ind i en diskussion omkring, hvorvidt spiljournalist er den rigtige betegnelse for det, en spilnævner i virkeligheden laver. De fleste sidder bare på deres flade røv, spiller et spil og så pakker de bagefter deres meninger så meget ind, at det ikke påvirker hverken annoncesalget eller den tåbelige læsermasse, der stort set køber alt det, der bare markedsføres tilstrækkeligt for. Faktisk er der så mange, der elsker lyden af spiljournalist, og det er selvom ordet spiljournalist ødelægger megen af prestigen.

2. Når du har fået alle forklaringerne af vejen, så er du kommet til det punkt, hvor du skal til at fortælle folk, hvordan de bliver en ægte spiljournalist. For at komme godt rundt om det punkt, så skal du bare finde på et eller andet. Her er det godt, at lave guiden som en slags spørgsmål og svar-guide, der er let at finde rundt i:

Har jeg brug for en uddannelse?

Ja, absolut. Hvis du har en uddannelse, specielt indenfor journalistik, så er du mere end tre uger foran alle andre, der arbejder på et magasin. Desuden vil du kunne skrive i det der kodesprog og det kan godt ende med at imponere nogle mennesker. Det bedste af det hele



Mathew giver dig opskriften på hvordan du bliver en rigtig god spiljournalist. Alt du skal gøre er at læse hans fremragende guide, så er den i vinkel.

AT ARBEJDE I SPILBRANCHEN:



Som programmør

Rejs til et velrenommeret universitet, lær at programmere i C++, brug fritiden på at skabe spiluniverser og nye teknikker, elsk det at programmere, lav en portefølje og søg så et job. Få det job hos en mindre udvikler så du ikke forsvinder i mængden, som hos f.eks. EA.



Som kunstner:

Rejs til et velrenommeret universitet, lær at bruge 3D Studio i din fritid, elsk det at skabe og rendere figurer, lav en portefølje og søg så et job. Undgå at ende et sted som f.eks. Travellers Tales, hvor de aldrig får lov til at lave deres egne figurer eller ideer, men udelukkende skal lave tarvelige licensspil med absolut intet indhold. Der dør man.



Som designer:

Bliv enten en programmør eller kunstner, og brug så fem år af dit liv på at slave derud ad, indtil du endelig bliver forfremmet. Desværre er du på dette tidspunkt så udslettet og desillusioneret, at du er mere end tilfreds med at lave det samme lovt igen og igen. Derfor bør du søge et arbejde hos f.eks. EA, Travellers Tales eller The Collective, så er den i orden.

er dog, at du vil være mange tusinde kroner fattigere, fordi du har levet på SU de seneste mange år og nu har valgt en branche, hvor du nærmest ikke får løn. Du kan også bare lave en række krav, som en potentiel spiljournalist skal opfylde:

1. Gennemfør Ninja Gaiden med lukkede øjne og brækkede tommelfingre. 2. Læs en række bøger og lær, hvordan man bruger et semikolon. 3. Få et arbejde som spiljournalist. For at gøre dette skal du naturligvis søge et job, klæde dig pænt på til interviewet og lade være med at opføre dig som en idiot. Det kan måske godt overraske dig lidt, men bare fordi, du gerne vil være spiljournalist, så betyder det ikke, at du skal være en. Chancerne for at du er en ulækker, lille idiot, der tror, at fordi du har gennemført Ninja Gaiden og ved hvad et semikolon skal bruges til, så er du automatisk også en spiljournalist. Men et godt interview vil pille de fleste af den slags mennesker ned og få dem til at gå hulkende hjem.

At blive en freelance spiljournalist er ikke mere kompliceret, end at søge et job, du gerne vil have hos et magasin eller site. At være en freelance journalist er hårdere og kræver absolut en langt mere grundig guide. Det ville faget i hvert fald gøre, hvis ikke der allerede var en million guides til det i forvejen, men hvad fanden, her er en til:

E-mail er den bedste ven. Send mails til redaktionerne og spørg dem, om de vil have dit stof. E-mail PR-drengene og bed dem om at sende en masse spil. Hvis du ikke kan skrive en pæn, lodig mail, så kan du slet ikke skrive. Glem alt om at være en spiljournalist med det samme. Skriv så mange artikler og anmeldelser, du overhovedet kan gratis, på den korteste tid, du overhovedet kan. Og ikke i din blog. Hvis du ikke er god nok til at skrive for et site, der i forvejen ikke betaler dig, så er det fordi, du ikke kan skrive. Glem alt om at være en spiljournalist med det samme. Gratis spil er ikke en løn i sig selv, penge er. Lær samtidig at leve lige på grænsen af fattigdom, sådan lidt som at det er en sejr, hvis du over-

hovedet får penge for det og kan købe tre varme måltider om ugen.

4. Nu er du kommet til din konklusion. Denne del af din guide skulle gerne opsummere alt, du har skrevet indtil videre, samt konkludere, hvordan du bliver en spiljournalist. Bare skriv et eller andet selvoptaget pladder og giv et par eksempler på din egen vej til toppen (en lille biografi), for hvis du har skrevet en guide om, hvordan man bliver en spiljournalist, så må du selv være en og derfor vil folk gerne vide mere om dig. Der er dog ting, du aldrig skal nævne i din guide eller i dine ansøgninger:

"New" Games Journalism, fordi det at fortælle om dine oplevelser med et spil, frem for bare at lave en slags liste over spillenes kategorier i grafik og gameplay, lyder som en total fiasko. Hvem gider læse noget, der er spændende og godt skrevet, hvis man bare kan få serveret et par fakta om antallet af spillere, spilmodes og et par tekniske termer? Du skal heller ikke nævne, at du skriver, fordi du bare ikke kan lade være. At være spiljournalist er ikke et kald, det er bare et job som alle andre, og de fleste af dem der skriver, er kun blevet opfordret til det gennem en guide i stil med denne her. Sig aldrig, at du vil skrive om og leve af spil, selvom det ikke giver en rimelig løn. Det gør man bare ikke.

Sig heller ikke, at du kan andet end at skrive om spil. Folk kan kun lave én ting. En kulturjournalist har intet tilfælles med en spiljournalist, og de færdigheder som de har, kan ikke bare bruges på tværs af faget – hold nu op. Du skal også lade være med at sige, at hvis du ikke bliver en spiljournalist, så bliver det sikkert en eller anden med en passion og viden omkring dybhavsfiskeri. Det giver dig ikke ligefrem jobbet. Okay, det var vist det. Nu er du en spiljournalist.

Matthew 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.

GET CLOSER THAN EVER

CALL OF DUTY 3



WWW.CALLOFDUTY.COM



IN STORES NOVEMBER 2006



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



Wii

RELEASE DATE
DECEMBER 2006

ACTIVISION

activision.com

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



EN HELT ANDEN MENING

Jeg er spil mig købe vil, der skal...

Betaler du for et spil du allerede har købt, eller betaler du kun for noget helt nyt og lækkert indhold?

Vi er en iPod-generation. Vi er generationen, der køber enhver elektronisk dims, der kan forsøge vores hverdag. Og vi stopper ikke der. Vi køber tilbehør i massevis. Ikke kun den praktiske slags som strømforsyning og høretelefoner; vi køber nye ringetoner, baggrunds-billeder, nye covers og sågar smilies. Ting, der tager et par minutter for enhver veluddannet grafiker at lave, koster måske en ti-tve kroner og vi smider gladelig penge efter det.

Jeg vil gerne indrømme, at jeg aldrig i mit liv har tænkt mig at give ud af mine hårdt opsparede penge for en grim kopi-ringetone eller en baggrund, der portrætterer en eller anden blå frø, som oversvømmer MTV med reklamer. Det synes jeg dog er for latterligt. Men nu har jeg heller aldrig gået super meget op i hverken mobiltelefoner eller MP3-afspillere. Hvad jeg derimod går op i er spil og selvom det har ventet længe, ser det ud til at udgiverne endelig hopper med på tillægsvognen. Det er især Microsoft, der har muliggjort alle de små tillæg gennem de såkaldte "microtransactions" på Xbox Live. Et i sig selv fint tiltag, der tillader alskens tilbehør til dine spil og som gør det muligt, at tilfredsstillen næsten alle. Også Sony og Nintendo kigger interesseret på, mens de venter på lanceringen af deres konsoller. Især Sony virker opsat på at fortsætte trenden med annonceringen af, at man skal købe sig til samtlige biler og baner i Gran Turismo HD online. Fint, så betaler jeg jo ikke for alle de hundrede biler, jeg alligevel aldrig får brugt.

Modtagelsen fra alverdens gamere har dog været mindre blid. Både Microsoft og spillenes respektive udgivere er gang på gang blevet udkældt, hvis de har sat et lidt for højt pris-mærke, eller et prismærke overhovedet, på deres små downloads. "Hvorfor skal jeg betale for små billed- eller temapakker til min Xbox 360? Hvorfor koster ekstra-tilbehøret til Ghost Recon: Advanced Warfighter så overdrevent meget? Og er det ikke lidt latterligt, når der frigives ekstra indhold til et spil samme dag eller før det udkommer, og vi så endda skal betale for det? Det burde da have været i spillet." Hvad der forekommer en smule gådefuldt er, at hardcore gamere, i længere tid har glædet sig ufattelig meget til, at ekstra tilbehør, episodisk indhold og andre forbedringer til spil-lene blev mere udbredt på konsollerne.

Det er noget, som hidtil har været næsten eksklusivt til PC-markedet, hvis brugere har nydt godt af lækkerier fra både udviklere og mod'ere. Især pga. en manglende betalings-infrastruktur har PC-kulturen vendt sig til, at alt skal og bør være gratis. Man har jo købt spillet, så hvorfor betale for ekstra? Altså med mindre det er meget store ting, som en udvidelses-

TING DU KAN KØBE ONLINE



Temaer og knapper

På ethvert større, officielt site kan du downloade fansite-kits, wallpapers, temaer og en hulens masse andet, alt sammen gratis. På Xbox Live Marketplace koster disse ting penge, også selvom det tit er genbrug af ting udvikleren allerede har udsendt. Køb dem ikke.



Lumines Live!

Lumines Live! er bundsolidt, men undskyldningen om at spillet udsendes i bidder, fordi det ellers overskrider Micro-softs er kun halvdelen af sandheden. Det gør samtidig købspolitikken uoverskuelig og fører til at du køber masser af ekstra ting. Det kan blive dyrt.



Ghost Recon Advanced Warfighter

Udvidelsen til Ghost Recon Advanced Warfighter, havde måske et lidt pebret prispunkt for nogle, men der var reelt masser af indhold til prisen. Desværre skaber en sådan udvidelse også et skel online mellem dem der har indholdet og kan spille samme, og dem der ikke kan være med mere.

pakke! Det er dog vigtigt, ikke at se sig blind for virkelighedens realiteter. Det koster penge at lave et spil. Rigtig mange penge faktisk. Og det bliver fortsat dyrere og dyrere. Spilpriserne er allerede steget, og med mindre der sker noget drastisk, så kan det sagtens fortsætte. Det koster derfor ikke overraskende også en masse arbejdstimer, at lave selv det mindste ekstra tilbehør til dine spil, og pengene skal vel falde et sted, ellers virker det da ret nyttesløst at lave det. Spilindustrien bliver jo også nødt til at tjene sine penge, især når pengeglubske investorer sidder og savler over de konstant stigende salgstal.

På Xbox Live hjælper det ikke, at Microsoft nærmest skal gennemtæske ethvert stykke indhold for fejl eller problematiske tendenser, for det bliver tilgængeligt for offentligheden, og eftersom indhold sjældent accepteres af den amerikanske gigant første gang, så vil det atter koste arbejdstimer. Dyr, dyrere, dyrest. På den måde er det jo fuldstændig underordnet, hvorvidt et tillæg udgives på spillets udgivelsesdato; man får den pakke, man betaler 500 kr. for og ikke en dyt mere. Det er hvad udgiveren og udvikleren har fundet som rimeligt indhold i forhold til prisen, og resten må altså koste ekstra. Og det er vel for så vidt heller ikke et problem, så længe tillægget ikke er en streng nødvendighed for at spillet fungerer on- eller offline.

Kritikken er nu ikke så sort og hvid, som at folk altid klager over microtransactions i sig selv. Det er mere urimeligheden i nogle af de priser, der opstilles. Selvom f.eks. billedpakkerne på Xbox Live hverken er strengt nødvendige at eje, eller koster specielt meget, så virker det en anelse grotesk at betale for en række ikoner, der er så utydeligt små, at man er bange for at have fået grå stær, når man

kigger på dem. Desuden tager branchen nu også efter min smag lidt for meget fat på ideen om, at alt skal sælges separat, så man kun køber det, man vil have, og at alt sådan set skal sælges online. Jeg ville aldrig i livet købe en Halo-billedpakke trods min store passion for spilserien, men en pakke med billeder, temaer, videoer og andre lækkerier til små penge ville straks være noget helt andet. Hvis jeg pludselig begyndte at købe småting på må og få, så ville det måske virke som små penge i starten, men i længden ved jeg udmærket, hvordan den samlede pris hober sig op. Og det er et sted, jeg bestemt ikke har lyst til at besøge. Jovist er vi iPod-generationen, og der er garanteret en masse yngre spillere, der labber microtransactions i sig, men det bliver bare ikke os alle sammen. Nogle er klogere.

En ting, jeg eksempelvis har set meget få klager over, er de utallige ekstra missioner til Oblivion, som er udkommet løbende efter spillets udgivelse. Jeg har en tese om hvorfor: Oblivion føltes som et fuldført og komplet spil, uden nogle smarte smutveje eller afskårne hjørner. Her er der valuta for pengene og man føler som forbruger virkelig ikke, at man kan forlange mere for den plovmand, der er langet over disken. Med den indstilling kan det derfor heller ikke være svært, at acceptere ekstra missioner med rimelige prismærker. Så næste gang du springer hovedkulds ud i en microtransaction, så overvej lige, om du er tilfreds med de penge, du allerede har lagt på bordet, og lad det tjene som en guide. Der er ingen skam i at købe noget, man ikke føler, man allerede har betalt for.

_Jesper Nielsen

Gameactors kolumneskribent Jesper Nielsen er en af redaktionens faste anmeldere og kolumneskribenter. Alle meninger og holdninger i kolumnen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.



Jesper mener, at grunden til at der ikke har været meget brok omkring ekstra materialet til The Elder Scrolls IV: Oblivion, skyldes at spillet i forvejen føles helstøbt og færdigt. Ekstraindholdet er derfor til fans der allerede har brugt hundredvis af timer på at gennemføre spillet og nu leder efter nye eventyr.

ÅRETS TOPSHOOTER 2005 LEVER VIDERE!

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

FEAR™

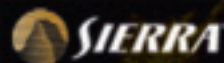
EXTRACTION POINT



whatisfear.com



vivendi GAMES



© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. F.E.A.R., Vivendi Games and the Vivendi Games logo are trademarks of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo™ & © Warner Bros. Entertainment, Inc. Developed by TimeGate Studios, Inc. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. The "Sounds Best On Sound Blaster" logo and XFI are trademarks or registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
*Awarded "Best Shooter of 2005" by GameSpot - December 2005.

Nærmeste forhandler henvises på tlf. 39 12 62 10



www.flightsimulator.com

Microsoft
game studios



Games
for Windows



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

(ACTUAL GAME SCREEN SHOTS)

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



AS REAL AS IT GETS



© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, and the Microsoft Games logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Intel, the Intel Inside logo, Intel Celeron, and the Intel Celeron logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. The flight with Intel technology logo is a trademark of Intel Corporation.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Lost Planet: Extreme Condition, The Darkness, Elebits, Stuntman 2, Motorstorm, Virtua Fighter 5, L.A. Noire, Rouge Galaxy og Half-Life 2: Episode 2.



□ Format X360 □ Udvikler CAPCOM □ Udgiver CAPCOM □ Genre ACTION □ Udgivelse FØRSTE KVARTAL 2007

Lost Planet: Extreme Condition

Velkommen til den gølle og ugæstfri EDN III. Tanggaard er klar til væbnet kamp

Biografilm har en kæmpe indflydelse på japanske Keiji Inafune. Hver eneste gang han sætter sig ned for at designe et nyt spil, trækker han dybe spor direkte til biografierne. Og det er ikke altid hjemlandets klassikere, der trækker mest, men i stedet er det de stort anlagte, amerikanske kassesucceser, der tit er inspirationskilden. Fra Onimusha, der ganske vist foregik i det feudale Japan, men mest af alt mindede om en amerikansk actionfilm, med en asiatisk stjerne i hovedrollen over Dead Rising, der er en åbenlys hyldelse til Romeros film om de levende døde og nu til Lost Planet, er der ingen tvivl om, at Inafune har et klaptræ flydende i årene.

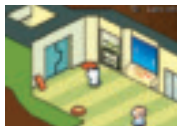
Måske virker Lost Planet ikke som om det er inspireret af filmens verden, men efter fem minutter med introen er der ingen tvivl: Lost Planet er den japanske udgave af James Camerons Aliens. Fra det øjeblik, du ser rumskibet stævne ud i galaksen, til det tidspunkt, hvor de første kolonier stables på benene og emigranterne møder planeten EDN III's oprindelige beboere, bliver det hele krystalklart. Kampen for at overleve i et gold miljø, der er fyldt til randen med Akrid, bliver omdrejningspunktet for alting. Væbnet til tænderne med raketkastere, kuglespyttende maskingeværer og øredøvende granater, kaster du dig i rollen som Wayne, søn af en koloniens første beboere, ud i en dødsdans med Akrid-monstrene, en lang række pansrede, langbenede væsner med sylespidse tænder.

I øjeblikket snurrer en fem baner lang beta-udgave af Lost Planet i min maskine, og den giver en meget god indikation af, hvad spillet kommer til at indeholde. Hvor vi normalt får kraftigt beskårede baner uden mellemsekvenser tilsendt på redaktionen, så er denne seneste udgave reelt de første 2-3 timer af spillet, så atmosfæren og temaet kravlede



ANNONCERET - Mass Effect (PC)

Pc-ejerne elsker Bioware, men det er ved at være længe siden, at firmaet har lavet en rollespil til formatet. Det gør de så nu, hvor det engelske PC Gamer kan afslore at Xbox 360-spillet Mass Effect også er på vej til en harddisk i nærheden af dig.



UDSÆTTELSE - Contact

Det anderledes og spændende Contact, der er under udvikling hos Grasshopper (holdet bag Killer 7) er desværre blevet udsat i Europa. Mens både japanerne og amerikanerne kan spille det i år, så må vi vente til begyndelsen af næste år.



Kæmpe store våben

I Lost Planet er våbnene noget af det der er brugt mest tid på. Når du f.eks. samler en langsomt ladende laserkanon op og fyrer den af, så eksploderer skærmen i et inferno af farver og effekter. Det der uendelig godt ud.



lynhurtigt ind over huden på mig. Jeg får også med det samme svaret på, hvor spillet foregår, noget der ikke var til at pejle sig ind på i den første kode. De gølle og ugæstfrie landskaber er ikke jordiske, men i stedet komplet fremmede. EDN III, som jordens befolkning kalder planeten, er det seneste sted, der er blevet koloniseret, og det er her slagene foregår. Historien holdes på et minimum og forklares reelt kun, før jeg iført en velforret jakke og pilotjelm vandrer ud i de høje snedriver. Plottet står på forviklinger, bedrag og et væld af karismatiske karakterer – altså typisk Capcom.

Med fin puddersne op til anklerne og et varmt gevær i hænderne, begiver jeg mig gennem landskaberne. Demoen der kan hentes over Xbox Live Marketplace, er i denne kode spilllets anden bane, og med kun et par ændringer, minder det hele uhyggeligt meget om det, du sikkert spillede dig igennem under årets E3-messe. Store udendørs-områder bliver langsomt erstattet med parkeringskældre, lagerbygninger og smalle kløfter. Et par baner senere bruger jeg gentagende gange Waynes kabel til at bestige en række ruiner, før jeg havner midt i en Akrid-rede og må lade mit enorme maskingevær tale. Herefter en det en tur på en svæveplatform, før jeg står ansigt til ansigt med en af spilllets boss. På en slette støder jeg også ind i en kæmpemæssig sneorm, der insisterer på at jeg bliver dens eftermiddagsmad. Det hele er formidabelt lavet. Visuelt er Lost Planet også lækkert. Til trods for temaet og tonsvis af sne, så leger Capcom med kræfterne i Xbox 360. Den funklende energi, der strømmer ud af monstre som du skyder dem til plukfisk, den lyserøde aftenhimmel med en kæmpemæssig grålig rokke svævende i baggrunden og de smuldrende ruiner, er elegante. Selv mellemsekvenserne, der afspilles med spilllets egen grafiske motor, ser

indbydende ud. Det er ikke Gears of War, maskinens nok flotteste kraftpræstation til dato, men det er unægtelig solidt. Desværre viser denne fem baner lange demo også en del svaghedstegn. Et opgraderingssystem, som der tales meget om på alverdens fansites, er ikke til at opstøve nogen steder i spillet. Wayne har de våben, som han nu engang har. Ikke engang nyt udstyr er til at opdrive. Vejen frem bliver i stedet velorganiseret action, men jeg savnede lidt noget mere dybde. Selv en så overfladisk serie som Devil May Cry, giver dig muligheden for flere forskellige, opgraderede våben og magier - Lost Planet giver dig bare flere kugler og flere monstre at bruge dem på. Selv T-Eng-aspektet, hvor du langsomt forvandles til en ispind, hvis du ikke samler den naturlige varmeenergi op, virker som et mislykket forsøg på at skabe lidt flere facetter i noget, der udelukkende er et actionspil. Efter de fem baner, jeg har spillet, higer jeg i hvert fald ikke efter mere, og sådan burde det næppe være?

