

**GRATIS  
MAGASIN**  
Juni/Juli 2006  
Nummer 71

# Game reactor®

Danmarks største spilmagasin

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



## LOCO ROCO

...SONYS SPILPERLE

Vi har anmeldt sommerens sødeste spil



NINTENDO DS™



[www.nintendo.dk](http://www.nintendo.dk)

Pakket  
og klar?



Køb dine Nintendo DS-spil hos:

Lege-Kæden

EB GAMES™

TOYS R US



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

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

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Jesper Nielsen  
Thomas Nielsen  
Henrik Bach  
Nicolas Elmoe  
Asmus Neergaard  
Erik Petersen  
Carsten Skov Teisen

**KORREKTUR** Daniel Boutrup

**DTP OG WEBSITE** Frederik Rossell

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

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

**INTERNET** [www.gamereactor.net](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 spilpæske 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 spilside. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

06/07-06

## En ulykke kommer sjældent alene

Velkommen til livet som redaktør

Kender du de der dage, hvor du glemmer toastbrødet i risteren, træder på katten og kommer for sent til bussen, kun for senere på dagen at glemme en vigtig aftale med kæresten? Velkommen til livet som redaktør, eller rettere til livet på en redaktion. Et spilmagasin som Gamereactor virker måske glamourøst, når det ligger der med sine glittede sider, og livet som spilansmelder har utvivlsomt været på manges ønskeseddel over et kommende arbejde, men giv dem 14 dage på den anden side af skrivebordet og de løber skrigende væk – især hvis en uge af de 14 dage forgår på E3-messen.

Selv en så hærdet skribent som Jesper Nielsen, måtte i dagene efter det elektroniske brag i Los Angeles kapitulere og gå i hi. Hans øjenæbler dunkede, halsen var tør og indtrykkene fra mere end 800 spil farede rundt i hovedet på ham, og en kort overgang overvejede han helt at sige fra og så ellers blive fårehyrde et eller andet sted i New Zealand. Det blev naturligvis ikke en lettere måned af at Titan Quest, hverken ville eller kunne køre på Thomas Niensens monster PC. Nye drivers og et par venlige fifs fra Iron Lore selv hjalp ikke meget. En ny version af spillet blev udsendt, men denne forsvandt i posten og med kun fem dage til deadline, endte vi med at måtte hente det færdige spil fra en FTP, der sneglede sig af sted med ca. halvtreds kilobyte i sekundet. Først 22 timer senere havde vi spillet mellem hænderne og Niller brugte de næste dage indespærret i forsøget på at nå rundt om hele spillet, så der kunne skrives en anmeldelse.

Bedre gik det ikke med de interviews, som vi havde planlagt. Sygdom, en reel mangel på overskud og decideret snovleri, gjorde det uendelig svært at få månedens "Fem minutter med..." i kassen, og der skulle også mere end lidt held til at få både Half-Life 2: Episode One og Loco Roco i kassen – men det lykkedes. Det sammen gjorde månedens kronikker, eksklusive nyheder og DVD-anmeldelser. Og det er sådan set det eneste, jeg gerne vil have dig til at tænke over, når du om nogle få sider læser dig gennem vores 17-sider



lange E3-artikler og nærlæser vores anmeldelser. Vi knokler for at få det hele til at være på de 48 sider, magasinet i denne måned fylder og ingen, absolut ingen af anmeldelserne, har været som at klø sig selv i nakken. Det er hårdt arbejde, og usanset hvor meget du drømmer om selv at sidde og spille spil, og måske endda få penge for det, så ved du det nu: Det er drønhårdt.

Nå, men velkommen til sommerens store juni/juli nummer, der som sagt indeholder både alt om fremtidens mange spil, samt de spil, du muligvis skal ud og købe dig fattig i denne sommer. Velkommen til endnu et nummer af Gamereactor.

**Thomas Tanggaard (Chefredaktør)**

## Medarbejdere



### Thomas Nielsen

22 timer. Så længe måtte Thomas have redaktionens PC stående med et FTP-program kørende i baggrunden, for han langt om længe havde adgang til en downloadet version af Titan Quest, der rent faktisk virkede. Ventetiden blev spenderet sammen med New Super Mario Bros., der ifølge Thomas, er præcis hvad han havde brug for og som betød, at han fra tid til anden var på redaktionens eneste toilet i mere end en halvtime ad gangen. Det kan en håndholdt også bruges til.



### Asmus Neergaard

En ven i noden. Sådan kan Asmus altid betegnes. Mangler der noget i magasinet, er en af redaktionens andre spilholdere i en krise rent skrivemæssigt, eller er der et interview der skal oversættes, så er Asmus altid klar til at hjælpe. Når han ikke leger redaktionens blæksprutte, så går tiden med Syphon Filter: Dark Mirror og ikke mindst Shadow of the Colossus, som Asmus forleden fik af Tanggaard. Det er dog et eksemplar af Loco Roco, der står øverst på ønskesedlen. Mon ønsket opfyldes?



### Jesper Nielsen

Gamereactors utvivlsomt hårdtest arbejdende spilsribent lever stadig. Efter en uge med pressekonferencer, møder, præsentationer, fremvisninger, interviews og en generel tur gennem messens mange stande, er Jesper tilbage på dansk grund med en akut søvnmangel, et hoved fyldt af indtryk og nerver så flossede, at han i de første fem dage ikke var til at opstøve på redaktionen. Mon ikke han snart er tilbage i fuldt vigør? Vi savner i hvert fald hans entusiasme her på redaktionen og ønsker ham alt det bedste.

18

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

"The closest you'll get to actually having a nightmare in a movie theater"

Filmcritic.com



# SILENT HILL

not so silent anymore.

TØR DU BESØGE BIOGRAFEN FRA D. 23. JUNI

15

SONY

KONAMI

SILENT  
HILL

FOCUS

# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## Har vi brug for anmeldere? (Månedens brev)

Anmeldelser, anmeldere, kritikere, previews osv... Redaktioner der anmelder de forskellige nye spil og bedømmer dem ud fra et så objektivt synspunkt som muligt, er blevet hverdag for alle gamere; personligt så køber jeg aldrig selv et spil, uden først at bedømme pressens kritik af det pågældende spil. Men indimellem så kommer der altså spil, der deler redaktioner i to stærkt uenige lejre. I Gamereactors tilfælde vil jeg fremhæve Dead or Alive 4, som I anmeldte i #67 fra Feb. 06. Heri roste Jesper Nielsen spillet og gav det en rigtig flot karakter, 9/10...Men kigger man under rubrikken "Et andet syn" så ser man straks at Thomas Nielsen er stærkt uenig og har nøjes med at give spillet et simpelt 5-tal. Havde tilfældighederne gjort at det var T. Nielsen og ikke J. Nielsen der havde skulle skrive den fulde anmeldelse, så havde redaktionens opfattelse af spillet nødvendigvis taget sig noget anderledes ud.

Jeg er ikke ude efter Gamereactor, da jeg har den dybeste respekt for jeres arbejde og indstats; dette var bare det tydeligste eksempel på problematikken som jeg kunne finde. Men for at komme til sagen, så lad mig formulere min konklusion klart og tydeligt: Har vi virkelig brug for anmeldere? Vi er alle individer og derfor vil vores meninger og opfattelser også forme sig derefter. I dette tilfælde var jeg personligt enig med J. Nielsen, men det ændrer ikke på det faktum at anmeldelser, til trods for de bedste intentioner, kan blive meget vildledende. Selvom en anmelders fineste kunst er at forholde sig objektivt, så glipper det altså uundgåeligt indimellem... så... Nu er luften rensat, i hvert fald fra min side og jeg håber på at dette indlæg kan skabe en informerende debat på GRs hjemmeside. Jeg har fuld forståelse for hvis mit brev aldrig bliver offentliggjort gennem jeres redaktion, det er trods ikke ligefrem en kortformuleret tankestrøm :) Tusind tak for et godt blad, I fejrer konkurrencen af banen, uden engang at få sved på panden, og det kan de danske gamere ikke takke jer nok for. Tak for opmærksomheden... /Martin Larsen

## Husk de traditionelle brætspil

Måske er det underligt, men jeg tænkte her forleden dag en tanke. Den omhandlede, at spil generelt ikke er så vigtig alligevel, som folk nogle gange tror. Jeg mener, der er nogle mennesker, som prioriterer de virtuelle vidundere højere end alt andet. Er dette bare ikke at overvurdere en lille smule? Selv spiller jeg på konsol og synes da at det er sjovt, men efterhånden som tiden går sin fremadrettede vej, er f.eks. de klassiske spil som Ludo, Skak, Dam osv. slået tilbage af computerspillene. Online-faciliteter der ses på spil som, WoW, Halo og mange andre, har tryllebundet alverdens spilfanatikere til skærmen og de har med høj sandsynlighed glemt de mere traditionelle brætspil. Godt nok er virtuelle spil en genial opfindelse og har bragt nysgerrige og interesserede foran skærmen, men hvad med lige at tage et spil backgammon? /Danny Trang

## Glem konsolkrigen, nyd spillene...

Jeg skriver her, i håb om at få en lille smule medhold. I øjeblikket falder snakken i forummet meget på konkurrencen mellem Xbox 360, Wii og PS3, hvilket også er yderst spændende. Men gang på gang, tager snakken

en ny drejning, og falder i sidste ende hen på hvilken konsol der er den bedste. Og i den sammenhæng, opstår der mudderkast til højre og venstre, hvilket er yderst trættende. Og det er her jeg tænker: Hvorfor fokusere så meget på hvilken konsol der er den bedste? Jeg er selv en alsidig gamer, der ikke lader mig bide mærke i, om konsollen er fra Sony, Microsoft eller Nintendo, men derimod retter fokus mod spillene. For uanset om mediet kan afspille DVD film, har stærkt hardware, eller kan luften hunden, så er det altså i sidste ende spiludvalget, der burde være det centrale fokus. Hvis spiludvalget appellerer til den enkelte bruger, hvorfor så bruge så meget energi på at overbevise alle andre om at mediet er det bedste? Her tænker jeg også lidt på debatten omkring hvorvidt Sony er 'copy cats' eller ej. Jeg oplever mange der brokker sig over det faktum at Sony valgte at putte 'tilt' funktion i deres kontroller, eftersom Nintendo 'brugte' den idé først. Og i stedet for at se mulighederne i denne tilt funktion, udnytter div. 'fanboys' muligheden, til endnu en omgang mudderkast. Hvorfor må man nu ikke låne andres idéer? Hvordan ville spilleverdenen se ud i dag, hvis alle firmaer valgte at tage patent på deres idéer? Ville der så kun findes én RPG-serie? eller måske kun én konsol? Vær åben overfor flere end bare én konsol, udvid din horisont, og dine spiloplevelser vil blive beriget meget mere. /Heidi Fagerstrøm

Vi har det ligesom dig Heidi, og har også svært ved at forstå hvorfor al snakken omkring spil altid havner i hvilken konsol der er stærkest og hvem der mangler at finde på noget selv. Måske bliver det aldrig anderledes?

## E3, hvad skete der egentlig?

E3 er forbi og de tre store har smidt deres bomber med, mere eller mindre, pomp og pragt, og nu kommer så den store diskussion: Hvem var bedst? Var det Microsoft med deres line up af store titler? Sony med Heavenly Sword og pris oplysninger? Eller var det Nintendo med deres inovative Wii-mote? Tjaa hvem ved, men jeg har set alle de tre stores show (dog ikke live) og taberen er desværre klar: Sony trak nitten. Efter sidste års brag af et show var dette hvad de kunne finde frem: alt for få store seje titler, en alt for høj pris og hvor blev Killzone af? Mellem de to sidste er det dog svært: Microsoft havde utrolig mange utroligt flotte titler og et udmærket show. Især Halo 3 var utrolig flot. Nintendo smed et super godt show på banen med live demonstrationer på Wii af både: Red Steel, Wii sports og the Legend of Zelda: Twilight Princess. De gav os også en lang liste af Wii eksklusive spil, inklusiv et nyt mario spil. Men vi kunne godt have brugt nogle flere detaljer om pris og den slags. Alt i alt vandt Nintendo nok E3 i år. Jeg ved ikke om i har en lignende artikel inde i magasinet men har jeg ret eller har jeg spist så mange rå kastanjer at jeg har taget skade? /Simon Greve-Poulsen

Er rå kastanjer virkelig skadelige? Så må vi hellere lade være med at æde løs af dem på redaktionen.

## Nøj, hvor jeg hader det!

Jeg kan se det komme og jeg ved at det er uundgåeligt. Nu holder I snart ferie og jeg skal vente til august med at få det næste Gamereactor magasin. Hvordan kan I finde på at gøre sådan noget? /Rasmus Jensen



### Flere forskellige meninger

Martin Larsen er ikke i tvivl om at Dead or Alive 4 er et godt spil, ligesom Jesper Nielsen, men da Thomas Nielsen i #67 gav det 5/10 i sit andet syn, gik det også op for ham, at anmeldere er af forskellige meninger og at anmeldelserne derfor bliver derefter. Han spørger: Har vi brug for anmeldere?

CANNES 2006

Quinzaine  
des Réalisateurs

DIRECTORS' FORTNIGHT

# PRINCESS

EN FILM AF  
ANDERS MORGENTHALER



**BIOGRAFPREMIERE 16. JUNI**



IN EN  
DANISH  
SCREEN 'N

IFILM

SHOWTIME PICS

POWER

DR

T2

TRISTAN THOMAS





**Tre forskellige grupper**  
I Need for Speed: Carbon er der tre forskellige bilgrupper. Trimmede japanske biler, amerikanske muskelbiler og eksotiske sportsbiler - ekstrem lækkert.



Need for Speed: Carbon vil indeholde en ret omfattende online del, hvori det bl.a. er muligt at ræse mod andre for respekt, penge og ikke mindst deres bil - ikke helt ulig det fremragende Juiced.



## De første billeder fra EA's gaderacer

EA viser Need for Speed: Carbon frem. Højoktan gaderæs til grænsen

Efter to Underground-spil og det seneste Need for Speed: Most Wanted, vender spilgiganten EA tilbage til de kulsorte asfalteveje, for at give højoktan racing endnu en chance.

Det næste spil i serien hedder Need for Speed: Carbon og kommer til at være centrum omkring konceptet Canyon Racing. Det er en populær og ekstrem farlig form for ræs, der har sin oprindelse i udkanten af Tokyo og som nu dyrkes af vanvittige amerikanere, der ikke er bange for at sætte livet på spil, for at få

noget respekt. Reelt er denne slags ræs de samme som traditionelle gaderæs ved nattetid, men forskellen er at de nu foregår på slingrende bjergveje, hvor kilometer dybe raviner, grådigt sluger alt, der ikke holder sig på asfalten - bare en enkelt fejl ender med den visse død.

I Need for Speed: Carbon har EA også haft et godt øje til THQ's fantastiske Juiced, da både point- og penge-systemet er centreret omkring respekt. I byen holder en masse

forskellige teams og grupper til (givetvis kriminelle) og du vælger et af dem som dit hold, og herefter er det altså bare at køre lækkert, ekstremt ovovet og lige til græsen for at vinde de andre teams respekt. Som du vinder spillets forskellige ræs, vinder netop din gruppe mere og mere af byen som Need for Speed: Carbon foregår i. Målet er naturligvis at komme til at styre hele byen med hård hånd.

**Need for Speed: Carbon lanceres til Xbox 360 og PlayStation 3 denne vinter.**

### Tempo\_Liste

## RYGTE SPALTEN

Vi holder øje med det hele

**Microsoft elsker Wii**  
Microsoft der næsten dagligt hylder Nintendo, skal ifølge rygterne være blevet så glade for Wii, at firmaet nu har givet lov til at den Master Chief-lignende figur Spartan 458 er med i det kommende Super Smash Bros. Brawl.

**Fesne Killzone 2?**  
Onde tunger kan fortælle at Sony havde en spilbar demo klar af Killzone 2 på årets E3-messe, men at firmaet dage før messen gik i gang, besluttede sig for ikke at vise den frem, da grafikken slet ikke var i nærheden af sidste års CGI-skabte trailer.

**Nyt Starfox til Wii?**  
I et helt nyt interview med Shigeru Miyamoto, siger han at et af de spil, der viser facetterne af Wii bedst frem er Starfox. Rygterne begyndte herefter umiddelbart at dukke op omkring det faktum, at Nintendo allerede er i gang med et nyt Starfox-spil, og at det vises frem på dette års Tokyo Game Show i september.

