

GRATIS  
MAGASIN  
Feb 06  
Nummer 67

# Game reactor<sup>®</sup>

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

Danmarks største spilmagasin

## *Shadow of the Colossus*

Sonys eventyrlige oplevelse er landet





**MARTIN LAWRENCE**

BIG Momma  
er tilbage  
**federe**  
end nogensinde

**BIG  
MOMMA'S  
HOUSE  
2**

I biograferne 10. februar

**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  
Jannik Tai Mosholt  
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

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

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

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

#### TESTET VERSION:

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

#### ELSKVÆRDIGT SPIL:

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

#### ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

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

Gamereactor er et Skandinavisk gratismagasin, som udgives af tre forskellige redaktioner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på at modtage magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har mulighed for at tilmelde dig via [www.gamereactor.net](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 spilseite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

02-06

## Man skulle måske bare gå i vinterhi?

Årets første magasin er klar og vi er som altid tændte

Klokken er lidt over to om natten mens jeg skriver dette. Jesper og Thomas er for længst holdt op med at skændes om, hvorvidt Dead or Alive 4 i virkeligheden bare er en omgang grafisk lir' med et tyndbetet kampsystem og en opskruet fart. De har i stedet fundet min medbragte Neo Geo AES frem fra hylden og sidder nu med et stort smil på læberne og spiller sig gennem Samurai Shodown. Imens sidder Steen med hængeøjne i hjørnet og forsøger endnu engang at drive sin rebelalliance til sejr i en galakse fjern, fjernt herfra. Jeg selv er på randen til at falde i søvn. Efter 20 timer foran keyboardet er jeg så småt ved at brække mig over Quark Xpress, og var det ikke fordi at trykkeren allerede stod og trippede, for at få fingrene i de seneste 64 sider, så var jeg også for længst gået i seng – men det må vente lidt endnu.

Og så lige en bekendelse med det samme: Der er stadig ingen købeguide i løbet af de næste 64 sider. Nej, det er endnu ikke lykkes os at knække listegåden på en sådan måde at både PS2, Xbox, PC, NDS, PSP og Xbox 360, kan klemmes ind i fire siders læsning – og desuden er der stadig ikke nok Xbox 360-spil på markedet, så det må vente lidt endnu. Et forsigtigt gæt er, at den er tilbage i marts-udgaven, men send mig nu ikke en brev bombe, hvis det ikke sker.

Til gengæld er der ikke sparet på noget andre steder og jeg går ud fra at du allerede har lagt mærke til forsiden? Tyk, trykt med fem farver og spredt ud over fire sider, er Shadow of the Colossus-forsiden vores første forsøg på noget nyt. Kan du lide det? Vi er i hvert fald ekstremt glade for det. Det samme gælder de helt nye Gadgets-sider længere inde i magasinet. Efter længere tids lyst til at dække alle de ekstrem sjove, dyre og helt nødvendige (er der noget der er det?) gadgets, der hver måned lanceres, tog vi forleden tilløb og hoppede så ud i det. Resultatet finder du på vores tempo-sider.

Men det betyder ikke at dit favoritspilmagasin ikke også er fyldt til bristepunktet med decideret



spillæsning. Vi anmelder naturligvis alle februars helt store spil og derfor vil du på de kommende sider kunne lægge både Black, Star Wars: Empire at War, We Love Katamari, Shadow of the Colossus og Stubbs The Zombie i dig, mens vi beta-tester Ghost Recon: Advanced Warfighter, Ninety-Nine Nights, The Godfather og Key of Heaven. Og hvad er der så ellers? Åh, jeg ved nu ikke. Hvad med en klumme af Mathew Kumar, eksklusive screenshots fra Crysis og Strangelord, et interview med Fumito Ueda og en kæmpe artikel om 52 af dette års kommende spilhits – jo, du kommer ikke til at savne noget. Velkommen tilbage.

**Thomas Tanggaard (Chefredaktør)**

## Medarbejdere



#### Asmus Neergaard

I denne måned har Asmus virkelig været arbejdsom. Ikke nok med at han leveret månedens anmeldelser af Lemmings og Marc Ecko's Getting Up, men han har stort set også renskrivet og bearbejdet denne måneds 11 sider lange artikel om 2006-spillene, så den lå klar til gennemsyn på vores redaktors bord par dage senere. Selv har Asmus ikke en decideret favorit, men glæder sig i det store hele bare til at komme i gang med endnu et spilår – og vi kan godt forstå ham.



#### Steen Marquard

Tanggaards assisterende redaktør er en hård bisse, der tramper rundt på redaktionen og med sekunders varsel, lader en byge af slag falde over de anmeldere, der af en eller anden grund ikke lever op til hans forventninger. Forleden gik det ud over Thomas Nielsen, der i stedet for at lægge sidste hånd på Exit, hellere ville klukke hysterisk over Dead or Alive 4, som han betegner som kejserens nye klæder. Nu ligner hans ryg stribet flæsk, mon han er færdig med at grine? Det tror vi nok han er.



#### Thomas Nielsen

Efter nogle ret kummerlige måneder, ser det ud til at Henrik er tilbage på toppen, sådan rent spillemæssigt. I denne måned har han både kæmpet sig gennem beta-udgaven af 24: The Game og anmeldelsen af TOCA Race Driver 3, mens han har været Tanggaards sekundant på det eventyrlige Shadow of the Colossus, et spil som Henrik mener er absolut fremragende. Der er ingen tvivl om at han nu skal i gang med Ico, og vi kan kun gisne om hvordan han har det, efter at have gennemført dette spil.



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

# FRA SKABEREN AF "MONTY PYTHON"



DET ER GENIALT!

VI KAN IKKE FÅ ARMENE NED.  
DU BØR SE DEN, OM DU ER TIL EVENTYR ELLER EJ

CHILL, CASPER CHRISTENSEN



KØB TERRY GILLIAMS VANVITTIGE  
EVENTYRS-KOMEDIE OM  
BRØDRENE GRIMM

**DIMENSION**  
MUSIC & FILM  
SMITHSONIAN INSTITUTION

SMITHSONIAN INSTITUTION  
NORBERTO FILM

# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## Skuffende licens-spil

Hej Gamereactor. Jeg synes at der gennem tiden har været alt for mange mislykkede forsøg på at lave et spil over en film eller omvendt. For eksempel det nye James Bond-spil From Russia With Love. Det sætter for meget på at det er et James Bond-spil og er ikke gennearbejdet nok i hverken gameplay og historie. Og ikke nok med det. Det holder ikke Bond-stilen fordi det bare er endnu et FPS-spil, men bare i Bond-universet. Det har ikke noget ekstra med i bagagen, som for eksempel et spændende gameplay eller nogle virkelig fede gadgets. Det tager bare klassiske elementer fra andre spil med.

Det er som om at størstedelen af alle spil bygget over film altid er middelmådige eller ligefrem dårlige. Og når det gælder om at lave spil til film bliver de oftest lidt tomme, fordi man i de fleste spil ikke behøver en særlig omfattende handling, men en masse action. Så det bliver lidt ligesom at se nogen spille spillet men uden save-games. Der er dog film der gør sig bedre som spil end andre. For eksempel The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay der er et fremragende spil.

Men det holder sig heller ikke til historien i filmen. Det er måske derfor at gameplayet virker bedre. Det har ikke en historie som det partout skal holde sig til. Men det er selvfølgelig ikke kun derfor at spillet er bedre end mange andre. Det holder også stilen, som er lagt i filmen, hele vejen. Så vi kan vel bare håbe på at der er flere spil produceret der kan lære noget af spil der er bygget op fra starten som et spil og ikke er taget ud fra filmen i et krampagtigt snuptag. Ps. Fedt magasin i laver. Bliv endelig ved! /**Boris Lund Havmøller**

## Lugter her råddent?

Hej GR. Vi syntes at det er et virkelig godt magasin i laver. Vi har lagt mærke til at de spil som bliver lanceret her for tiden, hurtigt går hen og bliver dårlige og rådne. For eksempel alle de licens-spil der er for tiden, det ekstremt overvurderede Perfect Dark Zero, det ultra korte Gun (det er det altså) og så det dårlige 50 Cent: Bulletproof, der en gang for alle beviser at ikke alle der bliver skudt ni gange i kæben, skal have lov til at ødelægge en spil oplevelse. Man kunne næsten tro at hele spilmarkedet ville blive bedre med næste-generations konsollerne, men det virker som om det modsatte er ved at ske. Tak for et godt magasin. /**Mads Vammen og Morten Sørensen**

## Fremtidens kontrol

Jeg ved at Nintendo's Revolution kontroller er en gammel nyhed efterhånden, men jeg sad lige og tænkte over at Nintendo faktisk gjorde det umulige, for som I vist selv sagde var der enorme forventninger til Revolution kontrolleren efter E3 2005. "Lige meget hvad de smider på banen blive man skuffet" blev der sagt mange steder på Internettet. Men Nintendo smed et trumfkort på bordet og tog alverdens fans og spiljournalister med bukserne nede. For hvem ville have troet at Nintendo ville sprænge alle broer til fastlandet på den måde og forsøge at ændre begrebet konsol? Ikke mange, Nintendo havde godt nok sagt de ville men selv den mest trofaste fanboy troede nok ikke helt på det. Det er en satsning, men om den giver bonus må tiden vise. /**Simon Greve-Poulsen**

## Skuffende spillæsning

Først vil jeg lige fortælle noget: Forleden dag da jeg var nede i byen, ville jeg lige smutte ind i den lokale biograf, for at se om det nye Gamereactor var kommet. Men hvilket syn ventede mig. Der hvor det nye magasin skulle ligge, lå stadig oktober-udgaven. Det skal lige tilføjes, at det var over to uger efter, det skulle være udkommet. Nå, men jeg var desperat. Jeg skulle bare have noget spillæsning, og det skulle gå stærkt. Derfor gjorde jeg noget, jeg aldrig troede jeg ville gøre; Jeg gik til den nærmeste kiosk, og købte et magasin. Forventningsfuld som jeg var, skyndte jeg mig hjem og slog op i bladet. Derefter blev jeg dog slemt skuffet. Bladet handlede jo slet ikke, om det jeg betalte for. Inde i bladet stod der en stor grafikorts test, og... ja det var så halvdelen af bladet. Derfor, vil jeg aldrig mere købe et magasin mere, og det kan jeg heller ikke råde andre læsere til. Til gengæld vil jeg rose jer for det uhyre gode gratis magasin i laver og som jeg for eftertiden vil holde mig til. /**Kåre Lind-Christensen**

## Jeg savner de gamle dage

Jeg ved godt at det kan lyde frygtelig tyndt, men jeg savner de gamle dage. Dengang hvor en spiloplevelse ikke var ensbetydende med kønsløse toere og treere, minimalt forbedret grafik og et par nye features. Jeg savner nye udfordringer. Hvad gør man når man har mestret kontrollen og banerne i Burnout? Venter på det næste spil, der byder på mere af det samme? Hvad gør man når alle fighterne i Soul Calibur på Dreamcast ligger på ryggraden, køber toeren og læner sig tilbage? Jeg gider det ikke, jeg vil prøve noget nyt. Derfor er mit råd til alle spillere i Danmark; stil krav. Udfordrer dig selv, prøv noget nyt. Det seneste år har jeg udelukkende købt spil over nettet fra Japan og USA og efter lang tids spil-depression, er jeg endelig ved at få troen på

## Brev\_Forumsnak

### HVILKET X360-SPIL HOLDER?



Jeg vil gerne høre jeres mening og om de nye Xbox 360-titler. Jeg synes selv at Condemned: Criminal Origins og King Kong er de bedste titler. Jeg har selv Perfect Dark Zero 7/10, Condemned: Criminal Origins 9/10, Kameo: Elements of Power 7/10, King Kong 8/10 og Call of Duty 2 8/10. Det var så mine spil og karakterer. /**Hulk smadre**

Har kun CoD 2 (solgte PDZ, da det var lort), så jeg ved ikke rigtig om jeg kan tillade mig at stemme med. Demoen af PGR 3 er dog rigtig god, så jeg siger enten PGR 3 eller CoD 2. /**Marvin 42**

Jeg er enig med Marvin 42, syntes også at CoD2 er det fedeste! Men jeg bryder mig ikke om Condemned, det sgu for uhyggeligt! /**Fokker**

Call of Duty 2 er nok det bedste spil. Syntes dog også jeg havde det sjovt med Perfect Dark Zero - i modsætning til mange andre åbenbart? Jeg har prøvet Condemned-demonen, den var også rigtig fed, men det bedste er Call of Duty 2. /**Bladerz**

Project Gotham Racing 3 er umiddelbart det bedste IMO, men nu mangler jeg stadig at få spillet Condemned igennem, som jeg måske tror vil slå det... /**Jesper Nielsen**

Call of Duty 2 minder også meget om det gamle. Har PGR 3 og CoD 2. Ville give dem begge et 8-tal på 10-skalaen. /**The Matrix Itself**

Synes styringen i det nye PGR3 er meget mere velfungerende og ja, knap så stiv i det som i det gamle PGR. Så er grafikken også helt enorm flot. Men ang. game modes, så ligner det rimelig meget. Men synes stadig det forbedrede gameplay, lyd og grafik er det hele værd. /**SuperAllan**

Umiddelbart ser jeg mest frem til disse spil: Condemned: Criminal Origins, Madden NFL 06 & Call of Duty 2, da jeg selv synes om filmene og screenshots osv. til disse spil. /**Maniq**

branchen tilbage. Ico og Shadow of the Colossus rangerer nu blandt nogle af mine mest vidunderlige spiløjeblikke, mens jeg stadig klukker ved tanken om mine eskapader i Katamari Damacy. Selv når jeg spiller Animal Crossing Wild World, har jeg svært ved at få armene ned - det findes fremragende spil derude, det er bare ikke sikkert at du kan finde dem på de danske spilhylder. Nå, men jeg tror lige jeg går ind og lægger en bestilling på Phoenix Wright Ace Attorney. /**Martin Skov Hansen**

**Held og lykke med dine fremtidige spilkøb. Der findes rigtig mange anderledes spil derude. Kig evt. nærmere på Rez, Disgaea: Hour of Darkness, Cosmic Smash og Amplitude - du vil ikke blive skuffet.**

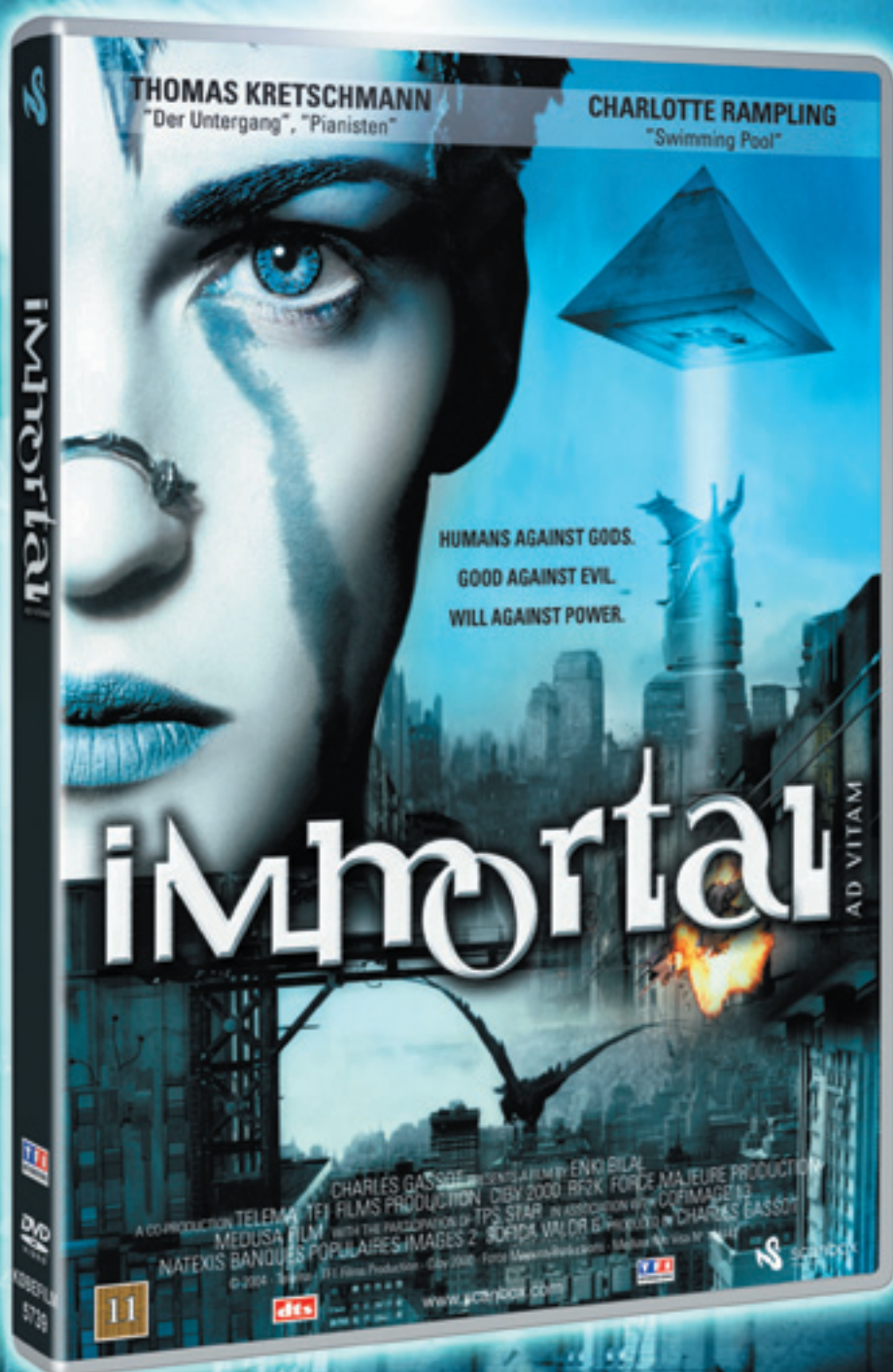
## Jeg elsker min GC (Månedens brev)

GameCube fik aldrig en chance. I Danmark klokkede Nintendo så kummerligt i det, at det nærmest kun var legetøjsbutikker der fik maskinen - og når man tænker på hvor længe Nintendo har forsøgt at få netop dette prædikat rystet af ryggen, så var det ikke til at bære. Men jeg elsker min GC. Til trods for at de fleste af mine spilkøb foregår via et amerikansk site og at min Freeloader-disc er det første der sættes i maskinen hver dag, så kan jeg ikke huske at en anden konsol der har givet mig så mange herlige spiloplevelser. Harvest Moon spiller jeg nærmest religiøst hver dag. The Legend of Zelda: The Wind Waker var et brag af et eventyr, Ikaruga er stadig nærmest zengigtigt at høve sig igennem, mens Skies of Arcadia Legends muligvis er det bedste RPG jeg nogensinde at oplevet. F-Zero GX har også været en besættelse for mig de senere år og da jeg sidste år satte Resident Evil 4 i min maskine, så stod verden ikke længere. Jeg ved godt at konsollen for længst er død i dette snæversynede frikadelle-land, hvor EA's dødkedelige spil konstant summer på toppen af salgslisterne, men gud hvor den fortjener bedre. Mit råd er: Hvis du ser maskinen til 400-500 kroner så købt den. Der er en hel verden af anderledes spiloplevelser klar til dig. /**Markus Ruus Jensen**

## Det er fandeme godt

Jeg er en gammel gamer. Ja, det vil sige jeg har rundet de 40, så jeg har tygget mig gennem en del spilmagasiner over årene. Fra de vittige til de prætentøse og de dårligt oversatte til de deciderede pinlige skrevet af fans. Efter at have fulgt jer gennem de seneste par år, så må jeg indrømme at Gamereactor er ved at blive drøn professionelt. Jeres sprog er levende, beskrivende og poetisk i stedet for dræbende kedeligt og forklarende. Tak for en masse gode timer og bliv endelig ved med at overraske mig. /**Severin Andersen**

# releasedato 9.1



Køb den bl.a. i **FONA**

## Tempo\_Liste

### RYGTE SPALTEN

#### Killer Instinct 360

Peter Moore bekræftede for nyligt at to endnu ikke annoncerede Rare-spil lanceres til Xbox 360 i løbet af år 2006. Han vil ikke sige noget om hvilke spil der reelt er tale om, men noget kunne tyde på at det bliver et nyt Banjo & Kazooie-spil samt Killer Instinct.

#### Shenmue 3

En fortsættelse af Shenmue-serien står øverst på rigtig manges ønskeliste og nu lader det til at der måske sker noget. Sega havde forleden inkluderet Shenmue 3 på en af deres lanceringslister, men så snart en hurtig journalist gjorde opmærksom på det, blev spillet igen fjernet og undskyldt som en fejl.

#### Forsinket Playstation 3

Indtil videre har verden ikke set et eneste spilbart PS3-produkt, og derfor begynder både spiljournalister og analytikere nu at tro, at der er tale om en lancering i starten af år 2007. Sony selv siger naturligvis intet, men noget tyder på at firmaet slet ikke er så langt i sine planer som først antaget.

#### Tekken Tag 2 til PS3

Dem der ikke lider af hukommelsestab, kan muligvis huske de ekstremt flotte Tekken-billeder fra PS3-demonstrationen af hvad der dengang ryktes at være Tekken 6. Nu viser det sig at der måske i stedet har været tale om Tekken Tag Tournament 2, der ifølge rygterne kommer til at indeholde samtlige figurer fra de tidligere spil og understøtter op til fire spillere samtidig.

#### Zelda på Nintendo DS

Ifølge vedholdne rygter, så tyder alt på at Link ikke bare skal en tur forbi GameCube i Twilight Princess. Han skal ifølge vores oplysninger også være stjernen i et nyt Nintendo DS-spil, der benytter sig af alle maskinens features.

#### Skræk på Xbox 360

Nej, det er ikke et nyt Silent Hill-spil Konami arbejder på, men i stedet noget helt nyt. Hverken holdet eller selve Konami vil af- eller bekræfte rygterne, men noget tyder på at Xbox 360-fans kan glæde sig til et blodrygende gys.

#### Revolution i juni

Nintendo Revolution lander i juni måned, hvis man skal tro de mange kilder fra detailhandelns rygtespredende personale. Nintendo regner med at lancere konsollen op alle tre markeder samtidig.

#### Virtua Fighter til PSP

Sega skal angiveligt være godt i gang med et Virtua Fighter-spil til Sonys PSP. Det vides ikke om spillet er et remix af de tidligere udgaver eller om der er tale om et helt nyt spil.



## De første screens fra John Woos Stranglehold Instruktøren bag Hard Boiled laver en opfølger... i spilform!

Action-instruktøren John Woo, der har stået bag film som Face/Off, Hard Boiled og The Killer, går nu for alvor ind i spillindustrien med hans produktionsselskab Tiger Hill Entertainment og firmaets mest ambitiøse projekt til dato, nemlig spillet Stranglehold, der lanceres til Pc, PlayStation 3 og Xbox 360. Stranglehold er et actionspil, der ses fra en tredjepersonsvinkel og som udspiller sig i

henholdsvis Hong Kong og Chigago. Spillet kommer til at indeholde mange af de elementer, der gennem tiderne er blevet synonym med netop John Woo og skuespilleren Chow Yun-Fat (Crouching Tiger, Hidden Dragon) vender tilbage som inspektør Tequila fra Hard Boiled (1992). Der er vist ingen tvivl om at spilfanatikere med hang til Hong Kong-action kan glæde sig.

Selve udviklingen står Midways Chigaco studie for, og det er dem der i sin tid skabte det hurtigt glemte, men yderst velfungerende Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy til PlayStation 2 og Xbox, hvilket lover rigtig godt for den spilmæssige side af sagen. Vi rejser i den kommende måned en tur til USA for at snakke med holdet bag spillet og naturligvis John Woo selv.



Inspektør Tequila vender tilbage for at uddele flade og skyde forbrydere i Stranglehold, der er den spilmæssige opfølger til John Woos 1992 actionfilm Hard Boiled. Det er Midway der står for spillet.





Crysis trækkes af firmaets egen Cry Engine 2.0, der med lækkevis af polygoner og detaljer, viser hvordan fremtidens actionspil skal se ud. Det er i første omgang annonceret til Pc, men vi forventer også at der kommer konsolversioner.

## Crytek annoncerer actionspillet Crysis

### Holdet bag det fabelagtige Far Cry vender tilbage

Far Cry var et gennemført actionspil med en fremragende teknisk side, det kan de fleste spiljournalister være enige om. Og med udsigten til Crysis, et spil der trækkes af firmaets helt nye Cry Engine 2.0, er der endnu engang lagt i kakkellovnen til et ordentlig rabalder af en action oplevelse.

Et uidentificeret objekt styrter ned på en ø i Stillehavet. Det er ikke et meteor, eftersom at skaderne ikke er specielt omfattende og derfor sendes grupper fra henholdsvis Nordkorea, Kina og USA til øen. Du indtager rollen som Jake Dunn, lederen af en hemmelig amerikansk operation, der har fået til opgave at finde ud af, hvad der er styrtet ned på øen

samtidig med at en direkte konfrontation med Nordkorea helst skal undgås. Det betyder at du i Crysis kommer til at snige dig en del rundt, men når den udenjordiske race for første gang viser deres ansigt, så er de tre grupper af soldater nødt til at finde sammen om en større sag.

Spillet, der som sagt trækkes af den solide Cry Engine 2.0 ser imponerende ud. Både lokaliteterne, dine soldater og naturligvis fjenderne er læsset med polygoner og detaljer. Grene kan knækkes, fodspor sættes i det tykke græs og skudhuller placeres på ethvert tænkeligt objekt. Crysis lanceres i slutningen af året til Pc og du kan godt glæde dig.

## Tempo\_Nyheder

### Splinter Cell: Double Agent forsinkes

Ja, det lød for godt til at være sandt og det er det også. Splinter Cell: Double Agent er ikke på gaden i marts måned som først ventet, men i stedet udsat til september. Disse sørgelige nyheder kunne Ubisoft meddele i deres finansielle rapport, der kom på gaden i går. Grunden skulle angiveligt være at holdet gerne vil bruge mere tid på at pudse produktet af, afvente salget af Xbox 360-konsoller og dermed gøre det muligt at lancere alle konsolversionerne samtidig. Så Splinter Cell-fans verden over må altså vente lidt længere.

### Medieval 2: Total War annonceret

For rigtige strategi-fans er Total War-serien ikke til at komme uden om. Det dybe taktiske spil med den overdådige grafiske overflade er en favorit hos de fleste Pc-spillere og derfor vil de også blive glade for at høre at opfølgeren til



Medieval: Total War er undervejs. Medieval 2: Total War er toer med alt hvad den kan trække. En forbedret og udvidet campaign multiplayer del, endnu bedre grafik og muligheden for at kommandere rundt med en hær på over 10.000 soldater. Toeren indeholder episke slag i hele Europa samt kampe i det hellige land, Amerika og mod aztekerne i Sydamerika. Medieval 2: Total War lanceres i løbet af vinteren 2006 på Pc.

### Sam Raimi snupper Siren-retighederne

Instruktøren bag film som Evil Dead og Spider-Man 1 & 2, har netop sikret sig rettighederne til at lave film bygget på Sonys mytiske og skræmmende Forbiden Siren-spil. Ifølge det amerikanske filmmagasin Variety vil Sam Raimi fungere som producent på den kommende film. Den japanske premiere er planlagt til februar. Den amerikanske udgave af filmen, der i stil med The Ring og Dark Water, indspilles i Amerika med amerikanske skuespillere, skabes i samarbejde med spillets oprindelige producer Keijichiro Toyama, mens manuskriptet skrives af Michael Gorden, manden der seneste har lavet en adaption af Frank Millers 300 til det store lærred.

### Resident Evil 4 lanceres til Pc

Det startede som et rygte i PC Gamers rygtespalte, men har siden vokset sig så stort, at Capcom nu er nødt til at indrømme, at Resident Evil 4 er på vej til Pc. Firmaet kan dog med det samme afkræfte rygten om at det er Capcom selv der står for konverteringen. Det bliver i stedet et tredjeparts-produkt. Indtil videre er det bekræftet at Pc-udgaven af Resident Evil 4 lanceres i Europa, men det vides ikke om udgaven er en konvertering af det originale GameCube-spil eller om der er tale om PS2-versionen som blev lanceret i november sidste år.

### Atelier Iris: Eternal Mana kommer til Europa

Atelier Iris, der har fået flotte karakterer og udtalelser med på vejen i Japan og USA, er på vej til Europa, det kan japanske Koei her morgen meddele. Atelier Iris: Eternal Mana lanceres d. 17. marts og det er det sjette kapitel i serien og dermed samtidig det første der udkommer på disse breddegrader. Er du fan af spil som bl.a. Disgaea: Hour of Darkness og rollespil i særdeleshed, så er der ingen vej uden om Atelier Iris.

### Bethesda tager sig af Star Trek

Amerikanske Bethesda Softworks, der nok er mest kendte for deres arbejde med The Elder Scrolls-serien, har netop meddelt, at de er i gang med Star Trek-titler kaldt Star Trek: Legacy og Star Trek: Tactical Assault. Førstnævnte vil blive lanceret til Pc og Xbox 360, mens den anden vil indtage henholdsvis PSP og Nintendo DS. Bethesda har sikret sig retten til at lave spillene ovenpå en lang og beskidt slåskamp mellem Viacom (der har rettighederne til Star Trek) og udgiveren Activision, der altså endte med at Bethesda nu har dem.

### Condemned: Criminal Origins til Pc

Efter nogle måneder i uvished lader det til at Xbox 360-lanceringsspillet Condemned: Criminal Origins, der på den mest mesterlige måde leverer en dystert og skræmmende oplevelse FPS-oplevelse, er på vej til Pc. På Segas tyske site har webmasteren netop lagt en nyhed op, der fortæller at Condemned: Criminal Origins udgives på Pc d. 31. marts. Spillet er udviklet af Monolith, der kendes for spil som F.E.A.R. og No One Lives Forever.

## Tempo\_hardware

### Ny, smukkere Nintendo DS

Nintendo henter inspiration fra Apples stilrene produkter

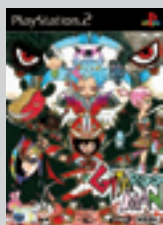
Der har længe været tale om at Nintendo arbejde på en ny model af Nintendo Ds, og det har nu vist sig at være sandt. Modellen hedder Nintendo DS Lite og lanceres i Japan d. 2. Marts. DS Lite vejer 218 gram i forhold til originalens 275 gram og en noget mindre (specielt en del tyndere, forhåbentlig) Designet syntes inspireret af Apples iPod og ser en hel del mere stilrent og indbydende end originalen. Der findes endnu ingen lanceringsdato for udgivelsen af maskinen her i Europa, ligesom der heller ikke findes en pris på maskinen, men vi forventer at den bliver dyrere end den udgave der i øjeblikket står på hylderne. Men lad os nu se...



## Tempo\_Liste

### FIRE FEDE SPIL TIL RYTMEDEMONEN

Musik gør dig glad, det gør disse musik-spil også



#### Gitaroo Man

PS2

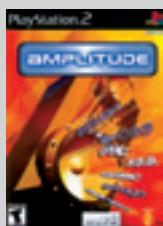
Et genialt kontrolsystem forvandler de to analogsticks til en kosmisk guitar hvis toner, du så skal mestre. Spillet er ligeså syret som det lyder, men følelsen af at tvinge musikken ud af dit instrument er sjældent oplevet så overbevisende.



#### Frequency

PS2

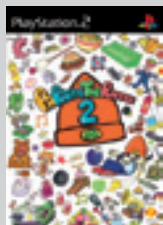
Amerikanske Harmonix, har på forunderlig vis formået at sammenkrue en oplevelse, der lader dig remixe adskillige forskellige musiknumre til dit helt eget soundtrack. Det bliver ikke meget mere vane-dannende end dette her.



#### Amplitude

PS2

I fortsættelsen til Amplitude er det blødt op for timing, hvilket ikke gør spillet lige så vanedannende som originalen. Muligheden for at spille mod venner over nettet, gav dog spillet helt nye dimensioner. En ægte klassiker fra Harmonix.



#### Parappa the Rapper 2

PS2

Som opkommende rapstjerne i en papirstynd solstråle verden, skal du ved optjene respekt ved at lære rap-kunsten af de forskellige senseis. Loppemarkedets rastafari frø og Master Onion fortjener i den grad at få deres egne spil. Yo!...der...

## Tempo\_Liste

PS3

Sony opdaterer det japanske site med lidt gulf



### De første glimt af fremtiden Japans første seks titler er afsløret!

Det lader til at Sony langt om længe er begyndt at lade informationerne om deres lanceringsspil til PlayStation 3 sive ud. I hvert fald kan man på firmaets japanske site finde en liste over seks spil der alle siges at være lanceringsspil. Ifølge listen vil Genji 2, Angel Rings, Monster Carnival, Everybody's Golf 5, Gran Turismo Series og The Eye of Judgement alle være spil der forventes på gaden i forbindelse med lanceringen af PlayStation 3 i Japan.

EKSKLUSIVT!

# Giganternes kamp

Vi mødte Fumito Ueda til en snak om helte, vandrende kolosser og frygten for ikke at leve op til forventningerne

#### Modsat helten i Ico, så syntes karakteren i Shadow of the Colossus at være mere normal - hvorfor det?

- I vesten, f.eks. Europa og USA, er det vigtigt, at den spilbare karakter er en person man kan relatere til. De typiske japanske karakterer, de lidt farvestrålende og fantastiske, slår ikke så godt igennem i andet end Japan, så for at give spillet et globalt fingeraftryk, blev han lidt mere nedtonet. Det var dog ikke et bevidst designvalg, men mere noget der bare skete som historien blev skabt.

#### Der er ingen fjender, gåder eller opgaver ud over de enorme kolosser. Var du ikke bange for, at spillet ville blive ensformigt?

- Der er en vis form for ensformighed i spillet, men jeg tror ikke spillere vil kede sig. Landskabet skifter hele tiden facon, design og udtryk. Du ser reelt ikke det samme to gange, og det er uendelig detaljeret. Spilleren motiveres af jagten på kolosserne. Når han har dræbt den ene, så er han klar til at se, hvordan den næste ser ud.

#### Ico er et kult-hit og en pris-støvsluger, der bruges som referencepunkt af mange spillere og producere. Var det med dirrende hænder, at I gik i gang med et nyt projekt?

- Den frygt vi havde, gik ikke så meget på hvor godt Ico var blevet modtaget, selvom holdet naturligvis gerne vil lave et spil, der fik samme respekt og anerkendelse. Presset kom fra det faktum, at vi ikke ville lave en decideret fortsættelse, så prøvelsen lå faktisk i at lave noget helt anderledes. Ikke bare anderledes i forhold til Ico, men også i forhold til, hvad der ellers findes på markedet.