Kan multiplayerdelen redde Lost Planet? Muligvis, jeg var i hvert fald svært begejstret over den, da jeg fik skrabet en time ind på kontoen under årets X06 i Barcelona. Balancen var eminent, følelsen af at møje hele horder af modspillere ned i en mech, virkede uendelig godt, og våbenudvalget (der naturligvis går igen i single-player) var tilpas varieret til, at der kunne stables nogle forskellige strategier på benene. Men er det nok? Det vil tiden vise, når Lost Planet udsendes i begyndelsen af år 2007.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Smukt, hæsblæsende, men også meget ensformigt spil, der mangler lidt dybde, før det for alvor kan blive et af år 2007's mest interessante spil.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

The Darkness

Holdet bag Riddick overgiver sig til den mørke side

Format PS3/X360/PC Udvikler **STARBREEZE STUDIOS** Udgiver **2K GAMES** Genre **ACTION** Udgivelse **ÅR 2007**

The Darkness er et usselt valg af en licens. Ja, det synes jeg faktisk. En tegneserie fyldt med halvkikset, amerikansk gangsterromantik og kulsorte, magiske tentakler. Det er uinteressant og smagløst. Havde det været en hvilken som helst anden spiludvikler, så er maveplaskeren luret lige om hjørnet. Nu er det bare sådan, at udvikleren bag The Darkness i spilform, ikke er hvem som helst - det er Starbreeze Studios. Samme Starbreeze, der forvandlede stenstøtten og morderen Riddick, til et tidsløst og mindeværdigt mesterværk i The Chronicles of Riddick.

Lige siden sommeren 2004 har svenskerne arbejdet ufortrødent på deres mastodont-projekt. Spilmæssigt bygger det videre på The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, med et førstepersonsudsyn, der lynhurtigt kan skiftes til tredjeperson, som det bliver nødvendigt. En af de ting, Starbreeze virkelig lykkes med i det forrige spil var genresammenblandingen, for selvom Riddick, set fra førsteperson, burde have handlet mest om at skyde, så handlede det i lige så stor stil om at skabe intriger, udkæmpe næveslagsmål og snige sig uset gennem skyggerne.

I The Darkness er det dine overnaturlige kræfter, der skal være variationen. Hovedpersonen Jackie er nemlig besat af en urgammel kræft, der giver ham masser af muligheder, for at udøve nogle ret så prangende effekter. Dine tentakler beskytter dig mod at komme til skade, og kan bruges til at spidde folk på og kaste objekter rundt og tværs gennem lokalet med. Du kan endda sende en tentakel på en slags rekogniseringsopgave i ventilationsskakter, og så overraske folk bagfra. Har du ekstra mange kræfter, kan du også skabe et sort hul, der suger møbler, skurke og andet i et rum ind. Undervejs støder du også på de såkaldte Darklings. Disse er smådjævlere, der gør mere og andet end bare at føje deres mester, men som for det meste er medgørlige, så længe de bare får lov til at dræbe et eller andet. Udstyret med henholdsvis en rusten sav eller en ordentlig muggert af en hammer, går de løs på de fleste forbrydere med stor iver. Disse kan ikke hidkaldes, uanset hvad, men kun trækkes på, når der er blæksort mørke i nærheden. En indikation af, hvornår dette er muligt, kommer i form af lamper med statisk elektricitet omkring sig. Skyder du dem i stykker, kan du herefter trykke på "Y", hvorefter de små, blodtørstige sataner vrirler frem. En anden lækker detalje, der har stor betydning for indlevelsen, er, hvordan det er lykket Starbreeze at opbygge et helt tv-netværk i

Glem låste sekvenser

Normalt ville et spil begynde med en træningsbane, hvor du så lærer alle funktionerne, men i The Darkness er det lige på og hårdt. Faktisk er pre-renderede sekvenser ikke i høj kurs hos udvikleren. Du skal selv deltage hele vejen...



ANNONCERING - Harker

The Collective, der både har stået bag spil som Wrath, Marc Eckos Getting Up: Contents Under Pressure og The Da Vinci Code, har netop meddelt, at de arbejder på spillet Harker, der handler om vampyrdræberen Jonathan Harker. Spillet lanceres til PS3 og Xbox 360.



spillet. Finder du et fjernsyn undervejs, kan du sætte dig ned og se nærmere på de forskellige tv-kanaler, fyldt til randen med programmer og film. Der er ingen gentagende sekvenser, der bare kører i ring, men i stedet rigtige film. F.eks. findes hele klassikeren Nosferatu i flimmerkassen, ligesom det er muligt at se børne-tv og nyheder. Da jeg snusede rundt omkring på en byggeplads og skabte kaos, kunne jeg f.eks. se et ekstra nyhedsindslag, der fortalte alt om hændelsen og informerede mig om at politiet var på vej. Det er dog ikke alt, der er lige godt i The Darkness og der er stadig en del spørgsmål målstegen ved, hvorvidt spillet binder alle disse ting sammen. På stående fod virker Darkness-kræfterne slet ikke så sjove, som jeg havde håbet på. Selvom holdet stadig har en del arbejde med at finde balancen i spillet, så er spørgsmålet stadig, hvor meget variation, der kommer til at være i den endelige udgave.

Det samme kan siges om Darklings, der kun kan fremkaldes på bestemte steder, noget, der igen begrænser dine muligheder for at lege med systemet. En anden ting er grafikken, som ikke er dybt imponerende. Til trods for en avanceret motion capture-teknik og en egenudviklet fysikmotor, er følelsen af et mere afpuddet og langt mere detaljerigt spil, end f.eks. det to år gamle The Chronicles of Riddick, ikke rigtigt til stede. Det er slet ikke grimt, det er bare ikke rasende overdådigt.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor siger: Action er altid sjovt, sorte tentakler er ikke. The Darkness føles lækkert, men bare ikke rigtig godt endnu. Måske ser det anderledes ud næste år.



WTCC
 FIA World Touring Car Championship
OFFICIAL GAME

ALSO INCLUDING



OUT ON PC
NOVEMBER 24



“Beat me
 in RACE
 if you can”

Rickard Rydell

Rickard Rydell



RACE™

THE WTCC GAME

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

PC DVD

www.race-game.org



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



NETOP ANNONCERET - Tomb Raider: Anniversary Edition

Det har længe svirret med rygter og nu har Eidos så bekræftet dem. Det originale Tomb Raider-spil genfortolkes af amerikanske Crystal Dynamics, men gennem spilmotoren fra det seneste spil, nemlig Tomb Raider Legend. Glæd dig til et gensyn med den velkendte gravrover.



Elebits ligner måske lidt Nintendos eget Pikmin, men når du først griber wii-moten og går på jagt efter de små væsner, viser der sig et helt andet spil. Der er nærmere tale om en FPS-oplevelse.

Elebits

Den klassiske serie får en overhaling

□ Format Wii □ Udvikler KONAMI □ Udgiver KONAMI □ Genre ACTION □ Udgivelse DECEMBER

For 10.000 år siden slog lynet ned og med sig bragte det en race af små, elektriske væsner kaldet Elebits. Forestil dig en kombination mellem den pussenuftede charme fra Pokémon og en elektrisk åls stødende evner, og du har en Elebit. Takket være disse har mennesket slet ikke behovet at bekymre sig om vedvarende energi, udskiftning af AA-batterier eller lignende. Men så en dag skete der pludselig noget med de små Elebits. De forsvandt og efterlod sig en klode fuldstændig uden elektricitet. Kan du gætte, hvem der skal fange Elebits og genoprette ro og orden? Rigtigt gættet. Det er nemlig dig.

Værktøjet, der skal hjælpe dig på din færd, er en dims, der får Half-Life 2s Gravity Gun til at ligne en rekvisit fra en science fiction-film fra 50'erne. Foruden en stråle, der kan indfange Elebits, kan våbnet også manipulere med omgivelserne. Processen kunne ikke være mere enkel. Du peger simpelthen bare og trykker på en knap. Mere fingerymnastik ligger der ikke i spillet. Simpliciteten gør det nemt at gå ombord i, og du kan i stedet bruge energi på at lede efter de små flygtige væsner. Det kræver dog sin mand, at finde dem og lure dem ud af skjul. I bedste tilfælde er de sky, i værste tilfælde gør de absolut alt, hvad de kan for at komme væk fra dig og din tyngdekraftsbestridende pistol. Våbnet har to former for powerup. Én lammer alle Elebits i nærheden, mens den anden omdanner pistolen til et maskingevær med målsøgende færdigheder. Sidstnævnte gør spillet en smule mere hektisk, idet alle Elebits på skærmen får påmalet en skydeskive. Herefter gælder det bare om, at skyde så hurtigt som muligt for at indfange de generte fyre.

Ved at fange Elebits skaffer man sig mere elektricitet og mere energi til pistolen. Det tjener to formål: Først og fremmest bliver elektriciteten brugt til at drive forskellige husholdningsmaskiner, græsslåmaskiner, fjernsyn og så videre. Pistolen bliver også stærkere efterhånden, hvilket gør spilleren i stand til at løfte større og tungere ting. Til at begynde med starter man i køkkenet og må nøjes med at løfte små ting som tallerkener, papæsker og gulerødder, men som spillet skrider frem vil biler og huse ikke være nogen hindring. Elebits kan gemme sig overalt, så derfor bliver man nødt til at undersøge alle objekter i ens nærhed. Her gælder det ikke bare om at rydde hylder, tømme skabe og vælte absolut alt, du kan finde, ned på gulvet. Små handlinger bliver også belønnet med Elebits. En enkel handling er at tænde for en vandhane og se Elebits sprøjte ud. Lidt mere avanceret bliver det, når spillets microovn har fået energi nok. Så kan man stoppe en pakke popcorn ind i den, og belønningen er endnu engang en dyngede Elebits.

Alle genstande i spillet kan manipuleres på den ene eller den anden måde. Løse genstande kan løftes og smides med. De fleste genstande skal bare flyttes, men hist og her er der genstande, der har lidt flere muligheder. Med et kækt sving med håndledet kan man kaste en basketball lige i kurven, hvilket naturligvis betyder en regn af Elebits. Fysikken er ikke lige på kornet, hvilket betyder, at genstandene føles en tand for lette. Tallerkener og papæsker flyver rundt regnet lidt elegant gennem luften. Det ændrer sig forhåbentlig, når spillet havner i butikkerne. Døre af forskellig art samt elektriske apparater kan også manipuleres. Døre åbnes ved, at fæstne pistolens stråle på et dørhåndtag og simpelthen bevæge hånden, som åbnede man en dør i virkeligheden. Ligeledes åbnes der for vandhaner ved, at gribe ved hjælp af pistolen og dreje i håndledet. Ikke nok med, at bevægelserne minder meget om dem, man udfører i sin dagligdag, de gør det også hamrende nemt at spille.

Kontrollen er fantastisk solid og det varer ikke mange sekunder, før selv den største nybegynder jonglerer rundt med sigtekornet som Clint Eastwood i en bedre Dirty Harry-film. Der er samtidig en vis underholdningsværdi i et hive gulerødder op af jorden, for at lure Elebits frem. Stilen som spillet lægger for dagen byder på primærfarver så det basker og burde virke indbydende på alle. Den er dog på ingen måde i nærheden af den fest af farver og grafiske lækkerier, som eksempelvis Super Mario Galaxy blæser sig med. Foruden spillet hoveddel skulle der også være udfordringer, hvor man skal opsamle en vis portion watt på kortest tid, samt være fernere med en Wii-mote, end vennerne er det.

Kontrollen samt den store tilgængelighed tæller absolut i Elebits favor, og det bliver bestemt spændende at bruge mere tid i selskab med de små væsner. Det lader til at Wii allerede fra starten skal huse en del interessante oplevelser.

_Asmus Neergaard

Gamereactor siger: Elebits er et interessant og meget anderledes bud på et Wii-spil. Vi glæder os til at få det færdige spil mellem hænderne.

ALL I HAVE IN THIS WORLD
IS MY BALLS AND MY WORD.

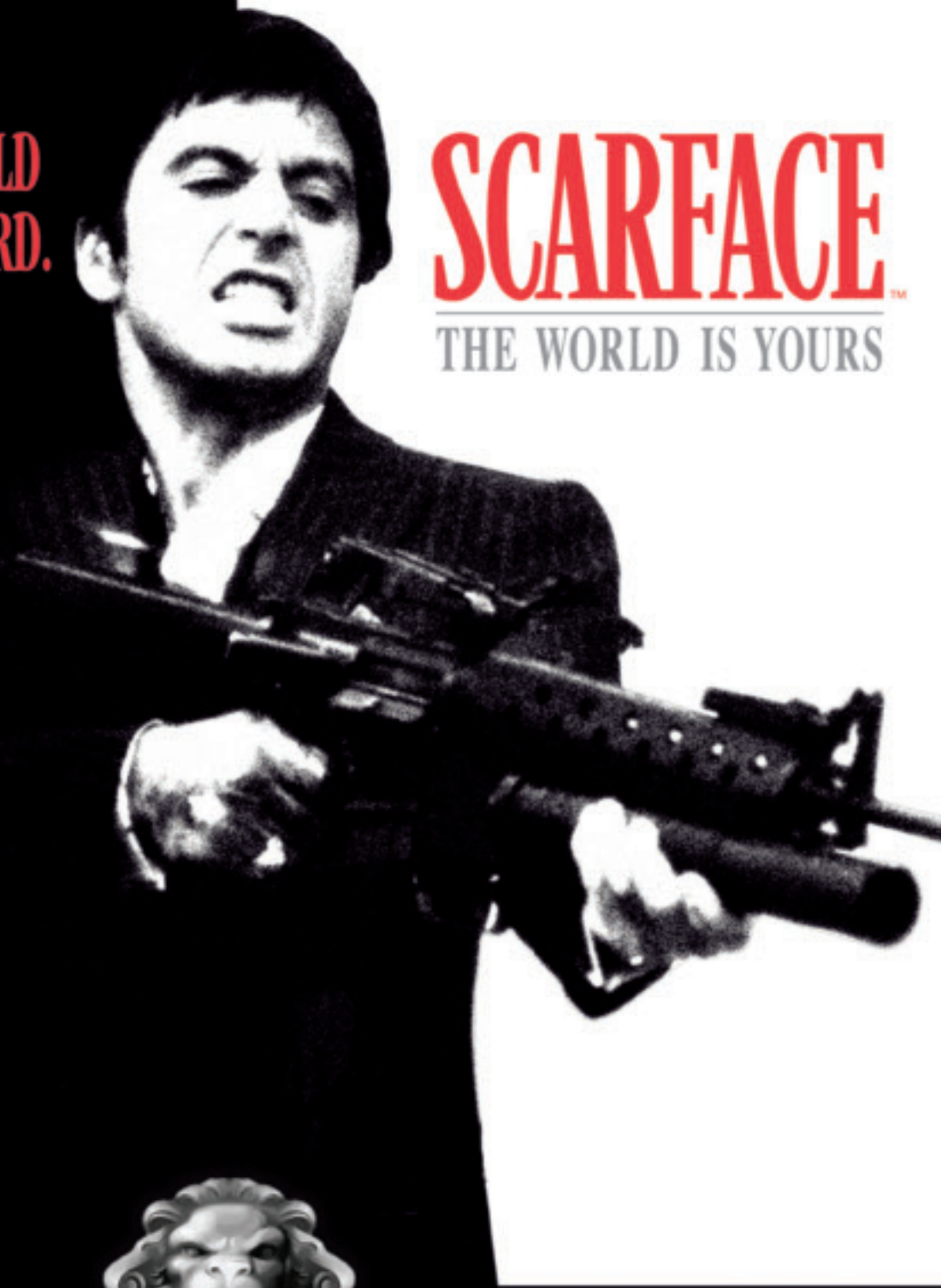
AND I DON'T BREAK
'EM FOR NO ONE.

PÅ GADEN NU!

PC, PS2, XBOX

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



Nærmeste forhandler henvises på tlf. 39 12 62 10

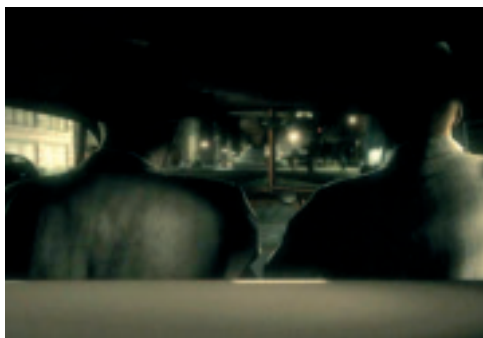
Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Enchanted Arms (PS3)

Det lader til at Xbox 360-ejerne ikke får lov til at have Enchanted Arms, eller Em Enchant Arm som spillet også hedder i Japan, i fred. I hvert fald har From Software meddelt, at der arbejdes på en PlayStation 3-udgave og at spillet burde være klar engang i begyndelsen af næste år.



L.A. Noire

Format PS3 Udvikler **TEAM BOND** Udgiver **ROCKSTAR**
 Genre **ACTION** Udgivelse **ÅR 2007**

Når man bliver vred nok over, at ens drømmespil skal presses ud på markedet, før det overhovedet er færdigt, så tager man sit gode tøj og går. Og det var præcis, hvad Brendan McNamara, manden bag Sonys fejlbehæftede The Getaway-spil, gjorde. Turen gik hjem til Australien, og her fik han stablet Team Bondi og projektet L.A. Noire på benene. Sony bød ind på projektet, og var i længere tid udset rollen som udgiver, men nu bliver det så i stedet stenrige Rockstar. Om det får nogen betydning for spillet, der som titlen antyder, er et rigtigt amerikansk politidrama i ægte noir-stil, vides ikke, men udgiveren har det med at give sine udviklingsstudier rigeligt med plads og penge. Indtil videre er L.A. Noire kun en trailer på et i forvejen tomt site, men rygterne taler om et spil i stil med The Getaway (minus de mange fejl, naturligvis). Vi glæder os til år 2007.



Virtua Fighter 5

Format PS3 Udvikler **SEGA AM 2** Udgiver **SEGA**
 Genre **FIGHTING** Udgivelse **MARTS 2007**

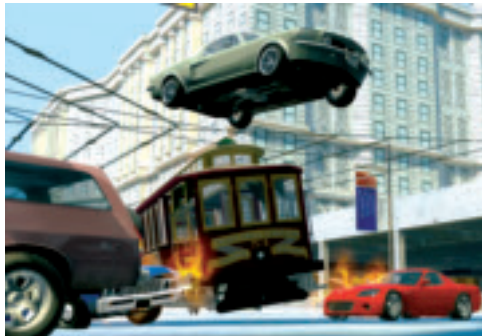
Mens der er årlige mesterskaber i Tekken, så lever Virtua Fighter-serien et mere tilbagetrukket liv – og med gode grunde. Seriens dæmpede palet af veltrænede kæmpere, stikker ikke ud til højre og venstre, og dens omdrejningspunkt: Det afventede gameplay og minutløse fodarbejde, giver først pote efter mange timers øvelse, hvilket gør, at alle andre end de mest hærdede, aldrig finder ind til de dybere lag. Med PlayStation 3-udgivelsen af Virtua Fighter 5, er der dog håb forude. Segas mageløse kampspil ser her formidabelt ud kørende i høj opløsning, og bare det mindste tryk på maskinens Sixaxis-kontroller, får din kampklare karakter til at svinge med lemmerne. Vandeffekterne er overdådige, hastigheden glidende og elegant, mens baggrundene nærmest stråler, så selv hvis ryggraden i serien ikke helt fanger, så må de grafiske muskler gøre det.



Rogue Galaxy

Format PS2 Udvikler **LEVEL 5**
 Udgiver **SONY** Genre **ROLLESPIL** Udgivelse **2007**

Udvikleren Level 5 er efterhånden blevet synonym med kvalitet. Efter fantastiske spil som Dark Chronicle og Dragon Quest VIII, arbejder Level 5 nu på den vestlige udgave af Rogue Galaxy. Et plot om galaktiske krige, jagten på evigt liv og rumpirater danner grundlaget for spillet. Ikke at historien vil vinde priser for originalitet, men den er hamrende solid. Et af de vigtigste elementer i rollespil er historien og personlighederne, og i Rogue Galaxy ser de ud til at være et overmål. Et andet imponerende element ved Rogue Galaxy er den tekniske standard. Øvelse gør som bekendt mester, hvilket betyder, at Level 5s sidste spil, bare har været opvarmning til deres opus nummer 1. Lækker cel-shaded grafik, et kampsystem der gør kampene interessante, samt stort set ingen loadetider overhovedet, vil gøre Rogue Galaxy til en godbid, når det udkommer engang næste år.



Stuntman 2

Format PS3 Udvikler **FACTOR 5** Udgiver **SONY**
 Genre **ACTION** Udgivelse **ÅR 2007**

Reelt var der intet galt med ideen bag Stuntman, det var udførelsen, det kneb med. Den lidt rigide styring, de mange gennemspilninger af de samme tyve sekunder og det faktum, at spillet til tider virkede mere som en teknisk prøveklud for det næste Driver-spil, holdte det tilbage. Nu har Atari så valgt, at satse entydigt på Driver-serien og lade andre få en bid af kagen, og det har betydet, at THQ har købt Stuntman-licensen. Ind fra siden har den amerikanske gigant inviteret Paradigm Studios (der også arbejdede på spillet under Atari), og det er nu deres job at få Stuntman 2, et spil der sætter dig bag rattet på alverdens køretøjer og beder dig om at udføre stunts, til at vise, hvorfor den oprindelige idé og så er en rigtig god spiloplevelse. Grafikken er i øjeblikket imponerende, fysikken rimelig og opgaverne ret så varierende. Men kan Paradigm gå hele vejen?



Half-Life 2: Episode Two

Format PS3/X360/PC Udvikler **VALVE**
 Udgiver **VALVE/EA** Genre **ACTION** Udgivelse **2007**

Med den store hovedperson ude af billedet kan det være svært at se, hvordan Half-Life 2 skulle kunne fortsætte. Her snakkes der naturligvis om megabyen City 17, og ikke den anonyme helt Gordon Freeman. Svaret virker ganske lige til. I Episode 2 er handling og lokaliteter flyttet til de omgivende skovområder, hvor naturen kommer til at agere dystert bagtæppe til den fortsatte modstandskamp mellem Combine, mennesker og Vortigaunts. Naturligvis bliver der introduceret nye våben, fjender og mere i Episode 2. To meter høje Huntere kaster sig i vælten og tramper mennesker under foden, mens Gordon kommer til at tage kampen op mod lysende Myrmidont i en underjordisk rede. Tilsæt nye avancerede systemer til Source-grafikmotoren og Episode 2 ser ud til at være en værdig opfølger. Gordon vender tilbage engang i år 2007 og vi er spændte.