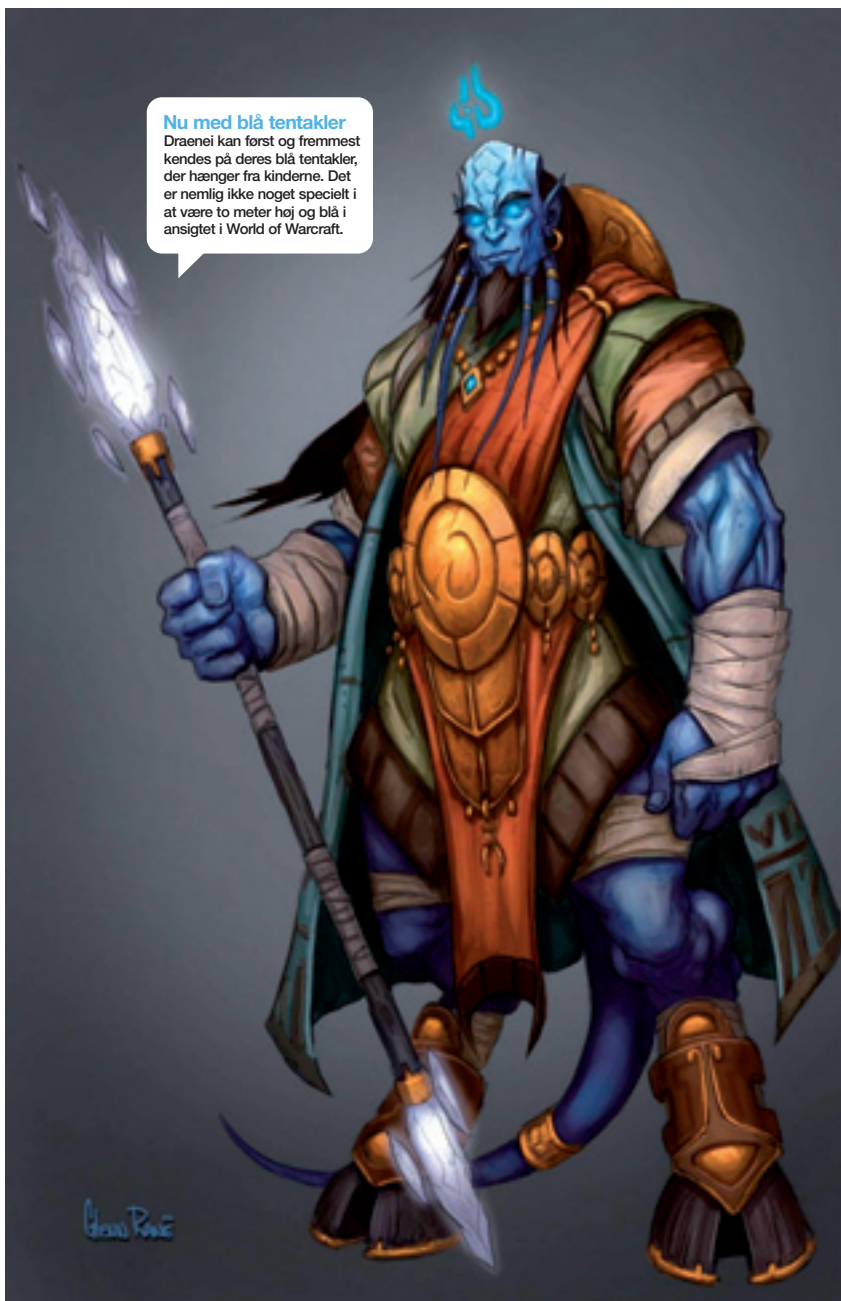
**Bærbar konsol fra Microsoft alligevel?**  
Microsoft har tydeligvis ikke droppet sine planer om en håndholdt konsol i stil med PSP. Ifølge de seneste oplysninger, så vil firmaet ikke selv skabe denne maskine, men i stedet sende specifikationer for Xbox-operativsystemet videre til udviklerne af denne slags maskiner, der derefter kan forme deres helt egen håndholdte konsol præcis som det passer dem. Ideen er så at flere forskellige producenter kan lave hver deres maskine, men at de allesammen vil kunne afspille Microsofts spil.

**Trykfølsom PSP**  
Det forlyder fra ret vandtætte kilder, at Sony i øjeblikket arbejder på en ny version af PSP, udstyret med en trykfølsom skærm. Ifølge de første oplysninger satser Sony på at forenkle menu-systemet, så PSP'en både kan bruges som en mini-computer og spille-maskine. Desuden vil Sony på denne måde fjerne Nintendos vigtigste salgsvinkel.

**Nights til Wii?**  
Sega ser ud til at elske Wii så meget, at giganten i øjeblikket arbejder på en opfølger til det underlige, men også ret fremragende Nights. Det oprindelige spil brugte Segas specielle joypad og på Wii, vil Sega naturligvis gøre brug af fjernbetjeningen til at lade dig suse gennem drømmelandskaberne.

**Max Payne 3**  
Microsoft betalte en stor sum penge for alle rettigheder til Alan Wake, men nu går der rygter om at denne aftale også inkluderer Remedys tredje spil i Max Payne-serien...

**Nu med blå tentakler**  
Draenei kan først og fremmest kendes på deres blå tentakler, der hænger fra kinderne. Det er nemlig ikke noget specielt i at være to meter høj og blå i ansigtet i World of Warcraft.



## Draenei er med i Burning Crusade

### Blizzard løfter endelig sløret for udvidelsens anden race

Draenei er nu formelt bekræftet som den nye Alliance-race. De har dæmonisk blod i årene men er ædle væsener og vil kunne blive warrior, mage, priest, paladin eller hunter.

Draenei og Blood Elves kommer til at nye startområder, som vil kunne holde op til level 20, præcis som ved de andre racer. Blandt andet kommer Blood Elves til at kunne udforske Deatholme, et område lig Stratholme, men blot lowlevel. Derefter kommer de til at kunne gå videre til fællesområderne som Wetlands, Thousand Needles og Ashenvale.

Outland vil indeholde en masse nye instances, både for grupper på fem mand og for raids, både hurtige af slagsen a la Onyxia og episke felttog som Molten Core og Temple

of Ahn'Qiraj. Men allerede inden udvidelsen vil det nye Naxxramas Necropolis blive åbnet og byde på de ondeste og sværeste fjender hidtil - modstanderne i starten vil her svare til slutbosserne i Ahn'Qiraj, dvs. ret så svære.

Til slut beretter Jeff om, at karakterer på level 70 vil med god udrustning kunne slå mod Ragnaros med blot 10 til 15 spillere, og det påtænkes endda at selv Ahn'Qiraj og Naxxramas kommer til at være overkommelige ved maksimal level, så selv ikke-raids kan komme til at opleve herlighederne i disse instances. Ifølge de seneste rygter er The Burning Crusade på gaden i begyndelsen af oktober måned, men det er ikke bekræftet af hverken Vivendi eller Blizzard.

## Tempo\_Nyheder

### Grand Theft Auto IV i oktober år 2007

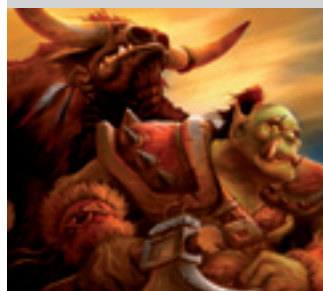
Sony ikke så meget som nævnte Grand Theft Auto IV på pressekonferencen i Culver City, mens Microsofts Peter Moore gjorde meget ud af at nævne at de ville få spillet d. 16. oktober 2007, hvilket tydede på at det næste GTA-kapitel ville blive eksklusivt til Xbox 360. Men sådan hænger det ikke sammen ifølge Rockstar, om de må om nogen vide hvad de taler om, da det er dem der udvikler spillet. Rockstar forklarer i stedet at spillet kommer til både PlayStation 3 og Xbox 360, men at X360-udgaven får noget ekstra indhold.

### Molyneux lader munden løbe - igen

Peter Molyneux, manden bag spil som Black & White, brugte ikke kun årets E3-messe til at fremvise Fable 2 til Xbox 360. Han røbede også at Lionhead Studios arbejder på et andet projekt. Et der, hvor underligt det end lyder, kan lave din morgenmad. Ved en E3-spørgesession sagde Molyneux: "Jeg kan annoncere at vi arbejder på et andet spil på Lionhead, men jeg kan ikke fortælle jer noget om det." Han tilføjede klukkende at "det bliver det bedste spil i alle tider." Er dette det hemmelighedsfulde Dimitri? Og morgenmad?

### Warner Bros laver Warcraft-biografilm

Her på Gamereactor har vi været hårdt fokuseret på E3-messen, men i kølvandet af de mange spændende Warcraft-nyheder lyder det sig også nu, at der er planer om en Warcraft-film, til dem af jer det er gået forbi. Paul Sams, chief operating officer for Blizzard siger følgende om projektet: "Vi har søgt



meget længe efter det rette filmstudie til, at udvikle en film baseret på vores universer. Mange studier har tidligere kontaktet os angående os sådan et projekt, men det var ikke før vi mødtes med Legendary Pictures, at vi følte vi havde fundet den helt perfekte parter. De deler vores høje standarder for kreativ udvikling, og fordi de forstår vores vision angående hele universet omkring Warcraft-spillene. Vi ikke, at der er et bedre filmstudie til, at bringe Warcraft til det store lærred"

### Star Wars-spil til Wii...

Det er nærmest enhver spillers drømt om, at kunne jonglere rundt med et rigtigt lysværd og redde galaksen, og siden Nintendo sidste år viste deres fjernbetjening frem, så har rygter omkring et Star Wars-spil til Wii ligget og ulmet hele tiden. Det mest spændende kom dog efter en E3-præsentation, hvor en journalist fra sitet spurgte til muligheden for et vaskeægte Star Wars-spil på Wii med lysværd. Her til svarede en talsmand fra Lucas Arts "Vi ved godt at folk virkelig ønsker det og vi kigger på det." Nøj, hvor Wii glæder os.

### Metroid Prime 3 ved Wii-premieren

Nintendo har afsløret at næste kapitel i sagaen om dusørjægeren Samus Aran, Metroid Prime 3, helt bestemt er en lanceringstitel. Udvikleren Retro Studios er stille om spillet, men få saftige stykker information er sivet ud. Blandt andet dukker røngtensynet op igen, og inkluderer nu en stråle der kan gå gennem vægge. Samus har også fået et nyt skib hun kan rejse i, og dette kan også kontrolleres via en fjernbetjening. Mere når vi nærmer os en lancering.

### Assassin's Creed til X360

Assassin's Creed, Ubisofts spil der blander Prince of Persia med Thief og en god portion fornyelse, lader til at være på vej til andet end PlayStation 3. Selvom spillet officielt kun udgives på PlayStation 3, så har nyhedssitet Noooz snakket med en talsmand fra Ubisoft, der overfor dem har bekræftet at Assassin's Creed også er under udvikling til Xbox 360. På spørgsmålet om hvorvidt spillet så reelt er eksklusivt til PS3 klappede han i som en østers, hvilket tyder på at Sony har sikret sig en eller anden tids eksklusiv aftale.

### Irrational Games driller os

Irrational Games, der på dette års E3 imponerede meget med Bioshock, den sjælelige opfølger til System Shock 2, leder i øjeblikket efter nye folk til deres studie i Australien. Dette er i sig selv ikke så mærkværdigt, men for lige at gøde jorden med lidt interesse har firmaet meddelt at de arbejder "på en af Pc'ens mest elskede serier nogensinde" og "at spillere vil gå amok når de finder ud af hvad det er." Vi har absolut ingen ide om hvilken spiserie Irrational Games er blevet bedt om at videreføre, men det lyder ekstrem lovende.



## Fem minutter med...

Brian Sullivan, stifter og præsident af Iron Lore Entertainment, firmaet bag Titan Quest

### Det første spil, du købte?

- De fleste af de tidlige spil jeg spillede, var nogle jeg lånte af mine venner. Det første egentlige spil, jeg kan huske at jeg selv købte, var Secret of Monkey Island fra Lucasfilm Games. Jeg var vild med de fleste af de tidlige eventyrspill.

### Absolutte favorit konsol?

- Jeg er mest en PC-spiller, og det fleste af mine helt store spilleoplevelser kommer også fra PC, men skulle jeg vælge en konsol, så skulle det være Nintendo 64. Jeg elsker de uskyldige, sjove spil, Nintendo laver, som bl.a. Mario og Zelda. De minder mig om de spil, jeg spillede som barn.

### Værste spil nogensinde?

- Jeg har spillet mere end min andel af dårlige spil, men jeg vil ikke afsløre hvilke de er, med mindre naturligvis det foregår over en god øl. Det der dog for det meste frustrerer mig ved mange spil, er at de er for komplicerede og at interfacet ikke er særligt intuitivt.

### Folk i spilbranchen, du ser op til?

- Det må være nogle af de vigtigste folk hos Blizzard. Lige siden Warcraft udkom i 1994, har de gjort det helt fantastisk. Warcraft, Warcraft 2, Diablo, StarCraft, Diablo 2, Warcraft 3 og nu World of Warcraft – de har alle været fabelagtige spil, som jeg bare har nydt. Jeg tror ikke der er en bestemt person, jeg ser mest op til, men som udvikler må det klart være Blizzard. Jeg forsøger hele tiden at lave spil, der har samme høje kvalitet som Blizzards.

### Drømmespil, du ville lave?

- Da vi startede på Age of Empires,

så vi det lidt selv som en slags Civilization møder Warcraft. På det tidspunkt rodede vi også lidt med et andet projekt, en slags Doom møder Myst, men hardwaren var slet ikke kraftig nok til det projekt, så vi kastede os i stedet over Age of Empires. Spil som Half-Life 2 og Far Cry er nok det tætteste på den vision vi havde, men jeg ville gerne en dag lave et sådan projekt.

### Det værste ved spilbranchen?

- Lige nu, der er det værste den (meget snart) styrtende forretningsmodel, som de fleste firmaer arbejder med: Omkostningerne ved at lave spil stiger ikke i takt med salget af spillene, så det er ikke noget der kan blive ved på denne måde. På et eller andet tidspunkt kommer der et blodigt opgør. Det koster al for mange penge at lave et spil i dag.

### Det bedste ved spilbranchen?

- Ud over at Titan Quest næsten er klar til butikshylderne? Jeg syntes helt klart at det bedste er, at spil bliver bredere og bredere accepteret af masserne. Der er masser af spilreklamer på tv, og de fleste jeg kender, har på et eller andet tidspunkt spillet et spil – selv folk, jeg slet ikke ville have troet var gamere.

### Det største spilikon?

- Lara Croft, fordi hun er så fræk (at se på) og fordi hun er ekstrem kølig. Serien som sådan har haft nogle hårde år, men jeg hører at hun er tilbage i fin form i Tomb Raider Legend fra Crystal Dynamics, så jeg håber hun er tilbage med manér. Det skal hun altså være.

Brian Sullivan er medstifter af Ensemble Studios og har skabt klassikeren Age of Empires for Microsoft.

## MÅNEDENS MINUS

### Rollespil på konsol

Dragon Quest, Final Fantasy XII, Rogue Galaxy og mere. Ved udviklerne ikke hvor store tidsrøvere disse spil er. Vores kalender er allerede booket til engang i 2008?

### Brain Age

Det er ikke særligt sjovt at få egoet gennemhullet. Især ikke af Ryuta Kawashimas pixelerede ansigt. Vi har i øjeblikket en hjerne som en mand på 65 år - super...

### PR-folk i almindelighed

Vi venter stadig på screenshots, interviews og spil-koder. Hvor svært kan det være at sende det ud?

### E3-messen

Der er under et år tilbage. Vi skælver allerede ved tanken! Hvem, hvordan og hvornår. Uha, det bliver stenhårt...

### E3-messen

Verdens største spillmesse er nu (heldigvis) overstået, og vi kan nu se frem til at gå i kødet på alle de spil der blev vist frem. Nu helt uden stress.

