

GRATIS
MAGASIN
Juni/Juli 2007
Nummer 81

Game rektor

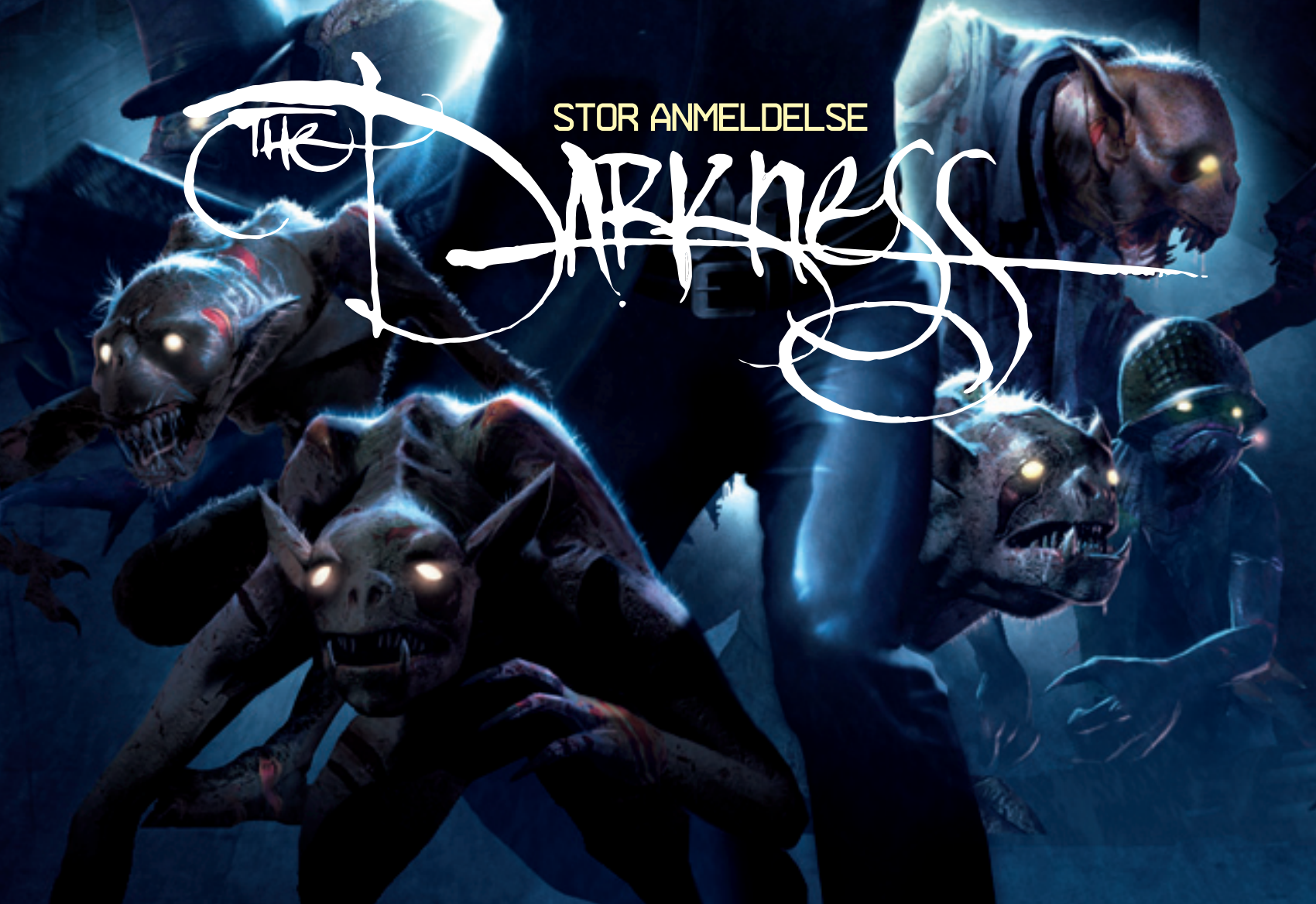


ørste spil

www...dk

STOR ANMELDELSE

THE DARKNESS





En halspastil, eller?

En redaktør der sveder tran og har høj feber



Jeg skal ærligt indrømme med det samme, at jeg har brug for en sommerferie. De seneste 14 dage, der bl.a. også har sendt mig en tur under dynerne, svedende tran og med en mave, der krævede, at jeg hele tiden kunne se et toilet, har været gevaldigt på kræfterne. Det bliver ikke lettere af at træde ind på kontoret fem dage senere og så vide, at der ligger et sted mellem 200 og 300 ubesvarede e-mails, tonsvis af spil, som ikke er sendt ud, og et

helt magasin, der bare venter på at blive fyldt op med ord.

Men arbejdet går heldigvis fremad, ikke mindst fordi jeg har allieret mig med en kande skoldhed te, Aldi's ekstra stærke Red Baron-halspastiller, et uldent tæppe, og når det går helt galt, så også en sjat whisky. Statesman har aldrig været en god whisky, men når jeg pt. ikke har andet stående, så gider jeg ikke engang at brokke mig længere. Imens sidder jeg og kører frem og tilbage på min kontorstol, mens jeg skiftevis arbejder ved min Pc og Mac'en, der fortrinsvis bruges til at sætte bladet sammen på. Jeg uploader færdige sider til vores grafiker, der så retter dem til, mens jeg sender et bundt tekster til korrektur hos Daniel. Selv skriver jeg ved siden af på min eneste anmeldelse i denne måned, og det er ikke sindsoprivende spændende, det er nemlig bare Disney-versionen af Meteos.

Det var egentlig meningen, at jeg ville have anmeldt The Darkness. Jeg har de første 25 numre af den amerikanske tegneserie stående i garagen et eller andet sted, og var vild med Starbreeze Studios første spil The Chronicles of Riddick. Men så ramte sygdommen mig, og samtidig viste engelske Take Two, at de er mindst ligeså anale, som de plejer at være. Pludselig var der ikke et spil til hver redaktion, men kun et til deling og kun i en meget begrænset periode. Mens jeg lå og hostede lungerne ud i dobbeltsengen, gik det op for mig, at jeg måtte give slip på chancen og lade vores svenske søstermagasin tage sig af opgaven. Derfor er månedens forside-anmeldelse skrevet af vores svenske kollega Jonas Mäki. Imens har den danske garde så taget sig af de resterende spil. Henrik har drønet asfalten tynd i Forza Motorsport 2, mens Nicolas har leget fremtidssamurai. Jesper har til gengæld fundet benskinneerne frem til lidt kulørt fodbold med Mario og vennerne, og så har Martin leget Overlord en uge i spillet af selv samme navn. Dertil kommer Asmus' eventyr i Final Fantasy III og Jespers forsøg på et liv som rallykører. Vi har selvsagt masser at byde på, alt du skal gøre er at blade lidt i de glittede sider, så får du adgang til det hele.

Husk i øvrigt at der ikke kommer et juli-magasin. Vi er først tilbage i begyndelsen af august. Men vi holder naturligvis ikke fri online på www.gamereactor.net

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Crackdown: Jeg kan springe længere end nogensinde før og granaterne er jeg blevet en ekspert i.

SER MEST FREM IMOD:

Killzone 2 Jeg aner ikke hvad der sker med Guerrillas næste actionspil, men hvis det er ligeså godt og dystopisk som det første, så glæder jeg mig meget til oplevelsen.

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

TEKNIKER Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

ANNONCER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)

Gamereactor Danmark 45 88 76 00

SKRIBENTER

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Jesper Nielsen

Carsten Skov Teisen

ADRESSE Eremitageparken 315, 2800 Kgs. Lyngby

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplar

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Roger Rosenlund, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson, P. Arbman, Love Bolin, Martin Forslund, Kristoffer Hansson, Konrad Cronstioe

GAMEREACTOR NORGE

Carl Thomas Aarum, Frode Haugen, Thomas Spilhaug, Vegar Beide, Lise Lystad, Per Skoien, Johannes Hobak, Bernt Granheim

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

® Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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

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 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.

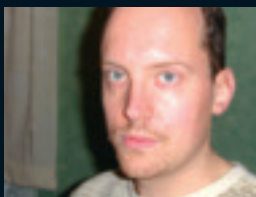
TESTET VERSION:

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.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 HENRIK BACH

I lang tid så det ikke ud til at kunne lade sig gøre, men så lykkedes det pludselig alligevel. Henrik modtog Forza Motorsport 2 i en udgave, der var til at anmelde, og så snart Tanggaard havde givet ham spillet i hånden, så forsvandt

han ind i en sælsom verden af benzindampe, bremsespor og hestekræfter. Henrik er nemlig redaktionens største bilfreak, og det til trods for at han slet ikke har et kørekort. Du kan læse hans anmeldelse af Turn 10's slet simulator længere inde i magasinet.

FAVORITSPIL:

Alt med simulator-smag - giv mig gummii og benzinduft!



02 JESPER NIELSEN

På en god dag er Jesper online i Halo 3-betaen i 3-4 timer, men da han forleden fik tilbuddet om at teste Shadowrun sammen med Nicolas, sagde han alligevel ja tak. Resultatet var, at Jesper, nærmest dagligt, var et

splittet menneske. Master Chief og hans rustning trak uden tvivl, men Shadowruns mange muligheder og hårfine balance havde også fået taget om ham, så det har været noget af et tovtværkeri, der er foregået inde i Jesper. Master Chief vandt dog tilsidst.

FAVORITSPIL:

Shadowrun - Jeg havde slet ikke forventet mig det her



03 MARTIN B. LARSEN

Man siger, at spil ikke påvirker folk, men det passer bare ikke. Et enkelt kig på Martin, der i øjeblikket har en hjemmehæklet, rød kappe på, og som har lavet en hjelm ud af en gammel blikspand, tegner faktisk et helt andet billede af

situationen. Martin tror faktisk, at han er en dømonisk hersker, og med undtagelse af Tanggaard, som ingen kommanderer rundt med, så forsøger han igen og igen at sende Jesper, Asmus og Henrik i forvejen for at løse et utal af opgaver. Skræmmende.

FAVORITSPIL:

Ninja Gaiden Sigma - Det straffer mig, og jeg elsker det.



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
SPIDER-MAN 3
XBOX 360 / CAPCOM

Du har måske set filmen, og nu vil du gerne selv være Peter Parker. Det kan du blive, hvis du skriver månedens brev og sender det ind til os. Husk nu endelige dit navn og din adresse.



Historie er alt, grafik er intet

Når jeg skal vurdere, om jeg skal købe et specifikt spil eller ej, så kigger jeg altid på historien ligegyldigt hvilken genre spillet befinder sig i; action, rollespil, platformsspil - der er ingen, der har hjemmebanefordel. Jeg synes, at en god historie er altafgørende for, om man overhovedet gider spille spillet efter et par timer med kontrolleren i hænderne. Okay, selvfølgelig har gameplayet også en del at skulle have sagt, men uden historien er der intet, der driver spillet frem i den ønskede retning. Uden historien er der intet, der engagerer spilleren til at spille videre og gætte på, om den person nu er ond, eller om den race vinder krigen eller ikke. Kort sagt, uden en god historie er der intet. Grafikken er underordnet i et spil som f.eks. Grim Fandango, der havde glimrende grafik på sin tid, men som allermest fokuserede på at skabe en god historie og nogle farverige karakterer, og som sagtens kunne have overlevet med den halve grafik-kvalitet. De gamle Final Fantasy-klassikere bliver løbende genudgivet på de kære håndholdte, hvilket igen ikke kunne lade sig gøre uden det dramatiske epos, man finder i et spil som f.eks. Final Fantasy 6. Jeg føler desuden, at jeg er blevet mere kræsen, når det kommer til historier, da jeg i dag selektivt vælger alle de middelmådige fra og beholder de få gode, der er. Et historiedrevet spil

henvender sig jo til de modne spillere, hvilket forklarer, hvorfor adventure-genren er uddød, og hvorfor den i mine øjne skuffende hjælpeden-er-ude-af-kontrol-FPS-genre, med undtagelse af Half-Life-serien og nogle ganske få andre lignende spil, dominerer det nuværende spilmarked. Ak ja, det er nu sjovest at spille et spil med dybde, og dette sørger den gode historie i den grad for takket være dygtige spiludviklere. Men det går i den forkerte retning. **...SIMON KOLBE STRANGE**

Er det bare mig, eller?

At være på en spilhjemmeside er ikke det samme som at være spil-noob. Men det er der (desværre) mange, der har fået ind i hovedet. Jeg har ikke noget imod folk, der hader andre mennesker på grund af deres interesser, men jeg har ikke lyst til at sætte nogle folk/brugere fra GR i et dårligt lys, så jeg vil ikke være så sindssyg præcis med hvad og hvor (I ved hvem I er). Men tingene står nu engang som de står, og det er jo altså uhyggelig svært at lave om på. Når jeg skriver inde på Gamereactor og Xboxlife, så er det fordi jeg er med i noget, så at sige. Men stort set hver eneste gang jeg (jeg vil tro det ikke kun er mig) stiller spørgsmålstejn ved nogen, får jeg hård, hård kritik. Mange af mine venner og bekendte har spurgt mig "Jamen Niels ... Kan du overhovedet ikke tåle kritik?". Jeg har (selvfølgelig)

FORUMSNAK



SIXAXIS, HOT ELLER NOT?

Hvad synes I om Sixaxis' motion-kontrollen? Virker det tyndt eller er det lækkert og federe end Wii's bevægelsesfølsomme Wii-mote? Hvad synes I? Jeg synes at Sony skulle været sprunget Motion-bussen over.

...HYULUGA

Ser den bare som en lige-gyldig gimmick. Det samme med Wii's kontroller, selvom jeg dog ikke har prøvet den.

...PUJJE

Jeg synes det er ærgeligt at Wii-folkene ikke får specielt mange stortitler. Kan kun komme på Super Mario spillene & Zelda.

...PSYHOCYBER

Jeg synes de begge to er vildt fede, men jeg er mest hældt over til Sixaxis da den osse er motionstyret, men ikke for meget, da jeg er en oldschool gamer. Jeg savner til gengæld rumble, hvilket Wii-moten har, men trods alt er jeg til classic hele vejen

...SIPSTER

Det virker fint i et spil som eks. Rub a Dub, men i Motorstorm er det bare overflødeligt og jeg ville hellere have haft rumble, men det kommer jo, ikke? Jeg tror dog Sixaxis nok skal blive til noget mere spændende senere på året el. næste år.

...CHROMOSOME

Jeg bruger det kun i NBA 2K7 hvor man bruger Sixaxis funktionen til at skyde straffe med. Jeg synes faktisk det virker ret godt og er en fed feature i spillet.

...CIAORAGAZZE

Indtil videre er det da en meget sjov feature og så heller ikke mere. Jeg har endnu ikke spillet nogle rigtig gode spil som benytter dens motion sensor på en fornuftig måde. Men det er et godt træk af Sony, da den helt sikkert vil trække flere kunder (eller et større publikum om man vil) til konsollen. PS3 har jo "lånt" det bedste fra de to andre konsoller...bl.a. motion (Wii) og guide utton (360). Smart træk når man vil sigte bredt. Men motion ser fornuftigt ud i bl.a. det nye Ratchet & Clank + Warhawk, så det kan jo være det bliver godt med tiden

...HMIMM

Tror også at Lair vil kunne få noget godt ud af det. Spørgsmålet er bare om man gider side og vifte med kontrolleren altid.

...PSYHOCYBER

Jeg synes sgu' ikke at man skulle have droppet rumble for en simpel gimmick.

...BULLERFAR

tænkt meget over dette, og er kommet frem til at kritik ikke er problemet her, men derimod folks attitude. Folk skriver også nogle gange "Ejj, der skal sgu' da liiidt mere kød på den der anmeldelse". Men de har jo glemt hele konceptet bag en anmeldelse. En anmeldelse er en persons mening, og i mange tilfælde en eksperts mening. Og så kommer spørgsmålet naturligvis: "Behøver vi anmeldere?" For folk har jo forskellige meninger, og det kan man ikke lave om på. Jeg synes helt klart, at vi har brug for anmeldere, for anmeldere gør jo bare det de skal, de siger deres mening om et givent spil. For mig, og mange andre, har anmeldere også betydet meget andet, men hvis det skulle siges med ét ord, så ville det nok være: indsigt. Eller evt. viden. Indsigt er helt klart det rigtige ord. Jeg er selv meget aktiv inde på GR, både med at skrive min mening om ting og til tider lave anmeldelser via min blog. Og folk læser dem jo, hvilket helt klart er godt. Efter min mening burde alle have en blog at skrive i, for så bliver det community som der er nu, endnu større. **...NIELS THOMSEN**

Er Emma Gad online?

Og i så fald, kan jeg få hendes MSN? Jeg kan stadig huske, da Internettet blev folkeeje. Pludselig åbnede der sig en ny verden af kommunikation. Sjovest var dengang, at begive sig ud på den famøse chat, og så ellers øse den ene løgnehistorie ud efter den anden. Man kunne skrive alt til alle, uden at skulle tage konsekvenserne for det man skrev. Det kan man stadig. Når alt kommer til alt, så kan man jo ikke slå "Jegstyrerforvildt234" op i telefonbogen. De fleste der var online dengang, af børn, vidste godt, at dem man skrev med var fulde af løgn. Det var blot en erstatning for træfpunktet 159. Chatten var kort sagt et sted, hvor man kunne skrive til "store_patter15", og så rent faktisk få et svar. Det kan man i øvrigt også stadig. I dag har spillereglerne ændret sig. Utroligt mange mennesker offentliggør sig selv i form af blogs, profiler, hjemmesider, forums osv., i forhold til dengang. Derimod er læserne/modtagerne fortsat anonyme. Man kan således stadig vinsne folk til, som på ingen måde har indvilligt til diskussion. Et fænomen, der nærmest er gået så meget sport i, at de fleste fora har retningslinjer omkring, hvordan man skal opføre sig. Burde det være nødvendigt? En af Internettets forer har altid været anonymiteten. I takt med, at Internettet bliver en større og mere personlig del af vores liv, er der behov for nogle fælles retningslinjer omkring færden på Internettet. Der burde være en almen forståelse af, hvad der er god opførsel i cyberspace. Man kan håbe på at nettets omgangstone, med tiden, bliver mere behagelig for os alle. Man tilsviner jo heller ikke kassedamen i Netto personligt, hvis varen går forkert ind? Eller det gør man måske?

...ANDREAS CHRISTENSEN

At vores moderatører dagligt smider folk ud, viser bare at det endnu ikke er lært...

MÅNEDENS BREV

Vil de prøve de her demoer hr?

Jeg føler, at jeg er så grøn, når jeg skriver disse linier, men jeg gør det alligevel. I en alder af 38 år er det svært at erkende, at gaming, sådan som det præsenteres på Gamereactor, altså som en livsstil (absolut ikke nørdet og hengemt skal jeg nævne), ikke er noget, jeg har opdaget for sidste år. Alle de spiloplevelser, jeg er gået glip af! Jeg ville gerne have været der, da verden for første gang så Frøken Croft slå sig løs i al-verdens huler og hemmelige kamre, og jeg ville give min højre arm for at være en af de

første, der tog et S.T.A.R.S.-kostume på og vandrede igennem det sælsomme hus i det oprindelige Resident Evil. Heldigvis er jeg med fra nu af, og jeg må sige, at Xbox 360 for mit vedkomne, har været præcis, hvad der skulle til. Hele konceptet med ikke at skulle købe noget, men i stedet at kunne sætte sig ned, vælge et par spildemoer til download og så ellers vurderer spillene i ro og mag fra lænestolen, er ganske enkelt mageløst. Jeg har venner, der har spillet i mange år og som har måttet stå i en overfyldt Merlin eller Fona, med stotunger hængende omkring sig, mens de forgæves forsøgte at finde ud af om et givent spil var de 449,- kroner værd, som der står på mærkaten. Faktisk har Xbox Live Marketplace, naturligvis sammen med Gamereactor, reddet mig fra at lave nogle kæmpe brølere. Jeg var f.eks. en overgang helt skudt i Just Cause, og selvom Tanggaard på redaktionen var vild med det, så kan jeg slet ikke finde samme entusiasme frem efter et par timer med spillet. Det virker tomt, ensformigt og ret kedeligt. Til gengæld købte jeg Dead Rising dagen efter jeg havde fjollet lidt rundt med demoen, og det sidder stadig i maskinen. Tak fordi I gjorde mig opmærksom på spillenes fantastiske univers.

...MARC PEDERSEN



BEDST!

VINDEREN AF ET SPIDER-MAN 3 XBOX 360

AT PRØVE FØR ET KØB Marc er glad for at Xbox Live Marketplace, har gjort det muligt for ham, at få testet en masse spil grundigt, for han tager beslutningen om at købe et af dem. Det er fremtiden, mener han.

Nu Suser Adrenalinen Helt Op i Det Røde Felt!

Når du har broget gennem din første bane- midt i den utrolige lydkulisse fra JVC's 5.1 ch Surround Sound system, TH-L1 - bli'r spil aldrig det samme igen! En vild oplevelse, uanset hvad du kobler på dette kraftværk af et multimedia lydankæg.: Spilkonsol, iPod eller digitalt videokamera. Teknologisk toptunet til "Full HD 1080p" signalet fra de helt nye spilkonsoller på markedet.



TH-L1 Multi-Media Sound Solution



iPod is a trademark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

JVC[®]
The Perfect Experience

TEAM

NEWS

MEG FOKUS PÅ KOMMENDE STORSPIL For daglige nyheder: www.gamereactor.dk

MOAR, HJÆLP!

Protoss har fået en ny enhed, der hedder Mothership, og som savner noget modsvarende hos de andre racer. Den har tre helt vanvittigt effektive angreb, men skal lade op mellem opgaverne og kan derfor dø.



INGEN KONSOLVERSION Selvom både PlayStation 3 og Xbox 360 har et online-system og adgang til brugen af tastatur og mus via USB, så har Blizzard ikke tænkt sig at lave nogen konsolversioner af StarCraft II.



STARCRRAFT 2

Gamereactors Mikael Sundberg besøgte Seoul, hvor Blizzard afslørede StarCraft 2 foran 50.000 begejstrede koreanske fans.

Platform PC Udvikler BLIZZARD Udgiver VIVENDI Premiere ENDMÅ UENGT

Helt indtil det sidste øjeblik holder Blizzard trykt på hemmeligheden, og da firmaets chef, Mike Morhaim endelig præsenterer spillet i et videoklip, er det i vanlig ekstravagant Blizzard-stil. En hårdfør fyr med kæder om benene føres ind i et rum fuld af avanceret teknik. Snart er han indkapslet i en tung angrebsrustning, den slags rustning der kendetegner en Terran Marine. Det er stadig ikke helt klart, hvad der foregår. Det kan være World of StarCraft eller måske en eller anden Gears of War-klon, måske Starcraft: Marine. I hvert fald hvis den er helt gal oppe i hovedet på Blizzard.

Logoet toner frem. StarCraft står der. Der kan stadig dukke et "World of" op eller noget andet, som ville få den samlede verdenspresse til at tabe kæben. Pludselig sker det. Det romerske to-tal dukker op, og hvad der svarer til et mindre idrætsstadion bryder ud i en hysterisk hyldest. I virkeligheden lig-

ner Starcraft II sine forgængere. Det er ikke så uventet. Med noget der ligner ni og en halv million

StarCraft II har været under udvikling siden Warcraft III: The Frozen Zone blev færdigt...

solgte spil og et publikum, der stadig spiller det første spil, som var det udkommet i går, er der ikke brug for en total renovering. Det drejer sig stadig om et hurtigt og intensivt realtime-strategispil, hvor ressourcehåndtering, planlægning og evnen til at justere på dine styrker og din taktik er det, der afgør, om du står som vinder, når kampene er færdige. StarCraft II har været under udvikling siden Warcraft



LYNHURTIGT For at vi skulle kunne se en hel demonstration, var tempoet sat meget i vejret, men hastigheden kan nok sættes ned i det færdige spil, præcis som i etteren.

III: The Frozen Throne blev færdigt tilbage i år 2003. Det er altså et strukturmæssigt færdigt spil, vi har fået lov til at se nærmere på i Korea. Det drejer sig i øvrigt stadig om tre spillbare racer. Og det er ikke bare en tidlig udmelding, på dette punkt står Blizzard fast. Det handler derfor om menneskene, Terran, de religiøse og teknisk avancerede Protoss samt de sværmende og insektlignende Zerg.

Blizzards designfilosofi er tydelig. Lettilgængeligt gameplay, balance og en taktikmæssig dybde er vigtigere end spektakulære effekter og smarte kameravinkler. Selvom selve spilmotoren er færdig, og StarCraft II befinder sig på et spilbart alpha-stadie, så er det først nu, firmaets arbejde for alvor begynder. At lave en fabelagtig singleplayerdel er ikke det sværeste, men at lave en multiplayerdel, hvor flere spillere går i krig mod hinanden, er en helt anden sag. For at sikre sig at netop dette lykkes, har Blizzard hyret nogle af verdens mest succesfulde

StarCraft-spillere, der med deres ekspertise gerne skulle holde spillet på et tårnhøjt niveau, samtidig med at nybegyndere kan komme ind i det.'

Et led i dette er naturligvis teknikken, som er avanceret uden nogensinde at kræve en supercomputer. Resultatet er et rent og flot spil, detaljeret uden at blive rodet, stilmæssigt logisk som en naturlig fortsættelse i StarCraft-universet. Men det betyder ikke, at spilmotoren ikke imponerer. Når hundredvis af Zergs søndermadrer en hel hær af Protoss, så er det overordentlig lækkert.

Men hvornår kan vi så se StarCraft II? Nærmest i kor svarer Blizzard-drengene: "Når det er færdigt. Lige nu arbejder ca. 40 personer på det, men vi tager alt det og dem der skal bruges for at få lavet det her. Vi har intet budget. Det kan koste det der skal til for at blive perfekt." Det vil med sikkerhed

Vi har intet budget på StarCraft II. Det kan koste det der skal til for at kunne blive perfekt...

kunne køre på både Windows XP og Vista, men Blizzard, der også altid har været store tilhængere af Mac'en, kan endnu ikke give nogen reel besked om, hvorvidt også Apple-fans vil kunne nyde det. At understøtte Games for Windows Live-delen er dog utænkeligt, eftersom Blizzard vil have fuld kontrol over hele systemet

StarCraft II ser utrolig lækkert ud. Efter demonstrationen, som stort set kun handlede om Protoss, er jeg totalt solgt på deres enheder og overvejer at satse stenhårdt på Zealots. Vi kommer til at skrive meget mere om StarCraft II i fremtiden.

Mikael Sundberg



INTET MMO? Efter at have tjent milliarder på World of Warcraft, har det været indlysende at lave endnu et spil i denne genre og så bare læse sig tilbage og lade pengene vælte ind. Men Blizzard vil være andet og mere end en MMO-udvikler. Der er mindst et andet spil under udvikling hos Blizzard, og det kan næsten ikke være andet end Diablo III. Fremtiden ser lys ud.



LEVENDE GIFTBOMBER

Da demonstrationen handlede om Protoss, fik vi ikke set meget til Zerg, men racen har fået en ny færdig, der får spillere til at slikke sig om munden. Zerglings kan muteres til levende giftbomber, der kan kamikazebombe al tænkelig modstand.



WMM



ANNONCERET

Dark Messiah til Xbox 360

Ubisoft konverterer i øjeblikket actionspillet Dark Messiah of Might & Magic til Xbox 360, og det kommer til at byde på en helt ny multiplayerdel samt en del andre indslag. Det er ude i løbet af sommeren.



World in Conflict til Xbox 360

Massive arbejder i øjeblikket på en Xbox 360-udgave af World in Conflict. Der er en tydelig trend at spore i antallet af strategispil, som konverteres til konsollerne. Xbox 360-udgaven af World in Conflict forventes ude i løbet af vinteren, mens PC-udgaven er ude i september.

NYHETER/RYGTER/LISTER

Dufriske nyheder på: www.gamereactor.dk

RUTINERET Det er holdet bag det første og tredje Splinter Cell-spil, der arbejder med Splinter Cell: Conviction under ledelse af Mathieu Ferland, som har været med siden seriens spæde begyndelse.

HØJERE TEMPO

I Splinter Cell: Conviction handler det ikke om at gemme sig i mørket og huske vagternes patruljegang. Sam er en jaget mand, og det er bare med at holde et højt tempo.



ANDERLEDES Det femte spil i Splinter Cell-serien vil skille sig markant ud fra de tidligere spil. Ubisoft ser ud til at have hentet en del af deres inspiration fra IO Interactives Hitman-spil.