Motorstorm

Format PS3 Udvikler **EVOLUTION STUDIOS** Udgiver **SONY**
 Genre **DRIVING** Udgivelse **MARTS 2007**

Med en erfaren chauffør kaldet Evolution Studios og PlayStation 3 spændt for vognen, ser Motorstorm spændende ud. Rent grafisk byder spillet byder store bjergområder og nogle ret imponerende partikeleffekter. Det er dog ikke grafisk, spillet forsøger at imponere. Det er i stedet intelligensen og vildskaben hos de forskellige kørere, der virker som et frisk pust. I stedet for at inkludere missiler og bomber, foregår de indbyrdes kampe ved hjælp af kølerhjelme og skub. Det kræver taktik, alt efter hvilket køretøj, man vælger. Store, tunge lastbiler behandler ikke rallybiler pænt, rallybiler giver ATV'ere en hård medfart og så videre. Ydermere kræver hvert køretøj en bestemt rute gennem banerne. Nogle har det svært ved mudder, andre skovler sig gennem det. Kørslen og destruktionsbilerne imellem er faktisk Motorstorms vigtigste aspekt og dette fungerer strålende.

KONAMI



"...når det kommer til spildelen er Pro Evolution Soccer overlegen"

9/10 Gamereactor

"lækker fodbold"
Spilzonen.dk

PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER

konamistyle-europe.com



FEEL IT



PlayStation.2

PSP

PC DVD

NINTENDO DS

PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER

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



Ingen bots her mester!
På mange spilleres ønskeseddel står der Bots. Hvis der ikke lige var venner online, kunne man træne mod bots. Det vil der ikke være noget af i Halo 3. Gutterne hos Bungie vil hellere bruge tid på at forbedre netværkskoden, udvide selve spillet og optimere det.

HALO 3

IKLÆDT MØRKEGRØN KAMPRUSTNING TAGER VI HUL PÅ SIDSTE KAPITEL I HALO TRILOGIEN

Platform **XBOX 360** Udvikler **BUNGIE**
Udgiver **MICROSOFT** Udgives 2007 Genre **ACTION**

L yden af et gregoriansk munkekor og synet af en ringplanet à la Larry Niven, betyder for manges vedkommende kun én ting: Halo. Det tredje spil i serien er måske det mest ventede spil på Xbox 360, så når Bungie inviterer til et kig, siger man ikke nej tak. Sammen med en gruppe journalister fra hele Europa, ankommer vi til Bungie Seattle. Ved første øjekast ser bygningen fuldstændig anonym ud. Ingen store glødende neonskilte eller lignende bekendtgør, at netop hér har Bungie til huse. Forståeligt nok, eftersom en sådan reklame uden tvivl ville tiltrække mængdevis af spillfans, der lige vil have et glimt af Halo 3, snakke med Frankie eller komme med forslag til, hvordan spillet egentlig skal skrues sammen.

I et dunkelt fremvisningslokale, hvor 20 fladskærme viser den løjerlige skyformation fra Halo 3's annonceringstrailer, bliver vi hurtigt introduceret til dagens første store skuffelse. Vi kan ikke få noget at vide om spillets singleplayerdel. Ikke kun fordi Bungie, som altid, beskytter historien med næb og klør, men fordi den simpelthen ikke er parat til at blive vist frem. I stedet er det spillets multiplayerdel, samt forskellige nye finesser, der vil være fokus for dagens præsentation.

Først og fremmest får vi forklaringen på, at Assault-riflen fra Halo dukker op i Halo 3. "I Halo havde vi det problem, at Assault Riflen (AR) opførte sig mere som en maskinpistol, mens pistolen var morderlig effektiv", siger Jaime Griesemer, Design Lead. "Derfor indførte vi i Halo 2 Battle-riflen (BR) og SMG'en. Her fungerede våbnene præcis som de skulle. Da vi så gik i gang med Halo 3, spekulerede vi på, hvad vi kunne forbedre. Vi fandt

hurtigt ud af, at spilbalancen sagtens kunne forbedres. Det er svært at lave et godt startvåben. Hvis det kunne Dual Wieldes (Master Chief bærer et våben i begge hænder), ville spillere ikke gøre andet end det. Kunne man lave præcise hovedskud, ville kampene kun dreje sig om det. Vi ville have et våben, som var effektivt selv mod spillets stærkeste våben. Med alle disse krav i tankerne endte vi med en AR, med et par modifikationer. Den har lidt længere rækkevidde og er mere præcis."

På et stort lærred svæver et kamera rundt om en Spartan-kriger og giver et glimt af det nye våben. Samtidig gør Jaime opmærksom på, at man altid kan se, hvilke våben en soldat bærer rundt på. "Nu kan man rent faktisk se, om en fjende har en shotgun på sig, inden det er for sent." Samtidig giver denne lille visuelle godbid spillet lidt mere realisme. Nu dukker våbnene ikke bare op i hænderne på Master Chief og kompagni, som ved magi. Den største umiddelbare ændring ligger dog ikke i et større arsenal, men i den nye kontrol. Præcis som i Halo 2, kontrollerer hver af de to skulderknapper et våben. Men når det drejer sig om at lade våbnene og samle nye op, begynder forandringerne at vise sig.

"Vi kunne sagtens have overført Xbox-kontrollen direkte", forklarer Jaime. "Men vi gjorde det ikke, for de to joypads er forskellige. Den største forskel er, at Xbox-joypaddets sorte og hvide knapper er blevet ændret til brugbare bumpere." I Halo 3 kontrollerer de to bumpere både erhvervelse af våben samt ladningen af dem. Et kort tryk på en bumper genlader et våben, mens et langt

tryk udskifter våben. Legende let i teorien, men en ændring der skal læres, hvis man har Halo 2s kontrolskema på rygmarven. Indførelsen af de to bumpere har imidlertid gjort X-knappen arbejdsløs, og på de blanketter, der forklarer, hvordan man styrer spillet, står der under X-knappen blot "Classified". "Det er fordi, vi ikke er parate til at vise jer det endnu. Knappen får skam en funktion. I kan bare ikke få den at se", siger Jaime og prikker til vores kollektive professionelle nysgerrighed. Har det noget med kontrol over AI-styrede allierede at gøre? Den aktiverer måske en art varme- eller natsyn? Eller skulle knappen monstro aktivere et energiskjold i stil med dem, Jackals bærer rundt på? Jaime smiler bare. "Jeg kan virkelig ikke fortælle jer det."

Vi bliver smidt ud på en multiplayerbane kaldet Snowbound. "Denne bane viser lidt af, hvad Xbox 360 har gjort os i stand til", siger Jaime. I stedet for at være fuldstændigt omgivet af klipper eller lignende, er halvdelen af banen kun afgrænset af nogle små maskiner. Bag disse strækker en snedækket ødemark sig så langt øjet rækker. Maskinerne er automatiske maskingeværer, der sønderriver enhver, der måtte driste sig uden for spilområdet. Foruden de automatiske maskingeværer rummer Snowbound også en anden ny idé. I banens to baser finder man energiskjolde, der uden problemer lader soldater passere igennem, men skyr alle former for granater og ammunition. Disse skjolde kan meget vel betyde forskellen på liv og død i et spil Capture the Flag.

På trods af hestekræfterne, der gemmer sig under låget på Xbox 360, er det svært at sluge dagens næste

Harddisk er intet krav

Det er ikke nødvendigt at have en harddisk for at spille Halo 3. Men den vil være et krav, hvis man vil udnytte spillet fuldt ud. Uden en harddisk vil man være afskåret fra at gemme film og naturligvis downloade forskellige ting via Xbox Live, som eksempelvis temaer, billeder og lignende - samt evt. nye baner når de engang kommer.



Jeg kender en båd!

En journalist fik udtalt 'Bots' som 'Boats', en art fartøj, som Jaime Griesemer ikke ville udelukke kunne dukke op. Hvad præcis det kan betyde for Halo 3 og dens multiplayerdel er uvist, men det lyder unægteligt spændende. En sejlende Master Chief med følge?

skuffelse. Spillet ligner til forveksling Halo 2; ganske vist blødere at se på, med lidt flere detaljer, men ellers ligner det Halo 2. "Jeg kan lade de to spil køre side om side", siger Jaime, da han bliver gjort opmærksom på det. "Halo 3 ser faktisk bedre ud."

Skuffet kan jeg dog ikke være over gameplayet. Inden længe har alle vænnet sig nogenlunde til den nye kontrol og den nye bane, hvilket straks sætter gang i en herlig actionfyldt Deathmatch. Granater flyger gennem luften, vildfarne plasmaskud trækker lysende striber efter sig og projektiler pisker mellem ørene på folk. Det er lynhurtigt klart, at diskrete grafiske forbedringer og fiflerier med kontrollen, ikke har ændret på underholdningsværdien, der stadigvæk er tårnhøj. Efter et par

runder Deathmatch står Jaime og de andre gutter fra Bungie parat med et nyt spilmode. "I kender sikkert Oddball", siger Jaime. "Det her har samme regler, men vedkommende, der bærer kraniet, bevæger sig lynhurtigt. Vi kalder det Ninja Oddball!" I højere grad end før handler Ninja Oddball om at kende banen og dens kringelkroge. På Snowbound kan man med succes anvende de mange underjordiske tunneller, til at gemme sig i. "Vi kalder det Playertraits", siger Jaime. "De tillader os at tildele spillerne forskellige egenskaber. I Halo 2 var der Juggernaut, hvor Juggernaut havde et stærkt skjold. Her i Halo 3 kan vi gå videre. Oddballen giver eksempelvis hastighed, men vil lave meget mere. Helbred, ammunition, styrke... Vi skal se mere til

Stadig kun 16 spillere

Mens andre spil øger antallet af spillere, holder Bungie fast i 16 spillere som maksimum. Ellers begynder folk at føle sig som ligegyldige brikker i spillet. Dermed vil du altså ikke i den kommende treer kunne spille kampe i stil med dem du finder i f.eks. Battlefield 2142.



Playertraits om lidt." Jeg begynder at svede i hænderne.

En ny bane bliver startet op. En klassisk Capture the Flag-bane, kalder Jaime den. Apropos baner, hvor mange baner vil der så være i Halo 3? Jaime kigger på Tyson Green, der er såkaldt Multiplayer Design Lead. "Vi kan i hvert fald afsløre, at der er tre baner", siger Tyson og griner. "Alvorligt talt, så vil der være omtrent det

"DET HER HAR ER DE SAMME REGLER, MEN VEDKOMMENDE DER HAR KRANIET KAN BEVÆGE SIG LYNHURTIGT. VI KALDER DET FOR NINJA ODDBALL!"

samme, som der var i Halo 2." Han lader et kamera flyve på tværs af banen. "Det her er Highground", forklarer han. "Angriberne begynder i bunden, mens forsvarerne begynder i toppen." Highground udspiller sig på en bakke, hvor en sandstrand er angribernes base. Forsvarernes base er et gammelt fort på toppen af bakken. Denne nye bane med diverse hemmelige tunneller og fiffige indgange er dog ikke det mest interessante. Jaime bruger lejligheden til at introducere to nye våben til Halo-universet:

"Brutes har en stor rolle i Halo 3. Derfor vil man også



Skal du smides, soldat?

En ny opfindelse på banen Valhalla er de såkaldte Menlaunchers. I stedet for et teleportsystem, kaster disse maskiner soldater på tværs af slagmarken. Prøv at forstille dig otte flyvende soldater på vej mod fjenden med stor hastighed - det lyder næsten for godt til at være sandt.

støde på mere af deres teknologi som eksempelvis... våben", siger Jaime og lyder som om, han er ved at afsløre mere end han må. "Brutes er både højteknologiske og meget primitive, hvilket blandt andet viser sig ved denne her sag." Våbenet ligner mere eller mindre en babyudgave af Halo 2-våbenet Bruteshot.

"Brutes kan manipulere med plasma og alt det der gejl, men de bruger teknologien til at affyre glødende metalpigge mod fjender." Af samme grund bliver våbenet kaldt en Spiker. Ærgerligt nok føles Spikeren mest som den såkaldte Needle, dog uden de små finesser. Spikerens skud ser ikke ud til at være svagt målsøgende, ej heller eksploderer de, når de har siddet i ofret længe nok. I de efterfølgende kampe, ser det heller ikke ud til, at nogen af de tilstedeværende journalister tager våbenet til sig. Mere interessant er den nye håndgranat. Den er også lavet af Bruteteknologi, hvilket tydeligt afspejles i dens barbariske udseende. Den ligner overvældende meget en morgenstjerne. Jaimes demonstration viser, at granaten sidder fast på overflader og eksploderer væk fra disse. "Det er en retningsbestemt eksplosion", siger Jaime og kaster en granat, der rammer en soldat og sprænger ham i luften. "Sådan en fyr her kan i teorien rydde en korridor eller et lille rum, hvis man placerer granaten rigtigt."

Efter et par runder med Capture the Flag, står det klart, at der ikke er ændret noget siden Halo 2. Alfa og Omega er planlægning og holdarbejde. Man vinder ikke mange kampe på simpelt, dumdristigt heitemod og



Ikke som Brute

På trods af at Brutes vil få en central rolle i Halo-historien, vil de ikke have tilsvarende indflydelse i multiplayer. De er ganske enkelt for ubalancerede og kan derfor ikke bruges online, hvor balancen skal være helt perfekt.

selvmorderiske frontalangreb. Snart bliver Highground skiftet ud med en ny bane, dagens sidste. Navnet er Valhalla, hvilket burde sende små glimt af stolthed af sted, i enhver hjerne med en smule Vikingeblood i årerne. Endnu engang må introduktionen af banen dog vige for præsentationen af andre ting.

Den første er et menneskeligt transportmiddel, der med Jaimes ord "tillader spilleren at komme hurtigt rundt på banen". Fartøjet er en ATV med kælenavnet Mungoose, og vakse spillere af Halo 2 ved, at netop dét fartøj blev droppet under udviklingen. Nu er det altså tilbage. Det er ikke bevæbnet, til gengæld kan en passager sidde bagpå og give en vis beskyttelse. Styringen af ATVen er mere eller mindre som den man finder hos Warthogen, hvilket vil sige god og spændstig. Samtidig giver dens hurtighed og smalle størrelse anledning til vilde redningsmanøvrer, hvor en spiller i sidste øjeblik bliver reddet og kørt væk.

Et nyt menneskeligt våben runder dagens fremvisning af nyskabelser af. Det er en enorm laserkanon, der går under navnet Spartan Laser. Den lader i omkring fem sekunder, før den skyder. Til gengæld smadrer den alt, der måtte komme i vejen. En lille sigtelaser hjælper skytten til at sigte og advare målet om, at vedkommende snart bliver ristet. Spartan Laseren er placeret midt på banen, således at begge hold er nødt til at løbe

"ET NYT VÅBEN RUNDER DAGENS FREMVISNING. DET ER EN ENORM LASERKANON, DER GÅR UNDER NAVNET SPARTAN LASER"

grusomt hurtigt for at få fingrene i den. "Vi justerer hele tiden spilbalancen", forsikrer Jaime os. "Det bliver ikke sådan, at en kamp vil blive afgjort af hvilket hold, der får de stærkeste våben først." Spartan Laseren og Mungoosen bliver nu testet i en omgang Capture the Flag. En speciel udgave, hvor Playertraits spiller en rolle. Udgaven hedder Flag Tank, og navnet siger det hele. Bæreren af flaget er langsom, men enormt godt armeret. Mens han langsomt bevæger sig mod sin hjembase, er



Plasmasværdet vender tilbage

Jaime Griesemer lovede, at plasmasværdet ville dukke op igen. Det vil dog nu have ammunition i multiplayerkampe således, at det har en svaghed. Og det er stadig ikke muligt at dual wield det. Så mon ikke dette ændrer lidt på den måde sværdet bruges i fremtidens kampe?

det op til holdkammeraterne at beskytte ham og hjælpe ham. Han kan nemlig heller ikke bruge fartøjer.

Dagen bliver rundet af med en præsentation af det nye Matchmaking-system. Nu kan spillere stemme, hvis de ikke vil have en bestemt bane samt lave private spil og lade vildt fremmede komme ind i legen. På den måde kan man nyde de meget specialiserede spil med lav tyngdekraft, udvalgte våben og andre faktorer, uden nødvendigvis, at have venner der gider spille dem. En anden og langt mere interessant funktion bliver kaldt "Save Film". Denne funktion optager kampene til harddisken. Det åbner op for nye strategiske muligheder, i og med at spillere kan se kampe og lære af deres fejltagelser. Men Bungie håber også, at folk med passion for Machinima á la Red Vs. Blue, vil bruge funktionen.

En tredje kreation bliver kaldt Service Numbers. Jaime forklarer: "Det er en lille tal- og bogstavkombination, der svæver over dit hoved, i stedet for dit emblem. Vi håber, at den gør det nemmere at spille. Eksempelvis kan man nøjes med "Hey, C14! Der er nogen bag ved dig!", frem for "Hey, du der solvstjerne med små røde lyn der - Åh, lige meget..." Service Numbers bliver forhåbentlig en ligeså stor del af din identitet som dit emblem og dit gamertag." Dagen er overstået og alligevel er vi ikke helt færdige endnu. "Vi har noget, vi gerne vil vise jer. Vi viser det kun én gang, glimt et kort og vi besvarer ingen spørgsmål.

Vi optog det fra et singleplayerlevel tidligere på dagen."

En Warthog droner gennem et mørkt bylandskab. En kvindestemme siger et eller andet, mens Marty O'Donnells musik fra Halo 3 annonceringstraileren akkompagnerer handlingen. En skytte sidder bagpå Warthogen og beskyder fjender uden for billedet. I baggrunden bevæger en stor skikkelse sig ind i et ukendt fartøj. Videoklipet ender da Warthogen møder fartøjet. Kvindestemmen lød meget som Cortana, men hvordan hun dukker op i spillet, vides ikke. Bymiljøet lover dog godt. En kamp på Jorden står højt på mange spilleres ønskeseddel. Den store skikkelse i baggrunden er formentlig en Brute, og køretøjet er endnu et eksempel på den mere fremtrædende rolle, som Brutes spiller. Det er måske en art Brute-tank.

Det sidste glimt var uden tvivl dagens mest spændende begivenhed, idet det fortæller om de ting, vi ikke fik at se. Multiplayerdelen ser ud til at blive mere af, hvad Halo 2 bød på, hvilket kan betyde, at parolen "If it ain't broke, don't fix it", er kendt hos Bungie. Var man tilfreds med multiplayerdelen i Halo 2, er der bestemt noget at se frem til i Halo 3.

Hvad angår singleplayer, ja, så holder Bungie kortene tæt på kroppen. Jaime kan dog afsløre én ting: "Ja, Halo 3 vil have en slutning. En slutning, der vil være det hele værd."

_Asmus Neergaard

ASSASSIN'S CREED

Det tredje korstog skal stoppes, og du er den eneste der kan gøre det. Tanggaard har set nærmere på Ubisofts seneste actionspil

Platform PS3/X360/PC Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Genre ACTION



TRAILEREN SOM Ubisoft viste frem ved dette års E3, er meget tæt på den grafiske kvalitet som selve spillet har. Kun animationerne halter en smule efter, og det er altså kun i forhold til filmen. I spillet er de stadig imponerende.

Altaïr står en halv kilometer udenfor byen Acre, et fæstningsværk, der har skiftet hænder op til flere gange gennem denne lange troskrig. Vi befinder os under det tredje korstog. Richard Løvehjerte marcherer længere ind i det hellige land i jagen på Saladin, men mellemstens hersker er ikke parat til at opgive det sagnospundne land uden kamp, så kristne og muslimer kolliderer på slagmarken i nogle af verdenshistoriens mest blodige slag. Der er dog en nærmest dræbende stilhed udenfor Acre - ikke engang Altaïrs skimlede hest vrinsker i den lune morgenluft, da lejemorderen kravler op på sin tro følgesvend.

Den kutteklædte dræber rider langsomt mod byen. En ødelagt bro kræver et mindre spring, men den forceres let af Altaïrs smukke araber. Forud ligger Acre indhyllet i et underligt blå filter, et bevidst visitkort fra spillets kreative leder Nicolas Cantin, der har givet hver af spillets fire centrale byer deres helt eget udtryk: "Vi har givet Acre et koldt, blå filter, for at

give byen en mere moderne profil og dens helt egen personlighed. Hver by har sit helt eget filter, så spilleren vil kunne genkende dem, blot ved et flygtigt kig. På det tidspunkt Altaïr besøgte Acre, har byen de seneste tre år været under forskellige herskere og soldaters myndighed."

Altaïr kravler ned fra hesten, bevæger sig ind gennem menneskemængden og dybere ind i byen. Hans kappe smyger sig omkring hans slanke og veltrimmede krop, mens den hvide farve, får ham til at blive et med menneskehavet af folk på vej til og fra deres arbejde. Ude af syne for alt andet end en tigger og et par ældre kvinder, griber han fat i afsats på en bygning og kravler forsigtigt mod toppen. Og her viser Patrice Desilets, spillets kreative leder, for alvor et af spillets trumfkort frem: Parkour, eller Free Running, som fænomenet også hedder. Angiveligt opfundet af Sebastian Foucan og dyrket af tusindvis af mennesker verden over, er det en livsfarlig sportsgren, hvor byens jungle af stål, asfalt og beton



Dræberen Altaïr
I Assassin's Creed spiller du Altaïr den navnløse. Han er en lejemorder på mester niveau i begyndelsen af spillet, men mister sin rang, da han forfejer et snigmord på en kendt tempelherre. Gennem eventyret kæmper du for at vinde din position og færdigheder tilbage.

bruges som et klatrestativ. Og det hele er fanget med stor præcision i Assassin's Creed, Ubisofts seneste spil, der er under udarbejdelse hos holdet der også stod for Prince of Persia: The Sands of Time. Altaïr kan gribe fat i alt, kravle hen ad fritlagte spær, hoppe fra bjælke til bjælke og svinge sig mellem de mange faldefærdige huse. Acre bliver lige pludselig en legeplads, der kan udforskes og udfordres på alle tænkelige måder, ikke mindst fordi, der ikke er nogen "rigtig" vej rundt i byen.