### Nintendo Wii

Man skal vel være mere end almindeligt kynisk, for ikke at kunne glæde sig over de spil Wii forhåbentlig leder til. Fra tennis til orkesterleder...

### Earthworm Jim

Rum-ormen er tilbage og vi glæder os som små børn i en meget stor slik-butik...

### Gode PSP-spil

Det seneste stykke tid er der kommet spil som forvandler PSP'en fra et lidt for dyrt stykke legetøj til en spille-maskine der virkelig må eyes. Loco Roco, her kommer vi.

### Elder Scrolls: Oblivion

Bethesda har endelig givet os dødelige europæere adgang til de nye downloads, hvilket naturligvis har givet anledning til endnu mere tabt fritid. Hvorfor skal det spil være så underholdende? Pokkers osse.

### Trådløse kontrollere

Det er ikke noget nyskabende, men trådløse kontrollere er virkelig noget så lækre. Nu uden væltede cola-dåser.

### Table Tennis

Den nye lille på redaktionen. Det er som en Kinder mælkesnitte i spilform: Lille, ikke for overvældende og man har lige lyst til én bid til. Strålende

### Det gode vejr

Solen, når den ellers er der.

## MÅNEDENS PLUS

## Tempo\_GRTV

## SOMMEREN KOM OG SÅ GIK DEN

E3 erovre og Ana står klar med en masse eksklusive interviews, anmeldelser og trailers



Er livet ikke bare skønt? Massive Attack i ørerne, solen skinner, eksamen er for mit vedkommende overstået og sommerferieplanerne er lagt. De sidste par måneder har været ret hektiske; det at skulle jonglere det sociale med eksamen og arbejde, er altid en udfordring, og man skal jo også huske at stress af et par timer om dagen med et spil... Desværre har jeg ikke haft tid nok til at kunne spille hver dag, men de få dage jeg har kunnet, har jeg nydt i fulde drag. Et gennemført rollespil som Dark Chronicle er et spil, som har passet perfekt ind i min travle hverdag. Jeg har haft muligheden for at slå hjernen fuldstændig fra og lade den genoplade. Hvad skulle jeg gøre uden spil?

Hvad er der så sket inde på GR af nyt? Ja, inden længe får vi en ny mand bag kameraet, som også skal klippe og redigere vores programmer. Det betyder så også, at vi skal sige farvel til vores nuværende kameramand Jakob. Det bliver lidt hårdt for mig, fordi Jakob og jeg startede herinde på samme tid, og jeg kommer til at savne ham og hans bil. Men jeg glæder mig også på hans vegne, for han skal ud og prøve nye udfordringer. Jeg ønsker ham alt held og lykke i fremtiden.

E3 er slut for i år, men spændingen fra den sitrer stadig gennem luften. En gang imellem popper der små billeder og sekvenser op i hovedet, som giver et sug i maven - vi har fået en lille forsmag på hvad der venter os i fremtiden. En bitter smag dukker også op i ny og næ, tænk hvis alt det man går og glæder sig til, viser sig at være skuffende! Det jeg har størst forventninger til er Nintendo Wii. Ærgerligt dog, at de har ændret navnet, for Nintendo Revolution lyder federe og passer bedre til konsollen. I det helt store har det ingen betydning for mig, hvad konsollen hedder, det er mere hvordan den fungerer og hvordan spillene fungerer til den.

Jesper Nielsen blev sendt af sted til Los Angeles sammen med et par drenge fra den norske og svenske redaktion, for at dække E3 for bladet og for GRTV. Det har han klaret super flot, så hvis I ikke har nået at downloade alle GRTV's E3 programmer til jeres iPods endnu, så skynd jer at gøre det, hvis I gerne vil kunne følge med på snakken. Selv om E3 har fyldt meget på programmet, har vi selvfølgelig leveret anmeldelser, trailershows og Gadgets-programmer, så man ikke går glip af alt det andet der sker til hverdag.

**\_Ana Fugl**



ALBUM UDE 12. JUNI

# Busta Rhymes

## THE BIG BANG

WWW.BUSTAPHYMES.COM UNIVERSAL WWW.UNIVERSAL.DK



ALBUM UDE NU

# LL COOL J

LOAN SMITH

WWW6.DEFJAM.COM UNIVERSAL WWW.UNIVERSAL.DK



**Philips Cineos 42PF9631D/10**  
Cirkapris: 24.999,-

Philips nye plasma-skærm har som noget helt nyt en integreret baggrundsbelyst kaldet Ambilight. Belysningen tilpasser sig filmens lys og farver, så billedet virker større end de 42". Lyset giver også en fornyet filmoplevelse, der kunne bruges fornuftigt til film som Saving Private Ryan eller en anden storfilm. Men på Doom-filmen hjælper det ikke...

## Frække gadgets

Sommeren bugner af spændende gamer-gadgets, vilde mobiltelefoner og alt for sprøde fjernsyn

Der er ingen grund til at være sur og deprimeret, hvis vejret endnu en gang ikke arter sig. Glæd dig i stedet til ting, du ikke vidste fandtes. Som Ugobes lille dinosaur-robot, et seriøst bilrat fra Logitech eller mobilen, der gerne ville være MP3-afspiller. Månedens gadgets er klar...



**Razer Krait Mouse**  
Cirkapris: 400,-

Musen er perfekt til strategispil og rollespil, hvor hurtige og mange klik ofte er nødvendigt. Lækker i formen, flot i udseendet og uhyre præcis. Dette er din kommende spil-mus.



**BenQ-Siemens EF51**  
Cirkapris: Ukendt

BenQ og Siemens kommer i fællesskab med EF51, der bedst kan betegnes som en mobiltelefon forklædt som MP3-afspiller. Den har dedikerede musiktaster, plads til MiniSD-kort og et 1,3-megapixelkamera. En alsidig pakke til den kræsne...

**Apple MacBook**  
Cirkapris: 8.669,-

Som med Apples iPod Nano kommer MacBook både i en sort og hvid variant, så der er lidt til hver sin sindsstemning. Den følger i fodsporene på de nye bærbare computere, der gemmer på den dobbelte arbejdskraft i form af Intel Duo Core. Dyret har plads til 80 GB sjov og ballade, som blandt andet kan fyldes på af det nye kamera kaldet iSight. Det sidder, så det kan bruges som webcam, eller man kan fyre op for Photo Booth og tage en del snapshots med forskellige effekter. Flot og lækker hele vejen.



**Archos AV 500**  
Cirkapris: 3.500,-

AV 500 er i hårdtslående stål med en 4" skærm, der virkelig forstår at udnytte mulighederne. Musikafspilleren tager imod beskyttede musikfiler, så det er bare om at købe sig fattig i musik fra internettet. Der er nemlig plads til hele 30 GB, der kan være alt fra video, billeder og musik. Det her, Archos, er et pletskud fra Frankrig. Så skulle sommeren være reddet.

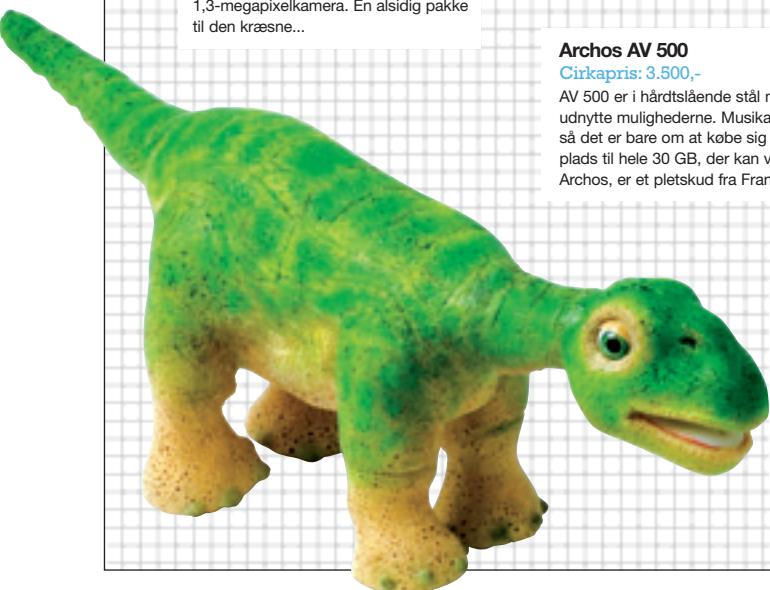
**Logitech G25 Steering Wheel**  
Cirkapris: 2.250,-

Logitech G25 er udstyret med et 6-trins gear og en koblingspedal, så du rigtig kan lege Vin Diesel. Rattet kræver da også kræfterne fra selv samme mand med de to force feedback-motore, der giver rystelser i hele kroppen, når du ligger dig rigtig ud i svingene. Et push-down gear er der blevet plads til, så du hurtigt kan skifte gear i svinget og få den perfekte kontrol.



**Ugobe Pleo**  
Cirkapris: Ukendt

Firmaet Ugobe, der før har givet os Furby, mener nu, det er på tide at give os flere elskelige kæledyr, men med et twist. Pleo har 38 sensorer fordelt på ben, krop og hoved. Den har også et stort følelsesregister, så den reagerer meget levende. Skræm den og den bliver forskrækket.





Aliens turned Tommy's world upside down...

Now he's about to return the favour.

# PREY

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

"A high-concept mix of mind-melting gravitational puzzles, beautiful graphics and intense FPS combat." Games '06



PIXELERET KÆRLIGHED

## Hold ekstra godt øje med de stille

Mathew vender hjem fra E3 med masser indtryk, slidte fødder og et par skuffelser i kufferten...

Du kender det sikkert godt: du læser en eller anden E3-rapport fra messegulvet og skal pløje dig igennem et eller flere afsnit, der handler om, hvor hårdt det er at dække messen, hvor træt journalisten er og faktisk hvor uudholdeligt det hele reelt er blevet. Og så tænker du "Hvilken idiot. Han får lov til at spille verdens bedste, nye spil, måneder før de udkommer og for alle andre, og så brokker han sig over det?"

Åh jo, jeg har haft det på samme måde som dig, men det var lige indtil jeg havde brugt de to af messens tre dage i den gigantiske, aflukkede Wii-sektion fyldt til randen med mennesker, hvor jeg måtte vente i timevis for at få lov til at spille bare små dele af de mange spil. Da dagene var gået, havde jeg rundt regnet spillet 12 minutter af alt der var på Wii-standen. Okay indrømmet, det er måske en overdivelse, men at dække Wii-standen har uden tvivl været noget af det hårdeste, jeg nogensinde har gjort i min karriere. Og det værste? At jeg efter at have skulle trække mig gennem en pressekonference, hvor Reggie Fils-Aime tordnede derudad på traditionel vis, komplet med lyd og billede, så var Wii slet ikke så fabelagtig, som jeg havde regnet med, da jeg endelig lagde hænderne på fjernbetjeningen.

Det er chokerende, det ved jeg. Specielt i forhold til PlayStation 3. Fra det øjeblik Sonys pressekonference var ovre, blev maskinen, og ret retfærdigvis må jeg sige, gjort til skamme af... okay alle. Alle gjorde grin med den. Med en helt astronomisk pris på 599 for den version, som reelt er den eneste der er noget værd (den anden er helt til grin), en ny og "innovativ" kontroller med bevægelsessensor, snuppet direkte fra Wii, gjort fuldstændig ligegyldig, fordi der ikke længere er rumle i joypaddet, var der ikke meget at råbe hurra for. Og spillene? Gran Turismo 4 HD, der, med mindre du sidder og stirrer dig blind på det 32 tommer store HD-tv, stort set ikke kan skelnes fra originalen på PlayStation 2. Eller hvad med Genji 2, der "indeholder kampe, der rent faktisk fandt sted i det gamle Japan" her i blandt og nu citerer jeg: "en kamp mod en kæmpe krabbe". Men det mest mesterlige var at slutte pressekonferencen med MGS4-traileren; kørt i en speciel dystert og skånselsløs tone og med en chokerende slutning, talte Solid Snake for os alle sammen, da han satte pistolen i munden og skød hovedet af sig selv.

Men det var på messegulvet, at de egentlige sandheder viste sig. Da vi var nået et par timer ind i andendagen af E3-messen, var køen til Wii-standen så lang, at Nintendo var nødt til at lukke al adgang til standen. En standard ventetid lå på omkring seks timer, bare for at



Årets E3-messe var, som altid, et stort kaos af lyd, billede og ivrige EB Games butiksassistenters, der gik fra stand til stand i håbet om at score en masse merchandise. For Mathew Kumars vedkommende blev to af messens tre dage udelukkende brugt på Nintendos Wii-stand, alligevel nåede han aldrig at spille mere end 12 minutter af den samlede spillemasse - og så var han endda skuffet over oplevelsen. Men Super Mario Galaxy var fremragende.

### MINE FAVORIT-TER FRA E3...



#### Dead Rising

Frådende zombier, et kæmpe supermarked og muligheden for at klæde dig ud som Megaman og derefter uddele tæsk til de levende døde. Jeg elskede hvert minut jeg brugte med spillet og er ikke i tvivl om at det bliver rigtig godt.



#### Super Mario Galaxy

Mario er tilbage i topform. Nok er Galaxy ikke det bedste spil til at vise Wii-maskinens nye funktioner frem med, men det betyder heller ikke noget. Spillet var et dejligt gensyn med alt det der gjorde Super Mario 64 så strålende. Tak...



#### Yakuza

Kan du huske da du opdagede at der ikke ville komme et Shenmue 3? Nå, men Sega har gjort det godt igen med dette flotte og actionfyldte spil, der blander alt det bedste fra Japan med sandkasse-filosofien fra Europa. Det bliver alle tiders, venner.

komme inden for døren. Imens var der nærmest ingen på PlayStation 3-standen på det tidspunkt, hvor messen ellers er bedst besøgt. Men til trods for den opkørte stemning, der herskede omkring mig, så fandt jeg heller ikke Wii synderlig spændende. Jeg håber virkelig, og jeg mener virkelig, at maskinen stadig er et stykke fra at være færdig, for efter at have taget en tur rundt på Nintendo-standen, så oplevede jeg noget i denne dur: Først kom jeg en tur forbi demonstrations-området, hvor en række mere eller mindre irriterende personer demonstrerede Wii's trommesæt, der lader til at fungere på den måde, at du bare svinger fjernbetjeningen i luften og derved trommer. Det lyder fandeme fedt! Men det har intet med sandheden at gøre. Det de reelt gjorde, var at bruge forskellige knapper på fjernbetjeningen til at ramme tommerne. Det er fuldstændig ligegyldigt, hvor de ramte, så længe de bare trykkede de rigtige knapper ind. Forklar mig lige, hvordan det bliver bedre end f.eks. at... øh... bare trykke på knapperne?

Men hov, vent! Der er jo Wii Music: Orkester-demonstrationen. Den er helt klart bedre. Jeg mener, vi så jo alle sammen pressekonferencen, ikke? Den hvor Shiggy, the Shigsta, Shub-Shiggurath eller hvad alle de andre folk i Kodak-teateret kalder ham, kom ud klædt som en dirigent og begyndte, meget skidt, husker jeg at sige, at dirigere temaet fra Zelda. Halloj, det så da fremragende ud, ikke? Han fægtede med hænderne, gav den hele armen. Det så virkelig ud som om han dirigerede et stort orkester. Men nej. Det var reelt bare en del af showet, for i Wii Music: Orchestra, er alt du gør, at bevæge dine hænder i takt til musikken - og det er det. Op, ned, op, ned. Men hey, lad lige være med at sige det videre.

Åh nej, sig at det hele ikke var sådan, ikke? Okay, for at være helt ærlig, så var Wii Sports-titlerne ekstremt spilbare, men de var også hule som et gammelt træ. Absolut ingen dybde. Wario Ware: Smooth Moves var fabelagtigt, men ikke mere end et par grader bedre end f.eks. Wario Ware: Twisted. Red Steel? Helt igennem råddent. Metroid og Zelda? Endnu opdateringer af velkendte klassikere. Og jeg kunne fortsætte.