SPLINTER CELL 5

I det kommende Splinter Cell: Conviction flygter Tom Clancys superspion fra sin tidligere arbejdsgiver

Platform PC/XBOX 360 Udvikler UBISOFT MONTREAL Udgiver UBISOFT Premiere OKTOBER

Når det femte spil i Splinter Cell-serien udkommer, så har Ubisoft Montreal valgt at fjerne hele grundlaget for serien, i hvert fald som vi kender det. I stedet for at snige sig frem og udnytte de naturlige skygger, så vil Sam Fisher i stedet befinde sig i store menneskemængder, som han i stedet kan manipulere, mens han skånselsløst forfølges af sin tidligere arbejdsgiver Third Echelon.

For nu er det Sam, der er på flugt, og målet i Splinter Cell: Conviction bliver i stedet at finde ud af, hvad der er sket, og hvorfor Third Echelon jager

ham. Sam har ikke længere adgang til sit højteknologiske legetøj, selvom noget af det naturligvis kan købes på

Målet i Splinter Cell: Conviction er at finde ud af hvorfor hans gamle arbejdsgiver jager ham

det sorte marked. Han må i stedet improvisere og anvende andre ting for at komme forbi bl.a. udstationerede vagter, der ikke ønsker, at han skal finde sandheden bag jagten på ham. Under demonstrationen af spillet fik vi lov til at se en sekvens, hvor Sam befinder sig i en

park i Washington, hvor en række informationer skal hjælpe ham med at finde et serverrum. Når Sam trækker sin

hætte op over hovedet, bliver han sværere at genkende, men kommer han for tæt på, bliver de til gengæld mistænkelige. Ved at opføre sig som de personer han står ved siden af, ser det til gengæld ud som om, han er en del af gruppen. Ideen er så med jævne mellemrum

at udskifte din camouflagen, så du aldrig rigtig er til at finde i menneskemængden. Her på Gamereactor er vi meget

glade for den nye retning, som Splinter Cell går i med Conviction. Det får os til at tænke lidt på Hitman-spillene samt et andet spil, som i øjeblikket også udvikles hos Ubisoft Montreal, nemlig Assassin's Creed.

Bengt Lemne

Raving Rabbids 2 på vej

Det første spil blev en stor succes, specielt på Wii, så det er ikke så underligt at franske Ubisoft, da ejer Rayman, forsøger sig med flere party-spil. Der er indtil videre ikke sluppet mange informationer, men vi forventer masse af nye mini-spil og en gal, gal humor.



Soul Calibur Legends

Nu står det endeligt klart, at Namco er i gang med et nyt spil i Soul Calibur-serien, men det bliver ikke som ventet det fjerde kapitel. Der er i stedet tale om et spil kaldet Soul Calibur Legends, der siges at være et actionspil i stil med Death by Degrees.

The Secret World

Den norske udvikler Funcom arbejder i øjeblikket på et nyt online-rollespil kaldet The Secret World. I spillet skal du rejse verden rundt og bekæmpe ondskaben. The Secret World kommer til både Pc og Xbox 360. Det kan blive rigtig godt.

Pain til Playstation 3

Hvordan lyder ideen om et spil, der handler om at affyre en person fra en gigantisk slangebøsse og få ham til at lave en så stor skade som overhovedet muligt? Det er konceptet bag Pain, der skal hentes via PlayStation 3 Store. Vi elsker det allerede.

Condemned 2 næste år

Monolith arbejder i øjeblikket på en opfølger til deres roste actionspil Condemned, som blev lanceret i forbindelse med premieren på Xbox 360 i december 2005. Opfølgeren Condemned 2: Bloodshot udvikles i øjeblikket til PlayStation 2 og Xbox 360.

RIDDICK I HD

Opdateret mesterværk til PlayStation 3 og Xbox 360

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler STARBREEZE Udgiver VIVENDI Premiere NOVEMBER

Allerede i marts kunne du, hvis du læser disse sider fast, læse, at svenske Starbreeze arbejder på en opdateret version af The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, som blev lanceret på PC og Xbox for snart tre år siden.

Nyfortolkningen er en grafisk opdateret version af det gamle eventyr, inklusive et helt nyt kapitel kaldet Assault on Dark Athena. Dark Athena er et stort rumskib, som svæver hvileløst rundt i rummet og overfalder tilfældige rejsende. Riddick må ombord på skibet overleve kaptajn Revas og hele hendes hær af slaver, og under Dark Athena-kapitlet introduceres du også til en ny form for spil-mekanik.

Originalens herlige miks af hæsblæsende

ildkampe, velgjorte nærkampe og snigeri i mørket samt de få rollespilmomenter var grunden til, at vi her på Gamereactor gav det den fortjente karakter 9/10. At få dette spil igen i nye rammer får os naturligvis til at slikke os om munden som små børn i en slikbutik. Det bliver rigtig godt.

En anden nyhed i The Chronicles of Riddick, Assault on Dark Athena er, at Starbreeze i denne omgang også laver en multiplayerdel, noget som mange savnede i originalen. Til trods for at Starbreeze Studios knokler med The Darkness, så er firmaet alligevel nået så langt med Assault on Dark Athena, at det forventes ude til jul. Vi glæder os allerede meget, gør du ikke?

_Bengt Lemne

1920X1080P

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena vil blive renderet i opløsningen 1920x1080p, og ud fra billederne at domme ser det fantastisk ud.



FOR FILMENE: Hændelserne i såvel Escape from Butcher Bay og fortsættelsen Assault on Dark Athena udspiller sig for filmene Pitch Black og The Chronicles of Riddick.

NYHEDER

GUITAR HERO III TIL ALLE

Ikke så overraskende kommer der et nyt Guitar Hero-spil i løbet af efteråret, og denne gang vil det, udover PlayStation 2 og Xbox 360, også blive lanceret til PlayStation 3 og Wii. Det rygtes dog, at Guitar Hero II er ude til Wii, inden treeren lander.

KUTARAGI FORLADER BÅDEN

Manden bag Sonys PlayStation-satsning, Ken Kutaragi, er kravlet ned fra kontorstolen som bestyrelsesformand hos Sonys Computer Entertainment og har overladt stafetten til Kaz Hirai, der allerede tidligere har overtaget flere af Kutaragis ansvarsområder. Afgangen skal nok ses som et tegn på, at Sony-ledelsen ikke er helt tilfreds med den start, PlayStation 3 har fået. Om det er sandt kan dog ikke bekræftes.

PLAYSTATION EYE SNART

Opfølgeren til Eye Toy lanceres til sommer til PlayStation 3 og er endda i denne omgang udrustet med en mikrofon (hvilket får det til at se hysterisk sjovt ud). Denne gang vil Sony gives deres digitalkamera nogle mere seriøse anvendelsesmuligheder, og PlayStation Eye leveres derfor med redigeringsprogrammet Eye Create. Allerede den 16. maj lanceres videokameraet Go!Cam til PSP.

FLERE MARVEL-HELTE...

Film med superhelte i hovedrollen er virkelig på mode i øjeblikket, og Marvel vil derfor fortsætte med at pumpe film ud med deres kreationer i forersædet. Sega har bl.a. sikret sig de spillemæssige rettigheder til oplevelser baseret på den kommende Iron Man, Thor og Captain Amerika, ligesom det er stensikkert, at der skal laves et spil over den kommende Hulk-film med Edward Norton.

CODEMASTERS SATSER

Den engelske spiludgiver Codemasters har præsenteret nogle af deres storsatser for de kommende år. Det første er opfølgeren til det populære Operation Flashpoint, der nu laves internt til PC, PlayStation 3 og Xbox 360. Det andet er Race Driver One, og så har firmaet så sandelig også troen på, at actionrollespillet Rise of the Argonauts er i trykke hænder hos Liquid Entertainment. Disse spil kommer også til de tre ovennævnte formater.

STREET FIGHTER LAVES IGEN

Troede du, at Capcom havde lanceret Street Fighter 2 for sidste gang. Nej, naturligvis ikke. Men denne gang har Capcom sat tegneserierne ud til at lave al grafik i spillet helt om og naturligvis i fuld HD-opløsning til både PlayStation 3 og Xbox 360. Dette skulle ske i slutningen af året.

HALO 3-BETAEN LUKKER

Når du læser dette, så er en af årets allerstørste beta-begivenheder, nemlig afprøvningsen af Halo 3, slut. Det har været nogle fantastiske uger med et mindst ligeså fantastisk spil, og fordi Bungie ikke var helt klar den dag, de havde lovet, gjorde de prøveperioden lidt længere.

124 NYE NINTENDO-SPIL

Ifølge Nintendos højeste chef, Satoru Iwata, er der i øjeblikket intet mindre end 124 spil i produktion hos firmaet. 79 spil til Nintendo DS og 45 til Wii. Desuden har Nintendo købt majoriteten af aktierne i Monolith Soft (holdet bag Baten Kaitos og Xenosaga), og de arbejder i øjeblikket på Disaster: Day of Crisis.

PRISER VED SPELGALA

D. 26. april blev der delt et hav af priser ud ved den velkendte svenske spiegelgala på Clustret i Stockholm. Her mødte både spiludgivere, butikspersonale og spilpressen talstærkt op, mens Orvar Säfström agerede konferencier. Årets spil blev The Legend of Zelda: Twilight Princess, og Gears of War blev årets actionspil.



SKAL VI VENTE?

Kendt analytiker forventer forsinkelse af GTA IV...

Brancheanalytikeren Michael Pachter, Wedbush Morgan, kom kort før weekenden med en teori om at Grand Theft Auto IV muligvis bliver forsinket. Anledningen har eftersigende to årsager.

Take 2 slutter sit regnskabsår d. 19. oktober, som samtidig er den planlagte lanceringsdato. Eftersom Take 2 for nyligt gav sparket til den samlede bestyrelse, og regnskabsåret 2007 regnes som deres fortjeneste, kan det meget vel tænkes at den nye bestyrelse vælger at udsætte lanceringen et par uger, for dermed at få en fremragende start på deres første regnskabsår, 2008, med salget af Grand Theft Auto IV. Uden tvivl et stærkt argument, men der kommer mere.

Microsoft har som bekendt netop annonceret lanceringsdatoen for Halo 3 - sent i september. Det er derfor ikke svært at regne ud, at det ikke går at have to af årets største titler så tæt på hinanden, hvilket vil tvinge mange gamere ud i at skulle vælge det ene frem for det andet.

Det er selvfølgelig kun spekulationer, men det lader nu til at kunne holde i byretten. Nu er I i hvert fald advaret, hvis Rockstar snart melder ud i sagen.

_Mikael Hansen





GAKKEDE GADGETS

Sommeren er snart over os, og I skal selvfølgelig ikke snydes for denne måneds gadgets. Der er gravet dybt i posen og fundet så forskellige ting frem som plastikkaniner, fortidsøgler, fladskærme og computermus – blandede bolcher. Creative leverer muskken med MP3-afspiller og højtalersæt, imens Sony sørger for den rigtige biografoplevelse med deres nyeste projektor. Velbekomme.



SONY BRAVIA S3600

CIRKAPRIS: 15.000,-

Bravia Theatre Sync teknologien gør det til en leg at betjene hjemmebiografen. Med blot et enkelt tryk på en knap, er det nu muligt at tænde for alt udstyr på én og samme gang. Læn dig tilbage og nyd filmen. Synsvinklen på 178 grader gør at du får et godt billede fra næsten alle vinkler, og med Sonys BBE Viva teknologi får du en bedre lyd end du er vant til fra de flade skærme.

NOKIA N76

CIRKAPRIS: 3.700,-

Hvad kom først? Hønen eller... N76 har en umiskendelig lighed med Razr fra Motorola, men er det nu også så skidt? Sort og sølvfarvet plastik danner rammen om en 3G-telefon i klapformat. Til forretningsmanden eller den smarte på farten. Nokia N76 vil en masse, men lever desværre ikke helt op til forventningerne.



LG C1 EXPRESS DUAL

CIRKAPRIS: 19.000,-

Bærbare computere fås i mange størrelser og former. En tablet PC har den fremragende egenskab at skærmen kan drejes 180 grader, og navigationen foregår nu med en pen, i tilbagelænet tilstand naturligvis. Den frække blanke sorte overflade og det knaldhvide tastatur danner de smukke rammer om en hurtig og effektiv computer. LG lader til at have fundet en god formel og selv her på redaktionen var den genstand for mange misundelige blikke.

LOGITECH G7

CIRKAPRIS: 600,-

Trådløse mus er der mange af, men ingen laver dem bedre end Logitech. G7 er en trådløs mus med en fordel. Batteriet som sidder i den holder ganske vist ikke så længe, men modtageren fungerer samtidig som ladestation, og med 2 batterier kan du lade det ene op, mens du bruger det andet. Ganske smart.



KISS 1600

CIRKAPRIS: 2.600,-

En lille kasse der kan streame alt din digitale underholdning rundt i hele huset, og tager stort set alle formater du smider efter den. Især understøttelsen af H264 formatet er en kærkommen tilføjelse. Hvor selve boxen er blevet meget mindre end vi er vant til fra Kiss, er menu-systemet desværre stadig lige så trist og kedeligt som vi husker det.

NABAZTAG

CIRKAPRIS: 1000,-

Nabaztag, som betyder kanin på Amensk, kan med sin indbyggede WiFi-modtager, holde dig opdateret, hvad enten det er vejruddisgen, aktiemarkedet eller bare de daglige nyheder som interesserer dig. Han læser dine e-mails op for dig, vækker dig om morgenen eller afspiller din MP3-musik hvis det er det du ønsker. Desværre laver han ikke morgenmad eller betaler regningerne.





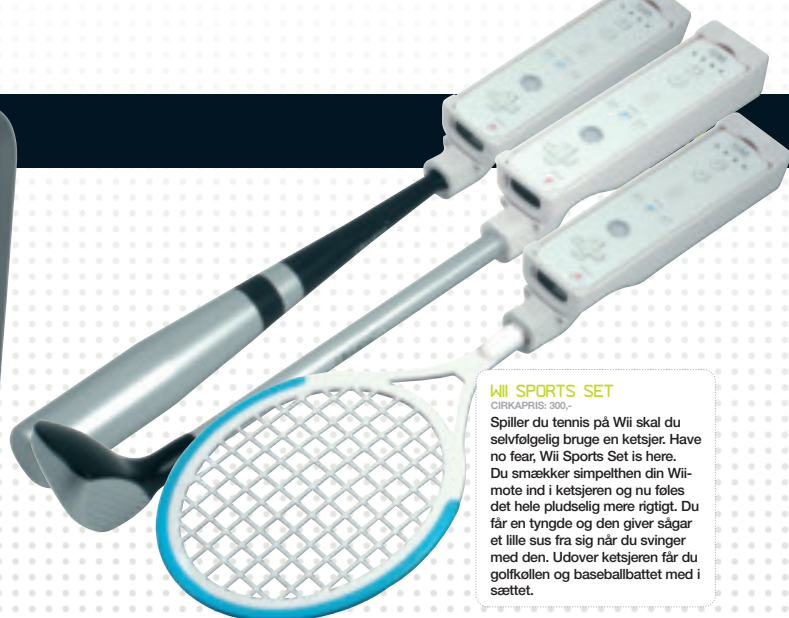
PLEO
CIRKAPRIS: ENDMU UKENDT

Vi glæder os som små børn til Pleo lander på redaktionen, og især redaktionens vagthund glæder sig til at få en legekamerat. Er det virkelig muligt at elske et dyr af stål og silikonegummi? Pleo ser i hvert fald rigtig sød ud, og vi ser meget frem til at møde ham.



GIGAWORKS T20
CIRKAPRIS: 600,-

Stereohøjtalere i dag, bliver ofte solgt sammen med en kæmpe klods af en subwoofer. Det skaber god bund og dynamik i lyd billedet, men er subwooferen nu også nødvendig? Creative mener sagtens den kan undværes, og med Gigaworks T20 leverer de et sæt højtalere der klarer sig fint uden kolossen under bordet. De spiller både højt og dybt, og på redaktionen spiller de sågar op til dans hver fredag efter kl. 16. Hvis dem hvad du kan Tanggaard!



WII SPORTS SET
CIRKAPRIS: 300,-

Spiller du tennis på Wii skal du selvfølgelig bruge en ketsjer. Have no fear, Wii Sports Set is here. Du smækker simpelthen din Wiimote ind i ketsjeren og nu føles det hele pludselig mere rigtigt. Du får en tyngde og den giver sågar et lille sus fra sig når du svinger med den. Udover ketsjeren får du golfkoll og baseballbatter med i sættet.



SONY UPL-AW15
CIRKAPRIS: 12.000,-

Med et kompakt design og opløsning på 720p, leverer Sonys nyeste serie af projektorer en max opløsning på 80", og så endda kun på en afstand af 2.3m. Et væld af indgange gør at den er den perfekte partner til din PS3 eller Xbox 360, og med Sonys egen 24p True Cinema teknologi samt den høje lysstyrke, er den desuden særdeles velegnet til fremtidens tv-standarder.



CREATIVE ZEN STONE
CIRKAPRIS: 300,-

En ekstra MP3-afspiller til en overkommelig pris. Zen Stone forsøger ikke at udkonkurrere din nuværende MP3-afspiller, men tilbyder derimod sig selv som et ekstra alternativ til din samling af gadgets. Hvorfor have én når du kan have to? Den lave pris er heller ikke til at tage fejl af. Faktisk er den næste så billig at du kan slå smut med den. Nej, okay det siger vi så ikke du skal gøre.

REVOLTECH DEVIL MAY CRY 3: DANTE
CIRKAPRIS: 250,-

Som altid må vi have en spillfigur her på gadgetsiderne, og denne gang er den hentet fra Devil May Cry serien. Dante er yderst fleksibel og kan vrides og drejes i utallige kombinationer. Der medfølger det karakteristiske sværd og guitar, samt de andre våben man kender fra serien. Perfekt til drengeværstet, eller som her, på mit skrivebord.



CANON HR10
CIRKAPRIS: 11.000,-

Hjemmevideoer i høj kvalitet er snart hver mands øje. Med Canons nyeste vidunder kan du filme familien og vennerne i en kvalitet der er en Hollywood-produktion værdig. Canon HR10 er verdens mindste AVCHD-kamera og optager video i 1080i opløsningen på en ganske almindelig DVD-skive. I modsætning til forgængeren er der denne gang blevet plads til en HDMI-udgang.





ROCKSTARS

Ja, der er intet at tage fejl af. Både Ana og Tanggaard er ægte rockstjerner, som du kan se.

6

Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

Vi giver dig 6 gode grunde til at du bliver nødt til lægge vejen forbi Gamereactor TV i den kommende måned

01



ANMELDELSER

I løbet af sommerferien kan i glæde jer til at se anmeldelser af must have titler som Colin McRae: Dirt, The Darkness, Shadowrun, Forza Motorsport 2 og Mario Strikers Charged. Lever de op til de tårnhøje forventninger og kan de holde os indendørs i løbet af den varme sommer?

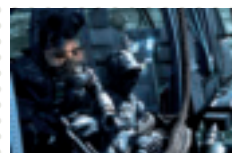
02



ASSASSIN'S CREED

Assassins Creed er uden tvivl et af de spil vi glæder os allermost til her på redaktionen og derfor har vi selvfølgelig et stort udbud af videomateriale på spillet såsom samtlige trailers, et interview og en presse Q&A med den smækre producer Jade Raymond, hvor hun fortæller alt om spillet!

03



CALL OF DUTY 4

Infinity Ward tager skridtet videre med deres kendte serie Call of Duty. Modern Warfare er baseret på nutidige krigsførelse og ikke Anden Verdenskrig som serien ellers har været baseret på indtil nu. Kort for annonceringen var vi i Stockholm for at få en præsentation af spillet.

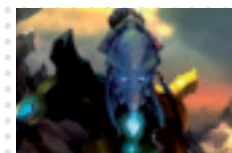
04



UBIDAYS I PARIS

Assassins Creed, Tom Clancy's EndWar, Haze, BIA: Hell's Highway, Rayman Raving Rabbids 2, ja Ubisoft har mange fede titler på vej og vi har fået et nærmere kig på dem alle til Ubideays i Paris, klik in på GRTV for at se præsentationerne og interviews omkring de lækre spil.

05



STARCRRAFT 2

Blizzard annoncerede for nylig opfølgeren til deres 9 år gamle strategi succes Starcraft, ved deres event i Korea. Her fik vi en snak med samtlige topfolk fra Blizzard om deres nye spil og hvad vi kan forvente. Se også tusindvis af koreanere der går amok til annonceringen.

06



ALONE IN THE DARK 5

I juni skal vi til New York for at få et nærmere kig på Eden Studios Near Death Investigation der er det femte spil i Alone in the Dark serien, gyserserien kommer nu til next-gen konsollerne. Så glæd jer til interview, in-game og forhåbentlig en præsentation af spillet.

KRONIK

Julius fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen

MÆLK & GIN

Kan man se hvem der har drukket juice og hvem der har drukket kaffe-mælk med gin?



HOTELLER & FRI BAR

GRTVs skaldede globetrotter fortæller om livet som fotograf

GamereactorTV er i en rivende udvikling og det har givet os muligheden for at være med på første række, når udviklerne præsenterer deres spil ved events og ture rundt omkring i verden. Det betyder at jeg med mit kamera har rejst vidt omkring med diverse Gamereactor-skribenter for at mødes med de største folk i branchen til en snak om deres kommende titler.

For mange lyder det at rejse verden tynd som en drøm der går i opfyldelse, og det er det skam også. Men efter at det er blevet reglen mere end undtagelsen at tage turen til LA eller London i sjældent mere end to-tre dage ad gangen, for

kun at sidde i en flyver og æde skod-fly-mad se byerne fra bagsædet af en taxa fra lufthavnen til hotellet, må jeg som redaktionens skaldede globetrotter indrømme, at dette er som at gå i biffen alene, se trailerne og smutte igen inden aftenens film ruller over lærredet. Frustrationer over skribenter som er og bliver skribenter og ikke hotte værter kan give udslæt, men med de dyre hoteller, store fester med fri bar og lækker mad som en fast bestanddel af disse ture, og mødet med udviklerne selvfølgelig, må jeg med ambivalente følelser, dog overvejende positive, fortsætte min færd over de internationale stepper. **Julius Telmer**

CHARLIE'S ANGELS ER OLD NEWS

- DEN NYE GENERATION ER
HOTTERE, YNGRE
OG KAN VIRKELIG SLÅS!

JAIME PRESSLY
(MY NAME IS EARL)

HOLLY VALANCE
(PRISON BREAK)

DEVON AOKI
(SIN CITY)



PÅ DVD 12.06.07

DROP
KOPIERNE
PÅ VAR
ORIGINALERNE

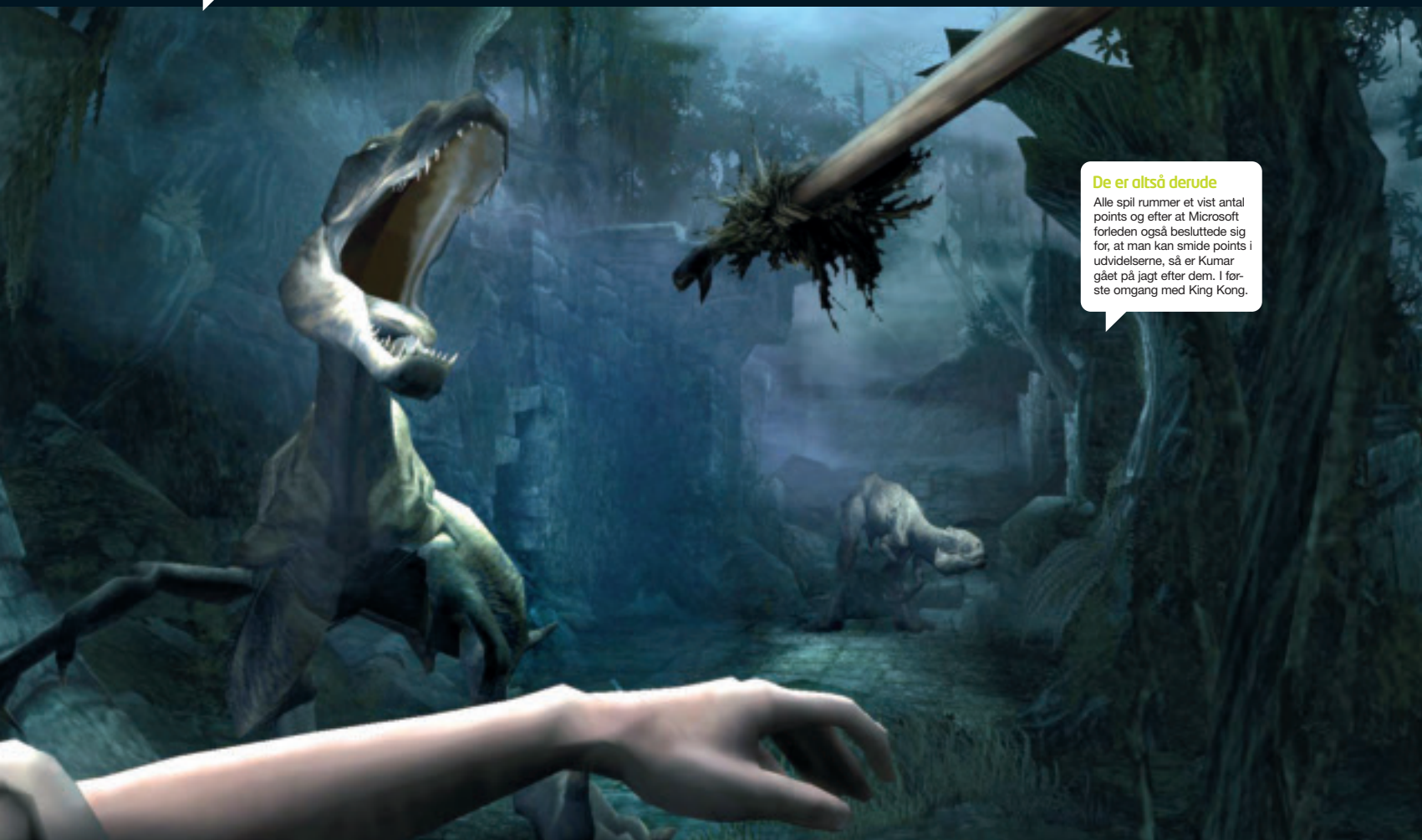




KUMAR

PIXELERET KÆRLIGHED

Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk



De er altså derude
Alle spil rummer et vist antal points og efter at Microsoft forleden også besluttede sig for, at man kan smide points i udvidelserne, så er Kumar gået på jagt efter dem. I første omgang med King Kong.

Ideen med Gamerscore ville have været fremragende, hvis dine points kunne omsættes til Microsoft points, og så bruges til at købe spil for. Desværre har Microsoft ikke turde tage den chance, og derfor er din Gamerscore noget af det mest abstrakte og ligegyldige nogensinde. Men det skal ikke forhindre Mathew Kumar i altid at jage de næste uundværlige points, så han kan have det godt med sig selv.

Kongen af Gamerscore

Du kan ikke købe noget for dem, og de viser bare at du spiller alt for meget

I sidste uge tog min kæreste, der, som I sikkert kan huske, hjalp mig med en klumme, på en lille forretningsrejse til Montreal i et par dage. Normalt er det mig, der tager på forretningsrejser, så jeg var lidt ved siden af mig selv i ensomheden og fandt mig selv vandrende hvileløst fra den ene ende af lejligheden til den anden. Og da lejligheden er meget lille, tog det ikke mere end...10 minutter af de to dage, jeg skulle være alene, så jeg var naturligvis nødt til at finde på noget andet.

Da jeg ikke selv havde den store lyst til at rejse, så tog jeg i stedet den lille gåtur, noget der er nødvendigt for at komme fra min lejlighed og ned til den lokale spilbutik. Her gennemrodede jeg hele kassen med brugte spil og fandt King Kong til Xbox 360 for kun 10 canadiske dollar. "Aha", tænkte jeg "Her er 1000 lettjente achievement points"

Jeg ved, at du som læser af Gamereactor, et af verdens bedste spilmagasiner, naturligvis er bekendt med Xbox 360'ens Gamerscore-system. I den typiske spiltradition handler det i al sin

enkelthed om at se nogle tal blive større. Det er så abstrakt, at det næsten er genialt. Det er som et rollespil, hvor du får den der underlige fornemmelse, det lille skud af endorfiner, hver gang dine karakterer går op i niveau, men i rollespil ved du, hvorfor du har denne reaktion, for det betyder, at dine karakterer er så meget stærkere i næste kamp.