Desilets viser, hvordan intet er umuligt i Assassin's Creed og hvordan systemet lader spilleren vælge vejen frem. Siddende på toppen af en bygning, spejder hans elektroniske avatar ned over menneskemængden og hans offer, en leder, der tilsyneladende profiterer på korstoget og som skal dræbes. Rundt om hjørnet står en vogn med hø i, og Desilets laver et såkaldt Leap of Faith ud over kanten af bygningen og ned i vognen. Altaïr rejser sig uskadet. Men Desilets kunne lige så godt være kravlet ned fra den anden side af bygningen, være gået tilbage og



PÅ ØRNEVINGER

Alt omkring Altaïr er nøje udregnet. Hætten der får hans hoved til at ligne en ørn i profil og kappen der spreder sig ud som et sæt vinger, når han hopper ud fra en bygning. Elegant...

OVER TAGENE

Normalt kan spillets soldater ikke foretage de samme halsbrækkende klatreture som Altaïr, men for at vi kunne få et indtryk af byens størrelse, legede Ubisoft lidt med reglerne.



kravlet ned af en stige eller hoppet ned på den nærmeste stalds vakkelvorne tag, for at komme tættere på offeret. Alt i byen er syet sammen med en usynlig, magisk snor, og det er denne design-mæssige finesse, der tillader dig at kravle på enhver tænkelig overflade.

Men fremvisningen af Assassin's Creed handler om mere og andet end spillets Parkour-inspiration, det er i lige så høj grad den kunstige intelligens, som Desilets selv er imponeret over, og naturligvis vil vise frem. Efter lidt roden med spillets debug-menu og et par indstillinger, der aldrig vil være en del af det færdige spil, har byens soldater undergået et kursus i akrobatik og jagter nu Altaïr hen over byens hustage, ned ad stiger og hen ad facaderne. Lige meget hvor Patrice guider spillets lejermorder hen, så følger to soldater efter. Det er ikke, før han kommer uden for deres synsfelt og deres hukommelsesplagede sind, at de holder op med at jagte ham. Til gengæld har byens befolkning fået færten af ham, og da han stille kravler ned af en kridthvid facade og igen befinder sig blandt befolkningen, bliver en ældre dame opmærksom på ham og tilkalder vagterne. Pludselig står seks rustningsklædte vagter klar til at arrestere Altaïr, og der er ingen vej uden om et par regulære sværddueller. Der blokeres, svinges og trædes til side, vagter falder, men andre tager deres plads og langsomt bliver cirklen tættere. I et uopmærksomt øjeblik rammer en af vagterne Altaïr, der falder om på jorden. Den kolde blå farve erstattes af en

SVÆRDDUELLERNE er dynamiske og altid overraskende. I den demo vi fik lov til at se, ventede vagterne på at det blev deres tur. Sådan er det ikke i det færdige spil.



DER ER fire store byer i Assassin's Creed og du kan ride til dem alle fra begyndelsen. Et væld af sidemissioner og opgaver er også fra starten klar til udforskning.

blodrød. Det er vist Game Over for Ubisofts akrobatiske helt. Et øjeblik senere toner en fremtidslignende menu frem på skærmen og en kvinde, tilsyneladende en læge eller forsker,

rejsende. Jades søde smil afslører mere end hun sikkert ved, og vi læner os alle tilbage i visheden om at det, vi netop har set af Assassin's Creed, er en meget lille del af det

ET ØJEBLIK SENERE TONER EN FREMTIDSLIGENDE MENU FREM

spørger dig om noget. Her skynder dog både spillets producer Jade Raymond og Patrice Desilets, at skrue ned for lyden og reboot konsollen, før jeg for alvor kan tyde det hele. Jade vender sig mod os og siger: "Det er naturligvis ikke noget vi kan snakke om...". En kvik journalist kan alligevel ikke nærer sig og spørger om hele Assassin's Creed foregår i en virtuel virkelighed, eller om Altair er tids-

færdige spil. Allerede ved årets E3-messe var der rygter og spekulationer i luften. De små udfald i billedet, de momenttære streger i traileren og Ubisofts meget kontante udmelding om, at dette var starten på en spilsérie, betød, at alverdens spilfora vendte vrangen ud på sig selv for at finde hoved og hale på det hele. Og siddende her et halvt år senere til en ny præsentation af spillet, viser, at der meget vel er



Jade Raymond

Jade har tidligere lavet spil hos Electronic Arts, IBM og Sony Online Entertainment. I dag står hun for udarbejdelsen af Assassin's Creed. Ubisofts første kapital i en allerede annonceret serie af spil. Ved årets X06 fik hun det største bifald. Skyldes det spillet eller bare hende?

IMPONERENDE SYN

I demoen fik vi vist hvordan Altair kunne bruge sit specielle "byttesyn" til at udpege sit mål. Fjenden lyser op og det gør det let for vores lejermorder, at planlægge mordet bedre.





LEAP OF FAITH

Hvis ellers der er noget til at falde ned i, så kan Altaïr sagtens hoppe ud fra høje bygninger. Denne funktion kaldes Leap of Faith og kan bruges, hvis du skal hurtigt væk efter et mord.

hold i rygterne. Altaïr er muligvis del af en organisation af lejermordere, der rejser frem og tilbage mellem verdens mest notoriske brændpunkter, i jagten på at stoppe de eller den mand, der styrer det hele, som en marionetdukkefører styrer sit teater.

Spekulationerne lader jeg dog ligge til fordel for, hvad jeg rent faktisk kan se og får fortalt, for der er rigeligt at beundre i Assassin's Creed, og det er selvom vi kun får lov til at se spillets begyndelse, et tidspunkt i spillet, hvor Altaïr går fra at være en hensynsløs, arrogant og driftsstyret lejermorder og til at blive en velovervejende, balanceret kamæleon. Han mister sin rang og sine våben til fordel for at skulle starte helt forfra – alt sammen, fordi hans mål Robert De Sable, en magtfuld tempelherre, undslipper hans mordforsøg. Samtidig giver det Ubisoft en undskyldning for at lære dig tingene fra bunden, i stedet for at lade det være en mester i mord, og dermed bliver spillets prolog også dets tutorial – elegant.

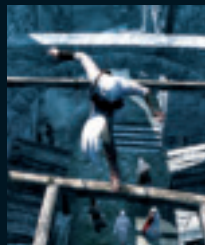
På det visuelle område smelter fiktion og virkelighed sammen. Allerede tidligt i forløbet med projektet blev en historiker inviteret ind over. Han fandt gamle dokumenter, optegnelser og historiske papirer frem om korstogene, tempelherre og den tids mytiske lejermordere, Hassassins. Sammen med Corey May, spillets forfatter, fandt holdet en tone og et udtryk, der passede til tiden og som samtidig gjorde oplevelsen helt anderledes, end andre spil i samme genre. Det ville have været let, at lave en simplificeret historie om hævn eller om tempelherre og deres umådelige rigdomme, men May, der kommer fra filmverdenen og som i øjeblikket arbejder på intet mindre fem manuskripter til biograferne, ville dykke dybere ned i den historiske periode. Derfor kommer



AT DRÆBE ET mål har naturligvis store konsekvenser. Så snart du har dræbt en fjende, sættes hele styrken af soldater ind på at finde dig. Her kommer befolkningen til din hjælp, hvis ellers du har behandlet dem ordentlig. Du kan gemme dig i større menneskemængder og helt forsvinde med lidt hjælp fra indbyggerne i byen.

Assassin's Creed til at indeholde mange lag. Der er Altaïrs dannelsesrejse og en dybere forståelse af hans hverv, plottet omkring, hvem der presser på for at holde blus i religionskrigen, og hvilken vej den politiske vind blæser. Desuden er der en god del rygter og myter, ting som først for nylig fik nyt liv i forbindelse med Dan Browns bog Da Vinci Mysteriet. Der er en god historielektion gemt i spillet, og en god portion dagdrømmeri.

Alligevel har holdet aldrig været bange for at vige fra middelalderens snærende bånd, når det har været nødvendigt. F.eks. når det kommer til spillets mange kampe. Her er der mange op-tegninger om sværdkampe og sværdfægtning – et emne, som optager Jade Raymond meget, men som hun også var nødt til at se stort på i forbindelse med Assassin's Creed: "I virkeligheden er der mange af de sværd, vi har inkluderet, der slet ikke kan



Parkour

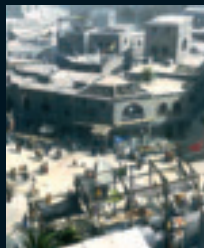
Klatre- og kravleteknikken i Assassin's Creed kaldes for Parkour. Den er opfundet i Frankrig og dyrkes af mange unge i den indre by. Luc Besson udødeliggjorde denne nye udtryksform i Yamakasi for et par år siden og Madonna har haft Sebastian Fucon, en af ophavsmandene til sporten med på sin store Confessions-turné.

bruges, som vi gør, men det blev jeg nødt til at se helt bort fra. Mange af dem vejer et tons og kan slet ikke bruges på den akrobatiske måde, men her er det spilproducenten i mig tager over. Et spil skal stadig være sjovt og give den der "wow-følelse". Det skal ikke være en kedelig gentagelse af historiske optegnelser. Det er trods alt et spil."

Det samme gælder Altaïr, spillerens virtuelle avatar. Designet af ham er inspireret af ørnen. Med hans hætte trukket godt ned over hovedet og set i profil, ligner han mest af alt en menneskelig rovfugl på jagt efter sit næste bytte. Alt er gennemtænkt, selv farven på hans kappe, et element, der bringer holdet videre til Assassin's Creed sidste trumfkort, nemlig muligheden for at forsvinde i menneskemængden som en kamæleon. Alt efter hvordan Altaïr opfører sig overfor byernes befolkninger, vil hans muligheder enten blive flere eller færre. Da



DA UBISOFTS lejemorder hverken er en superhelt eller har hættan klistret fast til hovedet, så vil Altaïrs ansigt og identitet på et tidspunkt blive afsløret. Det samme gør hans historie, en historie der uanset om Ubisoft vil indrømme det eller ej, blander fortid og fremtid sammen.



Livet inde i byen
Den franske gigant har indtil videre kun vist spillets mindste by frem, nemlig Acre. Der er yderligere tre byer, alle en del større og med en del flere udfordringer i form af sidemissioner og mål. Historien sender dig frem og tilbage mellem dem alle på din trofaste, skimlede hest.

spillet er åbent i stil med et sandkasse-spil, så vil gennemførelsen af sidemissionerne gøre ham venner med både lokalbefolkningen og de mange religiøse grupper, som findes i området. Desilets viser, hvordan lejemorderen, efter at have dræbt et mål, lynhurtigt forsvinder ind i menneskemængden og ender som en del af en procession, der går gennem byen. Vagterne leder forgæves efter ham, men allerede efter et halvt minut, må de opgive og vende tilbage til

DESIGNET AF ALTAÏR KOMMER FRA ØRNE

deres poster. Imponerende.

Men ser vi så nogensinde ansigtet på Altaïr, eller vil Ubisofts nye antihelt for evigt være et mysterium? Jade Raymond er ikke bange for at svare på dette: "Altaïr er ikke nogen supermand og hans hætte er ikke limet fast til hans hoved, så som eventyret skrider frem, så vil du utvivlsomt lære ham bedre at kende – også af udseende. Et par journalister, der igen ikke kan nære sig for at stikke til holdet, spørger om Assassin's Creed 2 foregår i en helt anden tidsperiode og om det er det HUD'et i begyndelsen er til... og det der Anima, som der stod lige før... og... spørgsmålene kunne fortsætte i det uendelige, men de preller alle sammen af på Ubisofts rutinerede mandskab, så vi forlader alle kontoret, for i stedet at få en bid mad nedenunder.

_Thomas Tanggaard



LOKALBEFOLKNINGEN skifter som du besøger de andre byer i Assassin's Creed. Hvor Acre er under besættelse af engelske tropper og dermed ikke har en muslim i miles omkreds, så er andre byer stadig under Saladins kontrol, hvilket betyder at byens udformning, forskellige grupper af mennesker og mål er anderledes. Her ses Altaïr liste over en af byens buer i en ikke besat by. Desuden er filteret her ikke længere blå som i Acre. Dette er bevidst fra Ubisofts side.

FRAGS = CASH

18



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

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

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

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

It's a bit like golf. But with more blood. The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

QUAKE JUST GOT MORE EXCITING



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

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

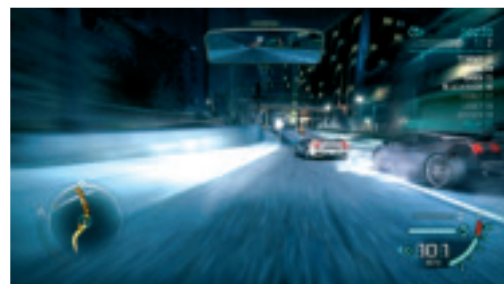
You decide how much to stake and how much each frag is worth.

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

It's a bit like golf. But with more blood. The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

Anmeldelser



På de mørke landeveje

Det bedste af Need for Speed: Carbons baner, foregår ude på de blåsorte landeveje, hvor en enkelt fejl, kan koste dig en tur ud i en bundløs slugt. Desværre er fysikken noget underlig og ligger konstant et sted mellem realistisk og arkade.



Need For Speed: Carbon

EA's succesfulde bilserie trænger til noget af en gevaldig NOS-indsprøjtning

Information

Platform Multi
Udvikler EA Black Box
Udgiver EA
Genre Driving
Udgives Ude nu
Antal spillere 1-8
Anb. Alder 12 år
Testet version PAL

Plus God fartfølelse og lyd. Autosculpt-funktionen. Ræsene i bjergene.

Minus Tyndslidt undergrundskoncept. Der er ikke sket meget nyt siden sidst. Kort karrieredel.

Vi er alle forskellige og vi har vores egne meninger, men der er altid visse ting, vi kan enes om, og så er det, at de infamøse guldårer opstår. Når en udvikler rammer en guldåre, så kan der ske mange ting. Enten så udfordrer udvikleren sig selv og bliver ved med at holde konceptet friskt, ved at krydre det med masser af nye ideer og tiltag. Desværre er der også masser af udviklere, som nægter at give slip på deres guldåre; de vil ikke tilføje noget nyt, da de derved risikerer, at produktet ikke bliver slugt råt af de mange tilbagevendende fans. Need for Speed er blevet et soleklart eksempel på sidstnævnte - det cementerer seriens seneste spil.

Du ankommer til en ny by i en ny bil, men før du får set dig om er din øsen blevet totalskadet, du er blevet truet på

livet og samtidig har du også fået en bande, som er villig til at hjælpe dig i tykt og tyndt; alt sammen på sølle ti minutter, hold da op. Det er selvfølgelig bare for at få handlingen af vejen, men lidt tamt virker det altså alligevel. Sidste gang var det Rockports gader og fortov, der lagde asfalt til dine døds korsler, denne gang er det Palmont City. Udover at stedet er placeret midt i bjergene, hvis snævre hårnålesving, der i øvrigt også skal brændes gummi af på, så er den væsentligste forskel, at byen er opdelt mellem adskillige bander, og de skal alle besejres og trynes, for du kan kalde dig selv for undergrundens konge.

Spillets egentlige hovedpersoner er selvfølgelig stadig bilerne, de toptunede slæder, hvis hestekræfter og polerede overflader, tænder julelys i øjnene på enhver, der har bare det mindste tilovers

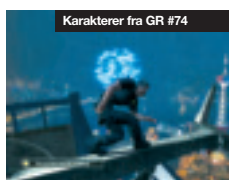
for genren. Der er også over 50 forskellige at vælge og vrage imellem og de kan alle tunes, pudses og optimeres efter eget ønske. Den nye Autosculpt-funktion tillader dig at forme og modellere din øse millimeter for millimeter, indtil den er fuldstændig unik. Helt klart et tiltag, der nok skal få mekanikerentusiastene til at spendere timevis foran skærmen. Desværre holder det ikke helt, da du (stadigvæk) ikke har muligheden for at ændre en så enkel ting som din nummerplade. Udover de få mangler er Autosculpt ganske sjovt og det tog mig ikke lang tid at forvandle en udkørt, tam Mazda RX-8 til et ildrødt, højlødt monster, komplet med brede fælge og et dannebrog på taget - lækkert.

Selve gameplayet er stadig bygget op om midnatsræsene i metropolens neonbelyste gader. Der er denne gang

Et andet syn

Jeg elsker rigtig gode arkade-spil og har brugt adskillige timer med Ridge Racer-serien. Desuden sad jeg limet til skærmen da det første Need for Speed Underground-spil ramte gaden. Men siden er det gået ned ad bakke og Carbon føles mest af alt som en opgradering af en opgradering. Jeg gider ikke mere. 6/10

_Thomas Tanggaard



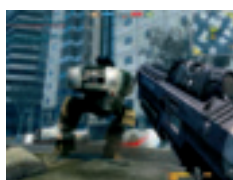
Splinter Cell: Double Agent 9/10
X360, PC / Ubisoft

Company of Heroes 9/10
PC / THQ

NBA 2K7 9/10
X360 / 2K Games

Dark Messiah of Might & Magic 9/10
PC / Ubisoft

Pro Evolution Soccer 6 8/10
PS2/Xbox / Konami



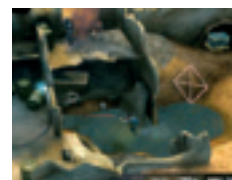
Battlefield 2142 8/10
PC / EA

Kingdom Hearts II 7/10
PS2 / Square Enix

Power Stone Collection 7/10
PSP / Capcom

Curious George 6/10
PS2 / EA

The Godfather 6/10
X360 / EA



Killzone Liberation 5/10
PSP / Sony

Legend of Spyro 5/10
Xbox, PS2, GC / Vivendi

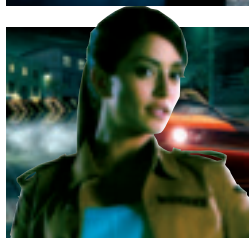
Ys The Ark of Napishtim 5/10
PSP / Konami

Scarface: The World is Yours 5/10
PS2, Xbox / Vivendi

Over the Hedge 5/10
Multi / Activision



Det er igen kun muligt at ræse om natten, hvilket er lidt af en skuffelse. Vejene bliver for ens, du mister lysten til at se på flere neon-effekter og din Xbox 360 får aldrig rigtigt spillet med alle de grafiske muskler. Desuden er serien ved at træde dødvande. Der laves nu så små ændringer i oplevelsen, at det praktisk talt er umuligt at kende forskel på spillene i serien længere.



At drifte eller ikke at drifte

Udover ræsene på de smalle bjergveje og muligheden for at påkalde dine wingmen og få dem til at hjælpe dig, er der også blevet plads til en ny form for løb, nemlig den nye drift-funktion. Tydeligt inspireret af den nyeste The Fast and the Furious-film, bliver din øse pludseligt let som en fjer og skal derefter smoges gennem de mange skarpe sving uden at bilen beskadiges. Det er dog noget af en smagssag og bestemt ikke en tilføjelse, der vil falde i god jord hos alle. Er du en ægte drift king?

tre forskellige bilklasser at vælge imellem, hver med deres fordele og ulemper. Af de nye ting, som Black Box også har tilføjet, er at du nu har dine bandede medlemmer, kaldet wingmen, til at assistere dig, hvis du får problemer.

Med et enkelt tryk på en knap, er dine kumpaner klar til at ramponere modstanderne, finde genveje til dig eller lignende. Kombineret med de forskellige bilklasser, var det meningen, at det skulle give serien et taktisk islæt, men problemet er bare, at dine holdkammeraters hjælp er totalt overflødig, da du sagtens kan klare dig uden dem, og derfor ender det med blot at være en ligegyldig gimmick. Der er flere forskellige former for løb i singleplayerdelen, og de er ganske varierede og godt realiseret, men bedst er dog de lange løb på de snørklede, mørke bjergveje, hvor en lidt for høj hastighed i et sving, nemt sender dig flyvende ud over kanten, på vej ned i en bundløs slugt.

I forhold til hvad 360'ern kan yde, så er grafikken ikke vildt imponerende, men den er flydende, og uanset hvor hurtigt du drøner gennem gaderne, så hakker eller halter det aldrig. Dog er det irriterende, at du kun kan ræse om natten - jeg savner en dagscyklus og nogle smukke solopgange, da det andet bliver lidt trivielt. Lydmæssigt står serien stærkt som altid, med et solidt,

broget soundtrack og en motorbrummen, der minder dig om, hvor mange hundredvis af dollars og hestekræfter, der gemmer sig under motorhjelm.

Need for Speed har været nede ad adskillige forgreninger inden for driving-genren, men ligeså stille er serien begyndt at stå stille, og ligner efterhånden bare en død fisk, der ligger i strandkanten. Jeg ved ikke med dig, men kombinationen af biljagter og gangsterslæder er altså ikke længere nok til at få mig op ad sædet. At Carbon næsten ingen fornyelser har i forhold til tidligere spil, understreger blot dette. Serien har lidt svært ved at finde sig selv, men vi må håbe, at det sker, inden den bliver ligeså intetsigende, som hende dullen i spillets intro.

Hvis du var helt vild med Most Wanted, eller endnu bedre, hvis du aldrig har spillet det, så kan Carbon godt anbefales som et lettilgængeligt arkaderæs, men hvis du har fået nok af det nedslidte koncept, så gem dine penge, indtil serien har fået en gevaldig saltvandsindsprøjtning... hvis det altså nogensinde sker.