#### Du har beskrevet kolosserne som enorme Zelda-huler vendt på vrangen - hvad mener du med det?

- I SotC er kolosserne omdrejningspunktet for hele oplevelsen. De er omvendte gåder, en slags Zelda-hule vendt på vrangen, hvor

du kravler uden på og klarer dig gennem de mange farer. Jeg tror aldrig der har været et spil, der har gjort præcis det samme. Som spilleren gennemfører hulerne (kolosserne), bliver de gradvist mere komplicerede og krævende.

#### Der er ingen radar i spillet til trods for dets størrelse. Er der en chance for at man bliver væk i det hele?

- Jeg tror at spilleren vil elske de store vidder. Det er en helt ny feature i spil. Der er måske nogle, der vil føle sig fortabt fra tid til anden, men så behøver de bare at løfte sværdet mod himlen og mærke den rumlen der går gennem sværdet og så følge lyskilden. SotC giver dig også en helt ny mulighed for at udforske landskabet fra hesteryg.

#### SotC er langt mere action-orienteret end Ico, og derfor også langt sværere at spille - er det et helt nyt publikum, du sigter efter?

- Vi forsøger at skabe noget, der på en og samme gang vil appellere til de mange fans af Ico, der sidder derude, samtidig med at et lidt bredere segment også vil have lyst til at spille det.

#### Der er visse ligheder i forholdet mellem Ico og Yorda, der går igen i SotC, f.eks. at helten ikke kan kommunikere med sin tilsyneladende døde kæreste/partner. Hvorfor valgte du denne indgangsvinkel til spillet?

- Jo mere snak der er, jo mindre virkeligt bliver det. Når spillet kommunikerer til dig i stedet for nogle karakterer, så bliver oplevelsen mere ægte. Det er spillet der snakker til dig, ikke karaktererne. Det giver plads til fortolkning. I dag udspæles plottet for meget, det giver for mange svar. Shadow of the Colossus er nærmest det modsatte.

Fumito Ueda er designer og producer på Shadow of the Colossus. Han har tidligere stået bag Ico, der i forbindelse med udgivelsen af SotC, bliver genudgivet til budgetpris. Ueda overvejer i øjeblikket hvad hans næste spil skal handle om.



## Tempo\_Liste

### SPIL KALENDEREN

De vigtigste datoer

**1 februar** Tanggaard modtager nøglen til hans og nye 140kvm store hus og forsvinder derfor fra jordens overflade i en uges tid, for at male, slibe og skære det nye hjem til. Vi ønsker ham al held og lykke.

**3 februar** Namcos sjove og helt igennem skæve opfølger til Katamari Damacy kaldet We Love Katamari lanceres til PS2.

**10 februar** Det velkendte brødrepar Mario og Luigi slippes løs i deres nye Nintendo DS eventyr kaldet Mario og Luigi: Partners in Time. Vi har anmeldt spillet længere inde i magasinet. Det er i øvrigt også samme dag at Marios syvende fest sparkes i gang på GC.

**10 februar** Petroglyphs længe ventede Star Wars-spil Empire at War, indtager butikkerne og muligvis også en masse Pc'ere landet over.

**17 februar** Hvis du endnu ikke har fået spillet Ico, så har du nu chancen. Sony genudgiver Fumito Uedas sælsomme og yderst fængende eventyr denne dag. Nå ja, og så er der naturligvis også lige Shadow of the Colossus, der naturligvis pryder forsiden og som er anmeldt længere inde i bladet.

**22 februar** Vores svenske kollega tager turen til England for at se nærmere på Human Heads kommende actionspil Prey. Vi har mere om det i vores marts-udgave.

**24 februar** Det ser sort ud den 24 februar og det er fordi Criterion denne dag slipper deres elegante, vold-somme og yderst smukke actionspil. Vi har naturligvis ladet det snurre i maskinen. Læs anmeldelsen længere inde i magasinet.

**24 februar** Codemasters sender TOCA Race Driver 3 ud på hylterne landet over. Spillet lanceres til PS2, Xbox og Pc.

**3 marts** Opfølgeren til actioneventyret Drakengard, nu påklisteret et total, letter og flyver ud på hylterne. Spillet lanceres af Ubisoft i samarbejde med Square Enix.

**10 marts** Burnout Revenge udsendes til Microsofts Xbox 360 og vi gør klar til at smadre os vej gennem det. Du tør ikke møde os online.

**17 marts** Jack Bauer vender tilbage for at redde verden endnu engang i 24: The Game, der varetages af Sonys Cambridge Studie.

**24 marts** Hvis alt ellers går som det skal, så skulle denne dag gerne byde på Timeshift, Megaman Powered Up, Final Fight Streetwise, Key of Heaven, Samurai Warriors: State of War og Worms Open Warfare. Men mon ikke mindst et af dem forsinkes?

OBS! Datoerne kan ændre sig uden varsel



## Episk succeskrig

### Tre hurtige om hvorfor Gears of War holder

#### Epic + Unreal 3-motoren

##### Blødende smukke miljøer og enorme monstre

Der er en grund til at gud og enhver mand i disse år køber rettighederne til Epics Unreal 3-motor – og grunden er enkel: Unreal 3-motoren er en teknisk bulldog, der æder alt du smider efter den, uden nogensinde at blinke. Firmaets Unreal Tournament 2007 er en tydelig indikator af, hvad der er muligt med fremtidens teknologi, og med Gears of War trækkes der for alvor på kræfterne i Xbox 360. Vi forventer intet mindre end et udpræget sans for detaljer. Glæd dig til et overdådigt lydbillede, når du spiller Gears of War.

#### Jesper Kyd + et keyboard

##### Fabelagtige toner og solide temaer

Danske Jesper Kyd, der i sin tid skabte musik på Amiga og leverede tonerne til den tids mest kendte hjemmebryggede demoer, står for musikken i Gears of War, hvilket betyder, at det soniske element allerede er sikret. Jesper har de seneste år kreeret musikken til Hitman, Robotech: Invasion og dele af Splinter Cell: Chaos Theory, og har en udpræget sans for detaljer. Glæd dig til et overdådigt lydbillede, når du spiller Gears of War.

#### Xbox Live + Co-op

##### To maskiner, to joypads

Gears of War er først og fremmest et singleplayer-spil, men det betyder ikke, at Cliffy B. og drengene hos Epic, ikke har forsøgt at kæle for multiplayer-elementet. Resultatet er en lækker Co-op-mode, der lader dig spille hele singleplayer-kampagnen igennem med en ven via Xbox Live. Den ene spiller tager kontrollen over Dom, mens den anden tager sig af Markus Phoenix. Der er uden tvivl lagt i kakkelloven til nogle hæsblæsende aftener. Vi glæder os som små børn.



## Fem minutter med...

Nicolai F. Grønborg, Adm. direktør og medstifter af Zero Point Software

### Din første konsol var?

- Det må være PlayStation, der efterhånden er ved at være en smule outdated. Jeg købte den udelukkende for at banke min bror i Tekken 3, hvilket ikke altid gik som planlagt, så derfor blev det da også til et par racingspil hen ad vejen.

### Det første spil du købte?

- Hvis de gamle Game & Watch-spil falder indenfor denne kategori, så var det et kæmpestort håndholdt gult Pacman-spil med en lille skærm. Det var i den spæde start inden C64'eren blev udbredt, og den bringer da også mange nostalgiske minder frem igen.

### Hvad spiller du i øjeblikket?

- Desværre er tiden som regel imod mig, men lykkes det, falder valget på Battlefield 2, F.E.A.R. online samt GTR, hvis humøret er til en gang racing.

### Det mest overvurderede spil?

- Jeg er ked af at sige det, men Doom 3 havde inden sin udgivelse afgivet en større mængde hype, og jeg havde da også selv store forventninger. Desværre så var det kun de første 20-30 minutter, jeg syntes der var underholdende. Herefter var det praktisk talt det samme forudsigelige level design og gameplay, hvor en eller anden havde slukket alt lyset.

### Hvad er dit seneste spillkøb?

- F.E.A.R. og Quake 4 - begge ret underholdende spil. F.E.A.R. var godt og nogenlunde som jeg forventede, men Quake 4 gav mig den største positive oplevelse. Udviklerne har været overraskende tro mod serien, så selvom det er et noget arcade gameplay i forhold til lignende

udgivelser i dag, så retfærdiggøres det på flere andre områder.

### Det mest underurderede spil?

- System Shock 2 (1999) har fået flotte anmeldelser gennem tiden, men solgte desværre ikke i en fortjent målestok. Forkert markedsføring samt at spillet var forud for sin tid, er områder, der blandt flere har fået skylden. Der er måske mulighed for en oprejsning, da Electronic Arts for nylig har ansøgt om trademark for navnet, så mon ikke vi kommer til at se en træer inden for et par år.

### Verdens køligste spilkarater?

- Max Payne, ingen tvivl om det. Finske Remedy har gjort et fremragende stykke arbejde med serien af samme navn. Der er lagt et væsentligt og flot stykke arbejde i karakterens baggrund, følelser og mood, så spilleren uden de store problemer kan identificere sig med - og sætte sig ind i rollen - som den belastede, men hårdføre politimand, Max Payne.

### DS eller PSP?

- Selvom jeg ikke specielt meget bruger håndholdte konsoller, så ville valget nok falde på en PSP, da den ser ud til at have cool add-ons som WIFI samt muligheden for at afvikle mp3 og film.

### Hvilke hobbyer har du?

- Jeg har i mange år haft lyd og musik som hobby og er heldig nok til i dag, at kunne besidde disse roller hos Zero Point Software. Jeg fulgte lidt med fra sidelinien hos danske ITE i 2001, hvilket for øvrigt gav mig et spark i retningen af lyd og musik.

Nicolai arbejder sammen med kollegerne hos Zero Point Software på en præsentation af Project IM.

## MÅNEDENS MINUS

### Debug-spil

Okay, nu har vi ikke længere problemer med brændte skiver, men hvorfor skal vi sende vores maskine til den anden ende af verden for at få nye spil? Microsoft?

### Screens uden HUD

Vi ved godt at det nok bare er en GR-mantra, men vi vil have at vores læsere ser screen-shots fra spillet, der rent faktisk også er fra spillet - er det for meget at forlange?

### DSB og HT

Du har seriøst ikke lyst til at tælle timerne du har siddet og gloet på en vinterkold station i januar måned... suk.

### Servere der restarter

Et overførelsesul på en time og en server der konstant går ned. Vi er godt på vej til at henrette GR's web-master.



### Shadow of the Colossus

Først så spillede Tanggaard det, så tog Henrik over og så skulle Nielsen også igennem det. Arets eventyr, uden tvivl.

### PSP-debug

Efter et halvt års ventetid, fik vi forleden vores PSP-debug, hvilket betyder at vi endelig kan få fingrene i spillene før de udgives. Vi glæder os...

### Varmeblæser

Så er det slut med at slå kuskleslag i håbet om at få varmen tilbage i kroppen.

### Nintendo DS lite

Mindre, flottere, lettere og med en skarpere skærm. Nintendo DS Lite vil uden tvivl blive en kæmpe succes og vi skal have en så snart det bliver muligt. Var det i marts måned?

### Resident Evil 4

Julen blev brugt på at gennemføre Capcoms mesterlige gyserepos endnu engang og vi er ikke i tvivl: Det er det bedste spil i år 2005. Nu venter vi bare på den over-dådlige fortsættelse...

### OutRun 2

Bare tanken om igen at skulle suse ned ad de brede boulevarder, får mundvandet til at løbe. Passing Breeze, tak.

### Dreamcast

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

### E3

Måske nu uden plastikpatter

## MÅNEDENS PLUS

## Tempo\_GRTV

## GRTV KRAVLER UD AF SIT VINTERHI

Ana er tilbage på pinden og klar til at give dig masser af spændende spil-tv på nettet



Vinteren har et godt tag i Danmark, det blev ikke til en hvid jul, men et koldt og hvidt nytår i stedet. Jeg håber, at alle er kommet godt ind i det nye år med deres dyrebare spillefingre i behold, og uden alt for mange tømmermænd. Det har været hårdt for alle som arbejder og går i skole, at møde op efter kun én dag, hvor man kunne pleje sine velfortjente tømmermænd - det er altid en svær opgave at komme ind i sine gamle rutiner igen efter nytåret. Det er som om tømmermændene ikke vil slippe sit tag, og det at stå op om morgenen for at tage på arbejde og i skole bliver et større projekt end normalt. Man burde have en hel måneds juleferie, hvor man kan gå i dvale under sin dyne med sin joypad i hånden.

Det er to måneder siden det sidste Gamereactor-magasin kom på gaden, og mange tror måske, at vi har holdt forlænget juleferie, men hvis man trofast har logget sig ind på vores hjemmeside, er det tydeligt at se, at der ikke har været et stille øjeblik i redaktionen. Det samme gælder for GRTV. I har kunnet sidde trygge ved jeres PC'er hjemme i varmen og vide, at hvis man havde brug for lidt nyt fra gamingfronten, så var GRTV kun få tastetryk væk. Der har været en masse spændende anmeldelser, bl.a. King Kong, Sonic Rush og Need For Speed. Jesper Nielsen har også været en tur i Japan og hørt lidt om 99 Nights og Dead Or Alive 4, Thomas Tanggaard og Steen Marquard har været inde over og fortalt lidt mere om årets kåringer og hvad de indebar.

For at I kunne hygge jer lidt over jul og nytår lavede jeg et julespecial i to dele, hvor der blev vist en masse klip fra året der gik, og lige i starten af det nye år, hev jeg Tange og Jesper ind for at fortælle jer lidt om, hvad de ser frem til i år 2006. Julius, min medvært, var til Van Bowls Master 2006, hvor han fik et eksklusivt interview med skaterlegenden Tony Alva. Julius var også ude og dække det første Danish Metal Awards for GRTV, og lige for nylig har han interviewet Mortito i forbindelse med hans nye plade.

Et nyt fantastisk år med udsigt til en masse spændende tiltag på gamingfronten er lige startet. Med Gamereactor og GRTV ved din side, vil du altid være på kant med, hvad der sker i den store vide verden.

**\_Ana Fugl**

Få op til 40 % hurtigere  
spilydelse og fantastisk  
surroundsound med hovedtelefoner

**Sound**  
**BLASTER**



**Xtreme Fidelity™**  
**Hear it and Believe**

*Opgrader dit lydkort til Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS  
og nyd den hurtigste, mest fantastiske spillyd nogensinde!*



Check det ud på [europe.creative.com/xfi](http://europe.creative.com/xfi) **CREATIVE**



## God kontrol XBOX 360-JOYPAD

Skal du ud og have et joypad der ikke kommer fra Microsoft selv, så går du ikke galt i byen med Joytechs Neo Se Advanced Controller, der med placeringen af start- og back-knappen under den ene styrepind, sikrer at du ikke hele tiden rammer den såkaldte Ring of Light hele tiden. Joypaddet er designet i et slidstærkt og lækkert design.

# Fede gadgets

Vi snuser os frem til de absolut sprødeste joypads, telefoner, LCD-fjernsyn og meget mere...

Nu sker det. Fremover vil Gamereactor hver måned stille skarpt på det elektronisk isenkram, som vi føler at du ikke bør kunne leve uden. Vi tester mobiltelefoner, spiller spil via LCD-fjernsyn og projektorer og morer os over alle de specielle og anderledes gadgets som findes derude.



## Biografens mester PROJEKTOR

Sony HS-60 har den rette størrelse til at placere den, hvor end du vil. Den er så lille og larmer så ufatteligt lidt, at den nemt kan placeres midt i stuen, hvis det skulle være. Med en tredobbelt LCD-skærm, bliver farvegengivelserne noget af det bedste, og billedgengivelsen er både klar og skarp. Den digitale HDMI-indgang hører fremtiden til, som sikrer den bedste overførsel af billede og lyd fra DVD-afspilleren. Hjemmebiografen vil næsten være komplet med Sony HS-60.



## Endnu en bid af æblet MULTIMEDIAEFSPILLER

Nu er den populære iPod så kommet med en ny version, der kan afspille video. iPod Video viser utroligt flotte farver, men at se en hel film på det lille display, er alligevel at lege med ilden. Den er dog perfekt til små video-filer, som kan samles ét sted. iPod Video kommer i to udgaver, både i 30 GB og 60 GB, og du er nødt til at have den store, hvis alle dine filmklip skal være der.



## Så er der styr på det hele RAT TIL PLAYSTATION 2

Ja, vi ved det godt. Logitechs mesterlige Driving Force Pro er ikke nyt længere, faktisk langt fra. Det er dog stadig det bedste rat, der nogensinde er sluppet til PS2, og det er et absolut must, når du skal bruge din fritid sammen med Gran Turismo 4. Det gummielagte rat, det veludførte design, den ekstremt gode tyngde og mulighed for et 900-graders rat-udslag, samt de ondsksfulde speeder- og bremsepedaler, lokker os gang på gang tilbage til den virtuelle racerbane.

## Kvalitetens bedste ven HD-DVD AFSPILLER

Har du et fjernsyn med mulighed for HDTV, der bare hader din DVD-afspiller og dens usle lavoploselige signal? Så har du brug for en HDMI-kompatibel DVD-afspiller med indbygget billedskalering, der automatisk forbedrer billedet og giver dig illusionen af, at DVD-billedet faktisk leveres i en højere opløsning end 540 linier. Pioneers 868 og den smågeniale efterfølger 989, gør præcis det, og er derfor i øjeblikket verdens mest værdsatte DVD-afspiller. Mens du venter på HD-DVD, er dette en nødvendighed for Plasma- og LCD-tv-ejere.





### Det kridhvide vidunder SPILLEKONSOL

Vi er nærmest ikke blevet færdige med at beundre det originale, bærbare widescreen-vidunder, som Sony lancerede i september, før vi endnu engang skal til at finde en pakke Kleenex frem. Sonys Ceramic White PSP leder tankerne hen på Apples hvide og ekstremt succesfulde iPod, hvilket er en dårlig ting. Funktionsmæssigt er maskinen identisk med det sorte monster fra sidste år, men netop fordi den er hvid, er det ikke til at se fedtefinger på den - hvilket gør det eftertragtet. Vi slipper ikke vores nye redaktionsdarling af syne, og det kommer du heller ikke til, hvis du investerer i den.

### Musik i nye folder MOBILTELEFON

W900 bliver den noget så originalt kaldt og har stort set de samme funktioner som sine Walkman-forgængere. Den gode nyhed og forskel er, at W900 er med 3G. Så i princippet skulle det være muligt at downloade sin musik til afspilleren direkte fra mobilen. Musikdelen er god og præcis, som vi kender den fra de tidligere musikmobiler. Kameraet har gode 2-megapixel og et uundværligt autofokus, hvilket gør den bedre end konkurrenterne.



### Virkelig smukke billeder DIGITAL KAMERA

Canons seneste skud på stammen i Ixus-familien, er et lækkert lille kraftthuss proppet til randen med masser af vigtige funktioner. Kameraet er omgivet af et slidstærkt og lækkert metal-design, tager 7.1 megapixel store billeder, har 3x optisk zoom, og kameraets gigantiske og knivskarpe 2.5 tommer LCD-display, gør Ixus 750 til en vinder blandt de mere kompakte kameraer. I øjeblikket indeholder redaktionens kamera billeder af Tanggaard med cheddar rendende ned af kinderne. Ixus holder.



### Street Fighter Guile FIGUR

Amerikanske Sota Toys, der også har haft en finger med i spillet når det kommer til World of Warcraft-figurerne, har sat sig for at lave figurer af samtlige karakterer fra Street Fighter. På nuværende tidspunkt er der 15 figurer på gaden, mens yderligere ti er i produktion. Figurerne er godt håndværk og kan stilles i alle tænkelige positioner, og til 150 kroner stykket er de nærmest fund til den pris. Køb en enkelt eller køb dem alle, det er helt op til dig. Vi skal have hele dynen...



### Klar TV-tale LCD-FJERNSYN

Hvis du rigtig skal være klar til den store HDTV-bølge, så kan du ikke komme udenom Samsungs nyeste skud på stammen. Et 40" Widescreen, der er mere end klar, parat til HDTV. Det er hvad, Samsungs LE-40M61B blandt andet kan blære sig med. Fjernsynet er forsynet med indgange til næsten hvad som helst. Der er en HDMI-indgang til digital billede- og lydoverførsel, samt PC-indgang, så computeren kan tilsluttes direkte til fjernsynet. Man må sige, at det er perfekt til den nye generation af spillekonsoller.



## Bærbart lyd

### PSP-HØJTTALERE

Slut med den egocentriske lyd i høretelefonerne på den lille PSP. Smart nyt tilbehør til den lille bærbare spilkonsol giver dig nu muligheder for at rigtigt at genere eller glæde dine omgivelser, alt efter omstændighederne. Logitech Playgear AMP er et småt transportabelt højttaler-system, som du kobler til PSP'en med en enkel ledning. Så kan filmen nydes med en velfungerende og god lyd. Det er også muligt at tage konsollen i hånden, mens den stadig er tilknyttet højttalerne, så dine spil virkelig kan høres på lang afstand. At gå rundt i det transportable Liberty City eller fræse afsted på de trafikfyldte veje med lyden bragende ud af de små højttalere gør virkelig spiloplevelsen bedre. Hvornår man præcis har lyst til at slæbe ekstraudstyr i form af højttalere med, må så være op til én selv. Men det er jo altid godt, at muligheden nu er der.



## En af de tunge drenge

### MEDIAAFSPILLER

Selv om udseendet snyder, så er dette ikke bare en iPod plagiat. Creative har virkelig kreeret nye funktionelle ideer, som iPod'en ikke kan følge med Creatives nye Zen Vision:M. Aldrig har en afspiller været så villig til at tage imod så mange forskellige filtyper. Både DivX, XviD og MPEG-4, 2 og 1 kan afvikles. Det vil sige, at de fleste film kan få adgang til herlighederne på afspilleren - også DVD-film. Når det hele så vises i 262.000 farver, går man ikke galt i byen, og det er endda i forhold til iPod Video med små 64.000 farver.

## Mobil med plads

### MOBILTELEFON

Plads er der nok af på Samsungs nye mediemobil Samsung I300. Faktisk er der hele 3 GB af slagsen, og det må stå for en direkte konkurrent til MP3-afspillerne. Med den indbyggede harddisk er der masser af plads til musik, film og billeder, og hvis det ikke skulle være nok, kan I300 udbygges med et hukommelseskort. Det hele bliver styret af Windows, som er mediemobilens styresystem. Skærmen understøtter flotte 262.000 farver og de bliver vist på en 2,0" stor skærm. En solid mobiltelefon til dem der vil have det hele et sted.



## Få en intelligent løbetur

### LØBESKO

Løb dig en intelligent løbetur med Adidas' nye løbesko Adidas\_1. Intelligens Level: 1.1 - det var Adidas' planer, da de i første omgang kom med verdens første intelligente sko, Adidas\_1. Den er nu kommet i en ny udgave i flere forskellige farver, der passer både til mænd og kvinder. Den intelligente sko indstiller sig selv til at passe den enkeltes løbestil og behov. Ved et hårdt underlag sørger en masse små sensorer for, at stødpuden bliver blodere, og omvendt ved et blødt underlag. Nu er der vist ingen undskyldning for ikke at løbe længere.

# Game reactor GADGETS



FRISKE GADGETS NYHEDER  
[WWW.GAMEREACTOR.DK/GADGETS](http://WWW.GAMEREACTOR.DK/GADGETS)



FREESTYLE  
WEB GAMES

## CHALLENGE YOUR FRIENDS

Gi' dine venner klask i Kit Kat Freestyle Games  
og vind rejser, tøj, film, og chokolade

FYR DEN AF PÅ  
[WWW.KITKAT.DK](http://WWW.KITKAT.DK)



Have a break. Have a...



PIXELERET KÆRLIGHED

## Din (spil)jagt er endelig ovre

Folierede spil, skyhøje priser og skrappelløse eBay-hajer er snart fortid i denne tåbelige branche

Det var jul her forleden, det ved jeg ikke om du lagde mærke til, men i forbindelse med julen, så kunne jeg ikke helt lade være med at købe et par gaver til mig selv. Jeg mener, hvis du ikke kan elske og forkæle dig selv, hvordan kan du så gøre det overfor andre? Så jeg bestemte mig for at forhøre mig selv noget sjældent og dyrt, noget jeg virkelig har haft lyst til at købe i lange tider. Et eksemplar af Ninja Five-O.

Du kender det måske som Ninja Cop, det er, hvis du overhovedet har fået øje på det ekstrem sjældne europæiske eksemplar af spillet. Ninja Five-O er et relativt ukendt Konami-spil fra 2003 til Game Boy Advanced. Det er vanvittigt svært, et virkelig gammeldags action-platformspil i stil med Ninja Gaiden og Bionic Commando. Det er dog, til trods for de mange genbrugte pilelementer, der ikke er set siden 1991, manna fra himlen i forhold til et gammelt, men stadig dunkende spilhjerter. Det siger, lidt ligesom Katamari Damacy eller Shadow of the Colossus, "Hallo, det skal nok gå alt sammen."

Der er bare lige et lille problem. Der er ingen der har spillet det. Og det er ikke fordi folk bare ikke ved, hvad der er godt for dem (tak fordi I fik dræbt Dreamcasten, kraftidioter!), men fordi det nærmest er umuligt at opdrive. Lidt ligesom det er med Disgaea: Hour of Darkness, Nippon Ichis anmelderoste strategispil fra 2003, eller for den sags skyld Gitaroo-Man, et af Koies absolut bedste spil nogensinde, fyldt til randen med tunge guitarriffs og helt ude i skoven karakterer. Det er fabelagtige spil, og de er nærmest umulige at opdrive i deres første og eneste oplag, med mindre du er villig til at sælge din bedstemor og hendes fine porcelæn for at efterkomme de priser som skrappelløse eBay-hajer forlanger.

Eller det vil sige, sådan var det engang. Men det var før et firma fra det sydlige Californien kaldet Game Quest Direct begyndte at røre på sig. De var oprindelig en lille, ret meningsløs kæde af spilbutikker, der altid var ude på at finde en ny vinkel på detailhandlen, så de kunne tjene flere penge.

Så de ringede til Capcom, hvis genudgivelser af Resident Evil 2 og 3 på GameCube var så sjældne, at de fleste eksemplarer gik for et trecifret beløb på eBay og købte rettighederne til at genudgive dem (ifølge rygter for 100.000 dollar pr. titel). Resten er som de siger, historie, og siden hen har firmaer som Atlus, Koei og Sega solgt rettighederne til en lang række af deres spil til Game Quest Direct, og de tidligere omtalte eBay-hajers lille og kunstige verden er nu punkteret. Nu kan ældre spil købes til samme pris som så mange andre spil. Det er også den

### SPIL ELLER TING SOM KOSTER MANGE PENGE



#### Panzer Dragoon Saga

Dette er et af de spil, Game Quest Direct gerne må genudgive. Segas fremragende RPG kom i så få kopier, at det ikke er andet end dedikerede fans der har det derhjemme. Det er den europæiske udgave, der er mest værd. Du skal af med mere end 1000 pund for et eksemplar. Men så får du altså også et meget flot og yderst spilbart RPG



#### Steel Battalion-joypad

Det klodsede Steel Battalion-sæt kostede hund-redvis af dollars, da det i sin tid blev lanceret, og det var oprindeligt meningen, at kontrolløren skulle have været forsynet med et stykke glas henover Eject-knappen. Hvis du ejer dette sæt, så er du seriøst en nørd med for mange penge.



#### Rondo of Blood

Det forsvundne, ikke-oversatte Castlevania fra PC Engine Super CD, er en fantastisk forløber for Symphony of the Night, og det vil, tragisk nok, være et af de spil der koster uhæmmet mange penge på eBay et stykke tid endnu. Er du bare det mindste fan af Castlevania-serien så håber du, som jeg på en genudgivelse.



#### Kizuna Encounter

Dette er givetvis det mest sjældne spil nogensinde, med mindre end 10 kopier bekræftet som værende i samlingen hos de mest hardcore samlere verden over. Det vil aldrig blive genudgivet, men det er der så også en grund til: Det er virkelig skidt! Ja, faktisk totalt til grin.



#### Comix Zone

Den dyreste udgave af Comix Zone er sjovt nok den japanske, hvilket er ret specielt, når det for det meste er den anden vej rundt. Comix Zone udkom til Megadrive og var udviklet af Treasure. Der findes kun 10.000 eksemplarer på verdensplan, hvilket gør det eftertragtet.



Mathew gav sig selv en rigtig lækker julegave. Han fik GBA spillet Ninja Five-O i en gennemført genudgivelse.

eneste grund til, at jeg nu ejer et eksemplar af Ninja Five-O. Hallo, jeg er skotte; jeg nægter ganske enkelt at betale en horribel pris for noget som helst. Specielt når det handler om, at mine penge ender i lommerne på skrappelløse og ligeglade samlere.

Selvom eBay-hajerne nu sidder og tuder over, hvor uretfærdigt det er, at de nyslåede udgaver af de gamle klassikere eller bare de skidte spil, nu udkommer i versioner, der til forveksling ligner originalen, så er det det bedste, der er sket i lange tider. De store firmaer tuder som store spædbørn, samlerne

## "Bed til at firmaet på et tidspunkt får lov til at genudgive Radiant Silvergun og giver samlermanien dødsstødet"

tuder som spædbørn, der nu har mistet deres fede forretning og butikkerne brokker sig over at disse gamle genudgivelser ødelægger salget af de nye spil. Men det er præcis hvad der skal til, for at få vendt denne tåbelige, tåbelige branche af en dødssejler rundt. Lad os lige træde et skridt tilbage og se det i et bredere billede:

Jeg kan gå ind i en hvilken som helst musikbutik (mere eller mindre) i den civiliserede del af verden, ja, faktisk gjorde jeg det forleden. Her snuppede jeg et eksemplar af The Whos "Who's Next"-album fra 1971. Jeg tog det ned fra hylden, gik hjem, prøvede at glemme alt om Pete Townshend og det faktum, at han muligvis er pædofil og lod i stedet det fremragende nummer Baba O'Reilly føre mig til en helt anden verden.

Jeg kan gå ind i en hvilken som helst spilbutik (mere eller mindre) i den civiliserede del af verden og købe spil, der er udgivet i løbet af de seneste seks måneder - og det er, hvis jeg er heldig. Ser du, spilbranchen har en hukommelse som en si, og deres regnskaber går sjældent op. Måske er det sådan, at vi slet ikke ville købe ældre eller brugte spil, hvis bare de nye spil var billigere til at begynde

med? Et spil til halvdelen af den pris de beder om, ville gøre en verden til forskel. Men måske ville det også hjælpe, hvis vi overhovedet kunne købe andet end den seneste måneds udgivelser? Hvorfor skal du resolut kun kunne købe de aller nyeste spil? Forestil dig f.eks. en verden, hvor du var nødt til at overbyde andre på eBay for at få fat i et ældre Beatles-album? Kan du forestille dig, hvor meget de ville koste. Det ville være en fuldstændig uholdbar situation. Og hvorfor skal vi overhovedet høre på de samlere, der nu sidder og laver et tudefjæs over, at man

kan få de gamle spil igen? Jeg er fandeme glad for at genudgivelserne ligner originalerne ned til den mindste detalje.

Spillet er det samme, indpakningen er den samme - og hvorfor skulle den ikke være det - det er det samme spil, for pokker. Jeg er normalt ikke imod at spil f.eks. kommer i et førsteoplæg, men jeg ser det heller ikke som et betonfast krav. Jeg kan slet ikke se, hvad forskellen er. Hvori ligger forskellen på min nyindkøbte udgave af "Who's Next" fra originaludgivelsen fra 1984?

Spil er skabt til at blive spillet. Hvis du nu sidder og frygter for, om din spilsamling nu de næste år bliver mindre værd, så bryder jeg mig ikke synderligt om dig. Du er bare endnu et symptom på, hvad der er galt med denne branche. Spil og elsk dine spil, og bed så til at Game Quest Direct på et tidspunkt får chancen for at genudgive Radiant Silvergun og dermed giver samlermanien det endelige dødsstød.

**\_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.

# THE FATE OF THE ENTIRE GALAXY IS IN YOUR HANDS. ARE YOU READY?

## THE FLEETS

Do you quickly build TIE fighters or wait and build the big guns, a fleet of Star Destroyers?

## THE WEAPON

Do you reveal the Death Star immediately or hold your cards close and surprise the enemy?

## THE CREATURES

Do you attack head-on or circle around and hope you don't meet any rancors with the munchies?

## THE ELEMENTS

Do you wait out the ice storm or freeze your pants off and use it as cover for a sneak attack?

## THE ARMIES

Do you tap dance on bases with the feet of AT-ATs or call down bombers from space?

# STAR WARS EMPIRE AT WAR



Will you repeat *Star Wars*™ history or change it forever? Play *Star Wars*™: Empire at War™ and test your strategic mettle in an epic fight to control the galaxy. As the Ultimate Galactic Commander, jump into battle without wasting time on tedious resource gathering. Lead the Rebel Alliance and overthrow the Empire. Or choose the dark side, and use the Death Star to crush the Rebellion. Either way, every soldier, battalion and fleet are yours to control. Get your copy today. [www.empireatwar.com](http://www.empireatwar.com)



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. TM as indicated. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Main image is a dramatized rendering. Not actual game play.

12+  
www.pegi.info

PC  
DVD  
ROM

POWERED BY  
game spy

PETROGLYPH

LUCASARTS

EN HELT ANDEN MENING

## Til tonerne af Lightning Seeds eller noget...?

Tanggaard har fundet soundtracket til sit spilliv på hans mange hylder

Hørte du braget? Nej, vel? Det var vist meningen at d. 2. december skulle være dagen, hvor debatten om hvorvidt det er udvikleren, eller om du vil, kunstneren bag spillet, der skal bestemme, hvad du skal spille og hvordan det opleves. Er du forvirret? Det er forståeligt, men jeg er også præcis så vag som jeg er nødt til at være, for at få dig til at hænge fast over denne klumme.

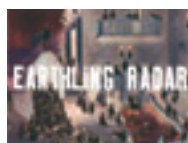
Okay, kogt ned til det korteste, jeg overhovedet kan gøre det, så handler det om Microsofts nye Xbox 360. Ikke om hvorvidt den holder hvad den lover eller om strøm-forsyningen er en sort, stor ækel ting, jeg bare ikke kan skjule i min tv-reol, for det er den. Nej, det handler om den kreative frihed, du pludselig har fået. Det handler om gigantens krav til spillene, om muligheden for at du via maskinens harddisk kan lytte til præcis de toner, der passer dig, når du spiller. Det er et kæmpe skridt fremad. Jo, det har du også i visse tilfælde kunne med den originale Xbox, men med Xbox 360 var det vist nok meningen at alle spil skulle have denne lille feature, sådan lidt despot-agtigt er det meningen, at MS ville tvinge alle til at bruge alle maskinens fordele, inklusiv mulighed for at skræddersy sit eget lydtabet. Jeg ved godt, at det ikke er blevet sådan endnu, men hvis nu Microsoft presser lidt på, så kan det være det sker – og det kan have store konsekvenser.