Jeg indrømmer gerne, at den slags stadig er meningsløst i et totalt balanceret spil, for spillet burde altid være på præcis det niveau, hvor der stadig er noget udfordring i enhver kamp, og hvor du ikke kan løbe hovedkulds ind i noget, du bare slet ikke kan tæve. Til gengæld forsøger Microsofts Gamerscore ikke at camouflere sig, det forsøger ikke at gemme sin meningsløshed af vejen – for det ved, det er meningsløst. Du kan ikke købe noget for dine achievement points (det er ærgerligt, at du ikke kan), og når du kigger helt nøgternt på det, så er de faktisk bare et udtryk for, hvor meget af dit liv du virkelig har spildt på dem.

I de fleste tilfælde vil du alligevel holde øje med, hvad der skal til for at få nogle nye points. Måske tænker du: "Oh,

jeg får 20 points for at dræbe 100 modstandere med Boomshot i Gears of War", hvorefter du så bruger 30 til 40 timer på at få fat i netop det våben for at dræbe fjenderne. Lad os dog være ærlige, det er altså ikke særligt imponerende.

Som den besatte tosse jeg er, er jeg naturligvis helt vild med systemet. Jeg bliver helt varm indeni og sidder i en eller anden glædesrus, når jeg hører det "ping", der fortæller mig, at nu har jeg vundet endnu en achievement. Jeg er bidt af det, det indrømmer jeg gerne. Alligevel var jeg lidt forsigtig, hvad King Kong angik. Jeg fik faktisk moralske skrupler kort før købet. Ja, det er 1000 points, men andre spillere vil også vide, hvor jeg fik dem, og det er nogle af de letteste points at få overhovedet. Hvis det virkelig handlede om at kunne prale over for andre på Xbox Live, ville det så ikke være mere rigtigt, at jeg forsøgte at hive alle points ud af Geometry Wars? (ja, som om det nogensinde sker).

Men så skete der noget sjovt. Jeg holdt helt op med at tænke på de bagvedliggende achievement points og satte mig i stedet ned for bare at spille det. Og

King Kong var faktisk ganske okay. Filmen er måske rædselsfuld, men spillet er ret velfungerende. Og det er heller ikke de gode ideer, der mangler i King Kong. Ingen HUD, så du kan se, hvor meget liv du har, og hvor mange kugler der er i kamret. Jack fortæller det i stedet til dig. Spillet skifter samtidig sværhedsgrad, uden at du sådan rigtig lægger mærke til det. Dø tre-fire gange på samme sted og spillet reducerer med det samme antallet af fjender. Ideen med at opleve Jack fra førstepersonsvinklen giver dig også et større indblik i ham som person, mens skiftet til King Kongs egne tredjepersons udskejelser bliver mere åbenbare. Det er faktisk ret genialt.

Det var 6-7 gode timer, jeg fik ud af spillet, 1000 achievement points eller ej. Jeg er dog stadig totalt besat af min Gamerscore, men moralen i den her klumme må stadig være, at vi ikke bør sidde og fokusere så meget på vores Gamerscore, at vi helt glemmer at nyde det, vi spiller. Nå, hvor er mit eksemplar af TMNT til Xbox 360. Jeg har hørt, at det er endnu lettere at opnå points i det.

Mathew Kumar

who needs roads when there's

colin mcrae™

DIRT



Adrenaline



Extreme



Damage



It's about getting off road,
being the fastest and staying in control.
That's the spirit of DIRT™.



12+

www.pegi.info

www.codemasters.co.uk/dirt

XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD

Codemasters™

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "2", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Wii™

The Definitive Evil

resident evil™
Wii edition

Amazing controls, loads of game modes, terror around every turn:
This is the definitive Resident Evil 4. An Evil this big needs a
strong weapon to stop it. Wii have that weapon!



CAPCOM

resident evil™ 4 Wii edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

18+
www.pegi.info



www.nintendo.dk
www.residentevil.com

GAMEREACTOR



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du bare gerne vide hvad spiljungen egentlig har at tilbyde. Gamereactor guider dig igennem det hele.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Tag en tur gennem vores arkiv: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

Kane & Lynch: Dead Men

Danske IO Interactive starter et ægte blodbad.
Jesper har taget pulsen på firmaets nye spilprojekt...



Mest eftertragtede

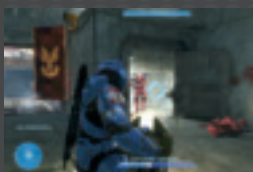
Hver eneste måned slå vi hovederne sammen for at finde tre nye spil vi virkelig glæder os til



1 Grand Theft Auto IV

PlayStation 3 / Xbox 360

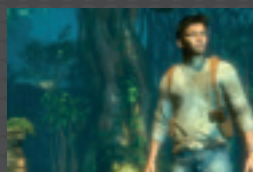
Vi skriver om det på næste side, og til trods for nærmest ikke at få noget at vide (typisk Rockstar) så glæder vi os som små børn til at sætte fødderne i det nye virtuelle Liberty City, der allerede nu ser helt mageløst ud.



2 Halo 3

Xbox 360

Efter at have skamspillet betaen, er vi ikke i tvivl om at Halo 3 bliver godt. Vi glæder os til ende. Jig at få enden på historien og dermed visheden om hvad Master Chief egentlig er gjort af. September bliver fantastisk.



3 Uncharted: Drake's Fortune

PlayStation 3

Gulddukater, rygende pistoler og falmede skattekort - hvem har sagt at Indiana Jones er død? Ikke os og vi glæder os til at stifte bekendtskab med ham på PS3.

I hvert nummer af Gamereactor tester vi spil der ikke er færdige. Hvor meget vi glæder os til dem kan du se via termometeret. Dette skal naturligvis ikke forveksles med den karakter vi giver i en evt. anmeldelse, men det giver dig alligevel en indikation.

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Brændende 🔥 Vulkanudbrud

WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere om alle de kommende storspil og vil du have adgang til alle de andre beta-tests? www.gamereactor.dk



Premiere 2007

Meget ventet!

Rockstar løfter forsigtigt på låget og lader os se en smule af det hele. Men det er desværre alt for lidt...



GRAND THEFT AUTO IV

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler ROCKSTAR
Udgiver TAKE TWO Genre ACTION

Det er meningen, at der d. 19. oktober i år, endnu engang skal skrives spilhistorie, for på det tidspunkt lanceres nemlig Grand Theft Auto IV. Med udgivelsen tager den klassiske, stor-sælgende og omdiskuterede pilserie endelig skridtet til de nye konsoller. Gamereactors seneste skribent, Petter Mårtensson tog morgenflyet til London for at møde Rockstar og tage et smugkig på, hvad det næste spil i GTA-serien har at byde på. Hvilket er en del.

Efter at have set demonstrationen af spillet på Rockstars kontor i London står én ting helt klar, og det er at spillet aldrig villet have kunne lade sig gøre på den eksisterende PlayStation 2. Ikke mindst fordi Liberty City aldrig har set mere virkelig og levende ud. Det er ikke selv samme Liberty City, som vi kender den fra tidligere, men en mørkere, mere beskidt og betydelig mere realistisk udgave. Grand Theft Auto IV har en langt mere alvorlig tone, som giver sig udslag i spillets historie, der kredser om den russiske emigrant Niko Bellics og hans oplevelser i en fremmed og ugæstfri by. Størrelsen af byen er denne gang som i Grand



FAKTA

NU MED SERIØSITET

Der har altid hængt en speciel humor over GTA-spillene, men med Grand Theft Auto IV, forsøger Rockstar sig med en mere seriøs og mørk historie. Derfor skal du nok heller ikke regne med helt de samme grove karikaturer at racer og grupper som tidligere har gjort sig gældende. Vi har dog svært ved ikke, at tro at der vil være en eller anden form for humor.

ET FREMMED LAND Niko Bellics ser mere virkelig ud end nogen tidligere hovedperson i Grand Theft Auto-serien. Denne gang kan vi dog ikke lave ham drastisk om, kun give ham noget andet tøj på. Så det må vi altså leve med.

Theft Auto: San Andreas, og Rockstar lover allerede nu, at spillet ikke lider under de loadetider, der tidligere har været. Indtil videre er der ikke mange detaljer omkring Grand Theft Auto IV. Der er ingen stemmer i spillet endnu, i hvert fald ikke i den version, vi meget kort fik lov til at se. Ikke engang musik var der noget af. Det eneste holdet kunne sige, men samtidig ikke kunne eller ville vise, var at kampsystemet får en ordentlig overhaling. Men det lidt vi så af spillet, imponerede os tilstrækkeligt til at overbevise os om at Grand Theft Auto IV, uanset hvordan det færdige spil bliver, ender med at blive et af årets absolut vigtigste spil.

— Petter Mårtensson

TERMOMETER

GAMERACTOR TÆSER TEMPERATUREN



Flot, nyt og alligevel meget velkendt. Vi håber inderligt på at vi snart får lov til for alvor at spille det.



EN LEVENDE BY Grand Theft Autos Liberty City er som sædvanlig fyldt med liv og vil være et sted, hvor du i ugevis kan finde på noget nyt at lave. Denne generations grafik gør meget for at skabe en troværdig illusion.



AVANCERET LYS Rockstar har virkelig knoklet for at skabe en så avanceret lyssætning som overhovedet muligt. Det skulle gerne give sig udtryk i disse flotte billeder.



Mørkere handling

Grand Theft Auto IV vil have en langt mere mørk og voksen handling end tidligere. Det betyder dog ikke, at der ikke er blevet plads til Rockstars typiske humor.



Med på en vildmand!

Hver omgang på multiplayer-banerne åbner for nye smut- og genveje. Det kan betale sig at tage en anden vej end modstanderne, om ikke andet for at undgå skubber.



Premiere Oktober

Oooogg action!

Hjulspin, vrede instruktører og eksplosioner. Det er hovedingredienserne i det nye Stuntman: Ignition



STUNTMAN: IGNITION

Platform PS3/XBOX 360. Udvikler PARADIGM. Udgiver THQ. Genre ACTION

Med noget nær hundrede kilometer i timen, flyver bilen over en rampe. Da den rammer jorden igen, hiver jeg i håndbremsen og laver en vild udskridning. Den bliver for vild, og bilen ryger ind i et rækværk. Inden jeg ved af det, har jeg misset et vitalt sted på banen og instruktøren står og gjalder: "Cut! That's the worst performance I've ever seen!". Det er måske den bedste introduktion, man kan få til Stuntman: Ignition.

Stuntman: Ignition bygger på 2002-spillet

Stuntman: Ignition handler om at gennemføre en række specifikke stunts, helt uden fejl og indenfor en allerede fastlagt tidsramme..

Stuntman fra Reflections, der også gik ud på at lave stunts i biler. Det var drønsvært og appellerede måske af samme årsag, ikke til så stor en målgruppe. En noget besynderlig spillicens at genoplive, men Paradigms Randy King er

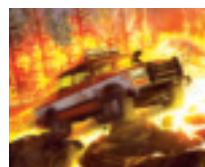
fortrøstningsfuld og regner med, at Stuntman-meknikken og de nye ideer vil appellere til folk. For at præsentere spillet, har THQ inviteret spilljournalister fra det meste af Europa til Frankrig, hvor spillet bliver præsenteret sammen med champagne og stuntkørsel.

Umiddelbart er der ikke noget nyt under solen. Stuntman: Ignition handler om at gennemføre en række specifikke stunts, uden fejl og indenfor en vis tidsramme. Heldigvis har Paradigm tilføjet spillet noget nyt, der forhåbentligt gør spillet langt sjovere og måske en kende mindre frustrerende at spille. Den umiddelbart mest markante nyhed er et nyt point-system. Foruden de obligatoriske stunts i hver

sekvens, vil der være mulighed for at udføre en lang række ekstra stunts. Det kan være at køre konsekvent tæt på andre biler eller vægge. Det kunne også være vilde udskridninger eller ødelæggelser af kasser, søjler og lignende. Alt



STJÆLER DU MINE POINTS? Der er ikke noget værre end at misse et stunt i multiplayer, og se sin pointscore forsvinde. Det gør ondt. Til gengæld er det en hamrende god ide til en multiplayerdel og kan Paradigm få pudset spillet mere af, så kan det blive meget morsomt.



I FAKTA

LIGESOM FILMEN?

Mens Stuntman byggede på rigtige film, er alle film i Stuntman: Ignition nye kreationer. Randy King virkede dog positiv over Stuntman-spil, bygget over kendte film. Så måske ser vi i fremtiden spil i stil med Stuntman: Matrix eller Stuntman: Dukes of Hazzard. Det kunne i hvert fald være fremragende, selv alt skulle udføre de stunts man har set utallige gange for.

sammen giver et vist antal points. Det nye point-system tillader simpelthen, at man kan kæde stunts sammen.

King illustrerer systemet ved at lade en PR-mand gennemspille en sekvens to gange - en gang hvor systemet bruges og en gang hvor systemet ikke bruges. "Very good", bemærker King en smule ironisk, da PR-manden får skrabt 59 tusinde points sammen. Da systemet så bliver brugt, flyver pointscoren gennem taget til mindst det tredobbelte. Kort sagt fungerer det ligesom i sportsspil, hvor en multiplier stiger, hver gang man laver et nyt stunt. Det i sig selv burde give motivation til lige at prøve banerne en gang til. Det rokker dog ikke ved spillets kerne, der handler om at forsøge et eller andet, fejle, prøve igen, fejle og prøve igen. Ganske vist har man lov til at lave fem fejl per scene, men det rokker ikke ved det faktum, at den mindste



VÆLG DIN YNDLINGSFARVE Man kan selv bestemme både bil og farve, når der skal ræses med vennerne. Og bilerne findes i mange forskellige varianter.

fejlløst i spillet kan vise sig at være katastrofal, hvilket betyder, at man skal begynde forfra. Her kan Randy King forsøge oplevelsen. "I det gamle Stuntman skulle man vente i 30 sekunder, mens spillet loadede sekvensen igen. Nu kan man næsten begynde forfra øjeblikkeligt."

Om øjeblikkelig genstart efterhånden burde regnes som standard i spil, kommer til at stå ubesvaret hen, men funktionen er ualmindelig dejlig og gør det knapt så irriterende, at skulle starte forfra. Og starte forfra, det vil man komme til. Heldigvis har Paradigm valgt at forbarme sig over de mindre gode spillere, med inkluderingen af et Easy-mode. Dette popper op, hvis man adskillige gange forfejer en bane, og giver lov til at lave syv fejl per scene. Til gengæld vil de points man tjener, ikke være så mangfoldige, som hvis man spiller på Normal.

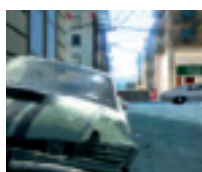
Der er et væld af baner eller scener i spillet, og disse lægger sig til forskellige film. Den første film, vi får et glimt af, er Over Drive. Randy King beskriver den som en typisk strømmerfilm med masser af biljagter og eksplosioner. I modsætning til det første Stuntman, har Paradigm valgt at lave originale film i stedet for film, der parodierer kendte film. Men med actionfilms større og større stuntsekvenser, hvordan



GIV DEN LIDT NITRO Ved at lave stunts, kan man få nitro. Bestemt værd at overveje midt i et løb, hvor man har brug for at komme et godt stykke foran.

vil spillet så kunne måle sig med filmens verden? Randy King er positiv. "Absolut. Jeg tror, at når folk selv kan være med til at lave stuntene og bagefter se, hvad de har lavet i en trailer for filmen, vil de blive begejstrede."

Den måske største tilføjelse til Stuntman-licensen er nok multiplayer. Her kan op til otte spillere, enten via Link eller nettet, ræse om kap med hinanden. Men eftersom spillet hedder Stuntman, er der også visse finesser ved løbene. Løbene handler, præcis som singleplayerdelen, om at lave stunts. De points man optjener, kan konkurrenterne stjæle ved at køre hårdt ind i en. Desværre virkede netop denne funktion ufærdig, blandt andet fordi der ikke var megen forbindelse mellem sammenstød og tyveri af points. Man kunne bumpe blidt ind i en



FAKTA

HELT ELLER SKURK?

Med både motorcykler, jeeps, buggyer og brandbiler er der nok at køre i. Og det herlige er at man ikke altid er filmens helt. Nogle gange er det eksempelvis i stedet skurken, og som du ved, så har han det nogen gange meget sjovere end den upagede helt. Ja, det skal nok blive godt.

modstander og overtage points, mens et hårdt sammenstød måske ikke blev belønnet overhovedet. Banerne er modeleret efter singleplayerbanerne, dog med det raffinement, at banerne samtidig foregår i en filmby.

På trods af diverse tilføjelser og nyskabelser, er Stuntman: Ignition mere eller mindre det samme som forgængeren. Det lidt perfektionistiske sindelag, som spillet kræver, vil formentlig gøre Ignition til en titel, man enten hader eller elsker. Det bliver spændende om Paradigm kan pudse spillet helt af til udgivelsen.

— Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMERACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Med få måneder til udgivelse, bliver det interessant at se, om Paradigm får strøget folderne ud af spillet.

Hvor brænder det?

Et lyspunkt i politifilmene, er da man stiger ombord i en brandbil og hører gennem politibil, søjler og ender med at torpedere en tankbil. Det har vi desværre intet billede af...





Meget lækkert lovet.
 Der har aldrig mangleet god grafik i Call of Duty-spillene, men Modern Warfare må uden tvivl siges, at være det flotteste. Alt fra vandeffecter til ansigter og våben er fremragende lovet.



TO SIDER AF SAMME SAG I Modern Warfare spiller du både de amerikanske styrker i nutiden og samtidig det engelske SAS, som forsøgte at fange en terrorist for 15 år siden. Begge historier væves langsomt sammen til en.

En helt moderne supersoldat

Call of Duty siger farvel til Anden Verdenskrig og indtager fremtidens slagmark



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Platform PC/PS3/X360 Udvikler INFINITY WARD Udgiver ACTIVISION Genre ACTION

Den moderne krig har udviklet sig. Fra at handle om en kamp om territorium, ressourcer og hadet til et naboland så er det i stedet blevet en kamp om ideologier. Et lands stående hær er ikke nødvendigvis en trussel, det er i stedet små grupperinger, radikale separatister og fundamentalister, der udgør en trussel mod verdensordenen.

I mange år var Sovjet den store fare i øst, og da stormagten blev opløst, opstod der en masse ekstreme grupper, alle med hver deres mål og ønske. En ukrainsk ultranationalist har nu, én gang for alle, tænkt sig at sætte verdensmagterne på plads. Han bakkes op af et arsenal af atomvåben og medarbejdere uden hverken skrupler eller moral.

Som titlen antyder, handler det seneste Call of Duty om moderne krigsførelse. Det udspiller sig i to forskellige tidsperioder. Dels får vi chancen for at følge de amerikanske marine-soldater, som i nutiden leder efter, hvad de regner for verdens største fjender, i mellemøsten, og dels trækker vi i tøjet som en britisk SAS-soldat, der forsøger at eliminere fjender 10-15 år tidligere. Præcis som med de tidligere spil i serien vil de forskellige historier blive syet sammen til én stor. På den måde får du indblik i præcis, hvad det egentlig er, der foregår, og hvorfor vi så befinder os, hvor vi nu engang gør i dag. Det hele begynder på et russisk fartøj, der bordes af SAS midt om natten. Målet er at eliminere manden, som i fremtiden vil blive en trussel mod verdensfreden. Men som den slags ting nu engang gør, så går det helt af helvede til, og missionen mislykkes. Der spoles fremad til nutiden, og jagten går videre, mere intens end nogensinde før. Som sædvanlig er slagmarken en kakofoni af råb, skrig og geværlid. Panikslagne soldater skriger, granater eksploderer, og

Premiere OKTOBER



Online igen min ven

Da Call of Duty-serien med tiden er blevet rasende populær online, specielt på konsollerne, så vil det fjerde kapitel naturligvis indeholde den del.

maskingeværsilden ligger konstant i luften. I det fjerne kan kampvognenes buldrende motorer høres, og ovenfor summer helikoptererne forbi. Infinity Ward har satset stenhårdt på at skabe det komplette lyd billede, og når vi ved, at de ikke går på kompromis på netop dette punkt, så kan du nok regne ud, at det er vidunderligt.

Noget vi virkelig lagde mærke til under demonstrationen, mens vi fik demonstreret en række missioner, var, hvordan Infinity Ward virkelig satser på et meget varieret tempo. En forholdsvis rolig rekognosceringsopgave kan på få sekunder forvandles til et regulært slag, hvor kuglerne bare leder efter et eller andet at bore sig ind i, og hvor soldaterne falder som domi-

FAKTA

DET KOM SIG AF

Der er mange der har reageret på at Call of Duty-serien nu foregår i samtiden og ikke under Anden Verdenskrig som de tidligere spil. Det kan da også synes mærkeligt eftersom det første, der blev ud-ivet til Xbox 360, altså Call of Duty 2, blev maskinens mest succesrige spil, men Infinity Ward har hele tiden haft lyst til at tage serien i nye retninger og med Modern Warfare, så lader det til at der vendes op og ned på et par væsentlige ting.

nobrikker. Regn med at Call of Duty 4: Modern Warfare vil levere stort set alt det, du kan forvente dig af moderne krigsførelse. Soldater sættes ned fra helikopter via reb, der bruges nattesyn, der kan skydes gennem vægge med specialammunition, og du har et arsenal af mere end 70 forskellige våben. Desuden loves der natmissioner, infiltrationer og alt det andet, der nu engang hører med til nutidens krigsførelse.

Hvis du virkelig havner bag fjendens linier med meget lidt håb om at overleve, så har du også muligheden for at tilkalde fly og helikoptere, der så tæppebomber fjendens stillinger og på den måde giver jer håb. Det kan også være en kampvogn, der skal ryddes af vejen, så I kan fortsætte fremad. I luften hænger hjælpemidler som Apache Longbow, Cobra, F-16, A-10 og flere andre enheder, der altid er parate til at give en hjælpende hånd med.

På onlinefronten vil der være de mest velkendte klassikere, men samtidig helt nye som Team Hardpoint. Her skal holdene indtage og forsvare en række positioner på banen. Til din hjælp har du en række satellitter, der kan bruges til at udspionere fjenden og derigennem indkalde f.eks. et bombardement. Call of Duty 4: Modern Warfare ser utrolig lækkert ud, og det faktum, at vi står til at få et spil, der minder om de tidligere i serien, men samtidig har en nærmest Black Hawk Down-agtig atmosfære, gør, at jeg har svært ved at kontrollere mine kropsvæsker. At Activisions roste serie endelig tager et skridt i en anden retning, har jeg ventet længe på, og jeg ved, at Infinity Ward ikke skuffer os.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Det er slut med Anden Verdenskrig. Nu står den på nattesyn, lasersigte og helt nyt militærisenkram.



GIV MIG LIGE LYGTEN Som du kan se fra billedet, så er det lykkes Infinity Ward at lave et fantastisk lys.



Styr en psykopot
 Det har været vigtigt for IO, at ens hold kunne klare sig selv og ikke være afhængig af ens kommandør. Det kan dog give problemer med Kane.

KOMMER TIL
XBOX 360

Premiere 2007

Helt psykopatisk!

De danske spil-darlings hos IO Interactive er snart klar til at slippe deres psykopatiske makkerpar løs...

KANE & LYNCH: DEAD MEN
 Platform PC/XBOX 360/PS3 Udvikler IO INTERACTIVE Udgiver EIDOS Genre ACTION

Følelsen af at sidde i et selskab, man helst ville rive halsen om på, men af imbecile grunde er tvunget til at være i, er en vi alle kan relatere til. Hvorvidt det drejer sig om den altid højtråbende svigermor, det dødsyge forretningsmøde eller en gruppe af mennesker, som bare har påtvunget sig plads i dit område, så kræver det rigeligt med tålmodighed og ofte en masse alkohol. Man kan næppe undgå nogen at lede tanker hen på småpsykopatiske fantasier undervejs.

Tilføj samtidig en søn, der har begået selvmord, og et efterfølgende liv som lejermorder, der godt nok skulle ende med den helt store pensionsordning efter et større røveri i Venezuela, men i stedet har givet dig en dødsstraf. Det beskriver stort set Kanes liv, som det er i dag. Det er skæbnens grusomme vilje og ikke et liv han selv har bedt om, men det er ofrene fra Venezuela ligeglade med. De kaprer den vogn, der skal køre ham til dødsgangen og sætter en tidsfrist på tilbageleveringen af de stjålede sager. Forinden har de kidnappet hans kone og datter,

og giver samtidig den ekstremt skizofrene og ustabile pillemisbruger Lynch, der også var på vej til den elektriske stol, ansvaret for at holde Kane i ørene.

Denne intrikate cocktail lyder bedre end en amerikansk sitcom og skal sammen med et tilgængeligt gameplay være nøglen til IO Interactives næste store succes. Det danske udviklerhold har godt nok gjort sig til et kæmpenavn gennem Hitman-serien, men det er alligevel Freedom Fighters, der mest danner grundlaget for Kane & Lynch. Væk er det komplekse gameplay fra Hitman, der krævede fuldstændig præcis timing og masser af fingerspitzgefühl, og i stedet stilles man med en kaotisk, men yderst interessant og grusom historie, der med to meget forskellige personer skal danne rammen om masser af action.

Historiens fokus i Kane & Lynch har samtidig haft sin indvirkning på spillets fremtoning. Kedelige skærme med statistikker og instruktioner forud for næste baner hører til fortiden og i stedet fortælles det meste af spillets handling gennem dialogen mellem Kane og Lynch – en af grundene til, at IO Interactive valgte at benytte to antihelte i stedet for én. Resten af interfacet er ligeledes



DET FUNGERER GODT De computerstyrede personer i Kane & Lynch agerer fuldstændig overbevisende i deres fremtoning. Du vil ofte se dem smide sig på gulvet og trygle dig om nåde.

FAKTA
GOOGLE-MAPS
 At udvikle et næstegenerations spil kræver ofte millimeterpræcise detaljer og derfor har IO Interactive blandt andet gjort brug af Google Maps, når de har skabt de virtuelle udgaver af Kane og Lynchs destinationer. Det er bestemt også et imponerende syn at se ud over Tokyo fra en skyskraber og se en virkelighedstro kopi af den japanske hovedstad. Gad vide om man kan få noget lækkert sushi demede?

blottet for unødvendigt fylde og styringen er skåret direkte ind til benet. På overfladen en blanding af Freedom Fighters sjove, men tilgængelige game-play og Hitman-seriens grusomme og barske indhold. Ikke dårligt!

Kane & Lynch er dog ingen overfladisk blanding, og når man gennem historien vil komme vidt omkring i verdenen, vil man samtidig blive udsat for en meget forskellige scenarier alt afhængig af banen. Man er ikke alene om missionerne og foruden Lynch har Kane hyret et par lejermordere, men hans plettede ry som en enspænder, der ikke har megen sympati for sine svende, giver ham i starten af spillet ikke ligefrem

de skarpeste knive i skuffen at samarbejde med. Som man nærmer sig guldsalten og billetten til sin frihed får man derfor også mulighed for at opruste sin lille hær – som nok skal blive mere end nødvendig.

Spillets store guldgrube ligger dog i holdets kunstige intelligens, som ikke kræver mange instrukser. Dette har naturligvis en positiv effekt eftersom man kan fokusere på sit eget foretagende, men når man har en rablende psykopat som Lynch med ombord, kan det sagtens give bagslag – hvilket lige præcis er IO's ønske. Forholdet mellem den mere stabile lejermorder Kane og den fuldstændig ukontrollable Lynch kan ofte være så anstrengt, at det slår gnister, og Lynchs frembrusende og kompromisløse adfærd kan ofte få byerne til at vrimle med politi og få gaderne til at ligne krigen på Nørrebro.

IO Interactives andet næste-generations projekt har enormt potentiale til at blive et kæmpe trækplaster, hvilket den lækre visuelle flade nok skal gøre sit for at pynte på. Udover en kraftig videreudvikling af crowd-systemet fra Hitman, som betyder flere og mere intelligente statister, har de grafiske tryllekunstnere hos IO samtidig arbejdet hårdt på at forbedre lys og skygger. Derved er den danske udvikler også i stand til at skabe langt mere varierede og ikke mindst stemningsfyldte baner end tidligere.

Selvom Kane & Lynch er stadig har et stykke igen før spillere verden over kan gå på opdagelse som psykopater, så tyder alt på, at IO Interactive står med endnu en vinder i hånden. Deres forsøg på at opløse forholdet mellem historiefortælling og spil er ikke kun interessant, men



LIDT KAOS Hverken Kane eller Lynch er nogle populære gutter hos politiet verden over, og der skal heller ikke meget til for du har hele forcen efter dig. Hvorvidt IO er blevet inspireret af gadekampene på Nørrebro om ungdomshuset vides ikke, men kaotisk bliver det hurtigt.