Men ved du, hvad der virkelig var et kunststykke? Super Mario Galaxy. Du kender det sikkert, når noget giver dig den følelse af, at der stadig er noget godt tilbage i denne verden. Som et stort kram fra den du elsker mest af alt og så ordene: "Det skal nok gå alt sammen." Super Mario Galaxy er det kram, og hr. Shigeru Miyamoto: det havde jeg virkelig brug for at høre. Selvom jeg skulle stå i kø i lang tid (du troede vel ikke, at jeg bare spillede det én gang?), så elskede jeg det simpelthen. At det så nærmest ikke brugte de mange Wii-mekanismer, var en helt anden snak, men det var lige, hvad jeg havde brug for og hvad jeg elsker... et nyt Mario-spil. Hvad siger det, kom jeg til at tænke på, om Nintendos fremtid?

Skal jeg være helt ærlig, så ved jeg det ikke, men jeg ved, at alle inklusiv mig selv, kun havde øje for enten PlayStation 3 eller Wii på dette års messe, og det var en stor skam, for ved du hvad jeg gjorde på tredjedagen? Jeg spankulerede over til X360-standen og spillede Dead Rising hele dagen. Hele dagen. Hold ekstra godt øje med de stille, siger jeg bare, de kan ende med at chokere dig. Hold øje med Microsoft.

**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.



# MotoGP'06

A UNIQUE ANGLE ON RACING



Game and Software ©2005 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2005 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive business thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



[WWW.MOTOGPTHEGAME.COM](http://WWW.MOTOGPTHEGAME.COM)

CLIMAX



XBOX LIVE

Jump in.



EN HELT ANDEN MENING

## En industri med plads til det hele

Hvorfor er der ingen små studier? Og hvor er de spil der ikke forsøger at ende som en blockbuster?

Spilindustrien er et herligt sted: Grand Theft Auto-serien runder 12 millioner solgte eksemplarer af det seneste spil indenfor kun måneder - noget der ville gøre Britney Spears grøn af misundelse. På E3-messen i Los Angeles vises mere end 1200 spil frem for offentligheden, og inden udgangen af 2006 har vi to nye konsoller på markedet. Hvad der er knap så herligt er, at det også denne jul vil være 10-15% af den samlede spilmasse, der udgør 80% af den samlede omsætning. Forvirret? Det var jeg også, da jeg først hørte det. Det kunne da nærmest ikke passe?

Indrømmet: Tallene svinger lidt til højre og lidt til venstre, men sådan sat helt på spidsen, så er det kun 10-15% af alle spil, der virkelig tjener deres penge hjem - resten havner som budget-titler og i tilbudsspande rundt omkring, for evigt klemt ud af et marked, der kun fokuserer på blockbustere, mega-sællerter produceret for adskillige millioner. Og det fik mig til at tænke. Hvorfor er det sådan? Hvem gider bruge to år på et spilprojekt sammen med 99 andre personer, kun for at se ens hjertebarne sælge 50.000 eksemplarer i Europa og dermed mangle måske 200.000 ekstra eksemplarer for bare at tjene omkostningerne hjem. Hvem gider lave endnu et sandkasse-spil, nu bare med et gangster-tapet, velvidende at GTA-serien overstråler alt, og at dit eget forsøg ikke kommer i nærheden af denne succes - og hvem gider fylde hylderne med spil, der til forveksling ligner alt det andet der står derude, uden nogensinde at få noget reelt ud af det? Spilindustrien tilsyneladende.

Og jeg forstår ikke helt hvorfor. Når nu spilindustrien de seneste år har gjort alt for at spejle sig i filmindustrien med rigtige skuespillere, enorme reklamer filmet af Hollywoods mest fornemme instruktører, gigantiske scener og nærmest ingen interaktivitet, var det så ikke på tide at de også begyndte at kigge lidt på de forretningsmodeller, som Hollywood eller filmindustrien i helhed benytter sig af? Jeg snakker naturligvis om segmentering, budgetter og forventninger til indtjening.

I spilbranchen virker det som om alt skal nå blockbuster-status. Der er ingen små projekter, ingen fokus på et mindre publikum end massemarkedet og næsten alle spil produceres med mindst 50-100 personer på holdet, og for det meste med endnu flere. Når det kommer til filmindustrien er det en helt anden sag. Her laves kæmpemæssige film til biograferne, film der udsendes direkte på DVD og ting der udelukkende skal på tv. Budgetterne er naturligvis derefter, og det samme er det vigtige overskud. Ud over dette er der plads til nichefilm, projekter der vises frem i eksempelvis Cannes eller

### SMÅ SPIL FRA GANSKE SMÅ STUDIER...



#### Darwinia

Engelske Introversion, der bl.a. har stået bag Uplink og Darwinia, består kun af tre personer. Alligevel lykkes det dem at løbe med en eftertragtet pris ved årets Game Developers Conference samt at ende på Stream. Introversion arbejder i øjeblikket på Defcon, der forventes ude i 2006.



#### Tempest 2000

Jeff Minter er en legende i spilsammenhænge. Han har skabt alle sine projekter alene og er mere end nogenanden en inspiration for klodens mange udviklere. Hans bedste spil er uden tvivl Tempest 2000. Jeff er beviset på at det ikke handler om størrelse.



#### Prince of Persia

Det oprindelige Prince of Persia blev skabt af kun ni mennesker, alligevel blev det en kæmpe succes i starten af halvfemserne og selvom opskriften er forsøgt kopieret utallige gange, så er det ikke lykkedes andre at lave samme fabelagtige spil, og det er med 150 mennesker på holdet.

på Sundance Film Festival, og som der ikke bruges en krone på at lave PR for. Disse film lever af den gode omtale, mund-til-mund metoden og det faktum, at de udfylder et hul, som ikke kan dækkes af Hollywood. Der er græsrodsbevægelser, independent film, selvfinansierede projekter osv.

Find lige luppen frem og støv den samme diversitet frem i spilindustrien - den er nærmest ikke til stede. Til gengæld er opkøb, lukninger og giganter vejen frem. Alt samles, der opmagasineres penge, tænkes i serier,

**"Darwinia er måske ikke et spil der har bredt sig som en steppebrand, heller ikke efter at det blev lanceret på Steam, men Introversion har det immervæk sjovt med det de laver"**

allerede før det første spil er udgivet og laves enorme PR-kampagner - i 20% af tilfældene fører det til noget, i resten er det fuldstændig ligegyldigt. Er jeg den eneste der kan se, at der skal noget nyt til? Hvis vi bare bliver ved med at smide flere penge på bordet, sætter det uigennemtrængelig pokerfjæs op og følger strømmen, så må spilindustrien på et tidspunkt gå helt i stå. Hvorfor ikke begynde at tænke i andre rammer?

Det sker da fra tid til anden, det ved jeg godt. Capcoms stiftelse af Clover Studios er netop et råb om plads til fornyelse og udforskning af spilmediet, og engelske Introversion, der selv den dag i dag består af tre medarbejdere, bliver da også ved med leve af det, til trods for at de hverken kan smide penge efter annoncer eller udvidelse af deres lokaler eller maskinpark. Darwinia er måske ikke et spil der har bredt sig som en steppebrand, heller ikke efter at det blev lanceret på Steam, men Introversion har det immervæk sjovt med det de laver, og de lever af det. Hvorfor er der ikke flere der giver den

slags studie en chance? Hvad med at lave et udviklingshus med kun 15 faste medarbejdere, der dropper fotorealisme, velkendte stemmetalenter og serie-mentaliteten til fordel for et nyt, forholdsvis billigt spil, der med lige dele innovation og måske endda en licenseret motor som ryggraden i det hele, bare når et mål, der ikke nødvendigvis er "millioner af solgte spil"? Det må kunne lade sig gøre. I Japan er der adskillige udviklere, der kun består af fem personer, der laver gammeldags shootere til et minimalt publikum, men det er

tilpas stort til at de kan blive ved med at leve af hinanden - en perfekt symbiose. Det er bl.a. derfor jeg i øjeblikket er helt oppe at køre over Xbox Live og dets arkadedel. Ja, der er også en undskyldning for at lave gengangere, samme fornyelser af klassiske spil og så tjene en ekstra klat på dem, men det er først og fremmest muligheden for at de gamle ideer, skabt af kun to-tre personer, stadig kan ende som et spil, hvilket er forfriskende.

Jeg ved godt at spilindustrien er ny i forhold til filmbranchen, og der er da også tegn på at det går i den rigtige retning, men nogle gange ville jeg bare ønske, at de fik støvlerne op af betonen og fik gået den ekstra mil med det samme. Spildiversitet kommer af lav risiko rent investeringsmæssigt, og industrien overlever ikke på blockbustere alene.

**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.



Darwinia har et helt fantastisk grafisk udtryk. Glødende fraktal-genererede landskaber blandes med et anderledes gameplay til en rigtig god oplevelse.



© 2005-2006 Nintendo. All rights, including the copyrights of games, scenarios, music and program, reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo.

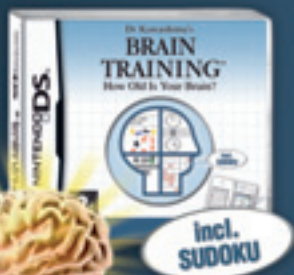
# WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

IF YOU DON'T REMEMBER  
THEN IT'S TIME TO KEEP YOUR BRAIN YOUNG.

## DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™

Japanese neuroscientist Dr Kawashima has scientifically proven that regularly spending just a few minutes on his various exercises will help energise your brain. So find out how fit your grey matter really is and get ready for an entertaining exercise regime for your mind!

"Dr Kawashima's Brain Training™: How old is your brain?" is exclusively available on Nintendo DS, the handheld console by Nintendo.



NINTENDO DS Lite

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

GAMEREACTORS RAPPORT

# E3 2006

17 sider spækket med E3-oplevelser

**D**ette års E3 var i lang tid forinden blæst op til at være den største, mest intense og ikke mindst nervepirrende af slagsen. En rutine, der nærmest går igen år efter år, men denne gang var der alligevel lidt at bakke op med. Både Sony og Nintendo skulle bruge begivenheden til endelig at løfte de endelige slør for deres nye konsoller, mens Microsoft måtte hive alle kanonerne frem for ikke at blive kastet i en tidlig grav.

For høje forventninger har dog en tendens til at dræbe de endelige indtryk, men E3 2006 var i stand til at sætte hele branchen på den anden ende på nogle få dage. Det var vitterlig det største og mest intense i mands minde. Det var

en messe som fuldstændig destruerede Sony, mens Nintendo nærmest blev båret på en piedestal til mangt og megen hæder. Microsoft spillede de helt rigtige kort ud og forsøgte nærmest med en håndsudrækning til Nintendo i et forsøg på at formane Sony. Men ser det virkelig så sort ud for Sony? Og var Nintendos nye konsol virkelig et stort vidunder?

Gamereactor forsøgte naturligvis at suge alle de mange spil til sig og på de næste mange sider kan du læse alt om afsløringen af PlayStation 3 og Nintendo Wii, samt vores første-håndsideindtryk med konsollerne. Derudover har vi naturligvis haft fingrene i kagedåsen med alle de bedste spil på vej, både i 2006 og videre frem.

Det har været en vanvittig hård opgave at presse en tre-dages lang messe med over tusind nye spil ned i en 17-siders lang artikel, men vi håber at have bragt creme dé la creme, toppen af kransekagen, og hvad man nu ellers kan finde på af savl-frembringende udtryk ned på disse sider.

I hvert fald er de 17 kommende sider et udtryk for hvad der kan gå hen og blive fremtidens helt store spiloplevelser, så selvom en E3-artikel sagtens kunne være 50-sider lang, og så stadig ikke ville dække hele messen, så føler vi alligevel at disse spil er helt fundamentale samtale emner de næste mange måneder. Sæt dig godt til rette og rigtig god fornøjelse med læsningen!





#### Wii, nu med joypad

Nintendo er godt klar over at visse spillere og udviklere givetvis gerne vil fortsætte med også at spille og udvikle "almindelige" spil. Derfor fremviste firmaet også et mere normalt joypad, der bl.a. kan bruges til bl.a. det nye Super Smash Bros. Brawl.

# NINTENDO Wii

Nintendo vender spilindustrien på den anden ende

□ Format **Wii** □ Udvikler **NINTENDO** □ Udgiver **NINTENDO** □ Genre **MULTI** □ Udgivelse **4. KVARTAL 2006**

**A**t spille er at tro. Sådan lød Nintendos mantra, da de dagen før E3 bød indenfor i Kodak Theatre i Hollywood, der årligt bruges til den storslåede Oscar-galla. Den dag var det stjernebespækkede publikum dog skiftet ud med en savlende spilpresse, og på scenen var det ikke en vittig Billy Crystal, men derimod spilguruen Shigeru Miyamoto, der bød velkommen med verdens første fremvisning af Nintendo Wii. Nærmest dansende hoppede han ind på scenen og svingede den nyskabende fjernbetjening i takt med det virtuelle orkester i baggrunden. En time senere havde Nintendo fremvist konsollens innovative funktioner, løftet sløret for en lang række nye spil som Super Mario Galaxy og Metroid Prime 3, og efterlod en sal fyldt med ivrige journalister, der havde mindre utålmodighed end en seks-årig dreng på juleaftensdag.

Selvom Nintendo havde maskinen fuld spilbar på E3, så var man godt og gedigent naiv, hvis man troede, at man bare kunne gå ind og



#### Brug hele kroppen

Wii er styret af to forskellige fjernbetjening. Den ene er den velkendte Wii-mote, der mest af alt ligner noget til dit Tv, mens den anden, Nunchuck, er udstyret med en analog styrepind. Sammen udgør de Nintendo helt nye og bevægelsesorienterede joypad, der kan viftes i luften og som har en indbygget højttaler. Desværre viste vores test på messen, at der er langt mellem de reelle fornøvelser. I visse spil var retning og styrke ligegyldig, det handlede udelukkende om at trykke på en knap.

lægge fingre på maskinen. Den japanske gigant havde samlet alle Wii-konsollerne i et aflukket område, og der dannede sig hurtigt en kø på flere timer for at komme ind. Derfor var det bestemt en dejlig fornemmelse, at kunne hoppe foran og blive lukket ind gennem VIP-køen og sende et overlegent smil til køen for de dødelige. Indenfor blev man dog mødt med endnu et spektakel af folk, larm og køer af den slags, hvor man ligeså godt kunne sætte sig ned og vente.

Med alt fra Zelda og Mario til Sonic og Samus, havde Nintendo de helt store kanoner klar, men hvor meget fokus alle spillikonerne end måtte tiltrække, så var den nyskabende fjernbetjening messens helt store samtaleemne. Hver eneste gang man snakkede med en ny person, blev snakken hurtigt drejet i retning af Wii og om personen havde lagt hånden på fjernbetjeningen.

På trods af en drøbende utålmodighed og en ivrig spænding for at komme til den nye konsol, så var Nintendo dog ikke i stand til at

overbevise mig fuldstændig i første omgang. Jeg havde i forvejen min naturlige skepsis, der mest af alt var præget af den noget dårlige grafik, som jeg havde bevidnet på pressekonferencen. De primitive Wii Sports-spil kunne tilgives og Zelda var naturligvis kun en GameCube-konvertering, men hverken Metroid Prime eller Mario var i stand til at udskille konsollen fra sin forgænger på det grafiske stadie. Ret overraskende var det Sonic i Wii-format, der i min notesbog tog præmien for bedste grafik.

Men grafik var en ret ubetydelig faktor i mødet med Wii, og selvom konsollen på ingen måde vil gøre et nyindkøbt HDTV ære, så bliver det ikke med det udgangspunkt, at folk går ud og investerer i Nintendos store satsning. Der fokuseres tydeligt på en helt ny gruppe af spillere, hvor den nye fjernbetjening skulle hjælpe til at gøre hele oplevelsen langt mere tilgængelig og intuitiv. Men her så filmen ud til at knække en smule: forud for hvert eneste Wii-spil blev der givet en heftig introduktion til styringen.

**EN FJERNBETJENING**

Nintendos fjernbetjening ligger overraskende godt i hånden. Den har også let ved at opfange selv dine mindste fagter, og når først lyden strømmer ud af den lille højttaler i midten af den, så føles det virkelig som om du kommer tættere på spiloplevelsen.

Både skærmen og standen var fyldt til randen med meget specifikke instruktioner, mens Nintendos søde kvindelige assistenter langsomt førte en igennem hvert eneste skridt. Hvis det er meningen, at hr. og fru Danmark skal kunne gå direkte til spillene, så virker det en anelse gådefyldt, at en samling af de mest rutinerede og veltrænede spillere på hele jorden skal instrueres i styringen.