Prøv f.eks. at forestille dig Condemned, et af sidste års mest skræmmende spil, ikke mindst på grund af dets lyd-tæppe, med et andet lydspor. Hvordan føles samme spil med tudeprinsen James Blunt i baggrunden, eller for den sags skyld Sugababes? Eller hvad med den omsluttende og enormt påvirkende lyd i Call of Duty 2? Skal de militære temaer skiftes ud med lidt Nine Inch Nails, måske klovnen Marilyn Manson, eller bare 50 Cent?

Indrømmet: Jeg ved godt at alle med bare to hjerneceller ikke bare kønsløst ville sætte et eller andet yndlingsnummer på, i stedet for den deciderede spillemusik, men det er da tankevækkende. For kan vi så bagefter brokke os over, at Condemned slet ikke var så uhyggeligt, som verdens mange spilljournalister giver udtryk for. Kan vi sige at Call of Duty 2 følte som en distanceret rejse gennem et overpudret og cinematisk krigslandskab? Og så gik det op for mig, at det ikke betyder en pind og at jeg allerede har gjort det i årtier.

Ser du, spillemusik og musik-cd'er roder til stadighed rundt inde i mit hoved og forvandles på en eller anden forunderlig måde til soundtracket for mit spilliv. Når jeg tænker på Final Fantasy VII, så er det ikke bare Nobuo Uematsus udødelige temaer, der vugger frem

### EN BUNKE GODE SKIVER TIL ØRET



#### Earthling

Drenge fra Bristol skabte lidt af en klassiker, da de i starten af halvfemserne smed Radar på gaden. Numre som Nefisa, Planet of Apes og Soup or no Soup er triphop-klassikere og uden tvivl helt fantastiske.



#### Lightning Seeds

Siger man The Lightning Seeds så siger man også Ian Broudie, der med sin spæde stemme, sukkersøde lyrik og fængende melodier, kan få dig til at hænge fast foran højttalerne. På fat i albummet Dizzy Heights og lyt med, når det engelske band sender dig tværs gennem galaksen og tilbage igen.



#### Portishead

Hvem kender ikke Portishead? Beth Gibbons, der med sin spæde stemme, krænger klager, trusler og alligevel også sårbarhed ud. Portishead er sammen med Massive Attack indbegrebet af Triphop, en genre som stort set blev skabt i Bristol. Der findes ikke et dårligt album fra Portishead, men forsøg alligevel at få fat i deres debut, hvor numre som Sour Times, Roads og Numb, kan få selv den bedste anmelder i knæ. Fremragende.



#### Randi Laubek

Danske Randi Laubek er uden tvivl en smagsag. Hun anmeldernes darling da hendes debutalbum Ducks and Drakes udkom tilbage i 1997, men har siden måttet høre meget for hendes tekster og manglende evne til at have kanter. Personligt elsker jeg hendes drømmende lyrik og de flotte, veltiretrelagte numre. Uden tvivl en skive der ryger på når jeg spiller endnu et rollespil.



#### Mono

De nåede kun at lave et album, men hvilket album. Siobhan de Marés tågede vokal, de fruglette, fransk-inspirerede temaer og sange som Penguin Freud og Life in Mono. Måske ikke en klassiker, men meget tæt på.

og tilbage i knolden, det er også The Lightnings "Dizzy Heights" album, der mænger sig. Når jeg pludselig husker tilbage på de mange Chocobo-ræs og mine utallige forsøg på at få det meste ud af mit ridedyr, uden at ende sidst i feltet, så er det numre som "Wishaway" og "Touch and Go", der summer i ørerne. Nogle gange glemmer jeg faktisk, at de ikke har en pind med Final Fantasy VII at gøre.

Og nogle gange så glemmer jeg helt, at jeg har hørt musik til mine spilsessions, som forleden da jeg fik Randi Laubeks første cd (igen), "Ducks and Drakes", i julegave. Jeg var ikke kommet mere end sekunder ind i åbningsnummeret "Madness Sadness", før jeg befandt mig i et etpropelsfly på vej hen over nogle rustbrune og dybe slugter. Den var helt gal, da jeg nåede cd'ens tredje nummer, "Cunningly Concealed" – og pludselig gik det op for mig, hvad jeg spillede dengang. Med høretelefonerne halvt på og en febrilsk roden hen over mine mange spilhylder, fandt jeg frem til det: Sky Odyssey. Xax Softwares undervurderede PlayStation 2-titel var grunden til, at jeg pludselig befandt mig i en verden højt over skyerne. Randi Laubek havde lavet soundtracket til Sky Odyssey, eller det vil sige, det havde hun ikke, men sådan var min virkelighed pludselig skruet sammen.

Det fik mig til at rode resten af mit arsenal af spil igennem for at finde ud af, hvad jeg præcis havde hørt på det tidspunkt. Til Suikoden viste det sig, at jeg havde lyttet til Level 42's "Running in the Family"-album (ja, vi har vel alle en svaghed), mens Vandal Hearts var blevet terpet igennem til Earthlings ekstrem frække og dragende album "Radar". Da jeg endelig fik fingrene i Final Fantasy Tactics og med tiden blev træt af soundtracket til spillet, så var det øjensynligt blevet erstattet med Portisheads debut-skive "Dummy", for når jeg huskede tilbage på den sidste kamp mod en enorm boss eller den lange rejse rundt i Ivalice for at få fingrene i Cloud Strife, så var det numre som "Numb" og "Sour Times" der kravlede ned gennem mine øregange. Faktisk brugte jeg resten af

den eftermiddag på henholdsvis at kigge min spilsamling og musiksamling igennem for andre sammentræf – og der var en del.

Siden dengang har jeg åbenbart gjort det meget. Dark Chronicle er et fabelagtigt spil, men efter 75 timer, var jeg ved at brække mig over tonerne i baggrunden, og så kunne Jurassic 5's fede EP bruges i stedet.

Det samme skete, da jeg adskillige uger inde i Baten Kaitos blev træt af metaliske stemmer og en susende vind. Jeg fandt Mono, ikke japanske Mono, men derimod Mono med Siobhan De Maré frem fra hylden, og så lyttede jeg ellers løs til perler som "Life in Mono" og "Penguin Freud" – selv Ico, der blev spillet igennem to gange, måtte en af gangene udsættes for lidt baggrundsstøj og derfor smed jeg soundtracket til The Neverending Story på, dog uden at lytte til startskæringen med Limahl. Nej, jeg lyttede i stedet til resten af pladen, hvor Giorgio Moroder og Klaus Doldinger folder sig ud med et brag af en underlægningsmusik. Jeg er helt sikker på, at Fumito Ueda ville have elsket at spille sig gennem Ico til tonerne fra The Neverending Story. "Ruined Landscape" ville være perfekt til de lange rejser gennem det sælsomme slot. Måske skulle jeg foreslå ham at kontakte dem med henblik på hans tredje projekt?

Faktisk er jeg kommet frem til, at Microsofts insisteren på at du kan udskifte soundtracket i spillet, ikke er et reelt problem, det er i stedet en mulighed for at få udvidet grænserne, sat et andet lydtabet på dit favoritspil, og så ellers opleve det igen eller for første gang. Det er en chance for at få mikset det faste sanseindtryk med noget helt uventet – hvem ved, må-ske vil dit yndlingspil bliver helt frisk og nyt med en anden lyd-kollage? Måske har du allerede gjort det og kan bare ikke huske det? Held og lykke med at finde soundtracket til dit spilliv.

– 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.



Spillemusik kan i dag deles op i to kategorier; det der passer perfekt til oplevelsen og suger dig ind i universet og så de træge opsamlinger og triste venstrehandsproduktioner, der ikke er et hak bedre end elevatormusik. Tanggaard har fundet soundtracket til sit spilliv på sin enorme CD-hylde, og er glad for at han bl.a. har oplevet FF7 til Lightning Seeds.



## SPEED. MEET STYLE.

Burn rubber in London. Power-slide through turns in Tokyo. Pick-up kudos catching air in New York. Project Gotham Racing 3 puts you behind the wheel of the world's fastest exotic cars. Racing in the world's most exotic cities. Like a fuel-injected bat outta hell. [ProjectGothamRacing3.com](http://ProjectGothamRacing3.com)



XBOX LIVE  
Microsoft  
game studios

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, the Xbox logo, Xbox Live, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Developed by Bizarre Creations Limited. © Bizarre Creations Limited 2005. All rights reserved.



Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with the following Lamborghini vehicles are used under license from Lamborghini Automobili S.p.A., Italy: Lamborghini Gallardo.

Jump in.



MARC ECKÖ'S  
**getting up**  
CONTENTS UNDER PRESSURE



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

© 2005 ATARI Europe SASU. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SASU c 2005 Atari, Inc. All Rights Reserved. c 2005 Ecko Unitd, Inc. EKCO LTD and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



**EVERY REVOLUTION STARTS WITH A MESSAGE**



PlayStation 2



ATARI

www.atari.no  
www.atari.dk  
www.se.atari.com

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

The Godfather, Key of Heaven, 24: The Game, Full Auto, Sonic Riders, Urban Chaos og flere...



□ Format MULTI □ Udvikler EA □ Udgiver EA □ Genre ACTION □ Udgivelse MARTS 2006

## The Godfather

Efter en forsinkelse er Coppolas filmklassiker klar til at give dig et tilbud du ikke kan afslå

Da filmproducer Al Ruddy i sin tid satte sig for at filmatisere Mario Puzos *The Godfather*, indkaldte han en række instruktører til samtale. De fleste forestillede sig en film spækket med mord og magtspil, men for Francis Ford Coppola var *The Godfather* "en fortælling om en familie". Ruddy købte vinklen og hyrede den uopravede instruktør, og resten er filmhistorie.

*The Godfather* revolutionerede gangster-genren ved at flytte fokus fra psykotisk afskum og kristne moraler til relationerne i mafiafamilien Corleone. Netop filmens karakter af familiesaga, gør den svær at konvertere til computerspil, og Electronic Arts mødte da også skepsis fra mange sider, da de købte sig ret til at spilmatisere Coppolas filmperle. Instruktøren selv har undsagt spillet som sjælløs vold, ligesom spillkommentatorer som vores egen Matthew Kumar, har haft meget svært ved at se meningen med projektet. Indvendingerne giver mening, når EA's seneste preview-kode snurrer i husets spilalter. Men *The Godfather's* væsentligste problemer ligger ikke i handlingen. At Coppolas film ikke uden videre lader sig spilmatisere, har EA for længst indset. Derfor

spiller du heller ikke hverken Michael eller Don Corleone i softwaregigantens storsatsning. I stedet skaber du som spiller en helt ny figur, der, med behørig inspiration fra *Grand Theft Auto*-spillene, skal kæmpe sig vej op gennem New Yorks forbyrderhierarki anno 1940'erne. Ret hurtigt finder du dig i lommen på Corleone-familien, for hvem du skal sprede lovløshed og uorden på byens gader – og betale politiet for at se den anden vej. Butikschefer skal afpresses og spillebuler overtages med vold og magt. Med tiden kan du så arbejde dig ind på konkurrerende forbyrderfamiliers territorier gennem morderiske overfald og økonomisk udsultning.

Mens du som spiller indtager hovedrollen i en lyssky udgave af den amerikanske drøm, har du også en birolle i sagaen om den mægtige Corleone-familie. Nøglescener fra filmen gengives og missioner baseres på dens centrale handlingsforløb – uden at det dog ændrer sig afgørende undervejs. Strukturen er et kompromis mellem den ukrænkelige original og kravene til et vellykket computerspil, og som sådan er det fornuftigt tænkt. Filmklassikerens handling, figurer, stemmer, musik og locations danner



## NETOP ANNONCERET - And 1 Streetball

Ubisoft, der ikke ligefrem er kendt for deres årlige sportsserier, har netop meddelt at de i marts lancerer And 1 Streetball, der som titlen antyder er et basketball-spil med fokus på gadeattitude og tunge guldkæder. Spillet kommer til PS2 og Xbox.



## NETOP ANNONCERET - Kingdom of Sky

Med det fortsat massive fokus på World of Warcraft, er det svært for Sony at få bare lidt opmærksomhed omkring deres EverQuest II-spil. Holdet gør dog et nyt forsøg med udgivelsen Kingdom of Sky, der sætter på player vs. player-kampe.



Ideen med The Godfather er ikke ligefrem opfindsom. Det er den skabelon som Rockstar, nærmest årligt, har udvidet med et nyt kapitel. Dog er nævekampene interessante og afpresningselementet velfungerende.

tilsammen et stemningsfuldt bagtæppe for spillets missioner – hverken mere eller mindre. Men det har også sin berettigelse for de filmfans, der hele deres liv har drømt sig væk til New Yorks "mean streets". Og spillets filmsekvenser oser af umage, fra det fornemme stemmeskuespil til figurerens livlige mimik og gestik. Således beroliget er der kun tilbage, at parkere sig foran skærmen og fortabe sig i fyrrernes forbrøderliv. Eller det var i hvert fald planen. For jeg fik gang på gang mine filmdrømme forpurret af fejl og mangler. At spillets gameplay er set før kommer vi ikke uden om, men The Godfather viser faktisk takter til at tilføre sandkasse-skabelonen et skud forretningsførelse. Det egentlige problem ligger i udførelsen. Efterkrigstidens New York er gengivet uden visuel flair – gade på gade fyldt med grove, firkantede bygninger – men alligevel har EA måttet skære sigtbarheden ned til 20-30 meter. Resultatet er et storbymiljø, der virker tomt og anonymt. I det hele taget har The Godfather for lidt at byde på som audiovisuel oplevelse, og styringen gør kun ondt værre. Det tager alt for lang tid at dreje sig og sætte i løb, og i kamp er aftrækkerfingeren irriterende træg. Kameraet er heller ikke videre hjælpsomt: Når man vender bilen, følger det kun langsomt med, og til fods er det hyperfølsomt.

I preview-form er The Godfather en skuffelse. Spillet rummer simpelthen for mange fejl og mangler, der spænder ben for de søde filmdrømme. Men management-elementerne er lovende, og får EA fejlrettet grundigt her i slutspurten, kan deres licensprojekt stadig nå at blive en habil gang sandkasse-action.

**\_Erik Petersen**

**Gamereactor siger:** Lovende takter, men også mange fejl og mangler – Electronic Arts kvalitetsafdeling får i hvert fald travlt, hvis mafiaen skal indtage konsollerne med magt.

# Key of Heaven

## Climax forsøger sig med endnu et rollespil

□ Format PSP □ Udvikler CLIMAX □ Udgiver SONY □ Genre ROLLESPIL □ Udgives MARTS 2006

Solen glider langsomt ned bag de majestætiske bjerge, der har fundet sig til rette i horisonten, og kaster et orange skær over den stille landsby Chikuan, hvor indbyggerne så småt gør sig klar til en hårdt tiltrængt fyraften. Et sted i landsbyen trasker en hvileløs kriger rundt, på konstant flugt fra en ubehagelig fortid – en fortid han snart skal konfrontere. Som et borende knivstik høres et skrig pludselig i det fjerne; en kvinde i nød, jagtet af to brutale mordere.

Uden et sekunds overvejelse går vores helt i aktion. Efter de to fjender er nedslaget, fortæller den unge pige, hvordan hendes klan, Gate of Seiryu, netop er blevet brutalt angrebet af en række mystiske krigere, og som eneste overlevende, leder hun efter det udstødte klanmedlem, Shinbue. Hvilket spidsfindigt nok er navnet på vores helt.

Den indledende historie i Key of Heaven virker måske en anelse klicheagtig, men takket være en fornem præsentation baseret på stemningsfyldt musik og lækre omgivelser, bliver du hurtigt suget ind i det semi-celshadede univers, Climax har skabt. Uheldigvis er dette en indlevelse, som hurtigt bliver fortæret af et oversimplificeret kampsystem, et uheldigt kamera og en irriterende struktur. Som PSP'ens første rollespil, i hvert fald på de vestlige breddegrader, har Climax givetvis forsøgt at inkludere samtlige krydderier for at servere den bedst muligt balancerede ret, men på trods af dette virker Key of Heaven ikke på dette stadie som et spil, der kan opfylde rollespilstomrummet. Key of Heaven er gennemgående et ganske normalt rollespil, der har sine byer fyldt med indbyggere, der både vil snakke med dig og sælge alskens varer. Der er masser af erfaringspoint og våben at hente i de mange tilfældige kampe på vej fra punkt A til B, og så er det hele naturligvis kombineret med et magisystem baseret på elementerne. Selvom alt dette i realiteten kunne udgøre fundamentet for et udmærket spil, så ser det ikke lovende ud. Med et kampsystem, hvor kun én knap tages i brug, og en kameravinkel, der udelukkende anskuer hovedpersonen i profil, føles Key of Heaven konstant som et 2D hack'n'slash, hvilket ikke umiddelbart er det jeg forventer af et rollespil på PSP.

Selvom Climax har lovet et spændende kampsystem, hvor det strategiske mere specifikt ligger i en forudbestemt sammensætning af de mere end 150 forskellige angreb, så bliver det hurtigt til et kedeligt bekendtskab. Med mindre historien kan holde mig fasttømret til skærmen, så ender Key of Heaven som et projekt der er bristet på halvvejen.

**\_Jesper Nielsen**

**Gamereactor siger:** På trods af en spændende historie, så virker Key of Heaven ikke som den store oplevelse med sit kedelige kampsystem.



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - Untold Legends 2

Selvom Untold Legends ikke var en international succes på PSP, så har Sony alligevel valgt at binde an med en toer, der på allerede måder får en forventet ansigtsløftning. Untold Legends: The Warriors Code er på gaden engang i år 2006 til Sonys håndholdte maskine.

Det er virkelig lykket Sony Cambridge studie at holde 24: The Game i et højt tempo med masser af afvekslende missioner og opgaver.



Format PS2 □ Udvikler CAMBRIDGE STUDIOS □ Udgiver SONY □ Genre ACTION □ Udgivelse MARTS 2006

## 24: The Game

Oplev en yderst begivenhedsrig arbejdsdag i rollen som CTU-agenten Jack Bauer

I de seneste fire år har Kiefer Sutherland og Jack Bauer været nærmest uadskillelige størrelser. Hans øvrige spillefilmsroller er blevet overskygget af agentrollen hos antiterrorbureauet CTU, og med god grund. 24 timer har positioneret sig med sin stringente, kronologiske opbygning og sideløbende fortællinger og rammer en nerve hos den kræse tv-seer, for hvem tv-underholdning gerne opfattes som organiseret tidsspilde. Selv har jeg kun set ganske få afsnit, da serier kræver, at jeg tænder for flimmerkassen på bestemte tidspunkter på nærmere angivne ugedage. Den slags glemmer jeg, konsekvent.

24: The Game skildrer én arbejdsdag i Jack Bauers hektiske tilværelse svarende til én tv-sæson. Begivenhederne finder sted i perioden mellem sæson 2 og 3 og giver fans svaret på nogle af sæsonovergangens ubesvarede spørgsmål. Koblelsen til tv-serien er

helt vital for Cambridge, som arbejder tæt sammen med seriens manuskriptforfattere for ikke at sætte en fod forkert i forhold til den overordnede historie, ligesom alle de væsentlige skuespillere lægger stemmer til figurerne i spillet. Mere overraskende er det imidlertid, at Sonys Europes engelske udviklingsstudie rent faktisk har taget rub og stub af seriens kendetegn og lagt det ind i spillendanten. Skrifttyperne, lydene, det sekundpræcise tidspres og de særskilte vinduer, spiller en ligeså stor rolle i spillet som i serien, så ingen fan vil føle, at serien og spillet kører i to forskellige retninger.

Min preview-kode startede i en lagerbygning i Los Angeles' havn, hvor Jack og en mindre CTU-styrke skulle lokalisere og desarmere en bombe. Styringen blev introduceret gradvist og fandt hurtigt vej til ryggraden, navnlig fordi den tager afsæt i den velkendte FPS-standard. Auto-sigtet, muligheden for at gå i dækning og hurtigt skifte



## NETOP ANNONCERET - Syphon Filter: Dark Mirror

Engang var Syphon Filter-serien en dunderende succes, i dag er der knapt nogle der bekymrer sig om den. Det vil Sony lave om på med Dark Mirror, der sender superagenten Gabe Logan ud på nye og farlige missioner. På PSP i år 2006.



## NETOP ANNONCERET - Sims 2: Open for Business

Allerede inden malingen er tør på sidste udvidelsespakke, har Electronic Arts annonceret endnu en, der denne gang gør dig til en butiksejer med alt hvad det nu betyder. Udvidelsen med titlen Open for Business er på gaden i år 2006.



Den kunstige intelligens er ikke overbevisende og ødelægger noget af følelsen af hele tiden at være under et tidspres. Holdet er nødt til at lykkes med dette hvis spiludgaven skal rumme samme rå nerve som serien.

mål forløber gnidningsfrit, mens kameraet synes at bevæge sig en smule for hurtigt, og det er en kende vanskeligt at skifte våben, når man først hører projektilerne svirre om ørerne på en. Der er dog ingen markant kritik at rette mod styringen som sådan.

En senere mission bestod i en biljagt gennem LA's forstadsnede bybillede. Her fornemme jeg en mærkbar grad af bilfysik og GTA-inspireret vildskab, da jeg efter "målet helliger midler"-metoden kørte som en Carlsbergmedarbejder med for mange elefanter i blodet, for at få fat på den person, der var en vigtig brik i min videre efterforskning. Mens skydescenen erstattedes af en biljagt, var næste skridt på vejen en afhøring. En temmelig brutal en af slagsen, men når vicepræsidentens liv står på spil, har man som agent meget frie hænder. Afhøringen forløber, ligesom desarmering af bomber, som et minispil, men et raffineret minispil. Med lige dele trusler og imødekommenhed, lykkedes det mig at få den mistænkte til at spytte ud. Et komplot mod højstående embedsmænd. En likvidering var forestående.

Også fra et grafisk perspektiv holder 24 The Game vand. Kiefer Sutherland ligner Kiefer Sutherland, og Cambridge behøver ikke engang trække CG'er ud af ærmet, da deres grafikmotor kan trække spandevs af polygoner uden at blive udmattet. Grafik er ikke alt, men den rene, præcist modellerede visuelle flade underbygger forbindelsen til filmen. Det tegner til at blive endnu en fjer i hatten på Studio Cambridges grafiske formåen.

Der er lurende faldgruber for enhver aktiv spiludvikler. Et for dårligt gennemtænkt koncept, for få gameplayideer, spiltekniske problemer, manglende forståelse for genren, fraværet af en dybtfølt vision, eller i dette tilfælde en tv-serie-spændetroje er alle forhold, der kan føre til et mindre heldigt slutprodukt. Overraskende nok ser alt overvejende positivt ud med hensyn til Cambridges interaktive udgave af 24 timer. Midt i overraskelsens eufori er der dog også lidt nervøsitet at spore. Fjenderne anstrenger sig ikke meget for at give Jack en kugle eller to og er nemme at gøre kolde. Udvikleren har dog rig mulighed for at komme dette problem til livs, inden 24: The Game udkommer hen mod slutningen af marts. Jeg venter spændt.

**\_Henrik Bach**

**Gamereactor siger:** 24: The Game er godt på vej til at blande tv-licens med et godt, afvekslende gameplay. Cambridge Studios har alle muligheder for at overraske os.

# Full Auto

## En tolv-cylinderet øse og et kuglesprøjtende gevær

□ Format X360 □ Udvikler PSEUDO INTERACTIVE □ Udgiver SEGA □ Genre DRIVING □ Udgivelse MARTS

Biler og eksplosioner er tilsyneladende omdrejningspunktet for de fleste benzinslugende oplevelser i disse år. Når det ikke længere er nok at kunne gå fra 0-100 kilometer i timen, have de bredeste fælge eller den mest funkende lakering, så løfter spilkreatørerne i stedet låget til kassen med ammunition og monterer de mest vanvittige våben på køleren af dit i forvejen brølende monster af en øse. Våben og biler er jo som bekendt ikke til at skille fra hinanden.

Konceptet vandt mange amerikanske hjerter i midten af halvfemserne med udgivelsen af Twisted Metal og Vigilante 8-spillene, men siden hen har genren haft trange kår – for hvem er reelt interesseret i udelukkende at træde speederen i bund på et tolv-cylinderet monster og så ellers holde aftrækkeren inde? Ja, amerikanerne, men hvem ellers? Full Auto står derfor også højt på deres ønskeliste over kommende spil, og langt nede på min – i hvert fald efter jeg forleden lod skiven glide ind i min spritnye Xbox 360. Reelt er Full Auto en blanding mellem Burnout og Twisted Metal, men uden sidstnævntes galskab og sorte humor. Det er en ordinær racer uden en specielt tiltalende grafisk stil og en styring, der er så udpræget arkadeagtig, at det sjældent kræver mere end et symaskinekørekort, at tage selv det skarpeste hjørne.

Spilletets absolutte trumfkort er dog et skade-system, der ud fra nøje udregninger ridser, flænger, flår og smadrer din bil til ukendelighed, som du drøner op i bagenden på modstanderne eller fræser direkte gennem nydeligt opstillede tøndes og caféborde. Full Autos anden sidebemærkning er en unweak-feature, der, som du har set det mange gange tidligere, lader dig spole tiden tilbage. Skulle du ende i et specielt grimt harmonikasammenstød eller bare eksploderer i en kulsort sky af benzin og brændt gummi, så kan du spole tilbage til for det hele skete. Det er ikke opsigtsvækkende anderledes, men det virker til gengæld ganske godt.

Visuelt er der intet, der tyder på, at dette er et Xbox 360-spil. Nedsættelser i hastigheden, ekstrem firkantede huse, persiener, tøndes og en bump-mappet asfalt er sjældent mere imponerende end et 2-3 år gammelt PC-spil med et udtjent grafikkort. Jeg er dog ikke i tvivl om, at spillet nok skal finde et eller andet publikum, specielt i USA, hvor benzin og krudtrøg nærmest garanterer succes, men jeg tror, at Full Auto vil have svært ved at vende de mange fans af Burnout og mere traditionelle bilspil mod dets destruktive, skabelonskårede action. Jeg er i hvert fald langt fra overbevist.

**\_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Full Auto ligner mest af alt et spil, der mere eller mindre ubemærket glider ind i 360'ere's portefølie af spiloplevelser.

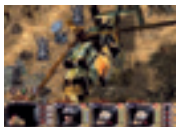


Full Auto er let at komme i gang med. Vælg en øse, find det ræs der tæller dig og træs speederen i bund. Desværre er det en omgang ordinær action hele vejen.



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - Shadow Vault

Så er der igen RTS på programmet. Udgiveren Dusk2Dawn har netop meddelt, at de er godt i gang med Real Time Strategy-spillet Shadow Vault, der byder på mere end 21 missioner og 30 forskellige enheder at kommandere rundt med. Shadow Vault er på gaden til Pc i år 2006.



## Heroes of Might & Magic V

### Den klassiske serie får en overhaling

□ Format PC □ Udvikler NIVAL INTERACTIVE □ Udgiver UBISOFT □ Genre STRATEGI □ Udgivelse MARTS 2006

Der er liv og glade dage i menneskernes rige, når tronfølgeren Nicolai skal få sin Isabel i en strålende ceremoni i hovedstaden. Men det bliver ikke til noget bryllup. I stedet stormer dæmoner frem og i dysten bliver Nicolai dræbt. Isabel bliver tvunget på flugt og når spillet så starter, er det din opgave at samle en armé med den udvalgte dronning.

Da Trip Hawkins 3DO gik konkurs var Might & Magic-licensen en af de få eftertragtede spilserier, der kunne hentes fra dødsboet. Franske Ubisoft vandt auktionen og efter nogle års hårdt arbejde med at få styr på, et på dette tidspunkt meget mangfoldigt spilleunivers, er det ved at være tid til det femte Heroes of Might & Magic-spil. Gennem årene har blandingen mellem turbaseerede kampe og rollespilsdybde samlet en relativ stor skare af hengivne fans. De får en hel del nyheder at se i det femte spil, men Ubisoft har dog været omhyggelige med ikke at afsløre for meget. Den første beslutning Ubisoft tog var, at skabe en helt ny verden som de kommende Might & Magic-spil kunne placeres i. Desuden satte man russiske Nival Interactive til at udvikle selve spillet. Der er således ingen forbindelser til dem der har lavet de tidligere spil. På den anden side er Nival Interactive velkendte for deres turbaseerede strategispil som Silent Storm og Etherlords. Jeg fik mig en snak med Ubisofts producent af spillet, Fabrice Cambounet, og han er faktisk en af de få indblandede, der tidligere har arbejdet med spilserien.

- Jeg arbejdede med konverteringen af Heroes of Might & Magic III til Dreamcast her hos Ubisoft, men den blev jo som bekendt aldrig udgivet, siger Fabrice Cambounet.

Vi ved, at der kommer til at være seks spilbare racer i det femte spil og de fleste holder sig relativt trofaste til de tidligere spil, selvom den underjordiske fraktion med mørkeelverne i spidsen har fået sig en ordentlig oppudsning.

- Jeg er nok mest stolt af selve handlingen i spillet, siger Cambounet. Den byder på mange overraskelser og vi har fået meget positiv kritik fra de fans, der har hjulpet os med at oversætte handlingen og universet til en række forskellige sprog.

På det spillemæssige plan har Ubisoft og Nival valgt at lade helten stå udenfor spilområdet, da dette var et problem i det fjerde spil, der medførte en vis ubalance. En anden forandring er turbaseeringen, der nu er synlig og taktisk påvirkelig. En anden nyhed som veteranerne sikkert ikke vil synes om, men som kan tiltale fans af mere tempofyldte strategispil, er det dynamiske kampsystem, hvor du kun har en begrænset mængde tid til at udføre dine angreb. Men de virkelig spændende nyheder er nok den måde man har udviklet multiplayerkampene på. Dels er der tilkommet arkadelignende dystere til dem der kun vil mødes i en enkelt kamp, men først og fremmest er den såkaldte "ghost mode" tilføjet. Idéen er, at du skal have noget at lave mens det er modstanderens tur, hvor du så flytter dine spøgelser rundt på kortet. Disse har forskellige egenskaber og kvaliteter og de kan være behjælpelige med at udforske omgivelserne (hvis de kan se godt nok) og give dig fordele i kampene. For eksempel kan de tage kontrollen over neutrale væsner, så du kan kæmpe mod en modstander uden at skulle udsætte din egen armé, kaste en forbandelse over modstanderhelten, så deres egenskaber falder i styrke eller stjæle resurser fra en mine.

At domme ud fra den korte tid jeg fik spillet Nival Interactives kommende spil, så føles det meget stabilt. Jeg gennemgik blandt andet spillet start, de første kapitler, hvor man samler sin armé sammen med Isabel, og det er også slutningen af det kapitel, som vil udgøre den demo, Ubisoft planlægger at udgive en måned for den endelige udgivelse. Jeg prøvede også necropolis-kampagnen, der var noget besværligere at komme i gang med. Den første mission gik blandt andet ud på at udvikle de andre arméer, hvilket jeg ikke opdagede og bittert måtte erfare. Grafikken i spillet er smuk, selvom den ikke sætter nogen ny standard inden for strategispilgenren, men Heroes of Might & Magic har heller aldrig handlet om grafik; det handler om dybdgående taktiske kampe, der kræver tålmodighed og skaktænkning.

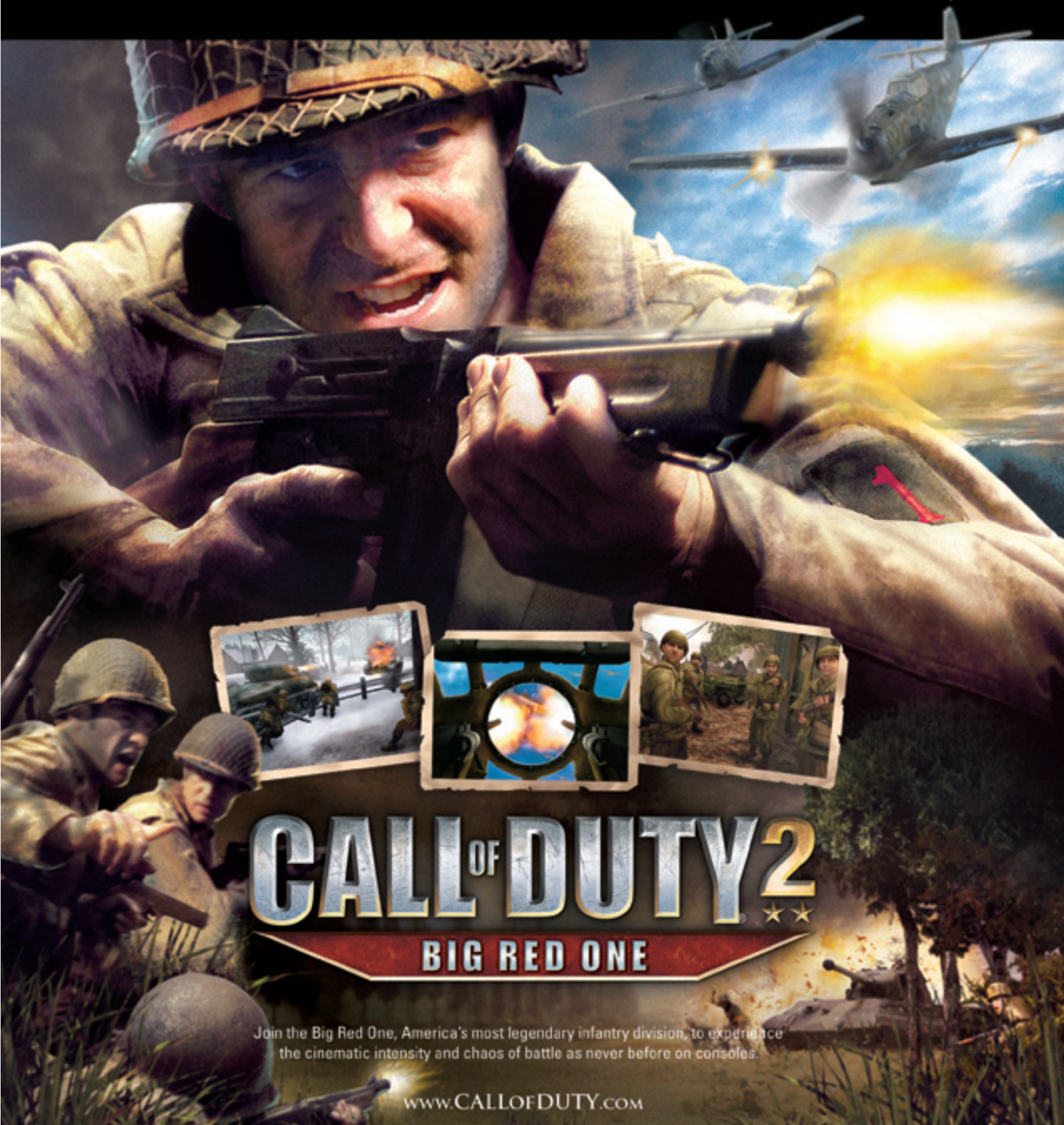
**Bengt Lemne**

**Gamereactor siger:** Det ser på forhånd ud til at blive et meget godt spil, men det meste afhænger af, hvor velbalanceret det endelige produkt bliver.