FAKTA

HVOR ER MIT FEG?

Det er et alment kendetegn for udviklere, som er virkelig passionerede omkring deres spil, at lægge små påskeæg og besked-er ud i deres spil, hvorfor det første Hitman spil blandt andet afslørede, at holdet havde FCK blod i årene. I Hitman: Blood Money har man efterfølgende fundet små hints, der tydeligt pegede på et Kane & Lynch-spil.

virker også til at være løst med bravur, og at de udvikler en form for åndelig efterfølger til Freedom Fighters med en meget mere interessant historie gør os ikke mindre kåde. Spillet vil sågar indeholde en form for multiplayer foruden den næste selvfølgelig co-operative del, men nærmere detaljer vil IO endnu ikke ud med. Om spillet giver jubelråb og salgstal i samme grad som Hitman vil kun tiden vise, men vi glæder os i hvert fald umådeligt meget til at udleve vores psykopatiske side med Kane og Lynch. Vi glæder os meget til at modtage den første spilkode her på redaktionen.

—Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Kane & Lynch ser yderst lovende ud. Det er flot, tempofyldt og ikke mindst lidt anderledes.



DIG OG HVILKEN HÆR? Eftersom IO har valgt at udvide ens personlige arsenal med tre hjælpere, så er fjenderne naturligvis også blevet mere talstærke. Selvom spillet langfra kræver samme listefødder som Hitman, så skal man alligevel passe på dit støjniveau.



Rap-hunden

Sony's rappende hund fejrer sit 10 års jubilæum



PARAPPA THE RAPPER

Platform PSP Udvikler SONY
Udgiver SONY Genre PARTY

Da Sony lancerede PaRappa The Rapper for nu ti år siden, var det blandt den indledende bølge af rytmespils-genren, og nu fejres den syngende hund på PSP i anledning af sit jubilæum. Men er hunden stadig fresh?

Historien er den samme, grafikken er den samme og de forskellige beats og raps er de samme. Det skal naturligvis forstås som en hyldelse til det oprindelige spil, men selvom der er pillet lidt hist og pist, såsom enkelte grafiske forbedringer og multiplayer, så længes man stadig efter mere nyt. Her er det især ærgerligt, at den nye multiplayer-del, hvor op til fire personer kan dystre i at rappe, ikke er en del af den tidlige version, jeg har kastet mig ud i. I stedet klarede jeg relativt hurtigt de seks forskellige raps, hvor din 'konkurrent' først rapper en sætning, som du derefter skal gentage minimum ligeså godt. Skal du ud og høste de store point, så skal du dog køre dit eget løb og vise hvordan det skal gøres.

Mit største problem med spillet er dog forholdet mellem den søde, meget børne-fokuserede historie og så det ret komplicerede gameplay. Det hele er fortalt meget nuttet, bakket godt op af den simple farvepalette og den 2D-agtige grafik. Når man skal rappe stilles der imidlertid store krav til ens rytmiske kunnen og kreative evner. PSP-udgaven tjener i mine øjne på nuværende tidspunkt to formål: at give krævende fans lidt jubilæums-lir samt multiplayer, og at introducere den rappende hund til et nyt publikum. Det skal nok lykkes, på trods af spillets ubalance mellem børne-appeal og en høj sværhedsgrad, men så heller ikke mere.

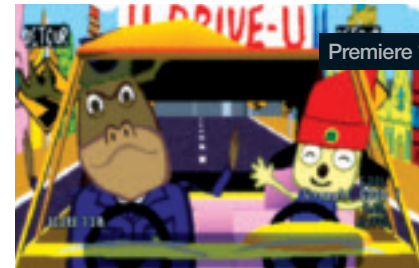
—Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Sjovt, men lidt for gammeldags og svært. Dette bliver ikke en sindsoprivende fed oplevelse.



Premiere SEP



SKÅRET UD I PAP Da Parappa the Rapper udkom på PlayStation var spillet visuelt prangende og anderledes, men i dag virker det bare ekstremt simpelt og ligetil.



SNIPE, SNEAK AND BLAST YOUR WAY TO BERLIN

Hour of Victory allows you to play a key role in the pivotal battles of World War II using the skills and game-play style you prefer. Sneak into enemy objectives as a covert operative, storm the gates as a British Commando, or snipe from afar as an Army Ranger – the choices you make on the battlefield affect the entire war.

Hour of Victory takes place in highly-detailed levels that painstakingly reproduces the most famous battlegrounds in the European theatre.

16+

15

Hour of Victory © 2007 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.
Hour of Victory is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY
and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC.
Used by permission. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

XBOX LIVE

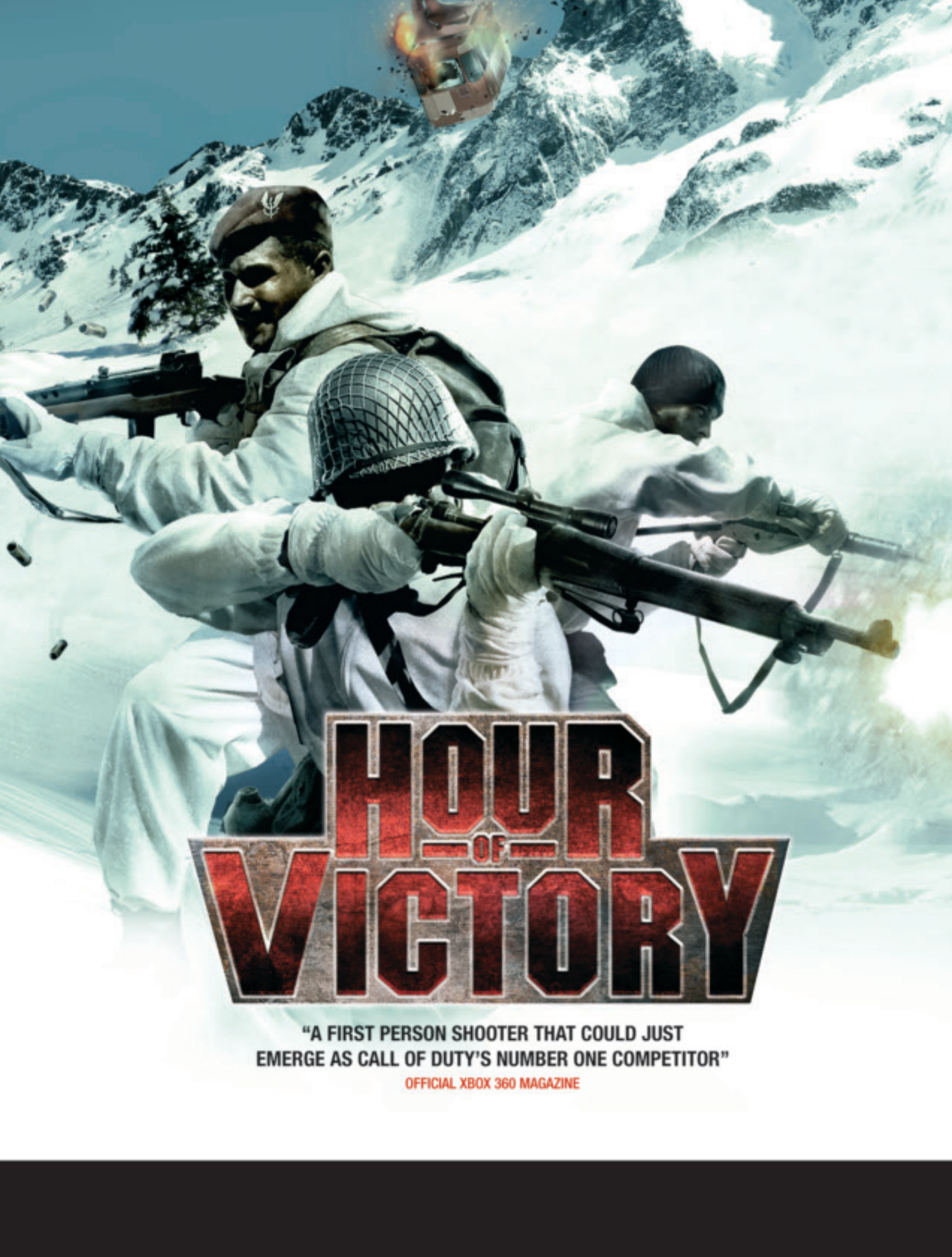


XBOX 360

MIDWAY

www.dk.atari.com

FONA



HOURL OF VICTORY

"A FIRST PERSON SHOOTER THAT COULD JUST
EMERGE AS CALL OF DUTY'S NUMBER ONE COMPETITOR"

OFFICIAL XBOX 360 MAGAZINE

BIOShock

Efter et besøg i New York fortæller Gamereactor, hvordan der ser ud under overfladen...

Platform **PC / XBOX 360** Udvikler **IRRATIONAL GAMES** Udgiver **TAKE 2** Genre **ACTION** Premiere **AUGUST**



HOCHK

BAMSEFAR ER KOMMET!

Det mest velkendte symbol, når det kommer til Bioshock, er uden tvivl den store mand i den gammeldags dykkerdragt og den lille pige, han beskytter. Ved første øjekast virker han langsom og kluntest, men han er langt hurtigere end man tror. Big Daddy kaldes den brutale dykker, og ham udfordrer man ikke, uden at have en god plan i baghånden. Hvad der reelt findes under dragten, ved ingen, men udenpå sidder der et kæmpe bor, der gør ondt.

Flammerne som slikker de brændende vragede er det eneste, der lyser op i natten

Det er heldigt, at jeg får lov til at begynde med begyndelsen denne gang, for det er aldrig sjovt, at blive kastet hovedkulds ind i noget, en udvikler anser for at være deres hjertebarn og så fuldstændig miste sammenhængen øjeblikkeligt. Da jeg forleden besøgte Take 2 i New York, så fik jeg faktisk en del timer sammen med Bioshock, og jeg fik lov til at opleve præcis det, som millioner af spillere verden over vil opleve denne sommer, når de starter deres egen udgave af spillet op: Et flystyrt til havs.

Her står jeg så og træder vande midt ude på

havet. Flammerne som slikker de brændende vragede og det antændte brændstof, er det eneste der lyser op i natten. Eller? Er der ikke noget andet, der lyser et eller andet sted derude? Jo, det er der helt bestemt. Selvom jeg aldrig har testet spillet før, så kender jeg allerede alt til indledningen. Jeg har nemlig nærstuderet de mange små trailere, som er sluppet fra spillet, og mine forventninger har hele vejen været skyhoje. Derfor kommer det knejsende fyrtårn i horisonten heller ikke som en stor overraskelse. Jeg ved, at jeg er nødt til at svømme tættere på og udforske det hele – og denne gang er det mig selv, der har kontrollen over begivenhederne. Inde i fyrtårnet er der mørkt. Jeg vandrer

PLASMIDER Plasmider er kemiske opdateringer, som kan forandre din krop. Når du lader nålen gå ind i venen og sender den biokemiske substans derind, så ved du aldrig med sikkerhed, hvilke festligheder det ender med. Overalt i Rapture findes der reklamer for de mange plasmider og hvad de gør.



HELT ELEKTRISK: En god måde at spare lidt på ammunitionen på, er at give fjender stød først. På den måde redder du dig et par sekunder til at skifte til de mere konventionelle våben, og fylde den paralyserede krop med kugler.

lidt rundt indtil jeg finder en elevator, som fragter mig ned under vandets overflade. Pludselig toner en allerede indspillet meddelelse frem i elevatorens højttaler. Jeg får de første informationer om, hvilken slags verden Rapture gemmer på og hvad der ligger til grund for byens eksistens. Elevatoren

Der går ikke mange øjeblikke før jeg har samlet mit første våben om og forvandler liv til friske lig...

taber fart, og langsomt stopper den helt. Med det samme fornemmer jeg, at der sker noget på den anden siden af elevatorens døre. Et eller andet har forladt livet på jorden på en brutal måde. Det er svært at sige præcis, hvad der sker på den anden side af dørene, men kamphanerne er i hvert fald ikke på god fod med hinanden. Pludselig er det slut med luksuslivet som beskuer, og der går ikke mange øjeblikke før jeg har samlet mit første våben op og forvandler liv til friske lig.

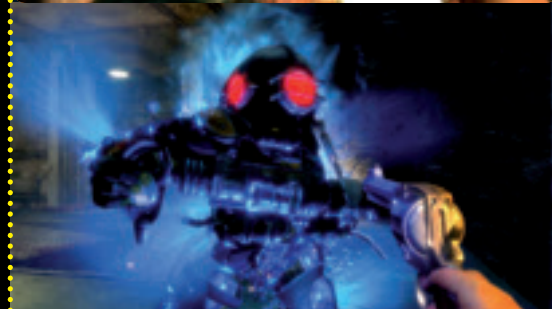
Dem af jer der venter på den perfekte cocktail af rollespil og action, kommer dog til at vente lidt længere. Bioshock er actionmættet allerede fra

begyndelsen. Der er ikke meget tid til at gå rundt og indsnuse atmosfæren i. Våbenarsenalet vokser hurtigt og det forventes af mig, at jeg stort set går løs på alt der rører sig. Ting fra mørket angriber mig, og de har ikke i sinde at forsøge at snakke sig ud af situationen først. Folk er altså så ugæstfrie. Specielt dem der bor i en nedslidt, gammel undervandsby. De er altid de værste.

Den står på action hele vejen, men spillet er stadig ikke uden den lovende udvikling af din karakter. Bioshock handler nemlig i høj grad om at udvikle din karakters evner ved, at fylde ham med alverdens kemiske substanser. Der er sprøjter overalt, og de er alle sammen fyldt med forskellige genetiske cocktails, der giver dig helt nye egenskaber. Effekten af dem har dog intet at gøre med at kunne danse hele natten eller vinde mesterskabet i væggløftning, men i stedet f.eks. at kunne skyde flammer ud af hænderne eller sende elektricitet. Foruden de helt åbenbare fordele (antænde og brænde fjender og zappe dem), så kan den slags evner også bruges mere indirekte, f.eks. til at løse spillets gåder med, eller bare sørge for ikke at ende i en nærkamp. Et velplaceret lyn gennem en vandpyt på et vådt gulv får øjeblikkeligt en modstander, mens en lille stikflamme hurtigt kan

antænde de olierester og andet, der er i nærheden. På den måde kan det hele altså blive en smule mere taktisk. Men gåderne så? Et velplaceret stød kan genstarte maskiner der mangler strøm, mens ilden kan smelte døre, der for længst er isede til. Hurra!

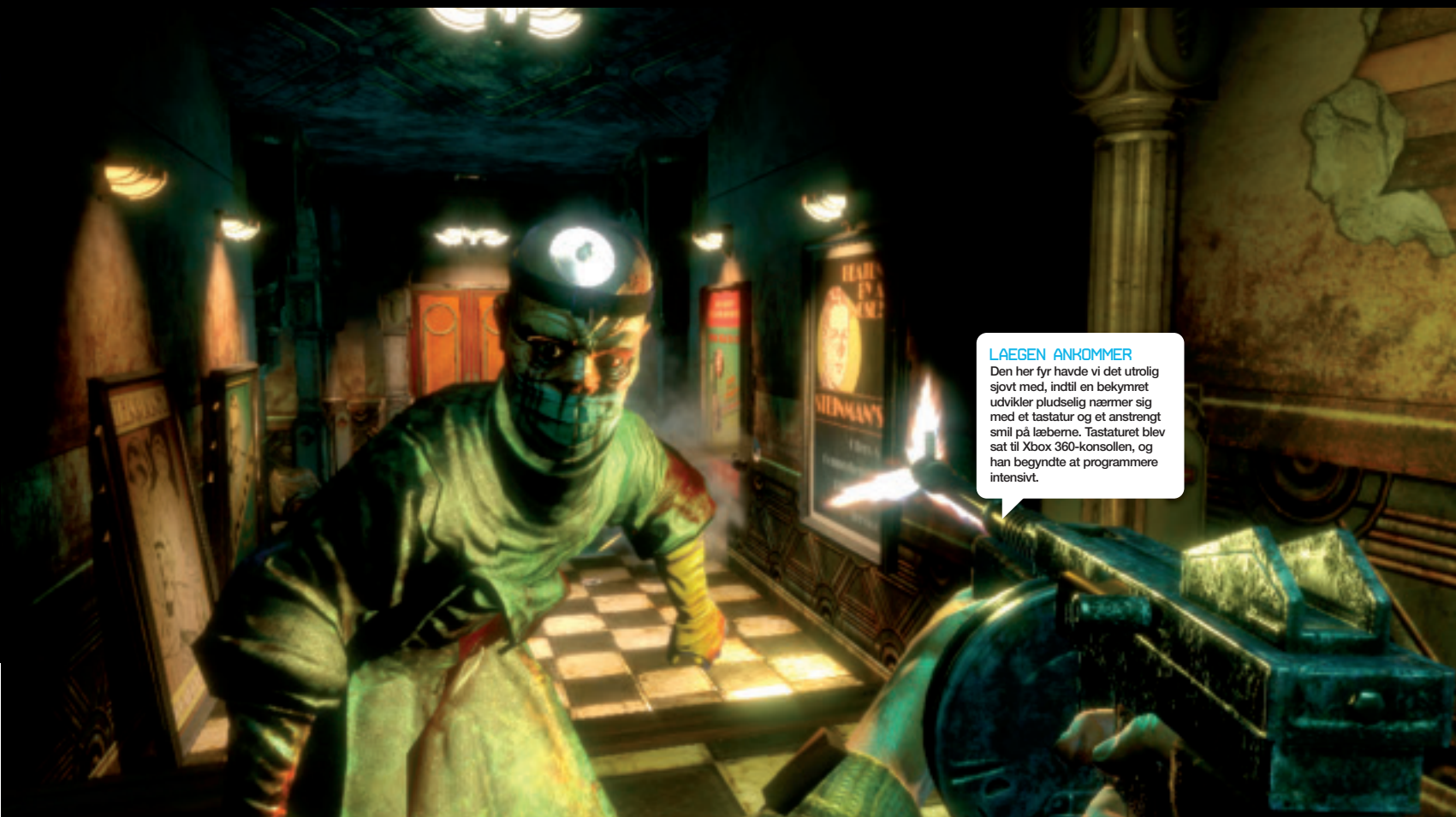
Det eneste, som blødgør de mange hektiske kampe og dermed giver lidt mere variation til spiloplevelsen, er muligheden for at hacke sig ind i forskellige maskiner i Rapture. En lille, svævende robot bliver din ven for livet, hvis det lykkes dig at reparere ham tilfredsstillende. Det at hacke virker måske så i sig selv lidt malplaceret, da der er tale



AAARGGG! Den sjoveste plasmide vi testede under i New York var Rage. Sådan helt kortfattet kan du kaste den direkte mod et offer, der så efterfølgende bliver rasende. Og i hans raseri kaster han sig direkte mod det første han ser. Med lidt taktik kan det faktisk lade sig gøre, at få fjenderne til at tage hinanden af dage.

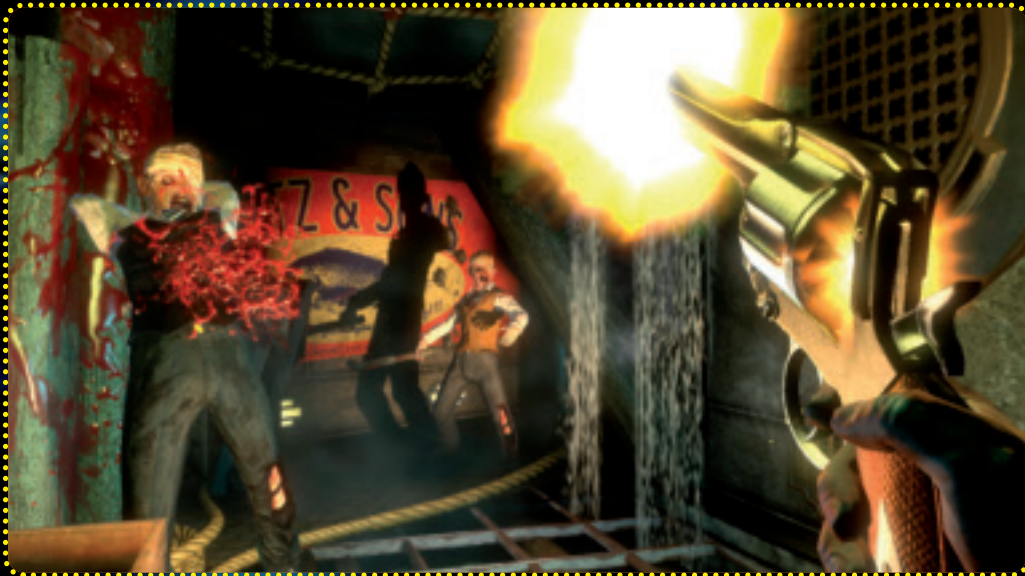


STØRRELSEN HAR BETYDNING Det er svært at danne sig et billede over præcis, hvor stor Rapture er. De rum du går rundt i har tit vinduer ud mod vandet, og de dele af byen du kan se derfra, kommer du faktisk til at besøge. Ja, det lover udviklerne i hvert fald.



LAEGEN ANKOMMER

Den her fyr havde vi det utrolig sjovt med, indtil en bekymret udvikler pludselig nærmer sig med et tastatur og et anstrengt smil på læberne. Tastaturet blev sat til Xbox 360-konsollen, og han begyndte at programmere intensivt.



VALGMULIGHEDER At løbe direkte mod alt med fingeren på aftrækkeren, er ikke altid den bedste taktik. Hvis du spiller lidt mere forsigtigt og langsomt, så vil du også lægge mærke til, hvad de enkelte rum byder på af kampmæssige fordele. Måske findes der noget, der kan antændes?



IRRATIONAL Bioshock er Irrational Games første spil til Xbox 360, men udvikleren er ingen nybegynder. Freedom Force, SWAT 4 og System Shock 2 er alle spil udviklet hos Irrational Games. System Shock 2 har i øvrigt et dedikeret følge.

om et mini-spil, hvori man skal sammensætte nogle rør og derved få en eller anden væske fra A til B.

Når jeg sidder og sætter rørene sammen, så får jeg følelsen af, at der skulle være flere af den slags åndehuller. Den del af Bioshock, jeg indtil videre har spillet, er lidt for intensivt til mig.

Irrational Games har virkelig skabt en interessant baggrund for den verden, jeg bevæger mig rundt i. De har opbygget en fuldstændig gennemarbejdet by, fyldt til randen med smukke ting og en fantastisk indretning. Alt er gennemtænkt og passer perfekt sammen. Miljøerne er veldesignede, varierede og det virker faktisk en smule skuffende, kun at skulle opleve dem i et halvmørke. Der findes reklamer for et utal af produkter overalt i byen, og Rapture

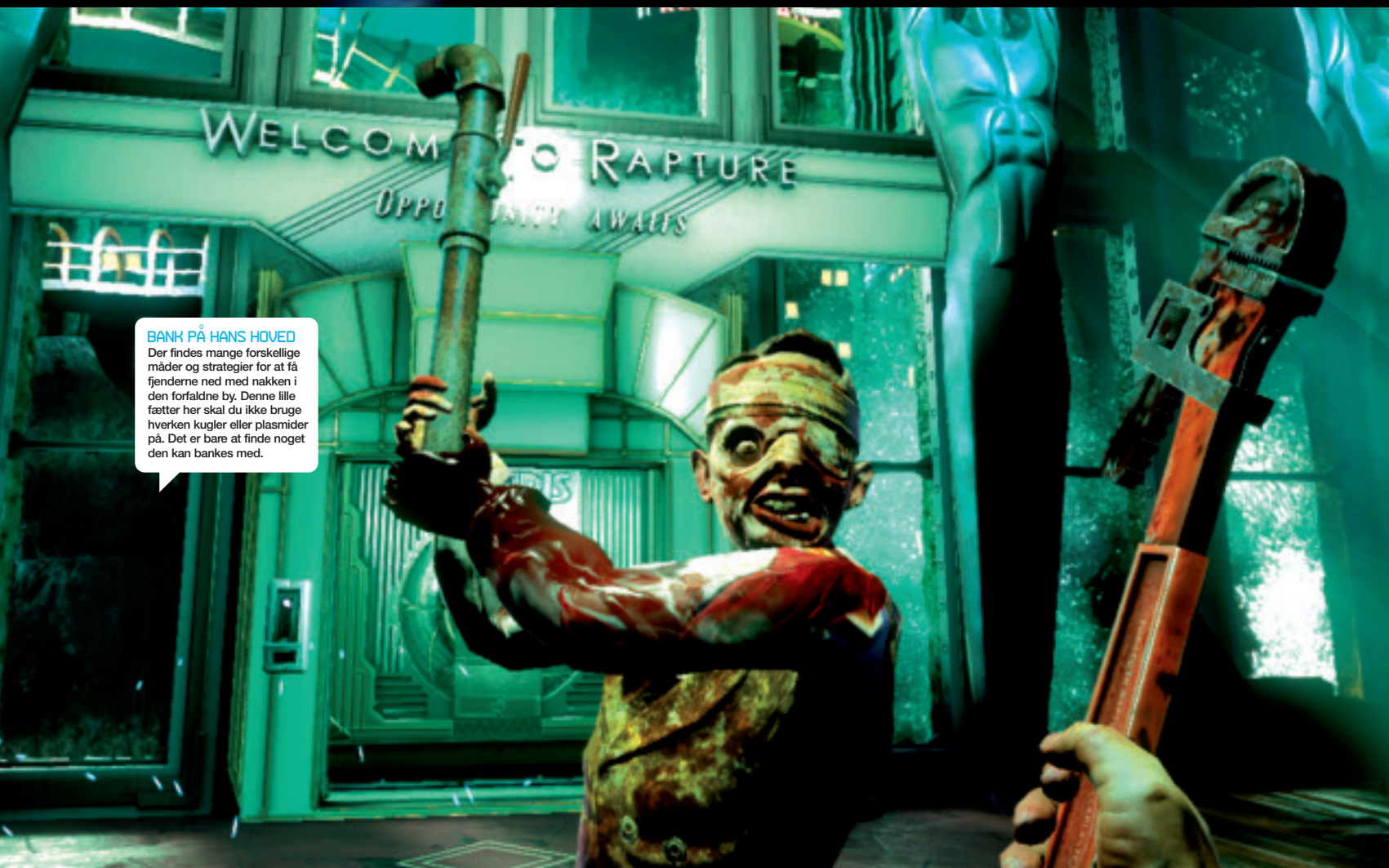


GRIMME HREBS! Verdens mest begavede mennesker flygtede ned under havets overflade for at skabe det mest idylliske sted. Alt der er tilbage af mig er denne overdimensionerede krebs og et brændt ansigt.

nærmest gennemsyres af en eller anden positiv 50'er-stemning. Det er på en gang både futuristisk og retro-agtigt. Fremtiden var dog, som alle ved, betydeligt bedre før. Dette er helt tydeligt i Bioshock. Rapture lignede, inden katastrofen indtraf, et elitært og prægtigt sted, som man sagtens kunne spendere sit liv i. Jeg synes dog, at Irrational Games har lavet en fejl. De har ødelagt den smukke verden, de selv

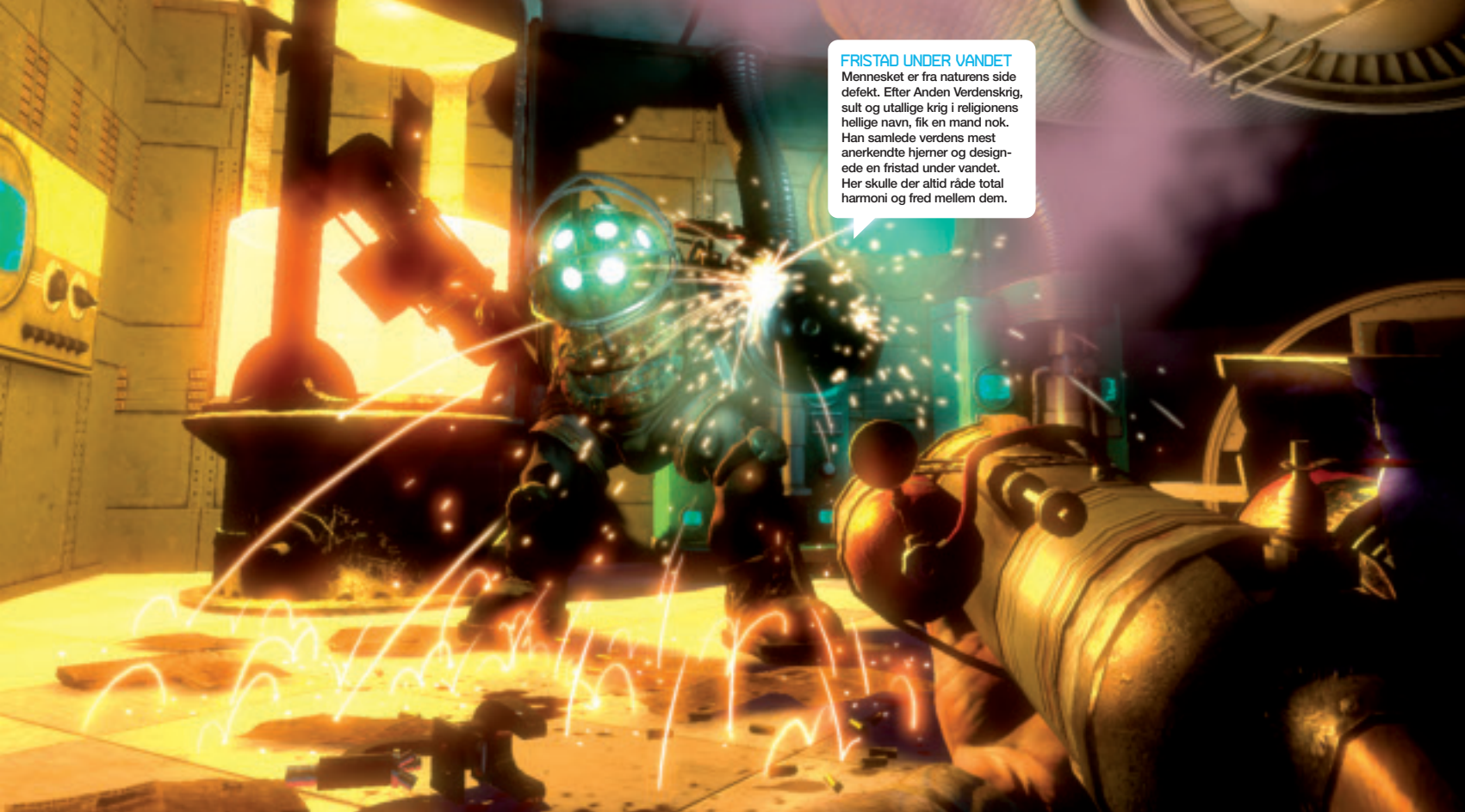
Der findes reklamer for et utal af produkter overalt i byen, og Rapture nærmest gennemsyres af en eller anden positiv 50'er-stemning...

har opbygget. Alt er mørkt, og meget går til spilde på den måde. Jeg ville meget hellere have gået på opdagelse i The Rapture inden ødelæggelsen. Eller måske i stedet havde været der både før, under og efter hele ødelæggelsen. Dog er oplevelsen af at spille Bioshock i et rum fyldt af nervøst leende udviklere og overraskende skribenter, langt fra den oplevelse, som Bioshock vil være hjemme i sofaen. Måske vil det jeg har oplevet som ren og skær



BANK PÅ HANS HOVED

Der findes mange forskellige måder og strategier for at få fjenderne ned med nakken i den forfaldne by. Denne lille fætter her skal du ikke bruge hverken kugler eller plasmider på. Det er bare at finde noget den kan bankes med.