._Martin B. Larsen

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 6
Serien kører desværre i cirkler nu

Star Fox Command

Halvkedelig rumræv bolttrer sig på to skærme

Platform Nintendo DS Udvikler Q-Games Udgiver Nintendo Genre Action Udgives 24. november
Antal spillere 1-8 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

Først, og måske vigtigst, er det at forstå, at dette er en opfølger til den originale serie og ikke det Zelda-lignende eventyr, vi sidst oplevede Fox McCloud i, hvilket betyder masser af rumskibe og farlige luftdueller. Alligevel er alt ikke som veteraner af serien vil kunne huske, og med hoppet til en ny konsol, samt valget af en ny udvikler, bliver der faktisk budt på radikale, men ikke ubetinget succesfulde forandringer i spiluniverset.

Tonen er blevet mere voksen og inden du overhovedet får lov til at komme i gang med det egentlige spil, bydes du på en baggrundshistorie, der forklarer, hvad der er sket med det sagnomspundne hold, siden vi sidst så dem. På trods af at hele karakterensemblet er en flok talende dyr, er de forskellige skæbner underligt dystre, og nærmest sørgelige i enkelte tilfælde.

Helt så mørkt er dog ikke spillets største nye tiltag, som bedst beskrives som et strategisk verdenskort, der skal vise sig, at udgøre en markant del af oplevelsen. Kortet er, hvor du kan forvente at skulle sidde igennem størstedelen af dialogen, der også udgør den underliggende historie. Foruden dialogen er kortet dog også, hvor du taktisk skal vælge, hvilken rute dine fly skal tage imod fjenden. Præcis ligesom i reelle strategispil, er her masser af faktorer, som spiller ind. Tåger skjuler fjenden, omveje byder på ekstra bonusser osv. Alt er dog tidsbaseret og hver bane er opregnes over et bestemt antal omgange, som du så har til at finde og

udrydde modstanderne - sker dette ikke, viser spillet ingen nåde og lader dig starte forfra.

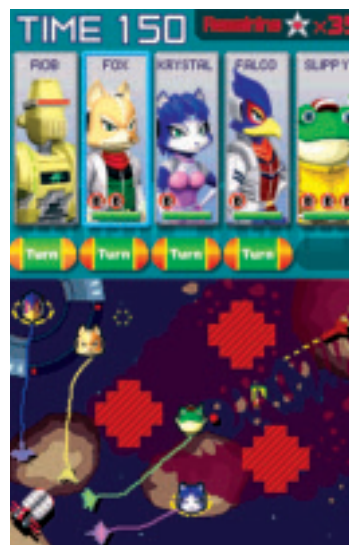
Modet med fjenderne på kortet, er hvad der transformerer spillet til noget lignende det, nogen af os vil kunne huske fra storhedstiden. Med adskillige variationer af det originale Arwing-fly, alt efter hvem du vælger som pilot, bliver du budt på baner, hvor specifikke fjender skal skydes ned for at frigive de stjerner, der til sammen lader dig fuldføre en bane. Jagten på stjernerne er ærligt talt ikke særlig inspirerende, hvilket desværre heller ikke kan siges om de to andre variationer af temaet. I den ene skal en base overtages, hvilket gøres ved at nedskyde simple mål, for derefter at holde sit fly inden for nogle faste rammer i stadig stigende fart, inden dødsstødet kan sættes ind. I den anden skal et missil skydes ned, inden det rammer din egen base, men også dette viser sig kun at være en simpel variation af det gameplay, du på dette tidspunkt allerede har oplevet.

Fox McCloud har forhåbentlig ikke set sit sidste eventyr, for selvom Star Fox Command bestemt ikke er seriens bedste spil, er der præcist nok tilbage af det oprindelige gameplay til, at man husker, hvor fantastisk serien var dengang, og dermed kunne blive igen.

._Thomas Nielsen

6/10

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 7
Halvkuffende gensyn med rumræven



Star Fox Command er en af de titler, som på papiret må have set enorm attraktiv ud, for blandingen af nye ideer og det originale bundsolide gameplay, burde ikke kunne fejle, i hvert fald ikke i teorien. Ideerne føles dog aldrig helt godt udført, og irriterer mere end de akkompagnerer det originale gameplay.

Rainbow Six: Vegas

Logan Keller indtager syndens by, til en omgang røvere og soldater. Tanggaard er taget med...



Elegant grafisk oplevelse

Flot ser det ud, når du træder ind på tæppet i Dantes Casino og langsomt bevæger dig ned gennem de endeløse gange, fyldt til randen med mønstsluende maskiner, højtpolerede glasarealer og marmorsøjler. Det kan dog mærkes på hastigheden, der til tider falder drastisk, noget der skuffer.

Information

Platform Xbox 360
Udvikler Ubisoft Montreal
Udgiver Ubisoft
Genre Action
Udgives 24. november
Antal spillere 1-16
Anb. Alder 18 år
Testet version PAL

Plus Lækker grafik. God styring. Fuldfærdig multiplayer. Eminent atmosfære.

Minus Den til tider vaklende intelligens. Problemerne med hastigheden. Manglen på savepoints.

Rainbow Six 4: Lockdown er Ubisofts største lussing til dato. Fansene - og når det handler om Rainbow Six-serien, så er det altså nogle hårde hunde - pillede spillet fra hinanden, stampede på det og vendte øjeblikkeligt verdens nok bedste taktiske actionserie ryggen. Den franske gigants forsøg på at bløde anti-terror-oplevelsen op, faldt ikke i god jord; der var absolut ingen grund til at lave en halv EA med skrue. Tiden efter lanceringen og de kummerlige anmeldelser blev brugt på at slikke sårene, redde, hvad der kunne reddes af Ding Chavez og Co's sønder-skudte kevlarveste, og tage en tur tilbage til briefingrummet. Rainbow Six havde brug for luft, nye ideer og en hvilepause.

Den nye luft har Montreal-holdet fundet på Las Vegas neonoplyste gader. I et sandt grafisk inferno af røde løbere, funkulende enarmede tyveknægte, blinkende neonskilte og glimtende guldbelægninger, slår Rainbow Six: Vegas sig

nu løs i et helt andet landskab, end hvad fans tidligere har kæmpet sig igennem. Væk er de støvede flækker, enorme luksulinere og beskidte, urbane miljøer.

Rainbow Six: Vegas begynder sig desværre spillers store akilleshæl. Missionen, der foregår på grænsen til Mexico, er ligeså meget en slet gemt træningsbane, som det er en søvndyssende introduktion til seriens taktiske baggrund. Med lidt for meget babypudder og gode råd, ledes du gennem den ene tilrettelagte og låste situation efter den anden. Byens gyder er kedelige, ensformige og sandfarvede, mens fjenderne er den rene kanonføde. Desuden ser du ikke noget til anti-terror-oplevelsens stærkeste kort: Kommandovinduet, der giver dig mulighed for at guide dine to kolleger i kamp. Dette kommer først, når du når byens kirke og mødes med dem.

Keller når dog til Las Vegas, hvor resten af spillet så stort set foregår. Gennem det opfindsomt opbyggede Calypso Casino over Downtown Vegas, til Vertigo Spire og Dante's Casino, er der rigeligt med både smukke og nervepirrende øjeblikke. Unreal-motoren arbejder på højtryk for, at vise alle seværdighederne frem, mens du sammen med kollegerne Kan og Gabe, redder gidsler og neutraliserer terrorister. Desværre har det grafiske overflodighedshorn sin pris.



Las Vegas er syndens hule i mere end en forstand, og det er her du, i skikkelse af Logan, en ny terroristcelle præcis, hvorfor de aldrig burde have bare tænkt på at udruge skumle gidsler og finde frem til gruppen bag det hele. Rainbow Six: Vegas er et ca. 10-12 timer

Nogle gange nedsættes hastigheden for meget, og illusionen af et åleglat terroristspil med masser af muskler, står pludseligt i et helt andet lys - specielt hvis Gears of War lige har snurret i maskinen.

Rainbow Six-serien har dog aldrig handlet om, hvor mange polygoner, dine anti-terror tropper består af, eller hvor meget glitter og diskoteksllys, der kan brændes af på skærmen, men i stedet om stenhård planlægning, perfekt udførte gidselredninger og timede angreb. Og her skuffer Vegas ikke. Kommando-hjulet

Et andet syn

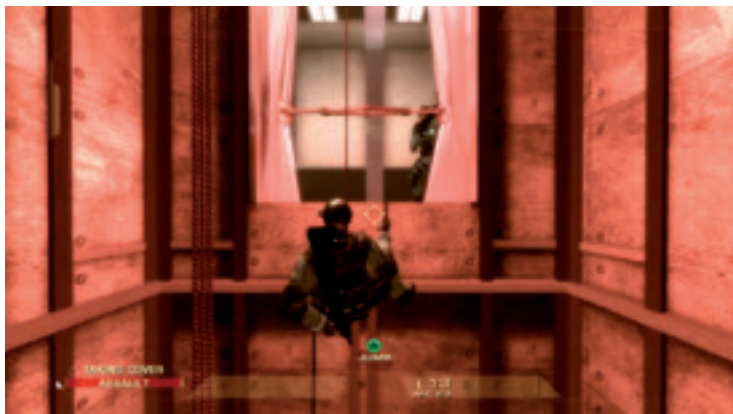
Jeg elsker taktiske spil som S.W.A.T og Rainbow Six, så jeg var med det samme grebet. Hastigheden er dog et problem og Al'en skulle være pudset af, men oplevelsen fejler ikke noget. Et godt spil. 7/10

Steen Marquard

Få dit ansigt med i spillet

Første gang, du logger på bliver du bedt om at kreere din online-avatar, og her kan du naturligvis vælge og vrage mellem en masse ansigter, hårtyper og øjne, men du kan også koble dit Xbox 360-kamera til og så scanne dit eget ansigt ind. Processen er ikke helt smertefri og kræver god belysning, en stor tålmodighed og lidt held, men har du det, så toner dit ansigt pludseligt frem på skærmen.





Keller, en helt igennem toptrænet specialsoldat, skal vise de terrorplaner. Det handler om at tænke taktisk, redde angt eventyr, men så er det jo også multiplayer.

er intuitivt, det er let at sende dine kolleger hen foran en dør, klar til at storme stedet på dine ordrer, mens du selv tager en anden indgang og overrasker terroristerne bagfra. Selv hængende i en line og kun udstyret med en pistol, kan du plaffe intetanende lejesoldater ned med lydæmper på og så ellers trænge ind, uden at blive opdaget. Alligevel er der ikke noget, der er let i Rainbow Six: Vegas. Et eller to velplacerede skud fra en terrorist sender dig øjeblikkeligt i gulvet, mens strejfende skud slører dit udsyn og gør

dig desorienteret. Den kunstige intelligens er også opfindsom og kan sagtens fange dig i et baghold, hvis du ikke passer på. Andre gange kan en skudveksling tage flere minutter, fordi du simpelthen ikke kan få ram på dit mål, der hele tiden gemmer sig bag en søjle eller en mur. Til gengæld er dine sidemænd Kan og Gabe, ikke altid lige kvikke. Måske er det den 98% færdige udgave af spillet, der spolerer dette aspekt af spillet, eller også kan Ubisoft bare ikke udjævne det bedre, men der var flere gange, hvor mine to venner hang fast i kasinoets inventar og simpelthen nægtede at flytte sig. Dette viste også et af spillets andre problemer: En udtalt mangel på løbende savepunkter, så jeg ikke skal spille de samme 10-15 minutter om og om igen. I et taktisk actionspil, er det ikke meningen, at du skal blive mere og mere sløset, som tiden går på grund af genspil.

Advanced Warfighter er stadig et stærkere spil end Rainbow Six: Vegas. Den kunstige intelligens er mindre svingende, hastigheden virker glattere og balancen mellem at udfordre dig og bare lade dig spille de samme 10 minutter om igen og igen, virker bedre realiseret i Ghost Recon. Alligevel er Vegas både underholdende, krævende og ret givende, og så er det milevidt fra den fiasko, Lockdown viste sig at være, hvilket burde være mere end nok til give det en chance.

._Thomas Tanggaard

8/10

Gråfik 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 8 Engagerende taktisk action i syndens by

Mario Slam Basketball

Rørlæggeren dunker sig til en sportsfiasko

Platform Nintendo DS Udvikler Square Enix Udgiver Nintendo Genre Sport Udgives 24. november Antal spillere 1-4 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

Af en eller anden grund virker det usandsynligt, at en halvfjed blikkenslager med skovsnegl hen over læben og kikset tøjstil, nærmest har overtaget verdensherredømmet. I hvert fald i østen, hvor den lille mand bliver brugt mere end Paris Hilton på verdensplan – og der skal altså meget til.

Mario Slam Basketball er i al sin enkelthed et basketball spil med alternative regler. I stedet for at score almindelige point, skal man samle mønter, og ens score bestemmes ud fra det antal mønter, man har samlet ind idet bolden bankes i kurven. Med til at gøre det hele lidt sjovere, er muligheden for at indsamle diverse genstande på banen, som man så kan tonse efter modstanderne, når kurven skal forsvares. Kort sagt, Mario Slam Basketball er basketball med et alternativt regelsæt, overtrukket med et puttenuttet Mario-tema.

I de mange kampe, jeg har spillet i Marios, Bowers og Ninjas basketballsko, har jeg klaget og brokket mig over spillets kontrol. Der er ganske enkelt for meget fokus på at skamride trykskærmens funktioner. Alt, undtagen mine spilleres grundlæggende bevægelser, skal udføres ved hjælp af denne skærm, og det efterlader mig gang på gang med krampe i hånden. Jeg skal holde min skulderknop inde, mens jeg udfører en krampagtig dans henover den blanke trykskærm, blot for at skifte

spiller. Hvorfor ikke bare lade mig trykke på 'A'? Ligeledes skal jeg nærmest danse en hel ballet henover skærmen, blot for at forsvare min kurv – og når skærmen så ikke altid gider reagere, så bliver det hele pludselig kaotisk. Hvorfor ikke bare lade mig trykke på 'B'? Det er virkelig ærgerligt, for selve Mario-atmosfæren er intakt. Spillets charmerende persongalleri er helstøbt, ligeledes er de mange, farvefulde baner, der hver især tager udgangspunkt i de enkelte hovedkarakterers hjemsted. Jeg fik lov til at dyste i Bowers mørke middelalderborg og Donkey Kongs junglearena, for blot at nævne nogle få af de eksotiske lokali-teter. Men hvad gør det, når noget så essentielt som spillets kontrol, bare ikke fungerer. Det bliver heller ikke bedre af, at den kunstige intelligens for det meste bare står og klør sig selv bagi, når kampene spilles i de ellers så farvestrålende arenaer.

Mario Slam Basketball er en skuffelse. Det kan godt være, at jeg render rundt med et gammelmands-håndled, men jeg kunne ikke spille en kamp med Mario og Co. uden at få krampe. Det overambitiøse forsøg på at gøre trykskærmen til epicenter for hele oplevelsen, blæses ud i intetheden, ganske enkelt fordi det er så elendig udført. Der skal nok være dem, der synes at kontrollen er åh så fantastisk, og fred være med dem, det skal de have lov til. Jeg er bare ikke en af dem, der kan tage til takke med det.

._Nicolas Elmøe

4/10

Gråfik 8 Gameplay 4 Lyd 5 Holdbarhed 4 Sjovt, men dårligt udført basketball-spil



Den besværlige kontrol gør det til lidt af en prøvelse at klare sig i pressede situationer, særligt når sværhedsgraden stiger, som man avancerer i turneringerne. Mario Slam Basketball udnytter måske Nintendo DS optimalt, men glemmer lidt at det også skal være til at spille. Det er faktisk ærgerligt.

Anmeldelser

F.E.A.R. Extraction Point

Så deles der heftigt ud af blyforgiftningerne

Platform PC Udvikler TimeGate Studios Udgiver Vivendi Genre Action
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version Retail Anb. alder 12 år



Reelt set rummer Extraction Point ikke meget mere, end ovenstående billeder giver udtryk for. Der er tale om et miks af en skrabet Half-Life 2 og Max Payne, som suppleres lidt op med et knivspids af okkultisme og en lille spøgelsespige, der virker noget så bekendt. Max Payne-elementet repræsenteres af den snart overbrugte bullet time-effekt, som lader dig sløve dine omgivelser ned i tid, mens du selv kan plaffe ufortrødent løs. Det fungerer fint, men originaliteten lader vi lige stå lidt.

Du er dog ikke en uheldig eller uvildig helt denne gang, men en hardcore soldat, som er en del af en indsatsstyrke med speciale i paranormale anliggender. På din allerførste mission går alt dog galt og inden længe er der blod, spøgelse og horder af angribende fjender omkring dig. Hvilket bedre middel er der dog, end blot at syndersmadre sin vej ud af et dilemma? Her er det ganske rigtigt der, hvor historien og de mange små spidsfindigheder egentlig falder i baggrunden, og hvor jeg bare er glad, så længe fjenderne bliver ved med at stimle om mig, som hysteriske teenagepiger til en popkoncert. Alt dette var noget af charmen ved det originale F.E.A.R., og jeg åd det i mig med velbehag.

For mig er Extraction Point dog et par skridt tilbage. Indrømmet, det er fyldt med action, lige på og hårdt, men det byder slet ikke på nogle nævnelseværdige overraskelser, og uhyggen er langt fra så fremtrædende, som i det originale spil. I dette tilfælde er mere af det samme altså ikke lig med en succes, ifølge mig. Selvom jeg var underholdt gennem hele oplevelsen, så var friskheden hurtigt væk. Spillet føles gennemgående meget lig sin forgænger, på godt og ondt. Der er fortsat



Extraction Point indeholder drabelige skyts, såsom shotguns, raketter og den frygtindgydende Armacham type-7 particle rifle (Quakes Railgun)

smæk på dyret og tonsvis af ildkampe, men de mange trange gange og korridorer, føles ofte som et trægt deja vu. Hertil kommer holdbarheden. Jeg forventer ikke, at kunne bruge flere dage på en udvidelse, men dog alligevel, at der er nok spilleri i sigte, end at jeg kan nå eventyret igennem på én sølle aften.

Extraction Point er lidt af en mavepuster, men et af de store lyspunkter var uden tvivl minigunen. Med sådan en mellem hænderne føler jeg mig som Blain-figurer fra filmen Predator.

Betyder alt det her, at vi har med en skidt udvidelse af gøre? Slet ikke, det er blot en vare i en klasse under det oprindelige F.E.A.R. Det gør det dog alligevel til en oplevelse over middel, og fans af den første rutschebanetur kan helt sikkert spænde selen og gøre sig klar til endnu en torn i begivenhedsrige omgivelser. Til jer andre ville det måske ikke skade, at kigge efter andre alternativer til et friskt adrenalinus, men et eller andet skal der jo ske, mens vi venter på Episode Two til Half-Life 2.

Steen Marquard

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 5
Flot, men også kort og ensformigt

Import Tuner Challenge

Tokyos gader er en kedelig legeplads for biler

Platform Xbox 360 Udvikler Genki Udgiver Ubisoft Genre Driving
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. alder 3 år

Import Tuner Challenge tager udgangspunkt i gaderæs på de japanske motorveje. Åh nej, tænker den ærede læser, hvor lyder det bare utrolig spændende! Jeg ved det godt, det lyder sindssvagt spændende. Derfor piner det mig også at fortælle, at spillet slet ikke er spændende. Slet ikke faktisk. Konceptet er ellers jævnt interessant, om end ufatteligt uoriginalt. Du køber en bil, justerer dens udseende samt ydeevne og racer mod nogle andre motorbøller. Vinder du, tjener du penge. Så enkelt er det. Det er Tokyo Highway Battle-serien, nu bare med et nyt navn. Kontrollen af bilerne er ikke heldig. Genki har åbenbart været i tvivl, om der skulle sættes på autenticitet eller en mere arkadeagtig styring. Derfor sætter kontrollen sig midt mellem to stole og synes det ene øjeblik at opfordre til vilde udskridninger, mens det næste tilskynder en mindre dumdristig kørestil.

Spændende er kørslen heller ikke. Du kører som sagt rundt på japanske motorveje og leder efter rivaler at køre imod. Nu har motorveje desværre aldrig været de rene adrenalinbomber, og de bliver det heller ikke i Import Tuner Challenge. Hårnålesving og deslige er røget ud af vinduet til fordel for bløde sving, der ikke burde få nogen til at ryste på hånden. Omgivelserne er heller ikke særlig interessante. Bygninger, store som små og alle grå, står side om side og gør sit til, at farvepaletten aldrig kommer på hårdt arbejde. Bilerne selv er mere interessante, idet deres detaljegråd, takket være klistermærker og andet gejl, er noget højere end omgivelsernes. Der er i øvrigt flere muligheder



for at gøre bilerne personlige. Mulighederne er ikke overvældende i forhold til andre spil, men de er rimelige.

Du kører som sagt rundt på de japanske motorveje og alt imens du prøver, ikke at kede dig for meget, leder du efter modstandere. Finder du en, kan du udfordre ham ved at blinke med forlygterne. Herefter kan det kun gå på to måder. Enten er din bil hurtigere end hans, hvilket betyder, at du sætter ham af eller nemt skubber ham ind i modkørende trafik, eller også kører han fra dig og efterlader dig i en sky af udstødning. Der er ingen spændende dueller. Hvad der er irriterende, for ikke at sige en smule deprimerende, er, at man ikke kan se om en modstander er hurtigere end én selv. Der er ikke andet at gøre end at udfordre ham og håbe på det bedste. En omtrent ligeså opmunrende oplevelse kommer, hvis man spiller via Xbox Live, idet modstanderne her som regel har de stærkeste biler og det lækreste tilbehør. Lyspunktet er dog, at modstanderne ikke er så debile som i singleplayer.

Import Tuner Challenge er sjovt nok det modsatte af en latterlig bil med det lækkert lydanlæg. Import Tuner Challenge er et ligegyldigt og kedeligt spil, til en interessant konsol med masser af muligheder. For metaforens skyld er Import Tuner Challenge en kasettebåndspiller i en Lamborghini. Med mindre man ligefrem har lyst til køre rundt på japanske motorveje, er der ingen grund til at bruge penge på Import Tuner Challenge. Især ikke, fordi der allerede findes langt bedre alternativer på Xbox 360, som eksempelvis Project Gotham Racing 3. Lad Tokyo Highway Battle stå på hylden, uanset det nye navneskift.