Det dynamiske kampsystem, der kun giver dig en vis portion tid til at udtænke og udføre en strategi, vil muligvis skræmme de trofaste fans væk, men det vil tilføre serien det friske pust som den mangler.

"PLAY ONE OF THE MOST ENDURING LEGENDS IN MILITARY HISTORY."

-PlayStation World



# CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

Join the Big Red One, America's most legendary infantry division, to experience the cinematic intensity and chaos of battle as never before on consoles.

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



XBOX LIVE



PlayStation 2



WITH NET PLAY

Mobile version also available on



ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (MBC) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live 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 AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



[activision.com](http://activision.com)

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

## NETOP ANNONCERET - Defcon

Det lille, engelske udvikler hold Introversion, der sidste år udgav Darwinia, har annonceret at de arbejder på spilprojektet Defcon, der handler om globale atom-krige. Spillet blev annonceret via Pc Gamers december-nummer. Spillet forventes på gaden i løbet af år 2006.



Format XBOX 360 Udvikler Q STUDIO/PHANTAGRAM Udgiver MICROSOFT Udgivelse FORÅRET 2006



## Ninety-Nine Nights

Tetsuya Mizuguchi smider synthesizeren over skulderen og drager ud på slagmarken

Tokyo's neonbelyste Shinjuku-distrikt er et fantastisk syn for øjnene – især efter en elleve timers lang flyvetur og en efterfølgende tur fra lufthavnen på et par timer. Det var et område, jeg allerede havde besøgt et par dage før i en lille Project Gotham Racing 3-dyst, men der er naturligvis forskel på spil og den ægte vare – i hvert fald lidt endnu.

Med udsigt fra det formidable Park Hyatt hotel, som de fleste måske kender fra filmen Lost In Translation, havde Microsoft gjort alt for at spille med musklerne, men selvom de mange lys kan gøre dagen evig i Shinjuku, så ser det stadig ikke særlig lyst ud for den amerikanske outsider i landet under solen. Halvdelen af turens formål var et nærmere kig på Mizuguchis første Xbox 360-spil, Ninety-Nine Nights (N3), der er en overraskende ny titel i forhold til hans portefølje.

Hvis du allerede har en Xbox stående derhjemme og tidligere er stødt på det udmærkede Kingdom Under Fire, så burde du have en anelse om, hvad N3 har at byde på. Dette er ikke specielt overraskende, for selv samme udvikler, koreanske Phantagram, er nemlig den primære udvikler bag projektet, selvom det nu er Mizuguchi og hans lille Q Studio, der står for alle idéerne og ikke mindst historien. Et spændende samarbejde, der må betegnes som historisk, hvis man tager landenes indbyrdes spændinger i betragtning. N3 tegner dog ikke til blot at blive en træg efterfølger til

Kingdom Under Fire, som faktisk også burde være på vej, men skiller sig ud på en række væsentlige områder. For det første er der lagt langt større vægt på action over strategi, således at du ikke synderligt styrer de hundredvis, hvis ikke tusindvis af tropper omkring dig, men udelukkende fokuserer på dig selv. Det sætter spillet over i en kategori, der tilnærmer sig Dynasty Warriors, men med brug af kløgtigt, tilbagetrukkent kamera og massive landskaber, føles N3 langt mere episk.

En smule forundrende fik vi kun mulighed for at prøve en lidt ældre demo af spillet i Tokyo, der bestod af en enkelt bane, der hovedsagligt var bygget op omkring grå og brune nuancer. Ak, hvornår mon de lærer. For selvom spillet så fortrinligt ud, især med fokus på ens egen kriger, de uhyggeligt mange omkringløbende tropper og en række lækre effekter, så ønskede jeg så inderligt, at se et af spillets grønnere og mere farvestrålende baner, men det må indtil videre forblive et ønske. Et af spillets måske vigtigste elementer i forhold til indlevelsen og følelsen af krig fandtes faktisk i kameraet og holdets brug af optiske effekter. På snedig facon har de formået at opdele skærmen i tre områder: forgrunden, midten og baggrunden, hvortil de har pålagt hvert område en bestemt grad af optisk fokus og skarphed. Dette havde en næsten ubeskrivelig effekt på spiloplevelsen, som det sjældent er set før! Spillet har dog en del mere at



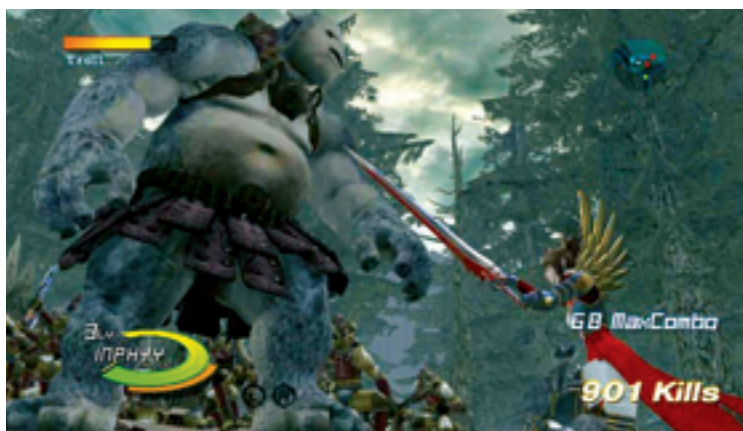
## NETOP ANNONCERET - Talkman

Sony's meget anderledes Talkman, der stort set er en håndholdt parlor, er i følge firmaet på vej til Europa. Spillet lanceres sammen med en mikrofon, der giver dig mulighed for at læse at udtale sætninger på bl.a. tysk og japansk korrekt.



## NETOP ANNONCERET - SIN: Episodes

Ritual Entertainment, der som bekendt er godt i gang med SIN Episodes, et spil der som titlen antyder leveres i episoder over Valves velkendte Stream-tjeneste og som køres på Source-motoren, er blevet forsinket. Det er ude i 2006 på Pc.



Med kræfterne i Xbox 360 er det blevet muligt at lave episke slag, hvor der er flere tusinde kampklare tropper på slagmarken samtidig, og det udnytter Mizuguchi til fulde med Ninety-Nine Nights.

læne sig op ad end sin grafiske elegance. Gameplayet fungerer ligeledes ganske glimrende allerede på nuværende stadie, selvom det ikke rykker nogen barrierer inden for genren. Selvom musikken ikke spillede en betydningsfuld rolle i vores tid med N3, så var Mizuguchi's præg altid tydeligt i form af det smertefrie gameplay, der, på trods af sin velbalancerede sværhedsgrad, altid føltes tilgængeligt og ikke mindst underholdende. De mange super-combos, som ens kriger kan lave, giver en dejlig kilden i maven, og ikke mindst de få magiske angreb, der kan slippes løs efter en hånd pointopsparing, føles dejligt tilfredsstillende. Mest imponerende var spillets ultimative angreb, hvor samtlige af slagmarkens fjender faldt om, mens deres sjæle langsomt steg til vejrs.

På trods af en så begrænset demonstration, kunne man alligevel godt betvivle spillets variation, for selvom der er syv forskellige spilbare karakterer, så er den slags hack'n'slash-spil næppe kendt for at kunne underholde med samme tre-fire angrebsserier alle banerne igennem. Heldigvis fortalte Mizuguchi, at et af hans vigtigste interesseområder for spillet var at skabe en stærk historie, hvilket er ret uset inden for genren. Alle syv karakterer vil have deres unikke fortælling, der med sit meget nutidige emne om relativ retfærdighed, sagtens kan vise sig at være et spændende bekendtskab – hvis det altså afstår fra at være et overfladisk og halvfærdigt plot.

Når Ninety-Nine Nights frigives senere i kvartalet, vil der blive stillet umenneskelig store forventninger – og med rette! Dette er Microsofts første japanske satsning, der leveres af ingen ringere end Mizuguchi selv, og hvis de vil bevise deres plads på det japanske marked, så kræves det, at N3 får rykket nogle konsoller i landet under solen. Det er dog tvivlsomt om Ninety-Nine Nights virkelig er i stand til dette, for selvom det var en behagelig oplevelse, så virker det ikke umiddelbart som nogen såkaldt "system seller". Men udover frygten for at blive brændt på bålet og ende i evig vanære, så siger min indre gamer-intuition også, at man aldrig skal undervurdere Mizuguchi.

**\_Jesper Nielsen**

**Gamereactor siger:** N3 virker ikke umiddelbart som en kommende klassiker, men med lidt Mizuguchi-magi kan den kortvarige demo sagtens blive et fremragende spil.

# Sonic Riders

## Det blå pindsvin finder brættet frem fra skabet

Format PS2,XBOX,GC Udvikler SONIC TEAM Udgiver SEGA Genre DRIVING Udgivelse 31. MARTS

Når en spillfigur er gået hen og blevet et ikon, er der ikke det, den ikke kan slippe af sted med. Nintendos velnærede blikkenslager så sig for mange år tilbage for god til at springe rundt på platforme og samle guldmønter. Som os mennesker havde han ambitioner om at blive til noget mere, at prøve grænser af. Han udvidede sin kontrakt med Miyamoto og prøvede kræfter med racinggenren, en tradition blandt andre Crash Bandicoot og Jak and Daxter siden hen har fulgt op på. Ønsket om at realisere sig selv i spillenes verden har nu også spredt sig til kollegaerne hos Sega. Det blå pindsvin, Knuckles, Tails og andre fra Sonic-universet har lagt platformtraditionen bag sig og søgt lykken i racinggenren, men i en anden ende af genren end kollegaerne.

Man fornemmer hurtigt Sonic Teams bagtanker. "Hvad nu hvis vi tager Sonics varemærke, det altid sygeligt høje tempo, og kombinerer det med hoverboardet fra Tilbage til Fremtiden 2, så har vi da en vinder". Om holdet rent faktisk har ladet sig inspirere af Michael J. Foxs tvivlsomme, men dengang tilstrækkelige skaterevner, har jeg ingen baggrund for at kunne konkludere på, men hoverboardet ligner Martys til forveksling.

Spekulation til side, hoverboards er humlen i Sonic Riders. Det samme gælder fænomenet Air energy. Sonic, venner og fjender kan nemlig kun suse af sted, så længe de har luftenergi til rådighed. Energien gør figurene i stand til at svæve, booste og lægge fælder for hinanden. Hvad der er mere interessant er, at du for at skaffe ny luftenergi skal lave trick – forskellige former for luftsaltomortaler og grinding, og som i atletik er det vigtigt at lande på fødderne, og ikke ansigtet. Derudover kan du forøge farten ved at svæve i forankørendes – eller foransvæendes – slipstrøm, tackle skarpe sving bedre med en lyndrejefunktion og selvfølgelig samle guldringe, som kan investeres i opgraderinger i den lokale skaterbutik. Ja, det er set før et utal af gange, den eneste forskel er at det nu er Sonic der står for løjerne.

Det kunne lyde som det perfekte spil til Sonic- og skaterfans, men jeg sidder tilbage med en flad fornemmelse. Allerede da Sonic invaderede Dreamcast-konsollen i sin tid, havde pindsvinet alt for meget koffein i blodet til min smag, og jeg er bange for, at han er gået over til hårdere stoffer. Tempoet virker alt for højt, og i øvrigt virker hele konceptet radmagert. Trickstyle, Airblade og andre lignende spil har allerede leveret den slags underholdning. Uden at jeg er parat til at lægge hovedet på den kolde stenblok og fælde dommen, så har jeg svært ved at se, hvordan det skal lykkes Sega at sikre Sonic samme succes i racergenren som Jak and Daxter, for slet ikke at nævne Kart-kongen Mario.

**\_Henrik Bach**

**Gamereactor siger:** Det er svært at få øje på et reelt potentiale i Sonic Riders, men Sonic Team har før hevet sig op ved hårrødderne i elvte time.



Allerede tilbage på Dreamcast kunne du for første gang stifte bekendtskab med svævebrædderne i forbindelse med Trickstyle. Criterion fulgte dette op med Airblade, og nu er det så Sonic Teams tur.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - Medal of Honor Airborne

Electronic Arts, der i sin tid havde stor succes med det oprindelige Medal of Honor, har officielt annonceret Medal of Honor Airborne, der bl.a. er på vej til Xbox 360 og PS3. Fælles for alle banerne er, at du i begyndelsen af hver mission smides ud i faldskærm. Ude 2006.



Format XBOX 360 Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Udgivelse MARTS 2006

# Ghost Recon Advanced Warfighter

Ubisofts højteknologiske soldater redder præsidenten ud af kløerne på skumle terrorister

Jeg ved godt, at det måske ikke er så smart at sige, men jeg har altid været fascineret af våben. Uanset hvad jeg legede som barn, så fik jeg altid klemt brugen af våben ind et eller andet sted. Jeg har også været igennem den fase, hvor jeg med savl i mundvigen og en smadret sparegris, begav mig ned til den lokale softgun-specialist for at købe et M16A2 semi-automatisk gevær, jeg havde beundret gennem glasvinduet i flere måneder. Efterfølgende var jeg ikke til at stoppe ude på vestvolden, hvor tusindvis af gule plastkugler blev spredt for vinden, mens jeg forestillede mig at alverdens terrorister skjulte sig bag træerne.

Bare rolig, det gør jeg ikke længere – altså løber rundt oppe i skoven, men min fascination af våben er stadig den samme, og nu har jeg fundet en håndfuld passionerede spilhoveder, der har det på samme måde. Ubisoft Montreal har i hvert fald ikke sparet på det dødelige isenkram i deres højteknologiske og ekstreme beskudte Ghost Recon-spil, Advanced Warfighter, der med lige dele taktik og prototyper af våben, den amerikanske hær i øjeblikket arbejder på, er præcis den slags spil, jeg elsker at sidde med i de sene natetimer. Og så lige en indrømmelse: Jeg har stort set ikke spillet de tidligere Ghost Recon-spil. Præcis hvorfor, ved jeg ikke, men de har bare aldrig rigtig sagt mig noget. Det var først med udgivelsen af Pandemic Studios Full Spectrum Warrior, at jeg for alvor fandt ud af, at strategisk planlægning, ordreafgivning og gadekampe for alvor var mig. Nu er jeg til gengæld bidt af en gal camouflage-jakke, og kan ikke få nok.

Ghost Recon Advanced Warfighter foregår i Mexico, nærmere betegnet Mexico City. Præsidenten er blevet kidnappet og du sendes ind med dine spøgelses, en betegnelse der bruges om en militærenhed, der helst skal gøre sig så lidt bemærket

som overhovedet muligt. Du har kontrollen over løjtnant Mitchell, spøgelsesernes leder, der for alt i verden skal få præsidenten tilbage til Amerika. Kun lige landet midt i krigszonen begynder dit installerede kamera i hjelmen at briefe dig omkring situationen, mens din scanner udregner positionen til de nærmeste fjender. Det er nærmest overvældende i starten, men som du vænner dig til tanken om at være en omvandrende Robocop, så bliver det højteknologiske isenkram et vigtigt hjælpemiddel. Senere får du også mulighed for at guide svævende kameraer rundt i luften, ikke ulig dem fra Metal Gear Solid: Sons of Liberty, dog uden at det ødelægger følelsen af at være en lille gruppe læderhalse i fjendtligt territorium.

Atmosfæren i Advanced Warfighter er ulig alt andet i genren. Selvom Full Spectrum Warrior kunne blive hårrejsende spændende og krævende, så er det intet mod Montreals seneste militærspil. Et grafisk filter indhyller bygninger, veje, biler og personer i en grumset sandfarvet palette, og selvom det fjerner noget af dybden og detaljegraden i den ellers imponerende visuelle overflade, så skaber det en elegant stemning. Alt føles beskidt og jeg havde flere gange lyst til lige at køre en klud henover mit LCD-fjernsyn. Det visuelle følges til dørs af en dyb rumlen, når granater kastes og eksploderer under en parkeret lastbil, mens kugler hvisler forbi dit hoved, kun millimeter fra at bore sig igennem din hjelm. En større eksplosion får hele dit isenkram til ryste, og billedet bliver for et kort øjeblik utydeligt.

Vigtigst af alt i Advanced Warfighter, er naturligvis den stramme strategiske planlægning og de forsigtige løb fra bygning til bygning. Dit Cross Com-syn, der på snedigste vis tegner små kasser om de nærmeste fjender, bliver hurtigt et af de vigtigste redskaber i forsøget på at holde dig i live. Jeg havde et eller andet sted



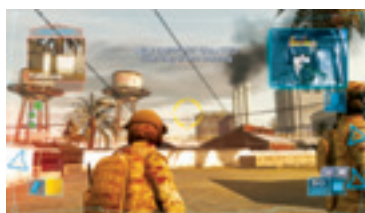
## SPILNEDLÆGGELSE - Demonik

Majescos Demonik, der blev annonceret på sidste års E3-messe og som laves i samarbejde med gyserforfatteren Clive Barker, har måtte lade livet i forbindelse med Majescos skuffende økonomiske resultater. Terminal Reality stod bag spillet.



## NETOP ANNONCERET - Far Cry Instincts Next Chapter

Ubisoft kan nu bekræfte at firmaet arbejder på en opfølger til sidste års Far Cry Instincts. Med den opfindsomme undertitel Next Chapter får du fortsættelsen på Jack Carvers mareridtsagtige tour de force. Spillet er på gaden i år 2006.



Der ligger et tykt filter af smuds og sand over den visuelle del af Advanced Warfighter. Det er med til at give spillet et ekstremt realistisk skær. Desværre dræber det til tider detaljegraden og dybden.

forventet, at alt for meget fokus på de højteknologiske dele af spillet, ville pille nerven ud af de mange bykampe, men det skete heldigvis ikke. Til trods for et oversigtskort, udkommanderede, flyvende droner og en masse informationer fra hovedkontoret, så endte jeg alligevel med at blive en skydeskive for en flok terrorister, der var fløjtede ligeglade med, om mit hold nu var nogle af USA's mest veltrænede soldater. Et enkelt skud til hovedet eller en salve til torso, er også det eneste der skal til, for at du ikke lever længere – du er på ingen måde en supersoldat. Derfor bliver vejen frem også langsommelig og forsigtig. Du guider din skytte i stilling og lader ham så lægge støtteild, mens resten af gruppe søger ly bag en trappe. Det kræver tålmodighed, et stenhårdt overblik og masser af beslutsomhed. Når en af dine soldater bliver ramt, går der et kort øjeblik panik i dig, før du får udstedt en ordre og forsøger at besvare ilden.

Det nye byscenarie gør også sit til at holde dig på tæerne. Væk er de dybe skove, de frodige marker af svajende græs og de små klippefremspring. Nu lister du i stedet ned af lange alleer, flankeret af palmetræer og glasfacader. Oven over dig løber en trespolet motorvej og i det fjerne kan du skimte byens stadion. Fjenderne kan gemme sig overalt i Mexico City og bruger alt fra biler, betonpiller og ruiner til at skjule sig bag. De stikker hovedet frem, fyrer en salve efter dig og forsvinder så længere ned af gaden. Du kan aldrig vide dig helt sikker.

Jeg har kun spillet Ghost Recon Advanced Warfighter i et par timer, men er faktisk meget imponeret over både styring, den kunstige intelligens og den atmosfære som Ubisoft Montreal har skabt. Det er forfriskende, at en serie som Ghost Recon, der alligevel har en del år på bagen, er ændret så meget i både udseende og gameplay. Holdet har virkelig turde tage nogle chancer, uden på nogen måde at skræmme de faste fans væk. Hvis det canadiske hold kan svinge tryllestaven og fjerne de sidste rester af fejl og en irriterende nedsættelse i hastigheden, når der sker meget på skærmen, så kan Advanced Warfighter gå hen og blive et af Xbox 360-konsollens bedste spil til dato.

**\_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Ambitiøst, drevent og atmosfærefyldt krigsspil, der med lige dele strategi og højteknologisk isenkram kan ende som en virkelig gennemført oplevelse.

# Urban Chaos

## Find skjoldet og pistolen frem og red storbyen

Format XBOX Udvikler ROCKSTEADY Udgiver EIDOS Genre ACTION Udgivelse APRIL 2006

Kært barn har mange navne, er det ikke sådan man siger? Hvis det er tilfældet, så kunne Urban Chaos godt være klassens sødeste barn. Rocksteadys spil har nemlig været igennem to navneskift, heriblandt Zero Tolerance: City under Fire og Roll Call, før det sent sidste år endte som Urban Chaos: Riot Response. Spillet har også været gennem hænderne på en del programmører. Oprindelig lå udviklingen af Urban Chaos hos engelske Argonaut, men som firmaet blev tvunget i knæ økonomisk, måtte holdet trække stikket på eventyret. Tøjlerne blev samlet op af Rocksteady, der mere eller mindre består af folk fra den konkursramte udgiver, og udgiveresstafetten løber Eidos nu med.

Historien er der dog ikke pillet ved. Urban Chaos tegner et billede af en by på randen af kaos. Ruiner, eksplosioner, udbrud af rå og brutal vold, er nærmest hverdag i den futuristiske verden, hvor maskerede bander går løs på alt og alle. Byens brandmænd kæmper en forgæves kamp, mens ambulance-personalet nærmest ikke tør køre rundt i gaderne for at samle nødstedte op. Midt i det hele står du. Du er medlem af T-Zero-afdelingen, og dit navn er Nick Mason. Bevæbnet til op over begge øre med pistol og udstyret med et pansret skjold, sendes du ud på de hærgede gader for at nedlægge modstanden og få styr på byen. Og så er der ellers langt op til action.

Reelt var der tale om en ret ordinær FPS-oplevelse, hvis det ikke lige var for spillets skjold. Skjoldet, der skærmer dig fra slikkende flammer, projektiler og de aggressive bandemedlemmer, kan nemlig bruges, som det passer dig. Udsynet bliver markant mindre, så snart du trykker skulderknappen ind på joypadden, men til gengæld er Mason så også beskyttet mod selv de mest vanvittige forbrydere. Urban Chaos andet lille trumfkort er byens førortaltale brandmænd og ambulance-folk, der kan tilkaldes ved hjælp af din radio. Brandmændene kan bruges til at slukke storbrande med, ligesom de med en brandøkse kan slå sig gennem selv de tykkeste døre. Imens kan ambulance-personalet hjælpe både dig og andre af byens uheldige indbyggere i sikkerhed.

Rent teknisk benytter Urban Chaos sig af Havoks velkendte fysiksystem, hvilket betyder, at stort set alt indhold, det være sig tønder, brædder, mure, kan sprænges i luften, væltes eller sparkes mod en modstander. Visuelt holder spillet sig i den pæne ende af skalaen, dog uden at kravle synderligt ind på hverken Halo 2 eller Half-Life 2. Er Urban Chaos: Riot Response et stensikkert hit? Det er svært at sige, men ud fra den begrænsende demo, jeg har haft adgang, så gør spillet i hvert fald en hel del rigtigt. Om det så er nok til at ende som en spilmæssig fornøjelse på højde med Xbox'ens bedste FPS-spil, vil tiden vise.

**\_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Rocksteadys spil er kaotisk og voldsomt, men holdet er stadig nødt til at finde nogle flere guldkorn frem fra posen.



Katamari Damacy fik aldrig chancen i Europa til trods for de flotte anmeldelser og mange priser. Nu har EA imidlertid taget toeren under vingerne, og det betyder at du næste år kan rulle derudad.



# Vi har fundet 52 af de hotteste spil som kommer her i år 2006

**2006 ser ud til at blive et fantastisk spilår. Vi har samlet en lang række potentielle stortitler på de kommende sider**

Hvis oktober, november og december er et rent spilmecca, så må januar måned være en gold og ugæstfri ørken. Der sker ganske enkelt ikke en pind i januar. Der er ingen spændende spillanceringer, ingen ture til udlandet for at labbe de seneste informationer omkring et potentielt storspil i sig, og slet ingen store spilnyheder. Det er agurketid. Imens har vinteren lige pludselig husket, at den skulle vise tænder, hvilket betyder, at det er vanvittig koldt udenfor og de ældre dør som fluer. Måske er det derfor, at snakken forleden faldt på ideen om at samle år 2006's 52 mest interessante spil i en 11 sider lang artikel. Vi var ganske enkelt enige om, at januar er en uudholdelig måned, der bare skulle fordrives med noget andet, noget bedre, så vi satte os til at drømme, ja faktisk, at fantasere omkring dette års potentielle stortitler, og inden længe flød bordet med forslag fra redaktionens mange spilhoveder.

2006 må være året, hvor Xbox 360 for alvor kommer op i gear (fik I den?) og viser hvad en næste generationskonsol rent

faktisk kan brænde af, af diesel. Med spil som Gears of War, Mass Effect og Too Human, lader det til at konsollen endelig får de titler, der skal sikre Microsoft et hit i stil med Halo. Om det også bliver året, hvor Sonys PlayStation 3 kommer ud af buret og viser sine kløer frem er uvist, men konsollen påstår hårdnakket, at deres maskine er på gaden i løbet af dette forår – og vi vil så gerne tro dem. For hvem vil ikke gerne have fingrene i Killzone 2, Heavenly Sword, Killing Day, eller for den sags skyld Metal Gear Solid 4? Vi er heller ikke et øjeblik i tvivl om, at 2006 bliver året, hvor både PSP og Nintendo DS blæser sokkerne af os og leverer håndholdte oplevelser, vi ikke troede, var mulige. Der er i hvert fald så mange potentielle succeser derude, at vi bliver overraskede, hvis der ikke sker noget stort på den front i 2006.

52 spil er hvad der blev plads til på listen. Vi kunne ganske enkelt ikke presse mere ind på de 11 sider, du meget snart skal bladre dig igennem, så det er klart, at listen ikke er udtømmende, men vi føler vi har fundet de vigtigste.





## ▼ Gears of War

★ FORMAT: XBOX 360 ★ UDVIKLER: EPIC ★ UDGIVELSE: NOVEMBER

Epic Games leverer Xbox 360-konsollens utvivlsomt flotteste og mest hæsblæsende spil

En håndfuld slukøredede spiljournalister, var hvad der slentrede fra Microsofts præsentation af Xbox 360 i Amsterdam. Gassen var gået af ballonen og alenlange taler om markedsandele og intentioner, blev først sendt på dagen erstattet af mikroskopiske klip af de kommende spil. Peter Moores "It's all about the games" brandtale havde en uendelig hul klange. Spol en dag frem. Båsen længst væk fra messegulvet er stuvende fuld, døren forsejlet og bevogtet af en sikkerhedsvagt. Indenfor fremviser Cliff Bleszinski, eller Cliffy B. som han også bare ynder at kalde sig selv, de første glimt af hans seneste spil frem. Efter fremvisningen stavrer en håndfuld spiljournalister ud af båsen, højtråbende og ude af stand til at holde deres begejstring tilbage. Hvad er der sket? De har såmænd bare set Gears of War, Epic Games seneste spil, der er på vej til Xbox 360. Ikke en eneste spiljournalist kunne sige sig fri for at være imponeret af Gears of War, der



med lige dele grafisk festfyrværkeri (naturligvis grundet Unreal 3-motoren), hæsblæsende action og den tungeste, mest omsluttende lyd, sugede dem ind i universet.

Gears of War foregår i en fjern fremtid, hvor The Horde, en betegnelse for undergrundens allerværste

kryb og monstre, har fundet vej til overfladen og nu ligger i åben krig med menneskene. Du træder ned i de pansrede støvler på Marcus Phoenix, en tidligere militærfange, der sammen med sit kobbel af utilpassede læderhalse, sendes ud til en nedlagt emulsions-fabrik, for at finde årsagen til, at fabrikken pludselig er sat i gang igen. Kun lige ankommet til stedet og badet i silende regn, gennem søger du samme med dine soldaterkammerater rustbunken for fjender, og så bryder helvede ellers løs.

Cliffy B. er ikke bange for at indrømme, at hans inspirationskilder bl.a. er Capcoms mesterlige Resident Evil 4-spil og firmaets egen Unreal Tournament-serie. Og det ses tydeligt på Gears of War, der bruger gyserseriens nyfundne "over skulderen"-vinkel til at vise dig spillets skræmmende univers. De designmæssige kilder er også lette at genkende i firmaets multiplayer-serie Unreal Tournament. Alle

...nogle af de mest  
...ensinde”



Gears of War var allerede ved X05 et af de mest polerede, flotte og hæsbæsende spil vi længe har set, og bare tanken om at Epic Games stadig har godt ni måneder at arbejde videre på det på, betyder at det bare ikke kan blive andet end fremragende.

soldater bærer den tungeste rustning, de mest pansrede, overdimensionerede støvler og våben, der kan sprænge en mindre planet i stumper og stykker. Dette følges til dørs af bragende tordenskrald, skærende lyn og en detaljegrad, der tidligere har været uhørt i konsolspilssammenhænge.

At Gears of War kommer til at have nogle af de mest uforglemmelige spøjeblikke, stod allerede klart på X05. Scener hvor Marcus og hans kammerat Dom skulle skubbe en udbrændt bil gennem en sønderbombet byruin, og samtidig holde sig i flammernes skær, virkede intense og enormt dragende. Det samme kunne siges om holdets første besøg på emulsions-fabrikken, hvor de gamle kedler og mine-vogne bruges til at tage på sight-seeing i, mens The Horde angriber den lille gruppe soldater med alt hvad de har. Heldigvis er Gears of War ikke bare en singleplayer-oplevelse, Cliffy B. har også i bedste Epic-stil inkluderet en multiplayerdel, der giver dig muligheden for over Xbox Live,

at spille hele eventyret igennem via en Co-op feature. Spildesigneren kunne endda også røbe, at der visse steder er lavet minimalt om på banerne, for at skabe de mest nervepirrende øjeblikke.

Epics bedste kort på hånden - og nok smarteste beslutning - er dog, at de har hyret den danske lydtrøldmand Jesper Kyd til at stå for musikken. Jesper, der startede sine dage på Commodore 64 og senere Amiga som en del af demogruppen The Silents, har de senere år skabt nogle af spilverdens mest let genkendelige og elskede spiltemaer til projekter som bl.a. Hitman, Splinter Cell: Chaos Theory og Robotech: Invasion. Hans inkludering på holdet sikrer Gears of War en af de mest eminente og velfungerende lyd-kollager nogensinde.

Gears of War er ikke et "mens vi venter på Halo 3" Det er utvivlsomt Microsofts vigtigste kort på hånden, og uden tvivl det spil vi ser mest frem til at spille os igennem i år.



## ▼ Metal Gear Solid 4 ★FORMAT: PS3 ★UDVIKLER: KONAMI ★UDGIVELSE: ÅR 2006

### Hideo Kojimas episke actionspil tager en hel ny drejning på PlayStation 3

Tanken om endnu flere vanvittige og langt ude konspirationsteorier, samt Hideo Kojimas sans for at fortælle en historie, er med garanti noget, der vil få fans af Metal Gear Solid-serien til at savle u hæmmet.

Solid Snake er blevet gammel, hvilket dog ikke betyder, at Metal Gear Solid 4 bliver kedeligt. I E3-traileren beviste Snake, at han sagtens kunne nedlægge toptrænede soldater, uden brug af hverken iltapparat eller gangstativ. Snake arbejder nu som en art lejesoldat, og man kan vælge om han vil arbejde sammen med et land - eller mod det. Allerede nu er der masser af teorier og spørgsmål om spillet, og om hvordan spillet vil hænge sammen med de tidligere spil. Vil Revolver Ocelot stadig være besat af Snakes klonbror Liquid? Hvordan vil Raiden helt præcis være sej, i stedet for lidt af en tøsedreng? Er Big Boss endnu engang den helt store skurk, og i så fald, hvordan overlevede han til nu? Hvor lang tid er der gået siden Metal Gear Solid 2? Hvorfor ser

Snake så meget ældre ud, mens Otacon virker uforandret? Teoriene er mange, plottet vil være forvirrende og spørgsmålene er muligvis flere, når spillet er overstået end da det begyndte.

Foruden den kringledede historie, der med garanti vil blive betegnet som enten a) nonsens, eller b) genialt sammensat, vil spillet have andet at byde på. Hideo Kojima ønsker omgivelser, der kan ødelægges, masser af våben og forunderlige dimser, samt naturligvis Kojimas Benny Hell-agtige sans for humor. Desuden ser det ud til, at Kojimas passion, alenlange filmsekvenser, der tager pipet fra mange, vil være at finde igen. Metal Gear Solid 4 vil være et af de spil, der i kraft af god grafik og et let genkendeligt navn, får langset PS3-maskiner ned fra hylden, over disken og hjem under fjernsynet. Nu håber vi så bare ikke at spillet forsinkes, så det også ender på vores uundgåelige spilliste for år 2007 - nej, så galt kan det da ikke gå, kan det? Vi håber det ikke.

## Action



### ▼ Resident Evil 5

★ XBOX 360/PS3 ★ CAPCOM ★ CAPCOM

Med Resident Evil 4 genopfandt Capcom genren de selv havde opfostret, og med udsigten til et næstgenerationsgys fra firmaet, løber det os allerede koldt ned ad ryggen. Kræfterne i både Xbox 360 og PlayStation 3 skriger på farvemættede miljøer, stavrende zombier og helt ufattelige lokaliteter.

Indtil videre vides der ikke meget om selve spillet, men Capcom har lovet, at de prægtige takter fra Resident Evil 4 (et spil der fik vores ypperste pris sidste år) fortsætter med femmeren, hvilket vil sige masser af neglebidende gys og helt ufattelige portioner af rendyrket action.

### ▼ Too Human

★ XBOX 360 ★ SILICON KNIGHTS ★ MICROSOFT

Silicon Knights fandt på Too Human for mere end ti år siden, men har ventet indtil nu med at prøve at realisere deres ambitiøse projekt. Holdet bruger Epics Unreal 3-motor til at bringe den dyssetopiske fremtidsverden til live, mens alle bevægelser til såvel din spilkarakter som fjenderne er udført af stunt- og kampholdet Fast. Bag det hele står Dennis Dyack, manden der også havde en finger med i Eternal Darkness og Metal Gear Solid: Twin Snakes, så hvor galt kan det overhovedet gå? Too Human serveres i øvrigt i trilogi-form over de kommende tre år.



### ▼ Killzone 2

★ PS3 ★ GUERRILLA ★ SONY

Det oprindelige Killzone gav os et granatchok af den anden verden. En dæmpet palette af grå nuancer, et ekstremt gennemført design og et solidt udvalg af fede våben, var med til at gøre Guerrillas spildebut til en af de bedste FPS-oplevelser nogensinde. Med udsigten til toeren og en del flere hestekræfter, lader det til at det hollandske holds krigsepos kan nå helt nye højder. Vi glæder os til endnu engang at tage på eventyr med bl.a. Hekha og Templar i en nær fremtid. Nu håber vi bare at det rent faktisk sker i løbet af år 2006.