Generelt virkede det også en del nemmere at spille Xbox 360 eller PlayStation 3 end Wii, og det kommer ikke nødvendigvis an på den årelange tilvænnning til de nuværende joypads. Det mest udbredte problem, jeg bemærkede ved min afprøvning af Wii var, hvordan kontrollere ikke fungerede som en forlængelse af spillene, men at hele oplevelsen derimod var rettet mod fjernbetjeningen. Det virkede ikke som, at spillene opfangede dine specifikke bevægelser og digitaliserede dem, men at du blot skulle udføre en lille, bestemt bevægelse for at gøre noget bestemt i spillet. Og hvordan er

af deres enorme og vidt populære portefølje af spil. Spil som Super Mario Galaxy bevarede folks tiltro i Nintendos vigtigste navn, mens Zelda atter trak tænder ud på massen af hardcorespillere. Meningerne om Wii-implementationerne i Zelda var dog en anelse blandet, for selvom det fungerede ganske fortrinligt, at smide en snøre i vandet og så stå roligt og fiske, så var der udbredte klager over bueskydningen på grund af kontrollerens ekstreme følsomhed. Dette gik nærmest igen i samtlige af de spil, der brugte den infrarøde sender som en slags styrepind, og da jeg eksempelvis gik i krig med Wii-sports seriens skydespil, så farede prikken rundt på skærmen som en epilepsi-ramt stjerne.

Dette kunne dog nemt skyldes manglen på finjustering i spillene samt det faktum, at det ikke altid er lige let at stå op og sigte uden støtte under armen. Hvorvidt dette skyldes, at kontrollere faktisk ikke har de egenskaber man kunne håbe, eller det bare kræver længere arbejdstid med konsollen fra udviklerens side, er det endegyldige spørgsmål undertegnede står tilbage med.

Selvom jeg ikke er et sekund i tvivl om, at Wii skal langes over disken her til efteråret og hjem på hylden, så skyldes det nu langt mere de mange prominente spillikoner og den sand-synligvis voldsomt lave pris end den dristige fjernbetjening. Men mon det ikke vil lykkes med tiden for Miyamoto og co., at komme ind under huden på styreformen og skabe den oplevelse, hvor du vitterligt er i spillet? Jeg håber det.

**\_Jesper Nielsen**

## "SPIL SOM SUPER MARIO GALAXY BEVAREDE FOLKS TILTRO I NINTENDOS VIGTIGSTE NAVN"

det anderledes end at trykke på en knap?

Folk fandt da også hurtigt ud af, at de ikke behøvede at hoppe frem og tilbage og fra side til side på gulvet, som Miyamoto havde gjort dagen forinden. Faktisk kunne man nøjes med ganske små og uskyldige bevægelser, og så lignede det jo ikke rigtigt, man spillede tennis i virkeligheden. Og når et spil som Project H.A.M.M.E.R., der ellers ganske interessant handler om at svinge en hammer, mest af alt styres af hurtige tryk på knapper, så mister man modet i forhold til den nye fjernbetjening.

Nogle spil viste dog større forståelse for mulighederne end andre, hvor man eksempelvis i Metroid Prime 3 ganske smart kunne række ud efter en dør og derefter hive den væk med tilpassende bevægelser. Men situationer som disse virkede meget tilrettelagte, og spørgsmålet er, hvor gennemgående de bliver i spillene. Red Steel fra Ubisoft var et af de spil, der virkelig forsøgte at inddrage kontrollere alle tænkelige måder, om det var at banke døre op, kæmpe med sværd eller bare skyde, og selvom det tilnærmelsesvis fungerede rimeligt, så virkede især sværdduellerne utrolig langsomme og kiksede. Alligevel var Nintendo i stand til at stjæle al rampelyset, ikke mindst hjulpet på vej

**Wii's store styrke**

Nintendo valgte meget bevidst ikke at løfte støret for Wii's specifikationer på pressekongressen, og årsagen til den store tavshed skyldes efter sigende, at konsollen rent teknisk lærer sig meget op af den ældre Game-Cube, og er derfor ikke i nærheden af hverken PS3 eller X360. Til gengæld bliver den så meget billig.



Sådan ser kombinationen af fjernbetjeningen og nunchucken ud. Disse bliver brugt til fulde i Ubisofts kommende Red Steel og Nintendos fremragende Super Mario Galaxy.



## SUPER MARIO GALAXY

En ægte blikkenslager i det ydre rum

Format **WII** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Genre **PLATFORM** Udgivelse **4. KVARTAL 2006**

Efter at ti stort set alle rytter ihjel om et Super Mario 128 i de forgangne år, viste Nintendo endelig deres flagskibstitel med italieneren i hovedrollen frem på dette års messe – og vi, her på Gamereactor, skreg os nærmest hæse af glæde og sloges med en bunke tyske journalister samt kæmpede os forbi en række behårde standtøser, for at kunne give jer vores indtryk af dette ekstremt hotte spil. Vores bange anelser om at Mario skulle kontrolleres med en eller anden vifte-teknik, blev heldigvis hurtigt manet i jorden. Han guides rundt ved hjælp af den almindelige joypad-styrepind. Wii-betjeningen bruges i stedet til at interagere med omgivelserne. Peg på skærmen og frem toner et stjerneformet pegepind, som du kan bruge til at spænde katapulter, ryste buske med og i det hele taget give den italienske blikkenslager en hånd med. Med A-knappen kan Mario udføre alle de hop og manøvrer, han har lært sig gennem årene,

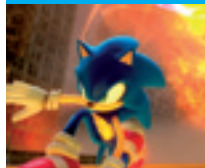
### "SUPER MARIO GALAXY KAN SAMMEN FATTES I BARE ET ORD: SPILGLÆDE"

mens B- og Z-knapperne på Nunchuck-betjeningen bruges til at centrere kameraet og til at lave det berømte bagdels-dunk med. Ryster du Wii-betjeningen, drejer Mario rundt som en ballerina, noget der kan slå projektiler tilbage og som samtidig kan aktivere de stjernekanoner, som findes rundt omkring i spilverdenen. Det er en ekstrem lettillægkelig kontrol, der meget hurtigt sidder på ryggraden.



#### Excite Trucks

På årets E3-messe oplevede vi oprølgelig til det klassiske Excite Bike i form af Excite Trucks. Som de fleste andre Wii-spil, var Excite Trucks ikke imponerende grafisk, men følelsen af at bruge fjernbetjeningen som et rat, var virkelig god og farten var konstant høj. Om der så er nogen reel dybde at hente i Excite Trucks er en anden snak, men vi morede os i hvert fald kosteligt over spillet på messen.



#### Sonic: Wild Fire

For få år tilbage, var Sonic en direkte konkurrent til Mario - i dag er han en af spilhelte, der skal forsøge at få flere til at købe en Wii, og hvis Sonic: Wild Fire er det forsøg, så tror vi at Sega har en god chance for at lykkes med projektet. Wild Fire var nemlig et ret skægt og ganske velfungerende platformspil med en god styring, der også grafisk havde en vis tyngde. Vi glæder os til at spille det.

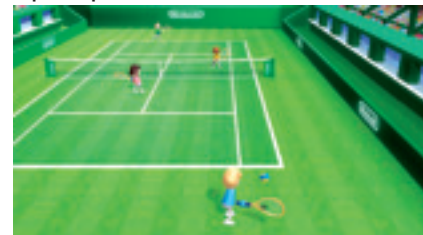
Efter at have rystet nogle klokker med Wii-betjeningen og samlet en række regnbue-farvede noder op, var vi altså klar til at drage videre til den næste asteroide.

Væk er nemlig Super Mario Sunshines søvnige ferieparadis og det er nu erstattet af netop en galakse. Hele spillet foregår i rummet på større eller mindre himmellegemer, hvor hver asteroide så har sit helt eget tema. Alt fra svajende græs-planeter til kolde is-planeter, et sørøverskib, nogle mystiske ruiner, lavasøer og træstubbe med kaniner, byder Super Mario Galaxy på. Alle himmellegemer har også deres egen tyngdekraft, hvilket gør, at Mario bogstaveligt talt kan løbe hele vejen rundt på asteroiden uden at falde. Begrebet "op" og "ned" får et ordentlig hak i tuden. Vi mødte tre boss i den demo, vi kæmpede os igennem: En missilskydende robot-and, en kæmpe edderkop med tilhørende net samt en afsluttende kamp mod et lavamonster. Ingen af kampene var specielt svære, men de demonstrerede alle tre forskel-lige facetter af spil-meknikken i Super Mario Galaxy. For at tæve edderkoppens skulle Mario, naturligvis ved hjælp af Wii-betjeningen, skyde en række geleklumper, der hang fast i spindet, i hovedet på edderkoppens. Lidt ligesom at skyde med bue.

Faktisk kan Super Mario Galaxy sammenfattes i bare et eneste ord: spilglæde. Masser af ren, uforfalsket og legesyg spilglæde. Den innovative brug af tyngdekraften gav sammen med Wii-betjeningen en helt speciel oplevelse, og da vi hen imod slutningen af demoen fik fat i vores første stjerne og Mario råbte "You got a star!", så kunne vi ikke lade være med at tro, at vi alle har noget meget stort i vente.

## Wii SPORTS

Spil sport med venstre hånd



Format **WII** Udvikler/udgiver **NINTENDO**  
Genre **SPORT** Udgivelse **4. KVARTAL 2006**

Selvom Nintendo havde de helt store skyts med på E3 i form af Mario, Zelda og Metroid Prime, så tegnede Wii Sports spillet sig alligevel hurtigt til at være grundstenen i hele Wii-konceptet. Den sære samling af sportsaktiviteter som baseball og tennis, var måske ikke det mest hæsblesende at bevidne, der med simpel grafik og opbygning i højere grad mindede om en masse små tech-demonstrationer af den nye konsol, end et reelt spil.

Men det er måske også, hvad hele konceptet omkring Wii Sports er. Vi taler om uhyre enkle aktiviteter, der sammenlagt stjæler en fem til ti minutter af din tid. Det var dog tydeligt, at disse spil meget omhyggeligt var bygget op omkring den revolutionerende nye kontrol, hvorimod mange andre spil på standen bar præg af gamle designkoncepter. Her så man i stedet en række minispil, som meget nøje var opbygget efter de nye principper, hvilket i mit første møde både medførte en række positive og negative betæneligheder. Hvad der muligvis

### "WII SPORTS STJÆLER SAMMENLAGT FEM TIL TI MINUTTER AF DIN TID"

kom mest bag på mig, var den relativt omfattende instruktion som de søde Nintendo-piger gav, for man gik i gang med spillet. Samtidig virkede det også en anelse foruroligende, når man så den samlede spilpresse og andre hardcore gamere næsten konsekvent fejle i spillene.

På trods af spillets specifikke formål med at udnytte den nye kontrol, så virkede det desværre ikke fuldstændig overbevisende. Hvor meget spillet egentlig fortolkede af mine bevægelser, når jeg svingede ketsjeren, var ikke til at gennemskue, men det virkede ikke helt naturligt. Alligevel kunne man næsten ikke lade være med at nyde ens bombastiske bevægelser i forsøget på endelig at ramme en bold, men kan det holde i længden?

# THE CITY NEEDS A SAVIOUR



**URBAN  
CHAOS**  
RIOT RESPONSE™

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

**18+**  
TM

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PlayStation.2

XBOX

LIVE

rocksteady

eidos

© 2006 SO Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SO Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS2" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



## PLAYSTATION 3

Konsollernes ubestridte konge tabte årets store PR-slag

□ Format **PS3** □ Udvikler **SONY** □ Udgiver **SONY** □ Genre **MULTI** □ Udgivelse **17. NOVEMBER**

**F**ølelsen af antiklimaks var udbredt, da Sony to dage før E3 afholdte deres sædvanlige pressekonference i Culver City. Publikum var ellers gået spændt til plads i den stort anlagte sal midt i firmaets egne filmstudier i Los Angeles, men en række halv-kedelige spilfremvisninger, en masse manglende titler og ikke mindst et chok af en pris, skabte ikke ligefrem verdens bedste stemning. Det absolut mest skuffende kom i den efterfølgende mulighed for at prøve maskinen af. Sony havde lang tid forinden sagt, at næstegeneration ikke starter før, de sagde til. Nu havde de givet startskuddet, men det man kunne lægge hænderne på ved deres pressekonference føltes mest af alt, som noget man havde prøvet før. Og deres store hemmelighed, den indbyggede tilt-funktion i joypaddet, formåede heller ikke at tage pusten fra nogen – mest af alt fordi kun ét spil havde udnyttet

funktionen. Da Los Angeles Convention Center to dage senere slog dørene op for E3, var det heller ikke Sonys stand folk strømmede til. Det er måske heller ikke en helt fair sammenligning, da standen lå placeret tæt op af Nintendos, som havde folk stående i kø i flere timer for at røre den nye Wii-konsol i nogle få minutter. Alligevel var Sonys stand, trods den pæne oppyntning, et trist syn for øjnene. Selvom Sony havde formået alle rygter i jorden og havde en hel del spilbare konsoller på gulvet, så var udvalget af spil en blandet fornøjelse – man savnede de helt store titler. Symbolsk var det måske, at den PlayStation 3-titel der trak flest folk, var en 15-minutters lang Metal Gear Solid 4-film, der blev fremvist på en gigantisk skærm ved Konamis stand.

Gennem de tre dage messen varede, formåede Sony dog at opbygge en del af sit tabte momentum. De mere detaljerede præsen-



### Med eller uden?

Indholdet i PS3 er blevet ændret en smule siden afsløringen sidste år. Den dyre pakke har til forskel kun en enkelt HDMI-udgang og én ethernet-port, mens konsollen i sig selv virker en anelse tykkere. Den billige pakke er knap så gennemtænkt. Denne mangler ikke kun trådløst internet og kort-læsere, men også HDMI-udgang.

tationer af spil som Heavenly Sword fra Ninja Theory og Resistance: Fall of Man fra Insomniac, var i stand til at overbevise mig om, at Sony ikke var kørt helt ud i gruset. Og da jeg på messens sidste dag fik Ubisofts PlayStation 3-eksklusive Assassin's Creed at se, så tog konsollen endelig pusten fra mig. Selvom holdet bag Prince of Persia: Sands of Time indtil videre kørte spillet på en PC, så var de overbevist om, at Sonys nye konsol var i stand til at trække det teknisk imponerende og gameplay-mæssigt revolutionerende spil.

Da E3 lukkede dørene for årets omgang var der dog ingen tvivl om, at Sony stod tilbage som den endegyldige taber af de tre konsolgiganter. Nintendo havde stjålet showet med sin nyskabende konsol, mens Microsoft havde masser af interessante spil på bordet. Sony fremviste derimod en konsol, som "kun" matchede Xbox 360 i grafisk styrke, som fik et helt sindssygt



prismærke og som ganske enkelt føltes en anelse forhastet. Én ting jeg især bed mærke i var, hvordan den nye kontroller føltes alt for almindelig. Den manglende rumble gjorde et markant udslag, men derudover var der stort set ingen forskel i forhold til, hvad PlayStation-ejere

## ”SONYS STAND VAR, TRODS DEN PÆNE OPPYNTNING, ET TRIST SYN FOR ØJNENE...”

har siddet med de sidste mange år. Den nye tilt-funktion kunne heller ikke imponere mig voldsomt, og da jeg tilfældigt snakkede med en ansat fra Neversoft-holdet, der står bag Tony Hawk-spillene, kunne han da også fortælle mig, at de først var blevet informeret om det nye tiltag få dage før E3. Og at de faktisk først havde modtaget de endelige udviklingsværktøjer få uger forinden.

Derfor var det heller ingen overraskelse, at langt de fleste multiplatformsspil blev afviklet på enten PC eller Xbox 360, som udviklerne givetvis føler sig langt stærkere knyttet til. Det er dog et problem, som ikke virker så fjernt fra det, Microsoft havde ved sidste års E3. Her blev Xbox 360-spillene ligeledes afviklet i ret tidlige udgaver, og den manglende arbejdsrutine med konsollen var tydelig. Det tilbagestående spørgsmål er dog, hvorvidt Sony har råd til at stå med samme problem, her et år senere. Den grafiske forskel de to maskiner imellem virker uhyggelig snæver, og som Microsoft så ofte pointerede, så bliver det sikkert muligt at anskaffe sig en Xbox 360 og en Nintendo Wii til samme penge som en PlayStation 3. E3 2006 placerede Sony for foden af bjergene, og pludselig virker der lang vej til tops.

