

**GRATIS  
MAGASIN**  
September 05  
Nummer 63

# Game reactor

[www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

Landets største spilmagasin

## PLUS

VI SPILLER GENJI, RAINBOW SIX  
LOCKDOWN, WORLD RALLY  
CHAMPIONSHIP, DARKWATCH,  
BLACK & WHITE 2, NBA 2K6,  
PURSUIT FORCE, THE WARRIORS

## FAR CRY INSTINCTS

Smukke, hvide sandstrande og blod

## SOUL CALIBUR 3

Find dit knivskarpe våben frem - igen

## METEOS

Endnu en puzzle-klassiker

VERDENS 12 BEDSTE  
ADVENTURE-SPIL

# Total Overdose

Et stænk tequila, masser af chili og en god portion hidsige mexicanere

18

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

**CHEFREDAKTØR** Thomas Tanggaard  
([thomas.tanggaard@gamereactor.net](mailto:thomas.tanggaard@gamereactor.net))

**ASSISTERENDE REDAKTØR** Steen Marquard  
([steen.marquard@gamereactor.net](mailto:steen.marquard@gamereactor.net))

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Jesper Nielsen  
Jacob Schriver  
Thomas Nielsen  
Henrik Bach  
Nicolas Elmøe  
Asmus Neergaard  
Erik Petersen

**KORREKTUR** Daniel Boutrup

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

**ANNONCER** Morten Reichel ([morten.reichel@gamereactor.net](mailto:morten.reichel@gamereactor.net))  
Gamereactor Danmark 45 88 76 00

**ADRESSE** Eremitageparken 315 2800 Lyngby  
45 88 76 00 ([info@gamereactor.dk](mailto:info@gamereactor.dk))

**INTERNET** [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

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

**TRYK** Colorprint Danmark

**ISSN** 1602-0472

**DISTRIBUTION** Post Danmark

**PAPIR** M-Brite Semi Matt 90g

**GAMERACTOR SVERIGE** Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Lars Jensen, Jesper Karlsson, Johan Bergström, Petter Engelin, Bengt Lemne

**GAMERACTOR NORGE** Thomas Spilhaug, Lise Lystad, Per Skoien, Carl Thomas Aarum, Johannes Hobak, Bent Granheim

Gamereactor udgives af Gamez Publishing®

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

#### TESTET VERSION:

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

#### ELSKVÆRDIGT SPIL:

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

#### ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. [www.gamereactor.net](http://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.

09-05

## Et efterår med krummer i

PSP'en fylder hele min verden i øjeblikket

Når du sidder med dette magasin i hænderne, så har Sony, ved hjælp af læssevis af markedsføringskroner og buldrende kanoner, skudt den håndholdte PSP ud på markedet. Jeg har ikke kunnet holde fingrene fra den og indrømmer gladelig, at jeg faktisk synes, det er det bedste, der er sket siden skiveskåret brød. Ja, okay, jeg kommer da ikke til at sidde og spille MediEvil Resurrection, eller for den sags skyld det tarvelige F1 Grand Prix, men der er allerede klassikere på formatet, og dem må du ganske enkelt ikke gå glip af. PSP er kort sagt mere og andet end en plat marketing-gimmick. Det er en bund solid håndholdt konsol, der med tiden vil ændre dit syn på mobil gaming. Jeg glæder mig virkelig til at følge udviklingen.

Du skal også huske at slå et smut forbi siderne med anmeldelser. Her kigger vi nemlig nærmere på det danskproducerede Total Overdose (der i øvrigt også pryder forsiden), som godt nok ikke helt lever op til den massive hype, men som alligevel viser, at vi danskere kan andet end at hælde frikadeller og øl indenbords. Vi har også, igen som de første naturligvis, gennemtestet Far Cry Instincts, lagt vejene øde i Burnout Revenge, været på farefulde eventyr i MMORPG'et R.O.S.E. Online, og så har vi som de eneste fået en tidlig kode af Soul Calibur 3 mellem hænderne. Alt det kan du læse meget mere om længere inde i magasinet.

Det er også i Gamereactor, at du kan læse alt om Driver 4 Parallel Lines. Vores svenske kollega Jesper Karlsson, tog nemlig turen forbi Reflections hjemmebase for at stikke næsen i det kommende spilprojekt, og det er der kommet tre siders intensiv læsning ud af. Desuden stiller vi skarpt på Pursuit Force samt Peter Molyneuxs Black & White 2. Sidst men ikke mindst, så er vores faste klummeskribent Mathew Kumar tilbage for at vende Hot Coffee-skandalen en ekstra gang, og så anmelder vi naturligvis månedens hotteste film og skiver. Det hele får du på de kommende 64 sider.

God fornøjelse, og på gensyn i næste måned.



Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

## Medarbejdere



#### Steen Marquard

Steen har i denne måned haft Black & White 2 mellem hænderne, og hans indtryk fra den spilsession kan du læse meget mere om længere inde i bladet. Imens går han og gør sig klar til tre intensive dage i Polen, hvor han skal opleve Call of Duty 2, og tilsyneladende kan han ende med at blive smidt ud af en helikopter i regntøj. Vi glæder os alle til at høre meget mere om hans tur, når han vender tilbage. Oplevelserne vil du givetvis kunne læse mere om i et kommende magasin.



#### Asmus Neergaard

Siden vi fik Asmus hjem fra England efter The Warriors-turen, er der sket et eller andet. For det meste møder han op på redaktionen i bar overkrop, kun iført en lædervest og et usædvanlig grimt pandebånd. Præcis hvad der er sket, vil han ikke ud med, men store dele af redaktionen loves nu dagligt bank, hvis vi befinder os i nærheden af ham, og han har hele tiden en knust flaske liggende ved siden af sin computer, klar til at blive kastet, hvis en eller anden spiller for meget op. Skræmmende



#### Jacob Schriver

Jacob er ikke født med en sølvske i munden, men han har uden tvivl haft en blyant hængende i mundvigen, for manden er Gamereactors seneste og yderst velskrivende anmelder, der i denne måned har taget sig af det skuffende Genji: Dawn of the Samurai samt Everybodys Golf, som du kan læse mere om på sitet. Jacobs foretrukne spil er den slags, hvor ethvert skænderi ender med at han fylder fjenden med bly. Vi siger velkommen til Jacob, og glæder os til at han tester flere spil. Og kom så tilbage til tastaturet.

# Tør du se den alene?

Har allerede skræmt hele USA fra vid og sans

Fra producenten bag **FORBANDELSEN – THE GRUDGE**



# BOOGEYMAN

**FACE YOUR FEAR**



**På DVD 29. August**

# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## Plads til mangfoldighed

Hej Gamereactor, synes faktisk at menneskers forskellighed, er noget af det smukkeste der findes, bare kig på jeres anmeldere generelt - har da aldrig set så en forskelligt bunke mænd/drenge. I er da ikke til at finde ud af, og det er jo det, der gør verden sjov og uforudsigelig. Hele min tanke bag dette indlæg, er at jeg læste en anmeldelse af spillet Super Smash Bros. Melee til GameCube, eller faktisk 10 af slagsen, og der var mange forskellige synspunkter. Fra middelmådigt til fremragende og super smukt! Der er så mange forskellige meninger. Græd ikke snot når en anmelder ikke synes det samme som dig. Der er plads til forskellighed, vi er jo alle så forskellige. Tak for et godt magasin og site.

/Mark Frederiksen

## Derfor har vi konsol

Så kom det! Spillet som så mange havde ventet på, nemlig Battlefield 2. Flere af mine venner lå nærmest i koma i dagene op til udgivelsen. Og hvad sker der? Tre ud af syv kunne spille det. Som gammel fan af 1942 og Vietnam, havde jeg set mig nødsaget til at opgave spillet pga. uhyrlige systemkrav. Men at flere af mine venner som sidder med forholdsvis nye computere, ikke kan spille det, fordi de svenske udviklere ikke gider yde support til sidste generations grafik, er simpelthen for ringe. Og det var jeg ked af at overså i jeres anmeldelse af spillet. Og endnu en bekræftelse af at mit skifte til konsol var rigtigt. For her er der ingen restriktioner. Jeg kan nyde mine 500 kr. dyre spil uden bøv.

/Kenny Jensen

## Hvor er min yndlingsgenre?

Jeg er jo en hardcore fan af adventure-spil. Sådant noget med Point 'n Click, løse gåder og andet skidt. Det jeg godt kan lide er en god historie, hvor jeg har medbestemmelse. På min favorit-liste står Gabriel Knight, Monkey-Island, 7th Guest, 11th Hour, Myst, Lighthouse, og den slags spil. Så nu har I en idé om, hvad jeg snakker om. Nu er det jo sådan, at adventure-genren ikke er rasende populære. Jeg undrer mig tit over, om det bare er fordi de (udviklerne) ikke har nok penge til at reklamere for sig selv, eller om genren er tæt på at dø. Man hører jo ikke så meget om dem længere, eller tager jeg fejl?

/Elizabeth C. Dybdal

**Først og fremmest; vi føler med dig. Dernæst; kig længere inde i magasinet, her har vi fundet verdens 12 bedste adventure-spil, og vi håber det er et lille plaster på såret. Grunden til at genren nærmest er død, skyldes en mængde faktorer, heriblandt de nye maskiners utallige kræfter og markedets manglende interesse. Vi håber dog på, at genren får en reel revival.**

## Ordet er gameplay (Månedens brev)

Alverdens gamere snakker om, hvordan det vil gå når næstgenerationskonsollerne brager ind på verdens markeder, og formodentlig lander med revolutionerende spillemuligheder. Den ene spekulation efter den anden flyver på kryds og tværs, mens fanboys kravler frem i dagens lys, for hårdnakket at påstå, at lige netop deres udvalgte maskine vinder stort på design, grafik, pris, udgivelse osv. osv. Imens lader det til at de fleste har glemt, hvilke spil, der kommer til hvilken konsol, og også bare de spil, der kommer til nutidens konsoller. Ikke desto mindre skriver de fleste, at de kun køber maskinerne efter spillene, hvorefter de hårdnakket skriver noget i retning af, at den maskine de holder med vinder stygt fordi dens grafiske kunnen overgår alt andet, eller dens fede design gør den til den overlegne vinder, eller at den er så billig at alle køber den osv. Tag ikke fejl af mig. Grafik betyder ufattelig meget for spillet, og designet af din konsol er da også vigtigt, og det er da langt fra alle, der har råd til at gå ud og bruge tusindvis af kroner på de bedste konsoller og nyeste spil. Det meste af ethvert spil er nu engang game-playet, deraf ordet game-play. Man kan sidde og kede sig skæv foran den nyeste bilsimulator med forrygende grafik, der ruller hen over ens tv. Imens kan man henrykkes over Mario 64, der afvikles på ens gamle og godt støvede Nintendo 64, i kantet og grynet grafik, der engang imellem skal have en omgang med støvsugeren for overhovedet at kunne køre.

/Neo Andersen

## Fra film til spil

Jeg glæder mig sindssygt meget til at tre klassiske film bliver spilatiseret. Der har jo været mange af disse filmbaserede spil, og alle har ikke været lige gode, såsom: Enter the Matrix, De Utrolige, og det seneste og meget skuffende beat'em up spil Fantastic 4. Der har dog også været et par gode såsom: Spider-Man 2, Ringenes Herre- og James Bond-serien. Men her til efteråret udkommer et helt nyt spil baseret på Martin Scorsese's tidløse mesterværk, nemlig Taxi Driver med Robert De Niro i titelrollen som den psykisk ustabile taxachauffør, der bliver til den ultimative skydegale morder. Filmen synes jeg personligt var en af de bedste, jeg nogensinde havde set. Men min totale yndlingsfilm er 100% Godfather-trilogien om Corleone-familien, der er den største mafia-familie i New York City. Med hele 8 Oscars og utallige mange andre priser, blev The Godfather-serien kultfilm uden lige. Og med stjerner som Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Robert Duvall, Diane Keaton og Robert De Niro, blev The Godfather så populær, at her i starten af det nye år, vil det nu blive muligt at kunne spille The

## Brev\_Forumsnak

### ALT OM SONYS NYE PSP



Nu udgives den jo snart her i Danmark. Hvor køber I PSP'en? Hvad skal være jeres første spil? Hvad med Memory Stick? Hvad tilbehør skal I ellers have? /Topsy

Jeg har allerede en PSP. Jeg købte min PSP på VG+ og det første spil var Ridge Racer. Desuden har jeg købt en Carrying Case og en bil-adapter. /Freddie 12

Køber nok min i EB-Games. Det bliver helt sikkert Value-pakken og så skal jeg nok have mig et stort Memory Stick og så MÅ jeg bare eje Wipeout Pure. /Pc er sej

Hvis jeg ikke tager alt for meget fejl så har du ikke alt for store valgmuligheder Value-Pack er den eneste der udkommer i Europa (ligesom i USA) /XIII

Jeg køber maskinen i EB Games. Og så køber jeg enten Mercury, Lumines, Wipeout Pure eller Ridge Racer på en side hvor de kun koster 300kr med fragt. Og så køber jeg et 1GB kort over nettet - og nåh ja, så køber jeg selvfølgelig også en screen protector og en carrying case. /Shax

Jeg købte min fra Lik-Sang. Jeg købte til spil - det var: Need For Speed: Underground Rivals og Ape Escape: On The Loose. Så fik jeg også en bil-adapter, aluminium case, 1 GB kort og en Crystal sleeve (eller sådan noget). /Jakob Briksoe

Køber den nok i EB Games, har tænkt mig at bytte nogle gamle spil og derved spare nogle penge. Af spil skal jeg helt klart have Wipeout Pure. Glæder mig lidt meget til det bliver den første. /Clank

Det første spil jeg fik fra WipeOut Pure. Det blev stjålet sammen med PSP'en. Nu har jeg købt en ny med Lumines og Untold Legends. Men det jeg helst vil have er Coded Arms. /Monkey Boy

Jeg skal have Wipeout først, så Lumines og så måske Daxter tror jeg. Jeg køber nok min i Fona eller sådan noget. /Ihavenomobile

Godfather som spil! The Godfather har allerede det pensionerede superspil Mafia fra 2002 at konkurrere med, som blev en bestseller på PC. Og sidst men ikke mindst, kommer der også i starten af det nye år en spilatisering. Denne gang får man rollen som Tony Montana, nemlig Al Pacino's hovedrolle i Brian De Palma's Scarface fra 1983. Al Pacino valgte Scarface-projektet frem for Godfather-spillet, fordi han mente at det var for dårligt et spil. Alle spillene bliver GTA-agtige spil, med masser af våben og masser af biler. Så vi kan kun vente og se om det bliver godt eller dårligt.

/Christian Andersen

## Våde spildrømme

Hej! Og først, tak for det bedste spilmagasin i Danmark! Det klarer I godt! Men jeg har et ønske, som jeg håber I kan opfylde. Jeg går og drømmer om dagen. Og drømmer om natten om The Movies. Jeg kan ikke vente til det udkommer. Jeg håber I vil, lige så snart I har fået fingrene i det, vende og dreje det og gennemteste alt og skrive en god lang artikel om det, med gode screenshots. Så ville mit lille gamerherte blive lykkeligt! Håber at I vil. Sidder faktisk og tænker på The Movies lige nu! Uha...da.

/Tobias Raun

## Hvor støver jeg dem op?

Hejsa. Jeg vil først sige, at det er et fremragende site og magasin I har. Det har hjulpet mig med mange gode spil. Jeg har dog et spørgsmål, som jeg håber du kan svare på! Jeg er i øjeblikket i en nostalgisk periode angående spil, og spiller gerne specielt gamle adventure-spil. Har lige købt Broken Sword 1 og 2, som begge er klassikere indenfor genren, men nu leder jeg primært efter to spil som begge er gamle. Disse er Realm Of The Haunting og The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery! Har I nogle ideer om, hvor i Danmark jeg kan købe disse gamle spil. Jeg er ikke meget for at bestille spil over Internettet, så hvis du har et link til en spilforhandler, som sælger gamle spil og disse to spil, vil jeg meget gerne have det.

/Lars Mølgaard Hansen

**Du får meget svært ved at støve de gamle spilperler op, specielt hvis du kun kigger i vores egen lille andedam. Vi foreslår i stedet at du bruger Internettet og evt. kigger forbi store engelske online spilbutikker. De har tit tilbud på Adventure-spil, og her finder du klassikere som Full Throttle, Discworld Noir og Monkey Island-serien. Desuden skulle store online-auktionshuse også være en mulighed, hvis du er på jagt efter gamle klassikere. Håber at du værdsætter månedens artikel om verdens 12 bedste Adventure-spil ligeså meget som os - og held og lykke med jagten.**

BE LEGENDARY.  
BE PREDATORY.

BE BOTH.



Screenshots taken from XBOX™



Swing to the rescue in an expanded environment that includes Queens, NY.



Ravage the city as Venom and encounter more *Spider-Man* characters than ever before.

# ULTIMATE SPIDER-MAN™

OCTOBER 14<sup>TH</sup> 2005

[ULTIMATESPIDERMANGAME.COM](http://ULTIMATESPIDERMANGAME.COM)

PC  
DVD  
ROM

XBOX

GAMEBOY ADVANCE™

NINTENDO DS™

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

## Tempo\_Liste

### SPILE KALENDEREN

De vigtigste datoer

**1 September** Den blev sluppet i Japan i december, kom til Amerika i marts og lander nu endelig i Europa. Hvad snakker vi om? PSP'en naturligvis. Samme dag lanceres der et stor udbud af både spil og film.

**2 september** Black Hawk Down til Xbox og PS2 samt Dungeon Siege II til Pc lander på butikernes hylder.

**9 september** Ataris sælsomme Fahrenheit kan købes i landets mange spilbutikker.

**16 september** EA og Criterion slipper deres fjerde kapitel i den hæsbæsende Burnout-serie. Burnout Revenge er til PS2 og Xbox.

**16-18 september** Tokyo Game Show sparkes i gang med et brag. Det lader til at dette års show både vil have de første spilbare PS3-spil samt en del helt nye titler. Vi vil naturligvis fortælle dig alt om årets store messe.

**23 september** Sniper Elite fra engelske Rebellion lanceres til Pc, PS2 og Xbox. Samme dag slippes udvidelsen til Warhammer 40,000 kaldet Dawn of War - Winter Assault

**26 september** Midway Arcade Treasures 3 finder vej til din lokale spilbutik med flere klassikere i posen.

**30 september** Efter måneder af venten lancerer Nintendo deres første Advance Wars-spil på Nintendo DS med titlen Advance Wars: Dual Strike.

**30 september** EA udsender FIFA 06 til stort set alt hvad der kan kravle og gå af konsoller. Vi har en anmeldelse klar i dette nummer af magasinet.

**30 september** Retro-pakken Sonic Gems Collections slippes og du kan nu nyde de mest obskure Sonic-spil fra Segas hænder.

**7 oktober** Ubisofts andet spil i krigsserien Brothers in Arms med undertitlen Earned in Blood går på gaden til PS2, Xbox og Pc. Samme dag lanceres også Darkwatch. Det er også denne dag du kan få kennel-simulatoren Nintendogs.

**8 oktober** Ubisofts andet spil i krigsserien Brothers in Arms med undertitlen Earned in Blood, går på gaden til PS2, Xbox og Pc. Samme dag lanceres også Darkwatch. Det er også denne dag du kan få kennel-simulatoren Nintendogs.

0691 Datoerne kan ændre sig uden varsel



## Dystre Master Chief

### Rygterne svirrer om Bungies treer

Det er sjældent at vi gider beskæftige os med deciderede rygter, men når nu det handler om Halo 3, så får piben pludselig en helt anden lyd. Master Chiefs tredje rumeventyr, der er på vej til Xbox 360 lader nemlig til at blive det mest omfattende og dystre i seriens historie.

I første omgang lader det til at Bungie satser på at Halo 3 bliver langt mere mørkt og dystert end tidligere. Den tidligere så farverige fremtidsverden gøres grå og krigshærgnet og det lader til at spillets åbningsscene tager udgangspunkt i en krig tusindvis af år før det oprindelige Halo: Combat Evolved. Selv samme kilde kan også meddele at multiplayerbanerne Zanzibar, Sidewinder og Hang Em High vender tilbage i nye forklædninger til næste spil. En af banerne, Zanzibar, skulle angiveligt være ødelagt af krig og have en mørkerød himmel over sig. Som noget helt nyt skulle Halo 3 også indeholde både en map editor og en movie maker, hvilket vil betyde at du kan sende og modtage baner fra andre Xbox Live-brugere, samt at du vil kunne tage film af dine bedste sejre. Ifølge rygterne udsendes disse ekstra programmer på en disc for sig selv. Som den sidste, men måske også mest interessante feature, så lader det til at Bungie vil droppe kun at have op til 16 spillere på banen på én gang. Firmaet satser i stedet på at understøtte helt op til 50 spillere på visse baner. Har bare et par af disse rygter noget på sig, så bliver der virkelig noget at se frem til i år 2006.

**PSP!**

Nyt indhold til Wipeout Pure



## Så fyldes tanken allerede op

### Studio Liverpool står allerede klar med nyt indhold

Det er kun få dage siden udgivelsen af Wipeout Pure og Sonys håndholdte PSP, men allerede nu kan du downloade nyt indhold til den fantastiske racer. Den første pakke, og den amerikanerne allerede har, hedder Gamma Pack. Den indeholder banerne Sebenco Peak og Exostra Run samt helt nyt skins til dine fartøjer. Den 16. september går det så løs med Delta Pack, der er et samarbejde med Sony og Puma. Og i oktober slippes så Classic Pack 1 & 2 henholdsvis d. 3. og 16. oktober. Omega Pack slippes sidst på året og er EU-eksklusiv.

# Dark Messiah

## Might and Magic afstikker annonceret i Liepzig

Games Convention 2005 er stedet hvor de nye spil annonceres, og hvor eksisterende spil bliver vist frem endnu engang. Faktisk er messen ved at blive ret så populær, og det er måske derfor, at Ubisoft benyttede lejligheden til at fremvise de første spadestik til Dark Messiah of Might and Magic.

Der er tale om et spin-off spil i Might and

Magic-serien, der bruger den kendte Half-Life 2-motor til at afvikle såvel fysik som grafik. Det hele ses fra førstepersonsvinklen, men bruger det uhyre velkendte Might and Magic univers til at skabe rammerne.

På den måde regner franske Ubisoft med at både fans af den mere RPG/strategi-prægede serie og FPS-elskere vil kunne finde noget de kan lide i Dark Messiah of Might and Magic. Firmaet har allerede åbnet et mini-site for spillet der indeholder både screenshots og en trailer. du kan besøge stedet på Internettet via [www.mightandmagic.com](http://www.mightandmagic.com). Spillet forventes på gaden til Pc engang i løbet af år 2006.



Dark Messiah trækkes af Valves Half-Life 2-motor, der allerede har vist at den er i stand til at skabe lidt trylteri.



## Mørke er godt Tekken 5 udvides en smule

Namco har netop meddelt at de opgraderer Tekken 5 i en ny udgave kaldet Dark Resurrection. Den opgraderede version vil indeholde to helt nye karakterer i form af Dragonuv, en militær-agtig Marilyn Manson-type med ar i hele ansigtet samt Lili, en pige klædt helt i hvidt. Holdet står også klar med en del nye baner og så benytter Namco muligheden for at balancere gameplayet mere ud, karaktererne imellem. Tekken 5: Dark Resurrection vil blive vist frem på Amusement Machine Show i Japan d. 1. september. Der foreligger ingen informationer om en PS2-version af Dark Resurrection i øjeblikket, men mon ikke den kan ske at Namco laver en konsol-udgave?. Det håber vi da inderligt på, da redaktionen spiller det dagligt.

## Tempo\_Nyheder

### Halo Triple Pack endelig annonceret

I sidste uge kunne vi fortælle dig at EB Games har åbnet en produktside for et endnu ikke annonceret Microsoft-spil kaldet Halo Triple Pack. Nu bekræfter Microsoft så at der rent faktisk er en sampak bestående af Halo: Combat Evolved, Halo 2 og Halo Multiplayer Map Pack på vej. Prisen lyder på 59.99 dollar, hvilket betyder at man som køber ca. sparer 20 dollar på at købe sampakken. Pakken er endnu ikke annonceret for Europa.

### Asheron's Call 2 lukker og slukker

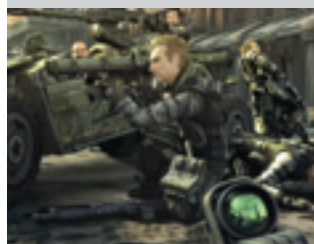
Konkurrencen fra spil som Guild Wars og World of Warcraft er blevet for meget for Turbine, der nu kaster håndklædet i ringen og lukker serverne til Asheron's Call 2 ned. Fra d. 30. december er det slut med at boltre sig i den store MMORPG-verden. Turbine Entertainments Jeffery Anderson meddeler samtidig, at alle tidligere annoncerede opdateringer ikke bliver til noget.

### Band of Brothers i Call of Duty 2

Den populære Band of Brothers TV-serie er af mange anset som tidernes måske bedste portræt af de Allieredes indtog i det Nazi styrede Europa under 2. verdenskrig. Så når man skal lave et spil, der har samme målsætning, hvad er så mere oplagt end at hyre hele rækken af skuespillere fra denne serie? Den tanke har Activision åbenbart fået, da de har hyret godt og vel hele mandskabet fra serien til brug i begge af de kommende Call of Duty efterfølgere. Glæd dig til dette efterårs konsol- og Pc-spil.

### Ren Killzone-forvirring hos Sony

Det er mere end et stykke tid siden at Guerrilla overfor Gamereactor kunne meddele at der var et Killzone 2 på vej. På årets E3 messe viste firmaet så spillet frem, eller det troede mange spijournalister så. Dog viste det sig



senere at være Killzone 3, noget der fremgår af de mange skitser og tegninger til spillet, hvilket efterlader os med et spørgsmål; kommer der nogensinde et Killzone 2 og på hvilket format? Hvis man skal tro den amerikanske spilbutik EB Games, så kommer Killzone 2 til PlayStation 2 og d. 1. januar næste år. Vi aner dog ikke om det reelt er rigtigt eller forkert - desværre.

### World of Warcraft udvidelse på vej!

Vi vidste det var uundgåeligt, men nu har vi endelig det første solide bevis. Det er Bizzards Shawn Carnes, der i et interview har fortalt, at arbejdet på en udvidelsespakke til World of Warcraft nu er undervejs, og at den burde komme i slutningen af 2006, hvis alt løber som smurt. Carnes ønskede selvfølgelig ikke at slippe detaljer omkring pakken endnu, men han kunne dog fortælle at man ikke bare ville øse nye miljøer og områder på pakken, men i stedet ville få dem til at gå i spænd med det eksisterende indhold.

### Nintendogs megahit i USA

Nintendogs er allerede ved at gå hen og blive et mindre fænomen, der måske ikke helt er på højde med Pokémon endnu, men godt på vej. Efter en enorm succes i Japan, som måske var forventelig, så har spillet slået alle rekorder på sin første uge i USA. Hele 250.000 eksemplarer er der solgt på første uge ifølge Nintendo, det bedste nogensinde for et håndholdt system, og dermed har mere end 15% af Nintendo DS ejere punget ud for hundespillet. Det har samtidig betydet at salget af Nintendo DS er tredoblet i den seneste uge.

### Lanceringsdatoen for Xbox 360 lækket?

Ja, vi ved godt, at det ikke stemmer overens med nyheden fra forleden, men det kan være et sandt helvede at rode rundt mellem alle disse rygter og såkaldte lækager. I hvert fald så var rygten fra forrige dag, der fortalte, at Xbox 360 ville udkomme i USA dagens efter Thanksgiving forkert, hvis man skal tro tilbehørsproducenten Intec. I en ny pressemeddelelse, hvor de afslører en række tilbehør klar til lanceringen af konsollen, fortæller de, at deres produkter vil være på de amerikanske butikshylder d. 4. November, hvilket ifølge dem er den forventede lanceringsdato for Xbox 360. Herhjemme forventes maskinen at blive sluppet sidst i november måned. Vi holder øje med informationerne.



## Fem minutter med...

Peter Molyneux, stifter af Lionhead Studios og producer på bl.a. The Movies og Fable

### Din første konsol var?

- Jeg ved ikke helt om den første maskine, jeg købte kan klassificeres som en decideret konsol. Det var en Pong-maskine. Jeg så den i en butik på Guildford High Street, og jeg var bare nødt til at have den. Faktisk så drev mit ønske om, at eje maskinen mig ud i at stjæle pengene fra min mormor. Men jeg fik købt den, splittede den ad derhjemme og den har ikke virket siden. Hvis Pong-maskinen ikke gælder som en egentlig konsol, så var det min Super Nintendo.

### Det første spil du købte?

- Det første spil jeg nogensinde købte var Wizardry, og det overtog ganske enkelt mit liv på en måde, mange andre spil efterfølgende også har gjort det. Faktisk så mistede jeg min daværende kæreste på grund af spillet. Det var meningen, at jeg skulle møde hende på den lokale pub, men jeg blev så fanget af Wizardry, at jeg fuldstændig glemte alt om aftalen og bare lod hende sidde der alene – hun har aldrig snakket til mig efter episoden.