### ▼ The Outfit

★ XBOX 360 ★ RELIC ★ THQ

The Outfit betragter Anden Verdenskrig gennem nogle lidt tegneseriefarvede briller. Det er ikke Saving Private Ryan, men snarere noget i stil med Det Beskidte Dusin.

Landskaberne tegner til at blive store, alle bygningerne vil kunne ødelægges og actionen er solid som Arnold Schwarzenegger i en uniform bestående af stål. Der er tre karakterer i spillet; en snigskytte, en soldat med en bazooka og en cigarrygende marine-soldat, hvoraf man kan vælge to. Der kan købes våben, bombardementer og forstærkninger for at krydre slagmarken. Kombineret med udvikleren Relic Studios fokus på Xbox Live tyder det på, at Xbox 360 vil have et hæsbæsende actionspil, der kan nydes alene og som vil lægge op til morskab over Internettet med en gruppe ligesindede. Vi glæder os i hvert fald til at se nærmere på spillet, når det lander senere i år.

## ▼ The Legend of Zelda: Twilight Princess

★ GAMECUBE ★ NINTENDO ★ NINTENDO

Nintendos Zelda-serie er uden tvivl Kyoto-gigantens mest stabile spilserie. Mens Waverace-, Mario Kart- og Pilotwings-serierne, ikke ligefrem har gået fra styrke til styrke, så har grønklædte Link udelukkende leveret det ene store eventyr efter det andet, og med Twilight Princess er vi ret sikre på, at Nintendo har endnu et storstilet eventyr klar. Links seneste eskapader begynder, da han støder på en underlig kraft kaldet Twilight, der truer med at ødelægge Hyrule, som vi kender og elsker det. Det kan vi naturligvis ikke have, og derfor rejser Link ud for at bekæmpe ondskaben. Det fører ham bl.a. til en anden dimension, hvori han skifter form til en slags ulv, mens et eller andet katteagtigt dyr kaldet Midna rider på hans ryg. At Twilight Princess blev forsinket og nu udkommer i år 2006, var naturligvis beklageligt, men vi er helt sikre på, at ventetiden kun har gjort en allerede fremragende oplevelse endnu bedre. Et ekstrem ventet spil.



## ▼ Tomb Raider Legend

★ MULTI ★ CRYSTAL DYNAMICS ★ EDIOS

I lang tid syntes Frk. Crofts puls at være faretruende lav. I hendes seneste par eventyr virkede hun faktisk død. Udseendet havde hun stadig med sig, men pulsen var uregelmæssig og hjernebølgerne lå på et lavt niveau. Hendes fader, Mr. Eidos, ville dog ikke se, at Lara Croft blev opgivet. I stedet blev patienten overført fra en afdeling til en anden, hvor en række nye læger stod klar.

Det ser ud til at have hjulpet på hendes tilstand. Pulsen er stabil, og kroppen genoptrænet. Kun tiden vil vise, om behandlingen vil give hende ære og klasse igen, men med Crystal Dynamics og Toby Gard ved roret er mulighederne der i hvert fald.



## Eventyr

### ▼ Alan Wake

★ MULTI ★ REMEDY ★ UKENDT

Alan Wake er navnet på en succesfuld forfatter. Han kæreste inspirerede ham til at skrive gyserehistorier, og disse er enormt succesfulde. Pludselig forsvinder pigen, og Alan Wake mister inspiration og bliver søvnløs. (Alan Wake. A. Wake. Kan I se hvad udvikleren Remedy har gjort her?) Hvordan det sker ved han ikke, men pludselig invaderes den virkelige verden af de monstre, der hidtil havde boet i Wakes drømme.

Grafikken lægger øjensynligt kraftigt vægt på skiftet mellem lys og mørke, og historien vil med garanti have flere knuder end et reb i en spejderlejr. I traileren blev Wake jagtet af hætteklædte personer, og disse har sikkert en finger med i spillet. Alan Wake skal se sine mørkeste drømme lige i øjnene, og måske i samme proces kurere sin søvnløshed. Kan du dufte moderne klassiker?



## Okami

★ PS2 ★ CLOVER ★ CAPCOM

Fra Viewtiful Joes udvikler Clover Studio kommer Okami. En guddommelig hund spiller hovedrollen, og denne skal redde en verden, der synes kraftigt inspireret af traditionelle japanske tegninger, og hvor cel-shading og kalligrafi danner en eksplosiv æstetisk kombination.

Både Viewtiful Joe og The Legend of Zelda: The Wind Waker synes at være inspirationskilder. Hundeguden Amaterasu skal få menneskene til at tro på hende. Dette gøres ved at løse forskellige opgaver. Jo flere der tror på hende, jo stærkere bliver hun. Hvad der gør Okami til en anderledes oplevelse, er muligheden for at male i landskabet.

Okamis verden er gold og farveløs, og kun Amaterasu kan bringe farverne tilbage. Et enkelt tryk på en knap kalder en kæmpemæssig pensel frem, og denne kan bruges til på forskellig vis, at hjælpe Amaterasu videre på hendes eventyr. En tegnet cirkel rundt om et træ fremkalder eksempelvis et frodigt væld af blade og blomster.

Penslen kan også bruges til at skære forhindringer over eller tegne lianer, der kan hjælpe Amaterasu videre. Penslen kan også bruges i kamp. For eksempel kan Amaterasu støde en fjende op i luften, og så lade penslen stryge over fjenden. Resultatet er at fjenden bliver skåret i to stykker. Det ser ganske enkelt himmelsk ud, og det særlige visuelle element kombineret med nogle solide ideer, gør Okami til et spil, vi venter på med længsel. Kan Clover Studio gøre det igen?



## Unreal Tournament 2007

★ XBOX 360/PS3 ★ EPIC ★ ATARI

Mens de fleste nok selv har spillet eller kender en, der har dyrket Quake Arena III indgående, så har det altid været Unreal Tournament-serien, der har tændt flammen i det meste af redaktionen. Unreal Tournament 2004 var et super poleret produkt, der med et helt ufatteligt grafik, en fabelagtig balance våbnene imellem og masser af veludvalgte baner viste, at der stadig er liv i den klassiske serie. Og nu gør Unreal Tournament 2007 det så ved at forsøge at beholde de elementer, der gjorde Unreal Tournament 2004 så fantastisk, samtidig med, at holdet også trækker godt og gevaldigt i det originale spil fra 1997. I denne omgang er der naturligvis de typiske og meget elskede modes som Deathmatch,

Team Deathmatch og Capture the Flag, men Domination forsvinder, da netop denne mode nærmest ikke blev spillet online. Det hele trækkes naturligvis af kraftværket Unreal 3, en motor som Epic Games siden hen har solgt til stort set alle konsolfabrikanter og udviklere verden over. Resultatet er et blodende smukt spil, hvor detaljegraden er så usandsynlig høj og farverne så mættede, at det næsten gør ondt i øjnene. Allerede ud fra de tidligste screenshots at dømme lignede Unreal Tournament 2007 et af PC'ens smukkeste spil, men som tiden er gået, er spillet blevet endnu mere imponerende. Hvis Epic formår at bygge videre på 2004-udgaven med endnu mere, så er vi glade.

## Splinter Cell 4: Double Agent

★ MULTI ★ UBISOFT ★ UBISOFT

Sam Fisher, det eneste bolværk mellem civilisationen og alverdens afskum, har ikke rigtigt været en nuanceret helt. Med mindre man har stiftet bekendtskab med Splinter Cell-romanerne, er Sam Fisher lidt af en papfigur. Hans stemme er macho, som kun Michael Ironside kan gøre den, og han tager imod projektiler som en svamp suger vand.

Heldigvis ser Double Agent ud til at lave om på dette. Sams datter er blevet dræbt i en bilulykke, og Sam forlader Third Echelon for at blive bankrøver. Det er dog bare en facade for at blive optaget i en terrorgruppe. Det handler om både at lulle terroristerne ind i en falsk tryghed ved at hjælpe dem, og om at kanalisere informationer tilbage til Third Echelon. Ethvert valg tæller, og med forskellige slutninger, betyder Sams mindste beslutning noget. Det kan meget vel være Sam Fishers bedste stund og vi ser frem til marts måned med dirrende hænder.



Sam mister sit hår og tilsyneladende også forstanden

## Guitar Hero

★ PS2 ★ HARMONIX ★ RED OCTANE

Har du nogensinde haft en ambition om at gå berømte guitarister i bedene? Med Guitar Heroes ser det ud til, at du kan få drømmen opfyldt. Guitar Heroes bliver solgt sammen med en plastic-guitar, der kobles direkte til PS2'en. Dette tilbehørsstykke vil måske endda overflodiggøre luftguitaren. Når udvikleren tidligere har bevist deres musikalske færdigheder med Amplitude og Frequency, er der ingen grund til at frygte for Guitar Heroes' kvaliteter. Alle med hang til guitarmusik, fordelt over J-pop til 80'er numre, kan godt gå i træningslejr omgående. Ellers risikerer du, at din lillefinger falder af, når sværhedsgraden hedder 'Hard'...

## Action



### ▼ I-8

★ PS3 ★ INSOMNIAC ★ SONY

I-8 er Insomniacs ottende spil, hvilket navnet er en forkortelse for. Til at begynde med render du sammen med dine soldaterkammerater rundt i krigshærgede omgivelser og bliver beskydt. Mens granatchokket så småt indfinder sig, begynder du at tænke på diverse krigsfilm. Det viser sig hurtigt, at Anden Verdenskrig bestemt ikke er den eneste inspirationskilde, for pludselig myldrer væsner frem, der får insekterne fra Starship Troopers til at blegne.

Insomniac har bevist deres værd med Ratchet & Clank-serien, så der er kun god grund til at glæde sig. Vi håber i hvert fald på det bedste.

### ▼ The Godfather

★ MULTI ★ EA ★ EA

The Godfather vil sikkert blive markedsført som "The Game you can't refuse". Om det er tilfældet, vil tiden vise, men man kan kun håbe, at der vil være et gran sandhed i udtalelsen. Mario Puzos glimrende roman, og den lige så glimrende filmatisering, danner grundlaget for EAs The Godfather: The Game.

Antihelten kreerer du selv, og begivenhederne fra filmen vil både være centrale og perifere for spillet, og vice versa. Er The Godfather andet end en Grand Theft Auto-klon? Det er spørgsmålet, du ikke kan afslå, men vi tror altså at der er mere under overfladen.



### ▼ Killing Day

★ XBOX 360/PS3 ★ UBISOFT ★ UBISOFT

Der findes mange FPS-spil, men meget få, der er så flotte eller nærmere deciderede prangende, som Killing Day var det på sidste års E3 i Los Angeles. Kuglerne sprøjter om ørene, mens smukke statuer, enorme vinduer og caféborde kastes rundt i rummet. Killing Day gjorde, til trods for at minde meget om så mange andre actionspil, os for en kort stund mundlamme, og vi kan ganske enkelt ikke vente på at få spillet mellem hænderne, hvis det ender bare i nærheden af det Ubisoft fremviste i demoen.

## Racing

### ▼ Sega Rally 2006

★ PS2 ★ SEGA ★ SEGA

Der er en grund til, at Segas rally-spil strøg til tops på vores liste over verdens 12 bedste bilsplil. Det har en sublim styring, fabelagtig fysik og nogle af de bedste baner nogensinde. At det har taget Sega så mange år at planlægge en opfølger, er til at forstå. Sega Rally er ikke bare noget, man laver en aftapning af om året. Det er et arkade-spil, hvis arkadetraditioner har slået så mange rødder i nutidens mange rally-spil, at der skal noget specielt til for ikke bare at forsvinde i mængden. Og det er derfor en del af folkene fra det originale hold er tilbage i lædersæderne. Med Sega Rally 2006 står den igen på snoede stier, grusveje og sandbunkere. Der er en del flere biler at vælge imellem, heriblandt Mitsubishi Lancer Evolution VII MR, Citroen XSARA 2.0i 16V VTS, Peugeot 206RC, Ford 2004 Focus RS2 og Ford Focus Air Force Reserve Rally Car, men følelsen af at træde på speederen og dreje op rattet er den samme. Hvad der dog er en smule skræmmende, er det massive pop-up, der er i vores allerførste kode. Men det fjerner I, ikke Sega?



### ▼ Motorstorm

★ PS3 ★ EVOLUTION ★ SONY

Det eneste, der faktisk kendes til Motorstorm, er den trailer, der blev vist på sidste års E3. Hvad den viste, fik dog forventningerne til at stige. Ideen er som følger: biler, motorcykler og ATV'ere blæser gennem landskabet. Der er ingen grund til at lægge fingrene imellem, hvilket der heller ikke bliver gjort.

Biler bliver kørt af banen og skubbet ned i grøften, ud over afgrunde, og sågar ind i huse. Mudder pletter lakken, forruden bliver knust og forskellige motordele flyger gennem luften. Alt sammen udført i den smukkeste PS3-grafik. Kan konsollen ikke snart blive lanceret så vi kan få lov til at ræse der ud ad? Ventetiden er ulidelig.

### ▼ Moto GP 2006

★ XBOX 360 ★ CLIMAX ★ THQ

Indtil for nylig var vi ikke rigtig bidt af en gal motorcykel, men med Climax' rejse mod næstgenerationskonsollerne, kan vi ganske enkelt ikke få øjnene væk fra de mange smukke, tohjulede mesterværker. Holdet har længe haft et fast greb om både kørefysik, grafik og udbudet af motorcykler, og vi kan ikke forestille os, at det ikke fortsætter med MotoGP 2006, der i første omgang er udset til at ræse vejene tynde på Xbox 360. Vi har allerede fundet læderdragten frem fra skabet.

### ▼ Test Drive Unlimited

★ XBOX 360 ★ EDEN ★ ATARI

Der findes bilsplil og så findes der Eden Studios kommende Test Drive Unlimited, der mest af alt minder om en bilfanatikers våde drøm. Her er Hawaii-øen Oahu med sine uendelige mange kvadratkilometer asfalt, her er øser af enhver størrelse og pris, og her er lobbyer til alverdens bilentusiaster. Der er kælet for alt. Lyden af bilerne er ekstrem autentisk og minder ikke, som i så mange andre spil i genren, om en Nilfisk støvsuger der er gået amok på et gultvæppe. Test Drive Unlimited er som navnet siger uden grænser og uden en reel ligemand. Du kan godt glæde dig.



### ▼ Starcraft Ghost

★ PS2/XBOX ★ BLIZZARD ★ VU GAMES

Starcraft: Ghost handler om den skønne og dødbringende superspion Nova, en såkaldt Ghost, der kan infiltrere fjendens baser, grave informationer frem og eliminere nøglepersoner. Det hele foregår i det univers, som Blizzard med eksperthånd etablerede med strategispillet Starcraft og som egner sig perfekt til et vaskeægte actionspil. Fjenderne spænder over alle de kendte fra Starcraft, og at kunne kæmpe på tomandshånd mod Hydralisker, Overlords og lignende, vil appellere til kendere af Starcraft.

### ▼ Prey

★ XBOX 360/PC ★ HUMAN HEAD ★ TAKE 2

Der er ikke så mange indianere i computerspil, og det er også sjældent at de er dimensionsrejsende, men det er præcis hvad Tommy, en indfødt indianer fra Cherokee-stammen, er i Human Heads Prey. Spillet har kastet sin kærlighed hovedkulds efter Id Softwares vanvittigt kompetente og ekstrem flotte Doom-motor, og det kan fra starten ses - alt funkler i Prey. At historien så også er andet og mere end blot en tom omgang skyderi, gør naturligvis heller ikke noget. Der er tale om rejser til andre dimensioner, de førmtalte indianere, eksperimenter der er gået galt, og en hulens masse andet. Prey lader til at blive ekstrem lækker.

# RAZER™



## Razer Copperhead 2000dpi Gaming mus

Razer Copperhead™ er verdens første laser gaming mus udstyret med branchens mest præcise laser sensor med en opløsning på 2000 dpi og 1000Hz ultrapolling.

Indfri din konkurrencemæssige skarphed i gameplay med 32KB indbygget hukommelse til dine individuelle indstillinger og det ergonomiske design for både højre og venstrehådede. Også forsynet med de prisvindende On-The-Fly justerbare drivere.



## Razer Mantis

Razer Mantis™ er nyeste generation af high performance musemætter, lavet til gamere, af gamere.

Speed og kontrol stofmætter af bedste kvalitet, med overflade i særligt vævede fibre af Fibertek™ der sikrer optimal kontrol, acceleration og hastighed på muse-bevægelser - findes i 2 udgaver til high-sensitivity og low-sensitivity gaming.



For info om nærmeste forhandler, kontakt:



Rudolph Schmidt A/S  
tel: 44 85 82 00 fax: 44 85 82 99  
email: info@rudolph.dk www.rudolph.dk

## Platform



### ▼ Sonic the Hedgehog

★ XBOX 360/PS3 ★ SEGA ★ SEGA

Det lille blå pindsvin er nødt til at finde tilbage til rødderne med næstegenerationsspillet fra Sega, og det ser heldigvis også ud til at ske. Efter de seneste og uendelig skuffende Sonic-spil, hvor vores elskede pindsvin er blevet brugt og misbrugt, er det på tide, at han igen får lov til at strække benene og vise, hvad de røde gummisko kan trække. Et klassisk Sonic-eventyr med guldringe, Dr. Eggman og masser af svimlende loops, er hvad den står på i Sonic The Hedgehog. Denne gang må I ikke fejle, Sega.

### ▼ Loco Roco

★ PSP ★ SONY ★ SONY

Det er fint nok med masser af historie og grafik, der fremkalder tårer, men i det lange løb er den engelske frase "Less is more" bedre.

Det har udvikleren af Loco Roco taget til sig. Loco Roco handler om en klat af slimbolde, der glider rundt i et landskab. Skulderknapperne på PSP'en lader klatten glide rundt fra den ene side til den anden. Grafikken er simpel, klatten virker livagtig i sine bevægelser, og spillet vil sikkert være svært at lægge fra sig igen. Vi savner noget nyt til vores PSP og glæder os til de rullende klatter.

### ▼ New Super Mario Bros

★ NINTENDO DS ★ NINTENDO ★ NINTENDO

Nintendo DS får nu en art efterfølger til Super Mario Bros., hvor 2D og 3D blandes sammen. Mario har nye kneb i ærmet, blandt andet nye manøvrer og sågar et multiplayer-element. Det bliver spændende, at opleve Marios rejse tilbage til rødderne. Ummm... Lasagne...

## Slagsmål



### ▼ Tekken Tag Tournament 2

★ XBOX 360/PS3 ★ NAMCO ★ NAMCO

Alskens friske piger, hårde fyre og udskud af forskellig art møder op til endnu en gang slå-på-tæven. To mod to kæmper i efterfølgeren til en af PS2's mest populære launchspil. Der er grund til at forvente eksotiske bevægelser, flotte baggrunde, og naturligvis ømme fingerspidser. Avvv...

### ▼ Virtua Fighter 5

★ XBOX 360/PS3 ★ CAPCOM ★ CAPCOM

Uanset hvor mange kampe vi har lagt bag os i Dead or Alive, Soul Calibur eller Tekken, så er der intet der står tættere på vores hjerter end Segas umådelige velpolerede og gennemførte Fighting-serie Virtua Fighter, hvilket får os til at hyle som hysteriske smådrengene ved udsigten til femmeren. Alle de velkendte og elskede slagtosser vender naturligvis tilbage, og det inkluderer Lion, Vanessa, og Jacky. Dertil sendes der tre nye fightere i ringen, heriblandt den mexicanske El Blaze. I øjeblikket trækkes Virtua Fighter 5 af Lindberg-arkade maskinen, hvilket betyder, at vi højst sandsynligt får lov til at nyde spillet på enten Xbox 360 eller PS3.



### ▼ Street Fighter Alpha 3 Max

★ PSP ★ CAPCOM ★ CAPCOM

Vi indrømmer det gerne: PSP'en har endnu ikke vist, at den kan håndtere de smukke og fantastisk fængende 2D-fightere på en ordentlig måde, men med udgivelsen af Street Fighter Alpha Max 3 tror vi, at det er fortid. Street Fighter Alpha Max er en konvertering af det hyllede og ganske enkelt smukke Dreamcast-spil af samme navn. Dog har Capcom inkluderet fire nye karakterer, hvoraf Ingrid fra Capcom Fighting Evolution og Yun, Maki og Eagle fra GBA-udgaven, også optræder i spillet. Desuden er der en såkaldt Tag-team feature, i stil med den du måske kender fra SNK's uddødelige King of Fighters-serie.

## Onlinerollespil

### ▼ World of Warcraft: The Burning Crusade

★ PC ★ BLIZZARD ★ VU GAMES

Der er ingen vej udenom World of Warcraft, og når først udvidelsen The Burning Crusade sænker tænderne i år, så er det for alvor ude med alle former for fritid. The Burning Crusade udvider udvalget af spillbare karakterer med to, hvoraf den ene, Blodelverne, allerede er annonceret. Hertil kommer kilometervis af nyt land, masser af nye skatte, Karazhan-slottet i Deadwind Pas, de indbydende Caverns of Time, der tilbyder dig et kig tilbage på tilblivelsen af nogle af nutidens største legender og guder, samt en hulens masse andet.



### ▼ Tabula Rasa

★ PC ★ DESTINATION GAMES ★ NCSOFT

Der er langt mellem de rigtig gode MMORPG'er, så når Richard Garriott, manden bag det legendariske Ultima, siger, at han er i gang med noget stort, så er man ganske enkelt nødt til at lytte. I Tabula Rasa er der vendt op og ned på hele skabelsesprocessen. Du vælger ikke fra starten en profession, men tillærer dig løbende nye færdigheder, der så kan fremleskes yderligere eller helt ignoreres. Som spillet skrider frem kan du løbende skifte profession og færdigheder, uden nogensinde at skulle starte forfra. Det er i øvrigt Chris Vrenna fra Nine Inch Nails der står for musikken.

### ▼ Auto Assault

★ XBOX 360 ★ PSEUDO ★ SEGA

Selve ideen er set før: En atomkrig har ødelagt verden som vi kender den og mennesker lever nu udelukkende i små enklaver. Auto Assault tager fat da du sammen med dine medmennesker langsomt begynder at bevæge dig udenfor. Modsat det ekstrem populære World of Warcraft, eller for den sags skyld EverQuest, så er Auto Assault ikke bare et MMORPG, det er også et rollespil på hjul. Du kan fra starten vælge at tilhøre en af spillets tre fraktioner og få så en bulet skrammelkasse af en øse at køre rundt i. Som du udforsker landet, finder du nye dele til din bil, penge og andet, og inden længe er du klar til at dominere landskabet. Auto Assault drives af Havoks 2.0 fysiksystem, hvilket betyder, at køreegenskaberne bag din terrængående øse er i orden. Det betyder også, at alt fra fjender til skjulesteder og monstre kan skydes i smadder med en del imponerende effekter til følge. Vi glæder os til at leve lidt som Mad Max online.





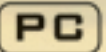
# ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

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

Breath-taking adventures,  
sparkling spells  
and worlds to explore  
are awaiting you.  
Nothing will be  
the same afterwards...



R.O.S.E. Online © 2005 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Triggemsoft. Published by Gravity and Distributed by GamesRouter in Europe. All trademarks are property of their respective owners.

## Rollespil



### ▼ Mass Effect

★ XBOX 360 ★ BIOWARE ★ MICROSOFT

Bioware er holdet, du er nødt til at holde øje med, hvis du bare er det mindste interesseret i rollespil. Selvom Jade Empire muligvis gik for langt i jagten på masserne, så var drengenes forrige spil, Knights of the Old Republic, en spilklassiker fra først dag det landede på hylderne. Vi har lidt på fornemmelsen, at Mass Effect, der blander den tidlige Buck Rogers-serie med kollager af Månebase Alpha, kan gå hen og gøre det samme. Spillet trækkes af Epic Unreal 3-motor (ja, hvad gør ikke det i disse dage) og leverer helt ufattelige verdener, rumskibe og dueller i verdensrummet. Som titlen antyder, så har enhver beslutning, du og dit omrejsende mandskab tager, en indvirkning på hele universet – deraf titlen Mass Effect. Spillet lanceres præcis som med Too Human i trilogiform.

### ▼ Neverwinter Nights 2

★ PC ★ OBSIDIAN ★ ATARI

Bioware gjorde en masse Dungeon Masters rundt om i verden glade, da de introducerede dem for Neverwinter Nights, der med sit gennemarbejdede Dungeons & Dragons regelsæt, var med til at skabe en af verdens allerbedste rollespilsoplevelser. Vi forventer os endnu mere af opfølgeren, der vanen tro byder på både et singleplayereventyr af episke proportioner, samt et uundværligt værktøj til den fortæller, der vil skabe sine egne eventyr.

### ▼ Dragon Quest VIII

★ PS2 ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

Akira Toriyamas stil er straks genkendelig. Der er ingen grund til at forvente andet end noget stort. Dragon Quest har aldrig været noget stort i Vesten, hvorimod det i hjemlandet Japan, ikke udkommer på hverdage, fordi alt for mange mennesker så ville pjække fra arbejdet. Det er kort sagt stort. Både bogstaveligt talt og billedligt talt. Holdbarheden skal måles i måneder i stedet for dage, og med så meget at opleve, vil de mange timer bag skærmen ikke føles spildt. At det er Level 5 der står bag det, gør at vi forventer meget.



### ▼ Hellgate: London

★ PC ★ FLAGSHIP ★ NAMCO

Når folk som Bill Roper og Max Schaefer forlader Blizzard, starter deres eget firma og lægger planer for et online-spil ikke ulig Diablo, så lytter man efter – og lyttet, det har vi gjort. Hellgate: London foregår i Englands hovedstad engang i fremtiden, hvor dæmoner og andet møgyngel har overmandet menneskene. Dit job er så at sende dem retur, hvor de kommer fra - og helst med en god portion bly eller med æggen af dit skarpe sværd. Hellgate: London tegner til at blive et fantastisk debut-spil fra Flagship Studios, og et af de vigtigste PC-spil i år 2006. Vi sidder allerede klar ved tastaturet.



### ▼ Spore

★ PC ★ EA ★ EA

Will Wright hører til en ganske bestemt gruppe spiludviklere. Sammen med Peter Molyneux, Sigeru Miyamoto og Tetsuya Mizuguchi, er han tit den sidste bastion mod kedsomhed og skabelonskårede spil – og det viste han på fineste manér, da han på sidste års E3, lagde en samlet spilpresse ned med et tidligt kig på Spore. I Spore starter du livet som en encellet organisme, der udelukkende kan flyde rundt og spise andre organismer, men som tiden går vokser du dig større og snart er du et rigtig væsen. Herfra tager spillet fat, både med et hav af forskellige spilgenrer der strækker sig over strategi til simple shootere og nærmest The Sims-lignende øjeblikke, men også med at vokse sig større og mere omfattende. Fra et stammefolk til en egentlig civilisation og senere som rum rejsende kosmonauter, besøger du andre planeter. Spore er ekstremt omfattende og har så mange bolde i luften at du ikke tror det er muligt. Havde projektet tilhørt alle andre end Wright selv, så havde vi ganske enkelt ikke troet at det overhovedet kunne blive til noget, men fordi at det er manden bag The Sims og Simcity, så er alt pludselig muligt. Spore er uden tvivl et af år 2006' mest eftertragtede spil.



### ▼ Company of Heroes

★ PC ★ RELIC ★ THQ

Holdet bag Homeworld og Warhammer 40K: Dawn har endnu ikke skuffet, og det ser heller ikke ud til at ske med Company of Heroes, der fast forankret i strategigenren leverer et gennemført krigsspil i Anden Verdenskrigs velkendte uniform. Teknologien bag spillet leveres af den såkaldte Essence engine, Relics helt nye og enorm imponerende grafiske motor, mens en udpræget sans for fysik og fuldstændig destruerbare omgivelser, er med til at skabe et yderst velsmurt og intenst spil. Ifølge Relic, så vil den kunstige intelligens hos dine soldaterkammerater og fjender også være ulig noget, du tidligere har set i strategi-sammenhænge.

## Strategi

### ▼ Rise of Legends

★ PC ★ BIG HUGE ★ MICROSOFT

Hvis man siger strategispil, så må man også sige Big Huge Games. Holdet der har givet os Rise of Nations, udvider med Rise of Legends-paletten for, hvad der er muligt. Spillet foregår denne gang i landet Alo, hvor en episk krig raser mellem fortalerne af magi og dem der hellere vil satse på teknologien. Det er traditionelt, men alligevel så pokers fængende. Vi ser virkelig frem til det.

## ▼ Battle for Middle-Earth 2

★ PC ★ EA ★ EA

Indrømmet: Det første Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth var for stramt tilrettelagt og gav dig alt for lidt handlefrihed i kampen om Midgård, men med toeren ser det ud til, at holdet har lært deres lektie. Battle for Middle-Earth 2 udvider ikke bare spillet med nye baner og flere episke krige, men også med muligheden for, at dine fjender og venner kan reagere åbenlyst på kampene - fra frygt over vrede til triumfen over at vinde et slag, vokser de sig stærkere og mere loyale. At spillet også rent grafisk når helt nye højder, er kun et plus.

## ▼ Warhammer: Marc of Chaos

★ PC ★ BLACK HOLE ★ NAMCO

Har du engang siddet på værelset og nørklet med de små tinfignurer, så er der ikke længere nogen vej uden om Games Workshop og deres enorme Warhammer-verden. Det er den verden Black Hole Games serverer for dig med Warhammer: Mark of Chaos, der dropper ressourceindsamling og baseopbygning, til fordel for krige på en episk skala. Her kæmper hellige riddere mod nederdrægtige skovens, mens trolde angriber en hidsig kolonne af dræberlystne dværge. Mark of Chaos er muligvis ikke lige så stærkt grafisk, som mange af de andre spil vi har inkluderet i vores strategi-sektion, mens spillets univers indeholder så mange facetter, at det kun kan blive godt. Tænk Warhammer 40K: Dawn of War i et middelalderligt univers, så har du en idé om, hvor omfattende og vanedannende Mark of Chaos kan gå hen at blive. Vi er mere end klar til at gå i gang med storkrigen.



## ▼ Final Fantasy XII

★ PS2 ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

For mange er rollespilsgenren synonym med Final Fantasy-serien og i særdeleshed Final Fantasy 7, der med sin omfattende historie, stærke galleri af karakterer, uendelige muligheder indenfor chocobo-opdrætning, var deres første egentlige eventyr. Det er derfor ikke så underligt at Final Fantasy 12, der nu er stærkt forsinket, nærmest er ventet med dirrende hænderne. Det indtil videre 12. spil i serien om den sidste fantasi. Heldigvis ser det ikke ud til, at navnet er synonym med andet end endnu et godt gammeldaws rollespil. Afsnit tolv byder på nogle gameplaymæssige fornyelser. De såkaldte random battles er blevet droppet (heldigvis hører vi nogen sige), kampsystemet har fået en indsprøjtning af realtime, filmsekvenserne vil være overdådige som en fin dessert, intrigerne vil være bitre og gameplayet vil være mættende. Visuelt er spillet et par takker pænere end både FF10 og online-udgaven FF11, hvilket må siges at være lækkert. Dette er og bliver et af år 2006 mest indbydende måltider.

## ▼ Rouge Galaxy

★ PS2 ★ LEVEL 5 ★ SONY

Rogue Galaxy er det tredje spil fra udvikleren Level 5. Level 5 beviste især med Dark Chronicle, at de vidste, hvordan et superbt rollespil skulle skrues sammen. Holdbarheden vil være i top, og persongalleriet elskeligt. Der vil være rumpirater, amazoner, spændende dueller og insektkampe. Ja, det er rigtigt, insektkampe. Rogue Galaxy vil byde på muligheden for at fange insekter for at træne dem til kamp.

Foruden dette pokemon-agtige indslag, vil der være utallige andre minispil, undereventyr og meget andet, der vil få time efter time til at visne væk, som var de en regnbue på en sommerdag. Level 5 kan bare ikke skuffe os - det ved vi bare...

## ▼ Suikoden V

★ PS2 ★ KONAMI ★ KONAMI

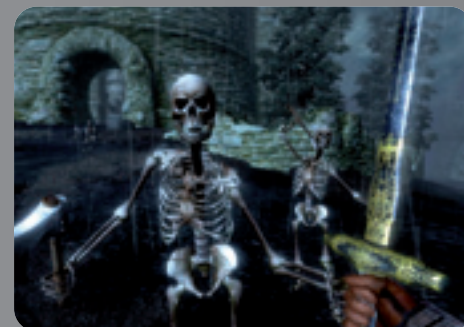
Spillet der med sine 108 spillbare karakterer, enorme historie og dengang imponerende grafik, fik verdens mange eventyrer til at hænge fast foran skærmen, har nu nået sit femte kapitel. Suikoden-serien har ikke i alle sine kapitler fået chancen her i Europa, hvilket naturligvis er beklageligt, men Konami har i det mindst lovet, at Suikoden V, der denne gang er centreret omkring 27 såkaldte True Runes, lanceres på disse breddegrader. Suikoden V sender spilleren ud på et episk eventyr i landet Falena, for at finde allierede og skabe balance i et land, der i den grad har brug for fred og fordragelighed.

## Rollespil

## ▼ Elder Scrolls IV: Oblivion

★ XBOX 360/PC ★ BETHESDA ★ 2K GAMES

Bethesda viste med deres ambitiøse og absorberede rollespil Morrowind, at de skal betragtes som et af verdens førende spillhuse, når det kommer til episke eventyr - og med udsigten til at kunne gå på opdagelse i en endnu flottere, mere gennemført grafisk verden, er vi stort set solgte, før vi overhovedet har svinget sværdet bare en enkelt gang. Nøjagtig som med Morrowind, lader Oblivion dig vandre fra sted til sted i jagten på eventyr. Intet er givet på forhånd, og tiden kan bruges udelukkende på at lave småjobs eller tage med på de mere episke rejser for at redde kongeriger og ungmøer. Med et stærkt grafik kort eller Microsofts nye Xbox 360, er der ingen grænser for, hvor flot Oblivions verden reelt kan tage sig ud. Kæder svajer blidt i vinden, den orangerøde sol går ned over bjergene, mens du trasker gennem det knæhøje græs og græshopperne summer i baggrunden. Morrowind viste sig at have mere end 150 timers spiltid, og hvis Oblivion kan komme i nærheden af det antal timer, så sidder vi klar endnu engang.



## ▼ Phantasy Star Universe

★ PC/PS2 ★ SEGA ★ SEGA

Det er blevet tid til at besøge Segas Phantasy Star igen. Der er både mulighed for at nyde spillet mutters alene, eller sammen med andre over Internettet. Selvfølgelig truer onde magter, i dette tilfælde rumvæsner, freden og stabiliteten, og det er op til de såkaldte Guardians, at redde kastanjerne ud af ilden igen. Regn med kamp med sværd, gnistrende besværgelser og selvfølgelig frådende monstre. Hvordan spillets onlinedel er, kan vi kun gætte os til, men kvaliteten vil være høj i singleplayerdelen, hvilket sikrer det en plads her.