FRISTAD UNDER VANDET

Mennesket er fra naturens side defekt. Efter Anden Verdenskrig, suft og utallige krig i religionens hellige navn, fik en mand nok. Han samlede verdens mest anerkendte hjemmer og designede en fristad under vandet. Her skulle der altid råde total harmoni og fred mellem dem.



NATE WELLS

Lead designer, Irrational games

Hvordan kom du ind i netop denne branche?

- Jeg studerede medicin, da lysten til at lave noget andet pludselig åbenbarede sig. Men jeg har altid vidst at jeg ville lave noget kreativt. Nu blev det så spil.

Som Lead Designer på Bioshock, hvad er du så mest stolt over?

- Det er et let spørgsmål - Big Daddy.

Hvor kommer inspirationen til ham fra?

- Jeg er selv dykker og fascineret af dykningens historie. De første dykkere har virkelig inspireret mig. Dem som turde gå ned i dybet.

Hvorfor valgte I at odelægge Rapture?

- Det var det logiske skridt i forhold til historien. Alle utopier falder før eller siden sammen. Dette gælder også Rapture.

Hvad kan du afsløre om hovedpersonen - hvor stor betydning har han i spillet? Er der nogle hemmeligheder gemt under overfladen?

- Jeg kan ikke afsløre noget som helst om ham lige nu. Men jeg kan sige, at det er mig, der har lagt stemme til ham!



ÆSTETISK LÆKKERT

Alt ser bragende godt ud, når man travrer rundt under vandet. Hospitals-afsnit, maskerade-fester, restauranter og tandlæger. Der findes det hele i byen, og det er fremragende designet. Teknisk set kan spillet ikke konkurrere med f.eks. Gears of War, men æstetisk er det lysår smukkere.

action, tage sig lidt anderledes ud derhjemme, når jeg sidder der alene uden en tidsgrænse og selv kan nyde spillet. Det håber jeg virkelig, for jeg har på fornemmelsen, at Rapture virkelig vinder en del points ved at blive oplevet langsommere og med lidt mere lys på, i stedet for i skæret af en overophedet flammekaster.

Våben findes der absolut i Bioshock, men der er kun seks for-skellige. Resten af variationen kommer fra dine muligheder ud i at modificere dem efter behag. Selv ammunitionen kan du lege med, så der findes masser af plads til eksperimenter. Og hvis det

SUPERLÆKKERT VAND Vandet i Bioshock imponerer virkelig grafisk. Både i begyndelsen, når man svømmer rundt ude på havet og senere i spillet, når oceanet presser sig mod de enorme glasvægge.



ACTIONROLLESPIL? Ret tidligt blev Bioshock markedsført som et actionrollespil, men i dag står det klart, at der nok mere er tale om et rendyrket actionspil, og det er det, vi skal nyde i slutningen af sommeren.

ikke skulle være nok, så er der også over 50 forskellige genetiske ting at lege med.

Rapture er en mørk verden, fyldt med kaos. Efter

Bioshock vil uden tvivl levere et tætpakket, skræmmende og intensivt adrenalin-spark, der faktisk slår alle konkurrenterne i design.

at have spillet mig igennem hele indledningen, stødt på flere forskellige fjender og pumpet min krop fuld af plasmider og leget med arsenalet af våben, er min indsigt i spillet dog blevet større. Jeg tror ikke jeg tidligere har haft et helt klart billede af, hvilken slags spil Bioshock i virkeligheden er. Dog står mine indledende observationer stadig fast. Bioshock vil uden tvivl levere et tætpakket, skræmmende og intensivt adrenalin-spark, der samtidig designmæssigt slår konkurrenterne af banen. Hønt mod slutningen kommer vi til at få blændende actionspil mellem hænderne.

_Love Bolin



TAK FOR DENNE GANG

Med Halo 3 har Bungie tidligere sagt, at dette samtidig bliver afslutningen på den populære FPS-serie. Der er dog ingen grund til at tro, at firmaet ikke fortsætter med at udforske universet i et væld af forskellige spil, men det er nok uden Master Chief.

FÆNOMENET

15 millioner solgte spil senere står Bungie hårdføre actionhelt på toppen af actiongenren. Gamereactor fortæller alt om Halo-spillene, inklusiv Halo 3

Tekst: JESPER NIELSEN Halo-fakta: JESPER NIELSEN

ARVEN FRA MARATHON

At Marathon er en decideret forgænger til Halo, er de færreste i tvivl om, ikke mindst fordi visse personer, grafiske tegn og andre referencer er gemt overalt i spillene. Hvis du går på opdagelse i Halo finder du for eksempel hurtigt nogle ikoner, som stammer tilbage fra Marathon-tiden.

EN HÆR AF SPARTANERE

Halo udsprang oprindeligt som en idé til et nyt strategispil, hvor man skulle styre en hel hær af supersoldater rundt. Bungie har senere fremvist spillet i sin tidlige prototypeudgave, hvor man kunne se små nuttede Warthogs og Ghosts køre omkring. Ideen bliver nu endelig realiseret med Ensembles kommende Halo Wars.

MASSER AF HELIUM SNAK

De små kujonagtige og meget højlydte Grunts blev hurtigt Halo's humoristisk indslag, og det er faktisk Bungies egen Joseph Staten, der normalt står bag den omfattende historie, som har lagt stemme til, naturligvis tilføjet en god omgang helium.

HALO ER I DAG ET FÆNOMEN, EN INSTITUTION OG ET VIGTIGT SPILIKON

Jeg sidder i et fuldstændig nedkølet Grauman's Chinese Theatre, det er midt i maj og solen koger stjernerne på Hollywood Boulevard udenfor. I lidt over en time har Microsoft's Peter Moore snakket om salgstal for Xbox 360, annonceret en masse nye spil og fortalt alt det sædvanlige sludder, her dagen før E3 2006. Trods utallige fremviste storspil, sidder folk stadig tilbage og venter på noget. På et tidspunkt løfter Moore op i skjorteærmet på sin højre overarm, men til stor skuffelse vi må fortsat vente. Som pressekonferencen nærmer sig sit endeligt og alle er ved at gøre sig klar til at komme ud og trække lidt frisk luft, siger Moore pludseligt og ganske roligt "ná jo... så har vi lige en sidste ting, som vi vil vise jer". Biografen bliver mørklægges og klangen fra en enkelt klavertangent lyder. Alle ved, hvad der nu skal ske. Hjertet banker hurtigere...

Da de to high school-bekendte, Jason Jones og Alex Seropian, i 1991 grundlagde Bungie, havde de næppe overvejet en fremtid som denne. "Grundlagde" er måske et stort ord at bruge, for de to programmører flyttede blot ned i en kælder, hvor de samlede kasserne til Seropians første spil, Operation: Desert Storm, der trods sit tidstypiske tema, ikke formåede at sælge mere end et par tusinde eksemplarer. Det gjorde Jason Jones' første spil Minotaur, heller ikke, men dette Macintosh-eksklusive spil, formåede alligevel at opbygge en ganske hardcore fanskare. Det var et 2D netværks-baseret spil, hvilket ikke overraskende begrænsede målgruppen dengang en smule, men da efterfølgeren Pathways into Darkness udkom i 1993 med flot 3D-grafik, og hvad der begyndte at ligne en dybere og interessant historie, begyndte visse mennesker i miljøet at få øjnene op for Bungie.

Denne erfaring blev bragt til god nytte i deres næste projekt, skydespillet Marathon. Jason Jones benyttede et fremtidigt rumskib, der var blevet invaderet af en mystisk, fremmed race som spillets tema, det brød alle grænser med avanceret grafik, muligheden for at spille over netværk og ikke mindst kloge, computerstyrede soldater, som hjalp dig i kampen mod den ukendte fjende. Spillet blev frigivet i slutningen af 1994 og allerede året efter så efterfølgeren dagens lys. Spillet blev så populært, at det blev Bungies første spil nogensinde på PC, og så blev det lille, Chicago-baserede firma, pludseligt et stort navn. Deres omsætning steg intet mindre end 500 %. Marathon skulle senere vise sig at danne grundlaget for Bungies fremtid inden for spiludvikling. Spillets centrale temaer var rodfæstet i følelser som forvirring, afmagt, kaos og ikke mindst frygt, hvilket især samlede sig i den onde AI, Durandal, der blev introduceret i efterfølgeren, og som stadig spøger i Bungies dybe historier. Selvom Marathon og dets efterfølgere blev et kæmpe hit for Bungie, fortsatte de succesen med spillet Myth, der udviklede en helt ny gren inden for strategigenren og atter udvidede deres fanbase. Den Chicago-baserede udvikler var næsten ustopkelig. Deres planer om at overtage verdensherredømmet, kom et skridt nærmere, da de grundlagde Bungie West i 1998, mens GTA udgiveren Take 2 hjalp med finansielle likvider og købte 20 % af Bungies aktier året efter.

Mens udviklingen af det manga-inspirerede kampspil Oni var undervejs hos Bungie West, stod Jason Jones med et nyt og top-hemmeligt projekt i hænderne. Spillets udvikling var påbegyndt i strategigenren, baseret på Myths spilmotor, men der var andre planer for denne tydelige videreudvikling af Marathon. D. 15. februar 1999,



HELE BEGYNDELSEN

Det oprindelige Halo begyndte på det enorme rumskib Pillar of Autumn, hvor du i rollen som Master Chief skulle slå The Covenant tilbage, før du tog turen til jorden for at kæmpe videre. Det er en utrolig effektiv begyndelse på et fremragende spil.



DEN STORE HEMMELIGHED

Selvom Bungie var nødsaget til at fortælle meget mere om deres spil for udgivelsen af Halo, var de opsat på at bevare spillets store hemmelighed. I et af spillets bedste cinematiske øjeblikke, oplever vi Privat Jenkins og resten af enhedens overraskende og grusomme møde med The Flood, en virus, som den mystiske ring var bygget til at bevare – og udlette!

VI ER ALTSÅ PÅ RØVEN!

Bungie har fundet inspiration til Halo både i bøgerne og filmenes verden, og hvis man flere gange undervejs i Halo følte en sær lighed med filmen Aliens, så er det ikke overraskende. Bungie var stærkt inspireret af filmen, hvilket blandt andet resulterede i den karismatiske person Sarge og hæderreplikker som "We're screwed! We're screwed, man!"

ET FARVEL TIL JORDEN

Fans af Halo havde især glædet sig til at udkæmpe slaget mod The Covenant på Jorden, både som guerillakrig i urbane miljøer og store slag på grønne sletter. Skuffelsen bredte sig hurtigt, da det fremgik, at kun en brøkdelt af spillet faktisk udspillede sig på vores planet. Dette skabte hurtigt en modvilje til resten af spillet og Bungie har derfor ikke ønsket, at fortælle noget om Master Chiefs færd i Halo 3.



modtog den største uofficielle Marathon fanside en mystisk e-mail. Indholdet var yderst faretruende og var tydeligt beslægtet historien i Marathon. Især slutfrasen vakte opsigt: "Oh, and your poet Eliot had it all wrong: THIS is the way the world ends". Afsenderen gik under navnet Cortana og e-mailen blev hurtigt verificeret som ægte, selvom Bungie naturligvis benægtede alt. Fire andre breve skulle følge, samt en skjult besked på en genudgivelse af Marathon. Snart skulle alle lære sandheden.

Scenen var sat på MacWorld samme år. På trods af, at Bungie nu udviklede til både PC og konsoller, så havde de stadig en forkærlighed for Mac, og Jason Jones valgte derfor at præsentere sit hemmelige projekt på en scene, som Steve Jobs havde betrådt få minutter forinden. Den tydeligt nervøse programmør afslørede til

HALO FORMÅEDE FRA FØRSTE ØJEKAST AT FÆNGE...

jubel og klapsalver Halo, et spil, som fra første øjekast formåede at bjergtage enhver. En fantastisk blanding af store, smukke omgivelser og de klaustrofobiske, sci-fi korridorer, en episk kamp mellem menneskeheden og en fremmed race kaldet The Covenant, og ikke mindst masser af lækre våben og køretøjer. Det var i et ord, smukt. Alle så genialiteten i Halo. Og Microsoft så muligheden for at sikre sig et fantastisk lanceringsspil til deres hemmelige projekt: Xbox. I 2000 chokerede Microsoft hele omverdenen ved købet af Bungie. Take 2 tjente lidt penge og fik lov til at beholde Oni, mens Bungie forsøgte at berolige deres mange fans fra Mac-samfundet. I et dramatisk øjeblik blev Bungie en del af verdens største softwareudvikler, flyttede til Microsofts hovedkontor i Redmond, og slutspurten på Halo var gået ind: Det skulle være klar til lanceringen af Xbox i slutningen af 2001.

Selvom Bungie havde skuffet mange fans ved at flytte deres største projekt nogensinde eksklusivt over på en konsol, så blev Halo stadig fulgt med stor spænding. Spillet udviklede sig i den rigtige retning, og traileren fra E3 2000 står stadig indprentet i hukommelsen som en tidløs klassiker hos mange. Men da offentligheden og pressen fik mulighed for at lægge hånd på en tidlig udgave af Halo på E3 2001, begyndte kritikken at hagle ned over spillet. De skeptiske røster, der mente, at skydespil umuligt kunne

Master Chiefs rustning har udviklet sig meget, bare fra det første Halo-spil og til det kommende Halo 3, men forskellen ses nok bedst med dette meget tidlige billede.



FØR HALO BLEV TIL HALO

Halo-serien har mange forskellige designmæssige beslutninger bag sig, for det blev som verdens mange spilfans kender det fra Halo. Alt fra tanks til rustninger og ikke mindst historien, er blevet ændret et utal af gange. Det samme er maskinen, som spillet skulle køre på. Det hele begyndte som et Mac-spil og i mange måneder glædede hele holdet af mac-entusiaster til at spille det på netop deres maskine. Sidenhen rygtedes det, at spillet var blevet flyttet til PC og en overgang var der faktisk tale om at Halo, skulle udkomme på PlayStation 2. Det blev dog Microsoft der sikrede sig spillet til deres første spillekonsol Xbox, og det har firmaet tjent fedt på i årene efter.



EN ONLINE-JOMFRU

For mange var Halo 2 deres første møde med online-universet, og der gik ikke længe, før det blev en besættelse for mange, inklusiv en stor del af redaktionens hårdføre spillere. Om Halo 3 kan skabe samme atmosfære er indtil videre ikke til at spå.

Selvom Halo-serien indeholder en rig historie, så er det multiplayerdelen og ikke mindst Bungies veltungerede matchup-system, der har fået millioner til at sidde og spille online hele tiden.

realiseres på en konsol, fik pludselig medhold. Spillet var fyldt med fejl, hakkede konstant og var overordnet set en kæmpe skuffelse. Bungie fortsatte dog ufortrødent deres arbejde, selvom alverdens spilpresse havde opgivet håbet om en episk klassiker. Deres tvivl blev dog hurtigt gjort til skamme, da Xbox sammen med Halo blev lanceret i USA d. 15. november 2001. Spillet modtog fantastiske anmeldelser og blev af flere stempet som et af de bedste spil gennem tiderne. Forbrugere tog også Halo til sig med åbne arme. Inden året var omme havde det solgt over en million på en debuterende platform, og siden hen har flere argumenteret for, at Halo var det eneste, som reddede Xbox'en fra total fiasko.

En efterfølger var naturligvis selvskrevet, og efter en kort, men velfortjent ferie var Bungie klar til endnu en omgang i ringen. Med forventningerne skruet i vejret, lå der et enormt pres på den ydmyge udvikler. Halo 2 ville blive en rekordstor produktion og alt tegnede godt. Afsløringen af spillet i august 2002 fremviste en ny og umådelig flot grafikmotor, mens præsentationen på E3 året efter, hvor Bungie brød alle forventninger ved at medbringe en spilbar demo, så mange kæber ramte gulvet. I mellemtiden spekulerede mange fans på en såkaldt Halo 1.5, hvis rygte opstod i kølvandet på lanceringen af Xbox Live. Halo havde den uhyggeligt vanedannende multiplayerdel, som endda fik folk til at slæbe deres tonstunge konsol over til vennerne for at spille på netværk, så hvorfor ikke genudgive spillet med online-funktioner? Logikken var lysende klar, men Bungie var ikke indstillet på minimale forbedringer. I 2004 afslørede de for alvor online-planerne med Halo 2, og deres revolutionerende system satte et tydeligt punktum for, hvad der kun kunne blive et fantastisk spil. Halo 2 udkom til stor begejstring d. 11. november 2004. Anden del af fortællingen om Master Chief og hans kamp for at redde menneskeheden, modtog atter fantastiske anmeldelser, solgte næsten fire millioner eksemplarer inden årets udgang og slog et utal af rekorder. Men mange fans og anmeldere så også problemer. En masse løfter om nye muligheder og baner var ingensteds at finde, og spillet virkede ikke helt så poleret som originalen. Alligevel blev Halo 2 hurtigt det mest spillede Xbox Live spil, en position, det formåede at bevare i flere år.

Imens begyndte spændingen til endnu en efterfølger at brede sig. Den dramatiske, bratte og ofte kritiserede afslutning i Halo 2, som

UFATTELIGT POPULÆRT ONLINE

Selvom det er den episke historie, der har fået de hårde fans til at begrave sig i Halo, så er det spillets tilgængelige og uhyggeligt morsomme multiplayer, der gjorde Halo til et verdensomspændende fænomen. Halo 2 har domineret listen som mest spillede titel på Xbox Live, og er kun for nyligt blevet overgået af Xbox 360 spil som Gears of War. Halo 3 virker dog opsat på at få tronen igen.

SAGDE DU BARE MONGOOSE?

Under udviklingen af Halo 2, afslørede Bungie en hel del nye fartøjer, baner og våben, men takket være produktionsproblemer så en stor del af disse ting aldrig dagens lys, til stor ærgrelse for mange. Heriblandt var den lille, hurtige ATV, Mongoose, som nu heldigvis bliver bragt til live i Halo 3, og som de fleste nok allerede har kørt galt med et par gange i Halo 3-betaen.



HVOR ER MIT SVÆRD?

Et af de mest berømte våben gennem tiderne er lyssværdet fra Star Wars-filmene, men Halo gjorde sig bestemt også bemærket med sit alternativ, lasersværdet. Oprindeligt kun båret af Elites fra The Covenant, men udlånt til selvste Master Chief i Halo 2.

HVEM ER DU EGENTLIG?

Spartan-117 er et mysterium for det fleste. Han er en bio-logisk supersoldat, stjålet fra sit barndomshjem og erstattet af en klon. Hans rustning er af arden Mjolnir og er utrolig stærk. Om vi får hans ansigt at se i den kommende film er uvist, men alt kan ske.

GRAFISKE MANGLER

Et af de største kritikpunkter omkring Halo 3 på nuværende tidspunkt er grafikken, som ikke imponerer i samme grad som andre næste-generations spil. Med et spil som Halo 3 forventes naturligvis det ypperste inden for alle aspekter, og Bungie er ikke i tvivl om, at spillet nok skal imponere på dette område også, når det udkommer. Især spillets singleplayer skulle indeholde mere guf til øjnene.

GYNGENDE GULV

I Epitaph, en af de nye baner, vi fik lov til at prøve, fremviste Bungie en ny form for svævende platform. Den ser ganske uskyldig ud, men roterer faktisk omkring et centralt tyngdepunkt, så desto tættere du nærmer dig kanten, jo mere begynder platformen at hæle. Den vil kunne påvirkes af alt i banen, så både granater, missiler og tunge lig kan ændre platformens tilstand.

BAG VISIRET

Med mindre man er helt blind eller har sovet fuldstændig i timen, er det gået op for de fleste, at Master Chief ser omverdenen gennem det karakteristiske gule visir, og med Halo 3, har Bungie gjort hele interfacet en smule buet, så det følger visirets form. Når Master Chief genopstår fra de døde, bemærker man måske også en lille opstarts-sekvens, som er den indbyggede software, der booter.

GLÆDELIG GENSYN

Det bliver næppe den sidste, men Zanzibar var den første bane fra et tidligere Halo-spil, som Bungie kunne afsløre en remake af. Under navnet Last Resort har det virkelig fået en ansigtsløftning, som man kan tage og føle på. Nye områder er tilføjet, andre områder ændret fuldstændig, mens det naturligvis er meget mere pyntet og livligt end før. Hvad mon vi ellers får at se igen?

EN LILLE TUR TIL VÆRKSTEDET

En stor del af bilene og våbnene fra Halo har været en tur i værkstedet, og selvom visse ændringer kun er kosmetiske, så har mange ting fået en ordentlig makeover. Den i 2'eren ret harmlose Needler kan dræbe på et enkelt magasin, Warthog'en kan nu lave seje power slides, og The Covenant's tank Wraith, bliver nu en social dødsmaskine, da Bungie har tilføjet en ekstra plads foran, hvor man med et par farlige plasmaskydere kan uddele endnu mere odelæggelse.

for mange virkede abrupt, gjorde hurtigt en 3'er i serien indlysende, men med en ny udgave af Xbox i horisonten, var forvirringen alligevel komplet. Ville spillet allerede udkomme til lanceringen af denne? Ville Microsoft overhovedet kunne klare sig uden? Eller ville Halo 3 blot blive et værktøj i kampen mod PlayStation 3, som Bill Gates i et interview fik det til at fremstå. E3 2006 ville bringe svaret.

Livet for Halo 3 har hidtil været mere jublende fans og en rosede presse. På trods af den imponerende fremvisning på E3 for et år siden, som jeg ofte tænker tilbage på med et smil, bemærkede jeg alligevel den mindre imponerende grafik, og da vi besøgte Bungie sidste oktober, var der ingen vej udenom. Ligheden med en opgraderet udgave af Halo 2 var slående, en fornemmelse som hurtigt spredte sig på hele nettet, da Bungie kort tid efter udgav de første billeder fra Halo 3's multiplayer. Alligevel har begehjstringen ingen ende villet tage over den offentlige beta, som Bungie annoncerede i starten af året, og som ved bladets deadline efterhånden nærmer sig sin slutning. Den mindre imponerende grafik til trods har Halo 3, som de tidligere spil i serien, kunnet stjæle uhyggeligt mange timer på trods af, at der med betaen kun deles et brudstykke af den samlede oplevelse. En oplevelse, jeg sidst i april tog over til Bungie i Seattle for at høre meget mere om.

Fornemmelsen ved at skulle besøge en udvikler som Bungie er ret speciel, især når Halo er et spil, der har haft så stor indflydelse på ens tilværelse som gamer. Jeg har spillet spillene til hudløs, læst samtlige bøger flere gange og gravet mig så dybt ned i spillets historie, at jeg er begyndt at blive en smule sindssyg. Bungie er dog ingen rockstjerner, og da vi landede uden for den lille, grå og yderst anonyme bygning nogle kilometer væk fra Microsofts hovedkvarter, var jeg overbevist om, at vi blot var stoppet for at spørge om vej. Interiøret afslørede dog husets ejere, der har en enkelt sikkerhedsvagt og en kæmpe Master Chief-figur til at beskytte dem mod blodtørstige fans. Samtidig er den ene af væggene hullet ud for at gøre plads til en skræmmende lang række af priser fordelt på sølle to spil. Hvad helt præcis den store bygning indeholder, må dog forblive i min fantasi, da vi hurtigt blev henvist til Bungies præsentationsrum. På trods af at vi besøgte den prominente udvikler på en søndag, så var bygningen fyldt til randen med hårdtarbejdende droner, som helst

NINJA ODDBALL PÅ SNOWBOUND FIK HJERTET TIL AT SLÅ

ikke ville forstyrres. Uden de store introduktioner, blev vi snart kastet ud i en smags-prøve på den offentlige beta, som jeg gennem hele maj måned med stor glæde har genlevet. Lidt Ninja Oddball på Snowbound fik mig til at løbe paranoid rundt på et isfort med et kranie i hænderne, og da jeg allerede kort efter stod med min første sejr i spillet, kunne jeg mærke, hvordan mit hjerte mest af alt lød som et hårdtpumpende beat fra en techno-sang. Vi hoppede hurtigt videre til både High Ground og Valhalla, hvor vi støt og roligt blev introduceret for en række af de nye aspekter i spillet. Nye våben som Brute Spikers, der hurtigt er blevet en ny favorit, og en to-hånds raketaffyrer, der ikke efterlader nogen køretøjer med mere end et par sekunder at leve i. Tilføjelsen af udstyr, der blandet andet giver energidrænende bolde og luskede miner. Ja, Bungie har ikke været nærige med nye ideer i seriens tredje og sidste spil, og selvom det hele føles dejligt bekendt, er det alligevel en ganske anden og rigtig dejlig oplevelse end i Halo 2.

Hovedpersonen bag Halo 3's multiplayer-design, Tyson Green, er ikke bange for at lægge skjul på nervositeten hos Bungie omkring betaen: "Det er en kæmpe satsning, at vise et spil til omverdenen i en så tidlig udgave, men vi håber alligevel på at have en vinder i

"Just dust and echoes. We are all that's left. We did what we had to do, for Earth. An entire Covenant armada obliterated, and The Flood. We had no choice. Halo. It's finished". "No, I think we're just getting started." – Den afsluttende filmsekvens fra Halo. D. 26. september bliver dagen, hvor Master Chief kan afslutte, hvad der startede for mange år siden.

BUNGIE HAR IKKE IDEER I SERIENS

LIDT DEAD OR ALIVE

Tecmo ville gerne have brugt Master Chief som en spilbar karakter i deres fjerde udgave af Dead or Alive, men Bungie der værner meget om deres ikon, sagde nej og skabte i stedet en kvindelig spartaner, den såkaldte Nicole Spartan-458, der så kunne slå løs.