### Dit absolutte favoritspil?

- Det er så Dungeon Master, og jeg er uden tvivl i godt selskab med en masse andre spillere. Jeg tror faktisk, at enhver spiller over en vis alder, eller over 40, som jeg selv, har det på listen over deres favoritspil. Det osede ganske enkelt af atmosfære og selvom det grafisk var meget bedre en f.eks. Wizardry, så ser det faktisk lidt fesen ud i forhold til dagens standarder. Men jeg blev helt ærligt en smule bange fra tid til anden da jeg spillede – ja, jeg ved godt det er latterligt, men det gjorde jeg faktisk. Alt var anderledes dengang.

### Din favoritkonsol?

- Det er Xbox – jeg er reelt en PC-fanatiker med hjerte og sjæl, men jeg synes at Xbox-konsollen kombinerer de bedste dele fra konsolbranchen med det bedste fra PC'en.

### Hvad er dit seneste spil?

- Det var Battlefield 2, men jeg har rigtig ikke købt det. Jeg var nemlig til en præsentation hos EA et par uger før spillet blev lanceret, og fik i den forbindelse et eksemplar af dem. De små frynsegoder, som bl.a. gratis spil, er virkelig en af de ting jeg elsker ved mit job.

### Hvad spiller du i øjeblikket?

- Jeg spiller stadig World of Warcraft og har faktisk fundet ud af, at et par timer foran skærmen før jeg skal i seng, er en virkelig god måde at få koblet helt af på og komme ned i kadence. Min karakter er i øjeblikket på niveau 55. Jeg elsker simpelthen det spil.

### DS eller PSP?

- Begge to. Undskyld, men jeg kan virkelig ikke bestemme mig for, hvilket system der er det bedste.

### Det mest overvurderede spil?

- Der tror jeg, at jeg vil sige Shenmue. Det så helt himmelråbende flot ud, så flot ud at alle bare gerne ville spille det, men jeg syntes reelt, det var noget af en skuffelse.

### Hvilket spil venter du mest på?

- Det må helt klart være Spore, men jeg tror altså, at jeg kommer til at vente længe. Jeg elsker alle Will Wrights spil og Spore ser godt ud.

Peter Molyneux arbejder i øjeblikket hårdt på at færdiggøre Black & White 2 samt The Movies.

## MÅNEDENS MINUS

### Revolution joplayddet

Hvis det nogensinde bliver andet end et simpelt, trådløst joplaydd med en bunke nye knapper, så bliver vi meget forundrede. Det tegner til en skuffelse - desværre.

### X360 Core System

Jo mere vi graver op om Core System-pakken, jo mere ligegyldig lyder den. Ingen trådløse joplaydd, ingen harddisk og slet ingen bagudkompatibilitet. Øv...

### World of Warcraft

Her havde vi lige gået og glædet os til en Xbox 360-udgave, og så kommer den slet ikke. Hvad for noget?

### Marketingsfolk

Krav om cover, x-antal sider omtale og en tro på at alle spil er Triple A-titler. Det går ikke hos Gamereactor, makker.



### Broken Sword 4

Charles Cecil er tilbage med endnu et kapitel i den vidunderlige Broken Sword-serie og vi glæder os allerede til flere fantastiske eventyr.

### Resident Evil 4

PlayStation 2-udgaven ser mere end kompetent ud, og med de mange nye features lader det til at seriens bedste kapitel bliver en PS2-succes.

### Will Wright

En mand der altid forsøger at revolutionere verden med hans fantastiske koncepter.

### Fest-piger

Så fik vi invitationen til PSP-festen og mindsanten om ikke folkene bag, har været så smarte at hyrer verdens flotteste piger. Vi var mere end tilfredse, mange tak Sony.

### Beyond Good & Evil 2

Vi ved godt at chancen er minimal, men tænk hvis den franske spillguru, Michel Ancel, rent faktisk vælger at lave en opfølger til et af de bedste action-eventyr nogensinde? Vi drømmer allerede.

### Game Convention 05

Mere end 28.000 gæster på første dag og et forventet besøgstal på over 110.000? Vi har vi fået en EU-messe.

### Unreal 2007

Kan det blive meget smukkere end Epic Games kommende actionspil til Pc? Vi er fuldstændig forgæbte i den overdådige visuelle side.

### PSP

Den er her og vi spiller løs

## MÅNEDENS PLUS

## Tempo\_GRTV

## NÅR DET LAKKER MOD ENDEN

Efter et år som vært for GRTV, siger Anne Rani tak for denne gang og kniber en tåre.



"Alt godt har en ende", er det ikke sådan man siger? Nu har jeg i hen ved et år været vært på GRTV og fra og med d. 1. september er det desværre slut. Jeg forlader GRTV for at fortsætte som vært på TV3 – mere kan jeg desværre ikke afsløre lige nu. Jeg kan derimod sige, at det har været et brag af en tid på spilkanalen, hvor jeg uden tvivl er blevet udfordret på alle tænkelige måder, og hvor jeg, ud over at skulle gøre mig i rollen som vært, også fik chancen for selv at lære at klippe og redigere, noget der er gået hen og blevet en passion.

Jeg kan ikke skrive denne afskedsklumme uden at takke en lang række folk, specielt dem der har bakket op og støttet GRTV hele vejen. Det gælder både mig som person og hele det skøre hold bag kulisserne. Jeres ros og ris har hjulpet os til at blive endnu stærkere og langt bedre. En kæmpe tak til alle de faste Gamegirl-forum folk, der har delt alt fra personlige historier til bare ren skæg og ballade – det har været alle tiders. Der skal også lige gives en tak til min, ja, næsten i visse måneder, medvært Thomas Tanggaard, der altid har fyldt GRTV-udsendelserne med en masse sjov og skøre påfund. Han er i den grad en stor personlighed, der har fyldt billedet helt ud med hans viden og skæve indfald.

GRTV er ikke blevet til udelukkende med mig i stolen. Også Frederik Røssell, der igennem et helt år har været min ultimative støttepædagog, kameramand, klipper og gode ven, skal takkes. Hvad skulle jeg have gjort uden dig, Frede? Og så er der jo Lasse, ikke at forglemme. Lasse har uden tvivl været min mest kritiske seer, og min største udfordring har uden tvivl ligget i at få ham omvendt og gjort glad for GRTV.

Nå, men jeg er nødt til at takke af herfra. Jeg håber virkelig, at I tager godt imod den næste vært, som i øvrigt endnu ikke er offentliggjort, og giver ham/hende al den støtte med på vejen, som I gav mig. GRTV går desuden et rigtig spændende efterår i møde, med masser af potentielle stortitler, nye spillekonsoller, og derfor også masser af indholdsrige programmer. Så festen er langt fra slut, ja, den er vel nærmest kun begyndt? Det er med en underlig, summende følelse i mellemgulvet, at jeg bukker og siger tusind tak for denne gang. Vi ses derude.

\_Anne Rani



www.psp.com

namco



## RIDGE RACER

Floor it on 24 of the best courses spanning the entire Ridge Racer series. Set your race times to fit in with your lifestyle, or race against up to 8 players in wireless mode.

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





STOR  
Winter  
TOUR

COMING  
07.10.05

Game  
reactor

NINTENDO DS

# Nintendogs™



## KOM OG VIND

**NINTENDO DS KONSOLLER**

**NINTENDO DOGS SPIL**

**NINTENDO DOGS FRISBEE**

**ARMBÅND**



### MØD OS HER

FREDAG D. 30 SEP - KOLDING STORCENTER - CENTERPLADSEN  
LØRDAG D. 01 OKT - KOLDING STORCENTER - CENTERPLADSEN

FREDAG D. 07 OKT - KØBENHAVN - FISKETORVET  
LØRDAG D. 08 OKT - KØBENHAVN - FISKETORVET

LØRDAG D. 15 OKT - ZOO CITY - RØDDØVRE  
SØNDAG D. 16 OKT - ZOO CITY - RØDDØVRE

MANDAG D. 17 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
TIRSDAG D. 18 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
ONSDAG D. 19 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
TORSDAG D. 20 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
FREDAG D. 21 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
LØRDAG D. 22 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)

FREDAG D. 28 OKT - LYNGBY STORCENTER - TEATERPLADSEN  
LØRDAG D. 29 OKT - LYNGBY STORCENTER - TEATERPLADSEN

LØRDAG D. 05 NOV - HUNDE SHOW - HERNING  
SØNDAG D. 06 NOV - HUNDE SHOW - HERNING

FREDAG D. 11 NOV - ROSENGÅRDS CENTRET - ODENSE

LÆS MERE PÅ [WWW.GAMEREACTOR.DK/NINTENDO DOGS](http://WWW.GAMEREACTOR.DK/NINTENDO DOGS) ELLER [WWW.NINTENDO.DK](http://WWW.NINTENDO.DK)

# TOUCH



PIXELERET KÆRLIGHED

## En rigtig dejlig kop varm kaffe

Er sex værre end mord? Og hvor længe kan vi blive ved med at vende og dreje Hot Coffee-episoden?

Jeg elsker simpelthen bare en dejlig kop varm kaffe. Varm kaffe er fantastisk, ikke? Det bedste ved kaffe, modsat te, er at du kan få den serveret på en million forskellige måder, og de er alle lige fantastiske. Når det kommer til te, så følger jeg den noget stive brite George Orwells arrogante og absolutte (men fuldstændig sande) regler for, hvordan man drikker te (læs hans artikel fra 1946 kaldet "A Nice Cup of Tea"). Med kaffe kan du til gengæld gøre lige hvad der passer dig. Lige nu sidder jeg og drikker en dejlig, frisk omgang filterkaffe med en sjat mælk og to sukkerknalder. Havde det været en hvilken som helst anden dag, så havde jeg måske foretrukket en god, stærk espresso. Måske en Latte, eller en omgang Mokka.

Til gengæld er der en slags varm kaffe, jeg er ved at være godt og grundigt træt af. Den opmærksomme læser vil allerede nu være klar over, hvad jeg snakker om, og givetvis kede sig ligeså meget over emnet, som jeg selv gør. Jeg mener selvfølgelig alt det palaver, der har været omkring Hot Coffee-mod'et til Grand Theft Auto: San Andreas. Jo, snakken havde da sine højdepunkter, og for mit vedkommende var det da den stærkt psykotiske advokat og beskytter af alle Amerikas børn, Jack Thompson, live i æteren på Chatterbox Video Game Radio, som sagde: "Der er sociopater alle vegne. Nogle af dem sidder i regeringen. Nogle af dem hos Take Two. Faktisk så har vi en gruppe sociopater siddende i Edinburgh, Skotland, der iført kilt og godt beruset på single malt whisky, udbreder racisme og skadelige stereotype rollemodeller til landets børn".

Nu er jeg selv skotte, og scenariet er ikke vanvittig sandsynligt, med mindre alle hos Rockstar North (der i øvrigt holder til i Dundee, Skotland) tog turen forbi et bryllup i Edinburgh, hvor der var fri bar og hvor de ved at tilsnuske sig telefonen, kunne ringe til Amerika for at lave telefonfis og fyre et par jokes af omkring waliserne og deres utallige fejl – og de har mange. Hvis det ikke forholder sig sådan, så er Jack Thompson i stedet en decideret tosse, der, på de dage, hvor han rent faktisk kan fremstamme en komplet sætning ud gennem hans i forvejen frådende mund, burde snakke om noget langt mere vedkommende og vigtigere end Grand Theft Auto.

Og lad os lige se på hele situationen. Hvis det ikke var fordi en i forvejen død hest bliver pisket til live igen og igen, så tror jeg, at vi alle er ved at være mere eller mindre trætte af serien. Jeg tror helt ærligt, at der er lidt kejserens nye klæder over hele denne farce. Det hele er bare vendt på hovedet, så vi i stedet for at tro, at kejseren har det mest



### BEDRE END EN GANG SIMULERET SEX:



#### Grand Theft Auto

Prøv at se, om du kan dræbe alle Hare Krishnaerne i det originale Grand Theft Auto, så får du nemlig den fede Gouranga-bonus. Det er noget der virkelig holder. Uden tvivl det bedste spil.



#### Grand Theft Auto: VC

Prøv at se om du kan vælte en golfvogn. Det er fuldstændig umuligt, men det er fandeme sjovt, lidt ligesom i Jackass-filmen. Der er bonuspoints, hvis du er klædt ud som golfspiller! Kom afsted mester!



#### Grand Theft Auto: SA

Løb rundt og se om du kan samle alle 100 østers, der er gemt under havets overflade. Næ, vent nu lidt. Det er da forbandet kedeligt! Det kedeligste nogensinde faktisk. Ja, GTA-serien er ikke hvad den har været.

frække, spændende og moderne tøj på og at en lille dreng skal gøre os opmærksom på, at det har han slet ikke, så ved vi godt at han ikke har noget tøj på. Han tværer endda underbukserne ud i ansigtet på os, og vi er stadig lige fascineret over det. Faktisk burde den lille dreng i stedet pege fingre af os og vores fortsatte fascination, måske endda vores desperate forsøg på samtidig, at skærme alle de små børns øjne for rædslerne, mens vi selv labber dem i os.

Uha, det var lidt af en snørklet metafor, var det ikke? Nå, med det er også lige meget. Hvis Jack Thompson virkelig gerne ville have os til, åh jeg ved nu ikke, f.eks. at stoppe med at købe Grand Theft Auto, så skulle han måske hellere snakke lidt om det, der i hvert fald ifølge mig, er galt med Grand Theft Auto. For eksempel; hvor er det innovative islet i serien blevet af? Mens det originale Grand Theft Auto var fantastisk, innovativt og sjovt, og Grand Theft Auto 3 gav det liv i en 3D-verden og dermed universet lidt mere dybde, så spørg lige dig selv; hvor er spillet henne i dag? Hvor er udviklingen af den velstrukturerede sandkasse, vi kender fra de første par spil? Jeg ved det ærlig talt ikke. Så vidt jeg kan se, er det gået tabt i jagten på at fylde spillet med nye features, der kan holde præcis der, hvor det bør være, i det kontroversielle lys. I al opmærksomheden.

Nu er det tilfældigvis sådan, at et af spillets features, det øjeblik hvor en af hovedkaraktererne og hans kæreste (begge er i øvrigt med på ideen og gamle nok til det) har sex, åbenbart er et så slemt øjeblik for Amerikas ungdom, at skulle være vidne til at spillet med det samme strøg fra 17+ Only til Adults Only. Dermed fik vi lige stadfæstet, at sex mellem to voksne mennesker, der begge

er med på ideen, faktisk er langt værre end et regulært mord. For at gøre det hele værre, så er selve featuren til grin og nogenlunde lige så ophidsende som at se to sokkedyr gnide sig op ad hinanden, mens det ene lystigt skriger "You da man!". Og Grand Theft Auto-serien er i øvrigt også lige så kompetent en sex-simulator, som det er en mord-simulator (hvis den form for ironi, der ligger i dette rent faktisk er gjort med fuldt overlæg, så er jeg nødt til at gratulere holdet for deres skarphed. Godt gået gutter!).

Sidste gang jeg spillede Grand Theft Auto: San Andreas, var helt seriøst en af de der helaftens- og natforestillinger, som du sikkert kender, mens jeg ud af øjenkrogen fulgte med i det amerikanske valg. Det var mærkeligt, for jeg sad samtidig og tænkte på, at hvis alle der spillede Grand Theft Auto: San Andreas den dag, var gået ned for at stemme på Kerry, så var vi nok blevet fri for George Bush og hans evige forpestelse af verden og alle i den. Da han endelig blev genvalgt, slukkede jeg for min PlayStation 2 og mit fjernsyn i ren afsky. Lidt ligesom at skulle have den samme præsident igen efter så mange forhåbninger og drømme om noget andet og bedre, så havde jeg fandeme også fået det samme spil igen. Det hedder bare noget andet.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories lanceres på PSP i løbet af efteråret, og spillet vil givetvis, som stort set alt andet til PSP'en i øjeblikket, være kedeligt og mere af det samme, på en måde man nærmest ikke fatter. Bed hellere om en god portion innovation. Det står vi virkelig og mangler.

**Mathew Kumar**

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

# FAR CRY

## INSTINCTS™



# PREY FOR SURVIVAL



*With total freedom, devise your own methods of attack by land, sea & air.*



*Unleash your primal instincts and become stronger, faster, deadlier.*



*Experience the best of Xbox® Live™ thanks to the multiplayer modes & map editor.*



## Release: 30<sup>th</sup> of September

© 2005 Crytek/Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Ubisoft Entertainment under license by Crytek. Far Cry, Far Cry Instincts, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.



# UBISOFT™

EN HELT ANDEN MENING

## Nintendo har stadig helle

Mens EA og Sony får på hatten for ikke at fylde konsollerne med nye spiloplevelser går Nintendo fri

Electronic Arts. Det har en uendelig hul klang, ikke? Sådant lidt intetsigende, ansigtsløst og udspekuleret. En slags hønsefarm, hvor sagesløse programmører, grafikere og spildesignere staves sammen på få kvadratmeter i båse og hvor der hver fredag er sjov og spas i et par timer hen over middag, bare for lige at løse lidt op for alvoren, de mange overarbejdstimer og de hårde ni måneders udviklingsperioder. Hvem ved, måske kan man blive månedens medarbejder og få en lille guldstjerne på sin bås, så den overhovedet er til at finde i den store myretue.

Ja, EA har uden tvivl et blakket image. Det er den skruppelløse gigant, der på baggrund af salgstal, fokusgrupper og en akut mangel på fantasi, hvert år kaster op i skødet på sig selv og tilvejebringer Madden, FIFA, filmlicenseret gøgl af laveste fællesnævner og noget med nogle ekstreme sportstitler, der helst skal proppes med EA Trax (bemærk den fede stavemåde, det er ultra cool). De kan intet, vil intet og ejer alt. Det er himmelråbende uretfærdigt.

Tager du til gengæld flyveren til Tokyo, Japan, så skal du bare se løjer. Hos Nintendo sker der ting og sager. Her trives innovationen, ja den blomstrer faktisk i fuldt flor. Medarbejderne møder op i hawaiiskjorter (ingen undtaget), fjoller rundt med papirfly, skyder elastikker efter hinanden, tegner på et par skitser og går så hjem igen et par timer senere. Ja, for det var jo ikke lige i dag, de kom på noget nyt og innovativt, og siden det er det eneste der dur hos det store N, så kan man vel ligeså godt tage tidligt hjem og lege med ungerne eller hygge sig i haven med en drink.

Den form for romantisering af Nintendo har jeg måttet lægge ører til i evigheder. Nettet oversvømmes konstant af deciderede fanboys, der har blodt for Nintendo og som i løbet af de kommende år vil stå øverst på barrikaderne sammen med Kyoto-giganten, når de kyniske pengemaskiner ruller hen over bakkerne og begynder deres hensynsløse maltraktering af spilbranchen. Nintendo er den sidste bastion mod et ensrettet og kedeligt spilsamfund, et sted hvor toere og treere er fremtiden. Et rent sequels-helvede.

Enhver med bare det mindste sæt brikker mellem ørene er godt klar over, at det er det udelukkende er til at slå sig på låret over. Jo, jeg tror da heller ikke på Criterion's Alex Ward, når han siger, at Burnout Revenge her et år efter Takedown ikke nødvendigvis betyder, at EA er godt i gang med at gøre serien til en årlig franchise, men hvori ligger forskellen på EA og Nintendo? Hvis jeg lige kigger ned over maskiner, spil og innovative tiltag, der er gjort

## ET BAGKATALOG AF REN INNOVATION



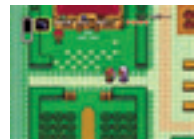
### Mario Kart

Super Mario Kart så dagens lys i 1992 og blev straks hyllet som et af Super Nintendos bedste spil. Siden hen har firmaet sluppet Mario Kart 64 (1996) Mario Kart Super Circuit (2001) og Mario Kart: Double Dash (2003)



### Metroid

Det oprindelige Metroid blev lanceret på NES i 1986. Over årene har Nintendo sluppet et hav af opfølgere i form af bl.a. Metroid II: Return of Samus (1991) Super Metroid (1994) Metroid Fusion (2002) Metroid Prime (2002) Metroid Prime: Echoes (2004) og GBA-spillet Metroid: Zero Mission (2004)



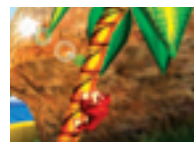
### The Legend of Zelda

Der er ingen tvivl om at Zelda-serien er Nintendos ubestridte konge. Link har kæmpet sig gennem en del eventyr fra NES til SNES og Nintendo 64 samt naturligvis GameCube. Firmaet har bl.a. udgivet The Legend of Zelda (1986) Zelda II: The Adventure of Link (1987) The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991) The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993) The Legend of Zelda: Ocarina of Time (2003) og det meget dystre Majoras Mask.



### Super Mario

Den lille blikkenslager har lappet mange ting sammen for Nintendo. Han er bl.a. med i følgende spil: Super Mario Bros. (1985) Super Mario Bros. 3 (1988) Super Mario World (1990) og det fabelagtige Super Mario 64.



### Donkey Kong

Hvem kan komme uden om aben med det røde slips? Donkey Kong har været med i: Donkey Kong (1983) Donkey Kong Country (1994) Donkey Kong 64 (1999) og senest i de skuffende Donkey Konga musik-spil. Skuffende.



Nintendo er ikke kendt som det bedste firma, når det kommer til at stille med god PR, men firmaet lukrerer uden tvivl på de mange faste fans, der med en nærmest blind dedikation, hævder at firmaet stadig er dybt innovativt hele tiden.

de seneste år, så står Nintendo kun med ét reelt innovativt udspil; Nintendo DS. En fornøjelig, fræk og anderledes maskine, der helt klart giver spilbranchen mulighed for at skabe helt nye oplevelser. Det er bare synd, at Nintendo fører denne maskine an med deciderede kloner, et spilbibliotek af gengangere, der har været i manegen mere end én gang. Super Mario 64 DS, Super Mario Kart, en peg-og-klik udgave af Wario, lidt mere Pokemon, og så selvfølgelig firmaets genfundne IP Metroid.

Uanset hvor langt jeg spejder, så er genudgivelser af klassikere med et nyt interface ikke innovativt. I hvert fald ikke mere end årets udgave af FIFA, der nu med lidt mere boldfølelse, Beckhams nye frisure og et par nye stadions, er klar til igen at ryge på hylterne. Det er nøjagtig det samme.

Imens, og det er det mest komiske ved hele situationen, både sparker og spytter selv samme gruppe efter Sony. Ulven, der har sneget sig ind i fåreflokken og som nu bare sidder og mæsker sig i andres hårde arbejde. Men hov, hvad er nu det? Var det ikke Sony, der leverede os EyeToy? Et helt anderledes koncept, der åbnede det at spille op til en helt ny gruppe forbrugere. Var det ikke samme slemme Sony, der i sin uendelige uvished og mangel på reel intelligens fik konceptet SingStar på banen? – igen noget, der helt nye spillere til fadet.

Nintendo har absolut bebudet, at det er det de vil gøre; udvide spilbegrebet, tænke utraditionelt og uden for de gængse rammer af polygoner, licenserede soundtracks og pladdermarketing. De ville stå af ræset og levere helt nye oplevelser. Det var pokkers. Hvordan kan de så være, at vi nu har et par Donkey Konga-spil, utallige sportsspil med Mario og hans tro følgesvend vandkabiner i hovedrollerne, lovninger på et tredje Metroid Prime-spil, denne gang til Revolution, et Mario Kart til Nintendo DS og mere Advance Wars? Eller for den sags skyld de evindelige Pokemons?

Det skal jeg sige dig. Det er fordi Nintendo ikke er anderledes. Jeg ved godt det er svært

at indse, men den er god nok. Selv på de blankpolerede gulve hos Nintendo handler det i sidste ende om profit.

Firmaet både læser og tolker salgstal. Der spekuleres i, hvor langt Pokemon kan trækkes i år med Smaragd-, Rav-, Jade-, og hvad ved jeg -udgaver. Link pudses af og sendes ud på endnu et eventyr og Game Boy Micro skal langes over disken, så den store, røde dragkiste forbliver fyldt til randen med yen. Det handler om penge. Det er en forretning. Jeg indrømmer gerne, at jeg ser frem til mere end et af ovenstående spil, men jeg er ikke så blåøjet at tro, at det rent faktisk har en døjt med nye oplevelser at gøre. At spilverdenen er et mere innovativt sted med endnu et Advance Wars. Det er nærmere en forlængelse af en oplevelse, du allerede har haft masser af gange. En god oplevelse, ingen tvivl om det, men reelt også samme oplevelse. Innovativt, hvor? Jeg pudser lige brillerne og kigger efter en ekstra gang.

Og hvordan kan det være innovativt, når firmaets førstemand, den rasende begavede Shigeru Miyamoto, er trukket tyndere end et lag filodej over Bornholm? Manden har jo ikke en jordisk chance for at hælde tryllestøv ud over samtlige spilbedrifter, som firmaet binder an med. Og hvorfor skulle han også det, meget af det er reelt hyldedyld. Trist, intetsigende og lavet uden dedikation. Lavet for at fylde ud i salgskataloget, for at være endnu en indtægtskilde.

Nej, det må være slut med Nintendos obligatoriske helle. Det bør være slut med som spijournalist, at forherlige en svækket gigant, der med tiden er blevet nøjagtig det samme, som de konkurrenter de elsker at foragte. Nintendo er ikke mere svaret på dine spilbønner end EA er det. Der er bare en anden slags kaffe, der brygges på dem. Hvor bitter den skal være, er op til dig. Personligt foretrækker jeg den frisk og helt sort. Ikke dag gammel og halvkold.

**Thomas Tanggaard**

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



## GRTV - EKSKLUSIVT L.O.C INTERVIEW

Julius og L.O.C får en sludder om den kommende plade, stoddere og kvinder

GRTV har mødt dansk hiphops gulddreng Liam O'Connor aka. LOC. Baggrunden for interviewet er den udgivelsen af LOC's tredje album Cassiopeia, der kommer på gaden den 12. september. Du har nok allerede hørt eller set den første single Frk. Escobar, som allerede har høj rotation på radioen og er godt på vej op ad Boogielisten også.

I den bedste rock n' roll stil, og som det hør og bør sig for enhver stjerne, ankom Liam en halv time for sent til GRTV's interview og får en kop kaffe stukket i hånden. Han hilser med et smil på læben og slår sig ned i sofaen med ordene: "Hvis jeg kunne gifte mig med en drik skulle det være kaffe!" Han fortæller så om sin tur til USA.

Vi havde sat os i hovedet at vi ville have Liam til at fortælle om stoddere LOC, og om hvorvidt han efterhånden er blevet en kliché. Om samarbejdet med kunstnere som Nik & Jay og Jokeren, og om efterfølgeren til succesen Inkarneret som solgte platin, hele 45.000 eksemplarer!

På mange måder er Cassiopeia anderledes end de to foregående. Den er lavet på helt andre præmisser. Som LOC selv siger i GRTV's interview: "Den her er mere velovervejet skrevet, hvor de andre var skrevet i brandterter," og succesen med Inkarneret gjorde det muligt at tage til den amerikanske vestkyst og få sit idol, Bosko, til at producere nogle numre på pladen. "Jeg ville gerne have noget mere Westcoast i dansk hiphop og var så heldig at møde Bosko, da jeg var i LA. Han ville gerne lave pladen og det blev til 4 numre med ham som producer."

Når det kommer til berømmelsen og det at være kommerciel, har Liam ingen kvaler med, at det ikke længere kun er hardcore hiphoppere der hører hans musik. At fanskaren er blevet et bredere gør det nu muligt for Liam at leve af musikken. Men han tilføjer: "Jeg har på intet tidspunkt lavet noget for at få den fanskare" Og afslutter bevæget: "Enhver person der kan føle eller lide det jeg laver, er jeg dybt taknemmelig for"

Se interviewet med LOC på [HYPERLINK "http://www.gamereactor.dk/grtv"](http://www.gamereactor.dk/grtv) [www.gamereactor.dk/grtv](http://www.gamereactor.dk/grtv) og hold udvig efter kommende interviews med Schack og Lucie Baines.

\_Julius Thelmer

## MANGA & MANHWA JAPAN & KOREA

De fedeste serier fra det  
nye skandinaviske forlag  
**MANGISMO**

### Demon Diary

Demon Diary er en sjov fantasy-serie om den unge Raenef, der skal uddannes til at blive dæmonhersker. Men uheldigvis for hans læremester er Raenef meget bedre til at være flink end grusom.

Genre: Comedy/Fantasy  
Alder: fra 12 år  
Type: Manhwa  
Antal bind i serien: 7



MANGA WANG ILGI Volume 1 © Vol 1 2000 by KAMA (Art)/ LEE JI HYUNG (Story)

### Samurai Deeper Kyo

Samurai Deeper Kyo handler om den legendariske samurai Dæmonøje Kyo og hans rejse gennem Japan sammen med dusørjægeren Yuya. Den er fyldt med action, spænding, kamp-scener og humor.