## Sport



### ▼ Fight Night 3

★ MULTI ★ EA ★ EA

Lige siden de gyldne dage med Punch Out, har vi sukket efter igen at få lov til at iklæde os et par højtstående shorts med flæser og et par knaldrøde boksehandsker. Jo, Ready 2 Rumble var da meget sjovt, men det havde meget lidt med rigtig boksning at gøre. Derfor er vi også spændte på, hvad EA's tredje og til dato flotteste spil i Fight Night-serien har at byde på. På papiret ser det strålende ud, med en decideret tjekliste over hvem, der reelt er noget værd i bokseverdenen, men det er den grafiske finish og det nye kampsystem, der for alvor har fået os op af stolen.

### ▼ Sensible Soccer

★ PS2/XBOX/PC ★ CODEMASTERS ★ CODEMASTERS

Amiga og Sensible Soccer er en uadskillig størrelse, og da vi første gang satte os til rette med det udtjente mikroswitch-joystick, blev vi til små drenge med snotten rendende ud af hornet. At Codemasters her i år 2006 har tænkt sig at bringe serien tilbage, og forhåbentlig holde den så tæt på originalen som muligt, gør at vi virkelig ser frem til spillet.



### ▼ Top Spin 2

★ XBOX 360 ★ 2K SPORTS ★ 2K GAMES

Tennis handler om finesse i stedet for ren råstyrke. Det handler om at udmanøvrere modstanderen og lade ham rende forvildet rundt, mens man selv står med afslappet mine. Det har Top Spin 2 fanget glimrende. Tennisstjerneerne er på plads, arenaerne er lækkert designede og ketsjeren ligger godt i hånden.

Selvfølgelig er det svært, men øvelse gør som bekendt mester, og snart ligger selv de sværeste slag på den forlængede rygrad. Snart er spillets sværeste modstander besejret, og Xbox Lives bedste spillere kan udfordres. Kevin Federe kan bare vente sig. Når først dette spil lander, så indtager vi alverdens baner til en omgang fæl ketcher.

### ▼ Me & My Katamari

★ PSP ★ NAMCO ★ NAMCO

Katamari Damacy er stort. Man kan købe hatte, plakater, penaltuse og meget andet med den lille prins. Derfor er der ikke noget underligt i, at PSP'en også skal begaves med kuglerulningens kunst. I denne ombæring har en kæmpe flodbølge ødelagt en række øer, og Kongen af Cosmos pålægger prinsen, at rulle en række nye øer. Styringen er blevet tilpasset PSP'ens lidt anderledes kontroller, men ellers er det mere af det samme. Tennisbolde, plasticflamingoer, huse og biler, skal ved hjælp af en lille klistret kugle ruller sammen. Alt sammen stammer fra japaneren Keita Tekahashi, der med filosofien "Hvis det ikke er sjovt at lave, hvorfor skulle det så være sjovt at spille", virkelig har sat sig på spillenes verdenskort. Vi glæder os som små børn til igen at få lov til at rulle rundt.

## Puzzle

### ▼ Tokobot

★ PSP ★ NAMCO ★ TAKE 2

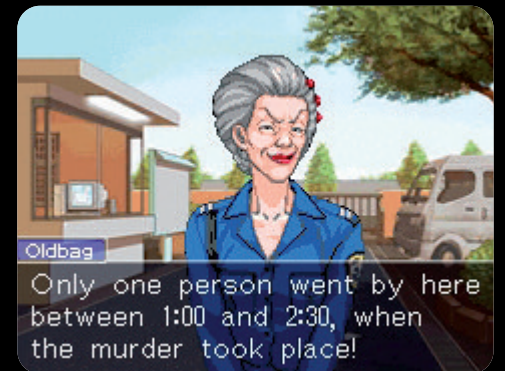
En dreng, seks nuttede robotter. Robotternes ædle opgave er at hjælpe drengen i hans død. Han skal nemlig redde verdenen. I stedet for specialværktøj og våben bruges robotterne. Ethvert problem, der opstår i spillet, kan løses ved hjælp af en robotformation. Afgrunde kan krydses ved at lade robotterne danne en propel, mens fjender kan neutraliseres ved hjælp af en pisk bestående af robotter. Tokobot tegner til at blive en anderledes puzzle-oplevelse, der bestemt er værd at holde øje med - og nu er det bestemt at det tager turen til Europa, hvilket gør os meget glade.



### ▼ Rub Rabbits

★ NINTENDO DS ★ SEGA ★ SEGA

Det handler kort og godt om at forføre det andet køn, og ligesom i virkelighedens verden, er det ikke ligetil. I Rub Rabbits er det lige en tand mere underligt. Der skal balanceres på line, kastes kys mod den udkårne, sejles ned af frådende floder, og meget andet. Ikke ligetil, men ved hjælp af Nintendo DS's trykfølsomme skærm og indbyggede mikrofon, går det nok alt sammen. Det er i øvrigt fortsættelsen til Project Rub.



### ▼ Phoenix Wright: Ace Attorney

★ NINTENDO DS ★ CAPCOM ★ CAPCOM

Jakkessættet er nypresset og i retssalen hersker stilheden. Du er Phoenix Wright, stjerneadvokat, og dit arbejde er at samle vidneudsagn og derefter undersøge om der er graverende forskelle eller fejl ved dem, samt at fremlægge fældende beviser. Kort sagt handler det om at fange andre i deres løgne og bevise, at ens klient er uskyldig som et nyfødt lam. Eksempelvis skal en anklaget tages med bukserne nede, hvis han skifter forklaring midt i det hele. Væn dig til at høre udråbet "Objection!", og glæd dig til at blive Phoenix Wright, Ace Attorney.



NINTENDO DS™

# RACE THE WORLD™



THE "R" AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 NINTENDO



www.nintendo.com



## MARIO KART DS™

Mario Kart goes global! Race players from all around the world on 32 wild tracks, with the built-in Nintendo Wi-Fi Connection. Bung bananas at Germans, shoot red shells up a Frenchman's exhaust – or keep it local with wireless 8-player racing using just one copy of the game. The world's ready to roll: are you?

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

## TOUCH ME!



# DEAD



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

Jump in.

# DEAD OR ALIVE 4

Devastating  
beauty.



XBOX  
LIVE TECMO 100% GAMES



16+

Dead or Alive is a registered trademark of Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4® 2005 Tecmo, LTD. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo, LTD. Tecmo is a registered trademark of Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

XBOX 360™

# Anmeldelser



Der er ingen radar i spillet. Til gengæld bruger du Wanders sværd til at guide dig fra kolos til kolos - og det virker strålende.



## Shadow of the Colossus

Icos sjælelige opfølger sætter tonstunge fodaftryk i spilverdenen

### Information

**Platform** PS2  
**Udvikler** SCEI (Japan)  
**Udgiver** SCEE  
**Genre** Action/eventyr  
**Udgives** 17. februar  
**Antal spillere** 1  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet version** PAL

**Plus** Designet, atmosfæren og de kolossale fjender. Musikken er fabelagtig.

**Minus** Kameraet og styringen.

Min poncho-bærende helt holder sværdet højt over sit hoved i et par sekunder, før han med stor beslutsomhed presser det ned gennem den sælsomme, pulserende tatovering og ind i kraniet på den enorme stenkæmpe. Et øredøvende brøl giver ekko i dalen og kæmpen prøver forgæves at ryste ham af, men det lykkes ikke. Jeg holder endnu engang knappen nede på mit joypad, men tøver pludselig en smule. Er det virkelig meningen, at noget så smukt skal dø? Er jeg helt sikker på, at min mission er retfærdig? Bunder den i egoisme, eller har den et større formål? Et kort kig ned på mit grab-meter, får mig dog på andre tanker. Om ganske få sekunder mister min helt grebet om kolossens tykke manke, og når det sker,

styrter han mod jorden. Jeg holder knappen inde i et par sekunder og lader ham så endnu engang drive sværdet ned gennem det stenhårde ydre. Fra det ene øjeblik til det næste stopper musikken. Kolossen stavrer frem og tilbage, nærmest beruset, for han, tung og død, falder sammen på den gølge mark og udånder. Sekunder senere gennemhules Wander af hundredvis af sorte stråler og falder om, bevidstløs.

Det er svært at dræbe kolosserne i Shadow of the Colossus. Ikke bare fordi de er vandrende opgaver med sylespidse pigge, metertykke panserplader og overflader af blankpolerede onyx, der med bagsiden af en enorm hånd eller et enkelt stamp fra foden, kan knuse dig som en tissemyre, men fordi de er så

imponerende, så majestætiske, at det gør ondt at skulle dræbe dem. Landets seksten vandrende kæmper er smukke skabninger, hvileløse vagter, der bevogter det forbudte land og når du første gang får øje på en af dem i tågen, så stopper verden i et kort øjeblik. Selv når det sorte blod sprøjter ud af kraniet, har du næsten lyst til at råbe "Undskyld, men jeg er nødt til at gøre det!" og derefter prøve at stoppe den kulsorte væske fra at løbe ud af væsenet.

Måske er det spillets ultraditionelle tankegang, eller rettere mere jordnære koncept, der får mig til at føle, at jeg sidder med noget helt specielt mellem hænderne. Når Wander siddende på sin smukke, sorte hingst Agro, rider ud i den skarpe middagssol og løfter

### Et andet syn

SoTC beviser, hvad en klar vision, kunstnerisk frihed og fantasi kan føre til. Ikke siden Tomb Raider har jeg oplevet en sådan eventyrlyst i et spil. Underskønne landskaber, dybt intelligente koloskampe og en helt ukuelig tro på kærligheden. Ganske enkelt fabelagtigt. **9/10**  
 \_Henrik Bach



**Udvalgte karakterer. GR Nr. 66**

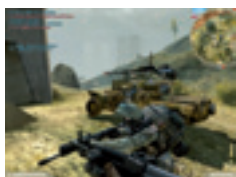
**Mario Kart DA** 9/10  
NDS / Nintendo

**GTA: Liberty City Stories** 9/10  
PSP / Take Two

**Condemned: Criminal Origins** 8/10  
X360 / Sega

**Project Gotham Racing 3** 8/10  
PS2 / Sony

**PoP: The Two Thrones** 8/10  
PS2, Xbox, GC / Ubisoft



**Battlefield 2: Special Forces** 8/10  
PC / EA

**Buzz: The Music Quiz** 8/10  
PS2 / Sony

**Call of Duty 2** 8/10  
X360 / Activision

**Battalion Wars** 7/10  
GC / Nintendo

**Kameo: Elements of Power** 7/10  
X360 / Microsoft



**Perfect Dark Zero** 6/10  
X360 / Microsoft

**EyeToy Play 3** 6/10  
PS2 / Sony

**Quake IV** 5/10  
X360 / Microsoft

**FIFA 2006** 5/10  
X360 / EA

**Bet On Soldier** 2/10  
PC, X360 / Digital Jesters



De seksten kolosser som spillet indeholder er meget forskellige. Der er de store tonstunge gladiatører, flyvende slanger og rovfugle, giraf-lignende monstre, enorme søuhyrer og sågar tyre-lignende skabninger. De skal alle bekæmpes forskelligt, hvilket betyder at du bruger lang tid på at finde deres svage punkt. Spillets sidste kolos er uden tvivl det største monster i spilhistorien.



sværdet mod himlen for at finde den næste udfordring, bliver jeg for første gang klar over, at der ingen radar er. Det går også op for mig, at Agro ikke er uendelig kluntet at kontrollere, men at han bare er en helt almindelig hest med sit helt eget temperament. At Wander har en historie, er også tydeligt. Mens han affyrer pile fra sin bue i en hastighed, der ville gøre Legolas til skamme, så svinger han det medbragte sværd som en utrænede stald dreng. Det er tydeligvis ikke hans, men hvis er det så? Finder jeg nogensinde ud af det?

Shadow of the Colossus er ikke bange for at gøre op med det smalsind og de virkemidler, som 99% af de spil du har spillet de seneste mange år, gør brug af. Her er ingen horder af fjender at nedlægge. Du skal ikke indfange fem høns eller samle tre ædelstene for at få byens vismand til at vise dig vejen til næste gåde. Spillet er én lang jagt på de knejsende kolosser. På hesteryg over golde sletter, gennem smalle slugter og henover frodige marker, rider du mod dit næste mål med beslutsomhed ulig noget andet. Seksten monstre skal nedlægges. Lykkes det, så bringes den fnuglette Mono tilbage til livet. At betegne Shadow of the Colossus som et spil udelukkende bestående af boss'er, er ikke en helt nøjagtig beskrivelse af disse umådeligt smukke skabninger. De

er nærmere hele baner, de indeholder kampen, gåderne og prøvelserne i deres enorme ydre. Her er præcise hop, hårrejsende klatreture hen over skællet hud og pansrede overflader, og drabelige dueller med sværd og bue.

Icos sjælelige opfølger er dog ikke uden visse knaster i oplevelsen. Styringen af Wander er besværlig - det føles til tider som at bevæge sig gennem sirup, når jeg guider den beslutsomme helt fra klippeudspring til klippeudspring. Det er også tydeligt, at rammerne for hvad min gamle PlayStation 2 kan klare, sprænges af Shadow of the Colossus. Når spillet virkelig breder sig ud og leverer læssevis af detaljer, et bjerg af en kolos og samtidig smider en kold, silende regn i hovedet på Wander, så falder hastigheden markant. Diasbilleder er ikke den optimale måde at opleve et så ambitiøst eventyr på. Alligevel kan spillet ikke beskrives som andet end smukt, bevægende og ekstremt eventyrligt. Det er fantasifuldt, fyldt til randen med atmosfære og er uden tvivl et af de mest uforglemmelige spil, jeg nogensinde har spillet mig igennem.

**\_Thomas Tanggaard**

**9/10**

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 7  
**Blødende smukt og fyldt med atmosfære**

# Mario & Luigi: Partners in Time

## Rørlæggeren og hans bror rejser i tiden

Platform NDS Udvikler Alphadream Udgiver Nintendo Genre Rollespil  
Udgives 10. februar Antal spillere 1 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

Solens skinnede stråler rammer den bolchefarvede verden, og lige så langsomt tegner DS'ens to skærme den velkendte Mario-verden i al sin kulør. Men noget er anderledes, for i modsætning til de mange uheldige sideprojekter, vi på det seneste har set Mario rode sig ud i, er dette den indirekte fortsættelse til GBA-spillet Superstar Saga, som er det tætteste Mario i lang tid er kommet på at ramme succesen fra sin sagnomspundne fortid.

Ligesom Superstar Saga tager også det nye spil udgang i Marios velkendte verden, men set gennem udvikleren Alphadreams øjne, hvilket giver universet et manisk, friskt pust. I stedet for med stoisk ro at tackle enhver situation uden at blinke, flygter Luigi nu fra enhver farefuld situation med Mario halsende bagefter for at berolige ham.

Holdets mest inspirerende øjeblik er dog Partners in Times historie, der mest af alt minder om en blanding af den gamle horrorfilm Attack of the Body Snatchers og War of the Worlds, alt sammen i en børnevenlig version, naturligvis. Efter Peach har foretaget en mislykket tidsrejse, begynder de onde Shroobs fra deres mini-uføer, pludselig at angribe alle de verdner, der til sammen udgør Marios forunderlige univers. Tidsproblemerne betyder, at den voksne Peach bliver taget til fange, mens Mario og Luigi som børn slår sig sammen med deres voksne versioner, for endnu engang at befri den under-skønne prinsesse. Et af de mest

opfindsomme elementer ved Superstar Saga, var måden hvorpå holdet havde formået at få så meget af det originale Mario platformspil, med over i rollespilsværdenen. Dette er heldigvis fortsat i Partners in Time, men denne gang udvidet, så du nu har kontrol over begge sæt brødre på en gang. Baby Mario og Luigi, samt voksen Mario og Luigi, er hver især fordelt over hver deres knap, hvilket spillet udnytter maksimalt.

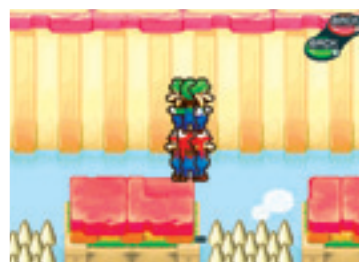
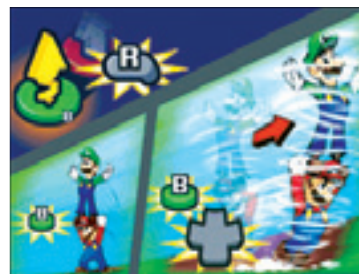
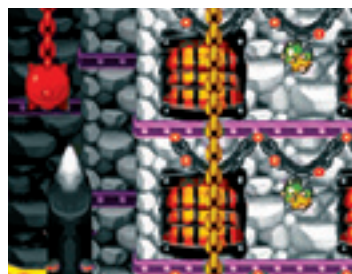
Partners in Time's største problem er at forløberer, Superstar Saga, var et så forbandet godt og nyskabende spil. En del af det spils kvaliteter var chokket over, at der i den grad blev rusket op i det ellers søvnige Mario-univers, og jeg for første gang fik set, hvordan en tids-svarende variant så ud. Denne chok-værdi har det nye spil svært ved at følge op på, og må i stedet tage sig til takke med at fortsætte det.

Når jeg stadig spiller videre for at besejre de sidste fjender, er det fordi dette er det første spil, der i lang tid har fået mig til at glemme alt den lige-gyldige snak om grafiske effekter, lydspor af de rigtige kunstnere. Dette er hvad alle spil i essensen burde være - et spil, der fra start til slut byder på ren underholdning.

**\_Thomas Nielsen**

**8/10**

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
**Fremragende og magisk fortsættelse**



Mario og Luigi er ægte spilhelte der aldrig går af mode og det beviser Nintendo med Partners in Time.

# Star Wars: Empire at War

## Galaksen kastes ud i endnu en episk krig

Platform Pc Udvikler Petroglyph Games Udgiver Lucas Arts Genre Strategi  
Udgives 17. februar Antal spillere 1-8 Testet version Guld Anb. Alder 12 år

Det er med sagte og forsigtige skridt, at jeg sætter min fod på den krigshærgede slagmark. Jeg har været i dette univers utallige gange før, med vidt forskellige udfald til følge. Men nu er jeg ikke blot en ene rebel med smag for kraften, eller en kæk X-wing-pilot, nej, nu ligger hele arméer for mine fødder i trit med, at rebelalliancen og imperiet udkæmper den uafværgelige fejde. Til min glædelige overraskelse er her ikke blot tale om et strategispil med den overbrugte real-time strategy-skabelon trukket ned over hjelmen, som med så mange andre spil, der blot kopierer genrens store hits. Nej, her er såmænd lidt nytænkning i bagagen og Petroglyph har set muligheden for, at inddrage næsten alle elementer fra det store univers.

Som kommende rumdominant, være det på den gode eller onde side, skal du derfor kunne overskue galaksen og krigens fremskridt. Hele galaksen ligger derfor for mine fødder. Jeg spotter hurtigt et væld af planeter, hvis navne virker herlig velkendte, såsom Alderaan, Kashyyyk og Tatooine. Kort sagt, slaget skal stå mellem rebelalliancen og imperiet i hele Star Wars-universet, som huser alle de fabelagtige skabninger, køretøjer og rumskibe, jeg elsker. Jeg kan opbygge nye baser på erobrede planeter, sende spioner ud, stjæle teknologi fra fjenden, hyre dusørjægere, landsætte invasionsstyrker og meget, meget mere. Og fra at sidde med det store overblik i Galactic mode som enhver anden mastermind strateg, så kan jeg altid hoppe direkte ned på planeternes slagmarker og de tilhørende rumslag, klodernes kredsløb og smøge de taktiske ærmer op.

Og så starter det ægte real-time strategy (RTS) ellers, hvor de fleste forhåbentlig kender til det med, at

boltre rundt med enheder, opbygge baser og hele den dyne der. Udover at udslette modstanderen totalt, kan man faktisk også sejre ved at nappe alle banens forstærkningspunkter – meget a la det nogle måske kender fra Dawn of War. Forskellen er dog, at disse punkter også fungerer som områder, hvor man netop kan indsætte forstærkninger, deraf navnet naturligvis. Dette giver nogle helt nye muligheder rent taktisk og gør, at jeg ikke bare producerer en masse isenkram nede i min egen base og pøser det mod fjendens lejr.

Krig koster som bekendt penge, men ulig det traditionelle setup, så skal du ikke høste træ, guld og lignende ressourcer fra dine planeter. Du tjener penge ved at have planeter under dit styre, og for hver yderligere du kaster din skygge over, desto flere penge strømmer der i statskassen. En sidste detalje er de mange heltekarakterer, som er de velkendte figurer fra filmene, hvor f.eks. makkerparret R2D2 og C3PO kan bruges af rebelalliancen til at stjæle ny teknologi fra imperiet. Til alt held overskygger disse heltekarakterer aldrig spillets grundmasse, men er blot et passende ekstra krydderi.

Empire at War er overraskende velfungerende og blander på fornem vis to strategigenrer sømløst. Dette kan selvskreven også være dens akilleshæl, da ikke alle er glad for begge dele, men som allround strategifan var jeg selv ret betaget af opbygningen. Så for en gangs skyld er der ikke tale om, at man absolut skal være Star Wars-fanatiker for at kunne nyde forestillingen.

Steen Marquard

**8/10**

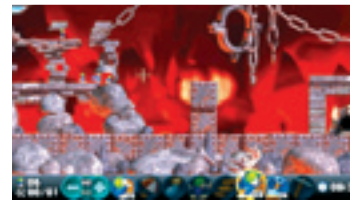
Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Stram strategisk oplevelse med tyngde



# Lemmings

De små grønårede væsner vender tilbage

Platform PSP Udvikler Team 17 Udgiver Sony Genre Puzzle  
Udgives 24. februar Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 3 år



De små Lemmings kan både grave, hugge og bore sig gennem ting, men hvis du ikke guider dem sikkert gennem de mange baner, så ender de deres dage i dybe afgrunde eller varme lavahuller.

En himmelsk dør åbner sig. En efter en falder nogle underlige væsner ned. Deres stemmer leder tankerne hen på smølfer, mens deres stride grønne hår og mørkeblå kåber giver associationer om en særligt bizar og excentrisk kult. Fuldstændigt uden tanke på liv og lemmer går væsnerne i gang med at grave sig gennem klipper, bygge trapper, kravle op ad vægge og kaste sig ud fra klipper med kun en paraply som faldskærm.

Konceptet i Lemmings er uhyggeligt enkelt. Lemmingerne kommer ud af en dør, og disse skal guides hen til banens mål. Det kan i sig selv sagtens vise sig at være en mundfuld, i og med at banerne er spækket med dybe afgrunde, dødsfælder i forskellige grusomme afskygninger og andre forhindringer. Sværere bliver det, når banerne begynder at stille krav til lemmingernes overlevelse.

Det er måske let nok at finde en rute gennem banen, men hvis eksempelvis mindst 50 lemminger skal i mål, risikerer du at revidere hele ruten mindst en gang. Jeg har siddet og rystet min næve af maskinens lille skærm, når jeg har manglet bare én lemming for at kunne avancere til næste bane. Der er ikke noget at gøre ved det, ud over at prøve en anden strategi og håbe, at den er mere succesfuld.

Som om det ikke er nok har man kun begrænsede ressourcer at gøre godt med. Eksempelvis giver en bane måske fem lemminger, der kan grave, to der kan bygge broer og 20 der kan kravle. En ellers genial rute gennem

banen kan derfor sagtens blive fuldstændigt skudt i smadder, fordi der lige mangler en lemming med en given færdighed. Baggrundene har forskellige temaer, fra idylliske bjerglandskaber til diabolske udsnit af helvede, og mens de måske ikke kan kaldes originale er de pæne, og i nogle tilfælde direkte charmerende. De ægyptiske lemminger i en af baggrundene var i hvert fald nok til, at jeg flækkede i et bredt smil.

I Lemmings er der også en såkaldt level editor, hvilket på almindeligt dansk betyder, at man selv kan bygge nye baner. Det er en virkelig smart tilføjelse, og med PSP'ens mulighed for at bytte filer på kryds og tværs, kan man hurtigt finde andre spilleres kreatoner og på den måde forlænge spillets holdbarhed ganske betydeligt.

Grafik og lyd vil næppe forbløffe nogen. Der er et par hurtigt glemte melodier, og selvom grafikken er behagelig, er der ikke noget specielt her. Den virker og det er det. Derimod skinner spillet som en perle, når det gælder spilglæde. Der er noget ekstremt vanedannende over de kære lemminger, og det er fornøjeligt at gelejde lemminger sikkert i mål. Og med muligheden for at downloade nye baner, både fra den officielle side, men også fra andre spillere, så vil Lemmings bestemt aldrig få lov til at samle meget støv på min hylde.

Asmus Neergaard

**8/10**

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhed 9  
Solid underholdning til rigtig mange uger

# Stubbs The Zombie in Rebel without a Pulse

## Stubbs starter en krampagtig kadavermarch

Platform Xbox/PC Udvikler Wideload Games Udgiver Aspyr/THQ Genre Action  
Udgives 10. februar Antal spillere 1-2 Testet version Xbox,PAL Anb. Alder 16 år

"Brains, brains... brainsss" – det messende kor af stavrende udede, der bevæger sig gennem Punchbowls futuriske gader, er ene og alene min fortjeneste. Fra det øjeblik, jeg kravlede op gennem mulden i skikkelse af Stubbs, en ordinær rejsende kæderyger, har jeg revet, bidt, flået og spist mig gennem byens intetanende indbyggere. Hæren tæller nu politibetjente, forskere, pølsemand, kvinder på shoppingtur og undslupne fanger. Det er et mægtigt syn, og jeg er kun lige begyndt.

I Stubbs the Zombie, er det smarte 50'er-designede Smeg køleskab skiftet ud med en lille, men teknologisk fremskreden by kaldet Punchbowl, der i stedet fungerer som dit ultimative spisekammer. Alle kan hverves til den bleggrønne hær af hjernædende zombier, som Stubbs skaber ved at sætte tænderne i de forbipasserende. Med et enkelt knaptryk æder den jakkesætsklædte Stubbs hjerner, som nyder man en roulade. Han slubrer sig gennem de små grå, mens blodet sprøjter ud til alle sider.

Spillet imponerer fra starten med sit stærke design og hysteriske humor. Punchbowl er billedet på et højteknologisk Amerika, fyldt til bristepunktet med flyvende biler, ekstrem firkantede robotter og et højhastighedstog, du ved, sådan som det ville se ud, hvis vi havde bevæget os med en rasende fart mod fremtiden, men stadig befandt os i halvtredsernes USA. Det er dog humoren, der rager højest i Wideload Games debutudspil. Det er kulsort og ekstremt bizart, men det passer perfekt til det særprægede oplæg. At flå toppen af hovedet på en tilfældig indbygger og så æde hans hjerne, belønnes for det meste med sætninger som "I haven't

seen braineating in 20 years" eller "Oh my insides are on the outside now...", før de falder sammen på gulvet med en unaturlig rallen.

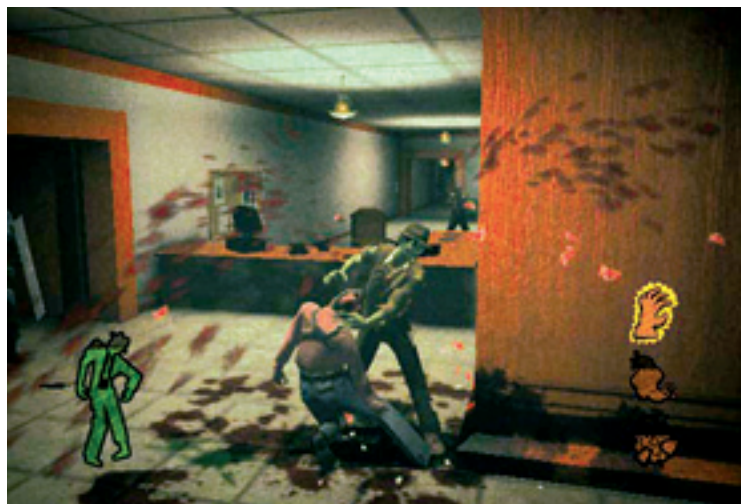
Desværre er Stubbs som spil ikke særlig godt – og jeg siger spil, fordi jeg ikke et øjeblik kunne undgå at lægge mærke til de mange fejl, der stadig præger dette interaktive eventyr. Selvom de grundlæggende facetter forklares indenfor de første fem minutter, i øvrigt af en overvrig guide af en robot, så blev jeg aldrig fortroelig med kontrollen. "Bare fløjt efter din hær af zombier", siger det store skrummel af metal, men rent faktisk at gøre det, er en prøvelse udi min tålmodigheds yderste grænser.

At flå en indbygger fra hinanden, bliver også hurtigt til febrilsk knaptrykkeri. Strategi er der meget lidt af, og efter et par timer er selv livet som udede eller manglen på samme, en rutineopgave der keder. Wideload har heller ikke kunnet skjule, at Stubbs the Zombie trækkes af Halo-motoren. Obligatoriske søkvenser, hvor du tager kontrollen over en svævebåd, mejetærsker og jeep, virker malplacerede, og det er til trods for deres velfungerende styring og tyngde. Desværre kan humoren ikke redde Stubbs the Zombie fra at være lidt af en maveplasker. Ensformigheden sætter ind efter kun et par timers spil, og selvom eventyret allerede er ovre efter kun seks timer, så følte jeg alligevel, at jeg spildte tiden. Der mangler en rød tråd i den groteske fabel, før det også bliver sjovt at spille.

...Thomas Tanggaard

### 5/10

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 5  
Kulsort, men fejlbehæftet kadavermarch



Der spares ikke på blodet eller den blæksorte humor i Stubbs the Zombie. Når den bleggrønne anti-helt bider sig fast i kraniet på en forbipasserende, så sker det tit til uendelige morsomme skrig og skrål.

# Tales of Eternia

## Namco leverer et rollespilslevn fra fortiden

Platform PSP Udvikler Namco Udgiver Namco Genre Rollespil Udgivelse 9. februar  
Antal spillere 1 Testet version Europa Anb. Alder 12 år



Tales of Eternia åbner med en smuk animé-intro, der, foruden at introducere store dele af persongalleriet, også lige når at understrege, hvad UMD-disc'en byder på af muligheder. Med kontrollen over den typiske, drengede krigerhelt, her navngivet Reid, går der ikke mange sekunder inden du er blevet smidt ud af din landsby og første gang bliver givet fri adgang til det eventyrlige univers.

Tales of Eternias største problem er ikke, at det er en konvertering af et gammelt PSOne-spil, men snarere, at det originale PSOne-spil allerede i sin tid, var røvet for enhver lyst til at bevæge sig ud over genrenormerne. Spillet bliver i den grad udgjort af elementer, som stort set alle sammen er lånt fra Super Nintendo-tiden, og efter de første par timers spil, føler du

derfor, at du ikke laver andet end at gå fra by til by, med korte stop for at træne monstre og indsamle erfaringspoint.

Tales of Eternia er uden tvivl det bedste rollespil der endnu kan købes til Sonys håndholdte konsol herhjemme, men desværre kun fordi genren kraftigt mangler nogle stærke titler. Alt andet end lyd kvaliteten er som hevet direkte over fra et middelgodt Super Nintendo-spil, og det er simpelthen for sløset, når Namco har haft muligheden for at benytte sig af nogle af konsollens mange hestekræfter.

...Thomas Nielsen

### 6/10

Grafik 4 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 5  
Gammeldags og uopfindsomt rollespil

# Pac-Man World 3

## Pac-Mans jubilæumsfest må udskydes

Platform PS2,Xbox Udvikler London Studios Udgiver Sony Genre Party Udgivelse Ude nu  
Antal spillere 1-4 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 3 år

Denne tredje ombæring af Pac-Man World tager afsæt i den fortærskede kliché om en ondsindet videnskabsmand, der hér hedder Erwin, og hans skumle planer. Erwin har udviklet en maskine, der kan trænge ind i det parallel-univers, som spøgelseserne i Pac-Man kommer fra. Desværre opnår han blot, at de to verdener smelter sammen. Kun én person, nå ja, så figur da, kan redde verden, og du må selv gætte hvem.

I spillets åbne omgivelser ender det kamera, der følger Pac-Man, desværre med at være noget nær en modstander i sig selv. Alt for tit er kameraets position låst, bedst som man har brug for lige at rotere en tand for at vurdere afstanden til en forhindring, eller for overhovedet at se, hvilken vej Pac-Man skal gå, hvilket ødelægger den oprindelige katten-efter-musen-idé. Desuden er der ikke pillet meget ved grundessensen. Det her er og bliver Pac-Man, bare uden den originale charme. Omgivelserne på banerne strækker sig fra det indre af en gevaldig fabriksbygning over et underjordisk hulesystem, til et nærmest idyllisk

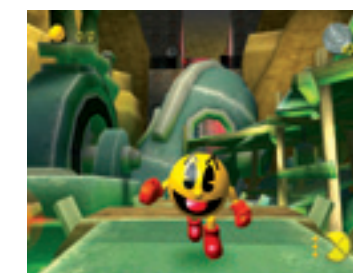
bakkelandskab med vindmøller - og det er så her du skal hoppe, kravle og løbe rundt, hvis du ellers gider.

Nej Pac-Man er ligesom ikke helt det samme mere. Namco har svært ved at holde liv i helten og selvom der gøres visse forsøg og krumspring, så er Pac-Man World 3 nærmest identisk med de tidligere spil i serien, hvilket betyder at du skal være mere end normalt glad for seriens simplificerede gameplay for at være tilfreds.

...Carsten Skov Teisen

### 4/10

Grafik 6 Gameplay 4 Lyd 6 Holdbarhed 5  
Standardiseret platformspil uden det store





Kampene afvikles ved en hastighed der kræver en del tilvænning, selv for de mest hærdede fans der har fulgt serien længe.



## Dead or Alive 4

Itagakis storbarmede krigere er tilbage i bedre form end nogensinde før

### Information

**Platform** Xbox 360

**Udvikler** Tecmo

**Udgiver** Microsoft

**Genre** Fighting

**Udgivelse** Ude nu

**Antal spillere** 1-16

**Anb. Alder** 16 år

**Testet version** PAL

**Plus** Underskønne animationer. Et væld af online muligheder. Masser af unlockables. Hurtigt og strømlinet gameplay

**Minus** Ordinær grafik, tyndbetet historie.

De tætsiddende, stoffattige dragter kæmper for at holde sammen på alle herlighederne, mens de to kvindelige krigere dansende bevæger sig i ring omkring hinanden. Den underskønne natur med enorme, brusende vandfald og træer så grønne, at de får Hulk til at ligne en umoden tomat, fremhæver de to amazons yndige træk. Det siges, at skønhed dræber – og aldrig har de haft mere ret. Et par sekunder senere er det hele overstået og den ene af de langhårede skønheder ligger som et livløst kadaver på den uspolerede skovbund. Sejr er i sandhed en smuk ting.