Asmus Neergaard

4/10

Grafik 5 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhed 5
Uopfindsomt, fladt og teknisk svagt bilspil



Kært barn har mange navne, men uanset hvilket navn du giver Genkis Tokyo Highway Battle-serie, så bliver den ikke anderledes. Dette er gaderæs af den kedelige slags, med grafik af den umanerligt skuffende slags.

Paul Rodriguez create 360 MP

[NAIL THE TRICK]

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

Yeah. It's that real.



www.THP8.com



PlayStation 2



ACTIVISION

activision.com

© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantee regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PSP", "XBOX" and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Anmeldelser

Gears of War

Undergrundens slibrige kryb møder modstand fra fremtidens toptrænede læderhalse

Skal vi spille sammen?

Co-op, enten i samme stue eller via Xbox Live, er fabelagtigt. Her spiller du Marcus Fenix, mens din ven overtager partneren Dominic. Undervejs kan du vælge nogle mere eller mindre kosmetiske ruter gennem flere af spillets baner.



Information

Platform Xbox 360
Udvikler Epic Games
Udgiver Microsoft
Genre Action
Udgives 17. november
Antal spillere 1-8
Anb. Alder 18 år
Testet version PAL
Plus Begavet og ekstravagant grafik. Sublim styring. God, solid action. Lækker musik.
Minus Føles kort.

Det skakternede gulv er malet i blod, knogler og indvolde. Søjlerne i den engang så smukke parlamentssal hænger nærmest ikke sammen længere, og Chesterfield sofaen, der sagtens kunne gøres brugbar igen med lidt knofedt, ligger nu i et virvar af træstumper, møbelsøm og gennemhullede læderstykker. Endnu en overvældende ildkamp er overstået, og vi lever stadig. Jeg trykker forsigtigt på den øverste skulderknap og beder Marcus Fenix om at genlade hans Lancer. Resten af holdet af COG-læderhalse gør det samme og bevæger sig langsomt fremad, mens de dækker hinanden. Vi er dybt inde i fjendens territorium og når det bliver mørkt kommer de knivskarpe Kryll frem fra grotterne dybt under byens asfalt. Vi er nødt til at skynde os.

Selvom Epic Games første Xbox 360-spil er en rutschebanetur, en ægte tour

de force, med nok isenkram til at forsyne et mindre land i Afrika, så har Eric Nylund, forfatteren bag bl.a. Halo-bøgerne, lagt usædvanlig mange kræfter i at udstyre Epics grafiske overflødhedshorn med en ordentlig historie. Fenix er en plaget mand med en samvittighed, der rækker langt ud over hans ordrer, hans restsag var en parodi og hans rolle i slaget ved Aspho Fields er stærk overdrevet. Der er ingen halvtimer lange filmsekvenser i Gears of War, i stil med f.eks. Metal Gear Solid, og universet er ikke støbt på et så bredt fundament som f.eks. Half-Life 2, men spillet formår alligevel at få fusioneret de rå, hæsbæsende kampe med en del plottrejninger og overraskelser.

Der er dog ingen tvivl om, at det er grafikken, der får dig til at miste pusten de første mange timer. Et ekstremt begavet design, der blander det antikke

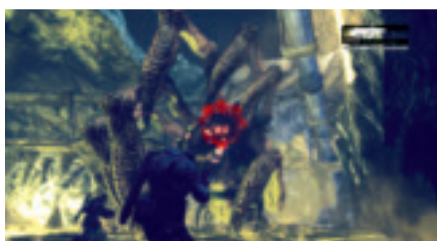
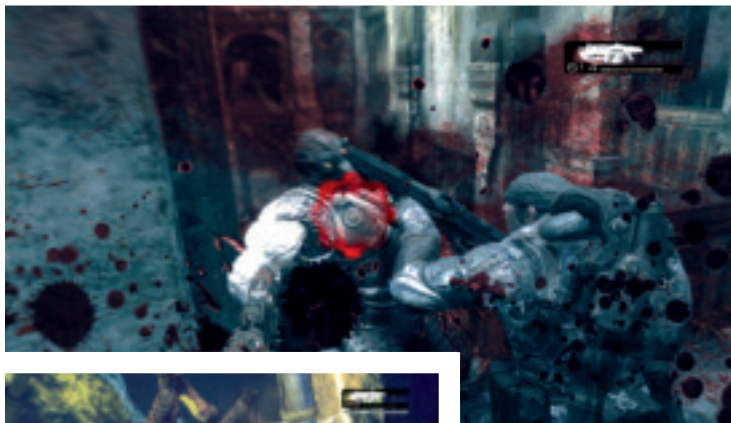
Roms ekstravagante pyntelyst med nutidens storbyer som bl.a. Prag, skaber den mest fantastiske stemning, når du sammen med resten af Delta-kompagniet, lister ned gennem de sønderskudte ruiner, i jagten på undergrundens kravl. Majestætiske søjler, enorme mosaikvinduer, kridhvide parlamentsbygninger og statuer, ligger spredt ud over hele Sera. Det er ingen tvivl om, at stedet var uendelig smukt for den skæbnesvangre dag. Det hele flyder i øvrigt af sted uden nogen som helst form for nedsættelse i hastigheden.

Trumfkortet er dog den åleglatte styring, der lader dig skyde, kravle, hoppe og snige dig rundt om alt. Et enkelt tryk på 'A' får Fenix til at klistre sig fast til den nærmeste mur, hvorefter han med et enkelt pres mod enten højre eller venstre kan rulle fra den ene side af en døråbning til en anden. Er der en betonpille i

Et andet syn

Efter at have spillet Gears of War kan man mærke, hvor dejligt det har været for Epic at arbejde med andet end Unreal. Grafisk er spillet simpelthen blødende smukt, bogstavelig talt. Singleplayer mangler rigtigt nok en smule variation, men en meget solid onlinedel råder bod på det. En af de bedste titler på Xbox 360. **9/10**

Asmus Neergaard



Spillets boss'er kommer i et væld af størrelser og alle med hver deres svaghed. Her er vi blevet fanget i en Emulsion-mine af en Corpser, der hellere end gerne ser os døde. Kuglerne preller af på den, så hvad gør man så?

nærheden, vælger han automatisk den, og er der længere end et par skridt derhen, foretager han et rullefald, for ikke at blive gennemhullet af fjendens kugler. I alle andre spil ville denne form for komplet mangel på større indflydelse være en skuffelse, men i Gears of War, hvor ildkampene er omdrejningspunktet, er det en nødvendighed – og der går ikke længe, før du overhovedet ikke tænker over det længere. Det eneste der kræver noget tilvænning er at starte motorsaven op for enden af Fenix' Lancer, og så bore den dybt ind i kødet på en intetanende Locust-soldat, men selv det bliver med tiden helt normalt - skræmmende nok.

Gears of War mangler dog til tider lidt variation. Selvom Cliffy B. og resten af holdet har strømlet ildkampene og lavet et sanseløst godt spil, så er der tidspunkter, hvor deja-vu oplevelsen er så markant, at du ikke helt kan undgå at tænke "Og hvad så nu?". Andre gange er det bare ikke lykkes, at fusionere ideen med selve skelettet i spillet. En længere tur i en pansret bil, hvor du enten sidder ved maskingeværet eller bag rattet og kører dyret gennem barrikaderne af udbrændte biler og rustne tønder, føles tom og ligegyldig, som et stykke påklippet ekstra materiale - heldigvis varer den kun fem minutter. Samtidig er ni timer

ikke helt nok til at stille manges sult, og det var hvad det tog for mig at stryge gennem hele spillet på Casual. Jeg prøvede naturligvis både Hardcore og Insane (sidstnevnte skulle være at sammenligne med Halos Legendary indstilling), og da du naturligvis dør hele tiden ved denne indstilling, så varer spillet længere, men ikke på grund af en mere rævesnu kunstig intelligens eller et decideret længere spil, blot fordi du på den måde er mere sårbar overfor fjendens kugler.

Gears of War er uden tvivl det mest ambitiøse, smukke og actionfyldte spil til Xbox 360 indtil videre. Epic har ramt min hovedpulsåre med et adrenalinchok, der får munden til at stå på vid gab og mine øjenæbler til at svie. Ni timer er måske en lidt svær pille at sluge for de virkelig hærdede, elektroniske soldater, men når du ser rulleteksterne tone frem på skærmen, sidder du samtidig med en af de bedste følelser i maven i lang tid, nemlig en følelse af at have oplevet et af den digitale underholdningsindustri største spil i lange tider. Og deraf kommer ti-tallet.

..Thomas Tanggaard

10/10

Grafik 10 Gameplay 10 Lyd 8 Holdbarhed 8
Smukt, actionfyldt og gennemført

Gun Showdown

Yeeehaa!! Velkommen til Det Vilde Vesten

Platform PSP Udvikler Rebellion Udgiver Activision Genre Action
Udgives 3. november Antal spillere 1-6 Testet version Europa And. Alder 18 år

Der er ikke en eneste sund og rask dreng, der er vokset op i vores del af verden, uden at have brugt en god del af barndommen på at lege cowboys og indianere, og grunden er også åbenlys. Det Vilde Vesten var et sted, hvor de lovgivende magter og de fredløse, havde lige stor indflydelse på tilværelsen. Det var en verden af krudtrøg, skurke og guldminer. John Wayne og Clint Eastwood bragte spændingen til det hvide lærred, og nu er den blevet ført videre igen, til din PSP vel og mærke.

Hovedpersonen i Gun Showdown er den barske cowboy Colton White, der med en hurtig hånd på seksløberen og en rap replik på tungen, altid er klar til de mange farer, den åbne prærie byder på, og da hans far myrdes, tøver han ikke et øjeblik med at begynde jagten på faderens morder. Det er en spændende historie, der er rigtig godt fortalt, med lige dele plot-twists og action. Hvis du trænger til en pause fra hovedhistorien, er der masser af små sidemissioner at gå i gang med. Det hele er bygget op omkring sandkasseprincippet, men hvor andre spil i den genre har velsignet dig med total frihed, så føles det lidt mere indskrænket i Gun. Sidemissionerne er begrænset til det område, du befinder dig i, altså der, hvor jagten på faderens morder har ført dig hen. Følelsen af at kunne gøre præcis hvad du vil og gå hvorhen du vil, forsvinder altså.

Ikke desto mindre, så er sidemissionerne gennemtænkte og godt varierede. I det ene øjeblik skal en diligence eskorteres gennem et farligt område, i næste øjeblik skal du øde-

lægge et illegalt hjemmebrænderi på sheriffens ordre. At flere af missionerne er på hesteryg, skaber kun ydere afveksling. Ser man bort fra den lettere mangel på frihed, så er det en actioncocktail, der underholder hele vejen.

Hen ad vejen begynder problemerne dog at komme frem, og det er især kameraet, der skaber de største frustrationer. PSP'en vil for evigt lide under, at Sony i sin tid valgte ikke at designe den med to analoge styrepinde, og derfor er kamerastyringen blevet flyttet over på symbolknapper. Selvom det fungerer udmærket, så kræver det altså noget mere tilvænning.

Til PSP-versionen af Gun har Rebellion heldigvis også tilføjet visse ting, så de hardcore cowboys, der venter med spænding, har lidt ekstra at rive i. Der er blevet tilføjet nogle få ekstra missioner til singleplayerdelen, ikke det helt vilde. Derudover kan Showdown prale med også at indeholde en multiplayerdel. Ved at hoppe på nettet kan du spille enten Deathmatch eller Capture the Flag. Hvis du hellere vil lade seksløberen hvile lidt, kan du også tage et slag poker online.

Gun Showdown er et rigtig godt spil. Det leverer underholdning hele vejen og er helt klart et af de bedste actionspil til PSP. Det er en flot blanding, der med sit varierede og solide gameplay, holder dig fanget foran den lille widescreen i mange timer.

..Martin B. Larsen

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 8
Det absolut bedste westernspil til dato

Når du bruger Quickdraw, sænkes hastigheden betydeligt, og mens fjenderne snegler sig af sted, bliver sigtekornerne trukket rundt fra modstander.



Medieval II: Total War

Så er det tid til at finde sværdet og sadlen frem

Platform PC Udvikler Creative Assembly Udgiver Sega Genre Strategi
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version Guld Anb. alder 16 år



Det myldrer frem med folk, der samler våben, leder efter overlevende – eller ribber de døde for deres sidste jordiske ejendele. Det burde blive gjort til storslået musik af Carl Nielsen, mener feltherrer Carsten.

Medieval 2: Total War tager afsæt i nøjagtig samme historiske periode som det forrige, med alt, hvad der hører til af drama og intriger, på og uden for slagmarken. Er du mest til strategi, diplomati og intriger, kan du give dig i lag med spillets tur-baserede strategi-del. Hvis du på den anden side giver fanden i stillesiddende ressource-bogholderi, vil det nok være på det dramatiske opdaterede Battle Map, du vil tilbringe mest tid.

De første Total War-spil imponerede med et dengang svimlende antal soldater og enheder på slagmarken samtidig. I nærbillede så man dog det samme ubarberede ansigt og de samme synkronede bevægelser hos alle soldater. I det nye spil bliver soldaterne genereret individuelt. På den måde får den enkelte soldat sin egen karakter og delingen optræder betydeligt mere levende, selv om du som spiller fortsat styrer hele enheder. Når en soldat nedlægger en modstander, ser han sig straks om efter nye mulige ofre, eller efter dækning for modstanderens pile. Små detaljer, nuvel, men når nu man som spiller 'kun' har kontrollen over hele delinger, så bidrager de til at give spillet en fin og dynamisk finish. Du vil således også se dine delinger foretrække dækning, tilbagesøg eller ligefrem desertering, hvis modstanderne er ved at få overtaget - eller hvis du har kastet dig lidt for overmodigt ud i et angreb, uden at have udviklet det nødvendige udstyr.

Tro nu ikke, at du har de samme enheder til rådighed, uanset hvilken fane du fører. Træning af walisiske langbueskytter er, ikke overraskende, kun til rådighed for styrker fra de britiske territorier – ligesom den særlige ekspertise fra de spanske våben-

smedjer ikke er til meget gavn for andre nationer. Derimod hører det til dagens orden, at nationerne i spillet benytter sig af spioner og snigmordere.

Det strategiske kort i Medieval 2 har en vis lighed med Civilization-serien. I sidstnævnte spil kan du udvikle kultur, religion og uddannelse så langt, at du må nøjes med at lade dine byer bevogte af fodtudsler, bevæbnet med spyd, bue og pil. I Medieval 2 er dine virkemidler betydeligt mere tro mod historien og kulturen. Det gælder f.eks. om at holde sig på god fod med Vatikanet, selv om din egentlige hensigt er at underlægge sig nyt land.

Medieval 2 er både flot, spændende og medrivende, men det har sin pris. Spillet har nemlig noget nær tårnhøje systemkrav. Selv på min relativt nye PC med et ganske kraftigt grafikkort, er jeg nødt til at sætte kvaliteten på stort set samtlige detaljer til Low – og alligevel får jeg ikke nogen overbevisende flydende afvikling af spillet ud af dét. Det sidste er nemlig pokkers afgørende for en præcis styring af enhederne i kamp.

Alligevel vil jeg ikke tøve med at betegne Medieval 2: Total War som en kompetent videreudvikling af en kendt og prøvet formel. På slagmarken bliver de drabelige slag løftet til nye filmiske højder, og der er føjet nye dimensioner og yderligere dybde til intrigerne i den tur-baserede strategi-del af spillet. På spilfronten er Creative Assembly stadig nogle af de bedste til at lave store, medrivende middelalderlag.

Carsten Skov Teisen

8/10

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 8
Flot, men resource-krævende strategispil

Actionloop

Nintendo fodrer hjernen med farvede kugler

Platform Nintendo DS Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Puzzle
Udgivelse 24. november Antal spillere 1-2 Testet version Amerikansk Anb. alder 3 år

Kugler her, kugler der, kugler alle vegne. Store kugler, små kugler, røde kugler, blå kugler. Ja, efter at have tilbragt halvdelen af flyrejsen til Atlanta tur-retur med Actionloop, er det svært, ikke at blive lidt rundforvirret. Men når et klassespil som Lumines kan skabe en lignende effekt, kan det vel ikke være helt slemt.

Actionloop er et ganske vanedannende puzzlespil. Det er bygget på samme formular som Zuma, et spil, jeg allerede har spenderet en hel del timer på, bare med et anderledes og desværre også noget mere kedeligt tema, en slags retro sci-fi stil. Bedre kan det vel ikke beskrives. Til læsere, der ikke helt kan forlige sig med Zuma, så går det kort sagt ud på, at man skal affyre en kugle fra en lanceringsrampe mod en perlesnor af kugler, der konstant rykker nærmere mod et mål, som de under ingen omstændigheder må nå. Hvis man skyder en kugle ind i kæden således, at der er tre eller flere kugler i træk, forsvinder de kugler og huller i kæden vil kun samles, hvis hver ende af kæden har samme farve kugle.

Actionloop bringer ikke voldsomt meget nyt til den velkendte formular, selvom spillet formår at udnytte Nintendo DS'ens effekter i et vist omfang. Den trykfølsomme skærm tillader blandt andet mere end én affyrringsrampe, mens mikrofonen til tider bruges til at puste skyggende skyer væk. Derudover er der inddraget et par andre tiltag, der dog mere irriterer end gavner, og her menes især de elektriske vægge og kugler, der blokerer vejen for din affyrede kugle. Selvom jeg bestemt ikke skal lægge skjul på, at jeg hurtigt lå begravet i spillet og at det utvivlsomt har mange timer i sig endnu, så fandt



Grafikken er heldigvis så enkel og intetsigende, at du ikke ser andet end de farvede kugler.

jeg aldrig Actionloop voldsomt dragende eller fascinerende. Som sagt, så var det en overraskelse og forbavselse, at jeg sad med et Nintendo-spil mellem hænderne, for det mangler virkelig den charme og følelse, som Nintendos kreativer normalt er kendt for. Både den grafiske og lyd-mæssige stil er generisk og direkte kedelig, og jeg længtes hurtigt efter Zumas frodende jungletema. Retro-stilen virker måske tiltalende i praksis, men lyden slukkes hurtigt.

Der er ingen tvivl om, at Actionloop er det ideelle spil til Zuma-fans, som ønsker at tage spillet med på farten, og Nintendo DS er ikke overraskende en ideel platform til denne type spil. Det er skam underholdende nok, dog med lidt for mange irritationsmomenter, og har indhold nok til de næste mange togture gennem landet, men det mangler simpelthen så meget stil og charme, at man skulle tro, man er havnet i 80'erne. Men kan du se forbi dette, så er det med at få kuglen affyret.

Jesper Nielsen

7/10

Grafik 4 Gameplay 7 Lyd 3 Holdbarhed 5
Et vanedannende og langvarigt spil



Det virker måske ikke så åbenlyst, eller det gjorde det i hvert fald ikke for Jesper, men Actionloop er Nintendos seneste spil i deres Touch Generations-serie, der forsøger at hive endnu flere demografier ind på spilmarkedet. Han fandt først ud af dette, da han bladrede lidt i den medfølgende manual.

LUMINES™



ALL NEW: STAGES, SKINS, MUSIC AND AVATARS.



ENHANCED GRAPHICS WITH STREAMING VIDEO.



THE BLISS IS BACK!



lumines2thegame.com

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



PlayStation Portable

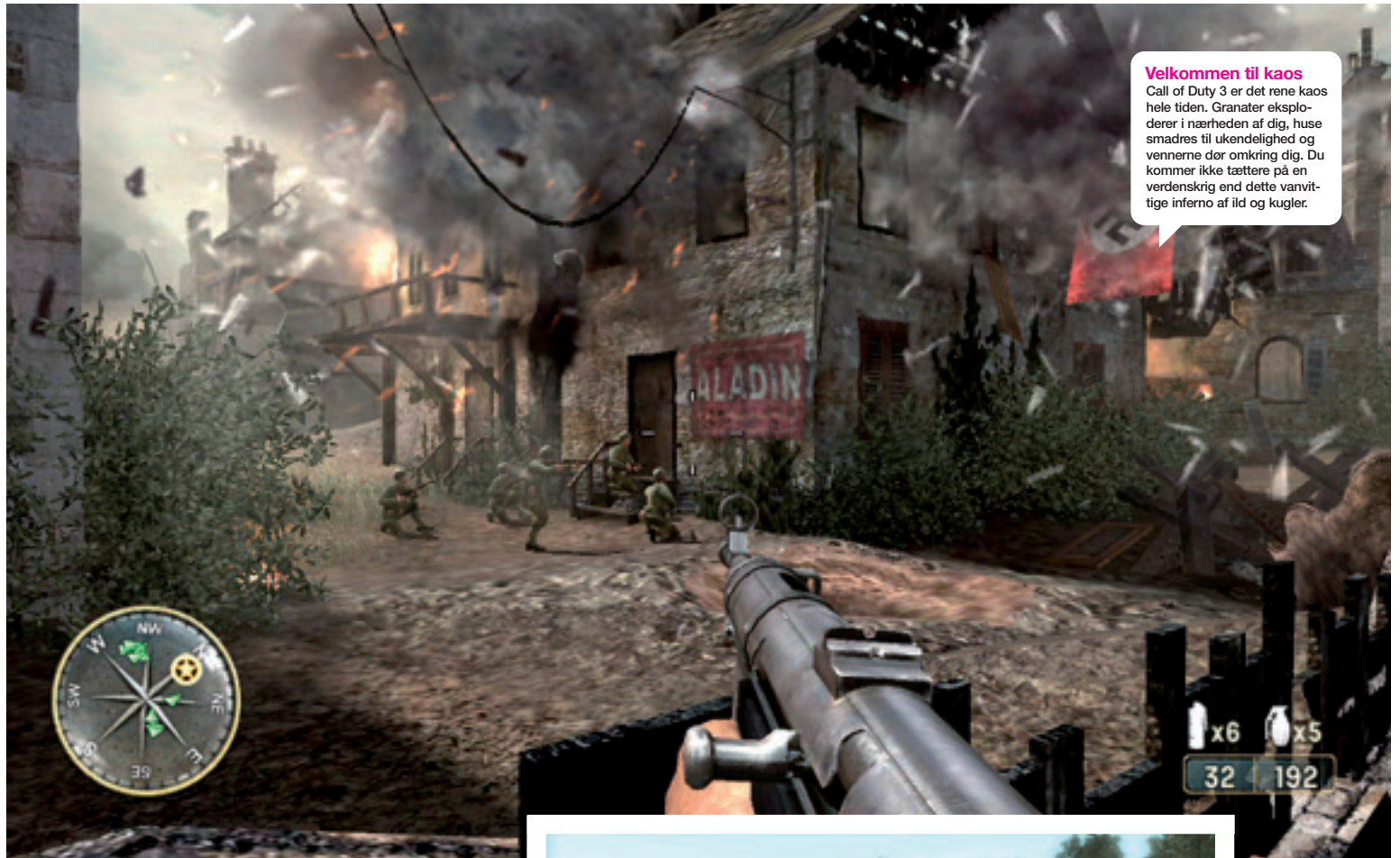
www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33



Anmeldelser

Call of Duty 3

Den første virkelighedstro krig i spilform - Call of Duty 3 sætter en helt ny milepæl



Velkommen til kaos
Call of Duty 3 er det rene kaos hele tiden. Granater eksploderer i nærheden af dig, huse smadres til ukendelighed og vennerne dør omkring dig. Du kommer ikke tættere på en verdenskrig end dette vanvittige inferno af ild og kugler.