\_Jesper Nielsen

# RESISTANCE: FALL OF MAN

## Anden Verdenskrig, monstre og store eksplosioner

Format **PLAYSTATION 3** Udvikler **INSOMNIAC GAMES** Udgiver **SONY** Genre **ACTION** Udgivelse **NOVEMBER**



Ud over en stor singleplayer del, kommer Resistance: Fall of Man også til at indeholde køretøjer, 32 spillere online via Sonys nye online-service og en lækker co-op-funktion. Lækkert.

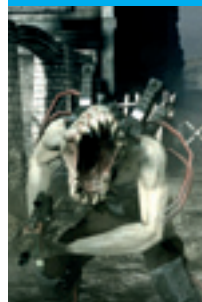
Et af de eneste PlayStation 3-spil, som sidste år tydeligvis var den ægte vare og ikke bare en flot video, var Ratchet & Clank-udviklerens nyeste projekt, Resistance: Fall of Man. Dengang hed det I-8 og var ret hemmelighedsfuldt, men på dette års E3 var det et af Sonys helt store kort på hånden, hvor det skulle bane vejen for et fuldblods FPS-offensiv på PS3.

De første indtryk jeg fik på Sonys pressekonference var dog ikke synderligt positive. Da spillet blev fremvist, så det ikke meget bedre ud end sidste år, og selvom det ikke ville gøre noget, hvis vi snakkede nogle af de flotte, men falske fremvisninger, så var Resistance ikke nogen grafisk øjenåbner på noget tidspunkt. Alt i alt mindede det om en gang Call of Duty, der havde fået smidt en kedelig grå-brun farvebøtte i hovedet og så ellers et par generiske sci-fi aliens. Og da man efter pressekonferencen fik muligheden for at give sig i kast med en multiplayerduel i spillet, følte jeg absolut ingen iver efter at komme igen.

Heldigvis kunne en gennemgående præsentation på E3 rette lidt op på tilstanden, hvor Insomniacs overhoved Ted Price, kunne belyse

### Truslen fra rummet

Chimera er en udenjordisk race, der i 40'erne angriber jorden og overtager store dele af Europa. Ted Price kunne overfor Gamereactor fortælle, at alle væsnerne engang har været mennesker og at de så senere er muteret på grund af en ukendt virus. Dette betyder at alle mennesker som Chimera besejrer i spillet, får indsprøjet denne virus i sig, og derefter bliver en del af deres massive hær. Jo, der er grund til bekymring...



langt flere af spillets facetter. Resistance foregår tilbage omkring Anden Verdenskrig, men før du fortvivler, så skal du altså ikke kæmpe mod tyskere denne gang. I stedet er dette et slags alternativ univers, hvor Hitler aldrig fik tilranet sig magten og fik søsat sin krig, fordi nogle fremmede væsner kom i vejen – og dem må man jo stå sammen mod. En ganske interessant blanding af en alternativ fortid med fremtidige elementer, ikke helt ulig det, vi kender fra Wolfenstein.

Selvom der naturligvis vil være store kampe i åbne arealer, så er Resistance tiltænkt en rolle som sci-fi horror, hvilket byder på mange

## ”RESISTANCE ER EN INTERESSANT BLANDING AF ALTERNATIV FORTID OG NY FREMTID”

snævre og mørke korridorer. Der er lagt fokus på alle de hemmelige tunneller og faciliteter bygget dybt under jorden, og dette aspekt i spillet virker langt mere tiltalende end de ret generiske kampe udenfor.

Problematiske for spillet er det dog, at fjenderne hverken virker særlig skræmmende eller intelligente, som ellers er en nøgleingrediens, hvis man ønsker at skabe en intens oplevelse, der kan male ethvert ansigt hvidt. På våbensiden leges der med en række interessante tiltag, der måske kan skabe lidt afbræk overfor den sædvanlige smøre, men derudover håber jeg på at se langt flere kløgtige tiltag fra den talentfulde udvikler, når spillet nærmer sig udgivelsen.



Xbox 360

## GEARS OF WAR

Microsofts helt store trumfkort er ved at være klar

Format **XBOX 360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION** Udgivelse **OKTOBER**

**G** Selvom Microsoft efterhånden har etableret sig som en fast spiller på konsolmarkedet, så er det stadig problematisk for softwaregiganten, at kun ét spil, Halo, trækker en så stor del af slæbet. Men allerede på et tidligt stadie tegner Gears of War sig til at kunne blive den nye trækokse. Lige siden afsløringen af Xbox 360, har spillet fungeret som den ultimative lækkerbiskken, med sin smukke visuelle side og sit rå gameplay. På trods af dette har det hidtil stået uvist, om spillet egentlig kunne komme op



**Smuk, smukkere...**

Selvom mange udviklere nu bruger Unreal 3-motoren, så er det tydeligt at se, at Epic selv stadig er dem der bruger den bedst muligt.

i samme luftlag som Halo, når det kom til spillets egentlige kvaliteter, men på dette års E3 fik vi langt om længe mulighed for at lægge hånd på det. På Microsofts pressekonference havde spillets karismatiske designer, Cliffy B, atter ført publikum igennem en hårdtslående singleplayerbane i spillet, så der fløj blod og kropsdele over hele lokalet. På messen var retten dog en anelse anderledes: her havde Microsoft gjort klar til et otte-mands multiplayer inferno af den slags, som vi elsker allermost. Og selvom vi taler om én enkelt lille bane, kun en

håndfuld våben til rådighed og alt for lidt spilletid, så står Gears of War allerede tilbage som en af de mest hælsblæsende multiplayer-oplevelser nogensinde. Selvom der ikke var noget i min oplevelse med Gears of War, der råbte nytænkende, originalt og forfriskende, så passede det hele bare uhyggeligt godt sammen. Det var præcis, hvad et godt spil burde være: sjovt! Desuden krævede det en ordentlig bunke intelligens og eftertænkning, uden at oplevelsen blev frustrerende eller kompliceret. Det her kan blive meget, meget stort...

**THE LOCUSTS**

Fjenderne i Gears of War er den skrækindjagende Locusts-race, der kommer i et væld af forskellige afskygninger. Nogle er kravlende små, lyske skabninger, mens andre er veltrænede soldater, der sagtens kan bruge både våben og deres intelligens.



Designet af Marcus Phoenix og hans soldater er tydeligvis en videreudvikling af Epics Unreal Tournament-stil, men det er gjort en del mere beskidt, dæmpet og rå i Gears of War.

# HEAVENLY SWORD

## Mød den rødhårede kriger Nariko

Format **PS3** Udvikler **NINJA THEORY** Udgiver **SONY** Genre **ACTION** Udgivelse **NOVEMBER**

**D**er var få spil, der allerede ved E3 2005 var "ægte", men Ninja Theorys Heavenly Sword var et af dem, og det pointerer Tameem Antoniades,

da vi mødes med ham til en fremvisning af holdets brusende actionspil i Los Angeles Convention Center. Mens Killzone, Motorstorm og The Getaway udelukkende var CG-skabte demoer af kommende spil, så har det lille hold fra England hele tiden stolet på at deres teknologi, vision og grafik var stærk nok til at modstå selv de mest kritiske øjne.

Hvor denne selvtillid kommer fra er til gengæld svær at få øje på, når man tager Ninja Theorys turbulente fortid i betragtning.

på kun en forholdsvis mager demo, gav Sony nemlig Ninja Theory masser af penge til at starte selve produktionen af projektet op, og resultatet taler for sig selv.

Heavenly Sword er Tiger på spring, drage i skjul med en rødhåret, handlekraftig pige ved navn Noriko i hovedrollen, og så naturligvis sværdet Heavenly Sword, der faktisk har en lang og interessant historie bag sig. I første omgang er det dog Nariko, en håndfuld fjender og et solidt kampsystem, der virkelig imponerer. Og så hendes røde hår, der ifølge holdet snupper en del af kræfterne i maskinen. Der er måske ikke noget specielt nyt i Heavenly Sword, der med store arenaer, masser af

## "HEAVENLY SWORD ER TIGER PÅ SPRING, DRAGE I SKJUL MED MASSER AF ACTION"

Som Just Add Monsters, skabte de ved premieren af den første Xbox Kung Fu Chaos med fuld opbakning fra Microsoft.

Anmeldelserne var positive, flere endda skrevet med store superlativer, men det kunne spores på salgstallene og en opfølger blev lynhurtigt skrottet. Siden hen har holdet ledt med lys og lygte efter en udgiver, og endnu vigtigere en god portion penge, og det har de nu fundet i Sony. Det er også derfor at Heavenly Sword ser så tæskogodt ud. Baseret

fjender og en stil taget fra Kung Fu-filmene, reelt bare er en interaktiv film, men det er præcis hvad PlayStation 3-konsollen er skabt til, og vores tur gennem demoen var mere end fornøjelig. En god styring og et konstant højt action niveau, viste at Ninja Theory har fat i noget af det rigtige.

Om det så ender som et dræberspil, en "must have"-titel, er stadig for tidligt at sige noget om, men som november kommer tættere på finder vi ud af det.



Playstation 3



Kampene i Heavenly Sword er dynamiske, flotte og til at finde ud af. Angrebene kan kædes sammen, fjender kan bruges som våben og små træborde samles op og kastes efter dem. Præcis hvor dybt spillet reelt er, er dog stadig svært at sige.

# E3 2006

Gamereactors rapport fra verdens største spilmesse



Kampene mod byens vagter kan være problematiske, specielt hvis du ikke i forvejen har et godt forhold til byens indbyggere. De skal nemlig finde på at spærre en evt. flugtvej eller decideret holde dig tilbage.

# ASSASSIN'S CREED

Middelalderens bedste lejemorner er klar til at gøre en forskel

Format **PS3** □ Udvikler **UBISOFT MONTREAL** □ Udgiver **UBISOFT** □ Genre **ACTION/STEALTH** □ Udgivelse **ÅR 2007**

PlayStation 3 var muligvis ikke den største kulinariske oplevelse for spillsmagen på dette års E3, men ét spil fra Ubisofts canadiske Montreal studie, formåede alligevel at sikre Sonys nye konsol en stor portion positiv omtale. Under kodenavnet Project Assassin har spillet længe været holdt hen i de mørke kældre af hemmelighed, men på dette års E3 hev Ubisoft tæppet til side og fremviste Assassin's Creed i al sin storhed for en udvalgt skare. Det var et spil, som på få minutter gav mig en kriblen i fingrene og en sær lyst til alligevel at betale i omegnen af 5000 kr. for at komme i nærheden af denne oplevelse.

Den medbragte E3-demo startede ud med spillets antihelt, en hætteklædt snigmorder, ridende på sin hest på vej mod en by i horisonten, omringet af en tyk mur. Holdet har meget tydeligt hentet inspiration fra deres foregående projekt, Prince of Persia, i designet af omgivelserne, der dog har rykket en tand længere frem i tiden under mere Middelalder-lignende strejf. Med udgangspunkt i dette besluttede holdet sig desuden tidligt for ikke kun at lave en enkelt by, men et kæmpe område med en lang række forskellige destinationer, der tydeligvis skaberne rammerne for en oplevelse ikke helt ulig The Elder Scrolls IV: Oblivion. Assassin's Creed er dog intet rollespil.

## "DER ER UFATTELIG MANGE KLØGTIGE IDEER PÅ SPIL I ASSASSIN'S CREED OG UBISOFT HAR TJEK PÅ DEM ALLE"

Det er i stedet et projekt, der forsøger fuldstændig at gøre op med al nutidig spildesign og skabe et kombineret action-, adventure- og stealthspil, der på én og samme gang tager kampen op med alt fra Prince of Persia og Oblivion til Hitman og Grand Theft Auto. Med en revolutionerende ny styring er knapperne på fornem vis dedikeret til forskellige kropsdele, så



Ubisofts ambitioner er skyhoje og vores møde med Assassin's Creed var virkelig en oplevelse. En intuitiv kontrol, et godt højt action niveau, masser af funkende grafik og en imponerende horisont, var alt sammen med til at blæse baglommerne af vores bukser. Hvis det endelige spil byder på endnu mere, bliver det helt fantastisk.

du med én knap styrer alle armbewægelser, som at klatre på mure eller skubbe folk til siden, mens bentøjet i tilfælde af akrobatiske hop, eller

det der ligner, styres på lignende vis.

Bag de lukkede mure befandt sig et enorm metropolis med mennesker i hobetal. Dette er dog ikke unødigt pynt, som set i så mange andre spil, for i rollen som snigmorder er et af de vigtigste elementer at kunne forsvinde i mængden. Den canadiske udvikler viste blandt andet, hvordan det at hjælpe en række munke



Assassin's Creed så blændende ud på messen og viste, som et af de få spil på PlayStation 3, hvilke kræfter der rent faktisk ligger i maskinen. Med masser af mennesker på gaden, et stor by du frit kan vandre rundt i og en sofistikeret AI, var det bundsolidt.



### På hestery

Assassin's Creed er åbent og du kan frit rejse fra sted til sted. Byerne er ligeledes levende, enorme og til at gå rundt i som det passer dig. Vi så dog kun et stort metropolis, men det var lækkert.



### Perfekte hop

Der er ingen tvivl om at spillet låner med arme og ben fra en af Ubisofts andre spilsrækker, nemlig Prince of Persia. Din tydløse lejemorner kan svinge sig fra torve, springe fra planke til planke, og kravle lodret op ad mure. Det akrobatiske element fylder meget i spillet og fungerer faktisk upåklageligt.



### Nu med snigeri

Som lejemorner er det at kunne snige et vigtigt element. Her bruger Ubisoft deres ekspertise fra Splinter Cell-seriens Sam Fisher.

fra at blive overfaldet resulterede i, at han kunne gå sammen med munkene, som var han blot én af dem. Et kløgtigt forsvindingsnummer, der gjorde snigmorderen i stand til at komme tæt på sit mål.

Hvordan du behandler folk betyder utrolig meget i Assassin's Creed, især når du forsøger at flygte fra mordstedet. Der er skam ingen stille død her: når du først er kommet indenfor dødelig distance af dit offer, er der ingen anden udvej end direkte kontakt. Vagterne er straks over dig, og så handler det bare om at komme væk i et ruf. Hvis du tidligere har behandlet folk dårligt, så vil de ikke hjælpe dig, men i stedet skubbe eller måske ligefrem holde dig tilbage, så vagterne kan gøre, hvad de nu engang gør bedst.

Der er ufatteligt mange kløgtige idéer på spil i Assassin's Creed, og Ubisoft formåede at bakke det hele op uden, at det på noget tidspunkt virkede for planlagt. Den akrobatiske antihelt kravlede på mure, sprang fra tag til tag og alt så ud til at kunne benyttes i en eller anden grad. Selv menneskemængden kunne han skubbe til side, være det med hånden eller skulderen. I mine øjne var Assassin's Creed den store redning for PS3 på dette års E3, og selvom spillet sandsynligvis vil udkomme på andre platforme med tiden, så er dette et enormt trækplaster med en overvældende kombination af formidabel grafik og nyskabende design.

Efter præsentationen gik der iøvrigt rygter om at Assassin's Creed indeholdte flere hemmeligheder end hvad Ubisoft viste frem - bl.a. skulle spillet på en eller anden måde indeholde tidsrejser, hvilket ikke er usandsynligt givet spillets intention som værende en del af en serie.

## BIOSHOCK

System Shocks sjælelige opfølger imponerer

Format **PC/X360** Udvikler **IRRATIONAL GAMES** Udgiver **2K GAMES** Genre **ACTION** Udgivelse **UKENDT**

**F**orud for E3 var Bioshock et af de spil end ikke ti vilde heste ville kunne holde mig fra. Bare tanken om en sjælelig efterfølger til et af tidernes bedste spil i min bog, System Shock 2, lavet af en lang række af det oprindelige holds mest prominente udviklere, var nok til at få floden til at skumme over.

Dermed skal det ikke tross, at de to spil vil ligne hinanden til forveksling. Selvom en lang række spilmæssige koncepter er gået igen, så er Bioshock et helt anderledes spil sat i et ganske anderledes univers, der hurtigt markerede sig som et af de mest originale og spændende på hele E3.