Team Ninjas barmfagre hær af kvindelige krigere har som enhver anden form for underholdning, der leger lidt for meget med mandens indre dæmoner, skabt splid i befolkningen: er det smukt eller bare en smule perverst? Og er det hele ikke bare en gang overfladisk kvindelig mudderbrydning, bare uden alt det tildækkende mudder? Ak ja, man

skal gå så evigt meget igennem for skønheden, men det har heldigvis ikke stoppet de japanske kunstnere, der nu på fjerde runde har leveret seriens hidtil bedste og mest fuldendte udgave, der er alt andet end overfladisk. Med et større arsenal af krigere end nogensinde, har Team Ninja blandt andet tilføjet danseglade La Mariposa, der med sine rytmiske angreb, gør kampene til en sand opvisning, mens den nye knægt Eliot leverer mere forfinede og hårde angreb.

I Dead Or Alive 4 har Team Ninja tydeligvis hentet inspiration fra holdets roste, men yderst svære Ninja Gaiden. Tempoet er skruet en tand op, gameplayet er gjort langt mere offensivt og modstanderne har fået en ordentlig intelligensindsprøjtning. Dead Or Alive 4 kan være et barskt bekendtskab, og selv for en rutineret spiller som jeg selv, kom mine lovpriste kampteknikker til kort, da jeg først indtrådte i arenaen. Det er

egentlig en mærkværdig kombination, for selvom Dead Or Alive 4 føles så radikalt anderledes, så er man aldrig i tvivl om, hvad det egentlig er man sidder og spiller. Der er naturligvis mange bevarede elementer i kampsystemet, som den rutinerede DOA spiller hurtigt vil opdage, men genkendelighedens største ære, eller vanære, tildeles sandsynligvis spillets grafiske præsentation – eller manglen herpå. Misforstå mig ikke; Dead Or Alive 4 er som samtlige dets forgængere et æstetisk vidunder, den ene bane mere prangende end den anden og kampscener så flotte, at de snildt kunne erstatte den ægte vare. Dog er der ikke sket kvantespring i forhold til seriens Xbox-udskejelser, og selvom dette delvist skyldes seriens anime-agtige stil, så kunne Team Ninja sagtens have kørt grafikken op på et endnu højere niveau, uden 360'eren ville fælde en dråbe sved. Men hvor krigerne og omgivelserne ser

### Et andet syn

Når online komponentet ikke virker på en 24mbit linie er der noget galt. Når spillet belønner held frem for evne er der noget seriøst galt. DOA4 ser ud som et godt kampspil, men er for mig et tyndbetet forsøg på et gennemarbejdet fighting-spil. **5/10**  
\_Thomas Nielsen



ud som sidst, så har udviklerens animatorer skruet bissen på og leveret et overvældende antal prægtige og dødsensfarlige angreb, der for alvor puster liv i Lolita-dukkerne. I kombination med det nyfundne gameplay, ligner kampene altid punktligt koreograferede scener fra alskens actionfilm, og jeg kan næppe tælle på en hånd alle de gange, hvor jeg og min modstander i vores kampiver graciøst har strejft hinanden i diverse akrobatiske manøvrer. Spillets fremragende counter-system, der er gjort endnu mere udfordrende og sværere at udføre med det opskruede tempo, gør enhver stilstand utænkelig, og når man overværer nogle af de mest rutinerede krigere på Xbox Live, er det virkelig som at se Bruce Lee genfødt.

Og det er her spillet virkelig begynder at skinne. Selvom Team Ninja allerede indførte et yderst underholdende online-element med Dead Or Alive: Ultimate på Xbox, så har de nu taget skridtet videre til næste generation og tilbyder multiplayer-muligheder aldrig set før i et kampspil. Lobbysystemet er, trods sin ekstremt japanske og til tider lidt for absurde stil, et fortræffeligt nyt element, hvor op til fjorten personer kan rende rundt og se på, mens to krigere kæmper på rummets tosseskærm. Udover en overvældende mængde af opsætninger for kampene, så er onlinedelen ligeledes beriget af et ganske underholdende indtjenings-system, hvor man eksempelvis kan købe nye kostumer til sine mange krigere eller nye såkaldte avatars, som er de små komiske figurer, der repræsenterer én i

lobbyen. Det er bestemt også en tiltrængt tilføjelse, da man næppe kan sige Dead Or Alive 4's spilletid er forøget på singleplayer-fronten. Her tænker jeg specifikt på den parodi af en historiedel, som serien altid har indeholdt. Selvom kampspil sjældent er kendt for at have en historie med dybde og relevans, så er det bestemt ingen undskyldning for ikke at inkludere noget der giver mere mening.

Alligevel har Team Ninja foretaget et par små ændringer, der atter forbedrer spiloplevelsen bare en smule, og det kan man jo ikke rigtig klage over. Samtidig er der traditionen tro rigeligt at åbne op for, ikke mindst en bred vifte af karakterer inklusiv den kvindelige Spartan fra Halo-universet, og så er der naturligvis kostumer en masse til alle de forfængelige krigere.

Team Ninja har med en række opstramninger og lækre tilføjelser sammenstøbt seriens hidtil bedste spil, der sagtens kan måle sig med genrens andre mastodonter. Det ligner muligvis ikke et næstegenerations spil i alle henseender, men de lynhurtige og adrenalinpumpede kampe får Jet Li og alskens andre kampsportspecialister til at ligne et par tonstunge sværvægts-boksere. Dette er kampsportsgenrens ukronede skønhedsdronning, der snildt kan omforme sin ynde til dødelig akrobatik.

—Jesper Nielsen

**9/10**

Grafik 7 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 9  
Absolut seriens bedste kapital til dato

# TOCA Race Driver 3

Alt godt fra motorsportens vidunderlige verden

Platform Xbox/PS2/PC Udvikler Codemasters Udgiver Codemasters Genre Driving Udgives 24 februar  
Antal spillere 1-8 Testet version Xbox, PAL Anb. Alder 12 år

Solen skinner fra en næsten skyfri himmel, og strålerne opvarmer den glinsende asfalt. Dejligt, nu når mine dæk hurtigere optimaltemperaturen. Det er flot skue. Den australske Eastern Creek-bane prydes af 20 spejlblanke Mercedes-Benz W196. Der er noget smukt ved denne antikke formel 1-bil, som netop nu spinder som en kat – en stor kat – mens jeg venter på, at de røde lys slukkes. Endelig sker det. Speederen moder chassiset, hjulene hviner, jeg har fået en god start. Eastern Creek er ikke ligefrem kendt for sine langsider, og med hjælp fra en skodesløs modstander kører jeg af asfalten allerede i første sving.

TOCA 3 har alt, hvad hjertet begærer. Gokarts, monstertrucks, pickup-trucks, amerikanske muskelbiler, GT-biler, rally, mange former form open wheel-mesterskaber, Indycar, Touring Car-mesterskaber osv. Det ene øjeblik tilbringer jeg mere tid i luften end på gruset i en uregerlig monstertruck, mens jeg det næste forsøger at udnytte slipstrømme og forsøger at tæmme 500-600 hestekræfter i en formel 1-ligende sag, med letvægtschassis og perfekt aerodynamik. Det er en evig til- og fravæning-proces. Selv Britiske GT-biler og tyske Touring Cars føles forskellige på asfalten.

Codemasters seneste TOCA-spil har en temmelig god kørefysik. Vores svenske brødre, Simbin, er stadig mange omgange foran, og Forza Motorsport har mesterprogrammørerne heller ikke indhentet, men de er kommet et pænt stykke. Et par omgange på Laguna Seca i en Potiac Firebird afslører, at 1627 kilo og 330 hk giver de stabilitetsproblemer, man kunne forvente. Desværre fornemmer jeg også, at Codemasters a la

Polyphony har måttet sjesse sig for meget frem for at ramme den rette bilfysik, og at der er arbejdet hårdere på at få virkningerne af dækafkøling, ødelagte gearskifter og overanstrengte motorer på plads, end på at skabe en helt igennem realistisk kørefysik. Og det ødelægger oplevelsen en smule, når nu alt andet er på plads.

Og her mener jeg alt andet. Der er 45 virkelige baner eksklusiv variationer, som alle er flot realiseret, og modsat rundt regnet alle andre "seriøse" racingspil, så oplever man ægte konkurrence, når man kører mod 19 andre banditter med en utøjelig vindermentalitet. De 45 baner følges til dørs af 160 mesterskaber, hvor du finder virkelighedens kørere i rundt regnet alle mesterskaber.

Sodavand i vandhanen er utopi. Det samme gælder ægte kørefysik spredt ud på så mange motorsportsdiscipliner, i hvert fald når hardwaren og research-forholdene er, som de er. Når indhold og bilfysik sættes over for hinanden, er det stadig imponerende, at Codemasters kan digitalisere så mange discipliner, lave en så omfattende skademodel og gennemgående skabe en så god køreoplevelse, som det er lykket dem at gøre. TOCA 3's reelle svaghed er som med alle andre generalister – manglen på dybde.

—Henrik Bach

**7/10**

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7  
En god, bred motorsportscocktail



TOCA Race Driver 3 giver dig god modstand i de mange forskellige løb, men fordi spillet stort set har proppet alt på fire hjul ned i gryden og hardwaren ikke tillader mere, så bliver det aldrig rigtig eminent.



Fjendernes kunstige intelligens har fået en afpudsning, men det er stadig antallet der volder problemer, ikke deres snedighed.



## Black

Criterion leverer våbennørdens våde drøm med tonsvis af kugler og røg

### Information

**Platform** Xbox, PS2  
**Udvikler** Criterion  
**Udgiver** EA  
**Genre** Action  
**Udgivelse** 23 februar  
**Antal spillere** 1  
**Anb. Alder** 16 år  
**Testet version** Xbox, PAL  
**Plus** Eminent billed- og lydside. Velsmurt FPS-gameplay med intuitiv styring. Fine detaljer og elegant banedesign.  
**Minus** Konsekvent indtil det ensopredede. Underudviklede karakterer og indlevelse.

Blacks officielle hovedperson er Jack Kellar, sergent i en tophemmelig amerikansk enhed ved navn BLACK. Hans historie serveres i klip fra et forhørslokale, hvor den stakkels massemander ristes for de østeuropæiske missioner, der – som en slags spilbare flashbacks – er spillets baner. Men de små filmklips knudrede beretning om våbenhandel og sikkerhedspolitiske svinestreg er et skalleskjul. I virkeligheden handler Black kun om én ting: Store, skinnende skydere.

Burnout-bagmændene Criterion's første FPS er enhver våbenelskers våde drøm. De kærligt renderede skydevåben på menuskærmen er kun en lille forsmag på det berusende orgie af bly, granater og raketter, der møder dig indenfor. Hvis ikke det kan gøres med et håndvåben, er det ikke værd at gøre i Black – og det gælder uanset om vejen skal ryddes, fjendtlige baser sønder-sprænges eller kompagni efter kompagni af slaviske

stakler skal nedlægges. Glem alt om at snige om hjørner, bære forklædning eller udspørge de lokale: Black taler kun det varme blys sprog.

Bevæbnet med et vidtfavnende arsenal af jordklodens mest dødelige isenkram – fra Uzi og M203'ere til sniperrifler og raketkastere – slippes du løs på nogle af de smukkeste lokaliteter, den gamle generation af konsoller nogensinde har lagt chips til. Blændende flotte lyseffekter og detaljespækket forfald sættes i gennemarbejdede og konsekvente farveskemaer – fra efterårsgule kirkegårde til rustrode krigsruiner. Men allermost imponerende er Blacks billedside faktisk, når kuglerne flyver, gnisterne springer og de billedskønne omgivelser går op i røg.

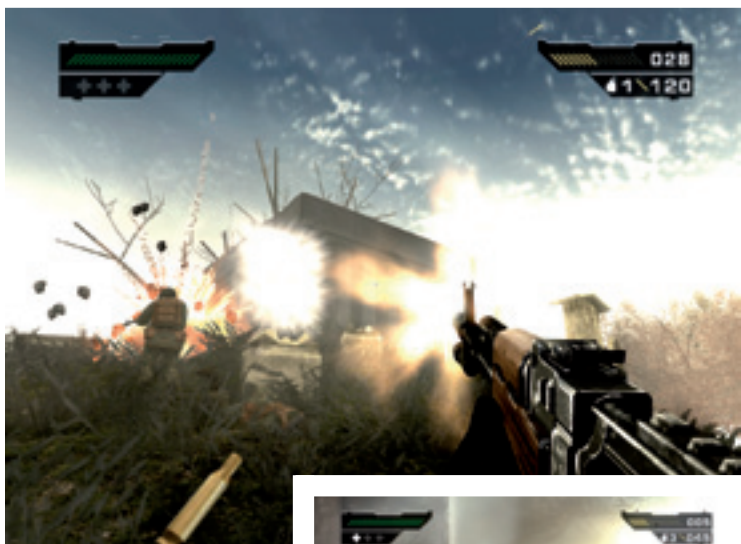
På overfladen kan spillets ekstravagante partikeleffekter ligne tomt blær, men de højner oplevelsen mærkbart. Når en nådesløs kugleregner kaster så mange gnister og hvirvler så meget røg op, at

man ikke kan se sin fjende, giver begrebet Fog of War pludselig mening. Samtidig er kugleregneren i øvrigt godt i gang med at pulverisere den enlige betonpille, der udgør dit eneste skjold mod de dødelige projektiler på den anden side: I Black er der ikke noget, der hedder "helle".

Adrenalinpumpende action er hovedattraktionen i Criterion's kraftpræstation, der låner mere end en enkelt kliché fra Hollywoods overskuds-lager. Fjender, der skydes nær et rækværk, vil uvægerligt kaste sig ud over det i dødsøjeblikket. En anden klassiker er den rigor mortis-ramte aftrækkerfinger, der følger en nedlagt soldat til dørs med en fejende maskinpistols-fanfare. Øjeblikke som disse kalder på det skæve smil, også selvom den intense stemning ville stå renere uden. Et enkelt spil Black udløser hundredvis af den slags døds-scener, men alligevel føles modstanden aldrig

### Et andet syn

Black er en teknisk mavepuster, der får dig til at tjekke din konsol en ekstra gang. Til gengæld er det svært at blive ophidset over Criterion's ordinære manuskript og det faktum, at det udelukkende er dine pistoler der taler. Med tiden går det hen og bliver en smule monotont. Uanset den smukke visuelle side. **8/10**  
 \_Thomas Tanggaard



Black er uden tvivl et bevis på at både PlayStation 2 og Xbox, stadig har meget at byde på. Enorme eksplosioner, fremragende våben og en gennemført fysik, gør spillet til en absolut teknisk perle. Men Criterion's blinde tro på teknologien har også haft sin pris. Black er snæversynet og en smule ensformigt.

for alvor tyndbenet. Det skyldes dels, at Østeuropas stolte sønner faktisk kan tage en del fuldræffere, før de holder op med at skyde igen, men også, at soldater med sniperrifler og raketkastere aldrig er rare at bide skeer med. Til gengæld skyldes det ikke, at de slaviske soldater er kvikke: De bevæger sig fra side til side, hvis du skyder på dem, men mere rækker deres IQ heller ikke til. Ofte vil en vagt ikke engang reagere, når du skyder hans sidemand.

Blacks mangelfulde AI kan undskyldes med, at det er den type spil, hvor modstandernes kvantitet tæller mere end deres kvalitet. På den anden side er de svagt begavede soldater med til at spolere indlevelsen i et spil, der ellers gør meget rigtigt i sit forsøg på at suge dig ind. I den klassiske gameplay-kontra-grafik diskussion glemmes det ofte, at en flot billedside er andet og mere end slik for øjnene: Grafikken er vores vindue til spillets verden, og er den rigtig gennemført, kan den suspendere al skepsis og sende os hovedkulds af sted mod nye virtuelle verdener.

Med til at gøre Black til en medrivende action-oplevelse er også en fornem lyside, der spiller på alle

tænelige tangenter. Criterion's våben-fascination slår igennem i nogle af de mest muskuløse våbenlyde i spilhistorien, men udvikleren mestrer også de mere subtile nuancer: Fra den sagte susen i en forskudt provinsbys gader til retningsbestemte kampbrå fra betrængte fjender. Blacks lydside klinger slående autentisk, og den storladne orkestermusik på soundtracket bruges med mådehold og fingerspitzgefühl.

At Black er en oplevelse i luksusklassen, bør der ikke herske nogen tvivl om. Omvendt er det også et spil med indbyggede begrænsninger. Det ensidige fokus på kugleregning og store eksplosioner levner ikke meget plads til variation, specielt eftersom fjenderne forbliver ganske små variationer over den samme prototype. Som spillet skrider frem, kommer man til at savne muligheder for at gå i kødet på de betagende omgivelser uden brug af aftrækkerfingeren, og i de øjeblikke virker Black en anelse snæversynet.

**.\_Erik Petersen**

**8/10**

Grafik 10 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 8 Blyet flyver og svinehunden glammer

# Urban Reign

Slå fjenderne til lirekassemand i storbyen

Platform PS2 Udvikler Namco Udgiver Sony Genre Fighting Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. alder 16 år

Brad Hawk er en freelance slagsbroder, der af Shun Ying Lee, den kvindelige leder af Chinatowns kinesiske triader, er blevet hyret til at sætte gang i en bandekrig. Reelt består hans opgave bare i at opsøge de rivaliserende banders tilholdssteder og lammetæve et varierende antal modstandere til lirekassemand. Og det gør han så ad nauseum.

De første missioner består, som det er tilfældet for meget digital underholdning i disse dage, mere i at introducere styringen end i at opridsede det i forvejen tynde plot, der skal spredes over de næste til spiltimer. Helt grundlæggende råder du over forskellige variationer af slag og greb. Variationer, som løbende bliver udvidet, efterhånden som du optjener kamp-point, som fordeles på en håndfuld forskellige egenskaber efter eget valg. Desuden kan du bruge op til 30 forskellige våben, f.eks. skårede flasker og baseball bats. Standardiseret pjat, jeg ved det.

Til at starte med er Urban Reign nærmest fornærmende let at gå til. Til gengæld render du fra tid til anden ind i missioner og boss-kampe, der er i den helt anden groft. I de situationer hjælper hverken offensive eller defensive virkemidler, når modstanderen nærmest med usvigelig sikkerhed ved, hvordan han skal forsvare sig og i øvrigt er frustrerende god til at omgå dine undvigemanøvrer. Desværre er variationen i slag og greb

skudt noget over målet i forhold til modstanderne. De findes nemlig stort set kun i to kategorier: Dem, der i praksis kun fungerer som boksebold og dem, der slås så indædt, som var de både på speed, coke og alt muligt andet. Når en mission derudover varer omkring to minutter, kan den let opleves som en stump handling, der er løsrevet fra den øvrige sammenhæng. I hvert fald er der ingen mulighed for selv at udforske omgivelserne og dermed selv vælge, hvor den næste kamp skal finde sted. Det slidte bymiljø er dog ridset op med en grov pensel, der passer fint til den grundlæggende B-films-stemning. Desuden har figurerne i spillet samme charme og firkantede kropsbygning – som en bulldozer, med skæreblander-stemmer, der kun passer alt for godt til selve atmosfæren.

Der er bestemt mange gode takter i Urban Reign. Ikke mindst i historien der med sine bandekrigs-klichéer kunne have været et godt udgangspunkt for et både medrivende og spændende beat'em'up-spil. Desværre er løjerne hakket i småstykker og derefter strikket sammen med en tilsyneladende uberegnelig og ubalanceret sværhedsgrad, der ikke ligefrem kunne holde mig fanget foran skærmen. Der bliver ikke vundet nye entusiaster for genren – men der skal da nok være underholdning at finde for dem, der allerede er fans af genren, så længe man ikke forventer, at start halvfermsernes helt store genre får et kæmpe comeback med Urban Reign. Det er nemlig ikke tilfældet.

**.\_Carsten Skov Teisen**

**6/10**

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6 Gentagelserne er din største modstander

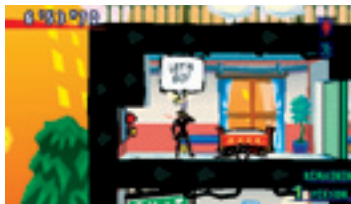


Selvom det er holdet bag Tekken-serien, der har skabt Urban Reign, så er det tydeligt at spillet slet ikke på samme måde er et hjertebræn. Det virker mindre overdådigt og langt mere ordinært - desværre.

## Exit

Redningshelt med store motorikproblemer

Platform PSP Udvikler Taito Udgiver Ubisoft Genre Action/Platform Udgivelse 24. februar  
Antal spillere 1 Testet version Europa Anb. Alder 3 år



Exit starter op med sin stiledede intro, der straks får mig til at smile indvendigt. Taito har kastet om sig med flotte farver, og et grafisk design der skylder lige så meget til halvtredsernes avisstrips, som det gør til Andy Warhols psykedeliske forhold til farver. Konceptet er en blanding af forskellige gamle klassikere som Mission Impossible og Elevator Action, og går i al sin enkelhed ud på at redde indespærrede mennesker fra bygninger, som af den ene eller anden grund er blevet livsfarlige at opholde sig i.

Desværre er Exit's svageste led er uden tvivl den horrible kontrol, der på ingen måde kan undskyldes, og virker komplet uforståelig, når jeg ser, hvor godt udvikleren har haft styr på andre af spillets elementer. Næsten alle

bevægelserne bliver først gjort et halvt til et helt sekund efter jeg har trykket på knapperne, hvilket gør det komplet umuligt at foretage de livsfarlige hop, som spillet byder på i størstedelen af sine hundrede baner. Hvis du kombinerer den upræcise kontrol med et spiltempo, der er tæt på at være så langsomt, at du begynder at bevæge dig tilbage i tiden, har du en sprængfarlig cocktail af ren spilfrustration.

Exit ender med at være et takket gespenst, der vil afskrække de fleste PSP-ejere - desværre.

.\_Thomas Nielsen

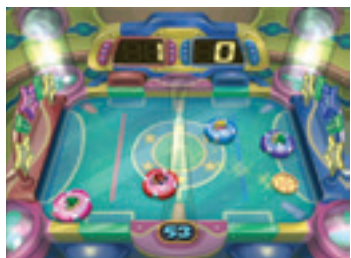
**4/10**

Grafik 8 Gameplay 4 Lyd 7 Holdbarhed 5  
Flot, men kontrolmæssig skidt oplevelse

## Mario Party 7

Find festtøjet frem hvis du overhovedet gider

Platform GC Udvikler Hudson Udgiver Nintendo Genre Party Udgivelse Ude nu  
Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. Alder 3 år



Med seks fester bag sig, skulle man tro, at Nintendos lille runde blikkenslager så småt havde tømmertændt. Men han kalder ufortrødent både store og små spillere sammen til endnu en gang harmløst tidsfordriv foran skærmen. Mario Party 7 byder på i alt 86 fint varierede mini-spil, der bliver holdt sammen af et tema.

Mario trænger til ferie, så han samler sine venner og tager på krydstogt. Problemet er bare, at Mario har glemmt at invitere figuren Bowser med, som derfor bliver noget knotten over at blive holdt udenfor. Han dukker faktisk op på vilkårlige tidspunkter og stjæler mønter, stjerner og andet godt, som de deltagende har samlet op.

Dermed er det også understreget, at spillet, udover et overkommeligt niveau af færdigheder, i høj grad handler om held. I hvert fald bliver der budt på lettilgængelige variationer af action, fra dirt track-racerløb over river rafting, ballonskydning til helt simple memory-spil. Alt i alt er det rendyrket adspredelse mere end udfordringer for de små grå, men noget du nu har set mindst seks gange før, hvilket gør det mindre fornøjeligt.

Og jo, det er sjovt, at man kan spille op til otte på en gang. Da konsollen kun har fire kontroller-udgange, foregår det ved, at man parvis holder i hver sin side af kontrollere - med alt, hvad det indebærer af uenighed og forvirring. Spørgsmålet er bare, hvor let det overhovedet er, at holde otte mennesker samlet og koncentreret om et efterhånden lettere udtjent spilkoncept som Mario Party?

.\_Carsten Skov Teisen

**6/10**

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6  
Flere festlojer uden den store innovation

## Ridge Racer 6

Namcos arkaderacer mangler benzin til turen

Platform Xbox 360 Udvikler Namco Udgiver Namco Genre Driving  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Okay, før du får kaffen galt i halsen, croissanten flyver gennem luften og rammer væggen med et hult dunk og du forbander mig langt væk, så lad mig lige slå noget fast med det samme: Jeg er inkarneret Ridge Racer-fan. En af de typer der har købt, spillet og senere genspillet de mange udgaver af Namcos blødende ligetil og lækre arkaderacer. Jeg har tyndkørt det første Ridge Racer på PSOne, arbejdet mig gennem Ridge Racer Revolution, elsket Ridge Racer Type 4, hvor andre hadede det, og hulket af glæde, da jeg bevæbnet med en PSP sidste år, fik den ultimative udgave af Ridge Racer. På nuværende tidspunkt har du nok lagt mærke til at jeg ikke på noget tidspunkt har nævnt Ridge Racer V og det er der en god grund til: spillet stinker ganske enkelt. Og det lader til at sekseren ikke er så langt fra femmeren - desværre.

Ridge Racer 6 var ellers udsat de helt store overskrifter i spilmagasinerne. Med en grafik der ville få dine øjne til at bløde, en overdrevet, men alligevel sensitiv styring, brede boulevarder, snoede stier og truende dybder, skulle sekseren være Namcos ultimative racerdrøm til næstgenerations-konsollerne. Hvad der møder mig er dog i stedet et stressprojekt, der mest af alt læner sig op ad genbrug og dårlige beslutninger.

For det første, og det kan du slet ikke undgå at se, så er de første mange baner, biler og løb, løftet direkte ud af sidste års PSP-udgave, så hvis din UMD-skive allerede har været rødglødende, så er der ikke meget at hente her. At det visuelt heller ikke imponerer det mindste, er også en

kæmpe skuffelse. Ridge Racer 6 er måske ikke kandidaten der hives frem, når de mest præcise bilmodeller skal vises frem og blæres med, men serien har altid være fyldt til randen med dræbende kurver, svajende palmer og orangerøde solnedgange - det er den også i Xbox 360-udgaven, men heller ikke mere. Kræfterne i maskinen bruges kun flygtigt.

Det der dog giver Ridge Racer 6 dødsstødet er manglen på fart. Hvor PSP-udgaven imponerede med et lynhurtigt og ekstrem arkadepræget løb, hvor du med splitsekunders mellemrum powerdriftede gennem det ene snævre sving efter det andet, så snegler du dig af sted i RR6. Det føles mere som en søndagstur på en plæneklipper end et hæsbæsende ræs med adskillige hundrede hestekræfter under hjulene.

Som du kravler gennem spillets World Explorer-del får bilerne gradvist mere fart, men jeg skal ærligt indrømme at de aldrig rigtig når den tophastighed som Ridge Racer bør spilles ved. Bedre bliver det heller ikke når spillets nye lokaliteter kommer til syne mellem de gamle favoritter. Der er alt for meget asfalt, alt for meget plads og nærmest ingen udfordring. Nej, til trods for en omfattende Xbox Live-del og Namcos forsøg på at blande sidste års PSP-udgave med et par venstrehånds-kreationer, så er Ridge Racer 6 ikke nogen racing-åbenbaring.

.\_Thomas Tanggaard

**6/10**

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6  
Magisk platformer af den sjældne slags



Du kan ikke se det på dette screenshot, men selv ved 250 i timen, er det som en søndagstur på Bakken.

# We Love Katamari

Rullende, intergalaktisk kærlighed fra Namco

Platform PS2 Udvikler Namco Udgiver Namco Genre Action/Puzzle  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. alder 3 år



Katamaris åbenlyse fjollede grafik, positive livssyn og fremragende musik gør spillet til en lille perle.

Prøv at huske tilbage på sidste gang, du nød en varm sommerdag på den grønne græsplæne. Kæresten ved din ene side, og den kolde cola ved den anden. Fuglene sang, folk smilede, og det var med andre ord en af de dage, hvor moder natur gjorde det umuligt for dig, at være andet end lalleglad. Forestil dig nu, at et spil til din PlayStation 2 kan have samme opløftende effekt på dig. Forestil dig We Love Katamari. Namcos forunderlige eventyr om prinsen med det ovale hoved og hans magnetiske kugle, har nu endelig rullet sin vej over Atlanten, og ligesom ingen genstande kan modstå kuglens magnetiske kræfter, så vil ingen med en smule mod på noget nyt, kunne modstå spillets dragende atmosfære og anderledes indgangsvinkel til spilunderholdning.

Hvor du i første del måtte træde i prinsens sko for at genskabe store dele af stjernesystemet, fordi faderen, kongen af universet, på mystisk vis var kommet til at ødelægge dette i al sin herlighed, byder anden del på en mere enkel historie. Prinsens hårde arbejde med at genskabe stjernerne samt Kongens uimodståelige personlighed, har gjort at jordens befolkning, ikke kan få nok af makkerparret, og de konstante lovprisninger af Kongen fører til, at han sender hans søn og alle hans fætre ud på nye eventyr. Med en stram kontrol fordelt primært over de to analoge styrepinde, samt forskellige knapkombinationer, føles det at styre prisen og kuglen ikke ulig at styre en lidt speciel kampvogn. Presses venstre pind frem vil prinsen gå i rundkreds om sin højre akse og modsat for højre pind, men presses de begge frem på samme tid, ruller prisen ligeud. Kuglens magnetiske kræfter opbygges i hver bane, og fra starten er den kun i stand til

at opsnappe ganske små dingener som viskelæder, knappenåle og tændstikker. Med så små ting kommer man dog ikke langt, men som størrelsen vokser, vokser også dens magnetiske kræfter, og inden længe er der ingen grænser for hvad der kan opsamles.

Den sommerlignende glædesoplevelse, We Love Katamari byder på, er dog ikke alene den sære underholdnings skyld, for Namcos genistreg er alt andet end en tyndslidt gimmick. Holdet har sørget for at det meget anderledes spil følges til døren af en samlet pakke, der i alle udformninger er brillant og original. Den helt store guldmedalje går dog til musikken, der skriver sig direkte ind i den store sangbog, for bedste spil-soundtracks nogensinde. Sjældent har et spil budt på et sådan overflødhedshorn af lalleglade popmelodier, der på én og samme gang er fyldt med intetsigende tekster, som jeg alligevel føler, at jeg bare må lære.

At sammenligne et spil med en uovervindelig indbydende sommerdag, er ganske vist en underlig og måske også lidt unfair indledning, men We Love Katamari er glæde personificeret i spilform. We Love Katamari er et slags takkebrev fra Namco, fordi så mange spillere verden over, tog så godt imod et lille projekt, som ingen rigtigt havde troet på. Køb We Love Katamari og giv ligeledes en tak til Namco for at have givet os en så unik, sjov og frem for alt glad spiloplevelse. Dette er spilglæde hældt ned på en skive.

—Thomas Nielsen

## 8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 8  
Glæde og originalitet i spilform

# Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Skab ravage i byen med en dåse spraymaling

Platform Xbox/PS2/PC Udvikler The Collective Udgiver Atari Genre Action/Platform  
Udgives 17. februar Antal spillere 1 Testet version Xbox,PAL Anb. Alder 16 år

Graffiti og tags er noget folk enten synes er fedt eller lettere primitivt. Personligt kan jeg sætte mig ind i begge tankegange. Det er imponerende, når en væg er smagfuldt pyntet af folk, der har forstand på en dåse spraymaling. Derimod synes jeg, det er det laveste, når en togkupé er fuldstændigt overtegnet med tusch.

Det var derfor med åbent sind og hængerøvsbukser, jeg tog til byen New Radius. Tanken om en summende by med utallige ideelle graffitisteder, lod spændende. Da jeg kom til New Radius, trådte jeg ned i graffiti-kunstneren Tranes lettere udslidte sko. Hans kære gamle bedstemor brød sig ikke om hans kunst, hvilket både han og jeg var lettere ligeglad med. En bølge overfaldt mig, og han skulle naturligvis have nogle tæve. Hurtigt efter gik det op for mig, at graffiti ikke bare er noget man laver. Graffiti kan kun placeres på forudbestemte steder, og selvom nogle vægge virkede oplagte, måtte jeg pænt lade dåsen blive i ro.

Jeg fik dog ikke bare lov til at rende frejdigt omkring med en spraydåse. Den foromtalte bolle tilhørte en bande, der mægtigt gerne ville stoppe min spraydåse et sted hen, hvor solen ikke skinner. Derfor lærte jeg hurtigt at kæmpe. Jeg havde adgang til forskellige slagkombinationer og til at samle våben op. Heldigvis viste det sig hurtigt, at de fleste kampe ikke ligefrem var besværlige. Alligevel brød jeg mig ikke om det, og kunne kampene undgås, blev de det. De fleste af mine fjender var glade for slagkombinationen venstre-højre-venstre, og selv da jeg rullede om bag dem midt i kombinationen, blev jeg ramt. De snurrede simpelthen rundt og lod det sidste slag

ramme mig. Samtidig var jeg oppe mod flere modstandere, og min krop, eller snarere Tranes krop, var ikke skabt til mange modstandere. Det var svært først at aflevere et slag mod modstanderen foran mig og så losse ham bag mig ned. Kampene var som sagt ikke svære, men det er ikke sjovt at slås, hvis man føler sig klodset som en nærsynet, fuld bokser efter ti omgange.

Jeg fik heller ikke lov til at gå omkring som jeg ville, og selvom der tilsyneladende var masser at tage sig til, blev jeg tvunget gennem gader, baggårde og tunneller. Her skulle jeg overmale andre graffitiværker, tæve modstandere og måske finde sange til min iPod og graffiti lavet af legender.

New Radius er, på trods af det lettere dystopiske look, en pæn by. Den er tydeligvis bygget af erfarne fagfolk, men hvorfor den skal ligne alle andre dystopiske byer med en korrupt ledelse, forstår jeg ikke. Jeg vil sige, at ødelæggelse af offentlig ejendom, hvad enten man smider den ind under ytringsfrihed eller ej, ikke lige er mig. Rejsen til New Radius lærte mig, at selvom der er visse glæder forbundet ved graffitikunst, så er det mest kedsommelig trasken rundt og overmale allerede eksisterende graffiti.