**BE VÆRET NÆRIGE MED NYE
TREDJE OG SIDSTE SPIL**

HALO 3 LADER TIL AT BLIVE FREMRAGENDE

GIV MIG DEN DER OG...

Som mange allerede har lagt mærke til i betaen, så bliver der i Halo 3, mulighed for at sammensætte sin helt egen supersoldat, men dele fra alle de forskellige dragter som Bungie introducerer. På den måde bliver slagmarken en del mere spraglet at være på.



Chancerne for, at vi atter kommer til at høre gæstetoptrædere som Breaking Benjamin i Halo 3, virker til at være små, ifølge Frank O'Connor. Dog vil flere kendte musikere i al hemmelighed forsøge at tilføje deres talent til musikken, måske blot ved at indspille et af de nødvendige instrumenter, men deres navn vil aldrig offentliggøres.

hænderne allerede." Den offentlige beta har dog kun afsløret en brøkdal af, hvad det endelige spil kommer til at indeholde.

Bungies hemmelighedskræmmeri er ikke unormalt, men heldigvis kunne de afsløre et par nye ting under mit besøg. Først og fremmest oplevede vi to helt nye baner, hvoraf den ene er et glædeligt gensyn med Zanzibar fra Halo 2. Banen har fået en ordentlig ansigtsløftning, hvilket ikke kun gør den langt smukkere, men også meget dybere og kompliceret. Som at besøge en gammel bekendt, der havde været under kniven, kunne jeg genkende en masse, men alligevel virkede en stor del af banen fremmed. Den næste vi så var den mere anonyme Epitaph, der som en mindre, indendørsbane alligevel bød på masser af hårdkogt action og naturligvis et inferno af granater.

Halo's multiplayer har altid været kendt for de mange muligheder for at skræddersy sit eget spil, og i Halo 3 bliver det nu også muligt at ændre på den velkendte rustning, som Master Chief ellers normalt

DU KAN ÆNDRE BRYSTPLADEN OG SKULDERPLADERNE

spankulerer rundt i. Du kan både ændre brystpladen, skulderpladerne og ikke mindst den karakteristiske hjelm, så slagmarken bliver et endnu mere varieret syn. Det er et lille, men lækkert tiltag. Overordnet set tegner alt i Halo 3 på at blive større og stærkere end nogensinde før, hvilket er af dagens sidste overraskelser så "sand"-elig beviste. Mød Shrine, den til største bane Bungie nogensinde har lavet; et kæmpemæssigt og yderst imponerende ørkenterræn, der med masser af fartøjer byder på en lækker slagmark. Et helt nyt fartøj, Brute Chopper, der ligner en blanding af en Ghost og en af de hurtige pods fra Star Wars Episode 1, fræser langs den gølge overflade, og er endnu et tegn på Brute racens større rolle i 3'eren, en af de få ting om historien, som Bungie hidtil har afsløret.

Selvom Bungie stadig ikke har ændret på min kritik omkring grafikens manglende slagkraft, så har de atter gjort ventetiden fuldstændig ulidelig. Da jeg spurgte Tyson Green og Brian Jarrard om de kunne beskrive Bungie med tre ord, var de ikke enige: ydmyg, passioneret og kritiske. Deres enorme berømmelse har på ingen måde influeret deres hverdag, de virker alle utrolig engageret og man kunne tydeligt se deres nysgerrighed, hver eneste gang vi udtalte os om spillet. At det så samtidig er en udvikler, som aldrig er helt tilfreds og altid kan finde frem til de mindste fejl, har gang på gang resulteret i nogle af de mest balancerede spil, og hvis man håber eller tror, at Bungie muligvis ligger inde med deres bedste spil hidtil, så kan man meget muligt have ret. Men hvad så bagefter? Bungie har flere gange udtalt, at Halo 3 er det sidste kapitel i historien om Master Chief og hans møde med de mystiske ringe. Men som Frank O'Connor fortæller, så er der stadig meget mere i Halo: "Så længe kvaliteten er høj, så vil der altid være mere i universet at hente". Ensemble Studios, der står bag Age of Empires, er på vej med strategispillet Halo Wars, Peter Jackson skal i samarbejde med Bungie udvikle et Halo-spil, og samtidig er flere bøger og en film under udvikling. Bungie har gennem historien vist deres lyst til at overraske og forvandle skuffelse til begejstring, hvilket meget vel kunne være en indikation på deres næste træk.

I mellemtiden er datoen blevet lagt fast, og d. 26. september går det løs. Det bliver datoen, hvor Master Chief får sit endelige opgør og den episke historie kommer til sit slut. Det bliver datoen, hvor det hidtil vigtigste Xbox 360-spil udgives.

_Jesper Nielsen

HVORDAN ER DET DU SER UD?

Den nyeste af Halo bøgerne, Ghosts of Onyx afslørede, at et Spartan III projekt var undervejs (Master Chief er del af Spartan II projektet), og på forsiden kunne man se deres lidt alternative rustning og hjelm. Dette design og lidt mere får nu sin plads i Halo 3, da man har mulighed for at ændre på Master Chiefs rustning i multiplayer-kampene. Der kan på nuværende tidspunkt ændres i skulderplader, brystplade og hjelm, hvor sidstnævnte naturligvis har den mest iøjefaldende effekt.

KLOGE BRUTES

Den nye race i Halo 2, Brutes, spillede en større rolle end de fleste måske ønskede, ikke mindst fordi de ikke var vanvittigt sjove at kæmpe imod. Rollen i Halo 3 bliver dog endnu større, ikke mindst fordi man i starten af spillet, nu er i alliance med Elitesfraktionen af The Covenant, så Bungie har lavet et kæmpe redesign af hele deres opførsel og væremåde. De arbejder sammen i grupper, kommunikerer indbyrdes og vil blive de mest brutale, udspekulerede fjender endnu modt.

IGEN... OG

Jamie Griesemeier, der har arbejdet hos Bungie siden Myth II, er holdets Sandbox Design Lead, hvilket giver ham ansvaret for at få spillet til at være sjovt og balanceret i omgivelser uden deciderede mål. Han blev især kendt for følgende citat, med hvilket han beskrev, hvorfor Halo netop var så fantastisk godt: "Det hele handler om fem sekunders sjov, der bare gentages igen og igen. Du kaster en granat, skyder på fjenden og slår dem til sidst ned. Disse fem sekunder betyder det hele."

HVAD SÅ NU?

Under udviklingen af Halo 2 begyndte der at opstå rygter om et sideløbende Bungie-projekt, Phoenix, som skulle fokusere på invaderinger af slotte og borge. Efterfølgende har Bungie halvt bekræftet, at spillet var på tegnebrættet, men blev skrottet, da Halo 2 optog for meget tid, men det kunne måske blive taget op til revision efter Halo 3? Der er i hvert fald ingen garanti for, at Bungie vil fortsætte med Halo spil bagefter, så vi kan kun vente i spænding.



LARA CROFT TOMB RAIDER[®] ANNIVERSARY[™]



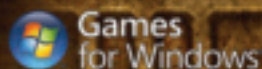
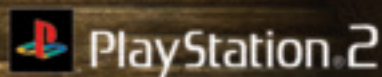
16+

www.pegi.info

UNLOCK THE PAST.
UNLEASH THE UNKNOWN.



JOIN LARA'S ADVENTURES ON PS2, PC AND PSP™

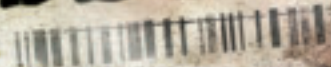


Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. TM and the Lara Croft logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. "PS2", "PSP" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, Games for Windows logo, and the Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

manhunt 2™

PATIENT: 197810374 GP:REJDO 5270134



COMING SUMMER '07

ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2

18+
www.pegi.info



PlayStation 2



PlayStation Portable

Wii™



NYTT SPIL



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

Hver måned bedømmer vores redaktion af erfarende spilmeldere de aktuelle spil. Vi tester alle spil på sømme og redder dig fra at bruge pengene på alt skidt.

UAFRIKT
Læs over 2000

SPILANMELDELSER
www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

THE DARKNESS

Vi anmelder som et af verdens første spilmagasiner Starbreeze Studios' ambitiøse actionspil...



GAMEREACTOR #80

Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Lord of the Rings Online 9/10
PC
The Red Star 9/10
PS2
Tomb Raider Anniversary 8/10
PS2/PC
Halo 2 7/10
PC
R&C: Size Matters 7/10
PSP



Final Fantasy VI 7/10
Game Boy Advanced
Gunpey 7/10
PSP / Nintendo DS
F.E.A.R 7/10
PlayStation 3
Custom Robo Arena 6/10
Nintendo DS
Bliss Island 6/10
PSP



Wario: Master of Disguise 5/10
Nintendo DS
Sonic and the Secret R. 4/10
Wii
Tamagotchi Connexion 4/10
Nintendo DS
Spider-Man 3: The Game 4/10
Xbox 360
Archlord 2/10
PC

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

WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere end 2000 anmeldelser? Besøg www.gamereactor.dk



COLIN MCRAE: DIRT

Colin McRae er tilbage i mudderet, men er han kommet for sent til start i denne omgang?

Platform X360/PC Udvikler CODEMASTERS Udgiver CODEMASTERS Premiere 22. JUNI Antal spillere 1-100 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 12+

Genre DRIVING

TIME 00:11.90



VROOOOM! AFSTED
Fartfølelsen når man har kameraet nede ved kolerhjelmene er helt fænomenal i DiRT. Det er kombinationen af masser af grafiske detaljer, en yderst detaljeret lydside og en stabil billedside der giver resultatet.

VI ❤️ DIG



FAKTA

PÅ KRIGSSTIEN

Codemasters nye Neon-grafikmotor, som benyttes i DiRT, skal i fremtiden tjene andre formål, ikke mindst i efterfølgeren til det ultra-realistiske krigsspil Operation: Flashpoint. Mulighederne for at skabe ikke kun store, men også fyldte og ekstremt flotte landskaber har DiRT allerede demonstreret, så det bliver spændende, hvordan Neon bliver bragt til nytte i Operation: Flashpoint 2, og sandsynligvis mange andre Codemasters spil.

TIPS

SPIL OGSÅ

Forza Motorsport 2 3/10
XBOX 360

Fremragende fysik og ikke mindst AI, gør dette til en vaskeægte perle.

Væk i navnet er Rally og i stedet har spillet fået det lidt for hippe tilnavn DiRT (sådan skal det faktisk skrives). Ændringerne betyder, at der ud over almindelig rally-kørsel såsom Crossover, Rallycross og almindeligt punkt-til-punkt, nu også findes ørkenræs og Hillclimb med buggies og kæmpe lastbiler, ikke ulig hvad vi så med Motorstorm tidligere på året. Spørgsmålet er bare, favner Codemasters for bredt?

Svaret er et stort, fedt nej! Colin McRae DiRT har muligvis taget et skridt væk fra det ultrarealistiske gameplay, som serien er kendt for, men har heldigvis begge fødder solidt plantet på jorden. Dette er under ingen omstændigheder et overfladisk spil. Rally-delen, der stadig fungerer som spillets kerne og samlingspunkt, er sjovere end nogensinde før, mens de nye spillemuligheder blot tilføjer masser af variation. Forskellen er enorm bilerne iblandt, hvor de papirslette buggies nærmest flyver af sted over små bump og de tunge lastbiler hurtigt kan vælte i et for hurtigt og skarpt sving, mens rally-bilerne tilbyder en mere balanceret oplevelse. Disse tilføjelser betyder ligeledes, at man ikke længere er forvist til solokørsel i alle banerne. Man kan komme i klammeri med op til ni andre biler, der både kan køre ekstremt aggressivt, men samtidig være påpasselige og



TIL TIDEN Det er en sædvane at køre alene i Rally-spil, og selvom DiRT har tilføjet muligheder for at køre direkte mod nogle computerstyrede modstandere, så kører man oftest mod uret. Dette er heldigvis fantastisk nervepirrende, da den lille måler til højre begynder at vise din tid til nærmeste modstander, når du nærmer dig et checkpoint.

endda lave menneskelige fejl, som f.eks. cirkelture i svingene.

DiRT indeholder blot 46 biler, hvilket måske virker som en passende mængde i forhold til rally-genren, men bilerne er alle klasse-opdelt, hvilket begrænser udvalget per bane en del. Heldigvis kører alle biler meget forskelligt, også dem i samme klasse, og sammen med de lige så varierede baner og omgivelser, udgør det en spændende cocktail i karriere-delen. Denne er

opdelt efter en 10-trins-pyramide, hvor man gennem hvert løb optjener point til nye baner og penge til nye biler. Gennem en blød opstart får man hurtigt kæmpet sig vej længere op, og besøger alt fra regnfulde England og Tyskland til det smukke middelhav i Spanien og Italien, mens Australien byder på eksotiske omgivelser og USA på ræs i ørkenen. Snart bliver sværhedsgraden dog noget højere, og spillet er ikke nært med hårde udfordringer, som nok skal



DIRT gør i stor omfang brug af næste-generations teknologien HDR-lys, som giver mulighed for at gøre lyse områder endnu lysere og det omvendte for mørke områder. Kører man derfor fra et mørkelagt skyggeområde til et barm område midt i Australiens ørken, kan man sagtens forvente mindre skader på netnhinden.



FLYT DIG DOG!

Man kommer hurtigt til at mærke fysikmotorens slagkraft, og både dig og computerens biler får masser af flyveture undervejs i spillet. Det er rasende lækkert.



SKADESMODELLEN I DIRT er noget af det bedste og mest detaljerede hidtil set, og når man under replay sætter slow-motion på i det rette øjeblik, kan man se små glasskår flyve rundt.



FAKTA

KENDT STEMME

Det er faktisk Motorsport-geniet Travis Pastrana, som man til tider hører guide eller gratulere en i spillet. Selvom han måske mest er kendt for sine to-hjulede sejre i Motocross, så gik han i 2004 ind i Rally med Subaru-holdet og har allerede vundet flere sejre. Det er naturligvis også muligt at køre imod ham, og han er bestemt ikke til at bide skeer med.

sætte den indre fartdævel på prøve.

Heldigvis er spillet lige så fantastisk at spille, som det er varieret. Fundamentet for oplevelsen er placeret dybt i spillets tekniske rødder, hvor en helt fænomenal ny grafikmotor leverer i nærheden af den mest fotorealistiske oplevelse, jeg nogensinde har set. Bilerne er nøjagtigt gengivet ned til mindste detalje, så selv motoren hopper og pruster, mens refleksionerne giver et genskær af de smukke omgivelser, og solen danser legende let hen over karrosseriet. Fartfølelsen er simpelthen ubeskrivelig, og når du suser af sted med 160 km/t, kan det være svært at skelne fra virkeligheden.

Spillets sande perle findes dog i fysikmotoren, som rummer alt, det destruktive hjerte kan begære. Først og fremmest giver den alle underlag og biler en forskellig følelse, mens den knivskarpe styring altid er bevaret på trods

af vanskelige forhold. Dernæst vil du opleve de mest intense ødelæggelser nogensinde. De fremprovokeres ikke som i Motorstorm eller trækkes i langdrag, men når du kommer for hurtigt ind i svinget og rammer en sten, som får bilen til at vælte ud i et træ, kan du både miste døre, kølerhjul, tag og hjul, så du til sidst må stille dig til takke med et skelet af en bil. Desværre har spillet en væsentlig akilleshæl, så jeg med vemod har afstået fra den perfekte karakter. DIRT tilbyder nemlig ingen form for head-to-head i multiplayer. De eneste biler, du kommer til at køre direkte imod, er de computerstyrede i spillets singleplayer.

Denne mangel bør dog ikke få nogen med bare det mindste benzin i blodet til at undgå Colin McRae DiRT. Spillet har muligvis taget nogle store skridt væk fra det ultrarealistiske gameplay, og har stilmæssigt bevæget sig i nærheden af spil som Rallisport Challenge, men jeg elsker forandringerne og synes på trods af den brede favnen, at Codemasters her leverer et af de mest hæsblesende, adrenalin-pumpende og overbevisende bilspil, jeg længe har set, og man snyder sig selv, hvis ikke man giver sig selv en intens tur bag rattet.

–Jesper Nielsen

KARAKTER 9/10

Grafik 10/10 Lyd 10/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 8/10

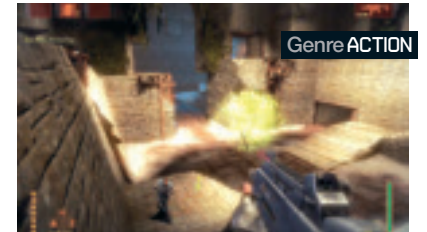
FREMÆGGENDE RALLY-SPIL

- Uovertruffen grafik og lyd. Masser af variation.
- Manglen på head-to-head og splitscreen multiplayer.

SHADOWRUN

Grib det virtuelle katana og uddel fremtidstæsk, mester!

Platform **X360/PC** Udvikler **FASA STUDIOS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-16**
Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**



Genre **ACTION**

SE ET TRÆ Når det går allermost hedt for sig, så kan man krybe i skjul bag magiske træer. Disse tjener ikke kun som glimrende dækning - man bliver også helbredt.

Det er noget skidt at have forudfattede meninger om spil. Det burde jeg efterhånden have lært. Men jeg er vel blot et menneske, og af og til når jeg ser og hører om et spilkoncept, så gnækker jeg for mig selv: "Det der? Skulle det nogensinde kunne blive en succes? Ha!" Ærligt talt, så så Shadowrun for mig ud som en dårlig kopi af Counter-Strike blandet med en smule Unreal Tournament og lidt rollespelelementer. "Åh Gud, skal jeg nu til at købe våben med penge, som i Counter-Strike? Helt ærligt...hvad tror I selv?"

Og selvom det er en blanding af de tre ovenstående elementer, så er den bestemt ikke dårlig. Tværtimod. Shadowrun er den eneste online shooter, der virkelig har limet mig til min sofa i år. Og det siger en hel del om den kvalitet, som Shadowrun emmer af. Muligheden for at spille som fire forskellige racer med hver deres fordele og ulemper er eminent; og balancegangen mellem disse er hårfin. Ligeledes er balancegangen mellem magisystemet og tekniksystelet helt fantastisk. FASA Studio må have brugt uanede mængder tid på at afbalancere de forskellige forhold, og det forklarer måske også, hvorfor spillet ikke byder på særlig mange baner og modes. Jeg kunne skrive spalte op og ned om troldenes hårde hud, der gør dem mere resistente når de bliver beskudt. Om de mareridts-scenarier, jeg har oplevet, når min base er blevet invaderet af fire troldede med Smartlink, miniguns og granater. Jeg kunne fortælle jer om snigende elvere, der får folk til at bløde og miste store portioner livsenergi over kort tid, fordi de har sneget sig om bag en modstander og stukket dem, om dværge, der suger al magisk essens til sig og tilkalder store, afskyelige monstre fra det hinsides til at kæmpe for dem. Det er faktisk super. Og det er vel også et ord man kan bruge om Shadowrun i almindelighed? Super. Her er helt klart en kandidat til sommerens største actionbrag – og jeg kan fanden'eme love jer for, at jeg er med på første række! Tor I?

–Nicolas Elmøe

KARAKTER 8/10

Grafik 6/10 Lyd 5/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 8/10

VELFUNGARENDE ONLINE-SPIL

- Fantastisk balancegang mellem magi, færdigheder og racer.
- Alt for lidt indhold, ikke nok modes. Lange ventetider.



OVERLORD

Pikmin blandes med Fable i en særdeles ondsksfuld cocktail. Martin har leget skurk...

Platform X360/PC Udvikler TRIUMPH STUDIOS Udgiver CODEMASTERS Premiere 22. JUNI Antal spillere 1 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 16+

Genre ROLLESPIL



AT LØFTE I FLOK

Undertiden vil du støde på ting, som du ikke kan interagere med, og så gælder det om at bruge dine minions. Det være sig en port, der skal åbnes på afstand, eller som her en fed trolld skal nedlægges.

Der var engang for længe siden i et kejserdømme langt, langt væk en ond kejser, der holdte den unge, smukke skønjomfru indespærret i det højeste tårn på det mørkeste slot. En forbandelse havde sænket sig over landet, og nu var det op til den unge riddersvend at redde jomfruen, ophæve forbandelsen og bla, bla, BLA!

Sådan havde eventyret måske lydt hvis hånden, der holdte blækfjeren havde tilhørt H.C. Andersen eller Grimm-brødrene. Men denne gang ligger fjerpenen trykt i hænderne hos folkene fra Triumph Studios, og deres eventyr ligger ganske langt fra, hvad vi før har hørt. Det hele starter, da dine såkaldte minions, trofaste undersåtter, der vel bedst kan beskrives som hoftehoje gremlings, der gør alt du beder dem om, vækker dig fra din dvale. Der er kommet ro i verden, afgrøderne gror igen og byerne er blevet genopbygget. Som den onde hersker du er, kan du naturligvis ikke acceptere sådanne forhold. Kaos og smerte skal regere verden igen, og det skal nok ske – med en hjælpende hånd fra dine minions.

Det er nemlig dem, altså dine minions, der er det skelsættende i Overlord. I stedet for at vandre alene rundt i landskabet, er du altid trofast efterfulgt af den horde af undersåtter, du har fået samlet sammen. De følger automatisk efter dig og slås også på egen hånd, når fjender



FAKTA

BARE KALD MIG SAURON, IKKE?

Hvis du har set de første ti minutter af den første Ringenes Herre-film, så kan du nok også genkende, hvor Triumph har fundet inspirationen til din overlords rustning fra. Også hobbitterne og dværgene, som du møder senere i spillet, ligner til forveksling det, du har set mange gange før. Det er selvfølgelig ikke ret originalt, men den verden, Overlord byder på, er alligevel ikke uden overraskelser. Så du kan aldrig vide dig helt sikker.

TIPS

SPIL OGSÅ

Fable 7/18

XBOX

Ikke helt det Molyneux havde lovet, men stadig sjovt og overraskende.



VELKOMMEN TIL HOBBITRUP Som det ses er Overlord yderst farverigt. Her er vi hjemme hos de onde hobbitter.

kommer tæt på, men de kan styres manuelt på den højre styrepind. I smalle passager, som du er for stor til at komme igennem, kan dine minions til gengæld presse sig frem, og det åbner op for, hvordan spillets mange gåder skal løses. Det fungerer rigtig flydende, og senere når du får muligheden for at dele dine minions op i grupper og lade dem slås hver for sig, forløber det også ganske flydende, når kontrollen først sidder på fingerspidserne.

Hele grundideen med at lade dine undersåtter, der i øvrigt fedter og slesker for dig, hver gang de får chancen, er brandgod og det giver virkelig et frisk pust til en genre, der ofte tager sig selv alt for alvorligt. De små minions er

ligeså blodtørstige, som de er underkuede, og at sende dem af sted for at bekæmpe en barbarisk flok (tør man tro det er sandt?) hobbitter, er utrolig underholdende. Tøj og støv flyver gennem luften i bedste tegnefilmsstil, og det tillægger Overlord en hel særlig charme.

Hvad angår det visuelle, er der hentet masser af inspiration fra alt, hvad fantasygenren ellers har budt på det sidste årti, og du ville ikke få svært ved at finde træk fra kilder som Fable og Ringenes Herre-trilogien. Paletten, der er blevet malet med, består af alle regnbuens farver, og Triumph Studios har fået skabt et yderst spraglet univers. Selvom det er et sammenkog af alt det, vi har set før, er det



HISTORIETIME ELLER?
 At der er en god eller bare nogenlunde interessant historie i rollespil, er noget de fleste af os tager som en selvfølge, men ikke i Overlords tilfælde. Udover mindre præsentationer af de forskellige bosser og områder, er der ingen reel historie.

DET RENE ANARKI Sådan ser det ud, når en gruppe minions bliver sat til at rasere en bolig. De samler selv ting op fra jorden, såsom våben eller panser, men de indsamler også penge og andet, som de glædeligt bringer tilbage til dig. Det er en skøn følelse.

visuelt besnærende alligevel. Til gengæld fremstår musikken ikke så iørefaldende. Der er et par enkelte gode melodier at nymne med på, men ellers formår musikken ikke at træde ordentligt i karakter.

Jeg indrømmer blankt, at jeg i de første mange timer, jeg brugte i Overlord, nær var ved at falde ned af stolen af ren og skær begejstring. Indgangsviklen, og humoren fik det til at føles som det bedste rollespil, jeg havde spillet længe – desværre var det ikke en følelse, der blev ved i al den tid, jeg sad med Overlord. Efter en del tids spil begynder den lineære opbygning at fremstå tydeligere, og der er ikke den frihed, vi efterhånden er blevet vant til. Du kan ikke bevæge dig frit omkring, men er tvunget til at holde dig på stierne, og du har ikke mulighed for at anskaffe dig endeløse rækker af magiske formularer eller våben, men må nøjes



FAKTA
PROLETAREN?
 Overstående er et billede af en såkaldt minion. Selvom de er blevet underkøret gennem mange års korporlig og verbal afstraffelse, er de stadig ligeså loyale som sankt-bernhardshunde, og der er ikke den opgave, de ikke vil udføre for at gøre deres herre glad. Altså lidt som vores egen Asmus.

med de få, du får automatisk. At gå rundt og lede efter flere ting på egen hånd, giver ikke noget resultat. Så sjovt som det er, er det stadig utrolig skemalagt.

Værst for mig var dog, at der ikke er nogen egentlig historie, der binder forløbet sammen. Når du kommer til et nyt område, bliver du introduceret for ham du i sidste ende skal slå ihjel, men det er også det. I mindre spil er det ikke et problem med en skidt eller ikke tilstedeværende historie, men når der skal investeres over tredive timer, for at nå til vejs ende, skal jeg altså bruge noget ekstra for at have lyst til at spille videre.

Kan du klare, at det bliver monotont et godt stykke inde i eventyret, er der ingen grund til ikke at investere i Overlord. Triumph har skabt et mere tilgængeligt spil i genren, og i stedet for bare at gøre det hele så stort som mulig, er der fokuseret på at gøre det mere overskueligt for alle, især for førstegangsspillere. Overlord er ikke så dybt som mange andre rollespil, men hvad det mangler i dybde og holdbarhed, kompenseres det for med humor og glimrende gameplay – og det kan man jo ikke brokke sig over.

— Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 7/10

ANDERLEDES ROLLESPI

- Frisk indgangsvinkel til genren. God styring. Flot grafik.
- Ret så lineært. Ingen reel historie. Taber pusten.



PLAGE I starten hjælper du en landsby i nød – så du altså kan plage indbyggerne senere. Åh, det er godt at være grusom.

MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

Mario og hans venner er tilbage på grønsværen...

Plattform Wii Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO
 Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version PAL
 Anb. Alder 7+



Genre SPORT

Efterfølgeren til Mario Smash Football virker på overfladen som det typiske Mario sportsspil, som vi efterhånden kender så mange af. Du tager en ganske almindelig og populær sport, og krydrer den derefter med alle de karakteristiske Mario-elementer og overnaturlige muligheder. Men der er lidt mere her.

For det første er alle holdkaptajnerne og medspillerne udstyret med forskellige egenskaber og evner. Alle har et bestemt defensivt forsvar, samt et specielt superskud, hvor skydeknappen skal holdes nede et par sekunder, og alle har deres specielle "dribbling". Derudover indeholder spillet som sædvanligt de ikoniske power-ups, hvor man kan affyre paddehatte, smide bomber eller slippe kaptajnens superangreb løs. Disse optjenes ved at give bolden energi, som igen opspares gennem afleveringer, godt spil og deslige. Sidst, men bestemt ikke mindst er der Mega Strike, hvor kaptajnen kan affyre op til seks skud på én gang, og som modstanderen skal prøve at redde.

Spillet helt store problem bliver dog, at al den kaos og intensitet i perioder kan blive en alt for stor mundfuld. Når man kæmper sig igennem de tre forskellige cups, kan man sagtens opnå kæmpe sejre, men andre gange stå overfor en fjende, som aldrig lader sig penetrere. Heldigvis kan kampene godt blive skræmmende sjove og nervepirrende, når man først har fået styr på kontrollen. Hvis man går ud og køber Mario Strikers: Charged, skal man være forberedt på masse af frustrationer i kampens hede. Det er et dybt og komplekst spil, og man kan hurtigt få sparket sin numse langt forbi Langbor-tistan. Til gengæld er det hamrende sjovt.