Genre: Action  
Alder: fra 16 år  
Type: Manga  
Antal bind i serien: 34



Samurai Deeper KYO © Kameyo Akimasa/Kodansha Ltd.

Se hele udgivelsesprogrammet på  
[www.mangismo.com](http://www.mangismo.com)

**MANGISMO**

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Black & White 2, Pursuit Force,  
The Warriors, NBA 2K6, Driver 4:  
Parallel Lines og Darkwatch



Der virkelig lagt meget vægt på muligheden for at udkæmpe enorme krige i denne omgang. Men det har ikke ødelagt balancen i toeren, hvor der også er stadig er masser af plads til byopbygning og tilbedelse.



□ Format PC □ Udvikler LIONHEAD STUDIOS □ Udgiver EA □ Genre STRATEGI □ Udgivelse EFTERÅRET 2005

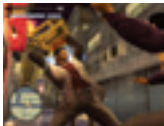
## Black & White 2

Lionhead blander atter krigsførelse, teologi og opdragelse af dyrebørn i guddommeligt spil

Jeg vil kraftigt understrege, at ingen dyr fik permanente skader under tilblivelsen af denne beta-test. Ganske vist kunne jeg ikke stå for at dele et par gedigne flade ud til min forvoksede Zimba, men det er alt sammen noget, der hører med til rollen som gud og babysitter for kolossale dyre-avatarer. Ja, jeg valgte selvsagt den maskuline løve, eller rettere sagt, den lidt pjevse og en tand for nuttede fætter, men gennem sindrig indoktrinering skal den nok adlyde mit mindste vink og blive et monster af format.

Jeg ved godt, at Black & White er også navnet på et nummer og en musikvideo med Michael Jackson, men selvom toeren her også indeholder besynderlige skabninger, der kan ændre form og farve, så er der dog tale om tronarvingen til Lionheads spillhit fra 2001, og ikke det sære pop fænomens single. Et spil der, hvis jeg absolut skal presse det ned i en smal kasse, var en blanding af forvoksede Tamagotchier og real-time strategi, hvor din fornemste opgave var at opdrage forvoksede dyrebørn og passe på dine tro undersåtter. For sin tid var spillet banebrydende, og jeg var naturligvis en af dem der sad og trak træer op ved roden og kastede med store klippesten. For et kort øjeblik var jeg fanget i det sære univers, men så trængte verden sig på, og ikke mindst spillets åbenlyse fejl. Men det behøver vi vist ikke dvæle i. Godt, lad mig først kort opridsse, hvad vi har med at gøre. Konceptet sætter dig som sagt i førersædet som en vaskeægte spilgud og du skal skabe en civilisation, som dine undersåtter kan lide, samtidig med, at skidtet skal beskyttes mod ondsindede naboer. Avataren er egentlig lidt af en forlængelse af dig selv idet den kan udføre mange typer opgaver, såsom at indsamle ressourcer, bekæmpe fjenden osv. Det skal lige siges at den beta-udgave, Peter Molyneux (idémænden bag spillet) og slænget har sendt mig kun indeholder de første spæde baner, samt at elementer som interface osv. slet ikke er ordentlig på plads endnu. Alligevel fik jeg en rigtig god fornemmelse af, hvad der er i vente. Jeg følte mig utroligt hurtigt hjemme i rollen som gud, ikke fordi jeg lider af storhedsvanvid (andre vil måske modargumentere), men rettere at kontrollen og gameplayet i BW2 føltes øjeblikkelig genkendelig. Til trods for det, varede det dog ikke længe før jeg så, hvor glimrende spillet ser ud og lyder i forhold til forgængeren, som ligeledes drog fuld nytte af tidens teknologiske muligheder. Den spritnye grafiske motor får min skærm til at sværme med liv og fornævnte tosseri med træer og sten viser sig atter at være et stort hit. Black & White 2 virker langt mere lovende en etteren.

Men for søren da, som gud har jeg jo en lang række pligter der skal ordnes, så jeg gik hastigt i gang med at opbygge et lille samfund. I originalen var gameplayet meget præget af at være en form for guddommeligt far, mor og børn. Du tumlede rundt som gud i en enorm sandkasse. Dette var et af elementerne, der til sidst gjorde mig lidt træt af spillet, så det er forbandet rart at se, at jeg nu i langt højere grad kan vælge, hvordan slaget skal gå sin gang. Og nu siger jeg slaget, pudsig nok, der er nemlig langt mere action



## NETOP ANNONCERET - Like a Dragon

Sega vil også være med på GTA-vognen, og med Ryu ga Gotoku eller på engelsk Like A Dragon, regner firmaet med at kunne gøre Rockstar kunsten efter. Spillet forventes på gaden engang i løbet af år 2006 og udelukkende på PlayStation 2.



## SPILFORSINKELSE - Zelda: Twilight Princess

Det måtte bare ikke ske, men det gjorde det. Nintendos seneste spi i Zelda-serien med undertitlen Twilight Princess er udskudt og lanceres nu først i starten af år 2006. Grunden skulle være at holdet vil have mere tid til at pudse herlighederne af.



Efter at wow-effekten forsvandt i det originale Black & White, opdagede mange spillere, hvor enkelt og ensformigt det i virkeligheden var. Det råder Peter Molyneux og hans medarbejdere nu bud på, med en opfølger, der blander episk krigsførelse med opdragelse af diverse dyrebørn - og det fungerer bedre.

og strategi at finde i denne ombæring, især hvis du vælger at være en ondsindet gud. Spillet ser dig nemlig som værende ond, hvis du erobrer via magt, mens du ses som god og barmhjertig ved at bygge en flot metropol, så fjenderne helt i ave selv konverterer til dig.

Til min ærgrelse bød beta-udgaven ikke på de baner, hvor man for alvor kommer i gang med de episke kampe, så jeg fik desværre ikke lov til at slynge om mig med diverse plager og store vulkaner. Ikke desto mindre kan I nok fornemme, at jeg fik en god følelse af, hvor Peter & co. vil hen med spillet. De nye muligheder i gameplayet er naturligvis grundmassen i det hele, men lur mig om de mange nye detaljer på den visuelle front, små som store, ikke også spæder til i wow-faktoren. Det er fascinerende at holde øje med ens avatar, hvordan den opfører sig og ændrer udseende - de meget subtile forandringer er måske de mest interessante. Den sorte og hvide er i langt højere grad blandet til gråtoner denne gang, og den mere nuancerede palette er kærkommen i grafikken såvel som gameplayet.

Jeg fristes næsten til at kalde Peter Molyneux for brugtvognsforhandler, idet manden er kendt for at pose superlativer og lovprisninger ud over de spil han arbejder med. Dette har været tilfældet med både det oprindelige Black & White og ikke mindst Fable, så jeg ved, at man skal tage hans ord med et gran salt. Men med B&W 2 virker det rent faktisk som om manden har fået kanaliseret sine ideer ned i spilprojektet.

**Steen Marquard**

**Gamereactor siger:** Religiøs oplevelse i vente uden tørre oblater og søvndyssende salmer. Hvem vil ikke være en ægte spilgud? Med B&W 2 får du endelig chancen.

# Pursuit Force

## Spyhunter og Chase HQ mødes på din PSP

Format PSP  Udvikler **BIGBIG STUDIOS**  Udgiver **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**  Genre **ACTION**  
 Udgivelse **OKTOBER**

De første par minutter med Pursuit Force er en underlig blanding af eufori og ærgrelse. Eufori, fordi spillet, der i øvrigt er under udvikling hos Bigbig Studios, et hold bestående af tidligere Codemasters medarbejdere, ser vanvittig flot ud. Ærgrelse, fordi min politibil ikke ligefrem er til at håndtere på det bakkede underlag. Der går dog ikke længe før det går op for mig, at Pursuit Force slet ikke er et regulært bilspil, og derfor højt og flot skider på en stram og veltiretletagt styring. Det handler om noget helt andet.

Spillet er i stedet en fusion af Spy Hunter, det ældgamle Chase HQ og den eminent flotte og velkoreograferede scene fra The Matrix Reloaded, hvor Neo hopper fra bil til bil som en ægte atlet, mens han uddeler flade til dem, der måtte trænge til det. I Pursuit Force spiller du en nyudklækket betjent, der må tage loven i egen hånd for at få alverdens skumle banditter ned med nakken. Ved hjælp af din politibil ræser du op på siden af forbryderne, fylder et par af dem med bly og hopper så over på deres køretøj, hvorefter du sparker deres lig ud af døren og fortsætter ned af den regnvåde asfalt i jagten på den næste. Hele vejen igennem sidder kameraet nøjagtigt hvor det skal, og der er absolut ingen tegn på nedsættelse i hastigheden, som du springer fra bil til bil. Selv kontrollen, der skal rumme bilkørsel, til fod-missioner og hoppen frem og tilbage, er ligetil.

Den kode, jeg har kigget nærmere på, indeholder det hele. Bilkørsel, en tur i en helikopter, hvor jeg fik et spytende Gaitlin-maskingevær mellem hænderne, missioner til fods, i en båd osv. Der er tegn på afmatning visse steder i Pursuit Force, i hvert fald i fod-missionerne, der virkede uendelig træge og støvsuget for strategi. Det er nærmest umuligt ikke at blive ramt, og hastigheden er nærmest kvalmende lav i forhold til de heftige biljagter. Jeg håber inderligt på, at holdet bare ikke har afsløret alt, når det kommer til dette aspekt, for ellers er det et område, der er svært at komme uden om uden at blive en smule irriteret.

Visuelt er det svært ikke at blive betaget af spillet, der med bakkende landskaber, komplet med en lækker orange solnedgang, palmer og gyldne sandstrande, virkelig viser hvad PSP'en kan. Sceneriet skifter i øvrigt konstant. Det ene øjeblik ræser du gennem en by, rustbrun og uvelkommen omkranset af højhuse, mens du det næste suser ned af en flod fyldt med grumset vand og grønne træer. Det er ikke til at fatte, at den håndholdte maskine allerede på dette tidspunkt viser så mange grafiske muskler. Pursuit Force kan meget vel blive spillet, der dette efterår cementerer PSP'en plads i din lomme, og jeg ser meget frem til at få den færdige kode mellem hænderne til en gennemgribende test.

**Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Tempofyldt, teknisk imponerende og absolut anderledes.

Bigbig Studios er godt på vej til at levere et stykke solid underholdning på PSP.





## NETOP ANNONCERET - Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan

Star Wars Galaxies bliver en smule større med udvidelsen Trials of Obi-Wan, der giver spillere mulighed for at følge i Obi-Wans fodspor. Der er både indhold til lav- og høj niveau karakterer og der bliver rigeligt at give sig i kast med i udvidelsen. Spillet forventes på gaden i løbet af efteråret til din Pc.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



Fjende-designet er ikke ligefrem gennemført eller alsidigt. Forbered dig på at se disse skeletter mere end en enkelt gang i Darkwatch.



Format XBOX Udvikler HIGHMOON STUDIOS Udgiver UBISOFT Genre ACTION Udgivelse 14. OKTOBER

## Darkwatch

### Vestens Van Helsing rider ud på eventyr

Darkwatch er anderledes, frisk og spændende, lige indtil hovedpersonen Jericho Cross, desperado og regulær togrover, sprænger en massiv, indgraveret jerndør i luften og slipper en vampyr løs. Dette sker efter fem minutters spiltid. Cross bliver bidt af mørkets yngel, forvandler sig selv til vampyr og bliver herefter, meget belejligt, udstyret med et Blood Shield, reelt bare Master Chiefs regenererende skjold, som Bungie så mesterligt introducerede os for i det første Halo-spil. Efter dette står den på forudsigelig førstepersons action i en gotisk, mørk og skummel western-verden.

Highmoon Studios ligger ellers op til noget mere med Darkwatch, der fusionerer gotikkens snørklede spir og blyndfattede vinduer med vestens seksløber-cowboys og den støvede prærie. Jeg kan faktisk ikke huske, at jeg har set et spil, der tematisk bevægede sig i den retning, siden det dybt skuffende og vanvittigt kedelige Silverload i sin tid indtog PlayStation. Så det er ærgerligt, at det ikke er denne gang, at en udvikler rammer den helt perfekte stemning og serverer det sammen med et ligeså ophidsende gameplay. Darkwatch er nemlig langt hen af vejen en yderst ordinær FPS, der, ved at hænge den bredskyggede hat på et par nye koncepter, forsøger at overbevise mig om, at de næste ti timer i spillets selskab er godt givet ud.

Jeg har dog svært ved at se det. Kontrollen virker for upræcis, fjenderne er tusindvis af ens skeletter med knivskarpe segl, uddøde indianere, fede hillbilly-nybyggere, ludere i beskidte kjoler, benede cowboys - og ja, flere skeletter, denne gang med TNT-tønder på skulderen. Heldigvis er der nye tiltag i Darkwatch. Gennem hele spillet vælger du Jericho Cross videre fært. Skal han hævne sig og dræbe



Jericho Cross kan både ride på sin sorte vampyrhest og skyde forbrydere ned til fods, så det er ikke variation der reelt mangler. Til gengæld mangler der en spilmæssig fornyelse. Cross' Blood Shield er Master Chiefs regenererende skjold, mens Blood Vision blot er en ny udgave af Predators mørkesyn.



## NETOP ANNONCERET - Dark Messiah

På årets Game Convention 2005 i Leipzig annoncerede Ubisoft Dark Messiah, der er en actionfyldt afstikker i Might and Magic-universet. Det hele drives af den solide Half-Life 2-motor og Dark Messiah er sat til udgivelse i år 2006 på Pc.



## NAVNESKIFT - Ratchet: Gladiator

Det tidligere Ratchet: Deadlocked, der er under udvikling hos amerikanske Insomniac Games har taget navneforandring. Sony har meddelt at spillet fremover hedder Ratchet: Gladiator. Det lanceres i november måned på PlayStation 2.



vampyrernes mester, eller skal han lade sig opsluge af den indre tørst og ende som endnu en af de uddøde? Valget er der i de såkaldte Judgment Events, der lader dig styre Cross mod mørket eller lyset via en række indlysende og virkelig sort/hvide beslutninger. Ifølge Highmoon er der otte af slagsen i spillet, og flere af dem fører til deciderede anderledes boss'er og plottrejninger.

Darkwatch byder også på lidt tredjepersons-adspreddelse i form af action på hestery. Din trofaste, uddøde, sorte ganger kan lægge nogle kilometer bag sig hen over prærien, og som du ræser forbi tunge, rullende passagervogne trukket af et tøffende lokomotiv, får du så mulighed for at nedplaffe en lang række fjender. Ideen er såmænd god nok, men som med alt andet i spillet, bliver det hurtigt trivielt. Der skabes aldrig rigtig et godt tempo eller nok variation i disse passager til at være andet end fyld. For at runde pakken af har holdet også inkluderet et såkaldt Blood Vision, og igen snupper drenge bare en effekt, der allerede er pisket til døde i såvel film som spil. Blood Vision gør nemlig Jericho Cross i stand til gennem blodsprængte øjne, naturligvis, at se omridset af fjenderne, som var det højlys dag. Du har set det i Predator, Splinter Cell et al., og det er mildest talt ikke overraskende at se det igen i Darkwatch. Holdet mangler lidt ny inspiration.

Jeg indrømmer ærligt, at Highmoons spilbedrift ikke ligefrem tænder flammen i mig og at jeg ikke helt ved hvorfor. Måske er det den kønsløse omgang med alverdens prøvede koncepter og ideer, der går mig på, eller måske er jeg bare ved at være godt og grundigt træt af førstepersons actionspil, der ikke vil mere end sidemanden, eller også er det fordi at Darkwatch i virkeligheden er et ret så sløjt bekendtskab. Jeg er ganske enkelt ikke blevet overrasket eller henrykket nok til at kunne sige andet end at Darkwatch ligner alt det andet på FPS-fronten.

**\_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Kønsløs FPS-kopi, der kun udmærker sig ved blandingen af gotik, vampyrer og vestens vilde cowboys. Forbered dig på en skuffelse.

# NBA 2K6

## Grafik så flot at sveden pibler frem på panden

Format XBOX 360 Udvikler 2K SPORTS Udgiver 2K GAMES Genre SPORT Udgivelse NOVEMBER

Grafikken har modtaget en kraftig indspjötning realisme, og gameplayet har fået endnu et par små nyttige finesser. Udvikleren Take 2 Sports har tydeligvis fat i den lange ende i NBA 2K6 til Xbox 360, der byder på voldsom grafisk realisme og gameplaymæssige fornyelser, der ikke kan andet end at fornøje.

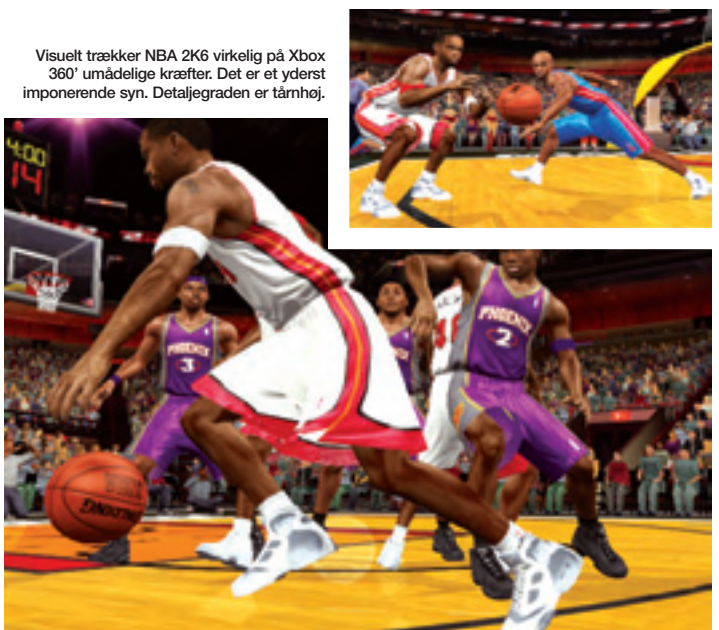
Flottere virtuelle basketballspillere har næppe eksisteret. Ansigterne og kropsbygningen ligner den du finder hos virkeligheden modstykker, men her slutter det ikke. Teknikken, hvormed de er skabt, giver en ekstra portion realisme. Før i tiden blev en spillers skelet først skabt, og oven på dette blev der lagt hud. Huden blev derpå formet således, at den så ud som om den havde muskler indenunder. Med NBA 2K6 griber grafikerne det anderledes an. Nu bliver der oven på skelettet lagt muskler, og ovenpå musklerne bliver der lagt hud, der kan reagere uafhængigt af musklerne. Resultatet er tydeligt fra første øjekast. Man kan se musklerne arbejde under huden, når basketballspillere springer til vejrs for at dunke. Det er dybt imponerende.

Al energi er dog ikke alene lagt i at gøre spillet flottere, Take 2 Sports har også piftet gameplayet op med nogle ret smarte opfindelser. Den mest nyttige ser ud til at være V.I.P.-systemet. Det står for Virtual Identity Profile og betyder, at NBA 2K6 holder rede på din spillestil. Spillet lægger mærke til, hvor du normalt skyder fra, hvilken spiller der er din yndling og så videre. Det praktiske er, at hvis du har spillet nogle kampe med en kammerat, kan du efterfølgende hive hans profil frem og analysere hans svagheder. Du kan endda spille mod din egen profil og se hvilke fejl du laver i kampen, f.eks. hvor og hvordan du bliver udmanøvreret af modstanderen. På den måde får du mulighed for at forbedre dit spil, hvilket er mægtigt smart. Disse profiler kan for øvrigt også hentes via Xbox Live, således at man får mulighed for at undersøge de bedste spilleres strategi og måske låne nogle tricks.

Det såkaldte Strip N Rip-system er også nyt. Det giver mulighed for at stjæle bolden ud af hænderne på modstanderen, samt at springe ind foran bolden og afværge eller ligefrem gribe den for at lave et hurtigt modangreb. Krydrer man dette modangreb med Isomotionsystemet, hvor den højre analoge pind bruges til at lave små finter, der forvirrer modspillerne, ser det ud til at spillet på banen kommer til at foregå i et hurtigere tempo end før. Allerede på nuværende tidspunkt ser NBA 2K6 meget solidt ud, og det bliver spændende at se, hvad Take 2 Sports kan gøre bedre inden spillet udkommer i november.

**\_Asmus Neergaard**

**Gamereactor siger:** Lidt af en grafisk kraftpræstation, og med ændringerne i gameplayet tegner NBA 2K6 til at blive en ganske fornøjelig oplevelse.



Visuelt trækker NBA 2K6 virkelig på Xbox 360' umådelige kræfter. Det er et yderst imponerende syn. Detaljegraden er tårnhøj.

just  
started!



PC

TRIGGERHEAVY

GRAVITY

12+

www.pegi.info

gamesrouter

www.GamesRouter.com

# ROSE ONLINE

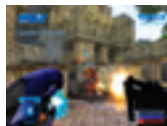
Rush On Seven Episodes

[www.gamesrouter.com](http://www.gamesrouter.com)



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - Halo Triple Pack

Efter vedvarende rygter kunne Microsoft forleden meddele at sampakken Halo Triple Pack, der indeholder både Halo: Combat Evolved, Halo 2 og Halo 2 Multiplayer Map Pack lanceres i starten af oktober i USA. Det vides endnu ikke om pakken finder vej til Europa, men det håber vi da på.



The Kid har slet ingen moralske skruper, så du behøver ikke holde dig på den rette side af loven, når en mission skal gennemføres.



Format MULTI Udvikler REFLECTIONS Udgiver ATARI Genre ACTION Udgivelse MARTS 2006

## Driver 4 - Parallel Lines

The Kid gør New York City usikker med langt 70'er hår og ekstra meget svaj i bukserne

Tilbage i 60'erne og 70'erne blev nogle af historiens absolut bedste bilklassikere skabt. Dodge Charger, Chevrolet Chevelle, Corvette Stingray, Plymouth Roadrunner, Pontiac GTO og Ford Mustang, er alle lysende eksempler på stærke og brummende V8-biler, med hårde, men alligevel glansfulde linier. Det er efterlevnet fra en tid i Amerikas historie, hvor landet kunne bygge biler og hvor hestekræfterne og den hidsige motorlyd var det eneste, der betød noget. I løbet af to årtier skabte Hollywood også de bedste biljagter i filmhistorien. Biltyvenes jagt i *Gone in 60 seconds*, Gene Hackmans hæsbæsende jagt i *The French Connection* eller scenen, hvor Steve McQueen flår San Franciscos asfalt fra hinanden og knækker en aksel på Bullit, er alle klassiske øjeblikke. De er selve grundopskriften på, hvordan en rigtig biljagt skal se ud, og det er Reflections naturligtvis klar over. Det er også i slutningen af denne tidsepoke at Reflection lader det fjerde spil i den velkendte Driver-serie foregå.

Driv3r blev ikke en succes, til trods for mange års udvikling og et markedsføringsbudget, der kunne have reddet tusindvis og atter tusindvis af hungersramte i Afrika. Men nu er det på tide at tilgive Reflections deres ugeringer og komme videre. Driv3r var resultatet af alt for høje ambitioner og et presset udviklingsvindue. Spillet var reelt ikke dårligt, der var bare langt fra færdigt, da det blev lanceret. Glem den bedrøvelige kontrol af Tanner, det ultra-lineære oplæg, de mennesketomme spøgelsesbyer og de øde motorveje. Men glem så lige samtidig politiet og Harry Tanner. Reflections sigtede for højt og landede så hårdt med deres superambitiøse politieventyr, at selv udvikleren nu erkender, at projektet ikke var en succes. Heldigvis har de lagt det hele bag sig, og står nu klar med historie og kode – kun kærligheden til biler og biljagter har fået en plads i det fjerde



### NETOP ANNONCERET - Resident Evil Deadly Silence

Så loftede Capcom endelig sløret for DS-versionen af Resident Evil, der udsendes på tiårsdagen for seriens premiere. Deadly Silence låner kameravinklerne og spilsystemet fra Resident Evil 4 og supplerer dette med ægte stylus-action.



### NETOP ANNONCERET - Broken Sword 4

Engelske Revolution er klar til at give George Stobbard endnu en omgang i ringen. Firmaet har nemlig meddelt at Broken Sword 4 er under udvikling og at det udgives af THQ. Det fjerde spil i serien forventes på gaden engang i løbet af år 2006.



Nogle af alle tiders bedste biler blev til i 60'erne og 70'erne. Nyd både Dodge Charger, Pontiac GTO og Plymouth Roadrunner i spillet.



kapitel. Året er 1978 og New York steger løs i sommersolen, mens radioen spytter tidens største hits ud. Rick James Superfreak har svært ved at overdøve politisirenerne fra Manhattens lange gader. Midt i den gigantiske smeltedigel på den amerikanske østkyst finder vi en nyslået forbryder, der er godt i gang med at gøre kometkarriere indenfor organiseret kriminalitet. Dyre drinks, kvinder og endnu dyre biler er hverdag, når man er byens bedst betalte kører i underverdenen. TK, eller The Kid, som vores nye anti-helt hedder, er en begavelse ud over det sædvanlige, og han får rig mulighed for at vise sine færdigheder bag et rat, da han tilbydes et job hos en af byens ledende karteller.

Pludselig bugner garagen hos den skruppelløse unge forbryder, og i takt med at han avancerer i den kriminelle løbebane, trækkes han længere og længere ind i et komplot, hvor intrigerne konstant tager nye drejninger. Ideen bag Driver 4's undertitel Parallel Lines vil Reflections dog ikke ud med. Forklaringen bag valget af undertitlen er fusioneret med handlingen og vil overraske såvel garvede og helt nye spillere, lover Reflections. Nu når Reflections helt har skrottet Harry Tanner som spillets hovedrolleindehaver, og i stedet supplerer os med en uden moralske skruller, så har det også betydet nogle grundlæggende ændringer i forhold til de tidligere spil. Væk er den ekstrem lineære historie, som du kender den fra de tidligere spil. Nu tilbydes du i stedet en mere åben og lettilgængelig spiloplevelse i stil med GTA-serien. På radaren nede i højre hjørne har du med lethed adgang til de job, der findes i byen, hvis The Kid ellers har lyst til at tage dem. De forskellige opgaver betyder, at handlingen springer i

helt forskellige retninger som du gennemfører spillet. Det handler dog ikke alt sammen om stenhårdt arbejde, og derfor har Reflections også spredt en del fritidsaktiviteter rundt omkring i byen. Som en slet skjult reference til firmaets tidligere spilbedrifter, er der bl.a. muligheden for at deltage i et hæsbælende folkevognsræs (du ved, Destruction Derby), hvor delene fra bilerne sprøjter af, når du pløjer ind i en modstander og forsøger at ende på toppen af podiet. De penge, du vinder i sådanne aktiviteter, kan så bruges på opgraderinger.

Antallet af køretøjer er mærkbart højere i forhold til Driv3r, og er nu oppe på godt og vel 85 forskellige af slagsen. Det er først og fremmest biler, lastbiler og motorcykler, der er tale om – heldigvis slipper vi fuldstændig fra treerens rædselsfulde både. Selvom bilerne i spillet stadig er en forbrugsgode, der stort set bare skrottes efter et par for nærgående møder med andre bilister, er der muligheden for at opgradere dem op til tre gange med de penge, du har vundet i mini-spillene. De tre opgraderinger er til at tage og føle på og ændrer både bilens fysiske udseende, men også antallet af hestekræfter og styringen. Desuden er der naturligvis mulighed for selv at vælge farve på skidtet, og så findes der naturligvis et hav af ting, din øse endvidere kan pyntes op med. Din enorme samling af biler er der plads til i forskellige garager rundt omkring i hele byen.

I denne omgang trasker der også betydelig flere indbyggere rundt på gaderne, og trafikken er markant mere tæt. Det giver et billede af et New York med bare lidt liv, til forskel fra treerens Miami, Nice og Istanbul, der mest af alt lignede flotte, men også indholdsløse kulisser fra indspilningen af en film. Det, New York Reflections i denne

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - TimeShift (Xbox 360)

Mens TimeShift har været på vej til Pc og Xbox i længere tid, så var det ikke før forleden at Atari kunne offentliggøre, at der også er en Xbox 360-version på vej. Der er ingen spil-mæssige forskelle på versionerne, men mon ikke X360-udgaven bliver en del flottere?



New York, som selvfølgelig består af både Queens, Manhattan og New Jersey, er et langt mere levende sted end f.eks. Miami.



omgang har skabt, indeholder alt fra Manhattan til Bronx, Brooklyn, Queens og New Jersey. Og selvfølgelig har holdet ikke kunnet dy sig for at drysse landemærker og andet ned over gryden. Derfor vil du både kunne finde Times Square, Central Park, Brooklyn Bridge, Chrysler-bygningen og naturligvis det knejsende World Trade Center. Byen i Driver 4 er ikke en nøjagtig kopi af New York, da Reflections har været nødt til f.eks. at mindske afstandene, mens der andre steder har været brug for at lave en smule om i forhold til missionsstrukturen.