—Asmus Neergaard

## 6/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6  
Lettere kedeligt graffiti-spil til gadedrengen



# Toplister

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  | Spittitel                       | Format                | Udgiver |
|--|---------------------------------|-----------------------|---------|
| 01   | <b>Condemned</b>                | X360 / Sony           |         |
| <p>Når lyset slukkes på redaktionen og den 42 tommer store LCD-skærm guider os rundt i et virvar af mørklagte kontorer og kældre, så er det svært ikke at blive en lille smule bange. Monolith har lavet et bundsolidt spil.</p> |                                 |                       |         |
| 02   | <b>Halo 2</b>                   | Xbox/X360 / Microsoft |         |
| <p>Her gik vi og troede at vores ynglingsspil ikke kunne blive flottere, og så lancerede Bungie det i widescreen, med pænere overflader og en masse andet lir. Nu sidder vi der igen hver evig eneste aften.</p>                 |                                 |                       |         |
| 03   | <b>Black</b>                    | Xbox/PS2 / EA         |         |
| <p>Betonpiller eksploderer, kuglerne flyver ud af kammeret og vi griner som hysteriske, tolvårige piger. Black er en teknisk opvisning, der trækker på din fascination af våben og ødelæggelse. Det er ganske enkelt solidt!</p> |                                 |                       |         |
| 04   | <b>Shadow of the Colossus</b>   | PS2 / Sony            |         |
| <p>Fumito Ueda har gjort det igen. SotC er en eventyrlig rejse i en dæmpet farvepalette af sepia og jagedrønt. Dette spil er grunden til at vores tro på spilindustrien igen er på ret kurs og at vores PS2 kører non-stop.</p>  |                                 |                       |         |
| 05   | <b>Star Wars: Empire at War</b> | PC / Lucas Arts       |         |
| <p>Ikke siden Star Wars: Knights of the Old Republic, har vi været kilsteret til PC-skærmen for at søndertæve Darth Vader og hans Stormtropper. Det gamle Westwood hold har gjort det igen, undskyld Petroglyph.</p>             |                                 |                       |         |

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

## Månedens mest eftertragtede

Redaktionen ypperste spillensker

| Plads   | Spittitel                       | Format               | Udgiver |
|---|---------------------------------|----------------------|---------|
| 01  | <b>Zelda: Twilight Princess</b> | GC / Nintendo        |         |
| <p>Link lader vente på sig, men vi er helt sikre på at han ikke skuffer os, når hans seneste eventyr engang lander. Smukt, anderledes og aldeles fængende er hvad The Legend of Zelda: Twilight Princess bliver.</p>              |                                 |                      |         |
| 02  | <b>Gears of War</b>             | X360 / Microsoft     |         |
| <p>Microsoft behøver ikke være nervøse. Mens Englands bedste agent ikke ligefrem var blændende, så er der ingen tvivl om at Epic Games leverer dette års helt store spil i det dystre, men hæsblesende Gears of War.</p>          |                                 |                      |         |
| 03  | <b>Mass Effect</b>              | Xbox 360 / Microsoft |         |
| <p>Bioware kan lave rollespil, så hjertet sidder oppe i halsen og håndfladerne bliver svedige. Med Mass Effect laver holdet en trilogi, der skal holde hele vejen gennem Xbox 360'rens levetid. Vi glæder os.</p>                 |                                 |                      |         |
| 04  | <b>Half-Life 2: Aftermath</b>   | PC / Valve           |         |
| <p>Sidste års bedste spil skulle have været udvidet sidste jul, men sådan blev det ikke. I stedet skal vi vente til april i år for at følge historien om Gordon Freeman og Alyx. Verden kan altså være et grimt, grimt sted.</p>  |                                 |                      |         |
| 05  | <b>Resident Evil 5</b>          | X360/PS3 / Capcom    |         |
| <p>Hvis Capcom kan skabe et spil i stil med Resident Evil 4, så er femmeren med sikkerhed et spil, der er at finde i dette års købeguide helt øverst oppe. Vi glæder os som små børn til at høre nyt om spillet på E3-messen.</p> |                                 |                      |         |

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



### FRONT MISSION

Super Nintendo / 1995

Krigen er brudt ud mellem USN (United States of the New Continent) og OCU (Oceania Community Union), og kommandør Driscoll leder et lille hold af mechs mod Huffman Island, en lille ø, der indeholder et hemmeligt våbenprogram. Kun du kan stoppe Driscoll og hans militærbande. Du er Roid, en ung, men ikke uerfaren mech-specialist, der sætter dig ind i din kæmpe robot for at slå USN tilbage. Front Mission var noget så utraditionelt som et turbaseret strategi-spil med japanske kæmperoboter, de såkaldte mechs, i spillets hovedrolle. Set fra den typiske isometriske vinkel og fyldt til randen med udstyr til dine mechs, sendes du henover Huffman Island for at bekæmpe Driscoll. Undervejs støder du på en lang række allierede, der tilslutter sig din kamp og bliver venner for livet. Front Mission var udført med sans for detaljerne, og kampene var gennemførte, små slag, hvor en forkert beslutning kunne betyde enden på dit eventyr. Enhver fan af Tactics-genren er nødt til at prøve Squares aldrende men klassiske strategispil.

## Salgslister

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

### Manuals Multiformat liste Danmark

| Plads | Spittitel                         | Format         | Udgiver |
|-------|-----------------------------------|----------------|---------|
| 01    | <b>World of Warcraft</b>          | PC / VU Games  |         |
| 02    | <b>Need for Speed Most Wanted</b> | PS2 / EA       |         |
| 03    | <b>FIFA 06</b>                    | PS2 / EA       |         |
| 04    | <b>Sly 3: Honor Among Thieves</b> | PS2 / Sony     |         |
| 05    | <b>The Sims 2</b>                 | PC / EA        |         |
| 06    | <b>Eyetoys: Play 3</b>            | PS2 / Sony     |         |
| 07    | <b>Football Manager 2006</b>      | PC / Sega      |         |
| 08    | <b>Battlefield 2</b>              | PC / EA        |         |
| 09    | <b>Buzz: The Music Quiz</b>       | PS2 / Sony     |         |
| 10    | <b>Age of Empires III</b>         | PC / Microsoft |         |

Listen er baseret på Manuals samlede salgstal.



### Salgstoppen USA

| Plads | Spittitel                             | Format           | Udgiver |
|-------|---------------------------------------|------------------|---------|
| 01    | <b>Socom 3: US Navy Seals</b>         | PS2 / Sony       |         |
| 02    | <b>NBA Live 06</b>                    | PS2 / EA         |         |
| 03    | <b>GTA: Liberty City Stories</b>      | PSP / Rockstar   |         |
| 04    | <b>Madden NFL 06</b>                  | PS2 / EA         |         |
| 05    | <b>Dragonball Z: Budokai Tenkaich</b> | PS2 / Atari      |         |
| 06    | <b>Pokémon XD: Gale of Darkness</b>   | GC / Nintendo    |         |
| 07    | <b>FIFA 06</b>                        | PS2 / EA         |         |
| 08    | <b>The Warriors</b>                   | PS2 / Take Two   |         |
| 09    | <b>Soul Calibur 3</b>                 | PS2 / Namco      |         |
| 10    | <b>Tony Hawk's American Wasteland</b> | PS2 / Activision |         |

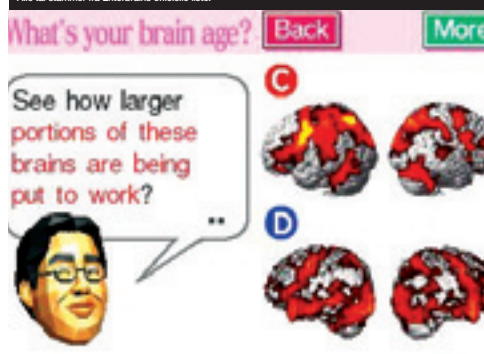
Alle tal stammer fra NPD Funworld TRST's officielle lista.



### Salgstoppen Japan

| Plads | Spittitel                                  | Format            | Udgiver |
|-------|--|-------------------|---------|
| 01    | <b>Brain Training 2</b>                    | NDS / Nintendo    |         |
| 02    | <b>Animal Crossing: Wild World</b>         | NDS / Nintendo    |         |
| 03    | <b>Brain Training</b>                      | NDS / Nintendo    |         |
| 04    | <b>Mario Kart DS</b>                       | NDS / Nintendo    |         |
| 05    | <b>Gun Parade Orchestra</b>                | PS2 / Sony        |         |
| 06    | <b>Monster Hunter Portable</b>             | PSP / Capcom      |         |
| 07    | <b>Kingdom Hearts 2</b>                    | PS2 / Square Enix |         |
| 08    | <b>Mario &amp; Luigi: Partners in Time</b> | NDS / Nintendo    |         |
| 09    | <b>Gentle Brain Exercises</b>              | NDS / Nintendo    |         |
| 10    | <b>Tamagotchi C. Corner Shop</b>           | NDS / Bandai      |         |

Alle tal stammer fra Enterbrains officielle lista.



# Game reactor

## SØGER NYE ANMELDERE

Danmarks største spilmagasin og spilsite, søger nye og energiske spilsribenter til vores eksisterende stab af dygtige folk. Vi leder efter dig, der måske allerede skriver for et mindre site eller magasin, og som har lyst til at komme ud til en endnu større læserskare.

Erfaringer med at skrive anmeldelser, artikler og previews foretrækkes, men det er mindst ligeså vigtigt, at du har krammet på det danske sprog, kan hive specielle vinkler frem og i det hele taget kæler for detaljerne i det skrevne materiale.

Vi søger ikke kun deciderede spilhoveder, men i ligeså stor grad folk med en vanvittig god og flydende skrivestil. Traditionelle og langtrukne anmeldelser om features, options og andet man kan læse sig til i enhver manual, er ikke noget vi forbinder med en god anmeldelse.

Du vil indgå i vores i forvejen store stab af dygtige anmeldere, der leverer indhold til både Gamereactor.net samt det månedlige trykte magasin Gamereactor. For at kunne komme i betragtning til en plads på holdet skal du først og fremmest være målbevidst, inspireret, drevet og trives med at skulle levere materiale under diverse deadlines. Og så skal du være 18 år eller over.

For at søge jobbet som freelance-sribent på Gamereactor, der er frivilligt og ulønnet, kræver det at du indsender følgende prøver på din skrivestil, disponering af materialet og dit spilmæssige overblik:

**En anmeldelse** af et spil der ikke er ældre end seks måneder. Spillet skal være til en af følgende platforme: PC, PS2, GC, Xbox eller Xbox 360. Tegnbegrænsningen er mindst 2000 tegn med mellemrum, maksimum 3000 tegn med mellemrum.

**Et preview** af et endnu ikke udgivet spil, der forventes på gaden senere i år. Tegnbegrænsningen er mindst 4000 tegn med mellemrum, maksimum 5000 tegn med mellemrum.





## The Descent

SF Film, Februar / Tekst Thomas Tanggaard

Det står ingen steder i *The Descent*, hverken i rulleteksterne eller bag på coveret, men Neil Marshall, manden bag *Dog Soldier*, må have ladet sig inspirere af Jeff Longs bog af samme navn, for der er simpelthen for mange ligheder mellem historien i *The Descent* om en gruppe piger, der tager på en weekend af ekstrem hulekravleri og støder hovedkulds ind i mørkets allerværste rædsler, og Longs bog om en hel verden under jorden i et sindrigt system af huler med tilhørende væsner. Ikke at det nødvendigvis er dårligt. Jeg elskede Jeff Longs bog og Marshalls film er, modsat *The Cave*, som vi også anmelder i denne måned, faktisk fyldt til randen med atmosfære, gys og gode øjeblikke.

*The Descent* handler om en gruppe piger, der gennem skoletiden tager på ekstrem sportsture for at prøve sig selv af. Efter en specielt spændende riverafting-tur går det dog galt for Sarah (Shauna MacDonald) Hun mister, i en bilulykke på vej hjem fra turen, både sin mand og datter og overlever kun med nød og næppe selv. Tiden går og da gruppens amerikanske klatrer inviterer dem alle til USA for at udforske et ældgammelt hulesystem, tager hun af sted i et forsøg på igen at finde sig selv. Men turen er alt andet end bare en hyggevandring mellem stalakitter og stalagmitter. Vejen ud bliver hurtigt blokeret af et massivt stensked og et eller andet sted i mørket lurer ukendte farer. Fra det ene øjeblik til det næste bliver en simpel venindetur til et vaskeægte mareridt.

Reelt er der intet nyt i plottet i *The Descent*, men udførelsen og skuespillet gør den til noget specielt. For det første er det forfriskende, at se Marshall læne sig 100% op ad udelukkende kvindelige skuespillere. Der er ingen macho-soldater viftende med geværer og ingen muskuløse helte mænd, der ofrer sig. Det er også lykkes Marshall at holde uhyggen i højsædet, og det er selvom væsnerne som tøsener støder på, afsløres tidligt i filmen. Klaustrofobi, mørke, inhumane brøl og glimt af hugtænder gør sit til at holde *The Descent* fast forankret i gysergenren. Der spilles på vores, og især min, frygt for trange rum, hvilket gøres kvælende realistisk. Desuden er det rart at få en slutning, nej, jeg afslører ikke noget her, der ikke har den typiske amerikanske forløsning, men mere giver seeren mulighed for selv at fortolke slutningen.

*The Descent* er en typisk engelsk film, der dropper tonsvis af computerskabte effekter til fordel for et snigende gys og nogle ret basale virkemidler. Det er en gys, der rent faktisk fik mig til at sidde lidt på kanten af sofaen og sluge det hele til mig, og som ikke ender som et rabalder af tynde klicheer. Hvis du kunne lide *Dog Soldiers* og er ved at være mere end en smule træt af Hollywoods glamouriserede gys, så er *The Descent* en dejlig beskiddet film **8/10**

## The Brothers Grimm

Universal, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Jeg elsker Terry Gilliam, manden der klippede og klistrede sig gennem Monty Pytons halvbrændte kollager af syngende generaler, engle og hvad der ellers udfyldte tomrummet mellem de mange scener. Jeg har også været mere end vild med både *12 Monkeys* og *The Adventures of Baron Munchausen*, men jeg er lidt stået af når det kommer til *The Brothers Grimm*, der sætter sig et sted mellem kulsort komedie og eventyr – og som sådan ikke rigtig leverer på nogle af fronterne. Heath Ledger og Matt Damon er ikke komedieskuespillere og Terry Gilliams snørklede eventyrverden ligner til forveksling den udgave Tim Burton allerede markerede, at han mestrer til fulde i bl.a. *Sleepy Hollow*. Ideen med Brødrene Grimm som en duo af fupmagere, der udfritter simple bønder for deres guld ved hjælp af mekaniske hekse og genfærd er såmænd god nok, men historien mangler i den grad et tempo og flere skæve indslag. Faktisk ender *The Brothers Grimm* som en lidt halvhjertet og tam affære. **5/10**

## The Cave

Universal, Ude nu / Tekst Steen Marquard

*The Cave* kunne til forveksling minde om *The Descent*, som du ganske givet allerede har læst om her på siden. Til sammenligning er der atter tale om en flok, som fortrøstningsfuldt drager ned i undergrunden i søgen efter eventyr. Her stopper sammenligningsgrundlaget dog også, for det er både *The Cave's* hovedpersoner og dens manuskript, som synker dybt – meget dybt. Ja, det er yderst fesent det her grotteværk, og jeg følte mig påduttet af de mange billige effekter, det lunke skuespil og kiksede chokeffekter. For selvfølgelig møder den dumdristige flok noget kradsbørstigt i grottens dyb, som prompte begynder at aflive dem en for en, fuldstændig i samme takt som lyst til at slå over på selv DK4 blev større og større. *The Cave* er en uendelig mislykket omgang action. **3/10**

## 40 Year Old Virgin

Universal, 14. februar / Tekst Steen Marquard

Mød Andy Stitzer. Han er den lidt forsagte og nørdede type, hvis kiksede tilgang til kvinder nok kun overgås af alt det fjollede tingeltangel han køber over nettet. På jobbet er han heller ikke just den populære type, men da kollegerne i radio/tv-forretningen finger ud af, at han stadig ikke har haft held i sprøjten, igangsætter de et sandt korstog for at gøre ham til en rigtig mand – og så begynder løjerne ellers. Jeg er muligvis en påvirket af, at Steve Carell gør det så fantastisk godt i den amerikanske version af tv-serien *The Office*, men for mig var han endda også som jomfru ganske hæderlig. Filmen er ikke en omgang falde-på-halen.komik, men bygger på morsomme dialoger og de jævnlige pinlige situationer. Vi falder aldrig ned i det platte amerikanske sol, som ellers præger denne genre, men samtidig træk på smilebåndet, rettere end latterudbrud, vi må nøjes med. Filmen er en af de få nogenlunde hæderlige komedier på DVD-markedet for tiden. **6/10**

## The Island

Warner Brothers, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Vedkommende der klippede biograftrailer til *The Island* burde henrettes. Hvordan man på under 20 sekunder kan sammenklippe essensen af filmens ellers interessante plot i et par linier dialog og så derved ødelægge hele ideen med rent faktisk, at skulle betale for at se *The Island*, er ikke til at fatte. I fremtiden har den sidste enklave af mennesker fundet sammen i et klinisk samfund af beton og glas. Håbet om et liv uden for murene foregår via et dagligt lotteri, der sender den heldige vinder ud på en lækker sydhavsø resten af livet – det er i hvert fald hvad deltagerne tror. *The Island* er langt hen af vejen en enkel actionfilm, der er flot filmet og som indeholder et ganske hæderligt skuespil. Du forundres aldrig og selvom det bagvedliggende plot kan sætte nogle tanker i gang omkring genteknologi og menneskeforsøg, så forbliver det ikke andet end tapetet til en actionfilm. **7/10**

## Crash

Buena Vista, 14. februar / Tekst Steen Marquard

I *Crash* følger vi en række meget forskellige skæbner. Filmen tager sit udgangspunkt i Los Angeles og de personer vi møder er vidt forskellige, men deres tilværelser væves på den ene eller anden måde sammen i historiens forløb. Filmen kan i høj grad sammenlignes med Paul Thomas Andersons *Magnolia* fra 1999, og *Crash* fungerer mindst lige så godt. Man får utrolig stor sympati for de fleste af personerne, som ikke blot beskrives som ensidige karakterer. Denne indgangsvinkel med, at intet er sort/hvidt er, hvad der gør *Crash* så forunderlig. Det afhænger i høj grad af hvem vi er og hvordan vi møder andre mennesker, for ingen er hverken helt gode eller helt onde. Et medrivende drama, som med sine glimrende dialoger og gode skuespillerpræstationer, gav mig en påmindelse om, hvor forskellige vi alle lever vores liv, på godt og ondt. **8/10**

## Charlie og Chokoladefabrikken

Warner Home Video, Ude nu / Tekst Steen Marquard

Jeg husker så tydeligt historien om chokoladefabrikken, som jeg som barn fik læst højt og efterfølgende så på video med Gene Wilder som den eccentricke Willy Wonka. Chokoladen har dog nu fået en ny indpakning i form af den uadskillelige duo; Tim Burton og Johnny Depp. Vi møder den unge, fattige Charlie Bucket, som altid dagdrømmer om et bedre liv og ikke mindst chokolade, der øjeblikkeligt får hans mund til at løbe i vand. Da Wonka Chokolade udlodder en håndfuld billetter til at besøge den forunderlige chokoladefabrik, er Charlie en af de heldige vindere. Alle karaktererne er i høj grad karikerede over til en vis grad overspillet. Samtidig føler jeg, at Burton har trukket en del af det som oprindelig appellerede til de voksne, hvorfor denne nye version virker langt mere barnlig end både bogen og den oprindelige film. Med det sagt er det dog stadig en glimrende oplevelse **7/10**



**KASSER DIT TV!**

**SE SPIL-TV  
PÅ NETTET**

**MERE END 300  
NYE PROGRAMMER  
HVER DAG  
OGSÅ SOM PODCAST**

**WWW.GAMEREACTOR.TV**



## Graham Coxon - Love Travels At Illegal Speeds

EMI, februar / Tekst Jannik Tai Mosholt

Han er en produktiv herre, ham Graham Coxon. Siden han forlod Blur, er det lykket ham at udgive tre soloalbums, mens hans tidligere band har fået snøvlet sig sammen til et, og vidst nok har et til i støbeskeen et sted ude i fremtiden. Angiveligt blev Coxon mere eller mindre smidt ud af gruppen på grund af problemer med alkohol, og udspillet umiddelbart derefter, det countryficerede The Kiss Of Morning, bar da også præg af at være en udrenselsesproces, hvor der skulle sættes ord på alskens ubehageligheder. Der er dog løbet meget vand gennem åen siden da, og den lyd Graham Coxon nu har slået sig fast på, er hurtig power-pop uden for mange dikkedarer, og i denne omgang, en helvedes masse sange om kærlighed.

Hvor han i Blur var den bebrillede mastermind bag de farverige guitarfigurer, er Coxon solo en langt mere puritansk oplevelse. Der spilles ikke med musklerne, og langt størstedelen af sangene er langt simple i deres opbygning end Blur nogensinde har været. Egentlig spøjst, taget i betragtning af, at det angiveligt var Graham der fik gruppen til at forlade Brit-poppen til fordel for et langt mere snørklet lyd billede. Men sådan er det altså ikke her. Love Travels At Illegal Speeds er, for størstedelen af sangenes vedkommende, en lineær affære, hvor foden kun sjældent løftes fra pedalen. Det er dog i disse øjeblikke, hvor vi oplever Coxon fra den smukkeste side. Just A State Of Mind er et smukt, underspillet nummer, hvor mandens usikre røst får lov til at styre showet. Stemmen er langtfra unik, nærmere en smule neutral, men alligevel er der noget i accenten og umiddelbarheden, som giver lyst til at høre efter. Graham Coxon virker som en mand der synger fra hjertet, et hjerte der har været så grueligt meget igennem, men nu befinder sig der, hvor det allerhelst vil være. Det er også et hjerte der har oplevet kærlighedens mange facetter, hvorfor vi får hele balladen, fra det naive og håbefulde til det livstrætte og kyniske.

Der har igennem det seneste år været mange spekulationer om Graham og Blurs fælles fremtid. Ingen af dem har haft stor kommerciel succes siden deres veje skiltes, og mange så gerne, at de stridende parter fandt sammen igen. Det benægter Graham hårdnakket, hver gang han får chancen for det. Og hvorfor skulle han egentlig også være interesseret i det? Manden har fundet sig selv, en stil han åbenlyst er glad for at spille, og hvad er så pointen i at gå tilbage til et åbent sår? Love Travels At Illegal Speeds er lyden af en mand der har det godt - en re-union er bestemt ikke i sigte. **8/10**

## Arctic Monkeys – Whatever People Say I Am, That’s What I’m Not

Playground, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

De gør det tit i den britiske musikpresse, hyper nye unge bands til uanede højder, for det meste fuldstændig uden grund. Men af og til rammer de plet, som med Arctic Monkeys for eksempel. Det yderst unge band blev udråbt til rockens redningsmænd lang tid før første single var i handlen, og på debutalbummet Whatever People Say I Am, That’s What I’m Not, viser de hvorfor. Musikken træder i Franz Ferdinands rock/funkede fodspor, men indeholder alligevel så meget mere bid, takket være Alex Turners helt igennem fremragende hverdagslyrik. Hit på hit står i kø for at brage ud af højtalerne, og selvom der på ingen måde er tale om et album, der efterlader plads til den store følsomhed, har Arctic Monkeys så meget krudt i kanonen, at det ikke gør noget. For en gangs skyld går effektiv hype og kvalitet hånd i hånd. Arctic Mokeys kan meget vel redde rocken fra den evige kedsomhed. **9/10**

## Cas – Velkommen Til Vrangsiden

Noiz, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er ikke fordi Cas ikke er dygtig, for det er han. Hans seriøse stil og stramme flow er absolut på højde med det meste af det, vores lille andedam kan hoste op med. Det Cas mangler, er det der kan skille ham ud fra resten, det der løfter ham en ekstra tomme. Som det er nu, virker det som om Velkommen Til Vrangsiden kunne være lavet af hvem som helst. Det er de typiske emner som fest, depression og storbyens råhed, der tager pladsen, men hvor navne som LOC og Jokeren formår at krænge deres egne personligheder ned over musikken, virker Cas mærkeligt anonym i den store helhed. Velkommen Til Vrangsiden indeholder masser af gode pointer, solide omkvæd og dybtfulte meninger. Alligevel er det svært at mærke, hvem Cas egentlig er. Hvad skiller ham ud fra resten af de unge håbefulde med en mikrofon i hånden? **6/10**

## Jahi – Soul Hop: The Breakthru

EMI, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Hvis der er en overordnet ting, man kan sige om Soul Hop: The Breakthru, så må det være, at dette er et yderst behageligt album at lytte til. Det er hiphop på den tilbagevandede måde. Jahis flow ligger afslappet på beatet, og der bliver bestemt ikke leflet for gangsterattituderne. Det er en positiv lytteoplevelse, en af den slags halvanonyme sansendtryk, som alligevel formår, at efterlade sig et spor. Dette skyldes dog først og fremmest stemmen, stilen og flowet, for selvom det er svært at finde fejl i produktionen, er lige netop dette også et ankerpunkt. Der sker ikke særlig meget på den front, det er så pænt, at det er lige på nippet til at blive kedeligt. Soul Hop: The Breakthru er solid som en formstøbt cementblok, men man savner noget af den vildskab og kant, der skiller fårene fra bukkene. Måske kommer det med hans andet album? **7/10**

## Rock Hard Power Spray – Commercial Suicide

Universal, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Rock Hard Power Spray skulle eftersigende være et fænomenalt live navn, med strippere, sex shows og al den rock and roll-energi, man kunne ønske sig. Det er der dog ikke kommet meget med af på pladen, og lyd mæssigt står der på Commercial Suicide ganske almindelig gammeldaws garagerock på menuen. Melodierne er udmærkede, om end så ensartede i opbygningen, at skivens 16 sange alle sammen lyder som det samme nummer. Genren har til alle tider haft svært ved at bevare det kraftfulde udtryk i overførslen fra scene til studieindspilning, og det formår Rock Hard Power Spray desværre ikke at lave om på. Man kan ydermere plædere for, at det måske er lidt sent at ville ride med på garagebølgen. Det havde ikke været noget problem, hvis bare produktet havde været godt. Det er det så ikke, i hvert fald ikke godt nok. **6/10**

## Vincent Van Go Go – Do You Know?

Playground, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Vincent Van Go Go må være det lyd mæssige svar på at svøbe sig selv ind i den blødeste velour. Vi har med den dejligt afrundede søndagssoul at gøre, serveret så tilbagevænet, at man kunne frygte de udøvende kunstnere faldt i søvn under optagelserne. Det seneste år har bandet været back-up for stort set alt hvad der kan kravle og gå indenfor den danske soul- og hiphop scene og nu kommer deres debutalbum så. "Do U Know?" er dog på inden måde en kedelig oplevelse, albummet er bare så tilpas behageligt, at det virker nærmest påtrængende i sit forsøg på at være laid back. Det er soul på den gamle måde, før alting begyndte at handle om fiske på 2000 forskellige måder, men desværre uden den nerve, soul musikken engang besad i metermål. Et must for dem der synes Zapp var for udsyret, men Eran DDs solokarriere for pæn og kedelig. Så fik vi også fyldt det hul ud! **6/10**

## Yellowcard – Light And Sounds

Playground, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Der lød et lille knæk, da generationskløften endnu engang gav efter og voksede sig større. Yellowcard er en af den slags bands, som de elsker på MTV. Tilpas poppede til, at alle kan lide dem, men lige præcis med så megen kant, at man kan tillade sig at kalde dem alternative. Light And Sounds er dog omtrent så alternativt som Kroniken, og viser sig egentlig bare at være endnu en halvkedelig Emo-udgivelse, i den stormflod af den slags som hele tiden kommer fra USA. Dette album skal ganske givet blive et stort hit, blandt de overforkælede og småfrustrerede teenagere med hang til en mening med livet. For mit vedkommende, er det løb ligesom kørt, og Yellowcard bliver bare endnu et bevis på, hvor nederen det egentlig er at være ung. Og så er det ikke engang dårligt nok til, at man kan hidse sig op over det. **6/10**



## VIL DU HAVE MAGASINET DIREKTE I POSTKASSEN?

For kun 200 kr. om året får du gratis adgang til alle udsendelser på Gamereactor.tv samt magasinet leveret direkte i postkassen 10 gange om året.

Gamereactor T-shirten koster 150 kr.

Du kan tegne abonnement på [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net) - Skandinaviens største spilsite.



# SMSTAD.OK



Gælder også til 3 Mobilers

Om ind i besked-funktionen på din mobil, og står en ny SMS med besked for det du gerne vil have. Læs. GMR G TOWN og send koden til 1208. Du modtager det du har bestilt inden for kort tid, og du skal blot huske at gemme det. Problemer: ring på 70276527 i alle hverdage 14-17 eller står til support@smstad.ok

Vores service team består af ALLE mobiltelefon. Mobiltelefoner leveres af Apple Danmark, Der ligger forbehold for trykfejl. Kunden er selv ansvarlig for skærmbillede og gøttagsende bestillinger. Der er ingen trykfejlsvaret.

## MUSK WAP OPGAVEN

### NAUGHTY SOUNDS

**FUN TONES**

- Store bryst i like ..... GMR FT 186
- Blugasse ..... GMR FT 93424
- Ongasse ..... GMR FT 190
- Sexede Strandbabe ..... GMR FT 93423
- Tag mig hvile du har lyst ..... GMR FT 93436
- SexedeSantito ..... GMR FT 147

**SMS TONES**

- Wanna Feel You Inside Me ..... GMR ST SPT18
- So Wet N Nasty ..... GMR ST SPT14
- Par der har sex ..... GMR ST 93449
- Suck It ..... GMR ST SPT16
- Spank It ..... GMR ST SPT15
- So Nasty ..... GMR ST SPT12

Mobiler: 0308, 0398, 17256, 9226, V3, V300, V500, V600, W90 Nokia 3200, 3230, 3300, 3600, 3650, 5140, 6020, 6170, 6230, 6233, 6250, 6500, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6820, 6850, 7200, 7240, 7270, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 1000

## SMSTAD.OK HAR GÅTT DIRKTE UD PÅ DET NYESTE MOBIL PÅ MOBLEN.

### POLY. TONER

**Creep Frog, Axel F** ..... GMR PL 23062P4  
**James Bond, You're Beautiful** ..... GMR PL 62835  
**50 Cent feat. Dr. Dre, Candy Shop** ..... GMR PL 32095D0  
**Superlato, Push The Button** ..... GMR PL 32095D0  
**Michelle Williams, Tropicale** ..... GMR PL 04823  
**Amy Diamond, White In It For me** ..... GMR PL W1473D0  
**Eric Clapton, Back Home** ..... GMR PL 64424  
**The Procepal Dells, Heat aka** ..... GMR PL 65890  
**2Pac, Ghetto Gospel** ..... GMR PL 02PAC01  
**Estimote, Ass Like That** ..... GMR PL 63979  
**Green Street, Cool** ..... GMR PL 63303  
**Shakira, La Tortura** ..... GMR PL LA7071U  
**Los Amigos No Fear** ..... GMR PL 63432

**UNDAKLE 3010**

**Anna David, Push Dig** ..... GMR PL 62204  
**Danish Danmarks** ..... GMR PL 06XKY110  
**Johnny Dahlman, Det Du Ser** ..... GMR PL 63979  
**Jonathan Nilsen feat. Per Dig Lov** ..... GMR PL 63303  
**Lee, Ph. Remover** ..... GMR PL 63434  
**Oliver Bonacini** ..... GMR PL 0LBN0  
**Kim Larsen, One Love** ..... GMR PL 23095P4  
**Tommy fra KLOVN** ..... GMR PL KLOVN  
**Jacky Svendsen, Tændler på dig** ..... GMR PL TAEHND0  
**Michael, Shit Show** ..... GMR PL 60920  
**Michael, Vindene Forver** ..... GMR PL VIND000

**UNDAKLE 3010**

Polyfoniske ringetoner vilkår på mobil med farvelistepå af typen Nokia, Siemens, Motorola, Samsung eller Sony E.

## APRILSERIE

Send koden GMR M UME796 til 1208

GMR M NEA72 GMR M UME796 GMR M UME790 GMR M NEA81

GMR M BASA139 GMR M SJA042 GMR M UMEA21 Send GMR M BASA140 til 1208 GMR M NEA82

GMR M SWA85 GMR M SWA82 GMR M SWA83 GMR M SJA040 GMR M UMEA33 GMR M KZAL17

### TIAT OG SCOR EN DATE!

Send GMR TJAT til 1208

TIAT LIFER er verdens største mobile Dating-tjeneste med 1000vis af Dating klare profiler direkte på mobil! Døret din egen TIAT LIFE profil og Scor en Date!

### PROB GRATIS 120 DAGE!

Send GMR LIFE til 1208

Udvalgte profiler på nettet til 120 dage gratis! Du kan se alle profiler og kontakte dem direkte på mobil. Du kan også se alle profiler og kontakte dem direkte på mobil. Du kan også se alle profiler og kontakte dem direkte på mobil.

### POKERBILLEDER

GMR M SMS322

American Airlines

### BUNK HVIS DU VIL BOLLE

Send koden GMR M BAS354 til 1208

Vil du være min pude?

### MOBILSPIL

Send koden GMR G SDG til 1208

**SU DOKU** GMR G TOWN GMR G SDG GMR G SLUDPROZ GMR G TETS

**WP** GMR G BOOL GMR G WPT GMR G APCV1 GMR G KAN

**RESCUE OBELEX** GMR G NTCT GMR G HOTMY GMR G ARO GMR G TOBLX

**HOT & WYNTREDE** GMR G TOWN GMR G SDG GMR G SLUDPROZ GMR G TETS

**ANDREA BROOK** GMR G BOOL GMR G WPT GMR G APCV1 GMR G KAN

**RESCUE OBELEX** GMR G NTCT GMR G HOTMY GMR G ARO GMR G TOBLX

### MOBILSPIL

Send koden GMR G KOF2 til 1208

**THE KING OF FIGHTERS**

**PLATIN SPILL!**

**RAID ASS** GMR M SMS322

**WICKED** GMR M SMS322

**WICKED** GMR M SMS322

### MOBILSPIL

Send koden GMR G PAR til 1208

**2000 KALENDER**

**GMR G CEV GMR G CSV GMR G CHR GMR G PAR**

**VIAGRA I FOR PUSSE** GMR M SMS322

**DONT TOUCH!** GMR M SMS322

### MOBILSPIL

Send koden GMR G TPED til 1208

**TRICK PURSUIT**

**PLATIN SPILL!**

**VIAGRA I FOR PUSSE** GMR M SMS322

**DONT TOUCH!** GMR M SMS322

### MOBILSPIL

Send koden GMR M GMR305 til 1208

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

### MOBILSPIL

Send koden GMR M GMR305 til 1208

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

### MOBILSPIL

Send koden GMR M GMR305 til 1208

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

### MOBILSPIL

Send koden GMR M GMR305 til 1208

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

### MOBILSPIL

Send koden GMR M GMR305 til 1208

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**

**STAR WARS THE VIDEO GAME**

**GMR G LESW2**





*Thou possesses the Ancient Sword?  
So thou art mortal...*