Sat i et utopisk, eller måske nærmere dyssetopisk univers, er Bioshock baseret på en art deco-undervandsverden, der er gået fuldstændig fra sans og samling. Engang så fredelig en by er hurtigt blevet forvandlet til et dystert opholdssted for alskens sindssyge væsner. Selvom samtlige af spillets figurer ligner fremmede skabninger fra en anden verden, så er de faktisk alle tidligere normale mennesker, der engang blot var almindelige beboere i den flotte by. Som navnet tydeligvis indikerer, så er en stor portion af Bioshock bygget op omkring frygt, hvilket er det mest markante træk bibeholdt fra System Shock.

Den alternative art deco-stil fremhæver dette på det fornemmeste, og man føler sig hurtigt som en del af en fortabt, smuk fortid, hvor alt lige pludselig er gået galt. Men hvad og hvordan, ved man ikke. Det er denne forvirring og manglende svar, der gør BioShocks univers så inddragende. I bedste næstgenerationsfacon er spillet bygget op

omkring en meget fri verden, således at hele undervandsbyen står til fri udforskning og kan endevendes på må og få. Den fortabte by er dog ikke et stille og kedeligt bekendtskab. Alle de sindssyge beboere har skam deres egne roller. Et eksempel herpå var den tonstunge gigant i dykkerdragt, Big Daddy, hvis eneste formål var at beskytte de skræmmende små piger kaldet Little Sister, som blodigt suger genetisk materiale ud af alle de mange lig, der flyder rundt omkring. Det rigtig interessante i denne sammenhæng er, at dette genetiske materiale, kaldet Adam, fungerer som valuta i den sindsvirrede by. Derfor kan de små piger være en utrolig nyttig indtægtskilde, men de store bodyguards er noget, man virkelig skal overveje at give sig i kast med.

Bioshock tegner til at blive en delikat blanding af action og eventyr af den gode slags, hvor man skal løse relevante gåder og stå overfor moralske valg, der kan have betydning for historiens videre forløb. Der er også blevet plads til en god portions rollespil i og med, at man kan give sig selv genetiske



### Nu med ansvar

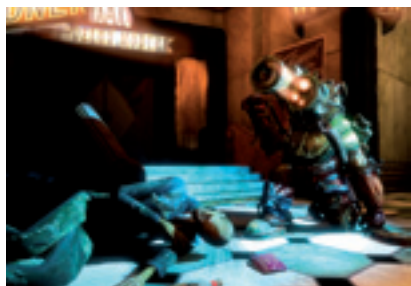
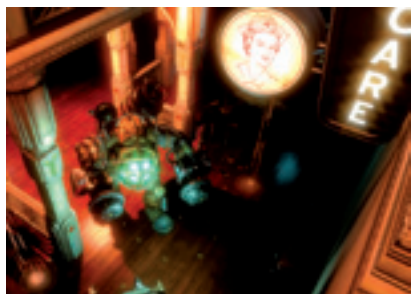
Kevin Levine, der er lead designer på Bioshock er ikke i tvivl om hvad han og resten af holdet forsøger at opnå: "Vores fokus går på at skabe en verden, der suger spilleren ind i universet. Endda dybere end hvad der var tilfældet med System Shock 2. Vi prøver primært på at give spilleren et valg og nogle kræfter til at gøre dette med - lidt ligesom med Edderkoppen. Du får nogle usædvanlige kræfter, men med dem kommer der så også et stort ansvar", siger Levine. "Det er så op til spilleren at forvalte disse rigtigt."

## "BIOSHOCK TEGNER TIL AT BLIVE EN DELIKAT BLANDING AF ACTION OG EVENTYR MED GÅDER OG MORALSKE VALG"

opgraderinger med såkaldte plasmids, som blandt andet giver ekstra fart og styrke. Spillets otte forskellige våben kan ligeledes ændres og pilles ved ned til de mindste detaljer, mens der også vil være mange forskellige typer ammunition.

At Bioshock var et af de absolut flotteste spil på hele E3, var der ingen tvivl om overhovedet. Alt fra vand var så realistisk, at man nærmest kunne bade i det, til det på én gang flotte og skræmmende art deco-design, gør spillet til en sand fryd for øjet. Der er især leget meget med lyset, der skaber de helt rigtige stemningsbilleder, mens den rislende lyd af vandet, der langsomt siver ind udefra, perfekt akkompagnerer det ekko af et grin, der lyder for enden af gangen.

Legenden bag System Shock 2, Warren Spector, har ikke søsat den sjælelige efterfølger, men alt tegner i øjeblikket til, at udvikleren Irrational har sat den helt rigtige kurs. Med et af de mest markante, originale og savl-fremkaldende spil på dette års E3 er der ingen tvivl om, at man står på grænsen til et sandt mesterværk. Hvis historien kan holde vand (ha ha!) og indlevelsen kan bibeholdes hele spillet igennem, som den gjorde i den detaljerede præsentation, så vil jeg nærmest trygle på mine knæ for at få lov til at blive skræmt fra vid og sans igen! Dette er et af de meste lovende spil i lange tider.

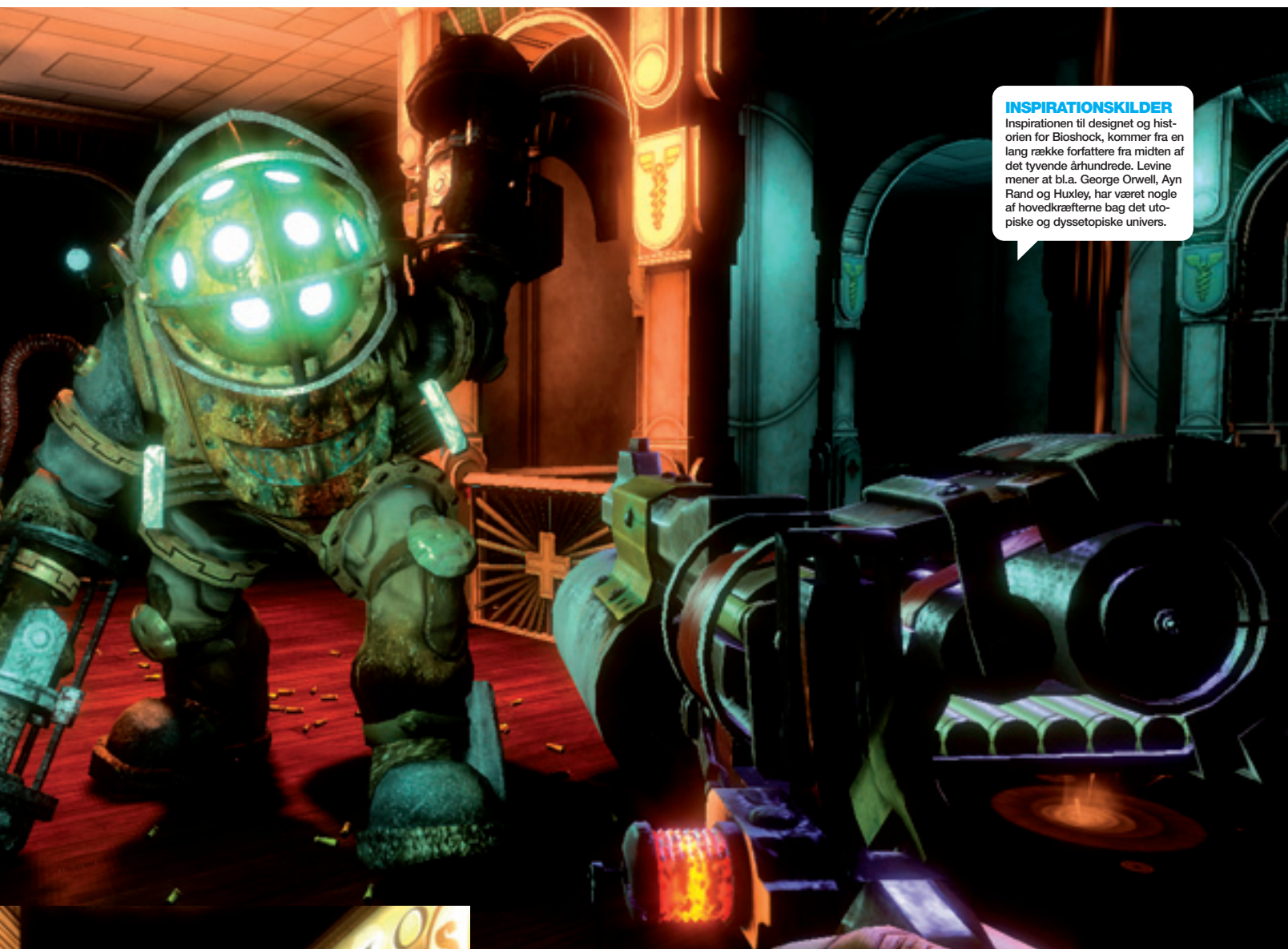


Visuelt er der ikke meget der kan sammenlignes med Bioshock, der med en lækker art deco-stil, snuppet fra 20'ernes og 30'ernes USA, minder om et kæmpemæssigt luksusklub parkeret tusindvis af meter under havet.

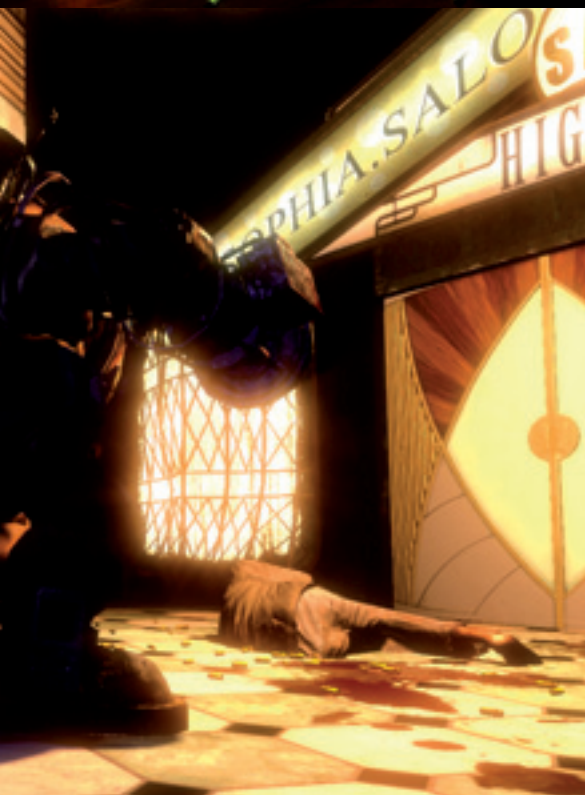


### MASSER AF LYS

En af det mest bemærkelsesværdige visuelle hjælpemidler er uden tvivl Bioshocks brug af lys. Lange skygger kastes som enorme monstre i de stille gange, mens et underligt flimrende sollys trænger ind gennem de store vinduer. Det ser alle tiders ud.

**INSPIRATIONSKILDER**

Inspirationen til designet og historien for Bioshock, kommer fra en lang række forfattere fra midten af det tyvende århundrede. Levine mener at bl.a. George Orwell, Ayn Rand og Huxley, har været nogle af hovedkræfterne bag det utopiske og dyssetopiske univers.



## FRONTLINES: FUEL OF WAR

I fremtiden slås nationerne om den sidste olie

Format **PC/X360/PS3** □ Udvikler **KAOS STUDIOS** □ Udgiver **THQ** □ Genre **ACTION** □ Udgivelse **4.KVARTAL 2007**

Når oliereserverne i den nærmeste fremtid begynder at ebbe ud, så dannes der en magtfuld alliance mellem Kina og Rusland i kampen mod den vestlige dominans hos USA og EU, som skaber en ny oliekrig i en hidtil uset skala. Det er i hvert fald Kaos Studios (holdet bag Battlefield-mod'et Desert Combat) formodninger i spillet Frontlines: Fuel of War, der er et nyt, modigt forsøg på

et storslået krigsscenario. Med nærmest gigantisk store baner, der missionerne imellem, ikke har nogen loading overheadet, og omgivelser der kan ødelægges ned til knoglerne, er dette et spil, der for alvor kan true Battlefield på livet.

Vores første kig på spillet var et imponerende syn, og vi glæder os til endnu mere hårdkogt action i 2007.



# DISCOVER THE COURAGE THAT TURNS HEROES INTO LEGENDS.

"Titan Quest has everything you'd  
expect out of a triple-A PC game."

-Game Informer

"One of the more promising  
action/RPG Games of 2006"

-IGN

"One of PC Gamer's Top 10  
Games of 2006"

-PC Gamer



© 2006 THQ INC. DEVELOPED BY IRON LORE ENTERTAINMENT. IRON LORE ENTERTAINMENT AND THE IRON LORE LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF IRON LORE ENTERTAINMENT, LTD. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. USED UNDER LICENSE. GAME SPY AND THE "POWERED BY GAME SPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAME SPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE NVIDIA LOGO AND "THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED" LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF NVIDIA CORPORATION. THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



Quest through authentic  
Ancient World settings.



Battle terrifying monsters  
and mythical beasts.



Build your characters  
with 28 classes.

JUNE 30, 2006

# TITAN QUEST

FROM AGE OF EMPIRES CO-CREATOR BRIAN SULLIVAN AND BRAVEHEART WRITER RANDALL WALLACE COMES AN INNOVATIVE, ALL-NEW ACTION RPG SET IN ANCIENT GREECE, EGYPT AND MORE.

The Titans have escaped their eternal prison, wreaking havoc upon the earth. The gods seek a hero who can turn the tide in an epic struggle that will determine the fate of both men and gods. Unlock arcane mysteries and battle the beasts of mythology as you journey to the Parthenon, the maze at Knossos, the Great Pyramids, the Hanging Gardens of Babylon, and other legendary locales.

## HELLGATE: LONDON

London flyder over med helvedes yngel



Format **PC** Udvikler **FLAGSHIP STUDIOS** Udgiver **NAMCO** Genre **ROLLESPIL** Udgivelse **OKTOBER**

**L**ondon har oplevet masser af voldsomme begivenheder, og har overraskende nok overlevet dem alle. Byen bliver nu stillet på alle tiders prøve i spillet Hellgate: London, hvor dæmoniske kræfter har invaderet byen og truer med at gøre livet meget surt for menneskeheden. Man kan sige sig selv, at væsnerne har fortjent en røvfuld af kaliber.

Spillet bliver udviklet af Flagship Studios, og hvis spillet virker mere end almindeligt beslægtet med Diablo, er der en logisk forklaring på dette. Flagship Studios er nemlig mere eller mindre skaberne af Diablo, bare i ny forklædning. Slægtskabet fornægter sig ikke, idet Hellgate bedst af alt kan beskrives som Diablo møder Doom 3. Magi og de fantastiske monstre blandes med hæslblæsende skudduelle og nervepirrende nærkampe.

Missionerne bliver udstedt af forskellige NPC, og går typisk ud på at finde et eller andet relikvie og bringe det tilbage til dets rette ejer. Sædvanligvis er der nogle store, slemme og ganske givet vanskabte tingester, der blokerer vejen, og her træder spillet ind på skydespillets

territorium. Våbnene er magiske udgaver af gamle kendinge, men er ikke desto mindre frygtelig potente. Hele designet stammer fra diverse gamle optegninger af London, en videreudvikling af de gamle tempelriddere og Flagship Studios fascination af rollespil i almindelighed. Det er også til at se at Phantasy Star Online, Segas online perle fra Dreamcast, har været en inspirationskilde, om end Bill Roper og drengene går meget længere i deres bestræbelser, men tilfældigt genererede baner, monstre og opgaver.

Spændende er også nærkampelementet. Her er der mere at hente end bare et slag med riffelkolber. Der er forskellige slagtyper, og spillarakterens egenskaber påvirker slagene. Eksempelvis vil en svag karakter "kun" slå ihjel med et slag, mens en stærk ditto reducerer væsnerne til regulært hakkemad.

Bill Roper står ved roret og yder mere end en forbigående følelse af at sidde midt i Diablo-universet. Vi glæder os meget til at fordybe os i kampen mod dæmonerne, placeret i London og krydret med de bedste elementer fra rollespillet og skydespillets verden.