— Jesper Nielsen

KARAKTER 7/10

Grafik 6/10 Lyd 5/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 8/10

KAOTISK OG FAKTISK SJOV

- Online multiplayer. Dybt gameplay. Dejligt kaotisk
- Middel grafik og lyd. Dårlig brug af Wii-moten. Irriterende kaotisk



THE DARKNESS

Svenske Starbreeze har forvandlet Top Cows mørke tegneserie til et onskabsfuldt actionspil

Platform X360/PS3 Udvikler STARBREEZE STUDIOS Udgiver TAKE TWO Premiere 21. JUNI Antal spillere 1-16 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 18+

Genre ACTION



KAN DU ÅBNE DØREN?

Der findes problemer, som end ikke kan løses med bly, så af og til er du nødt til at bruge dine Darkness-kræfter på en anden måde. Det kan eksempelvis være at påkalde en Darkling til der så kan hjælpe dig ud.

Det er faktisk mere end ti år siden, jeg første gang stiftede bekendtskab med The Darkness, dengang i form af en hårdkogt og veltegnat tegneserie udgivet af det alternative forlag Top Cow. I serien følger man Jackie Estacado, en mafia-knøs, der besættes af en onskabsfuld urkraft, som går i arv fra generation til generation.

Takket være denne urkraft bliver han uendelig stærk, og han kan endda fremkalde mørkets sorteste væsner, monstre der adlyder hans mindste ordre. Men ingen superhelt er komplet uden en akilleshæl, og urkraften bekæmpes faktisk med noget så enkelt som gammeldags dagslys, et koncept der i spilmæssige sammenhænge kan blive ret spændende.

Svenske Starbreeze hører til blandt mine absolutte favoritudviklere, og det skyldes naturligvis deres suveræne Riddick-spil, som vi gav 9/10, da vi i sin tid anmeldte det. Derfor er det heller ikke så overraskende, at det er lykkedes Starbreeze at oversætte tegneseriens mange dyder til det digitale format med et fremragende resultat. Drengene forstår ganske enkelt at behandle andres tanker og koncepter med respekt og så samtidig tage det bedste fra dem. Jackie Estacado glider ganske enkelt rundt i et



FAKTA

MANGE MØDER

The Darkness blev hurtigt populær som tegneserie, hvilket har betydet, at der har været en del gæsteoptrædener fra en række legender. Hovedpersonen Jackie Estacado har bl.a. mødt Hulk, Wolverine og Batman, hvoraf sidstnævnte anses for at være en af The Darkness-seriens absolutte højdepunkter, samt naturligvis Lara Croft fra Tomb Raider.

TIPS

SPIL OGSÅ
Half-Life 2 18/19
PC

Verdens pt. bedste FPS fyldt til randen med fysik, grafik og en god historie.



FJERN LYSKILDERNE New York er fyldt med gadelamper, og hvis du vil kunne bruge dine Darkness-kræfter optimalt, så skal de tilintetgøres. Så godt som alle lyskilder i spillet kan slukkes med et velplaceret skud, hvorpå dine påidelige superkræfter kan få helt frit spil. Det er en fantastisk følelse at slippe sine hjælpere løs.

mørkt og onskabsfuldt New York iført kulsort lædertøj og kan med et par velplacerede skud formørke gyder og gader, så den virkelige onskabskab kan få noget plads at udfolde sig på. Alt er nærmest minutiøst gennemtænkt, og det føles virkelig spændende at besøge de obskure gyder i Chinatown til hæsbælende skudduelle eller lede efter mægtige mafiabosser i velbevogtede huse i Little Italy.

De kræfter, som Jackie Estacado besidder,

kommer som nævnt ovenfor mest til sin ret i det blæksorte mørke og er repræsenteret på skærmen som nogle slibrige slanger rundt om ham. Du kan selvfølgelig lade være med at bruge dine kræfter i kamp, men det gør dig meget mere sårbar. Darkness-kræfterne aktiveres med et enkelt tryk på LB-knappen, og som noget ret så uventet kan man bruge dem så meget, man lyster. Eneste ulempe er, at de meget hurtigt bliver brugt i dagslys, hvilket gør, at du er nødt



TOP COWS STORE CHEF

The Darkness er skabt af Marc Silvestri, en legende i tegneserieverdenen, der nok er mest kendt for i X-Men-serien og så naturligvis Wolverine.

STARBREEZE har lavet et imponerende spil på mange måder, men det måler sig alligevel ikke med The Chronicles of Riddick, der stadig har et bedre tempo og historie.

til i enhver kamp at vide, hvor evt. lyskilder befinder sig, så du kan få slukket dem og være bedre beskyttet. At et kompakt mørke giver dig større kræfter går også fint i spænd med, at dine modstandere ikke rigtig kan se dig.

Selvom kampene i The Darkness godt kunne have været lidt mere prangende, så er der flere indslag, som gør dem ret unikke. Den frækkeste mulighed ligger nok i de regulære blodbade, som du kan vælge at bruge som afslutninger, noget der nærmest er taget direkte ud af Mortal Combat-serien. Alt, du behøver at gøre, er at komme tæt på en af fjenderne, trykke på både L- og R-knapperne, hvorefter Jackie f.eks. sætter en pistol for tindingen af offeret og en anden i munden og så bagefter trykker af. Dine Darkness-kræfter kan også gøre andre spektakulære ting. Du kan bl.a. vælte biler, lade dine tentakler æde modstanders hjerte og fremkalde små gremlin-lignende monstre kaldet Darklings.

Et aspekt som løfter spillet et par grader er det grafiske, og frem for alt det designmæssige. Det kan sagtens mærkes, at Starbreeze har været på et studiebesøg i forbindelse med spillet og virkelig har fanget New Yorks mange bydele



FAKTA

MULTIPLAYER

Selvom den historiedrevne singleplayerdel er det vigtigste i The Darkness, så er der også en omfattende multiplayerdel. Her kan du vælge, om du vil spille det som et reelt førstepersons actionspil eller fokusere mere på dine Darkness-kræfter. Derfor føles The Darkness også anderledes.

perfekt. Du kan i øvrigt rimelig frit udforske dem, som det passer dig, noget der betyder, at du kan besøge skumle gyder og nedslidte havne, hvor en del suspekter personer holder til. At rejse fra et sted til et andet gøres lettest med undergrundsbanen.

Men selvom The Darkness indeholder masser af gode ideer, så er jeg alligevel skuffet over tempoet i spillet. Det er for langsomt, og dermed blev jeg aldrig rigtig opslugt af historien, som jeg gjorde det i Chronicles of Riddick. Dialogen er absolut velskrevet, men til tider lidt træg at komme igennem, ligesom Jackie bevæger sig for langsomt til, at kampene har samme intensitet, som de synes at have i tegneserien. Det er synd, specielt da det er noget af det eneste, der trækker ned.

Starbreeze har med The Darkness uden tvivl lavet et klokkerent alternativ til andre spil i genren, altså for dem der gerne vil have lidt mere historie, dialog og udforskning. Der er en grundlæggende velskrevet historie omgæret af ondskab i spillet. Samtidig interagerer man gnidningsfrit med sine omgivelser og kan når som helst indlede en samtale med hvem som helst i f.eks. undergrundsbanen. The Darkness er kort og godt en lækker spiloplevelse, som lever op til Starbreezes gode omdømme, og som samtidig yder tegneserieretfærdighed.

Jonas Mäki

KARAKTER 8/10

Grafik 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 8/10

GODT TEGNESERIEEVENTYR

- ✓ Lækre omgivelser, smarte gåder, varieret, fed historie
- ✗ Lidt for træg tempo, dårligt animerede ansigter

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Det er et typisk licensspil landkrabbe, savvy?

Platform MULTI Udvikler EUROCOM Udgiver DISNEY INTERACTIVE STUDIOS Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 16+



Genre ACTION

PIRATES lugter af et typisk licensspil. Til trods for flere gode ideer og en god grafik, specielt i X360 og PS3-udgaverne, så føles det hele lidt for tomt at spille igennem."

Mine eventyr starter i Jack Sparrows ildelugtende læderstøvler, men der er rig mulighed for at komme hele den populære filmtrilogis persongalleri igennem. Man skal dog ikke forvente forskellige oplevelser fra figur til figur; alle, lige fra landkrabben Will Turner til letmatroserne Ragetti og Pintel, spilles på samme måde, med undtagelse af Jack Sparrow, der har et par ekstra tricks oppe i ærmet. Det er faktisk en smule skuffende.

Alt imens jeg drukner min skuffelse i rom, så kan jeg vel lige så godt fortælle jer en historie om spillets kampsystem. De fleste kampe kan vindes ved at skambanke den grønne knap. Møder man en lidt mere hårdfor fjende, så skal den grønne knap skambankes en masse, hvorefter en af de andre knapper gør en ende på dennes liv. En vaskeægte pirat elsker en god duel, og gud ske lov har Disney sørget for, at der er rigeligt af disse at finde. Faktisk, så er duelsystemet ganske udfordrende, uden at være alt for vanskeligt. Indrømmet, det slår ikke de gode gamle Pirates!-dage, men den cinematiske værdi i hver duel er i højsædet, og er med til at gøre det hele mere spændende.

Duellerne mod de helt store bossere, såsom det afskyelige vandbæst, Kraken, er dog en helt anden sag. Her var der tale om frustration efter frustration, hver eneste gang, jeg skulle hoppe fra planke til planke og undgå monstrets slimede tentakler. Pirates of the Caribbean: At World's End er utrolig let at fordøje. De fleste baner og sekvenser i spillet er forholdsvis korte, samtidig med, at de er spækket til renden med kampe, dueller og enkelte opgaver hist og her.

Pirates of the Caribbean: At World's End, dog en ganske fin oplevelse, særligt for det yngre publikum. Fans af filmene går dog ikke helt galt i byen – det gjorde jeg i hvert fald ikke. Det er hyggeligt, at stifte bekendtskab med Jack Sparrow på sin næstgenerationskonsol, selvom det ikke er en vild oplevelse.

Nicolas Elmø

KARAKTER 5/10

Grafik 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 5/10

TYPISK LICENSPI

- ✓ Fin cinematiske oplevelse. Let at gå til for de yngste.
- ✗ Frustrerende bosskampe. Mange ensformige baner.

LIVMETER For at give spillet en rigtig filmisk atmosfære er alle former for rader, livmeters og andet udeladt i The Darkness. Slangernes øjenfarve afslører hvor meget liv du har tilbage.



FORZA MOTORSPORT 2

Turn 10 ruller den første sande næstegenerationssimulator ud af garagen. Vær så god...

Platform **XBOX 360** Udvikler **TURN 10/MICROSOFT** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **8. JUNI** Antal spillere **1-12** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Genre **RACING**

LAPS **11** -



RACE **00:34.799**
Lap **00:34.804**
Penalty **00:07.337**

EN RIGTIG NISSAN 350Z

Nissan Fairlady Z – måske bedre kendt som 350Z – er en sportsorienteret herlighed. Den vejer 1525 kilo, har 286 hestekræfter, en jævn vægtdeling og en top-hastighed på den pæne side af de 250. Skal man tro Gamereactors svenske redaktør, er Turn 10's udgave et spejlbillede af den ægte vare. Vi siger mums...



Selvfolgelig skal der være hård kamp om placeringerne, når AI'en er indstillet på "hard", og køreassistenten er nedtonet, men Forza Motorsport 2 tøver ikke et sekund med at udsætte spilleren for den realitet, enhver professionel kører fandt ud af allerede i sine gokartår – at førerpositionen er så hamrende vigtig. Umiddelbart siger det sig selv, men det er en sandhed, som hverken det første Forza, Gran Turismo, Formula One eller noget andet konsolspil har kommunikeret videre til spilleren.

For den slags kræver en knivskarp AI, og den har Forza 2. En overhaling kræver tålmodighed, teknisk dygtighed, forudseenhed og evnen til at slå til på det rigtige tidspunkt. Modstanderne gør sig brede og smækker døren i for næsen af dig, lige som du skal til at sætte et angreb ind. Lykkes det dig endelig at overhale, sætter offeret alle kræfter ind på at erobre placeringen tilbage med en skræmmende, til tider næsten menneskelig, begavelse. I Forza 2 er en sejr vitterlig en sejr. En sejr, du har kæmpet for og gjort dig fortjent til. Tæt konkurrence opstår kun mellem biler med nogenlunde enslydende specifikationer. Et bogstav og tilhørende trecifret tal, giver dig et præcist billede af, hvor stærk din bil samlet set er i forhold til modstandernes, så du undgår ræs uden kap-



FAKTA

GODE NYHEDER

Forza Motorsport er resultatet af en vision om at skabe et fællesskab, hvor folk kan snakke om biler, blive klogere på biler og udfordre hinanden. Det er Turn 10's mål også at få bilentusiaster uden spilerfaring ind i den simulerede virkelighed, og her er spillets 309 biler, 47 baner og præcise kørefysik de altoverskyggende trækplastre. Om visionen bliver, eller ligefrem er, en realitet, skal være usagt, men med Forza 2's kvaliteter er målsætningen slet ikke usandsynlig. Vi regner dog med at se rigtig mange online.

TIPS

SPIL OGSÅ

Test Drive Unlimited **7/10**
XBOX 360
Det første MMO i bilverdenen. Giv det en chance.

STRUKTUR Med over 300 biler er der lagt op til køreoplevelser af enhver tænkelig art. Karrieredelen lægger desværre en dæmper på udfoldelsesmulighederne, da mange biler enten er udelukket fra det store flertal af cups eller simpelthen ikke er kan klare konkurrencen. Der mangler flere cups a la Gran Turismo, så alle biler blev anvendt og dermed havde deres berettigelse.

pestrid. Nogle vil ganske givet falde for fristelsen til at konfigurere deres bil, så al konkurrence er udelukket på forhånd, for vi er jo kun mennesker, men enhver med den mindste flig af ære vil få en dårlig smag i munden over sejre, der ikke er regulære. Det ligger nok heller ikke til det publikum, som Forza 2 primært henvender sig til.

Hvis man kan kalde Shadow of the Colossus' kæmper for selvstændige levels, kan Forza 2's godt 300 biler med god vilje betegnes som miniature-levels. En ny bil er en ny verden, der skal udforskes, forstås og udnyttes. Om alle bilerne opfører sig på samme måde på virkelighedens asfalt, har jeg ingen forudsætninger for at udtale mig om, men Turn 10's kørefysik er den mest plausible, jeg har oplevet på konsol. Om jeg kæmper med Elisens overstyring, Cerbera Speed 12's ufattelige råstyrke eller nyder Imprezaens stabilitet, har jeg instinktivt en fornemmelse af autenticitet. Intet er overladt til fantasien eller udsat for løs fortolkning. Tyngdepunkt, vægt, dæktype, hjultræk og friktion, er ikke nye ord i bilsimulatorernes verden, men få har taget dem så alvorligt som Turn 10.

Det er lige før, du kan mærke kontrolløren blive lettere, når du skifter en to tons tung Mer-

cedes ud med en Mini Cooper, og hører testosteronets viljefaste fremmarch ved skiftet fra en familiebil til en SLR McLaren. Turn 10 har dog ofret tid på at fremhæve forskelle mellem såvel kontraster som sidestykker, hvorfor selv søstermodeller som Golf GTi og R32 leverer særegne køreoplevelser. Forza 2 leverer køreglæde med stort K, og ikke kun til eliten med tusindvis af kilometer bag sig. Med samtlige køreassisterende hjælpemidler slået til, en nedsat sværhedsgrad samt en god sjat tål-



GRAFIK Grafisk er Forza 2 ingen åbenbaring. En konstant framerate på 60 billeder giver dog en god fartfornemmelse, og de ekspressive tilskuere, som endelig er i 3D, giver en god stemning.

VARIEREDE BANER Suzuka, Mugello, Laguna Seca, Silverstone og Sebring er gode baner, men der mangler flere af den ægte slags. Når autenticitet er selve omdrejningspunktet, burde Turn 10 have inkluderet flere baner fra virkelighedens verden. Spa, Imola, Magny Cours, der er nok af dem.



AT KØRE ONLINE

Der er intet som et godt ræs online, og dem er der masser af på Xbox Live alt afhængig af, hvem du møder. Men du kan også deltage i ugentlige turneringer og sælge eller forære dine bilcreations væk i cyberspace.



HVOR ER MALINGEN? Mal kølerhjelm og spejle, ton ruderne, påfør døre og tag logoer og motiver. Kun fantasien sætter grænsen for dine kunstneriske udfoldelsesmuligheder.

modighed og vilje, kan alle få et så tæt førstehåndskendskab til motorsportens virkelighed, som det er virtuelt muligt på nuværende tidspunkt. Ingen lades i stikken. Køreglæden hjælpes godt på vej af en superhurtig framerate. 60 billeder i sekundet sikrer et glidende billede og en god fartfølelse, og for at blive ved det visuelle er mulighederne for at ændre bilernes udseende nu så omfattende, at du ikke alene kan lave din egen, unikke bil, men et helt kunstværk, som efterfølgende kan sælges via Xbox Live til højstbydende.

Desværre forfølges Forza 2 af fortidens synder. Grafikens matte udtryk indbyder ikke til brug af superlativer, men det er til at leve med. Fraværet af et førerhusperspektiv er til gengæld en spand iskold sprinklervæske i hovedet på den kræsne bilentusiast. Det er ikke Test Drives mahogniinteriør eller guldrandede gearstænger,



FAKTA STANDARDISERET

Turn 10 har som en række andre udviklere ment, at Polyphonys måde at strukturere en karrieredel på er vejen frem. En masse forskellige cups, pengepræmier, nye biler og mekanisk pillearbejde. I Forza 2 kan du tage billeder under et ræs og hyre en AI-kører, hvis en bane er for stor en mundfuld. Var der nogen, der sagde GT4?

SE HER Mængden af telemetriske data er enorm. De giver dig til enhver tid et præcist overblik over bilens forfating.

jeg savner, men simpelthen chancen for at opleve så realistiske ræs som muligt. Pinligt virkelighedstro biler og bilfysik harmonerer ikke helt med et udsyn, der svarer til at man lagde sig på kølerhjelm med ryggen op mod himlen blå. En lidt dybere ridse er antallet af baner. 47 lyder af meget, men mange er afgrænsede udgaver af større baner, såsom Suzuka og Silverstone, og så er der for mange selvopfundne baner. Turn 10's virtuelle ingeniørarbejde har kastet et par gode baner af sig, men de gør ikke meget for at opretholde den forbindelse til virkeligheden, som er spillets røde tråd.

Målt på grafik, baneantal og grad af innovation, er Forza Motorsport 2 ikke imponerende. Disse skavanker er dog mere end noget andet, bivirkninger af en prioritering, der har sat kørefysik, AI og bilmodeller over alt andet. Med dette kompromis for øje står det klart for mig, at Turn 10 har lagt kræfterne der, hvor der var mest behov for dem. En bilsimulator skal bedømmes på sin evne til at simulere kørsel, og Forza 2 leverer varen bedre end noget andet konsolspil. Det her er dybt imponerende hele vejen.

Henrik Bach

KARAKTER 9/10

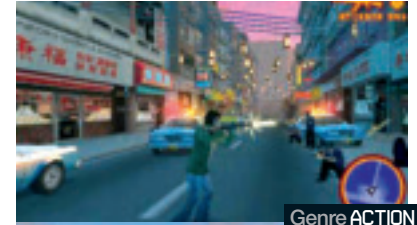
Grafik 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 9/10
DEN BEDSTE KØREOPLLEVELSE

- Fremragende bilfysik. Aggressiv og intelligent AI.
- Mat grafik. Intet førerhusperspektiv. For få virkelige baner.

DRIVER 76

Klonen, der trækker dækningsløse checks på GTA

Platform PSP Udvikler SUMO DIGITAL Udgiver UBISOFT Premiere UTE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 18+



FORSHELLEN? Du kan montere forbedret affjedring, nye bremsere og forstærkning af karosseriet uden at mærke den store forskel. Det er meget skuffende.

F or nylig blev der offentliggjort en forbrugerundersøgelse af frosne pizzaer. Konklusionen var klar:

Pizzaerne blev som en anden Tour de France-rytter holdt oppe af smagsforstærker og masser af olie og fedt. Jeg har det faktisk lidt på samme måde med Ubisofts forsøg på at flytte Driver-konceptet over på Sonys håndholdte. Det er i hvert fald fedtet.

Historien er en slags prequel til Driver: Parallel Lines. Du indtager rollen som Ray, en tredjerangs mafiahåndlanger, der har begået den dødsynd at forelske sig Chen-Chi, datteren af chefen for de kinesiske triader i New York. I et forsøg på at gøre sig fortjent til hende, slår Ray sig sammen med Slink, en cool fyr af afroamerikansk overbevisning, om at samle penge og opbygge et ry ved at udføre opgaver for byens bander. Det lyder mest af alt som oplægget til Frækkere end politiet tillader nummer alt for mange. De sørgelige realiteter er da også, at du i kampen om Chen-Chis gunst må slide dig gennem en lang, lang række af sørgeligt uopfindsomme missioner. Nå fra punkt A til punkt B inden for en given tidsfrist. eskorter en anden bil, kø fra politiet og så videre i samme dur. Den vanskeligste mission er dog at finde en indre logik og sammenhæng i historien, en opgave, der ganske ufrivilligt bliver besværliggjort af en jammerlig styring, der i 'til fods'-missionerne efterlader Ray i de særeste kvaler. Når man ser på det samlede indtryk af historien, figurerne, missionerne og den visuelle udførelse, så står Driver 76 da også tilbage som et noget uengageret forsøg på at lægge sig i kølvandet på den succesrige Grand Theft Auto-franchise. Ærgerligt nok.

Carsten Skov Teisen

KARAKTER 5/10

Grafik 6/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 6/10
HEDELIG SANDKASSE-ACTION

- Fornuftigt tidsbillede. Munter og tidstro dialog.
- Uopfindsomme missioner. Meningsløst opgraderingssystem.



NINJA GAIDEN SIGMA

Ryu Hayabusa har slebet sit sværd og er klar til hævn - igen. Martin er ellevild med spillet...

Platform **PS3** Udvikler **TECMO** Udgiver **TECMO** Premiere **6. JULI** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** And. Alder **18+**

Da Ninja Gaiden først udkom til Xbox, fik det lynhurtigt rygte for at være så frustrerende svært, at de fleste casual gamere ikke ville få slutningen at se, og den påstand har Team Ninja taget til efterretning, i hvert fald i en vis grad. Selvom styringen fra da jeg først gennemførte spillet på min Xbox, stadig sidder på mine fingrespidser, kan jeg godt mærke at sværhedsgraden er blevet tonet lidt ned.

Heldigvis er det ikke sket gennem en dummere fjendtlig intelligens - den er stadig utilgivelig - det er i stedet sket gennem nogle mindre finjusteringer, der hver for sig ikke gør den store forskel, men sammen gør de et af verdens sværeste konsolspil en del mere tilgængeligt. Det uden tvivl vigtigste element i Ninja Gaiden er kampene og den filmiske action, der pryder skærmen fra start til slut. På trods af at du kun bruger to af knapperne på kontrollere til nærkamp, er kampsystemet så dybt, som du kan drømme om. Der er blevet tilføjet et par ekstra våben og nogle nye fjender, ellers er resten ved det samme, og det kan jeg på heller ingen måde brokke mig over. Den mest iøjefaldende tilføjelse er, at du nu til tider overtager styringen over spillets blonde brystbombe, den læderklædte jæger Rachel. Hendes baner er kortere, men skal spilles på en ganske anden måde, og de fylder ud, hvor der førhen var små huller i historien.

Hvad jeg heller ikke kan brokke mig over, skønt næsten intet er blevet ændret, er grafikken. Sammen med The Chronicles of Riddick udgjorde Ninja Gaiden den visuelt smukkeste oplevelse på de gamle konsoller, og Sigma forbedrer dette, om end det kun er med en smule. Hele herligheden er banket op til at køre i 1080p, og enkelte effekter så som skygger, lys og små ekstra detaljer og animationer er tilføjet. Vigtigst er dog, at uanset hvor meget der sker på skærmen, behøver Sonys sorte



Genre **ACTION**

HOLLYWOOD GO HOME
Når Ryu svinger sit sværd og klover fjendene midt over, hopper rundt omkring på væggene og nedkæmper store bosser, er det en actioncocktail, som ingen Hollywood-film endnu har skabt.



FAKTA

FOR SVÆR(D)T?

Hvis du stadig synes, at Ninja Gaiden Sigma er for svært, så lad dig de et par gange i løbet af første banen, for så får du muligheden for at spille på easy. Forskellen er ikke kæmpestor, men den er der dog.

powerhouse ikke hoste én eneste gang for at følge med, og i lynhurtige actionspil som Ninja Gaiden, er det alfa og omega. Styringen er bundsolid og Hayabusa reagerer lige så hurtigt, som dine fingre kan følge med, og allerede efter nogle få baner løber du på væggene og uddeler tæv til højre og venstre, mens du virkelig føler dig som en mesterninja.

Skal der sættes en finger på noget i Sigma, må det være at spillet til tider er for svært. Problemet er ikke så generelt som før, da det kun er i særlige sektioner eller ved enkelte bosser, at sværhedsgraden trækker så mange tænder ud, at det er helt urimeligt. Ryu Hayabusa

hugger ubesværet titlen som actionkonge tilbage fra Kratos ved at levere den mest hårdtpumpede, dragende actionoplevelse, der er at finde på hylderne for tiden. Selvom det egentlig bare er en genudgivelse af en genudgivelse, er Ninja Gaiden Sigma alligevel det bedste spil til PlayStation 3.

Martin B. Larsen

KARAKTER 9/10

Grafik 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 10/10 Holdbarhed 9/10

SUBLIMT ACTIONSPIL

Udfordrende og velbalanceret. Blændende grafik og design.

Små kameraproblemer.

Genre **PUZZLE**



PICROSS DS

Mere hjernegymnastik til Nintendos lille toskærmede

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**

Picross DS er af den slags spil, der er filens svære at beskrive. Jeg ville nok beskrive det som en underlig kombination af Sænke Slagskibe, Sudoku og Minerydder. Men giver det mening?

Du bliver præsenteret for et spillebræt på 10x10, 15x15 eller 20x20 felter. En række tal i kanten af brættet fortæller dig, hvor mange af felterne, der skal farves i hver linie og kolonne. Ved hjælp af logik kan man simpelthen regne sig frem til hvilke felter, der skal farves. Og det er en gevaldig tidsrover, for spillet har et utroligt "Bare lige en gang til"-hook. Et puzzle udvikler sig meget hurtigt til et til, og et til, og så lige endnu et. Når du endelig lægger

maskinen fra dig og prøver at lave noget konstruktivt, eller slet at ret sove, vil du se felter, der skal udfyldes hver gang, du lukker øjnene. DSen er åbenbart ved at lave sig en niche med hjernevridere, og Picross DS tilhører bestemt et af de bedste i genren. Den eneste ulempe ved spillet er faktisk, at døgnet næsten er for kort til nok Picross.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

Grafik 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 8/10

VANEDANNENDE PUZZLE-SPIL

Det er utroligt vanedannende og virkelig underholdende.

Det er ikke særlig pænt, og godt lyder det heller ikke.

SE, HVAD JEG TEGNER Den tegning der dukker op ved et korrekt udfyldt spillebræt, animeres på nuttet vis, når spillet er færdigt. Det er da kørt?



THE MOST DYNAMIC SWORDPLAY EVER...
 DEVASTATING VARIETIES OF MULTIPLE CHARACTER ATTACK...
 RUTHLESS AND NOTORIOUS VILLAINS FROM PIRATE LORE...

...AND YOU GET TO BE
JACK SPARROW.

Disney
**PIRATES of the
 CARIBBEAN**
 AT WORLD'S END



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

www.komedia.com

K.E. Media henviser til nærmeste
 forhandler på telefon 89 44 22 11



NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

www.ATWORLSENDGAME.COM



METEOS: DISNEY MAGIC

Japanske Q Entertainment har sat sig for at tjene penge

Plattform NINTENDO DS Udvikler Q ENTERTAINMENT Udgiver DISNEY Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (WIFI) Testet Version EUROPA Anb. Alder 3+

Jeg spiller stadig Meteos ugentligt. Hvis vejret er godt nok, foregår det med fødderne oppe på havebordet i skyggen af en markedsparasol, og er det ikke, så foregår det i sofaen med tæppet trukket godt rundt om fødderne. Det siger noget om et spils kvaliteter, når jeg her snart to år senere stadig spiller det, men det gør jeg altså. Jeg finder en eller anden glæde i at sætte kasser sammen, sende den til himmels og så tage fat på den næste sending.