Bronx og Brooklyn byder på massevis af rødbrune teglhuse, beskidte gyder og åbne pladser med skrald og skrot, mens de mere centrale dele af byen byder på gigantiske skyskrabere af glas og stål. For at skabe lidt mere spillemæssig variation, er der også masser af forskellige ting at tage sig til, ud over missionerne i New York. Nogle hændelser kan du helt tilfældigt blive vidne til og bryde ind i - på egen risiko naturligvis. Andre trafikanter kan f.eks. være jaget af politiet, og du kan til enhver tid se biljagter, hvor du slet ikke selv er indblandet. Andre situationer kan bl.a. være et bankrøveri, et gaderøveri eller et decideret bandeopgør. Det er jo trods alt byen, der aldrig sover.

Felony-meteret fra det foregående spil er i denne omgang erstattet af en Felony-ring, der, når der er tale om mindre overtrædelser, resulterer i at politiet kun sådan venstrehåndssagtigt forsøger at fange The Kid. Når man til gengæld skyder et par personer og stjæler deres bil, for bagefter at køre den henover dem, så kommer der lidt mere skub i politiet. Står det helt slemt til indkaldes special-politiet, helikoptere deltager i jagten, og ved enhver chance politiet får for at åbne ild, så gør de det - nøjagtig som i GTA. Den kunstige intelligens hos både politiet, medtrafikanter og fodgængere er øget markant og er ud fra de timer vi fik sammen med spillet, meget bedre. For første gang i Diver-seriens historie har Driver 4: Parallel Lines også en

online-del. Fuldstændig gnidningsfrit har du mulighed for at hoppe fra en singleplayer-mission direkte over til f.eks. en online-dyst, hvor du kan spille mod syv andre. Multiplayerdelen tilbyder også en række holdbaserede spilvarianter såsom tyv og politidødsjagter og flere forskellige varianter af Capture the Flag. Spiller du online alene, er der flere forskellige racing-aktiviteter, hvor der både indgår folkevognsræs og bykørsel.

Da jeg forleden mødte Gareth Edmondson erkendte han rent faktisk overfor mig, at Driv3r ikke var færdigt da Atari valgte at slippe spillet. På det tidspunkt var hans bror Martin chef for studiet og dengang var der en udpræget modløshed blandt medarbejderne, der nærmest på samlebånd pressede så meget håndværk igennem som de overhovedet kunne. Det var et projekt der var overambitiøst og teknisk rodet. De ville for meget og havde ikke kræfterne til at ændre retning midt i projektet. Og resultatet gav helt sig selv. Der manglede ligesom et eller andet.

Nu er fokus i stedet lagt på et mindre koncept, der til gengæld giver en større helhed. En by, ingen vanvittige dyre stemmer fra velkendte Hollywood-skuespillere, en langt bedre kontrol og en opdateret og lang mere glat teknologisk side. Det der dog ikke har ændret sig er den livlige og virkelig gode bilfysik, som også var til stede i Driv3r, samt detaljerigdomme i områderne.

Efter et par timer sammen med The Kid, er jeg allerede overbevist om, at Driver 4: Parallel Lines ender med at blive et betydeligt bedre og mere gennemarbejdet spil end sine forgængere. Hvor godt får vi dog ikke at vide før marts næste år, hvor New York bliver et endnu farligere sted at være.

**\_Jesper Karlsson**

**Gamereactor siger:** Polerede hestekræfter, bukser med svaj og duften af højoktan benzin - vi er mere end klar til det næste kapitel i Driver-serien.

GET READY FOR A  
**TEQUILA FUELLED RAMPAGE!**

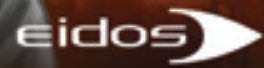


# TOTAL OVERDOSE™

[www.totaloverdose.com](http://www.totaloverdose.com)  
OUT SEPTEMBER 2005



PlayStation 2



Software & documentation © 2005 SO Games Ltd. Total Overdose. © 2005 SO Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SO and the SO logo are trademarks of SO Games Ltd. Developed by Deadline Games AS. Deadline Games and the Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games AS. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



## SPILFORSINKELSE - Metroid Prime: Hunters

Det er ikke kun The Legend of Zelda: Twilight Princess der forsinkes, også det ventede DS-spil Metroid Prime: Hunters med Samus Aran i hovedrollen, må sidde over. Spillet forventes nu på gaden i starten af år 2006 med fuld WiFi og online-understøttelse. Glæd dig.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



Format PS2 □ Udvikler **ROCKSTAR GAMES** □ Udgiver **2K GAMES** □ Genre **ACTION** □ Udgivelse **21 OKTOBER**

# The Warriors

## Walter Hills 70'er kult-film om New Yorks bandemiljø får kærlig behandling af Rockstar

Den store bandede har netop taget plads på toppen af podiet og fortæller om, hvor stort det ville være, hvis alle bander sluttede fred. Pludselig runger et skud i luften, og han slynges bagud, ned fra podiet. I samme øjeblik dukker politiet op og alle får travlt med at flygte. Midt i panikken begynder en mand at råbe op. "Det var The Warriors, der gjorde det!" Banden The Warriors har naturligvis ikke skudt nogen, men de må nu flygte fra Bronx gennemrivaliserende banders territorier til deres fristed på Coney Island. Men vejen er naturligvis lang og hård.

Således begynder Walter Hills film fra 1979. Når man sidder overfor to repræsentanter fra Rockstar, er det svært ikke at blive revet med af deres entusiasme. C.J. Gibson fra Rockstar fortæller, mens Richard Barnes spiller. Selvom filmen faktisk egner sig godt til at lave et spil over, understreger C.J. at The Warriors ikke bare er et banalt spil-bygget-over-film-projekt, men snarere et gadekampspil med filmen som inspiration. Filmens handling optræder da også kun i spillets sidste fjerdedel.

The Warriors handler om banden af samme navn, og som alle andre bander vil The Warriors gerne være berygtede blandt de andre bander. Det sker både ved direkte at angribe rivaliserende bander, men også ved at lade de andre vide, at man har været her. Sidstnævnte sker ved hjælp af farvestrålende graffiti plantet på steder, hvor det falder i øjnene. Richard starter den første bane i præsentationen, og her skal bandens nyeste medlem, Rembrandt, male graffiti på tre splinternye og rene togvogne. Der er bare en lille finurlighed ved denne opgave: pladsen hvor togene står, hører under en anden bandes territorium. Denne bandes medlemmer er ikke flinke mod rivaler, der trænger ind på deres enemærker, og knapt har Rembrandt dekoreret den første togvogn, før der er øretæver i luften.

Richard Barnes viser os banen, fordi den både giver et glimt af spillets graffiti-minispil, men også spillets kampsystem. Skal der males graffiti, bevæger man sin figur hen til stedet, der skal bemales, mens en linie dukker op på skærmen. Denne linie, der kan bugte sig ret så meget, skal spilleren følge med den analoge pind så omhyggeligt som muligt. Resultatet er et stort og farvestrålende tag. Pludselig dukker politiet op, og The Warriors er nødt til at stikke halen mellem benene. Helt væk går de dog ikke, for politiet skal have en lærestreg. Mens Richard bevæger Rembrandt ind i en togvogn,

fortæller C.J., at spillet også gør brug af en vis portion stealth. Inde i togvognen bliver det lille kort i bunden af skærmen blå, hvilket C.J. fortæller, symboliserer usynlighed. Han påpeger dog, at selvom andre ikke kan se ens bande, kan de godt høre en. Systemet ser ud til at minde om stealth-systemet fra Manhunt, der til dels også var at finde i Grand Theft Auto: San Andreas, og det ser ud til at virke ganske udmærket.

Richard springer hurtigt videre til en bane, hvor spillets kampsystem virkelig bliver vist frem. Sanchez, en gemen bølle fra banden The Hurricanes, er blevet sluppet ud af fængslet, og i og med at han skylder The Warriors penge, virker det rimeligt, at The Warriors opsøger Sanchez. Sanchez er mindre begejstret for ideen, og snart er hele Harlems bestand af Hurricanes efter The Warriors. Kampsystemet er ganske enkelt, men ser langt dybere ud end det fra Grand Theft Auto: San Andreas. Foruden muligheden for at slå på modstanderne kan man også parere slag, og endda vende kampen til egen fordel ved et tryk på en knap. Hvis ens valgte bandemedlem bliver grebet af en modstander, kan man trykke på en knap for at slynge modstanderen langt væk. Smart nok kan man også selv blive smidt af, hvis man har fanget en modstander. Man har også muligheden for at kontrollere sine allierede ved hjælp af det såkaldte War Chief-system, hvor man på en enkel måde kan beordre tilbagetrækning, angreb og lignende. Demonstrationen endte med at et stort brød kaldet Diego dukkede op. En typisk end-of-level-boss, der hurtigt viste sig at være en langt mere habil modstander end almindelige Hurricanes.

Richard og C.J. var meget entusiastiske, og det er tydeligt at se hvorfor. Spillet så sjovt ud, og lignede mest af alt det det var – en art opdatering af de gamle Streets of Rage-spil, med et pust af Double Dragon. Grafikken var stadigvæk en smule grynet, men stemningen var tyk og som taget ud af filmen. Selvom kampene bliver afbrudt af minispil, som opdirkning af låse og røveri af bilradioer, bliver det spændende at se, om spillet bliver ligeså solidt og afvekslende, som stemningen lagde op til.

**Asmus Neergaard**

**Gamereactor siger:** Stemningen er der, lyden er der til dels også, men spørgsmålet er om Rockstar kan variere resten af spillet tilstrækkeligt. Det håber vi på.

# F A H R E N H E I T

A PARANORMAL THRILLER  
BY DAVID CAGE

SEPTEMBER 2005  
GUILT IS A CHILLING FEELING



PlayStation 2



quantumdream

[www.atari.com/fahrenheit](http://www.atari.com/fahrenheit)



# Verdens 12 bedste adventure-spil

**Guybrush Threepwood, Rincewind, Larry Laffer, George Stobbard og Sam & Max er spilbranchens ukronede Hollywood-stjerner**

**S**teve Purcell, Tim Schafer, Charles Cecil, Ron Gilbert, Chris Bateman, Roberta Williams og Gregg Barnett. For alle andre end spileventyren er det bare en samling navne. For dem der har oplevet fablerne, er det talentfulde manuskript forfattere, der gang på gang har åbnet den støvede, læderindbundne bog og fortalt fantastiske historier. De er pionererne, dem der fik en hel verden til at sidde og klikke på en lille klump pixels, i håbet om at løse endnu en gåde og derved komme videre i den fængende fabel. De skabte historier så mageløse, gakkede og helt igennem vanvittige, at man stadig sad og klukkede timer efter disketterne havde forladt drevet. De skabte spilhistorie og fik på ganske få år Adventure-spillene, eller Point and Click-genren om man vil, godt og grundigt ind under huden på millioner af spilfans.

Af de mange spilgenrer der i dag findes, har Adventure-genren været igennem de mest turbulente perioder. Fra tordnende succes i slutfirserne til dagens nærmest uddøende race, og med kun et par udgivelser om året, er der ingen tvivl om at Adventure-genren og dets publikum har levet fra hånden til munden i lang tid. Klassiske serier som Monkey Island, Leisure Suit Larry og King's Quest, er i dag ikke-eksisterende eller i hvert fald udvandet til et punkt, hvor de ikke er værd at beskæftige sig med længere. Nogle hænger ved, såsom Charles Cecil og Revolutions Broken Sword-serie, men meningerne er delte om hvorvidt The Sleeping Dragon, der som bekendt tog syvmileskridt i en ny retning, overhovedet er præget af de samme dybe gåder og historie, som

seriens første to kapitler. Mens prøver The Adventure Company forgæves at puste lidt liv i det hele, men firmaets venstrehåndsarbejde er så langt fra Lucas Arts' genredefinierende perler som Full Throttle, Grim Fandango og Sam and Max, som man kan komme det. Den gode historie mangler, de drevne gåder er forsvundet og det er absolut charmeforladt.

Hvis puzzle-genren har de mest excentriske og sære fans, så har Adventure-genren den mest dedikerede følge. År efter den sidste udgivelse i Monkey Island-serien, bugner diverse fansites stadig med nye rygter og forhåbninger, og da Revolution forleden annoncerede det fjerde spil i Broken Sword-serien, blomstrede gamle fora op med uendelig mange nye tråde og spekulationer. Fansene er derude, og de er mange.

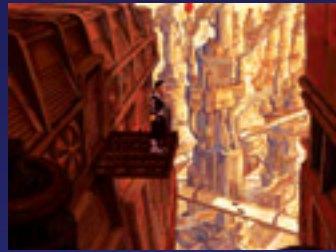
Og det er til at forstå, hvorfor de holder ved. Hvem kan glemme Dave og hans venner fra Maniac Mansion, der tog til The Edison Mansion for at redde Sandy, og blev hvirvlet ind i et grotesk eventyr om sære eksperimenter? Eller troldmanden Rincewind fra Discworld med stemme af Monty Pythons Eric Idle, syet ind i et fordrejet univers skabt af Terry Pratchett. Måske var det Larry Laffer, byens storcharmør og lumre kvindebedårer, der sidder et eller andet sted i kroppen? Adventure-genren er en af de mest elskede, og det er tydeligt at se hvorfor. Det er gode historier, spraglede karakterer og masser af morskab. Hvem kan bede om mere? Gamereactors redaktion kan i hvert fald ikke komme på noget. Velkommen til verdens 12 bedste Adventure-spil.



## 12 Blade Runner

FORMAT PC UDGIVER Virgin ÅR 1997

Westwood Studios forsøg ud i genren, var et kompetent eventyr, bygget på filmen Blade Runner. I en grum fremtidsverden er du detektiven McCoy, der jager de såkaldte replicas. Gennem dybdegående efterforskning og skud affyret fra din pistol, løser du langsomt spillets gåder, og pludselig opdager du, hvad der foregår på livets skyggeside. Et spil at høj karat.



## 11 Beneath a Steel Sky

FORMAT PC UDGIVER Virgin ÅR 1994

Et fremtidens England lægger ryg til denne historie, om Robert Fosters flugt fra det korporate ingenting. Efter et dramatisk helikopterstyrt bevæger du dig ned gennem den rustbrune og summende by, og finder sammen med robotten Joey. En veldrejet sci-fi saga med masser af humor og personlighed. Det var gammeldags, allerede i sin samtid, men stadig yderst fængende.



## 10 The Longest Journey

FORMAT PC UDGIVER IQ Medie ÅR 1999

April Ryan er uden tvivl en af spilverdenens stærkeste kvindelige rollemodeller, og norske Funcom vidste hvad de gjorde, da de tømrede The Longest Journey sammen. Presset ned på intet mindre end fire CD'er, er det et elegant sci-fi eventyr med en stærk historie og masser af udfordringer til den ivrige Adventure-entusiast. Et strålende lyspunkt i genrens mørke efterår.



## 09 Indiana Jones Fate of Atlantis

FORMAT Amiga UDGIVER Lucas Arts ÅR 1992

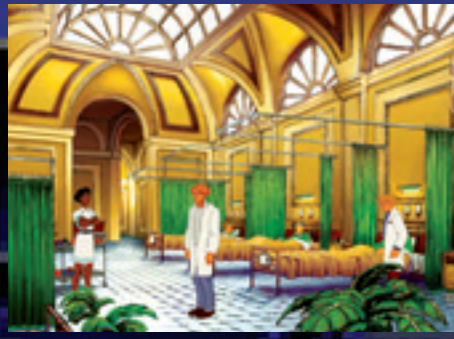
Den piskesvingende helt Indiana Jones, skulle naturligvis også have sine dage i solen som digital-eventyrer. Resultatet var en spilmæssig klassiker, der med et perfekt afbalanceret miks af humor, handling og gåder nærmest ikke kan fås bedre. Filmen blev aldrig til noget, men spillet hører til blandt den absolutte elite. Licenserede eventyr-spil kan altså være gode.



## 08 Discworld Noir

FORMAT PlayStation UDGIVER Atari ÅR 1999

I det tredje spil i serien tager du rollen som privatdetektiven Lewton, hvis opgave er at belyse en hulens masse mysterier. Disse mysterier er mindst lige så rablende gale som universet, de udspiller sig i, hvilket ikke siger så lidt. Discworld Noir er fyldt til randen med stupide karakterer, bidende humor, sarkastiske svar og en god portion magi. Terry Pratchets skæve og gakkede verden har aldrig været bedre end denne treer.



## 07 Broken Sword

FORMAT PlayStation UDGIVER Sony ÅR 1996

En parisisk gadecafe eksploderer, og George Stobbard, en kæk og smule naiv amerikansk turist tager affære. Hans opdagelser suger ham ind i en ældgammel og forbudt verden af tempelriddere, drabelige hemmeligheder og masser af mystik. Broken Sword forlader sig ikke på decideret skæve påfund, men i stedet en dreven fortælling med et mesterligt manus. Et gennemført og fængende eventyr af en helt særlig kaliber.



## 06 Maniac Mansion

FORMAT Amiga UDGIVER Lucas Arts ÅR 1988

Ron Gilberts første eventyr, som stadig opfattes som et af genrens bedste tilbud. Maniac Mansion var finurligt, anderledes, ukrukket og uendelig morsomt. Som Dave tog du et par venner i hånden og gik op til The Edison Mansion for at finde den forsvundne Sandy. Hvad der sker herfra skal opleves, og gerne igen og igen. Maniac Mansion fik to opfølgere i Zak McKracken og Day of the Tentacle, begge fremragende og genredefinerende spil.





### 05 Leisure Suit Larry 1

FORMAT PC UDGIVER Sierra On-Line ÅR 1991

Verdens ubestridte førsteelsker Larry Laffer, indtog i starten af halvfemserne alverdens lumre drengeværelser med et eventyr-spil, der kort og godt gik ud på at scorer damer og så få dem med hjem i seng. Med en ironisk afstand til den tids kødmarked, disco-revival og det andet køn formåede Larry, trods det lumre budskab, at gøre godt og grundigt indtryk på os og det andet køn. Frisk, fræk og uendelig morsomt Adventure-spil.



### 04 Day of the Tentacle

FORMAT PC UDGIVER Lucas Arts ÅR 1993

Tidsrejser, tentakler og tosser. Day of the Tentacle havde det hele og lidt til. Visuelt var der forvredne trapper, flødeskumsskyer og ternede gulve en masse. Historiemæssigt stod den på tidsrejser, sære eksperimenter og tyk, tyk humor i verdensklasse. Stemmerne blev leveret i svimlende overbevisning og plottet var så overraskende, at selv en garvet eventyr-spiller havde svært ved at følge med. Klassiske eventyrløjer med masser af fordrejninger.



### 03 Sam And Max: Hit the Road

FORMAT PC UDGIVER Lucas Arts ÅR 1993

Gakket, på bekostning af logikken måske, men stadig en inspirerende odysse i godt tegnerie-selskab. Sam and Max Hit the Road er et elegant, gennemfjøllet og bizart eventyr om hunden Sam og den damp-prægede kanin Max, der leder efter den sagnomsbundne Sasquatch, der er kidnappet fra The Hall of Oddities. Steve Purcell rammer hjertekulen i de fleste med denne nutidsfabel, der ganske enkelt er fremragende.



### 02 The Secret of Monkey Island

FORMAT PC UDGIVER Lucas Arts ÅR 1993

Grog! Grog! Grog! Guybrush Threepwoods første eventyr som amatør-pirat er stadig et af de bedste og mest uimodståelige. Monkey Island-serien er kendt for sin platte humor, underlige gåder og generelt mærkelige univers. Det er et af Ron Gilberts bedste eventyr, hvis ikke det bedste, og der er ganske enkelt ingen vej udenom spillet, hvis du skal prøve kræfter med Adventure-genren. Hvor lagde vi lige træbenet?



### 01 Grim Fandango

FORMAT PC UDGIVER Lucas Arts ÅR 1998

**VERDENS BEDSTE ADVENTURE-SPIL!**

Ifølge mexicanske, aztekiske og mayanske myter, måtte de døde rejse gennem de dødes land for at få evig fred. Spillet hovedperson Manny Calavera er, foruden at være død, rejseagent, hvis fornemste opgave er at lede de døde til evig hvile. Desværre er der noget der kikser, Manny bliver fyret, og så skal han pludselig ledsage en underskøn kvinde til dødsriget. Grim Fandango prøvede nye ting af med en sælsom art deco-stil, 30'ernes film noir detektivdramaer og en helt ny 3D-motor, hvor musen var overflødig. Det spraglede galleri af underlige karakterer og lokaliteter, passede perfekt sammen med det endnu mere mærkelige univers. Plottet var ekstravagant og fyldt til randen med galgenhumor, og det er svært at beskrive Grim Fandango som andet end unikt, underholdende og uendelig opfindsomt. Spillet strøg direkte til tops hos redaktionens mange hoveder og det er uden tvivl verdens bedste Adventure-spil - længere er den ikke.



KONAMI

*Be ready for the darkest journey of your life.*



# Castlevania

## Dawn of Sorrow™



*The year is 2036. Your fate lies in your hand: Assume the role of high school student Soma Cruz, and stop a mysterious cult from resurrecting their evil lord and master! Infiltrate their stronghold! Master a huge variety of weapons, magic spells and even the souls of your enemies! Use the touch screen to command your allies and defeat devastating bosses. Play one of the greatest Castlevania adventures – ever!*



NINTENDO DS™

[www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) • [www.nintendo.no](http://www.nintendo.no) • [www.nintendo.dk](http://www.nintendo.dk)

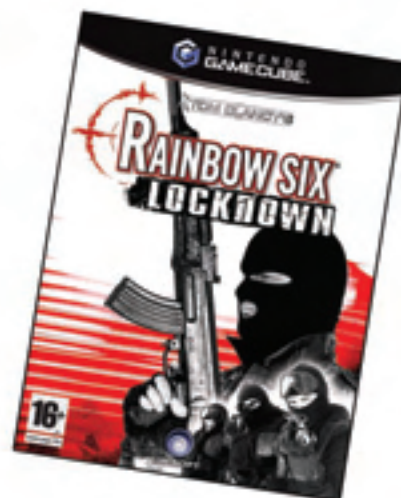
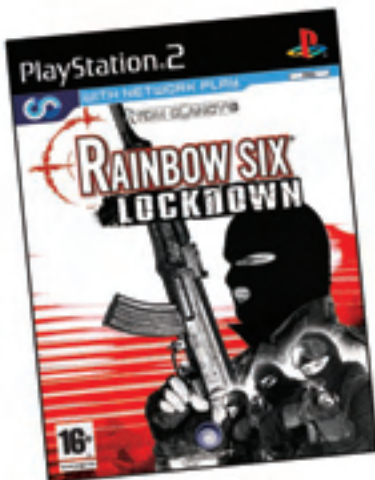
© 2005 KONAMI. CASTLEVANIA and DAWN OF SORROW™ are either trademarks or registered trademarks of KONAMI CORPORATION. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. NINTENDO and NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



# Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

- Lead the team as Chavez or take on the role, Weber, to provide cover from the rooftops.
- Using the latest weapons and equipment engage aggressive AI who will stop at nothing to hunt you down.
- Take on friends in operative vs mercenary firefights in the all new rivalry mode.
- Stunning graphics and ragdoll physics deliver spectacular close quarters firefights.

RELEASE 09.09.2005





A-S  
WEBER

READY FOR LOCKDOWN?

# Soul Calibur 3

Kampen om Soul Edge og Soul Calibur fortsætter i Namcos mest raffinerede fighter til dags dato

Tekst THOMAS TANGGAARD



Kilik er en redaktionsfavorit. Hans lange stav er perfekt til at holde fjender på afstand, men den er også ekstrem effektiv i nærkampe.

**E**t bryllup, europamesterskabet i fodbold i 1992, dit første barn eller kys. Du ved præcis hvor du var på dette tidspunkt og hvad du gjorde. Det samme er tilfældet med visse spil. De efterlader så dybe spor i dig, at du aldrig glemmer dem. For mit vedkommende var det Soul Calibur til Dreamcast. Siddende oppe under loftet, i en mindre end 30 kvadratmeter stor studentebolig, slog Namcos sværdsvingende atleter fuldstændig benene væk under mig med deres elegante udtryk, uhyre glatte animationer og ekstreme pangfaver. Segas konsol var som skabt til Soul Calibur og de efterfølgende mange måneder blev brugt på, at få tæmmet min kampstil og knække spillets Weapon Master-mode.

Intet spil har siden haft den samme indvirkning på mig som Soul Calibur, og siddende med treeren mellem hænderne, så føles det faktisk som om jeg skal til at have det sus i maven igen. Soul Calibur 3 er nemlig klimakset i Namcos våbenbaserede serie og absolut et af de bedste kampspil jeg nogensinde har haft mellem hænderne, så da jeg forleden fik muligheden for at spendere en dag med en tidlig kode af spillet, sagde jeg naturligvis ikke nej. På mange måder burde Soul Calibur 3 ikke kunne lade sig gøre på en PlayStation 2.

Områderne er enorme, animationen af samtlige karakterer helt og aldeles flydende og det hele afvikles med 60 billeder i sekundet – også i PAL-udgaven. Efter en lang og overdådig intro, der stort set ikke findes bedre i spilverdenen, får jeg lov til at gribe joypaddet og kigge nærmere på løjerne.

Det er naturligvis de tre nye karakterer Zasalamel, Tira og Setsuka der skal prøves af først. Jeg vælger den le-bærende Zasalamel og giver ham en tur i ringen mod manges spilleres absolutte favorit, Mitsurugi. Fire drøje hug og han begynder at vakle, et par slag mere og han er i knæ. Den tidligere munk klarer sig godt mod østens bedste katana, og jeg er imponeret over spillets uhyre præcise kontrol. Det er år siden jeg sidst har spillet Soul Calibur 2, alligevel føles treeren let at komme i gang med. Tira og Setsuka får også deres tur i arenaen. Tiras chakram fungerer strålende og Setsukas afventende bushido-stil tiltaler mig ligeledes. Det er tre fornuftige udvidelser af galleriet. Namco har gjort klogt i ikke at drysse spillet til med nye og dårligt balancerede karakterer, som man kender det fra så mange andre spil.

Efter et par timers spil har jeg også låst op for nogle af spillets andre karakterer. Rock, der denne gang er udstyret med en underlig mammut lædermaske og piraten Cervantes, er nogle af de karakterer jeg mødes.





## SVÆRDETS MAGT

En kort gennemgang af Namcos serie



### Soul Blade

Namco / PlayStation (1996)

I det 16 århundrede dukker et sværd op, der er så mægtigt, at alle verdens bedste kæmpere vil have fat i det. Det er Soul Edge, et sværd kontrolleret af dæmoniske kræfter. Sådan starter det oprindelige Soul Blade (Soul Edge i Japan) og herefter er der lagt i kakkelovnen til et ordentlig rabalder. Soul Blade indeholdte 12 forskellige kampklare folk, hvoraf to var gemt væk fra starten og en masse flotte kamppladser i ægte 3D. Soul Blade er en ægte klassiker på den gamle PlayStation.



### Soul Calibur

Namco / Dreamcast (1999)

Uden tvivl verdens bedste kampspil ifølge en samlet redaktion. Soul Calibur var så overvældende på Dreamcast, at mange spillans blev solgt på systemet, når de så Namcos pangfarvede vidunder slå sig løs. Spillet indeholdte endnu flere karakterer end sin forgænger og et væld af spektakulære baner. Det er helt vidunderligt.



### Soul Calibur II

Namco / Playstation 2, Xbox, GameCube (2003)

Dette er seriens hidtil eneste udgivelse, der bredte sig over flere maskiner. Namco lavede specifikke versioner til hver konsol og inkluderede f.eks. i GameCube-udgaven Link fra Nintendos The Legend of Zelda-serie. Spillet er uden tvivl godt, men havde aldrig helt samme tiltrækningskraft som Soul Calibur. Det følte mere som en Soul Calibur 1.5 og derfor fik det ikke helt samme plads hos de mange fans verden over.



Når to af seriens mere tunge drenge udkæmper et slag, så ryster jorden nærmest under dem.

## ”Fire drøje hug og han begynder at vakle, et par slag mere og han er i knæ”



Kampsystemet er endnu mere forfinet i denne anden omgang. Kombinationerne og de nye kast fungerer fremragende, og timingen er mere end perfekt.



Fra det øjeblik den første bane toner frem på skærmen, tror du ikke dine egne øjne. Enorme templer, en tommerflåde på en brusende flod, en svævende platform i Kairo og nogle underskønne japanske haver, er blot nogle af de lokaliteter du kommer til at stifte bekendtskab med i treeren. Mageløst.



## Tekken 5

Namcos største succes nogensinde



Mens de fleste af redaktionens hoveder foretrækker en god kamp med våben, så er det stadig Tekken-serien, der er Namcos største hit blandt køberne. Yoshimitsu og Heihatchi har begge været gæster i Soul Calibur-serien.

Også Lizardman og en udøyr der hedder Revenant dukker op. Det lader til at der er rigeligt med ekstra indhold at boltre sig i. Et kig ned over spillets menu afslører også en lang palette af spiloptions og features. Tales of the Sword er den historiebaserede del af spillet, hvor du vælger en karakter og så gennemspiller historien. Undervejs bliver du bedt om at tage forskellige valg, der sender dig rundt i de forskellige områder af verdenskortet. Der skal indsamles informationer om Soul Edge og Soul Calibur, jages karakterer og naturligvis kæmpes med livet som indsats. Alle karakterer har hver deres historie og da mange af kampene også involverer kampe mod mindre lakajer som tyve, lejemordere og andet, så kan du uden tvivl spendere måneder i denne mode. Jeg blev i hvert fald fanget af eventyret.