Information

Platform Xbox 360
Udvikler Treyarch
Udgiver Activision
Genre Action
Udgivelse 10. november
Antal spillere 1-24
Anb. Alder 16 år
Testet version PAL

Plus Fantastisk lyd og grafik. Lækre udvidelser af gameplayet. Utrolig kaotisk.

Minus Små kontrolproblemer. Et par irriterende, spilstoppende fejl.

Hvad laver jeg her? Det var det, jeg utallige gange havde spurgt mig selv om, inden vores mandskabsvogn blev beskudt og jeg endte liggende her. Vennerne er revet i stykker, hele liv gået til grunde i løbet af blot et par sekunder. Jeg savner mor og far og resten af familien så uendelig meget, og dog nåede jeg, et par sekunder efter vognen havde trillet rundt om hjørnet og alt var blevet mørkt, at ønske, at jeg var død, så jeg kunne komme væk fra dette helvede. Det eneste, der har holdt mig gående indtil nu er målet; en verden, hvor tyranner og diktatorer, ikke kan komme til magten. Jeg kan høre stemmer nærme sig, stemmer jeg kender, stemmer som snakker engelsk. Sergenten står nu over mig og hjælper mig på benene igen; jeg er ikke død og det er krigen desværre heller ikke.

Call of Duty 2 var det absolut bedste Anden Verdenskrigsspil til dato, det her er tusinde gange bedre. Jeg vil ikke prøve at bilde jer ind, at jeg nogensinde har oplevet krigens rædsler på egen krop, men alligevel kan jeg med ærlighed i stemmen fortælle, at de sidste ti timer med Xbox 360'eren, føles som det tætteste, jeg nogensinde har været på krigsmarkernes kaos. Med skrig og skrål bliver jeg efter en kort introduktion smidt ud i en virtuel krig, der er mere hidsig og



Muligheden for at overtage en tank er godt realiseret. Pludselig er du ikke længere bare en fodtusse, men et monster, der kan fjerne hele grupper af fjender. Køretøjerne har også fået plads i multiplayer-delen, hvor de giver serien et lidt mere Battlefield-agtigt præg. Det fungerer i øvrigt strålende.

kaotisk, end alt andet, jeg ellers har oplevet. Skuddene lyner fra første sekund forbi mine ører med en sådan kraft, at jeg næsten taber kontrollen de første par gange. Med et rodet overblik bliver jeg råbt til mine sanser af min Sergent, der febrilsk skriger, at jeg må fortsætte, lige meget hvor overvældene det hele forekommer. Følger jeg ikke med resten af truppen, kan jeg ligeså godt ligge mig til at dø, og netop den tanke gør at mine fingre endelig får fremmanet de rigtige kommandoer, så jeg ikke længere er en stillestående

skydeskive. Forestil dig, at dette blot er et udpluk af de oplevelser, du får inden for den første halve times i spillet og at dette kommer fra en anmelder, der har prøvet alt, hvad genren har at tilbyde - så har du meget god idé om, hvorfor karakteren ligger i den rigtig gode ende af skalaen.

Dette er ikke genopfindelsen af den dybe tallerken, men samtidig er det heller ikke kun del to i finpudset tilstand. Hvor en ny udvikler bag roret kunne have betydet mindre kompetence, har det i stedet betydet en seriøs adrena-

Et andet syn

Anden Verdenskrig er ikke min foretrukne slagmark, for der mangler altså et eller andet i våbnene. Alligevel er jeg slet ikke bange for at indrømme at Call of Duty 3 er et fabelagtigt spil med en fremragende grafik, der sagtens kunne få mig omvendt. Super solidt hele vejen. 8/10
_Thomas Tanggaard



Det er normalt svært at få Quick Time-events til at virke som en naturlig del af gameplayet, men med Call of Duty 3 det er virkelig lykket Treyarch at få det til at virke helt normalt. Det ene øjeblik sniger du dig ned gennem en skyttegrav, det næste skal du overmande en tysker.



linindsprøjtning fra et hold, der bestemt ikke har tænkt sig at stå i skyggen af nogen andre. Små tilføjelser, som muligheden for at kaste fjendtlige granater tilbage, nærkampe af den slags, der virkede så intense i Resident Evil 4 i form af Quick Time-events, samt mange flere, tilføjer kun yderligere bonuspoint til det bundsolide gameplay, der altid har været grundlaget for serien.

Opgraderingerne er ikke kun blevet ved gameplayet, men er også overgået resten af pakken, og her er det umuligt at komme uden om spillets teknik. Havde det ikke været for det retinasmeltemende Gears of War, ville der ikke have været nogen tvivl om, hvad der grafisk var tidens mest imponerende konsoltitel. Eksplosioner, der river bygninger fra hinanden, ekstremt detaljerede figurer i hobetal og minutst detaljerede landskaber præger konstant billedet, uden på noget tidspunkt at få værtskonsollen til at hoste bare en enkelt gang. Faktisk virker det som om, at der allerede for alvor er ved, at komme gang i kredsen på Microsofts konkave vidundermaskine, for spillet med musklerne bliver der også på lydsiden.

Lyden er i sig selv spillets måske mest imponerende aspekt og fortæller uden om hvad du kan se, hele tiden, hvor omfattende et kaos, du egentlig

befinder dig i. Der er kælet for alt og du kan forvente ekko-effekter, hylene projektiler og paniske skrig i et skræmmende, konstant udviklende soundtrack, der på en og samme gang formår, at være morbide og svimlende imponerende.

Når jeg alligevel ikke kan give Call of Duty 3 den absolutte topkarakter, er det primært på grund af næsten mikroskopiske problemer med kontrollen og enkelte tekniske problemer, som skulle have været elimineret. Alligevel bør Call of Duty 3 ganske enkelt ses som milepælen inden for genren, når det drejer sig om Anden Verdenskrig. Dedikationen i at forbedre en serie, der allerede var i toppen af genren, taler for en udvikler, der i den grad har villet markere sig selv, og det er mere end lykkedes. Dette er mere underholdende, fængende og medrivende, end hvad jeg havde turdet håbe på, og er du til genren, bør du med det samme trods kulden og regnen og lægge en slat penge for at blive transporteret direkte til slagmarken.

Thomas Nielsen

9/10

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 8
Gammeldags action- og platformspil

Pokemon Mystery Dungeon: Rescue Team

Pokémonerne har brug for kunstigt åndedræt

Platform Nintendo DS Udvikler Chunsoft Udgiver Nintendo Genre Action RPG
Udgives 10. november Antal spillere 1 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

lad mig hurtigt ridse situationen op: Du er af ukendte grunde blevet forvandlet til en Pokémon og placeret i en verden af Pokémoner. Situationen taget i betragtning finder du ud af, at du lige så godt kan etablere et redningshold, der kommer nødstedte Pokémoner til undsætning. Kender man lidt til Pokémon, og bliver man sat til at udtænke situationer, hvor Pokémon kunne kombineres helt mod, ender man formodentlig hurtigt med spændende idéer. Forestil dig eksempelvis, at slukke skovbrande med Squirtle, vilde redningsaktioner til havs med Lapras eller lignende. Det lyder faktisk ret spændende. Men i stedet for at lade inspirationen få frit løb og eventuelt udnytte den trykfølsomme skærm på Nintendo DS, har udvikleren Chunsoft i stedet valgt at bygge spillet op som en kedelig og forudsigelig såkaldt Dungeon-crawler, hvor man render gennem forskellige huler og kæmper mod fjender i en uendelighed.

Hver dag i spillet byder på en ny aktion, hvor dit redningshold bliver tilkaldt enten via holdets postkasse eller via en opslagstavle ved det lokale posthus. Her bliver målet for aktionen samt lokaliteten ridset op. Hver aktion sender dig og din Pokémon-makker ud i en tilfældigt genereret hule/grotte, hvor ting skal indhentes, væsner reddes og fjender besejres. Til tider skal Pokémonerne fodres, da de små pus ellers besvimer af sult. Meget hurtigt bliver denne formel tyndslidt. Konceptet har aldrig været dybsindigt, og Pokémon-lakken bliver meget hurtigt slidt af. Hvad der gjorde Pokémon så interessant i første omgang, var samlermentaliteten kombineret med det strate-

giske rollespiselement. I Pokémon Mystery Dungeon handler det kun om at dræbe fjender. Kampene, der ligesom al bevægelse er turbaseret, slæber sig af sted. Til sidst leder man bare efter udgangen for at komme videre, hvilket ikke er let, fordi alle fjendtlige Pokémoner synes tiltrukket af dig som fluer af en sukkerknald. Samtidig er kamperfaring en god ting, når man støder på spillets bosser. Kampene bliver bare aldrig interessante.

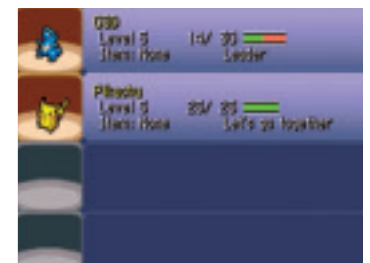
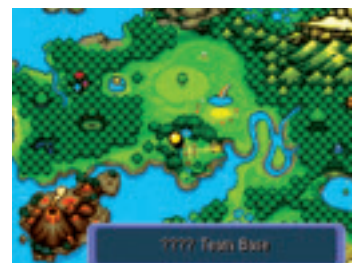
Det hjælper heller ikke, at alle huler er tilfældigt genererede steder. De kan enten gøre banerne lette eller svære. Nogle gange ligger trappen til næste niveau næsten lige ved siden af startpunktet, mens den andre gange ligger i den helt anden ende af niveauet. Den tilfældige generering af banerne sikrer en næsten uendelig variation, men bevirker samtidig, at hulerne aldrig bliver interessante. Hverken æstetisk eller rent gameplaymæssigt. De ligner mere eller mindre hinanden med kedelige baggrunde og de samme Pokémoner.

Pokémon Mystery Dungeon: Blue/Red Rescue Team er bare ikke godt nok. Kampsystemet er ældgamelt, grafikken lidt for simpel, mens lydsiden irriterer chokerende hurtigt. Det kan selv ikke Nintendos ærkenyttede Pokémoner ændre på. Med mindre man er verdens største Pokémonnord, skal man undgå Mystery Dungeon og vente på et rigtigt Pokémon-eventyr til Nintendo DS.

Asmus Neergaard

5/10

Grafik 6 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhed 6
Klichéramt og gammeldags børnespil



At dø i en grotte bliver et stort irritationsmoment. Du mister nogle af dine penge og ret mange ting.

Anmeldelser

Phantasy Star Universe

Neonfarvede lyssværd og ryggede plasmapistoler

Platform PS2/PC/X360 Udvikler Sonic Team Udgiver Sega Genre MMORPG
Udgivelse 24. november Antal spillere 1-6 Testet version X360, PAL Anb. alder 12 år

På trods af at mange vil prøve at fortælle dig noget andet, vil du gøre godt i, med det samme at slå tanken om online-rollespil ud af rummet mellem dine ører, inden du begynder på Phantasy Star Universe. Ja, størstedelen af spillet vil bestå i at høste erfaringspoint og opgradere din figur, med nye evner og større våben, men decideret rollespil finder du ikke meget af. Præcis ligesom Diablo, der i stor grad var inspiration til forløberen for dette spil, er her tale om en oplevelse, der har mere til fælles med Ataris gamle Gauntlet, end med det egentlige rollespil. Med andre ord, så kan du forvente langt mere action end historie, og dette på trods af, at der med denne nye inkarnation er blevet plads til en decideret singleplayerdel.

Lige meget, hvor højt smarte marketingsfolk vil råbe op om, at spillet denne gang er blevet tilføjet et singleplayer-eventyr, vil du meget hurtigt finde ud af, at dette er en titel, der kun er noget værd, hvis du vælger at krydre den med din bredbåndsforbindelse, samt Xbox Live-abonnement. Online forvandles de store byer pludselig til levende områder, hvor du med lidt snilde kan finde andre spillere på samme niveau at tage på jagt med. Smedje-systemet, hvor du kan sammensætte og opgradere dine egne våben, får buddet langt mere substans, fordi du kan diskutere sammensætninger med dine kollegaer. Bedst er dog samarbejdet, der opstår, hvis hver enkelt karakter forstår sin rolle på holdet og formår at bruge sine evner herefter, præcis som det burde være

formålet med ethvert onlinespil af denne art. Med erfaringen fra den første onlineversion af Phantasy-universet, har Sega ganske tydeligt haft en enorm erfaring at trække på, når det kommer til, hvad man kan presse ned på en kontroller af genveje og muligheder. Med et par enkelte klik er det muligt at sammensætte et utal af animationer, der spredt sig over hilsener, danse og andre bevægelser, der gør verdenen til et langt mere levende sted. Bedst af alt er dog det reviderede kampsystem, der giver hurtig og nem adgang til løbende at skifte våben, såvel som at kombinere kort- og langdistance kampe uden besværligheder.

Er der et definitivt skuffende element ved Segas nyeste online-verden, er det den sparsomme teknik, det hele er bygget op på. I spillets bedste øjeblikke ligner det mest af alt et PlayStation 2-spil i høj opløsning, mens man på andre tidspunkter kommer i tvivl om, hvorvidt der overhovedet er sket noget rent teknisk, siden den originale spils debut på Dreamcast.

Om Phantasy Star Universe vil være noget for dig, kan hurtigt afgøres ved i første omgang at tjekke, om du har en ordentlig bredbåndsforbindelse, samt et Xbox Live-abonnement, for uden det, er der ingen grund til at investere i spillet. Er du så til konstant høstning af erfaringspoint, samt jagten på bedre udstyr og den ultimative figur, er der masser at gå i gang med. Det er ikke radikalt anderledes, men det er absolut underholdende sammen med tre-fire andre eventyrer.

— Thomas Nielsen

7/10

Grafik 4 Gameplay 7 Lyd 5 Holdbarhed 7
Grafisk mangelfuld, men godt onlinespil

Mortal Kombat Armageddon

Så er det blevet tid til den helt store klassefest!

Platform PS2/Xbox Udvikler Midway Udgiver Midway Genre Fighting
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version Xbox, PAL Anb. alder 18 år



En apokalypse kalder alle krigere, som nogensinde har optrådt i Mortal Kombat, sammen til en sidste kamp. Samt en omgang gokart-kørsel, i al venskabelighed, naturligvis. Midway trækker serien gennem solet.

Mortal Kombat Armageddon (MKA) er det sidste af sin slags på den nuværende generation af konsoller, og måske det største til dato. Stort set alle personer, kendte som ukendte, obskure som mere normale, nye som gamle, optræder her. Tallet løber op på hele 62 personer. Scorpion og Sub-Zero mænger sig med Bo 'Rai Cho, Goro og Meat. Har du prøvet eksempelvis Mortal Kombat Deception, ved du, at hver karakter har tre kampformer til rådighed - en med våben og to med nærverne. Kombinerer du tre kampformer og deres adskillige slagkombinationer, og MKAs sammenrend af personer, ville du ende med et fuldstændigt uoverskueligt antal combos, der skulle memoreres. Derfor kan der åndes lettet op, for i MKA er der kun to kampformer per person - en med våben og en uden. Desuden er forsvars-metret fra Deception droppet, hvilket gør spillet endnu mere enkelt.

Kampsystemet er enkelt, hvilket gør, at spillet aldrig når fingerekvilibristiske højder som eksempelvis Virtua Fighter 4. Et element, der desværre også er blevet forsimplet, er de klassiske Fatalities. Noget nyt er, at du selv kan lave dine Fatality-angreb, ved hjælp af bestemte knapkombinationer. Systemet hedder Kreate-A-Fatality og ved hjælp af dette kan man rive armene af modstanderen, tæve vedkommende med dem og så videre. Sjovt de første par kampe, men når Mortal Kombat blev berømt på de forskellige karakterers faste Fatalities, er det ærgerligt, at de nu er forsvundet. Hvor sygt det end lyder, så kommer du til at savne, at se Sub-Zero rive skelettet ud af sine modstandere. Som noget nyt kan du

også lave din helt egen kriger, med vanvittigt kraftige slagkombinationer, sjove hatte og så videre. Kreate-A-Kharacter, som systemet, med vanlig Mortal Kombat-humor, kalder sig, er på trods af visse begrænsninger ret solidt, og man kan både genskabe sig selv, sine venner eller forskellige berømt-heder. De mangler dog den brutale charme, som de klassiske figurer ejer.

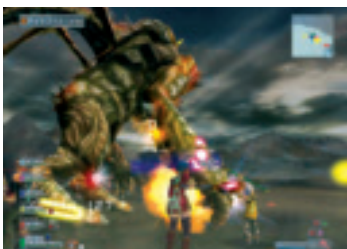
Mini-spillet i MKA hedder Mortal Kart og placerer nuttede udgaver af figurerne i diminutive gokarts. Selvom vi her bevæger os ind på et territorium, hvor buttede blikkenslagere og overgearede pungulve tidligere har slået deres folder, er Mortal Kart ret så voldsomt. Foruden en række powerups, der lægger sig til figurerens varemærker, er banerne spækket med dødsfælder, som hurtigt kan gøre kort proces på de små gokarts. Et overvoldeligt kart-spil ville med garanti udfylde en niche på et marked, hvor selv løbehjulet er repræsenteret i spilform, men Mortal Kart brækker nakken på både variation og balance.

Mortal Kombat Armageddon lever mere eller mindre i fortiden. Grafikken ser, med få undtagelser, ud, som den gjorde dengang i 2001, da Mortal Kombat: Deadly Alliance kom frem, mens kampsystemet er gumpetungt og mangler elegance. Det er egentlig synd, for mens spillet er fornøjeligt nok, mangler det teknisk raffinement og gameplay-mæssig tyngde.

— Asmus Neergaard

5/10

Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 5
Underholdende, men utilstrækkeligt spil



Som følge af genrerreglerne bliver historien i singleplayeren udgjort af et persongalleri, der ved fælles skæbner bliver ført sammen, for at forhindre en nærstående katastrofe af intergalaktiske proportioner.

FORGE YOUR RAIL EMPIRE



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



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



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



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

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



POWERED BY
gameSpy

PC
CD-ROM
REQUIRE



www.sidmeiersrailroads.com



© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Railroads!, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Uses Bank Video. Copyright ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software are included under license: ©2006 Scaleform Corporation. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. ©1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. Uses GameSpy software ©1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Microsoft, Windows and Windows 95, Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows ME, Windows XP and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Product of the United Kingdom.

www.pegi.info



Anmeldelser

Styringen af det giftige kviksølv var stram og velfungerende, og opgaverne varierede og morsomme.



Mercury Meltdown

Verdens mest kendte sølvkugle ruller videre

Platform PSP Udvikler Ignition Entertainment Udgiver Atari Genre Puzzle Udgives Ude nu
Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

O ver et år senere og nu uden Archer MacLean ved roret, er den ondulerende stjerne tilbage. Grafikken har holdt ikke fået tæmmet - i stedet for de neonfarvede, designmæssige fiaskoer, der blev lavet med etteren, har de denne gang ladet sig inspirere af celshading-teknikken, en tegneserieagtigt, groft optegnet stil, der var fremherskende på grænsen til det enogtyvende århundrede. Det er tilsyneladende sådan, at Ignition Entertainment, som en regel skal være seks til otte år efter alle andre.

Heldigvis er mange af de andre problemer forsvundet. Kameraet fungerer på samme måde som tidligere, men holdet er nu bevidst om, hvad det kan og ikke kan. At du samtidig kan fortsætte med at spille efter tiden er løbet ud, er endnu et plus. Mercury Meltdown er et fint puzzle-spil, og har du allerede Lumines, så er dette en udmærket rejsepartner.

— Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7
Grimt, men stadig sjovt puzzle-spil

Marvel Ultimate Alliance

Superhelte står i kø for at slå på tæven

Platform X360/PC/PS2/Xbox Udvikler Raven Software Udgiver Activision Genre Action Udgives Ude nu
Antal spillere 1-4 Testet version X360, PAL Anb. Alder 12 år

I ntet mindre end et hundrede og fyrrer karakterer fra det sagnomspundne tegneserie univers, optræder inden enden er nået af Marvel Ultimate Alliance, og selvom det aldrig bliver muligt at tage kontrol over dem alle, giver det spillet en vis autoritet. Med så stort et persongalleri vil du med sikkerhed nå at møde dine favoritter, samt adskillige, du enten havde glemt eller slet ikke vidste eksisterede.