Heldigvis er der sket en del forandringer under Walt Disney-lakeringen, ændringer som visse hårdføre Meteos-fans vil begræde, men som givetvis vil få andre til at overveje, om ikke denne lidt pengegriske udgave også skal hjem på hylden. Den første og mest markante ændring er tildelingen af spillefelterne. Hvor det originale fungerede som de fleste Nintendo DS-spil, så er Meteos: Disney Magic vippet på siden, så du i stedet holder konsollen som en bog. Dette giver et langt

større spillefelt og en mindre gnidret grafik (noget jeg klagede over i originalen), men til gengæld mister spillet sin følelse af rum, når kasserne bare letter fra en skærm og ikke fortsætter op på næste. I Disney Magic-udgaven er det nu også muligt at rykke kasser hen ad, og det gør det hele meget lettere, faktisk til tider så fornærmende let, at jeg var i tvivl om, hvorvidt der overhovedet er noget i det længere. Meteos: Disney Magic er hverken magisk, nytænkende eller fremragende, men det er en god introduktion til Q Entertainments mange puzzle-spil for dem, der enten allerede har opgivet Lumines og Every Extend Extra på grund af sværhedsgraden.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 6/10

Grafik 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 7/10

GODT TIL BEGYNDERE

- Et par nye ideer. Grundlæggende stadig sjovt.
- Disney-tapet ud over det hele. Ringe historie. Elendig musik.



Genre PUZZLE

TYPISK DISNEY-AKTIGT Tegningerne og animationer er ganske pæne, men jeg ville have foretrukket noget mere abstrakt, gerne de former og farver, som det oprindelige spil brugte.

FINAL FANTASY III

Final Fantasy med ny glasur, og ellers er alt ved det gamle. Asmus er faktisk en smule skuffet...

Plattform NINTENDO DS Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+

Final Fantasy III er klassisk rollespil. Fire helte, en færd, magi, luftskibe og alt det der. Tja, faktisk er det en tand for klassisk. Plottet er fuldstændig uden spænding, og selve gameplayet virker håbløst forældet. Jeg er fristet til at blæse på det, for det er jo Final Fantasy, men alligevel.

Lad os dog for god ordens skyld få det mest presserende af vejen: Spillet har fået en grafisk makeover, og 17 år gamle sprites har måttet vige for 3D-figurer. Og det ser lækkert ud, det gør det. Det er meget pænt og nydeligt, en virkelig grafisk fornøjelse. Men der er lidt Kylie Minogue over Final Fantasy III; godt nok ligner det noget, der er nyt, men man kan ikke lave om på at det har lidt for mange år på bagen. Foruden plottet, der ikke er mere

overraskende end en gennemsnitlig tandpasta-reklame, følger spillet et meget stringent spor. Ens hold af eventyrere skal fra A til B, og vover man at bevæge sig væk fra den sti udvikleren har valgt, får man øretæver. Fjenderne, der hopper frem når man mindst venter det, er meget stærkere end man forventer. Det dræber fuldstændigt lysten til at tage på eventyr, og er meget irriterende, når spillet ikke nøjagtigt fortæller, hvor man skal hen. Det værste er faktisk at alle de fejl og mangler, der var i 1990, stadig er i spillet her 17 år efter. Der er ingen savepoints, hvilket normalt betyder, at man må gemme, når man render mellem byer, grotter og lignende. Men meget snart opdager man, at det er urimeligt irriterende, ikke at kunne gemme midt i en grotte. Forestil dig lige at kæmpe



1 FAKTA
RANDOM-KAMPE

Random Battles, et fast indslag i Final Fantasy-serien indtil tolvte manifestation, er både mangfoldige og lidt kedelige. Det eneste, der faktisk er værd at berette om med hensyn til kampe, er det jobsystem, der bliver introduceret. Det er faktisk ret sjovt, at give sine små krigere forskellige jobs.

dig gennem en grotte i et pænt stykke tid, for så at blive smidt ind i en bosskamp. Taber du så den, kan du begynde forfra. Der er lyspunkter, bevares. Grafikken er glimrende, og især indledningssekvensen ser blændende ud. Men det ændrer ikke på en central ting ved spillet. Der er nogle ting, der burde være blevet ændret og så bare ikke er blevet ændret. Det mangler balance og en del justeringer for at blive rigtig godt.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 6/10

HELT OKAY

- Glimrende musik og grafik. Jobsystemet holder stadig.
- Spillet virker forældet med hensyn til mekanik og historie.



Genre ROLLESPIL

SE HVAD JEG HAR SENDT DIG Som noget nyt i spillet, er det muligt at sende breve til sine venner ved hjælp af Mognet-funktionen og en Wi-Fi-forbindelse. Dette fungerer egentlig meget godt.

THE DARKNESS

Experience intense cinematic action in this gritty, first-person shooter with a horror twist.



Blast your way through the dark and seedy underbelly of New York City

Use the awesome and terrible powers of the Darkness to devour, impale or implode your foes



THE DARKNESS IS SPREADING.COM COMING JUNE 29TH



PLAYSTATION 3



The Darkness is © 2007 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Starforce Studios. 2007 Starforce AB, Starforce Studios, and the Starforce logo are trademarks and/or registered trademarks of Starforce AB in Sweden and/or other countries. "X" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, and the Xbox LIVE logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

MEGET ENERGI

Unge Dúne viser fine takter på et dog lidt for ensporet debutalbum. Fridjoff er imponeret over bandets energi...

Dúne
WE ARE IN THERE YOU ARE OUT HERE
Genre ROCK
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

Ingen tvivl om at Dúne har potentialet til noget stort. De er unge. De er smukke. De er mere energiske end en Dura-
cel-kanin på speed. Og så har de allerede folkets opmærksomhed. De fleste med P3 som fast følgesvend, har allerede hørt førstesinglen Bloodlines til hudløshed, og med A Blast Beat, ser det ikke ud til at stoppe lige med det samme. Det sidste års tid har været en lang hype op til udgivelsen af We Are In There You Are Out Here, og nu er den her så. 12 numre med speederen i bund, og uden så mange dikkedarere. Det er yderst velspillet, og de gode melodier står i kø for at komme ud af højtaleren, men alligevel virker det lidt som en forlænget EP over samme tema. Dúne lader nemlig

umiddelbart ikke til at have så mange flere strenge at spille på end energien. Vi skal helt frem til sidste skæring Go Go Valentina, for tempoet sættes ned, og et forsøg på en ballade bliver prøvet af. Det er ikke særligt sindsoprivende, og det er som om Dúne godt selv ved det. I hvert fald skrues der lidt op mod slutningen, hvilket dog ikke gør meget andet end at sætte nummerets svage start i relief.

Nu er det heller ikke fordi der er noget synderligt galt med at vide, hvad man er god til, og så bare gøre det. De fleste der har haft glæden af, at se Dúne i live, ved godt hvad det drejer sig om. Energi, energi og energi. Vi har med et ungt band at gøre, der er så sultne efter succes med det de laver, at de vil gøre hvad som helst for at opnå det. Det er et fantastisk drive at have, og sangene er der som sagt i metermål, til at gøre deres for at det nok skal lykkes. Det

ville bare være rart med et lille pusterum i ny og næ. Et udspil, hvor følelserne også får lov at være med, og hvor der ikke kun tales til fødderne.

Dúne er af nogle, allerede for udgivelsen af debut, blevet spået til at kunne være Danmarks næste store musikalske eksportvare. Med en lyd, der emmer af det der rykker i England lige nu, er det da heller ikke et dårligt tidspunkt at spille sig ind på markedet. Spørgsmålet er så bare om alle Dúnes uomtvistelige plusser, er nok til at veje op for de minusser, der nu engang er. Desværre virker We Are In There You Are Out Here også en smule tynd i det samlede lydbillede. Som om bunden ikke rigtig er kommet med, eller det hele er optaget på en transistorradio. Herhjemme skal Dúne nok brage igennem. De er i en klasse for sig, ensporet eller ej, men udover grænserne er der flere, der befinder sig i samme lejr. **8/10**



People Press Play
PEOPLE PRESS PLAY
Genre ELECTRONICA
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

Thomas Knak, Anders Remme, Jesper Skaaning. Mere behøver man vel reelt ikke at skrive. De tre navne burde i sig selv være nok til at tjekke People Press Play ud. Og ja, det er så fordi, at det er de tre der står bag projektet, ellers kunne det jo være lige meget. People Press Play består nemlig af Knak, Remmer og Skaaning i maskinrummet, mens Sara Savery har påtaget sig rollen som gal-leonsfigur. Stilen er mere tilgængelig, og knap så minimalistisk som på de herres tidligere projekter. Det gør udtrykket langt mere imødekomende, men dermed ikke sagt at det bliver kedeligt af den grund. Albummet People Press Play bruger sin tid på at lokke lytteren ind i sit spind, men når du først er fanget, er der ingen vej ud igen. Det lugter lidt af triphop, når Sara Saverys stemme glider rundt mellem de sfæriske lydcollager og de let knitrerende rytmespor, og på den måde, kommer der da også nemt en lille snert af caféborde, latte og overskud på betalingskontoen. Et album, der på overfladen lyder glat og poleret, viser sig dog mere dybt end som så. **8/10**



Allan Olsen
MULTI IMPORTANTE
Genre ROCK
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

Han er måske ikke ligefrem nogen vårhare længere, men så er spørgsmålet om han nogensinde har været det? Gennem en livslang karriere, har Allan Olsen dog været ligeså træfsikker som et varmesøgende missil, og nu gør han det igen. Multi Importante er 11 numre som vi kender ham, men det er også sådan det skal være. Allan Olsen er nemlig en af de ganske få (de kan tælles på en hånd) dansksprogede kunstnere, som virkelig forstår sig på det danske sprog. Fra Alfa Konsensus til Lille Gråspur, præsenteres lytteren for små historier af den slags, der får nakkehårene til at rejse sig. Det er rørende smukt, komisk og dybt melankolsk, og det betaler sig at høre efter. Personligt foretrækker jeg Hr. Olsen, når instrumenteringen er så sparsom som mulig. Det er teksterne og den varme fortællerstemme, der siger mig mest. Og det er da også det, der er mest af på et album, der er mindst ligeså godt som det mindre mesterværk Sange for Rygere. Multi Importante har masser at byde på for dem, der vil bydes indenfor. **9/10**



Bonde De Role
BONDE DE ROLE WITH LASERS
Genre ELECTRO
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Den brasilianske bølge skylder ind over os som en mindre tsunami. Eller, i nyere tid har der i hvert fald været et par skvulper, som det i allerhøjeste grad har vist sig værd at dykke ned i. Først var der Cansei De Ser Sexy, eller CSS for tilhængere af kortere navne, og nu kommer så Bonde De Role. Hvor CSS bevæger sig i randområdet af det, hypemaskinen har døbt new rave, tager Bonde De Role skridtet videre, og indlemmer hiphop-elementer, samba og en knivspids grime. Det er noget af et muntert køkken at blive kastet ind i, og kan da også snildt give hovedpine på en dårlig dag. Hvor Bonde De Role With Lasers derimod virker helt perfekt, er til festen der aldrig slutter. Det er simpelthen så ulideligt svært, at sidde stille til dette festarsenal af old school-samples tilsat uforståelig rap og heftige rytmer, at benene er ved at slå knude på sig selv. Bonde De Role lader ikke til at ville meget mere end at sætte fut i fuserne, til gengæld er de så gode til lige netop det, at der ikke er brug for mere. Jeg savner i hvert fald ikke meget mere. **7/10**



Mos Def
TRUE MAGIC
Genre HIPHOP
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Det er den typiske historie om manden, der havde hele hiphop-verdenen for sine fødder, men så i sidste ende hellere ville noget andet, såsom at spille med i halv-dårlige sidekick roller overfor Bruce Willis. Mens den gamle kompagnon Talib Kwali har udgivet det ene solide projekt efter det andet, er det endnu ikke lykkedes for Mos Def at lave noget, der tilnærmelsesvis når de gode gamle Black Star-dage til sokkeholderne. Det sker heller ikke med True Magic, et album der efter sigende mest af alt er lavet for at opfylde en kontrakt med Geffen, som den gode Mos gerne vil ud af. Men har den forventningsfulde lytter virkelig lyst til at investere sin tid og penge i et projekt, der åbenlyst bare er lavet for netop at spille tid og penge? Svaret er op til den enkelte, men jeg ved da i hvert fald, hvor jeg står i den sag. I virkeligheden vil jeg bare have den gamle Mos Def tilbage. Ham der virkelig havde noget på hjertet, og hvis fantastiske stemme var i stand til at følge hvert et budskab til dørs. Den Mos Def er ikke at finde på True Magic, og det er virkelig beklageligt. **5/10**

MARILYN MANSON
EAT ME, DRINK ME

NEW ALBUM

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

**CHRIS
CORNELL**
CARRY ON

NYT ALBUM FRA DEN TIDLIGERE
SOUNDGARDEN OG
AUDIOSLAVE FORSANGER.

INKLUSIV YOU KNOW MY NAME
FRA JAMES BOND FILMEN
CASINO ROYALE



MÅNEDENS FOKUS

NATTEVAGTEN

Om natten bliver alt på det gamle museum vakt til live

Night at the Museum

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse 19. JUNI
Tekst THOMAS TANGGAARD

Larry Daley har det hårdt. Han er skilt, ryger ud og ind af forskellige jobs, og er i det hele taget lidt af en dagdrømmer. Så da han søger jobbet som nattevagt på det nationalhistoriske museum, er det med hensigten om at drive den af og tjene de nødvendige penge til huslejen. Men at tage en nattevagt på netop dette museum, er alt andet end bare at sidde med fødderne oppe og se tv. Når mørket falder på, så skal Larry sørge for at intet kommer ind... eller ud. For om natten bliver fortidens historiske personer og slag til virkelighed. Kort sagt: Historie behøver på ingen måde at være kedeligt.

Night at the Museum er en komedie med en yderst veloplagt Ben Stiller i hovedrollen.

Jeg har tidligere haft det svært med nogle af de valg, han har taget, og synes generelt at han er med i for meget pladder, men i Night at the Museum har han virkelig fundet sin hylde. Det er godt nok en effektladet og ikke mindst tempomæssig hæsbæsende film, men hele vejen igennem er det humoren, der er i højsædet. Ikke mindst fra til tider hysterisk morsomme Robin Williams og altid kække Owen Wilson. Selv Ricky Gervais, ja, ham fra den engelske udgave af The Office, er mere eller mindre fremragende som museets daglige og meget pertentlige direktør.

Skal der sættes en finger eller et par fingre på Night at the Museum, så er det vel egentlig, at hele filmen nærmest er en skjult reklamekampagne for New Yorks nationalhistoriske museum, og at det skinner igennem lidt for

mange gange. Det er i hvert fald Product Placement, der er til at tage og føle på - godhjerteret eller ej. Desuden er der ingen grund til at introducere hverken en eller to kærlighedshistorier i filmen. Night of the Museum er en rigtig drengerøvs-fantasi, en slags "Hvad nu hvis...", der ikke behøver at forklare sig selv, og som i øvrigt hænger hele ideen med levende statuer og skeletter på en gammel ægyptisk sten. Begge forhold virker påklistrede og udvikles aldrig tilstrækkeligt til nogensinde, at kunne kaldes en egentlig historieforgrening.

Med alt det sagt er Night at the Museum stadig vidunderlig underholdning. Alle involverede ved, at der ikke skrives filmhistorie med denne meningen, men det er stadig en af de fem seneste års flotteste og sjoveste film. **8/10**



DOA: Dead or Alive

Genre **ACTION**
Udgivelse 12. JUNI
Tekst THOMAS TANGGAARD

Jeg klukker stadig mens jeg skriver det her, for selvfølgelig er Dead or Alive åndssvag. Hele ideen med at tage et spil, der i forvejen kun kredser om timeglasformede kvinder og kampsport og så skabe en film af det, er jo åndssvag. Dead or Alive handler i virkeligheden ikke om ret meget. Du introduceres til spillets karakterer gennem en række pinlige og til tider komiske øjeblikke, hvorefter de inviteres til Dead or Alive-turneringen, en slags årlig komsammen for verdens mest selvfikserede og kummerlige kampsportsmennesker. Her kæmper de så om præmien på nogle millioner dollar, alt i mens de nyder livet på den tropiske ø. Der bliver plads til volleyball (det står sikkert i kontrakten) ligesom spillernes mere veltrimmede piger, i filmform Holly Valance, Sarah Carter og Devon Aoki, viser sig i bikini'er. Du finder absolut intet i Dead or Alive, der er værd at spendere penge på. Ja, Holly Valance er semi-nogen i en brokdel af et sekund og jo, hvis du har spillet Dead or Alive-spillene så genkender du dem alle, men det er ikke en kvalitet i sig selv. **2/10**



The Covenant

Genre **GYSER**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

The Covenant, der ikke langt inde i filmen proklamerer "Harry Potter can kiss my ass", er ikke i nærheden af den form for status som Lost Boys eller Harry Potter har, for selvom filmen blander smarte, veltrænede unge med heksekunstner og effekter, så mangler filmen alt andet. Skuespillet er elendigt, dialogen er konstneret og rigid, mens historien tæst på besluttet rædselsfuld. At det hele samtidig er instrueret af Renny Harlin (Cliffhanger), en af Hollywoods tidligere darlings viser bare, hvor langt ned selv de bedste kan synke. The Covenant er en tarvelig og ikke mindst kedelig ungdomsgyser uden lys. Filmen er primært optaget i meget mørke toner, angiveligt for at give det hele lidt mere ondskab, men det føles mest af alt som American Pie optaget med solbriller på. Selvfølgelig skaber effekterne et lidt mere troværdigt univers, og scenen hvor en bil demonteres og samles igen ved et sammenstød, er lækkert lavet, men det ændrer ikke ved de grundlæggende fejl, nemlig at det her er unge mænd hængt op i wire og udstyret med kontaktilinser. **2/10**



School for Scoundrels

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Fem minutter inde i School of Scoundrels, lå jeg på gulvet og grinte, nærmest i krampe. Ti minutter senere faldt jeg næsten ned af sofaen, og efter en halvtime lignede jeg så en bedemand i ansigtet. Så hurtigt skifter filmen desværre karakter fra en stærk og ikke mindst sjov komedie, til et stilstudie udi at træde vande og rode rundt i koncepterne. School of Scoundrels handler om den kiksede Roger, der hverken egner til jobbet som P-vagt, storebror i et projekt for udsatte børn eller i kæresteforhold. Han træder sig selv over tærerne, undskylder konstant for at han overhovedet er til, og er faktisk mest af alt ligegyldig. Men da han får muligheden for at deltage i et selvtilidskursus hos den mystiske Doktor P. sker der noget. En af grundene til, at School of Scoundrels ikke når særligt langt er naturligvis manuskriptet. Det virker unægtelig som om det her burde have været en episode en af en eller anden tv-serie og ikke en reel film. Der er krudt til en halvtime, og så fiser det hele desværre ud i sandet, hvilket er en skam. Det kunne have været godt. **6/10**



The Last King of Scotland

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Idi Amin slagtede omtrent en halv million af sit eget folk, under de otte år han sad som præsident i Uganda, og alligevel siges det nærmest ikke i The King of Scotland. Om det er fordi vi skal se det hele fra Garrigans purunge og meget naive øjne, eller om det er fordi, det ikke behøver at blive sagt, så sker det i hvert fald ikke. Der er små antydninger af det folkemord, som Amin havde kørende, mens han, angiveligt, overfor verdenspressen opførte sig som en filmstjerne, men det gøres aldrig rigtig legemligt. Det virker næsten som om filmen til tider undskylder at Amin, til trods for sine lederegenskaber, desværre også kom til at dræbe nogle mennesker. Selvom filmen virkelig prøver at skildre Idi Amin's liv, specielt i de år, hvor han bliver venner med den skotske, nyuddannede læge Nicholas Garrigan (James McAvoy), så gøres det med en sådan forsigtighed, at det nærmest virker som om det hele skulle godkendes af Ugandas nuværende ledere. Men Forrest Whitaker er naturligvis bløddende som Amin. **7/10**

HVIS DU ER PÅ UDKIG EFTER GIGANTISKE ABER, STORE EVENTYR, MEN SMÅ PRISER,

MÅ VI SÅ INTRODUCERE DIG FOR NOGLE NYE VENNER?

DEN NÆSTE GENERATION ER ET KLASSISK HIT TIL KUN KR. 299,00.

Tiden er inde til at slå kedsomheden til plukfisk med dine tommelfingre.

Vælg mellem et opmuntrende udvalg af næste-generations titler, mens

du nyder de mange højt oplaste og alligevel lavt prissatte fordele ved

den næste generation af spiloplevelser. xbox.com



© 2006 Microsoft Corporation. Alle rettigheder er forbeholdt. Alle varemærker er ejendomme hos de respektive ejere.

Jump in.

 XBOX 360™

Spil for alle og enhver.



Skab dit eget stutteri, tjen penge og køb din drømmehest!



Oplev et spændende eventyr. Afslør skurkens identitet og lad dig udfordre i et underholdende spil, hvor heste er i fokus!



Elsker du flere slags dyr? Nu har du muligheden for at give alle dyrene omsorg i et underholdende spil.



Dette er spillet for alle, som er glade for dyr. Her skal du pleje fugle, marsvin, katte, hunde og en masse andre søde dyr!



STEREO
STUDIO

Merlin

EBGAMES

TOYS
STAR
US



BilligeSpil.dk

Bogside

Spil som anbefales til børn



Dette er spillet for alle som elsker heste. Passer du godt på din hest giver den dig glæde tilbage. Spillet alle hesteinteresserede bør eje!



Har du altid drømt om at have en hest? Nu har du chancen for at lære at ride, pleje og vinde præmier med din hest!



I dette spil finder handlingen sted i Legeland. Ha' det sjovt mens du lærer en masse sammen med din legokammerat Noddy.



Nu har du chancen for at redde Legetøjsland i et underholdende spil, hvor du møder alle figurerne du kender fra TV.



Disky Communications ApS
Sønderbølvej 11
2600 Virum
Danmark
Phone: +45 45 83 94 00
Mobile: +45 45 83 96 81
Fax no: +45 45 83 94 77
www.disky-ange.dk

Læs anmeldelserne på Gamereactor.no



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

NETBUTIK: WWW.KOMPLETT.DK E-MAIL: KOMPLETT@KOMPLETT.DK TLF: 70 70 19 19

SOLSKINSTILBUD!

GAMER i30 - CREATIVE EDITION!

13.995,-

KOMPLETT GAMER i30 - CREATIVE EDITION!

Super spillecomputer med NVIDIA's 8800GTS 640MB grafikort i kombination med 2048MB RAM og en af de kraftigste Intel Core 2 Duo-processorer. Kan håndtere ACLE spil på markedet på selv de højeste indstillinger!



KOMPLETT GAMER i05

Gamer-computer der er skabt til at levere rigtig god ydelse for et beskedent beløb. Core Duo 2GHz, 1024MB RAM og et GeForce 8600 GTS grafikort klar til DirectX 10.

6.495,-



SAML SELV PC - AMD 3600+

Dette pakketilbud indeholder alle dele til at bygge en allround computer, der egner sig til kontorarbejdes såvel som spil og internetbrug. AMD 3600+, 1024MB RAM, Radeon X1650PRO, 250GB Harddisk.

3.195,-

Varenr: 321530



OPGRADERINGSPAKKE INTEL CORE 2

Udskift de vigtigste komponenter og få fornyet liv i den gamle maskine! Intel Core 2 Duo 1.8GHz m/køler, ECS P4M890T-M bundkort med indbygget grafikprocessor, 1024MB DDR 2RAM.

1.749,-

Varenr: 323784



SAPPHIRE RADEON X1950PRO 256MB

Grafikort i den højere middelklasse. Giver en fantastisk ydelse i forhold til prisen og spiller de nyeste spil i høje opløsninger: 256 GDDR3 RAM, TV-out, 2 x DVI, HDCP, PCI-Express.

1.095,-

Varenr: 326957



HP PAVILION G5052 15.4" WXGA

Pavilion G5052 er HP's bud på en super billig bærbar, der stadig er kraftig nok til at dække de fleste af husets computerbehov. Celeron M 1.86GHz, 1024 MB RAM, 120GB harddisk og trådløst internet.

4.995,-

Varenr: 334670



EIZO 19" LCD FLEXSCAN

Sjældent ses en 19" LCD-skærm af denne kvalitet til en så lav pris, som vi tilbyder her. Med 24 bit farver, 6ms opdateringshastighed og en opløsning på 1280 x 1024, får du billeder i en fantastisk kvalitet.

1.795,-

Varenr: 334215

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

ENDELIG I DANMARK!



SONY

SONY 20" LCD MED IPS-PANEL

20" fladskærm fra Sony med et IPS-panel til de professionelle brugere, der kræver stor farve-præcision. Her til en helt enestående pris. 20", DVI/VGA, 16ms, 700:1, 1600 x 1200.

2.995,-

Varenr: 328476



SONY

SONY BRAVIA 40" FULL HD-TV

Selvom dette er et godt tilbud, så er der ingen tvivl om, at SONYs Bravia modeller hører til i den absolut dyreste ende af skalaen. Dette er ikke uden grund. Denne model leverer FULL HD-TV i 1920 x 1080p!

15.995,-

Varenr: 327043



TOSHIBA

TOSHIBA L30 15.4" WXGA

Toshiba's L30 er en bærbar med exceptionel værdi til førstegangskøbere. L30 har en Intel Core duo processor, 1024MB RAM, 15,4" Widescreen og indbygget Wifi-teknologi.

5.495,-

Varenr: 331426



SMC

SMC TRÅDLØS POWER ROUTER

4 Ports 10/1000 Lan switch med Auto-mdix, high speed wireless access point. Nat/spi Firewall og intelligent streaming. Understøtter IEEE 802.11n(draft).

795,-

Varenr: 330178



D-Link

D-LINK EXTREME GIGABIT ROUTER

The D-Link Xtreme er en Gigabit Router der Understøtter IEEE 802.11n (draft), og er op til 14x hurtigere og har 6x længere rækkevidde end 802.11g. Integreret 4 ports switch, QoS, firewall og Gigabit WAN/LAN.

1.150,-

Varenr: 331590



Panasonic

PANASONIC PROJECTOR PT-AX100

Panasonic PT AX100 ligger prismæssigt i en klasse for sig. Du får ikke andre projektører der understøtter billeder op til 1920 x 1080 for en lignende pris! 2000 ANSI lumen, 6000:1.

10.995,-

Varenr: 326377



Hauppauge

HAUPPAUGE TV-TUNER

Analog og digital (DVB-T) tv tuner fra Hauppauge! Giver mulighed for at se analog og digital TV direkte på din computerskærm. Til denne model medfølger der som standard en fjernbetjening.

849,-

Varenr: 326952



YAMAHA

YAMAHA DIGITAL SOUND PROJEKTOR

Yamaha YSP1100B giver ægte 5.1 surroundsound fra kun en enhed. Sound projektoren understøtter flere surround formater og passer i målene til 40-42" fladskærme.

7.995,-

Varenr: 332832



tangent

TANGENT MICRO HIFI ANLÆG

Smart mikro HiFi Stereoanlæg fra Tangent. Anlægget er for optimal ydelse og lyd kvalitet opdelt i separate enheder for Tuner, CD-afspiller og 2 kanals forstærker. Inkl. fjernbetjening og højtalere. 2 x 100W.

2.495,-

Varenr: 327701

SPILBUND!

MASSER AF BRÆNDVARME KONKURRENCER
www.gamereactor.dk

VIND ET EKSEMPLAR AF DOA: DEAD OR ALIVE

Velkommen til DEAD OR ALIVE - verdens mest ekstreme fight-turnering er i gang! Tina, Christie og Kasumi modtager på mystisk vis invitationer til det tophemmelige fight-battle, DEAD OR ALIVE, på en isoleret troped. De tre babes er verdensklasse fighters, men på øen indser de, at de skal kæmpe mod større kræfter end deres kampmodstandere for at indkassere pengepræmien... og slippe levende fra øen! Tecmos legendariske kampsportsspil er blevet til en hårdtslående filmatisering med non-stop action og top-kampkoreografi af manden bag The Transporter og en række af verdens bedste atleter og fightere. Gamereactor og Nordisk Film udlodder 10 stk. DVD'er. Held og lykke.

- 1 Hvem har instrueret DOA: DEAD OR ALIVE?**
1: Corey Yuen X: Uwe Boll 2: Lars Von Trier
- 2 Hvor mange DEAD OR ALIVE spil er der udkommet?**
1: 6 X: 7 2: 8
- 3 Hvilket land stammer spiserien fra?**
1: Japan X: Korea 2: Kina



Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.dk/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.

SARAH MICHELLE GELLAR (BUFFY og THE GRUDGE) i nervepirrende thriller!



THE PAST NEVER DIES – IT KILLS!



Til sommer vender frygten tilbage!



Kvalitetsfilm fra Sandrew Metronome







**Game
reactor**[®]
www.gamereactor.dk