World Competition og Chronicles of the Sword var to andre modes jeg meget kort fik lov til at kigge nærmere på. World Competition er en slags verdensmesterskab i Soul Calibur, hvor din karakter kæmper sig op gennem

Zasalamel har en lang rækkevidde og uddeler slag der virkelig kan mærkes. Tira er han uendelig langsom, hvis du kommer ordentligt ind på ham.



## Karaktererne

Soul Calibur-serien har altid været kendt for sine mange karakterer



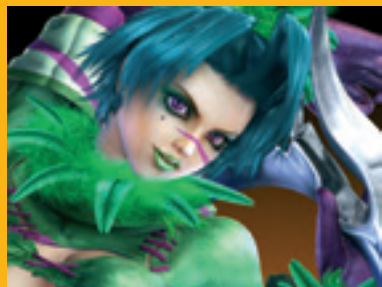
Ud over de gæsteoptrædere som Yoshimitsu og Haihatchi har haft i Soul Calibur, så har Link også gæstet serien på GameCube, mens Spawn var en del af galleriet på Xbox. I treeren vender Lizardman, Cervantes og The Rock tilbage.

Den visuelle side af Soul Calibur 3 er ikke til at stå for. Namco har ganske enkelt presset den aldrende PlayStation 2 til bristepunktet for at levere så meget lækkert øjenguf. Imponerende.

**”Banerne er om end endnu mere spektakulære, indbydende og stemningsfulde end tidligere. Det er fremragende”**

## De tre nye

I Soul Calibur 3, er der blevet plads til tre helt nye karakterer. Den enorme og meget religiøse Zasalamel, der angriber med en poleret le. Tira, en pige med en meget skarp Chakram og Setsuka, en kvinde der minder utrolig meget om seriens favoritsamurai Mitsurugi. Alle tre er velbalancerede, interessante og gode at spille. Der vil uden tvivl være spillere, der får helt nye kampfavoritter nu.



verdenseliten for at ende øverst på podiet, mens Chronicles of the Sword indeholder både kamp og strategi, blandet med muligheden for at lave sin egen karakter. Her stiger du i niveau for hver gang du besejrer en modstander, og du skal samtidig holde din hjemegn fri for banditter og invaderende hæere. I spillets Character Creation-del er der mulighed for at lave en hvilken som helst karakter fra udseende over våben og til kampstil. Jeg har ikke svært ved at se garvede spillere fortabe sig i denne del i månedsvis.

Hvad der dog imponerede mest var, hvordan Namco på relativ kort tid har fået Soul Calibur 3 til at se så fremragende ud. Banerne er om end endnu mere spektakulære, indbydende og stemningsfulde end tidligere, og indeholder nu både en svævende byggeplatform i Kairo, et gigantisk slot, komplet med brusende vandfald og marmorgulv samt en stille, japansk have, hvor kirsebærtræernes blade roligt falder mod jorden, mens du svinger dit våben

mod fjenden. Også kontrollen, der siden det første spil har været eminent, fungerer strålende. Karaktererne er perfekt balancerede og der er faktisk rigtig mange der i denne omgang virker overordentlig indbydende og som let kan blive nye favoritter. De irritationsmomenter som der tidligere var, hvor en karakter syntes at have det fysiske overtag er ikke længere tilstede. Namco må have pudset dette element af i månedsvis.

Kampspil har det med kun at tage børneskridt fremad, men med Soul Calibur 3 lader det til at Namco forsøger at lave et kvantespring. Der er ganske enkelt så meget nyt materiale, at det er svært at gabe over det hele indenfor de første par dage – og da jeg kun fik en enkelt dag hos Egmont Interactive i København, så har jeg uendelig svært ved at samle alle mine indtryk og den store begejstring. En ting er dog sikkert: Jeg tror ikke jeg kommer til at glemme mit første møde med Soul Calibur 3 lige med det samme.

# THE INCREDIBLE HULK

ULTIMATE DESTRUCTION™

**OPLEV FRIHEDEN TIL TOTALT  
AT MISTE DIN SELVKONTROL**  
I THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION,  
KAN DU GÅ HVOR HEN DU VIL, SMADRE ALT, OG  
BRUGE ALT SOM VABEN. HULK ER DET BEDSTE SPIL  
BASERET PÅ EN TEGNESERIE – NOGENSINDE

**MARVEL**

ER EN AF VERDENS MEST  
PROMINENTE KARA-KTER  
BASEREDE FIRMAER I  
UNDERHOLDNINGSBRANCHEN,  
MED MERE END 5000  
NAVNEBESKYTTEDE HELTE/FIGURER.

HULK ER EN AF DE MEST  
POPULÆRE MARVEL FIGURER





**PÅ GADEN I  
SEPTEMBER 2005**

**i**ntuitiv og super underholdende, med fokus på  
"Free-roaming" som du kender det fra GTA-missioner.  
- Gamepro



Hulken smadrer alt med sine bare næver – bygninger, busser og meget mere!

Du kan få helt fantastiske Hulk-ermer. Hvad siger du til at rive biler midt over, og derefter bruge dem som 2 gigantiske stål næver. ....eller knus en bus og brug den som et kæmpe skjold?

Bevæg dig frit rundt i spillet – løb, hop, bestig bygninger og lad dit hulk raseri få frit løb på "vredens legeplads"

Fantastisk historie skrevet af den prisvindende Eisner tegneserie forfatter Paul Jenkins (Hulk, Spiderman) Bryan Hitch (the Ultimates) står for originaliteten i det grafiske, samt lyd og effekter der specifikt er lavet til dette spil.

En række ubarmhjertige ærkefjender får selvste Hulken til at ligne et frug, når der kæmpes på liv og død mod vederstyggelige mekaniske giganter.

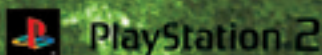
**ULTIMATIV ØDELÆGGELSE**

**KLODEN ER DIT VÅBEN**

**TROMLER ALT NED PÅ SIN VEJ**

**AUTENTISK HULK UNIVERS**

**EPISKE SLAG**



"THE INCREDIBLE HULK Ultimate Destruction" interactive game, © 2005 Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved. Marvel, THE INCREDIBLE HULK and All Related Comic Book Characters, TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks or registered trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Universal Games Canada Ltd. In Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Cover illustration by Bryan Hitch. Darcy and the double-D symbol are trademarks of Darcy Laboratories. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.

# Anmeldelser



Der er langt mere action i de digitale kredse end først forventet. De fleste af Total Overdose' store missioner omhandler pistoler og et god portion meget hidsige fjender.



## Total Overdose

Tag turen til Mexico for at udrydde narkokarteller og gemene røvere

### Information

**Platform** Xbox  
**Udvikler** Deadline Games  
**Udgiver** Atari  
**Genre** Action  
**Udgivelse** 30. september  
**Antal spillere** 1  
**Anb. Alder** 18 år  
**Testet version** PAL

**Plus** Solidt sigtesystem. Hæsbæsende action. Rimelig grafik. God musik.

**Minus** Dårlig struktur, skidt radar, tyvstjålet spillkoncept og design.

Hvis imitation er den mest oprigtige form for smiger, så sidder der uden tvivl en håndfuld programmører, grafikere og lydfolk hos Rockstar i Dundee, med overordentlig røde kinder i dette øjeblik. Total Overdose er nemlig det tætteste du kan komme på en hyldest til Grand Theft Auto, uden at det rent faktisk er næste kapitel i serien. Hele konceptet er som løftet ud af den multimillionsælgende serie, nu blot med Mexicos støvede gaderne og musik, som det designmæssige holdepunkt. Ellers er alt ved det gamle. Biler, der med en kraftig understyring, vælter ned gennem kilometer efter kilometer af virtuelle gader, opgaver der er strøet med let hånd ud over det hele, en grov grafisk stil, hvor udtrykket er stærkt karikeret, og en amoralsk helt, der ikke har det

mindste imod at fyre et par kugler i de nærmeste banditter.

Det er kort sagt ikke så underligt, at Deadline Games første internationale spilbedrift har fået verdens mange spiljournalister op ad stolen. For hvem kan i grunden ikke lide Grand Theft Auto? Måske endda med en sjat Max Payne og kombinations-systemet fra Activisions velkendte Tony Hawk-serie indover? Jo, det er rimelig let at pille elementerne fra hinanden og se hvor de kommer fra – selv Deadline Games har intet imod at indrømme, hvem og hvad der inspirer dem, men det undskylder ligesom ikke, at Total Overdose ikke helt kan ryste inspirationskilderne af sig og blive helt sit eget spil.

Du driver fra plottrejning til plottrejning, udfører tyverier, drab og

eskortering af diverse ting for byens mest magtfulde mænd, alt imens en masse kugler forlader kammeret på dine ryggede pistoler.

Heldigvis er der netop i Total Overdose kælet for kampsystemet. I ægte Max Payne-stil serveres enhver skudduel som en super atletisk slowmotion-dans. Sigtesystemet fungerer upåklageligt, og selvom det med tiden bliver en lille smule søvndyssende at hænge op til flere sekunder i luften og skyde mexicanske desperadoer, så er der intet af det sigtefnidder, der eksempelvis er forbundet med GTA-serien. Oven i sombreroen får du også et solidt kombinationssystem, der i det store hele fungerer som i et hvilket som helst sportsspil. Ord som Burrito Blast, Deadly

### Et andet syn

Da jeg først så screens fra TO, kom jeg straks til at tænke på GTA. Efter at have spillet det, har jeg fået min mistanke bekræftet, men har samtidig måtte erkende, at Deadline Games' GTA-/Matrix-/Max Payne-cocktail ikke har helt samme kvalitet. **7/10**  
 \_Henrik Bach



**Udvalgte karakterer: GR Nr:62**

**Wipeout Pure**  
PSP / Sony 9/10

**Lumines**  
PSP / Ubisoft 9/10

**Ridge Racer**  
PSP / Sony 9/10

**Darwinia**  
PC / Introversion 8/10

**Ghost Recon 2: Summit Strike** 8/10  
Xbox / Ubisoft



**Fahrenheit**  
Xbox, PC, PS2 / Atari 8/10

**Codename Panzers Phase Two** 7/10  
PS2, Xbox / Midway

**Samurai Legend Musashi** 7/10  
PS2 / Atari

**Worms 4: Mayhem** 7/10  
PS2, Xbox, PC / Sega

**Acher MacLeans Mercury** 7/10  
PSP / Atari



**Sid Meier's Pirates** 7/10  
Xbox / Take Two

**Ape Academy** 6/10  
PSP / Sony

**F1 Grand Prix** 5/10  
PSP / Sony

**Yu Yo Hakousho: DK** 3/10  
PS2 / Atari

**Bombberman Hardball** 2/10  
PS2 / Ubisoft



Total Overdose indeholder masser af missioner og ligeså mange skydevåben, men du vil få mere end svært ved at kende forskel på det og eksempelvis Grand Theft Auto-serien. Alt fra det grafiske design til styringen og den åbne struktur, er som løftet ud af det millionsælgende superhit. Til gengæld har Total Overdose et overordentligt godt og velfungerende kampsystem med masser af sjove finesser.

Desperado og Mexican Blow Out, fylder hurtigt skærmen op, og så slippes der endnu flere vanvittige kræfter løs i form af supermoves. Her genfortolkes Robert Rodriguez Desperado-trilogi på fineste vis med rygende guitarkasser, hidsige Uzi'er og min absolutte favorit; en pistol af guld, der lader dig lave træfsikre skud til hovedet. Total Overdose' skuddueler er uden tvivl spillets højdepunkt.

Til gengæld er det svært at finde trøst i selve spillets opbygning. Modsat Rockstars Vice City eller San Andreas, så er der ikke meget at tage sig til i Mexico, hvis du ikke lige følger missionerne. Jo, der er da nogle halvhjertede forsøg på, at lave ramper til din bil, ekstra udstyr og points og andet, men det er ikke så fængende, at du gider rende rundt og opsøge småjobs og ligegyldige flyvehop.

Radaren, der bruges til at finde rundt med, er heller ikke meget værd. Bedst som du ræser i en retning, popper punktet op bag dig og når du vender om, så er det der lige pludselig ikke. Når det kædes sammen med loadtider og et valg mellem bydele, så kan du komme ud på noget af en ørkenvandring for at komme hen til næste mission. Jeg kunne på intet tidspunkt huske, hvad forskellen var på de forskellige byområder og hvad de enkelte symboler

stod for. Værst af alt er dog, at der er så mange ting, der savner den sidste finish eller en anden indgangsvinkel. En boss som Cesar Morales, står ikke naglet til gulvet i et baglokale og fyrer endeløse rækker af skud af med et vanvittigt langt livmeters – det er bare ikke sjovt eller krævende, det er et antiklimaks. Og når jeg efterfølgende flygter fra stedet, så vil jeg spille motorcykelturen ud gennem de smalle gange og henover stadion, mens eksplosionerne buldrer i baggrunden.

Jeg ved godt, at det lyder uendelig negativt, men når alt er sagt, så er Total Overdose faktisk et kompetent spil. Deadlines egen motor er solid og glat, grafikken er som du forventer den fra et spil i sandkasse-genren, mens kampsystemet er toptunet og elegant udført. Det er bare synd, at holdet ikke har villet mere end blot at lave et spil, der så åbenlyst låner sin stil og indhold fra et af spilhistoriens største hits. Jeg håber inderligt på, at en evt. opfølger tør tage lidt flere chancer. Der er kimen til noget rigtig stort i Total Overdose.

**\_Thomas Tanggaard**

**7/10**

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 6  
Dansk design, der mangler det sidste

# WRC: World Rally Championship

Håndholdt mudderdrøn med solide hestekræfter

Platform PSP Udvikler Travellers Tales Udgiver Sony Genre Driving Udgivelse 1. oktober  
Antal spillere 1-8 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

Det lille sponsordekoreerede benzimonster hopper og danser lystigt over det bakkede landskab og sætter affjedringerne på en altafgørende prøve. I en kombination af dumdristighed og idioti presser jeg rallybilen til det yderste, mens co-driveren desperat forsøger at advare mod det knivskarpe sving kun få meter forude. Jeg opdager alt for sent forhindringen og banker køretøjet med siden direkte ind i en barrikaderne. Skaderne får bilen til at ligne en billig karikatur af Dr. Jekyll og Mr. Hyde. Der skal dog mere til at skræmme mig!

World Rally Championship kunne næsten ikke være en større kontrast til Travellers Tales anden PSP udskjelse med Formel 1. Det er som bossen og bumsen, lady og vagabonden, skønheden og udyret. Men hvem gider et klinisk racerløb, når man kan få hårdkogt action med livstruende fare? Eftersom spillet er bygget på den officielle WRC-licens, er det selvfølgelig fyldt til sokkeholderne med biler og baner, taget fra det virkelige liv. Om du skulle have lyst til en adrenalinfyldt køretur over New Zealands marker, eller smide pigdækkene på for en tur i sneen i Sverige, står spillet til rådighed med landskaber i al slags vejr. Med en så voldsom tur gennem verdens landskaber, kan du næsten ikke undgå

ridser i lakken, og selvom spillets flotte skadesmodel imponerer, så har WRC desværre lidt for mange småproblemer til at blive et absolut topspil. Her er lydsiden en af de mest skuffende facetter, for selvom bilerne brummer lystigt, er musikken en kedelig blanding monotone trommerytmer, der hurtigt bliver overdøvet af co-driverens nærmest stammende mæle.

Det er nu ikke lydsiden, der fra tid til anden kan ødelægge den ellers flotte køretur. Det er i stedet små irritationsmomenter, når eksempelvis grenene på et træ fungerer som en ti meter tyk betonvæg, mens bilerne ellers let mejer både kegler og plasticbannere ned. Selvom WRC langt hen af vejen bryster sig af et solidt fysiksystem, så kommer dets huller til syne i tide og utide, hvilket sagtens kan sætte din tålmodighed på prøve.

Set over et bredt spektrum, er disse problemer dog næsten usynlige og forhindrer ikke WRC i at være et ganske underholdende spil, der viser, at en blanding af arkade og realisme ikke er ren utopi.

**\_Jesper Nielsen**

**8/10**

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Smukt og drevent rallyspil med god fart



Sidste års PS2-udgivelse var et af de mest begavede rally-spil nogensinde, og selvom PSP-udgaven er lavet af Travellers Tales, så er den mindst ligeså gennemført, dreven og underholdende.



## Far Cry Instincts

Jack Carver finder nye kræfter frem i sig selv og går på forbryderjagt

### Information

**Platform** Xbox

**Udvikler** Ubisoft Montreal

**Udgiver** Ubisoft

**Genre** Action

**Udgivelse** 30. september

**Antal spillere** 1-16

**Anb. alder** 16 år

**Testet version** PAL

**Plus** Virkelig flot grafik, store miljøer og en god variation.

**Minus** Træg AI, irriterende tempo og alt for lange loadtider.

Selvom jeg tilbyder både Halo 2, Half-Life 2 og The Chronicles of Riddick, så er det dystre fremtidsscenario ved at være en smule slidt i kanten. Det er delvist derfor, at Far Cry føles så frisk. Når Ubisoft så tør at følge op på et af sidste års helt store actioneventyr, så gør de det ikke bare med en tam konvertering, men i stedet i et helt nyt eventyr med en underlig parallel handling.

Spillet tager sin begyndelse i en diskussion mellem helten Jack Carver og Valerie, der er en hårdfør kvindelig journalist, på jagt efter et scoop et eller andet sted i Caribien. Solen bager ned fra en skyfri himmel, og rundt om os funkler det lysegrønne havvand, mens bølgenes sagte skulpen slår ind mod båden og myggene summer i baggrunden. Det hele ses fra en førstpersoners-vinkel og Valerie er godt i gang med at overtale Jack til at sejle

hende endnu længere nordvest på, for at fotografere noget underligt, som hun tilsyneladende har set ved et tidligere tilfælde. Jack nægter det og indrømmer blankt, at han ikke er meget for at få sin båd skudt sønder og sammen. Det får Valerie til i protest at hoppe på den fortojede vandscoter, der ligger og vugger for enden af båden og ræse derfra så saltvandet sprøjter op.

Kun sekunder senere dukker to Black Hawk-helikoptere op og begynder indflyvningen mod den lille båd, mens de åbner ild. Jack kaster sig over bord, hvorpå jeg tager kontrollen over ham. Herfra gælder det om at svømme mod bunden, undgå at blive skudt af helikopternes hidsige kugler og så begive dig mod det nærmeste fastland, for at finde ud af hvad der egentlig foregår på øen. Længere inde i eventyret bliver det åbenlyst, at det er gamle Dr. Kriegers velkendte mutantprojekt, som

fylder øen ud, og at det er hans hær af Lego-knægte, der har sønderskudt Jacks båd. Tre timer senere tages Jack til fange af selveste Crowe og en gruppe baskerglade kumpaner, og får indsprøjet Dr. Kriegers mutantgener (dem som Jack var godt i gang med at udrydde i slutningen af PC-spillet), og da han senere flygter fra laboratoriet opdager han pludselig, at han har fået en del nye færdigheder.

Det første af disse instinkter, er muligheden for udelukkende via lugten, at opdage fjenderne på lang afstand. Lugten markeres som en lysegul røg, der meget effektivt afslører snigende soldater. Jack kan efter at være blevet sprøjet med de manipulerede gener også heale sig, hvilket gør medicinkasserne, som du tidligere var afhængig af, overflødige. En anden færdighed, som Jack langsomt opdager, er et supersyn, der gør ham i stand til at se i

### Et andet syn

Far Cry Instincts er flot og anderledes, men den grundlæggende følelse af virkelig, at styre rundt med en karakter mangler. Desuden er spillet udstyret med en mærkelig skadesindikator, der går ud over våbnenes effektivitet og tyngde. Og så er det i øvrigt plaget af alt for lange loadtider. **7/10**

Thomas Tanggaard



Det er alt for svært at snige sig ind på spillets fjender - eller det vil sige, det kan du godt, men de skal have i omegnen af et helt magasin kugler, før der sker noget. Det er heller ikke alle spillets sanser, der reelt kan bruges til noget fornuftigt, hvilket er en skam. Visuelt er Far Cry Instincts virkelig en perle der stråler.



mørket. Senere kommer der ting til, som usædvanlig hurtighed, ekstrem atletisk formåen, stålkløer og et camouflagesystem, ikke helt ulig det, du kender fra Halo-serien. Disse færdigheder får du løbende gennem eventyret og det skaber en god portion nysgerrighed og variation, samtidig med, at det er smart udformede belønninger. Visse af dem, såsom supersynet og lugtevenen, er ikke vanvittigt brugbare og synes kun at besværliggøre ildkampene med Krigers soldater, i stedet for at afhjælpe Carvers videre færd fremad.

Ubisoft Montreal har fokuseret meget på at skabe et dynamisk design, der giver dig mulighed for at vælge mellem enten at snige dig ind på fjenderne, eller i stedet skyde løs, noget der virker glimrende i for eksempel The Chronicles of Riddick. I Instincts forsvinder dele af den implementerede dynamik i en decideret fejlagtig balance.

For eksempel kan de fleste af soldaterne klare alt for mange skud, hvilket gør snigeriet absolut nødvendigt i starten af spillet. Visse af dem kan tage et helt magasin i brystet fra Jacks pistol. De råber hellere "God damn that hurts", end at lægge sig til at dø, hvilket efter en rum tid bliver noget af et irritations-moment. Kædes det sammen med fjendernes mildest talt mislykkede kunstige intelligens og ujævnt placerede

skudområder på kroppen, så bliver ildkampene fra tid til anden en smule tilfældige, hvilket er en skam.

Multiplayerdelen er præcis som den kunstige intelligens, en skuffelse. Kampene bliver ofte rodede, våbnene synes ubalancerede, og baner savner i den grad den form for iderigdom, der kendetegner bl.a. banerne i Project Snowblind eller Halo 2. Til gengæld er spillets grafiske kvaliteter helt i top. Far Cry Instincts har ingen problemer med at mænge sig mellem vanvittig smukke spil som Halo 2, Chronicles of Riddick og Ninja Gaiden. Miljøerne sprudler af liv, og det føles næsten ligeså dragende at gå på opdagelse, som det gør i PC-udgaven. Fysikmotoren imponerer også og det samme gælder partikel-effekter som vand, røg ild og lys. Det hele er ganske godt skruet sammen.

Overfladerne har dog en tendens til at være lige lovligt lavoploselige, men ellers er der tale om sukkersødt øjensliik. Far Cry Instincts er absolut et flot og actionfyldt spil, men det er ikke ligeså godt balanceret, varieret og velgjort som PC-udgaven.

**\_\_Petter Engelin**

**7/10**

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 7  
Jack Carver tager på en charterferie

# Beat Down: Fists of Vengeance

Tandløst forsøg på genre-sammenblanding

Platform Xbox Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Action Udgivelse 30. september  
Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. alder 16 år

Grand Theft Auto 3 møder Street Fighter tilsat RPG-elementer. Det lyder spændende, ikke? Anderledes og velkendt på én gang – en oplagt spilhybrid? Sandheden er desværre en anden. Beat Down: Fists of Vengeance er en fiasko på alle fronter og et udmærket eksempel på, at gode ideer ikke i sig selv giver gode spil. For ideerne skal også udvikles og følges til dørs, og det har Capcom forsømt på det groveste. Beat Downs mariekikstynde handling følger fem mafia-håndlangere, der bliver ofre for en sammensværgelse. Snart er alle og enhver efter de uheldige helte – af hvem man ved spillets begyndelse vælger én – fra politiet til den kriminalitetsplagede by Las Sombras' mange forbryderfraktioner. Tiden er inde til at gå under jorden, etablere alliancer og vente på hævnens time.

Med base i baren The Hole skal en række valgfri og obligatoriske missioner forceres på vej mod den søde, søde hævn. Opgaverne involverer gerne at finde et offer på Las Sombras' gader og tæve ham til lirekassemand, for trods genre-eksperimenterne er Beat Down til syvende og sidst et kampspil. Missionerne er primært påskud for at iscenesætte en endeløs række slagsmål, og det ville være acceptabelt nok, hvis Beat Down håndterede kampene godt. Men det gør spillet ikke.

Tempoet i kampscenerne er opskruet til et punkt, hvor al taktik ryger ud af vinduet. "Slå først, Fredel!", lyder mottoet, og det gør jeg så – alt hvad jeg

kan. Men selv som hæsbæsende arkade-action bliver Beat Down hurtigt trættende, for figurernes repertoire af slag og spark føles indskrænkede og styringen upræcis og tilfældig. Hvad hjælper det så, at spillet rummer op imod 100 spillbare slagsbrødre og -søstre? Meget lidt, desværre. Overalt i Beat Down findes der masser uforløst potentiale.

Undtagelsen er gruppeslagsmålene, hvor beat'em-uppets klassiske én-mod-én for alvor erstattes af RPG'ets os-mod-dem – eller mig-mod-dem, hvis man har glemt at tilkalde assistance. Hvor de fleste kampe ses fra siden, udkæmpes gruppeslagsmålene fra en tredjepersonsvinkel, der sender tankerne i retning af et spil som Oni. Resultatet er forfriskende nok i sammenhængen, men desværre er bunkekampenes rolle i Beat Down reelt ganske minimal.

Måske har Capcom simpelthen ikke smidt de nødvendige midler i udviklingen af Beat Down. Spillet er i hvert fald ingen teknisk tour de force: Las Sombras er realiseret som en række små, kedsommelige bymiljøer forbundet med lange loadtider. De stive, unaturlige figur-animationer er bedagede, kameraføringen er gyngende og den triste lydside er ligeså sparsom med stemmeskuespil og reallyd, som musikken er rig på fortærskede actionklicheer. Jeg forlod Beat Down: Fists of Vengeance med en fornemmelse af, at der kunne være kommet et godt spil ud af oplægget. Det gjorde der desværre bare ikke i denne omgang.

**\_\_Erik Petersen**

**3/10**

Grafik 4 Gameplay 3 Lyd 3 Holdbarhed 4  
En interessant idé, men et dårligt spil





Rainbow Six-serien har altid været væsentlig mere taktisk og intelligent anlagt, men det element er desværre forsvundet i Lockdown, der alt for tit ender som et regulært skydetelt.



## Rainbow Six: Lockdown

Ding Chavez og co. sætter igen livet på spil for at sikre verdensfreden

### Information

**Platform** Xbox  
**Udvikler** Ubisoft  
**Udgiver** Ubisoft  
**Genre** Action  
**Udgivelse** Ude nu  
**Antal spillere** 1-16  
**Anb. Alder** 16 år  
**Testet version** PAL  
**Plus** Det nye snigskytteelement. Den rimelige grafik og ulemærket lyd.  
**Minus** Hjerteslags-sensoren. De fatale AI-fejl. Det udvandede strategi-element.

Dækket er rensat for fjender, og Ding og co. fires ned for at gøre arbejdet færdigt. Regnen pisker ned og efterlader dråber på mit visir. Jeg sniger mig forbi vinduerne til loungen og danner mig et indtryk af situationen. Jeg giver mine tre teamkammerater en "open, flash and clear on zulu"-ordre og begiver mig hen til loungens anden indgang. Da jeg hører granaten sprænge og fjenderne åbne ild, stormer jeg ind af døren og overrasker de resterende fjender, som er relativt lette ofre. Heldigvis var der ingen civile ofre, og den behagelige jazzmusik får mig til at slappe af efter nogle meget hektiske sekunder. Nu mangler jeg kun at lokalisere og desarmere bomberne, så har jeg gjort min pligt.

Min mission forløb godt. Ikke, at der ikke blev smidt lidt grus i maskineriet, men generelt gik det, som det skulle. Det skyldtes ikke mindst den nye hjerteslagssensor, som jeg brugte til at registrere antal og placering af fjenderne, inden jeg stormede nye værelser og områder. Sensoren udgør godt og vel halvdelen af Lockdowns nye tiltag, og den er brugbar – men også

malplaceret. For i samspil med den meget svingende AI tvinger den strategielementet i baggrunden. Når man på forhånd kender fjendernes placering og ved, at de ofte er sløve i optrækket, og i øvrigt har en begrundet mistanke om, at ens digitale kollegaer træffer tåbelige beslutninger, når først kuglerne flyver om ørene på dem, hvorfor i alverden så ikke parkere teamet et par rum længere nede og selv tage affære over for fjenderne? Det eneste minus ved den fremgangsmåde var, at jeg måtte lægge øre til deres utålmodige "waiting for orders, sir!" i en uendelighed. Hvad jeg af naturlige årsager ikke kunne fortælle dem var, at jeg ikke havde brug for dem. Og heldigvis, for det havde været noget af en kamel at sluge for dem.

Det føles desværre helt naturligt at lege Rambo, for run og gun-tilgangen giver pote. Bevares, der er mange gode spil, der benytter denne formel, men det er måske ikke lige det, man forbinder med RS. Samtidig lider intensiteten og realismen et alvorligt knæk, når en fjende går fra at gå i dækning bag en

væg og forsvare sig indædt, til få sekunder efter at stå og glo ind i selv samme væg og tigge og bede om et nakkeskud. Mon lyden fra hans gevær gjorde ham stokdøv, og krudtrøgen gav ham en hjerneblødning?