Helt så overraskende og overvældende er selve gameplayet dog ikke. Der er i stor grad tale om en strømning af actionrollespil som Baldurs Gate: Dark Alliance, der i sig selv var en strømning af spil som Blizzards Diablo. Som standard er det hele konfigureret sådan, at maskinens kunstige intelligens selv styrer, hvordan de forskellige erfaringspoint og udstyr, man får ved at tæve skurke, fordeles. Udviklerens forglemmelser er dog, hvad der for alvor ruinerer spillets vigtigste element: Heltene. Et af de mest uheldige eksempler er at man i starten af spillet bliver vist, hvordan man kan samle ting op, som kan bruges som våben. Prøver du eksempelvis at samle et gammel jernrør op, har du lige pludselig et våben, som slår langt hårdere end Thors Mjølner, er mere effektivt end Wolverines klør og beskytter lige så

godt som Captain Americas skjold. På samme måde kan det virke underligt at se superhelte, der angiveligt skulle kunne løfte adskillige hundrede tons, have svært ved at bugse en simpel kasse frem og tilbage. Det er ikke nemt, at sætte en finger på, hvor det helt præcist er gået galt for Marvel: Ultimate Alliance. Mest af alt virker det bare som om udvikleren, under pres, har taget nogle dårlige beslutninger, og glemt en del detaljer. Og der er ærgerligt.

Dette spil indeholder potentielt den ultimative alliance af superhelte og skurke, men vil du have det ultimative superheltespil, må ventetiden desværre udskydes på ubestemt tid.

— Thomas Nielsen

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 6
Letter uovervej, men fornøjeligt actionspil



Er du til Marvel, så bliver du ikke skuffet over spillets ca. 140 superhelte. Det er imponerende mange.

MotoGP

Gem ikke den borede Puch Maxi helt væk

Platform PSP Udvikler Namco Bandai Games Udgiver Sony Genre Driving Udgives Ude nu
Antal spillere 1-8 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

D et er pokkers afgørende i racerløb i spilform, at illusionen om fart fungerer. Derfor kan det være en spøjst oplevelse, at køre motorcykel på sin PSP, når man samtidig skal holde øje med, at man kommer af ved det rigtige stoppested.

MotoGP fungerer på sin vis glimrende på PSP, i hvert fald er det helt basale skelet i orden. Man har taget en stribe motorcykler, tilsat et passende udvalg af køre fra virkelighedens verden og krydret retten med et – desværre lidt for beskedent – antal baner. Desværre er slutresultatet derfor også blevet temmelig fersk.

Der mangler ellers ikke udfordringer, eller rettere frustrationer. Uanset om du spiller Arcade eller Season mode, er styringen aldeles ubarmhjertig. Du tager med nærmest usvigelig sikkerhed en forlæns salto ud over styret, hvis du kører for stærkt eller langsomt ind i et sving. Du kan selvfølgelig blive blød i knæene og give efter for trangen til at slå Brake Assist-funktionen til, så farten

bliver justeret automatisk i svingene, men det er jo næsten for nemt. I Season mode kan du som en anden superliga-træner, blive forfremmet, fyret eller tilbudt optagelse på et nyt hold, som konsekvens af dine resultater. Men der er i praksis, ikke den store forskel på holdene. Muligheden for at udvikle en karriere, er med andre ord ikke fulgt til dørs med et gameplay, der giver mening. Det mest ophidsende er vel i grunden, at du kan vælge farve på styrthjelm.

Ingen tvivl om det. MotoGP ser forrygende flot ud, og motorernes brøl lyder ganske realistisk. Men der er noget skematisk og rutinepræget over oplevelsen. Illusionen om fart kommer aldrig helt op at ringe – så du risikerer derfor heller ikke, at køre for langt med bussen.

— Carsten Skov Teisen

6/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 7
Flot, men noget mangelfuldt motorcykelspil



Elijah Wood
som Spyro

Gary Oldman
som Ignitus

THE LEGEND OF SPYRO™

A NEW BEGINNING

Slip din indre
drage løs!

"Som ung drage forlader Spyro sit hjem i håbet om at finde sandheden om hans fortid! Sandheden er dog skræmmende, da Spyro til sin store rædsel opdager at hele verdens skæbne hviler på hans vinger.

I et kapløb mod tiden må Spyro se sin skæbne i øjnene og frigøre de ekstreme indre kræfter han besidder, for at nedkæmpe den mystiske sorte drage, Cynder!"



3+

www.pegi.info



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE



vivendi GAMES

Nærmeste forhandler henvises på tlf. 39 12 62 10

HVORDAN SKAL FREMTIDENS MP3 AFSPILLER SE UD?

Vind en Zen V Plus 2 GB MP3 afspiller og en masse andre fede præmier fra Creative

Hvordan skal verdens mest cool MP3 afspiller se ud om 12 måneder? Design dit forslag - gerne i 3D, og begrund hvorfor netop denne afspiller er verdens fedeste.



PRÆMIER:

De 5 bedste forslag per land (som får flest stemmer!) vinder:
 1 X Zen V Plus 2 GB (street dkr 1.199,-)
 1 X ZEN V Armbånd (149,-)
 1 X ZEN Auvana headset (dkr 799,-)
 Send dit forslag til: thomas@gamereactor.dk
 Creative forbeholder sig ret til at bruge alle indkomne forslag kommercielt



STOR GEARS OF WAR KONKURRENCE

Vind en xbox360 konsol samt spillet og en faceplate

1. Hvilket firma har udviklet Gears of War?

1: Epic Games X: Microsoft 2: Travellers Tales

2. Hvad hedder hovedpersonen i Gears of War?

1: Bruce Alden X: Marcus Fenix 2: Morten Reichel

PRÆMIER:

1. Præmie:
 XBOX 360 konsol + Gears of War spil + Gears of War faceplate

2 - 5. Præmie:
 Gears of War spil + Gears of War faceplate

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

VIND DIN EGEN FREMTIDSKRIG

Vind det nye Battlefield 2142 til PC

1. Hvilket firma har udviklet Battlefield - serien?

1: Digital Illusions X: id Software 2: Blizzard

2. I hvilket år foregår Battlefield 2142?

1: 2142 X: 1942 2: 2642



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



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

MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE

Autumn 2006

www.marvelultimatealliance.com



PlayStation.2



PlayStation Portable



XBOX LIVE

GAME BOY ADVANCE

Wii
 Wii™ RELEASE DATE UNCONFIRMED

PC DVD ROM

ACTIVISION
activision.com



MARVEL, and all related character names and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. Super Heroes is a licensed registered trademark. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS2", "PSP", "XBOX" and "GAME BOY ADVANCE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Dual™ may be required (sold separately). This title is not yet concept approved by Sony Computer Entertainment America. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GAME BOY ADVANCE, Wii and the Wii logo are TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



MÅNEDENS FOKUS

Et actionbrag!

J.J. Abrams genopfinder Ethan Hunt og actionfilmen

Mission Impossible III

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

Den første Mission Impossible-film var forsigtig, den ville være tæt på sit ophav som muligt (den gamle tv-serie, der havde lagt de amerikanske seere ned i 70'erne), og derfor blev den aldrig rigtig hæsbæsende. Dette rådede toeren bod på, da Hong Kong-instruktøren John Woo tog over og fyldte agentverdenen med hurtige damer og endnu hurtigere motorcykler, men til gengæld forsvandt alle forbindelser til Mission Impossible. Nu var det i stedet en anden udgave af James Bond, bare med en langhåret Tom Cruise i hovedrollen. Jeg hader i øvrigt stadig den film som pesten.

Hvor er det godt, at instruktør J.J. Abrams (Lost og Alias) og manusforfatter Alex Kurtzman (Alias) så kan hive

det hele sammen og levere årets allerbedste actionfilm, for det er præcis, hvad Mission Impossible III er. Ethan Hunt, igen spillet af Tom Cruise, menneskeliggøres, Philip Seymour Hoffman viser, at skurke kan spilles på en helt ny måde, og Michelle Monaghan er Hunts åbenlyse og nuttede akilleshæl. Desuden bruges firmaets maskefærdigheder fremragende og der er masser af gadgets, dyre mobiltelefoner og lækre biler.

Skuespillerpræstationerne er noget nær sublime i dette tredje kapitel. Seymour Hoffman, der fik en Oscar for hans portræt af Truman Capote, er en af de mest sydende, ondskefulde skurke nogensinde. Han er en stenhård forretningsmand, der ikke lader noget eller nogle komme i vejen for ham. Som direkte modpol er Ethan Hunt ikke længere bare en firskåren, veltrænet agent. Han er blevet gift, har valgt et job

bag et skrivebord i stedet for et i felten og er godt tilfreds med sit liv – i hvert fald indtil en gammel elev fanges bag fjendens linier med en lille sprængladning i hovedet. Dette hiver ham tilbage ind i jobbet som agent og giver J.J. Abrams muligheden for, at lave nogle ekstremt smukke og overrumplende actionscener. Og dem er der en del af: Biljagter, skududvekslinger, nævekampe og eksplosioner præger billedet hele vejen. Og det hele er ret elegant lavet.

Faktisk er det kun filmens sidste tredjedel, der går en smule galt; tempoet falder et par takker, pointer og overraskelser, du godt anede var der, trækkes lidt for langt ud, og superskurken Davian dør på den mest uspektakulære måde overhovedet, hvilket er ærgerligt. Alligevel ødelægger det ikke helhedsindtrykket af filmen som værende medrivende og elegant. **8/10**



16 Blocks

Genre **Action/drama**
Udgivelse 28. november
Tekst Thomas Tanggaard

I 16 Blocks bliver Jack Mosley (Bruce Willis) bedt om at fragte et vidne, Eddie Bunker (Mos Def), til en retssal kun seksten boligkarreer væk. Det lyder som et forholdsvis ligetil job, hvis det ikke var fordi Mosley havde en fæl gang tømmere og Bunker er et kronvidne i en større retssag med seks korrupte betjente. Kollisionskursen er kort sagt lagt, og da Jack stopper undervejs for at forsyne sig selv med lidt spiritus, forsøges Eddie snigmyrdet. Og så starter jagten for alvor. Richard Donner har ikke lavet sin bedste film med 16 Blocks. Nok er ideen om et 16 gader langt drama en god idé, nej, det er faktisk en fremragende idé, men Donner får som instruktør, ikke det meste ud af det. Selvom filmen ret hurtigt gør det klart, at Mosley og Bunker er nødt til at være der inden kl. 10.00, så bruges tiden aldrig effektivt i filmen. 16 Blocks er ikke dårlig, men det er langt fra Richard Donners storhedstid med Dødbringende Våben. En okay, men langt fra fremragende film. **6/10**



The Woods

Genre **Drama**
Udgivelse 14. november
Tekst Thomas Tanggaard

The Woods begynder, da Heather Fasulo, en adfærdsvanskelig ung pige med pyroman-tendenser sendes til Flaburn Academy. Efterladt af hendes forældre på stedet, hvoraf faderen i øvrigt spilles af Bruce Campbell (ja, ham fra Evil Dead), vikles hun langsomt ind i skolens usagte regler, pige-klikker og myter om den omkringliggende skov. Pludselig forsvinder et par af pigerne i nattens mulm og mørke. Politiet underrettes ikke af skolens rektor og i pigernes senge er der kun visne blade. Imens hører Heather stemmer, opdager nogle skjulte kræfter og væves længere ind i grænselandet mellem fantasi og virkelighed. Der er absolut kimen til noget godt i The Woods, men historien trækkes i langdrag, skolens stab af lærere er for mystiske, mens pigerne på skolen, stort set alle sammen overspiller i en sådan grad, at det gør det hele pinefuldt at se på. Jeg ved ikke helt, hvem publikummet er til The Woods, men filmen er ikke uhyggelig nok til gyserfans og ikke tøsset nok til pigeaften. **3/10**



Aquamarine

Genre **Komedie**
Udgivelse Ude nu
Tekst Martin B. Larsen

De to unge teenagere Hailey og Claire har et kæmpe problem. Der er kun fem dage tilbage af sommerferien, så skal Hailey rejse over på den anden side af kloden. Som om det ikke var nok, så er de begge to vilde med den samme fyr, byens eftertragtede livredder, og han skal scores. Samtidig skal hans on/off kæreste, den modbydelige blondine, selvfølgelig også jordes. Det hele virker uoverkommeligt, indtil der sker et mirakel. En havfrue bliver skyllet op på land og hun har lige store problemer som pigerne selv. De tre danser hurtigt en klike med det formål, at få gjort alle de ovenstående ting, inden sommeren slutter. Det er den typiske omgang pige-fadder, om jagten på den søde fyr og om livet med pige-problemer, serveret med tam humor og dialoger så absurde, at man skulle tro, at det er de piger, der er med i filmen, der har skrevet den. Sukkersøg og pladderromantisk. **4/10**



Da Vinci Mysteriet

Genre **Drama/Thriller**
Udgivelse 7. november
Tekst Thomas Tanggaard

Symbolforskeren Robert Langdon kaldes til Louvre, hvor en professor er fundet dræbt. Kriminalbetjenten Bezu Fache har tilkaldt ham med skjulte hensigter, han regner nemlig med at Langdon er morderen. Heldigvis tror datteren af den dræbte professor på Langdon, og sammen med kryptologen Sophie Neveu, stikker Robert af for at bevise sin uskyld. Herfra rødes parret ud i en historie om den forsvundne gral, skjulte selskaber og den trosbundne organisation Opus Dei. Men hvor bogen er fyldt til randen med spekulationer og informationer (nogle mere rigtige end andre), så er filmen en omgang overfladisk pladder, der ikke kommer langt i at gengive de mange mysterier. Men det er bestemt ikke det værste, nej, det kommer når Tom Hanks og følge åbner munden. Dialogen er træg, skrevet uden følelse og leveret med endnu mindre. Bogens fans græder og filmpublikummet keder sig. **5/10**

CONQUER THE WORLD WITH YOUR NINTENDO DS™

OUT NOVEMBER



AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS



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

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

COMMAND OVER 65 DIFFERENT TYPES OF UNITS

4-PLAYER COMBAT SCENARIOS



OUT NOVEMBER

WWW.AGEOFEMPIRESDS.COM

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



Microsoft

NINTENDO DS



ENSEMBLE STUDIOS





MÅNEDENS CD

Sikke en sød pige

Marie-Louise har en svaghed for tyske Tokio Hotel

Tokio Hotel So Laut Du Kannst

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

Da jeg så coveret til dette album første gang, tænkte jeg: Sikken sød lille pige, der er på forsiden. Det var så en dreng, og han hedder Bill - han er 15 år, og stilet, så han ligner en frigid lillepige med lidt for meget eyeliner. Bandet, der tæller fire unge mennesker, har spillet sammen siden 2003, og blev i 2005 opdaget af Universal, der stoppede nogle midler i det håbefulde band. Den ældste i bandet er 18 år, og de har på kort tid taget hjemlandet Tyskland med storm. De bevæger sig nu ud over de 16 delstater - og hvem havde troet, at et band fra Magdeburg med en 15-årig forsanger i spidsen (hvis stemme just er trådt over i overgangens modnere fase), nogensinde skulle ramme

teenageværelser landet over herhjemme? Ikke desto mindre er det en realitet. Jeg er gået lidt i teenager og hilser teenage-tysken velkommen!

Der synges på tysk, og det har jeg en stor svaghed for. Alting kan siges meget federe på tysk. Teksterne er fuldbyrdede teenage-frustrationer, der synges med stor overbevisning - og det må siges at være direkte fra kilden, da Bill befinder sig lige midt i de famøse teenage-dage. Der er sådan en uholdbar stemning over numrene, og samtidig gør drengene virkelig et helhjertet forsøg på, at komme ud med nogle budskaber til deres unge medmennesker. Umidledbart er det slet ikke en genre for mig, men det gennemføres på en original facon - og de små drenge er nu meget nuttede. Der er rebelske rocknumre som Lass uns hier raus, hvor der bliver brugt lidt frirum til at gøre om-

verdenen klart, at disse drenge er de nye unge stjerne-skud i Tyskland. Helt andre indtryk får man, når balladen "Rette mich", afsplisles - det er albummets sande sjæler, og bladrer man sine teenage-søskendes playlister igenem, finder man måske dette lille, yndige nummer. Jeg har fået en personlig favorit på albummet. Durch den monsun er de tre små ord, der danner rammerne om en tekst, der beskriver, hvordan livet som teenager ofte føles: Bumset, uretfærdigt, skole-træt og så er hele verden som bekendt imod én, sådan generelt: Irgendwann laufen wir zusammen - durch den monsun, dann wird alles gut.

For en gangs skyld synes jeg teenage-hypen over et band er berettiget. Det er nok ikke musik for en moden mand i 30'erne - men derimod et godt alternativ til alt det letkøbte bras, der hærger teenagernes øregange **7/10**



Fidibus

Genre **Hiphop/soul**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Et soundtrack til Hella Joofs store efterårsfilm, det skal da ikke gå min næse forbi! Jeg har ikke set filmen (endnu!), jeg har hørt lidt hist og her - og når jeg hurtigt skimmer ned over tracklisten, er der ingen tvivl om, at der her er tale om en små-kriminel, gangster-agtig film - og dermed også et rimeligt hårdkogt soundtrack, smækfyldt med lir, besværgelser og tunge rytmer. Natasja starter ud på albummet med Op med ho'det, som hele vejen igennem er et udsøgt nummer. Man bliver så glad af de trøstende ord, og jeg er hurtigt overbevist om, at det hele jo ikke er så slemt. Vi kommer blandt andet også omkring Bikstok Røgsystem, Jokeren ham selv, Burhan G, hjemmedrengen USO og Track72. Det er stjerne-spækket inden for genren, og generelt er det underholdende, livsbekræftende og ganske let at fordoje - og det er ikke nogen dårlig egenskab! Det passer lige ind på en kedelig efterårsdag, hvor man trænger til lidt rim og svingende tracks. Soundtracks kan være helt okay, tilsyneladende. **7/10**



Sleepy Brown

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

Patrick Brown, en mørkglødet smoothie, der har mixet soul, R&B og hiphop, til en ganske blandet misfornøjelse på et 13 numre langt album. Brown er producer, og har blandt andet haft OutKast og TLC i sin varetægt. Nu prøver han for anden gang med at udgive et album. Det er ganske tilforfældeligt, det han har fået stablet på benene her. Han er inkarneret af alt, hvad der betegner en blød hiphop'er, og albummet er ikke nogen nyskabelse inden for genren. Det starter ud med et lækkert soul nummer, I'm soul, der er styret af nogle frække trommer og et dybt beat, der styrer tankerne direkte mod noget frækt og mørt. Den følges op af Margarita, der er en herlig legestue. Men så er det også som om gassen går af ballonen, den mørke smoothie indeholder ikke rigtig flere perler eller lækkerier. Det er en skam, for han viser format i starten. **7/10**



Badly Drawn Boy Born in the U.K.

Genre **Singer/songwriter**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Britisk charme, en guitar og et repertoire på tekstsiden, der favner godt og bredt over hverdagens små episoder, mirakler og mere melankolske indfald. Han er helt fantastisk, ham der Damon Gough, der gemmer sig bag aliaset Badly Drawn Boy. Det er det femte album i rækken, og de foregående har været store succeser. Han er mester i at beskrive en kærlighed, der engang fandtes mellem to mennesker, hvor kærligheden nu er udmattet, og man må hver sin vej. Han har en skøn tendens til, at pakke alt det der ikke er så rart ind i noget blødt og smukt - og ordene: "sometimes you just have to walk away - remember I do love you" i nummeret Promises, bliver det pludseligt okay, at to elskende forlader hinanden for at søge nye veje. Musikken er skøn, Gough er en eminent tekstforfatter og den melankolske afdæmpethed kan kun være beundringsværdig. Titell nummeret Born in the U.K. er i øvrigt et finurligt stykke musik med en vis nationalmelodi. **9/10**



New Found Glory Coming Home

Genre **Punk/pop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Fem mand højt band fra Florida. Forsangeren er spækket med tatoveringer, håret er farvet sort, tøjet er måske lidt mere slidt end normalt, og et par badges er tilfældigt fordelt på en sort læderjakke. Der behøves næppe flere ord, genren er let genkendelig og det er gået stærkt inden for denne de sidste ti år. Der er et overflodighedshorn af unge mænd, der gerne vil hoppe på bølgen af pop-punk - og bliver det ikke hele tiden bare lidt for meget af det samme, der lires af? Jo, men disse drenge har alligevel været med fra 1997, og har formået at skabe sig en fornuftig karriere, i et virvar af velmenende punkbands fra Staterne. Et par gennemlytninger, og jeg er slet ikke med på bølgen. Jeg kan ikke sætte min fedtede finger på noget specifikt. En stille stirrer ind i væggen, intet indtryk gør det. Det her er kedeligt. **4/10**



VÖLKERBALL
RAMMSTEIN

LIVE DVD RAMMSTEIN WORLD TOUR
CONCERT FOOTAGE FROM FRANCE, JAPAN, ENGLAND AND RUSSIA
20TH NOVEMBER 2006

STANDARD EDITION:

1 DVD / 1 CD PACKAGE
140 MIN. LIVE VIDEO
75 MIN. LIVE AUDIO

SPECIAL EDITION:

2 DVD / 1 CD PACKAGE
140 MIN. LIVE VIDEO
75 MIN. LIVE AUDIO
PLUS 90 MIN. DOCUMENTARIES

LIMITED EDITION:

190 PAGE TOUR PHOTO-BOOK
2 DVDs / 2 CDs
140 MIN. VIDEO + 140 MIN. AUDIO
PLUS 90 MIN. DOCUMENTARIES





Fokuser. Putt. Birdie!



Wii Remote er din golfkælle. Udfør dine bedste golfsving og søts på en Birdie! Du behøver ikke noget golfklæb, men sørg for at sammensætte din legelyst med Nintendos nye spilmaskine Wii. For ren og skær underholdning fra første færø leveres maskinen sammen med fem spændende sportsspil.



www.nintendo.dk

8. december

Wii
move you