Rainbow Six: Lockdowns snigskytteelement er ganske fornøjeligt, men det er også det eneste, der kan betegnes som en positiv udvikling. Spillet lider under nogle grelle AI-problemer, og serien er med denne udgivelse endt som et almindeligt FPS, der til nød kan spilles strategisk – altså hvis og kun hvis spilleren insisterer på det. Lockdown motiverer ikke spilleren til at tænke videre strategisk, for hverken baneopbygning, gadgetudvalg eller AI indbyder til det i nævneværdig grad. Lockdown kan sagtens underholde, men fansene kan meget vel gå hen og føle sig svigtet.

**Henrik Bach**

## 6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 6  
 Serien der mistede strategi-elementet

### En andet syn

Jeg blev først rigtig fanget af Rainbow Six 3 på Xbox, men har siden investeret i Black Arrow og bruger faktisk uendelig meget tid online på spillet. Det kommer jeg nok ikke helt til at gøre med Lockdown, der i singleplayer mode er ringe og uinspirerende og som online ikke rigtig er så drevent som jeg gerne ville have det. **6/10**  
**Thomas Tanggaard**

# Medievil Resurrection

Få samlet knoglerne og red Gallowmere

Platform PSP Udvikler Sony Cambridge Udgiver Sony Genre Action  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. Alder 7 år

Sony Cambridge har altid lavet nogle af de mest vidunderlige spil – i hvert fald designmæssigt. Til gengæld har de længe haft svært ved at sy noget sammen, der minder om en reel god oplevelse. Måske er det derfor, at holdet med deres PSP-debut, har valgt at kaste blikket tilbage på dengang, de faktisk høstede masser af priser og gode karakterer for deres spil.

Medievil Resurrection er på sin vis en remix-udgave (ja, det er populært i øjeblikket) af de to spil i Medievil-serien, der for flere år tilbage slog sig løs på PlayStation. Problemet er bare, at mens Sir Fortesque måske dengang var både eventyrlig, morsom og ret så gennemført, så er han i dag ikke andet end en bunke virtuelle knogler, der knap kan holdes sammen. Gameplayet er ordinært ud over det sædvanlige, styringen er opfundet i helvede og leveres med sekunders forsinkelse, mens billedet hakker derudad og til tider fik mig til at ønske, at jeg i stedet sad med en N-Gage. Fortesque har godt nok fået en ny beboer i sin ene øjenhule, og det resulterer naturligvis i en farlige masser sjove øjeblikke, men generelt er du udkommanderet til at



Sir Fortesque er ikke længere en spilhelt på toppen og Cambridge er i store problemer.

være slagtemester. Det er egentlig synd, for både det visuelle og lydsiden er mere end i orden. Selv stemmerne leveres overbevisende, og selvom vi snakker farmor-humor, som den var i starten af halvfemserne, så er det ganske fornøjeligt. Men det nytter ikke rigtig noget, når alt andet er noget venstrehåndsarbejde, flækket sammen hurtigt, så Sony har lidt at vise frem til lanceringen af PSP-maskinen.

**\_Thomas Tanggaard**

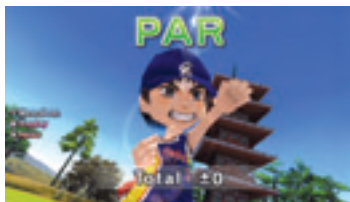
## 4/10

Grafik 7 Gameplay 4 Lyd 8 Holdbarhed 4  
Teknisk ueffent sløseri, der keder

# Everybody's Golf

Golf i håndholdt form til det samlede spilfolk

Platform PSP Udvikler Clap Handz Udgiver Sony Genre Sport  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version Europa Anb. Alder 3 år



Everybody's Golf har aldrig været som de andre, og for os der efterhånden er kørt træet i den såkaldte realistiske måde at portrættere denne noget stive sport, er dette spillet, vi ubevidst har ventet på. Hvor Golf oftest forbindes med en rigmandssport, med en helt unik blanding af teknik og finesse, er dette nye medlem af PSP-familien destilleringen af alt, hvad der er fængende ved sporten, tilsat en god portion sølsomhed og humor.

Præsentationen er holdt i enkel animé-stil, med superivrige spillere, levende farver og harmløs musik. Det sparsomme udvalg af figurer der i starten står til rådighed, skal hurtigt vise sig at være den første krumme, der leder dig videre mod spillets kaskade af konkurrencer der skal vindes, for at få

labberne i den virtuelle skattekiste af bonusdingenoter, der bare venter på at blive plyndret. Adskillige baner og figurer, samt mere end to hundrede og halvtreds forskellige dimser, der alle har forskellige indvirkning på figurernes udseende, såvel som evner, venter på de aller mest ivrige spillere. Eminent.

Havde det ikke været for Lumines og Wipeout Pure, havde jeg ikke haft noget imod at kalde Everybody's Golf for konsollens bedste spil, men som det er nu, må det dog nøjes med at være min absolutte spil-darling lige for tiden.

**\_Thomas Nielsen**

## 8/10

Grafik 5 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhed 4  
Arkadepræget og hurtigtlavet racerspil

# FIFA 06

Bind snørebandene og kom ud på grønsværen

Platform Xbox Udvikler EA Sports Udgiver EA Games Genre Sport  
Udgivelse 30. september Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

"Det kan du godt glemme alt om, Dennis Rommedahl", siger jeg med et hadefuldt udtryk. "Du er forvist til bænken forjættede land. Så kan du lære, hvordan livet er, når man ikke er trænerens kæledægge". Magt er en fantastisk ting, og med min nyfundne position som træner for det danske fodboldlandshold, føler jeg mig pludselig langt tættere knyttet de magtbegærlige ikoner i sportsverden. Det er mig, der bestemmer - mig og ingen anden! Som kampen fløjtes i gang kan jeg dog godt mærke, at der er noget galt. Mens jeg dikterer mine tropper rundt på grønsværen, føler jeg en underlig form for ensomhed. "Gør de virkelig kun, hvad jeg siger?", tænker jeg, for de virker ærligt talt som zombier vakt til live. Der er ingen gejst i spillerne, ingen lyst til at score det alt afgørende mål, der kan vinde os kampen. Sådan er livet på toppen vel. Sådan er livet i hvert fald, når man spiller FIFA 2006.

Nøglen til denne næsten fantastiske forandring som FIFA har været igennem i år har åbenbart ligget i et mere realistisk, men samtidig sværere tag på sportsgrenen. Mens sidste års udgave indbød til umuligt lange bolde og nemme hjørnespark, så er næsten alt, hvad der hedder visuelle hjælpemidler fjernet i 2006. Ved et frispark må du selv vurdere sigtet ud fra din synsvinkel mod målet, samtidig med at hjørnespark ikke bare kan sende bolden direkte til en forudbestemt spiller i feltet. Det er et forfriskende pust, som sin svære tilgang til trods giver en meget bedre fornemmelse, når bolden hamres i mål. Denne nye følelse er konstant hele spillet igennem, hvor de berygtede glidende tacklinger efterhånden er fuldstændig ubrugelige, men hvor bolden let kan snappes fra

modspilleren, hvis man blot krydser hans vej. Det kræver unægtelig lidt af en omskoling, når man kommer direkte fra sidste års udgave, men når man først har tæmmet spillers nye facetter, så er det en rigtig dejlig oplevelse.

Alligevel så er FIFA 2006 stadig tydeligt mærket af, at serien er en årlig udgivelse, med en stærkt begrænset udviklingstid. Spillet bugner med irriterende småfejl, der i længden kan ødelægge en stor del af oplevelsen, som netop var løbet i position – så ved du, hvordan jeg har det.

Alt dette er gamle kritikpunkter for serien, og selvom gameplayet har modtaget en ordentlig opstramning over sidste års udgave, så kan alle disse fejl og mangler simpelthen ikke tolereres. Trods et mindre kvantespring i selve gameplay-strukturen, så ligner FIFA på alle måder sig selv. Personligt foretrækker jeg stadig Pro Evolution Soccer, men der er bestemt taget skridt i den rigtige retning fra EAs side. Hvis man så bare ville bruge en smule mere end ni måneder på at lave næste spil, kunne det være, at der var lys for enden af tunnelen. Jeg håber det virkelig.

**\_Jesper Nielsen**

## 7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Bedre, men stadig fejlbehæftet fodbold



FIFA 06 er et væsentligt mere realistisk spil end sidste års udgave, men som det også var tilfældet med 2005-udgaven, så er spillet fyldt til randen med irriterende og desværre lidt ødelæggende fejl.



Musikken i spillet er du ganske enkelt nødt til at at slukke for med det samme, ellers så mister du hurtigt besindelsen. Til gengæld er der masser af gode, solide spiltimer i vente.

## R.O.S.E Online

En fjern galakse med vingummibamser og faretruende græskarmænd

### Information

**Platform** PC  
**Udvikler** Triggersoft  
**Udgiver** GamesRouter  
**Genre** MMORPG  
**Udgivelse** Ude nu  
**Antal spillere** 1-mange  
**Anb. Alder** 16 år  
**Testet version** Guild  
**Plus** Meget for pengene. Varierede landskaber og missioner. Nye spiltyper i multiplayer.  
**Minus** Kluntede menuer. Lidt kedelig lydside.

"Angriiiiib", skråler jeg entusiastisk til mine holdkammerater. Et par meter foran min gruppe står der dog ikke en stor ildsprudlende drage, eller for den sags skyld en slimet koldblodig ork, næh, der tramper en farlig vingummibamse med spyd i hånden i jorden. Jeg griber fat om mit magiske træsværd og svinger det mod plysbjørnen. Med et hug kløver jeg min modstander i to dele, og ud af ham sprøjter litervis af grønt, slimet vingummiblod. "Han er færdig", siger jeg, alt imens jeg kigger mod min gruppes næste mål; et horribelt græskar med cowboyhat på.

Det giver bare ingen mening. Små nuttede væsner med alt for store øjne, skrigende lyserødt spidst hår og kroppe, der er skruet så forkert sammen, at selv en Teletubbie ser anatomisk korrekt ud. Det er naturligvis den japanske manga-stil, der i så høj grad præger mange af

østens spil, at den nu også har fundet vej til min favorit spilgenre. Jeg har naturligvis set lignende i Final Fantasy XI og Ragnarok Online, men i R.O.S.E Online, det nyeste manga-MMORPG på markedet, bliver du hjemsogt i dine drømme af de alt for nuttede små fætre, der ivrigt svinger træsværd og sliktryllepind mod ondskabsfulde græskar-cowboys, ninja vingummimænd og indfødte tissemyrer.

Nej, jeg har intet imod manga-stilen. Faktisk beundrer jeg den. Og i R.O.S.E (Rush On Seven Episodes) Online, er den med til at skabe et unikt, charmerende univers, som du kan tilbringe uendelig mange timer i, hvis man vel og mærke kan leve med spillets mange begynderfejl og dårlige sikkerhedssystem.

Umiddelbart efter du har skabt din helt eller heltinde, kastes du hovedkulds ud i en lille tropisk jungle, hvor

hundredvis af andre nybegyndere også render rundt. Jeg blev med det samme imponeret over grafik såvel som atmosfære, da jeg tog mine spæde skridt i den nuttede og enorme, farverige verden. Efter at have nedlagt nogle vingummibamser, steg jeg et par niveauer og begav mig videre til mere de farligere jagtmarker. Jeg må faktisk sige, at jeg morede mig ganske godt. Det er nemlig forholdsvis smertefrit at sige i niveauer i R.O.S.E, og penge kommer du heller ikke til at mangle, da du til hver en tid kan sætte din egen lille bod op, hvorfra du både kan sælge og købe genstande. Visse af spillets genstande er så meget værd, at mange højniveau-spillere rejser til nybegynder-områderne for at købe disse for en formue.

Jeg var så heldig at kunne sælge en af mine genstande for en million Zulie (spillets valuta), hvorefter jeg kunne købe alverdens udstyr og færdigheder til min

### Et andet syn

Jeg spiller lige så meget World of Warcraft som den næste mand, men jeg er ikke helt overbevist om at R.O.S.E Online fortjener min dyre fritid. Designet er alt for overvundet, verdenen for udsyret og der er uendelig mange knaster i øjeblikket, når du spiller online. Måske vil jeg med tiden føle mig mere tiltrukket af det sære MMORPG. **6/10**  
**\_Steen Marquard**

R.O.S.E. Online kan ikke skjule sit ophav. Det er et spil skabt af det anime- og manga-glade folk i østen. Det har slet ikke samme charme og dybde som f.eks. World of Warcraft, men det er alligevel ret så gennemført, netop fordi det er meget anderledes. Varme farver og fantastisk figur er hverdag i spillet.



lille helt. Det er lækkert, og man føler sig hurtigt som en vigtig del af spillets verden, Seven Hearts.

I R.O.S.E. Online er der rig mulighed for at lave en helt unik eventyrer. De mange forskellige karakter-klasser og det spændende og innovative færdigheds-træ, er grobund for mange forskellige muligheder. Jeg var personligt en soldat, der specialiserede sig i forsvar, med styrke som min primære attribut. Senere i spillet kan du udvikle din karakter yderligere, og få adgang til avancerede klasser, som f.eks. magiker og handelsmand. Spillet byder i øjeblikket på tre planeter, men det vil løbende blive opdateret, indtil alle spillets syv planeter (episoder) er implementeret.

For at blive en mere erfaren eventyrer, er der kun en vej frem, nemlig at nedlægge så mange fjender som muligt på sin vej. På mit eventyr nåede jeg op til niveau 25, og jeg må ærligt indrømme, at jeg langsomt begyndte at kede mig. Som soldat indleder du som regel kampene ved at klikke på det pågældende monster, hvorefter du venter på, at du (forhåbentlig) vinder. Du kan naturligvis bruge de færdigheder du har købt, men på de tidlige niveauer har du ikke adgang til mange, og dermed er mulighederne reelt ikke særligt store. Men som man stiger i niveau, får man mulighed for at købe flere og flere aktive færdigheder, som f.eks. et slag, der slår fjenden omkuld, eller et, der laver dig om til en hvirvelvind og skader alt omkring dig. Animationerne er livlige,

farvefulde og basalt set lækre, og kampene er fyldt til renden med tempo og knivskarpe lydeffekter. Det er dog mere end hvad jeg kan sige om spillets baggrundsmusik, der mest af alt minder om billig centermuzak, og som jeg generelt set altid er hurtig til at slå fra i rollespil fra østens lande.

R.O.S.E. Online er dog ikke uden problemer. Alt fra fejl med genstande der bliver væk i omgivelserne, langsomme servere, dårligt oversigtskort og mindreårige spillere, der ikke bliver straffet for at hacke og snyde, samt dårlig pathfinding når du klikker din helt rundt i verdenen, trækker absolut ned. Heldigvis er spillet stadig på et tidligt stadium, og både børnesygdomme såvel som problemer med hacks, vil blive rettet op på - det var i hvert fald hvad Triggersoft kunne fortælle mig.

Rush On Seven Episodes Online er et udmærket online rollespil. Du skal ikke forvente farlige blodtørstige monstre, som dem du møder i et typisk fantasy-MMORPG. Så snart spillets børnesygdomme bliver rettet, og sikkerheden bliver skruet en tand i vejret, ja, så skylder enhver manga-glad MMORPG-narkoman sig selv at prøve kræfter med R.O.S.E., ganske enkelt fordi det er en lækker oplevelse. Anderledes og yderst morsomt.

**\_Nicolas Elmøe**

**7/10**

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 7 Sjovt, udsyret og anderledes online-spil

# Meteos

Red universet ved hjælp af farvede kasser

Platform Nintendo DS Udvikler Q Entertainment Udgiver Bandai Genre Puzzle Udgives 23. september Antal spillere 1-4 Testet version NTSC Anb. Alder 3 år

Der findes en ret let måde at anmelde et puzzle-spil på. Efter en specielt lang og måske endda udmærkende session, hvor øjnene er lige ved at give op og hjernen ikke længere kan hamle op med de stadig stigende krav til din koncentration, læner du dig tilbage og lukker øjnene. Og så venter du. Pludselig sker der noget. Farvede blokke suser forbi på indersiden af øjenlågene, kugler fiser op i et virvar af pangfarvede balloner, og du fanger dig selv i at fortsætte spillet inde i hovedet. For mig skete det øjeblikkeligt med Meteos, og så ved du, at du har fat i noget ganske specielt.

Meteos har af en eller anden grund en historie. Præcis hvorfor, ved jeg ikke, for det er fuldstændig underordnet, men Q Entertainment har følt sig nødsaget til at hæfte en rumodysse i bagenden på spillet. Det er noget med en planet, der skyder væmmelige farvede kasser ud, et rumskib, der er universets sidste chance, og en masse andet, jeg sprang let hen over. Til gengæld fæstnede jeg virkelig ved Meteos ultra-enkle, men samtidig yderst nøje tilrettede gameplay. På overfladen ligner det måske mest af alt en klon af det fantastiske Tetris, men så snart du griber din stylus, så sker der ting og sager. Meteos er helt sin egen.

Kasser af enhver art og farve vælter ned, og begynder straks at hobe sig op. Med den lille plastikpen, sætter du dem så sammen i grupper af tre eller flere, og når det sker, så stiger de så til vejrs i en slags raket for at give ny plads til endnu flere kasser. Til at starte med blev jeg desperat. Jeg kunne slet ikke overskue Meteos skånselsløse fart, og var faktisk på nippet til at opgive, da det gik op for mig, at Mizuguchis seneste spil er et hæsbæsende puzzle-

spil, hvor du skal reagere instinktivt i stedet for intelligent og planlæggende.

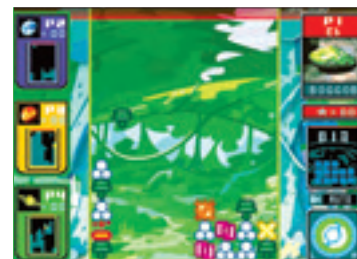
Så snart jeg fik mine sarte nerver under kontrol og begyndte at sende tre- og firetrins raketter ud i verdensrummet, steg stemningen flere grader. Endnu bedre blev det, da de forskellige planeter og deres tyngdekraft viste sig at være vidt forskellige. Lige som jeg troede, at Meteos var tvunget i knæ og besejret, viste det sig, at mine raketter kun lettede centimeter fra jorden, før de dalede ned igen. Pludselig skulle kasserne ikke bare samles i tre af gangen, men også udstyres som videre diesel i et sindrigt konstrueret net af muligheder, for overhovedet at komme helt ud af atmosfæren.

Meteos virker specielt godt i kraft af Nintendo DS' trykfølsomme skærm. Præcisionen er der, kasserne flyttes ned gennem rækkerne, men ikke hen ad, og det er uhyre let at skifte en rød kasse øverst i en stabel med en anden længere nede. Det eneste problem med Tetsuyas hjertebarner, at det hele til tider virker lidt småt. Med ni rækker kasser og uendelig mange farver, så kan det godt gøre ondt i øjnene efter en vis rum tid. Jeg greb i hvert fald mig selv i at gnubbe de gamle øjenæbler mere end en gang under de længste spilsessions. Det er ikke et udpræget problem, men det er der da. Jeg skal dog ikke klage; to af verdens allerbedste puzzlere lander indenfor samme måned - kan det være meget smukkere? Nej, vel.

**\_Thomas Tanggaard**

**9/10**

Grafik 7 Gameplay 9 Lyd 6 Holdbarhed 8 Fremragende og drevent puzzle-spil



Meteos er et af alle tiders største puzzle-spil. Hektisk, enkelt og uendelig vandedannede. Blændende.

## Anmeldelser



# Burnout Revenge

Fartdjevlen får igen ny asfalt, men gassen er ved at gå af oplevelsen

### Information

**Platform** Xbox  
**Udvikler** Criterion  
**Udgiver** EA  
**Genre** Driving  
**Udgivelse** 16 .september  
**Antal spillere** 1-6  
**Anb. Alder** 3 år  
**Testet version** PAL  
**Plus** Uhyggelig flot, god variation, masser af ødelæggelser. Eminent styring og fart.  
**Minus** Alt for let. Mangler bid på visse områder.

Fuglene kvitrer lystigt, mens de svæver let hen over tagene i den stille by, og den langsomme søndagstrafik snegler sig af sted hen ad de proppede veje. Det er en dag, som enhver anden – eller sådan kunne det i hvert fald se ud. For et sted, kun et par kilometer væk, venter en benzinædende dødsmaskine, klar til at udfordre verden til en omgang kylling. Midt i min ensomhed, kun få sekunder før byen kommer til at ligne et nyt Hiroshima, får jeg bilen til at brumme et par gange, hvorpå koblingen slippes og helvede bryder løs. Dette er dagen, hvor jeg får min hævn over de skide søndagsbilister! Nu skal der ræses.

Der findes overraskende få ord, der kan beskrive den dejlige fornemmelse man får i maven, når man med over 200 km/t kører brat ind i siden på en lastbil, og ikke mindst de efterfølgende harmonikasammenstød. Nej, Criterion har virkelig fundet menneskets, eller i

hvert fald mit svage punkt, og jeg husker stadig tilbage til første gang, da jeg fik mulighed for at køre et intenst og meget destruktivt dødsløb på PlayStation 2. Alligevel så var det først tredje omgang, der i overbevisende grad fik mig til at hoppe med på Burnout-vognen, takket være introduktion af den fantastiske crash-mode, hvor man ganske enkelt skulle gøre skade for så mange dollars som muligt. Er der noget mere befriende?

Med Burnout Revenge er Criterion atter klar til at slippe din indre fartdjevle løs, og min utålmodighed nåede et nyt højdepunkt, mens konsollen arbejdede hårdt på at loade første bane. Udgangspunktet er som altid meget enkelt i Burnout Revenge, der hovedsagligt består af to slags løb. Enten skal du race mod uret eller konkurrerende biler, hvor alle kneb naturligvis er tilladt, eller også bliver du

placeret i en gunstig position til at knuse hele byens bilsamling med et enkelt sammenstød i den tilbagevendende crash mode. Det var ikke overraskende sidstnævnte, som jeg startede ud med, og en velplaceret kollision senere var trafikrydset overfyldt med deformede biler og tyk røg. Alligevel så synes jeg, at der manglede noget. Men hvad? Ja, det spørger jeg stadig mig selv om.

Lad mig starte med at slå en ting fast: Burnout Revenge er et fremragende spil, der på alle måder er kælet meget for. Spillet har fået et gevaldigt nøk opad på det grafiske område, der atter presser konsollen til dets fysiske maksimum, og der er samtidig tilføjet rigeligt mængder nye baner og biler til tilfredsstillende enhver fan. Men al dette er naturligvis ikke nok, hvis oplevelsen bare er den samme om igen. Problemet i denne sammenhæng er måske blot, at de få ændringer Criterion har foretaget,

### Et andet syn

Jeg er uden tvivl redaktionens mest garvede Burnout-fan og jeg var ikke synderligt imponeret over Revenge. Det er absolut et flot, teknisk solidt og hæsbæsende spil, men det kræver intet at vinde løbene længere. Det hele er for let, fyldt med tomme kalorier og uden den nerve Takedown havde. **7/10**  
 \_Steen Marquard



Revenge er fyldt med spektakulære sammenstød, hurtige biler og masser af fartfommelse, men serien begynder så langsomt at miste bid. Det hele er en smule for udvandet i denne fjerde, men solide udgave.

ikke ligefrem har hjulpet på oplevelsen.

Her menes ikke de almindelige løb på en forudbestemt bane, da disse næsten ikke er til at kende forskel fra Burnout 3. Her handler det stadig om konstant at presse speederen og turboen i bund, og så ellers ramme den modstand man nu måtte støde på. Derimod ser vi nogle få, men ret betydningsfulde forandringer i spillets crash-mode, der, hvor absurd det end måtte lyde, er blevet en anelse mere realistisk. Criterion har af ukendte grunde valgt at fjerne de forskellige mærker, som i Burnout 3 eksempelvis fordoblede scoren eller gav bilen turbo. I stedet bestemmes din fart i starten af et slags turbometer, hvor den fingernemme vil kunne komme fra 0 til 200 på et halvt sekund. Manglen på disse mærker giver dog den ellers så underholdende crash-mode et mærkeligt tomrum, hvor man blot rammer en enkelt bil og så ellers venter på nok efterfølgende kollisioner til, at man kan bruge den kraftfulde crashbreaker, der i simple vendinger bare er en helvedes stor eksplosion.

Det er de små ting, der i Burnout Revenge gør forskellen, og faktisk gør det til en smule ringere oplevelse end sidste års Burnout. Bare det faktum, at skaderne nu ikke tælles op efter tiden er udløbet, tager lidt af luften ud af ballonen, selvom det naturligvis er rart at vide, hvordan ens score er, mens de hjernedøde bilister stadig hamrer ind i din mængde af bilvrag. Hvorfor netop dette gør et udslag i mit indtryk kan

være svært at forklare, men en sandsynlighed kunne være, at man i Burnout 3, efter kaoset var slut, kunne sidde spændt og håbe på, at den efterfølgende optælling ville give en guldmedalje. Nu ved du det på forhånd.

Jeg tvivler inderligt på, at førstegangskøbere af serien vil kunne finde noget fornuft i mine ord, og jeg anbefaler stadig på det stærkeste, at man får købt Burnout Revenge med det samme, for samme oplevelse fås simpelthen ikke andetsteds. Der er rigt med muligheder, både for enkelte og flere personer. Selv glæder jeg mig til, at flere hopper på Xbox Live, så jeg kan ride de ellers så skinnende biler. Men til alle jer, der har investeret flere hundrede timer i Burnout 3, så bered jer på en mulig, men mindre skuffelse. Der er stort set intet nyt i Revenge, og det kunne godt virke som, at Criterion er begyndt at køre et kreativt dødt løb, hvilket naturligvis ikke kan tillades, hvis jeg fortsat skal træde speederen i bund. Heldigvis osrer udvikleren stadig af talent, og muligheden for atter at få sin længe ventede hævn mod de evige søndagsbilister, burde være rigelig med grund til at ofre sin hårdt tjente penge. Det er trods alt billigere end at miste kørekortet.

**\_Jesper Nielsen**

**8/10**

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 8  
Solidt spil der dog mangler fornøjelse

## A Nightmare Before Christmas: Oogies Revenge

### Kongen af halloween-land er bitter og bevæbnet

Platform Xbox Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Action  
Udgives 30. september Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 7 år

Det øjeblik, Tim Burtons *The Nightmare Before Christmas* ramte det hvide lærred, var en kult-klassiker født. Filmens galgenhumor og legesyge omgang med julens og den amerikanske halloweens mytologi var nogle-attraktioner, men allermest slående var det visuelle univers. Med en nyskabende blanding af claymation og computeranimation vækkede Burton og instruktør Henry Selick en munter mareridtsverden til live – forvreden, forvrænget, befolket af lutter gyselige excentrikere. Netop billedsiden har Capcom gjort sig stor umage med at matche i *The Nightmare Before Christmas: Oogies Revenge*, en computerspilsopfølger til den originale film. Det lykkes over al forventning: Gotiske, krogede bygninger rejser sig ildevarslende mod en sygeligt orange aftenhimmel – og hvert eneste afpillede træ, støvede mausoleum og rustplagede Storm P-apparat er tro mod forlæggets skæve ånd. *Oogies Revenge* er faktisk værd at spille, alene for sin sprudlende, smukt designede billedside.

Lykkeligvis har den betrængte konge brugt tiden siden sin spillefilmsdebut på at anskaffe sig en soul robber. Det grønne, gummiagtige våben kan både bruges som en slags pisk og som en fangarm, der kan gribe fjender og slynge dem omkring – enten ned i jorden eller ind i andre fjender. Oppositionen tæller både skeletter, spøgelser, edderkopper og alskens superskurke, så der er nok for sjælørveren at tage fat på. Men selvfølgelig rummer *Oogies Revenge* også andet end slåskampe, navnlig enkle puzzles, en del stifinding og en

række special-baner. Ikke mindst en fin hyldest til Donkey Kong. Undervejs i sit eventyr lærer Skellington at ændre form til to andre figurer, nemlig *The Pumpkin King* og *Santa Jack*. Den første spyr ild, og den anden giver gaver – vel at mærke hårdtslående hadegaver – og Capcom slipper fint fra at integrere deres evner i de enkelte bane-designs.

Trods sin polerede præsentation er *Oogies Revenge* heller ikke helt fri for tekniske problemer. Halloween-kongens eventyr følges fra fastlåste, filmiske kameravinkler, hvilket er lækkert at se på, men ofte medfører alvorlige orienteringsproblemer – for eksempel når man fuldstændig mister overblikket ovenpå et abrupt vinkelskift. Her rodes du ud i nogle meningsløst frustrerende situationer, der aldrig ville være opstået med et mere normalt tredjepersonsperspektiv.

Heldigvis afslører en samlet betragtning betydeligt flere pluser end minusser. Tungest vejer præsentationen, hvor Capcom har kræset for alt fra labre menu-overgange og swingjazzet stemningsmusik til blærede kameragange og stilsikkert karikerede animationer. Selv i sine mest monotone stunder, kan gameplayet ikke dæmpe fornøjelsen ved at se Burtons muntre mareridts-visioner i fuldt udfoldet computerspilsform – forudsat du er fan af filmen, selvfølgelig. Er man ikke det, bør pengene nok gemmes til et andet, mere raffineret action/adventure-spil.

**\_Erik Petersen**

**7/10**

Grafik 9 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7  
Poleret og hæsbæsende arkaderæs



Capcoms dedikation overfor original materialet er prisværdig. Firmaet har genskabt den sære stemning, den fremragende visuelle gotiske side og den sorte humor helt ned til den mindste detalje - fremragende.

## Untold Legends

Find sværdet og øksen frem fra kosteskabet

Platform PSP Udvikler Sony Online Entertainment Udgiver Activision Genre Action RPG Udgives Ude nu  
Antal spillere 1-4 Testet version Europa Anb. Alder 12 år

Sveden drypper ned af panden, mens knapperne på den lille sorte boks bliver tortureret i et febrisk forsøg på at kæmpe mig ud af den horde af monstre, som overraskende lurede bag hjørnet i den mørke kældergang. Dette er "button-mashing" i ordets reneste forstand! Mens de sidste monstre får smagt hævnens sødme, indser jeg pludselig, at der faktisk ingen grund er til at ånde lettet op. For lige om hjørnet, kun et stenkast væk, venter endnu en horde af fjender, endnu mere kedelige end de første. "Det må være Lord Generious' ustoppelige armé", gnækker jeg stille, men sandheden er dog en ganske anden og langt mere skræmmende. Velkommen til Untold Legends: Brotherhood of the Blade.

Sony Online Entertainments første PSP-ekspedition, der lidt underligt er videregivet til Activision, har aldrig lagt skjul på sin genre. Det er et hack'n'slash, hverken mere eller mindre, en genre som gennem længere tid har været et stærkt debatteret emne. Genrens enkle og til tider uhyggeligt generiske struktur, har ikke ligefrem modtaget stående bifald fra alle "ekspert"-gamerne, der ofte mener, det er udtryk for monoton, talentløs dumhed. Nu skal jeg ikke rode mig ud i alverdens skænderier, men de kan sige, hvad de vil, for med Diablo-serien synes jeg nok, at Blizzard én gang for alle fik sat alle brokkerier på plads.

Det skal slet ikke være nogen hemmelighed, at jeg gik og småglædede mig til Untold Legends som et lanceringspil til PSP. Ikke fordi, genreen nødvendigvis tiltaler mig specielt meget, men det virkede som, at Sony her kunne præstere et spil, der var mere og andet end gennemført på en halv time. Et spil, som faktisk var et rigtigt konsolspil, klædt i fåreklæder. Men ak, hvor gør det ondt at tage fejl, for mine forventninger kunne ikke være meget længere fra sandheden. Bare de mindste håb, jeg havde til en helstøbt, solid historie, blev hurtigt skudt i sæk, da spillets

introsekvens rullede forbi mine øjne, og det endte hurtigt med, at jeg trykkede desperat forbi de tekst-baserede dialoger. Jeg er stadig ikke helt sikker på, hvem jeg er, hvor jeg befinder mig og hvad det hele egentlig går ud på, andet end jeg skal redde nogle mennesker og dræbe nogle monstre. Men egentlig er jeg også ligeglad, for historien er ufatteligt ligegyldig.

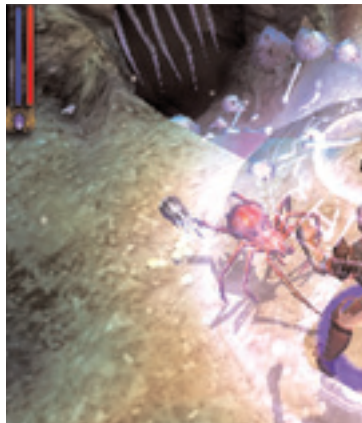
Set i bakspejlet, så var det nu heller ikke historien, der gjorde Diablo så uendeligt vanedannende for min side. I stedet var det hele atmosfæren, stemningen og selvfølgelig den levende og fantastiske verden, man var en del af, og som sprudlede med fantasi og idérigdom. Man måtte bare udforske dette nye område, bare få den nye, utrolige magi og fortsætte i sin jagt på den evige opgradering. Alt dette mangler Untold Legends, så enkelt kan det rent faktisk siges. Den iver fra Diablo-tiden er intetsteds at finde. Hele verden, monstrene og våbnene er så uninspirerende, at et mindre gab hurtigt kan hæfte sig, og jeg har sjældent følt en lyst til rent faktisk at avancere i spillet.

Jeg er udmærket klar over, at det kan lyde ret voldsomt og vredt, men jeg synes efterhånden, at Sony har overdrevet i sine hurtige PSP-udgivelser. Alligevel må det påpeges, at Untold Legends langt fra er den værste af disse, og faktisk godt kan byde på en smule kompetent underholdning. Hvis du ellers kan holde baggrundsmusikken ud, så gemmer Untold Legends måske på lidt kompakt hack'n'slash, der er værd at spille.

**\_Jesper Nielsen**

### 5/10

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 3 Holdbarhed 6  
Et sjæleløst og ret kedeligt eventyr



## Blitzkrieg 2

Din strategiske sans bliver sat på hårdt arbejde

Platform PC Udvikler Nival Interactive Udgiver CDV Genre Strategi  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version Guld Anb. Alder 12 år



Der er kun beskedne ændringer og fornyelser i opfølgeren, hvilket er en smule skuffende.

CDV er klar med med Blitzkrieg 2, der ikke byder på epokegørende nyheder, men som fungerer upåklageligt. Det store udvalg af enheder giver stor akkuratess i de historiske begivenheder. Desværre giver den lidt kluntede styring de fleste grå hår i hovedet, når man forsøger at give meningsfyldte ordrer til enhederne. Det er i grunden også skuffende, at springet fra den første udgave er så beskedent.

Fodfolk og enheder bevæger sig fortsat som små brikker på en isometrisk slagmark. Vil du følge en snoet vej fra punkt A til punkt B, skal man dog huske at dele turen op i etaper, så dine folk ikke bare tager den

direkte vej gennem landskabet. Flot at se på – men det er jo ikke just fremrykning på listefødder. Desuden kan du stadig ikke rotere kameraet, så man kan se, hvad der sker bag træer og huse. Du kan spille amerikaner, tysker eller russer. Spilarealet er blevet større i toeren, og omgivelserne er mere interaktive. Eksplosioner sker med flotte lyseffekter, og det er en fornøjelse at se de små tændstiksoldater, der trasker af sted med en kanon, drejer den og folder støttebenene ud, så den er klar til operation. Det er i øvrigt rart at høre, at soldaterne for en gangs taler henholdsvis amerikansk, russisk og tysk. Derudover lyder køretøjerne desværre som om det er en Puch Maxi under en tyk dyne. Hvad er der sket?

Det er først og fremmest et spil for entusiaster, der kan leve med en knudret styring og den udtalte mangel på personer, der kan gøre historien og spille en smule mere vedkommende.

**\_Carsten Skov Teisen**

### 6/10

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 5 Holdbarhed 6  
Strategispil af den skabelonskårede slags

## WWII Tank Commander

På tur med Patton uden det store kørekort

Platform PC Udvikler Sylum Entertainment Udgiver K.E. Media Genre Action  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version Retail Anb. Alder 12 år

I den tilsyneladende endeløse række af spil baseret på Anden Verdenskrig, melder K.E. Media sig nu med WWII Tank Commander. Som spiller bliver du placeret i en Sherman-tank i General Pattons fjerde panserdivision, og så går det ellers derudaf med missioner, hvor det gælder om at uskadeliggøre fjendens infanteri og pansrede køretøjer, eskortere allierede konvojer og befri gidsler. Du skal ikke bruge voldsomt med krudt på at planlægge missionerne, det gælder faktisk bare om at køre derudaf og så klare forhindringerne undervejs. Bagefter ligger der ekstra patroner, granater og medikits, som du bør samle op. Spillets feeling er da også som et arkadespil, hvor man heldigvis slipper for at smide den ene 10-krone i automaten efter den anden. Og så er det tilmed pakket ind i ganske nydelige grågrønne toner og med detaljerede overflader, som gør både dine tanks og omgivelserne levende. Styringen af kampvognen kræver en beskedent tilvænnning. Det er nu heller ikke helt det samme, som bare at ligge på landevejen i sin Mazda 323.

Tanken skal ofte styres i én retning, mens tårnet skal følge et mål i en helt anden retning. Spillets udfordringer er langt fra at give søvnløse nætter. Det er måske samtidig grunden til, at jeg har fornemmelsen af, at spillet ligeså godt kunne have handlet om en hvilken som helst anden krig. I hvert fald sidder jeg som spiller tilbage med en underlig fornemmelse i mellemgulvet.

**\_Carsten Skov Teisen**

### 6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6  
Lettilgængelig kampvogns-action



Der skal ikke tænkes meget i WWII Tank Commander, der stort set bare er et ordinært og ligetil action-spil.



# Købeguide

Spilhylderne bugner af spil som skriger efter pengene i din lomme. Det er dog ikke alle spil som er dine moneter værd og Gamereactor hjælper dig ved at udvælge de 25 bedste køb til hvert format.

For fuldstændige anmeldelser af alle anbefalede spil:  
[www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

## Sony PlayStation 2

Konsolgenerationens ældste maskine har det største udbud

### Information

Producent Sony

Udgivelse 24 Nov 00

Medie CD/DVD

Vægt 2.2 Kg

Mål 301x182x78

Pris 1199 Kr

Veteranen i den nuværende konsolgeneration med sine tre og et halvt leveår. Sonys forspring har givetvis gjort at de har solgt flere enheder af deres maskine end konkurrenterne Microsoft og Nintendo. PlayStation 2 har det største og bredeste sortiment af spil med over 600 forskellige titler på hylderne. Mellem Sonys egne eksklusive spil til maskinen finder man bl.a. Gran Turismo, samt platformsheltene Jak & Daxter og Ratchet and Clank. Sony er godt bakket op af verdens mange tredjepartsudviklere og har hvert år mange eksklusive titler. PlayStation 2 er bagudkompatibel med PSOne-spil og fungerer ligeledes som en DVD-afspiller.



### Gamereactor Top 25 PlayStation 2

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver
01	God of War	Action	Sony
02	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action	Konami
03	Killzone	Action	Sony
04	GTA: Double Pack	Action	Rockstar
05	SSX 3	Sport	EA
06	Tekken 5	Beat 'em up	Namco
07	GTA: San Andreas	Action	Rockstar
08	Burnout 3: Takedown	Driving	EA
09	Pro Evolution Soccer 4	Sport	Konami
10	Jak 3	Platform	Sony
11	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
12	Silent Hill 4	Horror	Konami
13	Gran Turismo 4	Driving	Sony
14	Prince of Persia: Sands of Time	Action	Ubisoft
15	Dark Chronicle	RPG	Sony
16	Beyond Good & Evil	RPG	Ubisoft
17	Ico	Action	Sony
18	Mercenaries	Action	Lucas Arts
19	Ratchet & Clank 3	Platform	Sony
20	Sly 2: Band of Thieves	Platform	Sony
21	Rez	Action	Sony
22	Gitaroo Man	Musik	THQ
23	Project Snowblind	Action	Eidos
24	Virtua Fighter: Evolution	Beat 'em up	Sega
25	Super Monkey Ball Deluxe	Puzzle	Sega

Gamereactors købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har ingenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.

### [KØB]

#### Killzone

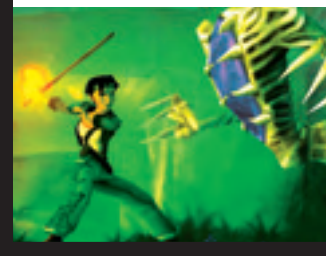
Der er mange der stadig ikke har fattet det, og det er der så ikke noget at gøre ved, men Killzone er absolut et af de bedste FPS-spil der nogensinde er lavet. Visuelt er det råt, men poleret. Spilmæssigt er det helt fantastisk og uden en ligemand. Hvis du mere end en gang har ærgret dig over at Master Chief kun slår sine folder på Xbox, så er der god grund til at kigge nærmere på Killzone. Det er PS2'erenes bedste actionspil - uden tvivl.



### [KØB]

#### Beyond Good and Evil

I butikkerne fik Beyond Good and Evil ikke en chance, men fra vores fjernsyn kunne man konstant høre "Carlson and Peters!" når Double H lagde sig ud med et bundt fjender. Beyond Good and Evil er et Action RPG i særklasse, med et af de bedste designs i lange tider. Har du bare den mindste interesse i spil som Zelda og Dark Chronicle, så er det ingen vej udenom det formidable spil.



### [KØB]

#### Mercenaries

Pandemic Studios Mercenaries er det tætteste du kommer på at spille GTA i en regulær krigszone. Der er masser at tage sig til i den store sandkasse og som du indfanger de mange generaler og befalingsmænd, så begynder du at tjene godt med penge, der naturligvis kan bruges til en hulens masse forskelligt udstyr. Med en solid grafik og et godt fysik-system er der ingen vej uden om Mercenaries. Det skal du have.



### [UNDGÅ]

#### Bomberman Hardball

Vi elsker Bomberman, ingen tvivl om det, men i Hudsons seneste udgivelse er et eller andet gået frygteligt galt. Det klassiske Bomberman-gameplay er naturligvis tilstede, men ud over dette har Hudson fyldt på med grimme, ligegyldige og fuldstændig latterlige mini-spil, der er støvsuget for dybde og indhold. At det hele leveres i en grafik, der kun er PSOne værdig gør det ikke bedre. Dette er, for at sige det pænt, lort på en skive.





# Sony PSP

## Information

**Udvikler** Sony  
**Udgives** 1. sep 05  
**Media** UMD  
**Vægt** 295g  
**Mål** 17x07x02  
**Pris** 2199 kr

Sonys PSP er en stærk håndholdt konsol, der indeholder både MP3- og film-afspiller samt fremviser til digitale fotos. Maskinen ligger et sted mellem PSONe og PlayStation 2 - rent muskelmæssig - og har en stor, veloplyst widescreen-skærm, som alle spillene gør brug af. PSP indeholder også WiFi-understøttelse til trådløs gaming samt en browser til Internettet.

## Gamereactor Top 5 PSP

Nr.	Spittitel	Udgiver
01	Wipeout Pure	Sony
02	Lumines	Ubisoft
03	Ridge Racer	Sony
04	<b>NY!</b> WRC: World Rally Championship	Sony
05	<b>NY!</b> Everybodys Golf	Sony

# Microsoft Xbox

Den kraftigste konsol på markedet er Microsofts sorte æske

## Information

**Producent** Microsoft  
**Udgivelse** 14 Marts 02  
**Medie** DVD  
**Vægt** 3.86 Kg  
**Mål** 324x265x90  
**Pris** 1199 kr

Microsoft er den sidste af de tre konsoludviklere der lancerede en spillekonsol. Xbox blev sluppet i november år 2001 i USA. Maskinen kom til Danmark i marts år 2002. Det er den kraftigste af de tre store konsoller og har så småt fået et stort udbud af spiltitler med omkring 350 spil indtil videre, hvoraf de fleste er produceret i Europa og USA. Hjørnesteinen på Xbox er Halo fra Bungie og Biowares Star Wars Knights of the Old Republic, samt Ubisofts Splinter Cell-serie. Xbox indeholder en DVD-afspiller, der dog kræver at man køber en DVD-remote, for at få det fulde udbytte. Maskinens online-tiltag hedder Xbox Live og købes separat.



## Gamereactor Top 25 Xbox

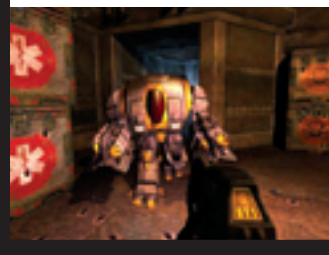
Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver
01	Halo 2	Action	Microsoft
02	Juiced	Driving	THQ
03	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
04	Knights of the Old Republic	RPG	Lucas Arts
05	The Chronicles of Riddick	Action	VU Games
06	Burnout 3: Takedown	Driving	EA
07	Full Spectrum Warrior	Action	THQ
08	Forza Motorsport	Driving	Microsoft
09	Doom 3	Action	Activision
10	OutRun 2	Driving	Sega
11	Rallisport Challenge 2	Driving	Microsoft
12	The Elder Scrolls III: Morrowind	RPG	Ubisoft
13	Dead or Alive 3	Beat 'em up	Tecmo
14	Oddworld: Stranger's Wrath	Action	EA
15	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Action	Ubisoft
16	Mercenaries	Action	Lucas Arts
17	Beyond Good & Evil	Action	Ubisoft
18	Fahrenheit	Eventyr	Atari
19	Amped	Sport	Microsoft
20	Prince of Persia: The Sands of Time	Action	Ubisoft
21	Conker Live & Reloaded	Action	Microsoft
22	Ninja Gaiden	Action	Tecmo
23	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Action	Ubisoft
24	Jade Empire	RPG	Microsoft
25	Ghost Recon: Summit Strike	Action	Ubisoft

Gamereactors købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har ingenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.

[KØB]

## The Chronicles of Riddick

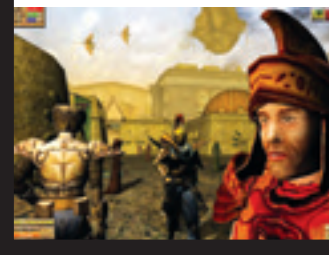
Mens vi venter på svenske Starbreeze Studios næste spilbedrift The Darkness, så fornøjer vi os med Vin Diesel i rollen som Riddick. Dette er uden tvivl et anderledes og meget flot FPS-spil, men det er først når du virkelig synker ned i stemningen at det går op for dig, hvor gennemført The Chronicles of Riddick egentlig er. Har du en Xbox,



[KØB]

## The Elder Scrolls III Morrowind

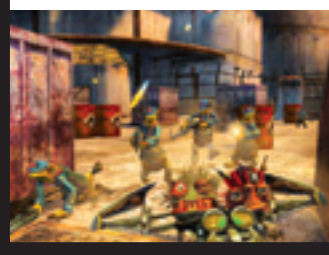
Oven på turen til USA fik vi igen lyst til at drage på eventyr med Bethesda og det foregik naturligvis i Morrowind, der sprudler af muligheder og mangfoldighed. Her kan du stort set gøre alt. Eventyret er uendeligt. Visuelt når det naturligvis ikke de højder hvor Oblivion er på vej hen, men ambitionerne fejler ikke noget. The Elder Scrolls III Morrowind er et af Xboxens allerbedste og længste eventyr.



[KØB]

## Oddworld: Stranger's Wrath

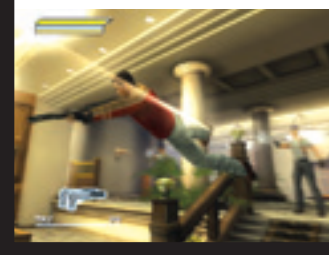
Det vilde vesten vil ikke være det samme efter at du har sat tænderne i Stranger's Wrath, der med lige dele herligt design og gakkede våben, leverer et af de mest morsomme og anderledes spil i lange tider. Visuelt har Oddworld Inhabitants suget kræfterne ud af Xboxen og historiemæssigt er der plads til både politik og skæv humor. Du kan godt glæde dig til et forbavsende godt og langt eventyr.



[!][UNDGÅ]

## Dead to Rights II

Både historien og gameplayet er i denne omgang støvsuget for ideer. Jack Slater vender tilbage i en umanerlig skidt form, hvor alt det vi elskede ved det første spil, nærmest ikke er tilstede længere. Præcis hvordan det er lykkes Namco at komme frem til Dead to Rights II vides ikke, men kombinationen af et skrabet kampsystem, helt igennem monotone skuddueller og en meget middelmådig grafik, er med til at gøre spillet pinligt ringe.





# Game Boy Advance

## Information

**Producent** Nintendo  
**Udgivelse** 11 Juni 01  
**Medie** Kassetter  
**Vægt** 143g  
**Mål** 82 x 85 x 24 mm  
**Pris** 799 kr

Den ubestridte leder af de bærbare spilmaskiner blev lanceret i sommeren år 2001 og blev i foråret år 2003 gjort bedre i udgivelsen af Game Boy Advance SP. Begge modeller sælges stadig i handlen, men SP-udgaven er noget dyrere, da den bl.a. byder på et opladeligt batteri og en kantoplyst skærm.

## Gamereactor Top 5 Game Boy Advance

Nr.	Spittitel	Udgiver
01	Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo
02	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
03	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
04	Metroid: Zero Mission	Nintendo
05	Final Fantasy Tactics	Square

# Nintendo GameCube

Den lille lilla kube lokker alle dem der elsker Nintendos egne spilsierier

## Information

**Producent** Nintendo  
**Udgivelse** 3 Maj 02  
**Medie** Optisk disk (GOD)  
**Vægt** 1,3kg  
**Mål** 150x160x109  
**Pris** 899 kr

GameCube blev lanceret i Japan i september 2001 og kom til Europa i maj år 2002. Maskinen har et kompakt design og er udelukkende skabt til at spille på. GameCube har rent volumemæssigt det mindste spiludbud, med ca. 300 spil på hylderne i Europa. Nintendos egne spil er klart konsollens stærkeste, og mellem dem findes bl.a. Metroid Prime, The Legend of Zelda: The Wind Waker og naturligvis Mario-serien. Maskinen er kompatibel med Game Boy Advance og kan bruges som et ekstra joypad eller til at downloade ekstra materiale til. Dette gøres ved at bruge et såkaldt link-kabel mellem de to maskiner.



## Gamereactor Top 25 GameCube

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver
01	Resident Evil 4	Action	Capcom
02	Metroid Prime	Action	Nintendo
03	Legend of Zelda: The Wind Waker	RPG	Nintendo
04	Ikaruga	Action	Atari
05	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action	Konami
06	F-Zero GX	Driving	Nintendo
07	Pikmin	Strategi	Nintendo
08	SSX 3	Sport	EA
09	Beyond Good & Evil	Action	Ubisoft
10	Super Monkey Ball	Puzzle	Sega
11	Soul Calibur 2	Beat 'em up	Namco
12	Mario Party 6	Party	Nintendo
13	Super Smash Bros. Melee	Beat 'em up	Nintendo
14	Animal Crossing	Simulator	Nintendo
15	Metroid Prime 2: Echoes	Action	Nintendo
16	Phantasy Star Online I&II	RPG	Sega
17	Sonic Mega Collection	Platform	Sega
18	Baten Kaitos	RPG	Namco
19	NBA Street V3	Sport	EA
20	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sport	Activision
21	Paper Mario: The Thousand Year Door	RPG	Nintendo
22	Need for Speed: Underground	Driving	EA
23	Burnout 2: Point of Impact	Driving	Acclaim
24	Mario Kart: Double Dash!!	Driving	Nintendo
25	True Crime: Streets of L.A.	Action	Activision

Gamereactors købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har ingenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.

[KØB!]

## F-Zero GX

Som GameCube-ejer kan du ikke få fingrene i Wipeout-serien, sådan er det bare, men du kan få det næstbedste mellem hænderne i form af Amusement Visions blændende F-Zero GX, der med både en vanvittig fart og polerede metaloverflader leverer en af maskinens bedste raceroplevelser. Spillet er hundsvært og kontrollen svær at mestre, men lykkes det, så kan du glæde dig til masser af timer foran fjernsynet. Swoosh!



[KØB!]

## Pikmin

Haven skal kæmmes for dele til dit rumskib og til det har du en flok små blomster kaldet Pikmin. Ja, det lyder specielt og det er det, men Shigeru Miyamoto formår på en eller anden måde, at gøre det hele så lige til at du bare suger oplevelsen til dig og begynder at udstede ordrer til de mange blomster-slaver. Dette er RTS blandet med puzzle og ligefrem action. Gør dig selv den tjeneste at kigge nærmere på spillet.



[KØB!]

## Super Monkey Ball

Aben i glaskuglen bliver ved med at spøge. Amusement Vision ramte den kreative guldåre med det oprindelige Super Monkey Ball, og vi var med det samme ellelvde. Spillet er nutidens udgave af de klassiske Marble Madness, og er med et væld af sjove multiplayer-spil, noget af det bedste man kan opdrive til en sjov aften sammen med vennerne. Gid flere ville følge Amusement Visions eksempel. Det er så hyldende morsomt.



[UNDGÅ]

## Minority Report

Philip K. Dick ville vende sig i graven, hvis han så hvad Activision gjorde ved hans bog. Steven Spielberg lavede måske ikke et filmmæssigt mesterværk, men den form for markværk som spillet blev, var ikke til at holde ud. Decideret pinlig styring, en grafik der burde være forbudt og et gameplay der får Pong til at virke avanceret, var hvad vi fik mellem hænderne i Minority Report. Åh, havde vi dog bare vidst at det var så dårligt!





# Nintendo DS

## Information

**Udvikler** Nintendo  
**Udgives** 11. Marts 05  
**Media** Flash-ram  
**Vægt** 275 g  
**Mål** 149x85x29  
**Pris** 1295 kr

Nintendos nye håndholdte DS byder på helt nye muligheder for at spille. Ved hjælp af dobbelt-skærmene, hvoraf den ene faktisk er trykfølsom, har du mulighed for at bruge maskinens medfølgende Styluspen til at lege med de fleste af spillene. I USA og Japan er solgt af maskinen gået strålende og der på nuværende tidspunkt solgt mere end 6 millioner maskiner.

## Gamereactor Top 5 Nintendo DS

Nr.	Spittitel	Udgiver
01	Meteos	Ubisoft
02	Super Mario 64	Nintendo
03	Polarium	Nintendo
04	Wario Ware Touched!	Nintendo
05	Yoshi's Touch & Go	Nintendo

# PC / Windows

Danmarks mest populære spilformat

## Information

**Producent** Varierer  
**Udgivelse** -  
**Media** DVD/CD  
**Vægt** -  
**Mål** -  
**Pris** Varierer

PC'en er uden tvivl Danmarks største spilplatform og den står i rigtigt mange hjem. Maskinen findes selvsagt i et hav af forskellige udgaver og med mange forskellige opsætninger. Det er vigtigt at du kender specifikationerne på din Pc, for at du kan købe et spil der passer til din maskines kræfter. PC'en har det bredeste udvalg af spil overhovedet, og du kan endda finde spil til selv den yngste i familien. Din maskine kan opgraderes med en masse ekstra udstyr, alt sammen noget der kan forbedre spilloplevelsen mange gange. Løbende udskiftning af indmaden er nødvendig, hvis man vil sikre sig at kunne køre kommende titler som det er tiltænkt.



## Gamereactor Top 25 PC

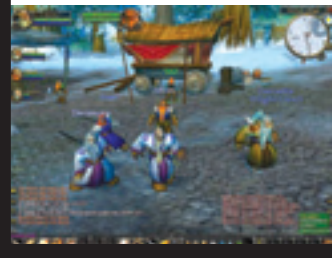
Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver
01	Half-Life 2	Action	Vivendi
02	Knights of the Old Republic	RPG	Lucas Arts
03	GTA: Vice City	Action	Rockstar
04	World of Warcraft	Online-RPG	Vivendi
05	Rome: Total War	Strategi	Activision
06	Far Cry	Action	Ubisoft
07	Battlefield 2	Action	EA
08	GTR	Simulation	Pan Vision
09	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
10	Civilization 3	Strategi	Atari
11	Call of Duty	Action	Activision
12	Football Manager 2005	Sport	Sega
13	Max Payne 2	Action	Rockstar
14	Unreal Tournament 2004	Action	Atari
15	Darwinia	Strategi	Introversion
16	Doom 3	Action	Activision
17	Guild Wars	Online-RPG	NCSOFT
18	Colin McRae Rally 04	Driving	Codemasters
19	Pro Evolution Soccer 4	Sport	Konami
20	Prince of Persia: Warrior Within	Action	Ubisoft
21	Neverwinter Nights	RPG	Atari
22	SWAT 4	Action	Vivendi
23	Act of War: Direct Action	Strategi	Atari
24	NHL 2005	Sport	EA
25	City of Heroes	Online-RPG	NCSOFT

**Gamereactor** købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har inngenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.

[KØB!]

## World of Warcraft

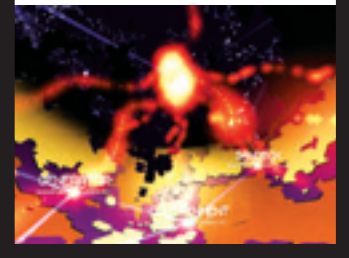
Blizzards omfangsrige MMORPG bliver ved med at imponere. Hvornår har du sidst oplevet en kæmpe verden holdt sammen af et overrådigt design og med tusindvis af muligheder omkring ethvert hjørne? Det er sådan en størrelse World of Warcraft er. Har du bare den mindste interesse i eventyr og har du ikke det fjerneste mod, at forsvinde ind i din egen verden i et par måneder, så er der ganske enkelt ingen vej uden om Blizzards spil.



[KØB!]

## Darwinia

Du kan ikke købe det i butikkerne endnu, men går du online med et visa-kort via [www.introversion.co.uk](http://www.introversion.co.uk), så har du chancen for at sikre dig en af årets helt store spilloplevelser. Darwinia blander på smukkeste vis fraktal-genererede landskaber med et stilrent design og et meget anderledes styresystem. Tag del i historien om Dr. Sepulveda og nyd hvordan der stadig laves anderledes spil uden brug af licenser og fotorealisme.



[KØB!]

## Far Cry

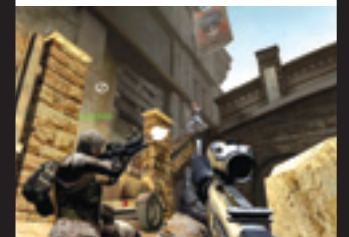
Blodende smukke sandstrande, krystalblåt vand og en dunkel hemmelighed. Det er præcis hvad Far Cry, det nok flotteste og mest solrige FPS, står på når du smider skiven i din maskine og gør dig klar til at følge Jack Carver ind i junglen. Glæd dig til et overraskende eventyr med et højt tempo og en historie så langt fra Half-Life og Dooms som man kan komme det. Helt klart værd at have stående i din spilsamling. Så få fingrene i det.



[! UNDGÅ]

## Close Combat: First to Fight

Destineer Studios och Atomic Games' ambitiøse krigsspil så rigtig godt ud, da vi første gang kiggede på det. Hvad der er sket sidenhen vides ikke, men det er bestemt ikke faldet heldigt ud. Direkte ringe AI, middelmådig grafik og nogle yderst scriptede missioner er hvad First to Fight indeholder, og det kan slet ikke måle sig med f.eks. Ghost Recon eller Pandemics Full Spectrum Warrior.



# Topplister

Hvad er efter din mening de bedste spil i øjeblikket? [www.gamereactor.net/forum](http://www.gamereactor.net/forum)

## Månedens mest spillede Redaktionens fem favoriter i øjeblikket

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Meteos</b> NDS / Bandai		
Månedens efter vi anmeldte Lumines, dumpede Meteos ind af døren og så gik det igen galt. Tykke rønder under øjnene, en generel mangel på søvn og timevis af flytten kasser frem og tilbage. Det er helt fantastisk.			
02	<b>Black &amp; White 2</b> PC / EA		
Det lader til at Peter Molyneux har bedre fat i konceptet i denne omgang. Mere krig, mindre sandkasse og en del mere morskab. Det kan faktisk ende med at toeren bliver det spil vi skulle have haft i første omgang.			
03	<b>Animal Crossing</b> GC / Nintendo		
Vores små byer udvikler sig stadig. Animal Crossing er ganske enkelt et strålende bekendtskab, der bør stå på enhver GameCube-ejers hyldje. I øjeblikket lægger vi nyt gultvæppe på og designer vores eget tøj. Solidt.			
04	<b>Grim Fandango</b> PC / Lucas Arts		
I forbindelse med researchen til månedens 12 bedste Adventure-spil stødte vi direkte ind i Grim Fandango og var naturligvis nødt til at gennemføre det endnu engang. Manny er stadig verdens bedste spilkarakter.			
05	<b>Fahrenheit</b> Xbox / Atari		
Vi er fanget foran skærmen i jagten på sandheden. Lucas Kane kan ikke være en morder og vi skal nok rense hans navn. Quantic Dreams seneste spil er et overordentlig kompetent og spændende eventyr.			


Listen er sammensat af Gamereactor og består af ligedele TV-tid, antal slagsmål om joypaddet samt lovordene som er faldet i den forgangne måned.

## Månedens mest eftertragtede Redaktionens ypperste spillersker

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>F.E.A.R</b> PC / VU Games		
Nu har vi spillet både single- og multiplayer demoerne igennem et halvt hundrede gange og kan næsten ikke vente længere. Monoliths action-gyser er ganske enkelt nødt til at finde vej til redaktionen meget snart.			
02	<b>Zelda: Twilight Princess</b> GC / Nintendo		
De kan simpelthen ikke være det bekendt. Bedst som nerverne var ved at være under kontrol, meddeler Nintendo at Links næste eventyr udsættes til engang i løbet af år 2006. Sig nu bare at det var en joke?			
03	<b>GTA Liberty City Stories</b> PSP / Take Two		
Redaktionens klummeskribent Mathew Kumar tænder bestemt ikke på det håndholdte GTA, men de fleste andre på redaktionen taler ikke om andet. Er det den ultimative spiloplevelse på Sonys PSP dette år. Du får snart svaret.			
04	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Xbox 360 / 2K Games		
Jesper var lamslået. Oblivion er så stort, farverigt og fyldt med muligheder, at han havde svært ved at beskrive spillet i al sin herlighed. Vi glæder os til at opleve det samme når spillet lanceres i november.			
05	<b>Gears of War</b> Xbox 360 / Microsoft		
Selvom der findes en del spil til lanceringen af Xbox 360, så er det Epic Games Gears of War, der lader til at blive maskinens mest interessante spiloplevelse. Nu må det så gerne blive år 2006 så vi kan spille det.			

Listen er sammensat af Gamereactor og består af alle redaktionsmedlemmernes samlede stemmer over hvilke fem kommende spil, som lige nu virker som de mest spændende.

## Månedens klassiker



**STREET RACER**  
Super Nintendo / 1994

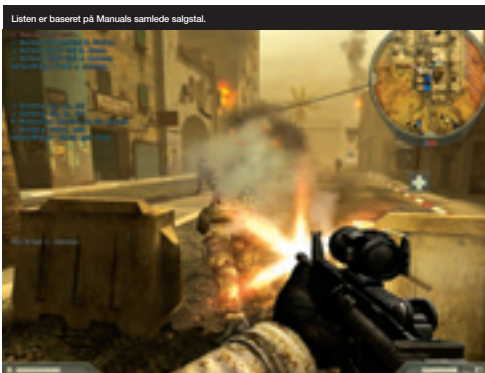
Ved første øjekast lignede Street Racer mest af alt den billige, amerikanske Mario Kart-klon og det var det på sin vis også, men spillet var ufattelig gennemført, hurtigt og naturligvis drevet af Super Nintendoes vanlige Mode 7-finurligheder. På et væld af forskellige baner der strakte sig fra Indien til en nedlagt flybase og et fremtidsmetropol, var der mere end nok asfalt at rase tynd. Faktisk var der i alt mere end 24 forskellige baner. Figurene var mindst lige så forskellige og spændte over Frankensteins monster til en indisk fakir, en japansk sumobryder og Zulkruiger. Bedst af alt var dog spillets ekstra mini-spil, hvor du bl.a. skulle spille fodbold (naturligvis fra din gokart) eller skubbe hinanden ud over en, i forvejen, lille platform. De fleste af redaktionens mange hoveder har uden tvivl spenderet uger, ja måske måneder foran skærmen for lige at spille endnu en kamp. Street Racer blev dengang udgivet af Ubisoft og vi så gerne at firmaet bandt an med en fortsættelse. Måske til Microsofts Xbox 360? Eller...

## Salgslister

Se flere hitlister hver uge på [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

### Manuals GameChart Danmark (september)

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Battlefield 2</b> PC / EA		
02	<b>World of Warcraft</b> PC / VU Games		
03	<b>Tekken 5</b> PS2 / Sony		
04	<b>GTA: San Andreas</b> PS2 / Rockstar		
05	<b>Guild Wars</b> PC / Pan Vision		
06	<b>Pro Cycling Manager</b> PC / K.E. Media		
07	<b>The Sims 2: University</b> PC / EA		
08	<b>The Sims 2</b> PC / EA		
09	<b>Medal of Honor: European Assault</b> PS2 / EA		
10	<b>FIFA Street</b> PS2 / EA		



### Salgstoppen USA (september)

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>NCAA Football 06</b> PS2 / EA		
02	<b>NCAA Football 06</b> Xbox / EA		
03	<b>Halo 2: Multiplayer Map Pack</b> Xbox / Microsoft		
04	<b>Pokemon Emerald</b> GBA / Nintendo		
05	<b>Fantastic Four</b> PS2 / Activision		
06	<b>Destroy All Humans</b> PS2 / THQ		
07	<b>GTA: San Andreas</b> Xbox / Take Two		
08	<b>Lego Star Wars</b> PS2 / Ubisoft		
09	<b>Midnight Club 3</b> PS2 / Take Two		
10	<b>Star Wars Battlefront</b> PS2 / Lucas Arts		



### Salgstoppen Japan (september)

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Jump Superstars</b> NDS / Nintendo		
02	<b>Winning Eleven 9</b> PS2 / Konami		
03	<b>Gentle Brain Training</b> NDS / Nintendo		
04	<b>Mushiking: Battle of the Beetles</b> GBA / Sega		
05	<b>Pokemon XD</b> GC / Nintendo		
06	<b>Medal of Honor: European Assault</b> PS2 / EA		
07	<b>Brain Training for Adults</b> NDS / Nintendo		
08	<b>Gundam</b> PSP / Bandai		
09	<b>Grandia 3</b> PS2 / Square Enix		
10	<b>3rd Super Robot Wars Alpha</b> PS2 / Banpresto		





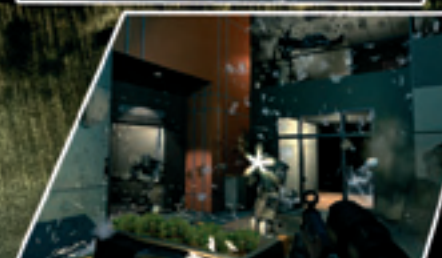
KÅRET SOM ÅRETS  
PC ACTION SPIL 2005

# FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

OKTOBER 2005





# THE SUFFERING

TIES THAT BIND

COMING SOON

18+

www.pegi.info



PlayStation 2

MIDWAY

The Suffering: Ties That Bind is a trademark of Midway Games, Inc. All rights reserved. Xbox Live is a trademark of Microsoft Corporation. PlayStation 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2005 Midway Games, Inc. All rights reserved. The Suffering: Ties That Bind is a trademark of Midway Games, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

# DVD-Anmeldelser

Flere anmeldelser: [www.gamereactor.net/DVD](http://www.gamereactor.net/DVD)



## Sidste Nat På Station 13

Egmont / Nordisk Film, september / Tekst Steen Marquard

Hvem holder ikke af en film, hvor alle odds trodes gang på gang? Det gør jeg i hvert fald, og Sidste Nat På Station 13 er absolut i denne boldgade. I tidens ånd er der atter tale om et remake, men trods dette, synes jeg, at den ligger langt fra John Carpenters originale værk fra 1976. Plottet er forholdsvist enkelt. Precinct 13 er en gammel politistation, som er åben en sidste aften natten op til årsskiftet til 2005, med blot en beskeden bemanding til at rydde op i de sørgelige rester. Skæbnen vil dog anderledes, og da en bister snestorm hærger byen, tvinges en fangetransport til at nødstoppe ved stationen og bruge den som midlertidig fængsel. Så langt så godt, man skulle måske tro, at der nu er tale om et gedigent fængselsbræk, men heldigvis er der lidt andet i vente. Blandt de tilfangetagende er nemlig Marion Bishop (Fishburne), en hårdkogt gangsterboss med udsigter til mange år i tremmely. Ethan Hawke spiller overfor ham, som den lovlidige betjent med lig i lasten. Deres nytårsaften kommer dog ikke til at gå stille for sig, da alle på den bitte station pludselig står overfor en fælles trussel, som ikke alene truer med at gøre det af med Bishop, men alle vidner på stedet ligeså. De kriminelle typer og betjentene må derfor stå sammen i fælles front, og dette er selvsagt springbrættet til heftige skudduelle og andre hidtige sammenstød i denne sidste bastion for overlevelse.

Man er som seer ganske bevidst om, at der skal rulle en masse hoveder, så meget af spændingen går naturligvis på hvem der ryger først, og hvordan. Personligt havde jeg håbet på at Ja Rule, den amerikanske rapper med en mindre rolle i den, ville dø indenfor de første to minutter, men det var desværre ikke tilfældet. Foruden de nævnte personer, er der tale om et slæng af karikerede figurer, hvor stereotyperne lever i bedste velgående. De tilføjer dog alle hver sit særpræg, og det er især en glæde at se gode gamle Brian Dennehy igen – han har været en personlig favorit siden jeg så F/X. Ethan Hawke gør det ganske hæderligt, mens man fristes til at tro at Fishburne har samme skuespillerevner som Keanu Reeves, da han i store træk spiller som i hans tidligere roller – men ak, når musikken først spiller, går det an. Ligeledes indeholder filmen ikke de helt store plotmæssige overraskelser, men det gør egentlig ikke så meget, da dens meget simple opbygning underholder ganske glimrende. Jeg må indrømme, at jeg var positivt overrasket over at se dens uspolerede vold, dvs. at der ikke bliver lagt låg på skudscener og sår, hvilket måske er barsk, men det gør trods alt filmen mere intens. Der er derfor lagt i ovnen til godt med action uden at alt for mange hjerner celler skal spenderes. Saml drengene og smid popcornene i mikroovnen, og nyd en drengerøvsfilm uden intellektuelle bagtanker. Det er alt du får i Sidste Nat på Station 13. **7/10**

## Hitch

Egmont / Nordisk Film, ude nu / Tekst Steen Marquard

Will Smith tager et afbræk fra de actionfyldte film med denne lille kærlighedskomedie. Smith spiller hvad jeg vil kalde en Love Doctor, og han bruger sine evner til at lære andre, hvordan de skal gebærde sig med det modsatte køn. Her i filmen har han et godt tag i "ham den tykke fra King of Queens" (Kevin James), som er et ekstremt akavet stykke mandfolk, og en udfordring, når det gælder kurtiseringsens mange uskrevne regler. Det kommer der naturligvis en masse tossede scener ud af, og selvom vi har med amerikansk humor at gøre, er der et par gode grin ind imellem. Det hele pyntes ved at Smiths karakter forelsker sig i den smukke Sara, hvor det viser sig, at han måske ikke selv er så smart i en fart, som hans rygte ellers går på. Hitch er en af de film, jeg som ung mand kunne se med kæresten, hvor der var lidt for os begge. **7/10**

## Elektra

20th Century Fox, ude nu / Tekst Steen Marquard

At Jennifer Garner er en frækslagen kvinde af format, vil de fleste næppe betvivle, men hendes smukke ydre er ikke nok til at gøre Elektra bare en anelse interessant. Ikke alene skulle jeg være vidne til en kluntet historie uden noget at byde, men skuespillerpræstationerne er vitterligt at finde nede i solet et sted. Jeg følte mere, at Elektra var en række scener man så i træk, rettere end en sammenhængende og meningsfyldt historie. Den ellers så koldblodige Elektra kommer i unåde med baglandet, da hun nægter at gøre det af med to menneskelige mål, hun er blevet sendt ud for at snigmyrde. Uha, nu starter det vilde ramasjang med orientalske bøller og overnaturlige slåskampe, og Elektra og co. flygter fra de slemme drenge gennem det meste af filmen. Og flygte er måske kodeordet i denne sammenhæng; flygt langt, langt væk fra dette pinlige værk. **3/10**

## White Noise

Universal, ude nu / Tekst Steen Marquard

Det er ikke meget man har set til Keaton de sidste par år, men i White Noise spiller han rollen som Jonathan Rivers, der uheldigvis mister sin kone. Der varer dog ikke længe før hun vender tilbage, eller rettere hendes stemme, hvilket selvsagt skaber en masse blandede følelser hos ham. Der er dog ikke denne gang tale om kontakt a la Patrick Swayze i Ghost, men noget ved navn E.V.P., som står for Electronic Voice Phenomenon – det minder lidt om, at satan taler hvis man spiller visse rockplader baglæns. Filmen bygger en rigtig god stemning op i første halvdel, hvor Keaton bliver mere og mere besat af fænomenet, men desværre går der lidt Ghostbusters i den, og tonen ændrer sig gevaldigt. Temaet er dog ganske forfriskende, og jeg har endnu ikke set nogen bruge EVP-temaet, andet end diverse programmer på Discovery. White Noise er lidt af samme skuffe som The Ring, dog med et langt mere forfriskende tema i en så gennemterpet genre. **7/10**

## The Ring 2

DreamWorks, Ude nu / Tekst Steen Marquard

The Ring blev et stort hit i USA, og selvom den ikke var på linie med den oprindelige asiatiske version, så var det da et hæderligt forsøg for amerikanere at være. Umiddelbart ville jeg ikke mene, at The Ring ville være en oplagt film til en fortsættelse, men alligevel er pigen med dødsmetal-håret og videobåndet tilbage i fuld vigør. Problemet for mig var, at jeg blev sparet helt og holdent for opbygning af spænding og gru, da filmen går lige på og hårdt med de blodige varer. For ikke at være en stor gentagelse af sig selv, pifter vi VHS-forbandelsen op med nye varianter, og nu er der ikke kun dømt død og pine efter de famøse syv dage, men forbandelsen kan overføres til andre osv. Som du nok kan høre, er der for alvor blevet kogt en omgang ny suppe på temaet, men jeg synes den er en anelse lunken og smagløs. Filmen kan dog ses af dedikerede fans af etteren og andre ringridere. **5/10**

## Cursed

Scanbox, ude nu / Tekst Steen Marquard

Endelig en varulvefilm, dem er der desværre alt for få af. En genre som i store træk er blevet overset siden den halvklunkne Varulv i Paris, men som nu får en genoplivning af Wes Craven. Ganske vist har han ikke den bedste filmhistorik i min bog, men alligevel formår han at spytte det ene værk ud efter det andet, med gys som gennemgående tema. Christina Ricci leder an i denne ombæring, hvor der bliver bidt og nappet på kryds og tværs af varulve – noget som er lidt mere fluffy at se på, end jeg er vant til. Der er selvsagt tale om Cravens obligatoriske teenage-gys, hvor der er støvsuget for alt hvad der hedder dybde og karakterudvikling, men jeg kunne alligevel godt lide den gode popcorns-underholdning, krydret godt til med de behårede fuldmåne-bæster. Down boy! **5/10**

## Hide and Seek

SF Film ude nu / Tekst Steen Marquard

Den lille skrigdukke Dakota Fanning er et perfekt valg som den lille angstige pige, som har en ganske særlig og usynlig ven ved navn Charlie. De Niro spiller enkemanden David Callaway, som sammen med datteren Emily, lægger fortiden bag sig for at starte på en frisk lidt udenfor New York. Der begynder dog snart at ske mystiske ting omkring den lille pige, som hårdnakket påstår, at det er den flygtige Charlie, som står bag. I starten er både far Callaway og hendes læge overbevist om, at det er Emily selv den er gal med, men løbende sker der værre og værre begivenheder. De Niro er desværre på vej ned af rangstigen mht. skuespillet og Fanning spiller sin skabelonsrolle som lille, special pige. Filmen er middelmådig og semi-gennemskuelig for de fleste, men byder på et par fornuftige, nervepirrende øjeblikke – uden alt for meget splat og deslige. **6/10**

# EARTH 2160



Innovation i overflod: modulær konstruktion, virtuelle agenter og meget mere.



Over 150 timers gameplay!



Uovertruffen komplet 3D grafik samt avanceret map-editor.



PC Gaming World skrev:  
"Den bedste grafik i genren."  
"Stort omfang og høj kompleksitet."  
"Gennemført god betjeningsmekanisme."  
"Fire fuldstændigt forskellige, spilbare racer."  
SCORE: 90/100

I BUTIKKERNE DEN 2. SEPTEMBER 2005



PC  
DVD

ZUXEZ  
ENTERTAINMENT AG

WWW.EARTH2160.COM



## Kanye West - Late Registration

EMI, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

The College Dropout var sidste års allerbedste skive. Kanye West genoplivede på fornemste facon min store kærlighed til hiphop, da han på Through the Wire, rappede sig gennem metalbøjler og en smadret kæbe til tonerne af et gammel Chaka Khan-nummer og fortalte om, hvordan han næsten havde taget billetten. Det var mesterligt. Faktisk var hele skiven gennemsyret af fornyelse, af et andet fokus på lyrikken, eller måske bare et fokus tilbage på lyrikken, og så var det hele et par skridt væk fra bling bling og tarvelige pistol-attituder - og det var lige, hvad jeg trængte til. Det er måske derfor ikke så underligt, at Late Registration, Kanye Wests svære andet album, er ventet med mere end dirrende hænder.

Og selvfølgelig underleverer han under disse strenge forventninger. Late Registration er et mere vanskeligt album at lytte til end The College Dropout. Første gennemlytning trækker Diamonds, den meget naturlige første single, ud som det eneste, der reelt er noget fyldt i, men som skiven snurrer i anlægget gentagende gange, åbner Late Registration sig op. Det er tydeligt, at Kanye West endnu engang forrykker magtbalancen i hiphopmiljøet og faktisk går mere pop end tidligere. Hooksne er planlagte, små MTV-perler, teksterne tilstrækkelig ambivalente til ikke at være decideret provokerende, mens de irriterende skits (ja, det er der desværre stadig) på fineste vis ødelægger, at du har skidt kørende i baggrunden på teenageværelset.

Kanye er stadig ikke den ferme rapper som Jay-Z er, og det bevises til fulde på remix-udgaven af Diamonds, hvor den ellers så pensionerede rapper, leverer albummets bedste linie i "I'm not a businessman, I'm a bussines, man!", men West holder stadig tingene i gryden i kog, både når det kommer til produktioner og poesi. Overraskende er det også, at Adam Levine fra yndlingshadebandet Maroon 5 inviteres ind over på Heard Em' Say, og faktisk banker et af albummets bedste numre sammen. Jamie Foxx får også smidt sig selv ind over i sin glansrolle som Ray Charles på Gold Digger, mens Common som altid skinner, denne gang på det blues-agtige og yderst korte My Way Home.

Late Registration har ikke helt så let ved at vælte mig omkuld som The College Dropout i sin tid gjorde det, men det er et velsammentømret album, der med lige dele lyrik, solide beats og til tider venlige hooks, lader til at kunne kapultere den kære Mr. West endnu længere op på hiphoppens stjernehimmel. Jeg ville bare så gerne have en ægte opfølger til The College Dropout, komplet med rygsæk, gadeattitude og overraskelser. **8/10**

## Supergrass - Road To Rouen

EMI, September / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er godt nok længe siden, men engang var Supergrass toppen af brit-popkagen, med megahittet Allright kørende på alverdens stereoanlæg og tilbud om filmroller væltende ind af døren i tide og utide. Sådan er det ikke længere, på trods af at Supergrass er blandt de eneste overlevende fra de glade dage, skinner deres stjerne langtfra så stærkt, som den har gjort. Road To Rouen er da også noget af det nærmeste man kommer en retræte fra et stadigt aktivt band. Der er skåret ned for blusset, sangene er langtfra så direkte, som de var engang, og Road To Rouen er som et nyt album med Rolling Stones; et vagt minde om noget, der var friskt engang, men som nu bare virker en lille smule uddateret. Den gode, gamle stil er der stadig i små træk, men Road To Rouens mange stilfærdige kvaliteter til trods, er dette bare ikke det comeback, mange havde håbet på. Held og lykke med

## Goldfrapp - Supernature

Wall of Sound, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Goldfrapp er blevet kedelige. Ja, den er god nok. Duoen, der bragede igennem med Felt Mountain og senere Black Chery, har sat sig tilbage i lænestolen og mikset en gang kold og lidt kønsløs electro-glam sammen, uden nogensinde at løfte armene. Alison Goldfrapp, der også lægger navn til gruppen, sovser stadig de poppede rytmer ind i en lækker og nærmest sensuel vokal, men der mangler et eller andet. Det hele er så ufarligt og langsommeligt, at man næsten gaber. Faktisk gør Goldfrapp det bedst på albummets mest tilbagelænedede og nærmest filmiske skæringer, som Let it Take You og det pompøse Time Out From The World. Her holdes der tilbage på de dunkende rytmer til fordel for fruglette klaverakkorder og tunge, smukke strygere, og så bliver det lige pludselig rart at lytte til Supernature. Desværre er det også skivens eneste lyspunkter, og det er slet ikke godt nok. **5/10**

## Craig David - The Story Goes...

Atlanta, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Hvornår skete det helt præcist? Er der nogen der ved det? Hvornår blev Craig David sit helt eget boyband komplet med intetsigende tekster og produktioner? Jeg ved det ikke, men på The Story Goes... har han forladt de drevne, overraskende 2step- og UK Garage-numre til fordel for tyndbenede, soulpop-skæringer, der siger mig lige så lidt som en reklame med Lotte Heise. Det stod ellers godt til for Craig David. Fill Me In, 7 Days og Walking Away var klassenumre, og jeg kunne leve med What's Your Flava? og Rise and Fall, men dette? Singleudspillet All the Way er albummets bedste, og det er ellers et nummer, jeg med glæde springer over på MTV. Hvad er der så tilbage? Silkeblød pop, der tekstmæssigt er så kedeligt, at man græder og produktionsmæssigt så forsigtigt, at alle numre er potentielle hits, der glider ind i det ene øre og ud af det andet. **4/10**

## Lucie Baines - Lucie Baines

Virgin, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Jeg kan sgu' godt lide Lucie Baines. Efter det noget pinefulde førstenummer Lucie Baines, viser drengene Gisli (ham med Årets Ep og Årets Lyriker) Kresten Osgood og Thomas Vang, der bl.a. har arbejdet sammen med Per Vers, at de både kan skrive tekster og sammentømre et nakkenikkende beat, der holder. Gruppen har uden tvivl en forkærlighed for jazz og hiphop, men knækker nogle gange for meget over i førstnævnte, hvorefter det hele trækkes lidt for langt ud og mine ører giver op. Jeg er mere med når hiphoppen hives frem og der serveres fede, tunge rytmer, ikke ulig Brand New Heavies, eller for den sags skyld The Roots. The Working Man's Hustle er et eminent nummer, der i omkvædet åbner op for store horn, mens et silbrigt hook holder det hele sammen på fineste maner. Marvin Gaye's Greatest Hits er et lækker groove og en endnu bedre tekst, mens \$ in My Pocket er et sløvt, nærmest blues-agtigt track med en fræk guitar. Solid debut, drenge. **7/10**

## Track 72 - Rockin'

EMI, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Under den noget underlige titel Track 72 gemmer der sig rent faktisk en tredjedel af Malk De Koijn. Tue Track har nemlig gennem længere tid siddet og svedt i værkstedet, og det er der kommet Rockin' ud af, der stort set består af lige dele tung hiphop og lækre instrumentalnumre. Singlen, der i øjeblikket hærger gademiljøet, hedder Dat Shit og har Sveriges fineste rapper, Wild Child fra Loot Pack, som gæstevokalist. Det er et tungt, nærmest anthem-agtigt nummer, der sprænger trommehinderne og leverer noget af det bedste hiphop i lange tider. Men sådan bliver det sådan set ved. På We Been Here From the Start, vælter Craig G og Jahi studiet, mens Natill og Static flår tingene fra hinanden på Best Kept Secret. Fælles for alle femten spor er en udpræget forståelse for hvad der rykker og hvordan det skal rykke. Tue Track er ganske enkelt en fabelagtig beatsnedker. I'm still Rockin' **9/10**

## Eric Benét - Hurricane

Warner Music, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Eric Benét kan ikke længere lægge armene omkring den underskønne Halle Berry, og det kan høres på Hurricane, der er et godt eksempel på, hvordan halvfems procent af alt soulmusik i øjeblikket produceres. Tyndslidte klicheer står i kø for at vælte ud gennem højttalerne, mens sanseløst kedelige produktioner hober sig op i baggrunden. Han første album var fyldt med hjerteskrærende og meget personlige fortællinger, samt nogle bund solide og meget neosoul-agtige skæringer, der fik mig til at spærre øjnene op, mens A Day in the Life Of... havde den tilgængelighed, som kunne få ikke-soulskere med på vognen. På Hurricane holder det ikke vand længere. Der er en omgang trælse, trætte og ikke mindst tempomæssigt sengekammerkedelige tracks, der kun mangler lidt torden og regn i starten for at passe ind i skabelonen. Skuffende. **4/10**



# WIPEOUT PURE

The latest and greatest in the seminal series is here, bringing unbelievable hi-octane speed, an exclusive high-tempo soundtrack and even more hi-tech weapons straight onto your PSP™ (Playstation®Portable). Go head to head in 8-player tournaments via WiFi, download extra ships and circuits for free and customise your game with your own skins and music remixes - get ready for the most explosive Wipeout racing experience yet.

Wipeout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. Wipeout and Wipeout Pure is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PSP" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



WIPEOUT  
PURE

[www.wipeoutpure.com](http://www.wipeoutpure.com)

COMMAND ARMIES WITH  
THE TIP OF YOUR FINGER!



Experience total control in Advance Wars Dual Strike! Gain hands-on command of your lethal army of troops and powerful machinery, like battle tanks, mighty warships and tactical aircrafts. Lead them through 25 missions and wireless multiplayer battles. Victory or defeat? Your touch will make the difference!

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

TOUCH ME!