### Metroid Prime 3

Nintendos kvindelige helt er allerede klar til lanceringen af Wii, men på trods af endnu en omgang lækker skydeaction, så virker Samus' nye eventyr endnu ikke helt overbevisende. Især den overfølsomme styring skabte et mindre imponerende indtryk, men forhåbentlig kan et par måneder gøre Samus skydeklar.



### Alone in the Dark

Den gamle horrorserie er tilbage i en ny skræmmende fortælling, der foregår midt i Central Park i New York. Forvent endnu mere indlevelse, endnu flere mysterier og grafiske lækkerier, der leger flod med lys og skygger til at skabe en intens stemning. Jeg fortrød grusomt manglen på skiftetøj efter mit besøg hos Atari.



### Eye of Judgement

Denne nye videreudvikling af det nyskabende EyeToy så helt almindelige papkort blive forvandlet til digitale monstre, når kameraet først havde opfanget den indbyggede kode. Her kunne man både kæmpe mod andre og lege lidt med sine dyr, og selvom kortspillet ikke virker som nogen voldsom konkurrent i forhold til etablerede giganter som Pokemon eller Yu-Gi-Oh, så virker teknologien bag voldsomt fascinerende. Om børnene, som dette spil sigter imod så får en dyr PS3, et kamera og spillet er dog stadig uvist.

## SUPREME COMMANDER

Fremragende strategi



Format **PC** Udvikler/udgiver **GAS POWERED GAMES/THQ** Genre **STRATEGI** Udgivelse **2007**

**S**upreme Commander var dette års helt store overraskelse for undertegnede vedkommende. Den åndelige opfølger til Total Annihilation varetages af den

rutinerede udvikler Gas Powered Games, og på trods af en stærk konkurrent i Command & Conquer 3, så fik Supreme Commander mig til at føle en dejlig, genkendelige trang til at opbygge enorme hære og fuldstændig hæрге mine modstandere, som ingen andre spil på E3 kunne.

Spillet ser ud til at gøre alt, hvad enhver strategifan nogensinde kunne ønske sig. Der laves helt enorme baner, der gennem et kamera a la Black & White kan ansues fra alle slags vinkler og zoom-niveauer. Derved bliver det langt mere overskueligt at holde styr på sin base og enheder, og det vil blive mere end nødvendigt med de krige, der planlægges i Supreme Commander.

Kampene bliver intet mindre end gigantiske med hundredvis af enheder til lands, vands og i luften, der kommer i alle størrelser, være det de mindste soldater eller enorme edderkoppelignende konstruktioner, der kan kvase de små køretøjer med et lille puf. Det mest interessante twist i spillet er den realistiske skadesmodel, hvor ethvert affyret skud vil ramme en modstander naturligt. Det vil sige, at affyrer du et missil mod en båd, men et fly kommer i vejen for dets bane, så er der ingen kæremor – flyet går op i røg! Dette betyder et dejligt brud med de så naturlige kampforhold i strategispil, og blandet med flere andre geniale tiltag som muligheden for koordinerede angreb og at spille på to skærme samtidig, så tegner Supreme Commander til at blive næste års helt store strategiske oplevelse.

## WARHAWK

Indtag luftrummet i en ægte dræbermaskine med tilt-funktion



Format **PS3** Udvikler **INCOGNITO** Udgiver **SONY** Genre **ACTION** Udgivelse **NOVEMBER**

Efter sidste års flotte filmfsløring af efterfølgeren til PlayStation-klassikeren, så var Warhawk på dette års E3 ikke i nærheden af samme niveau. Det havde dog en række ting, som mange af de andre PlayStation-titler manglede, heriblandt en relativt imponerende grafisk overflade med dunbløde skyer og et glitrende hav, mens det var den eneste titel til konsollen, der gjorde brug af den nye tilt-funktion. Ikke desto mindre var den en meget beskåret

demo, vi kunne give os i kast med. Den fokuserede primært på den nye styringsfunktion, som ikke føltes helt optimal endnu. Desuden indeholdte den kun fly-sekvenser.

Derudover virkede spillet underligt blankt for kloge tiltag, men hvorvidt det skyldtes en demo presset af tid eller at spillet blot bliver et generisk skyde-og-flyve spil, er svært at gennemskue, men forhåbentlig har Incognito et actionbæst klar til lanceringen af PS3 i november.



# CITY LIFE

**PC CD-ROM**

**7+**  
www.pegi.info

**MONTE CRISTO**

# RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



"...AN EXTREMELY INTENSE EXPERIENCE"  
PC Gamer

## RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45

**RP**  
RATED FOR PARENTS  
SOME MATERIAL MAY BE OFFENSIVE TO SOME

**PC**  
CD-ROM  
SOFTWARE

**BOLD**  
GAMES

# UDE 19. MAJ

## FunSOFT

Sælges hos alle ledende butikker i Skandinavien  
Tlf. 70 26 03 20

# MASS EFFECT

Bioware viser hvordan rollespilsgenren skal genfødes



#### OPFØR DIG PÆNT

I Mass Effect kan du tale med ethvert væsen du møder, det er sågar muligt at være venlig, ubehøvlet og decideret ligeglad. Alt sammen har indflydelse på hvordan andre opfatter dig og hvad du derfor kan få ud af dem i form af informationer og missioner.

□ Format **XBOX 360** □ Udvikler **BIOWARE** □ Udgiver **MICROSOFT** □ Genre **ROLLESPIEL** □ Udgivelse **2006**

**K**ongerne af rollespil har gennem tiderne leveret den ene magtpræstation efter den anden, men selvom vi gang på gang er blevet blæst væk af de canadiske kunstnere, så havde de på dette års E3 medbragt intet mindre end deres mest storslåede og ambitiøse værk hidtil.

Mass Effect kunne virke som et næsten dumdristigt forsøg på at tage rollespil det næste skridt videre, men de to grundlæggere, Ray Myzuka og Greg Zeschuk, havde medbragt al det bevismateriale, der skulle til for at få os til at tro. Problemet med Mass Effect er, at dets størrelse gør det svært at vide, hvor man egentlig skal starte, men for god ordens skyld, så foregår spillet i en fjern fremtid, der designmæssigt læner sig en hel del op ad Star Wars-universet, men selvfølgelig alligevel har et par markante ændringer. Med nærmest et helt univers til rådighed er verdenen i Mass Effect naturligvis ikke kun bosat af homo sapiens, men alt hvad man kan finde på af skæve eksistenser. Og ja, du læste fuldstændig rigtig: i Mass Effect har man faktisk et helt univers til rådighed!

Modsat Star Wars: Knights of the Old Republic, som Bioware sendte på gaden for fire år siden, så er Mass Effect ikke begrænset til



#### Stort eventyr

Mass Effect er allerede, her for udgivelsen, planlagt som en trilogi og Ray Myzuka er ikke bange for at fortælle lidt om planerne: "Størrelsen på historien i Mass Effect gjorde at vi fra starten vidste at det ikke kunne lade sig gøre at fortælle det hele i løbet af et enkelt spil. Vi konkluderede ganske enkelt at det kun ville kunne lade sig gøre, spredt over tre spil, og vi har planlagt en del nye features til hvert nyt kapitel, samt en række mindre ting til download via Xbox Live.

nogle få planeter, men har hele galakser med masser af forskellige planeter, der alle venter på at blive udforsket. Hertil skal det dog påpeges, at hver enkelt planet under ingen omstændigheder er fyldt til randen med byliv og menneskemængder. I stedet vil mange være ganske øde, men gennem procedurelle teknikker kan du besøge dem alle med din

## "SPILLET HAR EN FORTRÆFFELIG GRAFIK, DER SKABER REALISTISKE PERSONER"

planetfræser af et køretøj, og der kan sagtens gemme sig et par overraskelser, hvis du bare søger nok. Både af de gode og grumme slags!

Spillets kerne vil dog stadig udfolde sig i de beboede områder, hvor samtaler vanen tro vil blive en central del af fremdriften. Det er dog ikke engang en halv løgn, at konversationer i rollespil ofte kan blive uhyggelig kedelige og kønsløse, men det prøver Bioware nu endelig at gøre noget ved med et dynamisk system, der skal skabe intense situationer aldrig set før. Nu betyder det ikke længere kun noget, hvad du siger, men også hvornår eller hvor hurtigt du siger det. Vil du være arrogant og bare slynge en kommentar i hovedet, før den anden

overhovedet er færdig med at tale, kan du gøre dette, hvilket også skaber en mere aggressiv fremtræden fra din side. Hvordan den anden vil reagere på dette afhænger fuldstændig af samtaltens forudgående forløb, hans personlighed og din egen styrke, men er det byens overhoved, skal du nok ikke forvente den pæneste modtagelse. Dette system er ganske

godt hjulpet på vej af en helt fortræffelig grafik, der skaber nogle af de mest realistiske personer, nogensinde set i et spil. Ansigtterne popper næsten ud af skærmen og viser så mange stærke og forskellige udtryk, at man skulle tro at karaktererne i Half-Life 2 havde fået en ansigtslammelse. Når vi eksempelvis får demonstreret, hvordan en samtale på en bar ender op med, at spillets hovedperson voldsomt trækker en skyder frem og holder den et par centimeter fra den skrækslagne bartender, velvidende at dette på ingen måde var forudbestemt, men styret af spilleren, så kan man godt kalde mig duperet.

Lyder det fedt, at kunne rejse universet tyndt i dit helt eget rumskib og føre samtaler mere



synes at kunne udfordre deciderede actionspil til stregen. Der er taktik, hårdkogt action og masser af ødelæggelse, og dette er måske nøgleordene for at trække nye folk ind i den fantastiske verden af rollespil. For et rollespil er Mass Effect stadig i bund og grund. Drevet af en, forhåbentlig, stærk historie, skal du ikke ulig tidligere oplevelser rejse fra planet til planet for at udføre missioner og løse gåder, i håbet om at komme nærmere slutningen. Selvom Bioware meget bevidst valgte ikke at komme nærmere

## ”DER ER TAKTIK, HÅRDKOGT ACTION OG MASSER AF ØDELÆGGELSE”

ind på disse emner på E3, så vil der naturligvis være alle de sædvanlige elementer, som muligheden for at forbedre sine karakterer, købe våben, rustninger og andet udstyr som det lyster, og der vil også være magiske kræfter af en slags, nu hvor det canadiske hold ikke længere kan benytte sig af Kraften eller ældgammel kinesisk magi.

Selvom E3 var fyldt til randen med lovende titler, der kan få enhver ventetid til at føles fuldstændig ulidelig, så var der ingen tvivl om, at Mass Effect hurtigt indtog pladsen for den mest lovende af dem alle. Vi ved fra tidligere oplevelser, at et gennemtænkt og veludført rollespil med en stærk historie kan være en fænomenal oplevelse, men når Bioware slipper Mass Effect, kan det blive genrens genfødsel.



Jade Empire blev beskyldt for at være for let og uden reel dybde, dette retter Bioware nu op på med Mass Effect.

intense end Clint Eastwood nogensinde kunne gøre det? Det er meget muligt, men spillets absolut vigtigste egenskab ligger på et helt andet punkt: kampene! Bioware har i nogle år forsøgt at presse rollespillenes tur-baserede og statiske kampe til stregen, og selvom vi f.eks. med Oblivion så et meget flydende system, så er det intet i forhold til, hvad der er planlagt i Mass Effect. Vi taler simpelthen om et decideret tredjepersons-skydespil proppet ind i et rollespil, hvor dine evner i felten, ikke overraskende er præget af din karakters statistikker.

Kampene vil umiddelbart blive holdt udenfor

byerne og vanen tro blive henholdt til fjerne lokaliteter, hvor det ikke vrimler med civile. Fordi spillet ikke er en solo-mission, men er bygget omkring en gruppe på tre, så er det taktiske aspekt stadig et nøglepunkt for Bioware i skudduelerne. Dine to makkerer hjælper dig naturligvis alt det de kan på egen hånd, så det er ikke umuligt at løbe direkte ind i kampens hede og skyde løs på alt og alle. Dette vil der dog sjældent komme meget mere ud af end det rene blodbad af den dårlige slags, så i stedet er dækning og fremrykning vejen frem. I Mass Effect kan du rent faktisk stadig fryse spillet fuldstændig, skifte over til dine hjælpere og så ellers dirigere deres fremrykning og mål. I demonstrationen så vi blandt andet, hvordan det derved blev muligt at holde to beskyttede fjender hen, mens dine makkerer angreb fra hver sin side og flankerede dem.

Hvad der dog virkelig fik os til at tabe kæben var, da et malplaceret skud pludselig fik dele af en bro til at ramle ned over en fjende. Kampene i Mass Effect virker altså ikke bare som en billig indsætning af kendte og brugte principper, men



### Variation

Præcis som i The Elder Scrolls IV: Oblivion, har du i Mass Effect muligheden for at skabe din helt egen karakter fra bunden. Hår, øjne, kropsbygning og talenter er bare noget af det du kan rode og rage ved.



Kampene i Mass Effect er ikke tur-baserede og langsomme, men der i mod real-time og ekstremt taktiske, faktisk som en blanding mellem Knights of the Old Republic og Full Spectrum Warrior.



Efter tre TimeSplitters-spil, har Free Radical smidt tegneseriefigurerne og de tematiske baner væk, til fordel for et helt spil med en gennemgående historie, mere voksent design og mere blod.

## HAZE

### Hjernevaskede soldater i junglen

□ Format **X360/PS3/PC** □ Udvikler **FREE RADICAL** □ Udgiver **UBISOFT** □ Genre **ACTION** □ Udgivelse **2007**

Udvikleren bag den populære TimeSplitters serie, Free Radical, havde medbragt sit nye projekt på dette års E3, og her var tidsrejser og overnaturlige våben skiftet ud med intens jungleaction i bedste Far Cry manér.

Haze spiller ret interessant på et B-films plot, hvor en privat- og pengestyret militærorganisation sætter uskyldige og nærmest hjernevaskede soldater i felten. De moralske dilemmaer omkring pengenes indflydelse på udpegelsen af ofre, virker til at være et af

spillets helt store pointer, hvor nogle styrkeforbedrende stoffer ligeledes virker til at have indflydelse på spillerens moral og virkelighedsopfattelse.

Umiddelbart var Haze ikke et spil, der trak voldsomt mange kegler på E3, og virker ærlig talt en smule uinspirerende, især med en kedelig kunstig intelligens kastet oveni. Ikke engang en brunstig, hårdtpumpet skuespiller i militæroutfit kunne formå at gøre præsentationen voldsomt interessant.

# SPORE

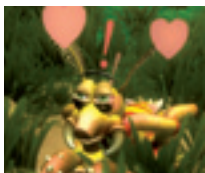
Will Wright erobrer nu en hel galakse på din Pc

## VELKOMMEN TIL

Spore blander en masse forskellige spilgenrer sammen. Der er regulære shootere, strategi og resourceindsamling à la Command & Conquer, samt mere fredelige SimCity-agtige dele. Det hele er vævet mestertligt sammen og lader til at blive en solid cocktail.



Format **PC** Udvikler **MAXIS** Udgiver **EA** Genre **STRATEGI** Udgivelse **1. KVARTAL 2007**



### Parringslege

I Spore får du lov til at være med helt fremme på tilskuerpladserne, når dine skabninger kaster sig ud i parringslege og begynder at interessere sig for hinanden. Under parringen bruger du dine indsamlede DNA-points til at forbedre din race. Det kan være bl.a. et ekstra sæt øjne eller endda svømmehud mellem tæerne.

**G** Hvem skulle have troet, at *The Sims* og *SimCity* bare var opvarmningen? Først var de kreationen af en storby, og bagefter kreationen af en hel familie. Skaberen bag begge populære spilserier, har nu smidt fløjlschandskerne og vil give spilleren kontrol over alt fra Skabelsesberetningen, Biblen til en avanceret udgave af rumkapløbet. Alt i et spil.

Det er utroligt, hvad et navn kan gøre. Hvis en fyr kaldet Bob Hobson havde stillet sig op på en kasse og fortalt om sit nye spil, hvor man kan kontrollere skabninger fra cellestadiet til solsystemets herskere, havde vi nok slukket diktafonen og stillet os tvivlende op.

Nu hedder manden i stedet Will Wright, og derfor er vi nu mere end almindeligt interesseret. Utroligt, ikke? Præmissen er enkel, faktisk så enkel at man kan undre sig over, at ingen tidligere har kæmpet med projektet. Man starter simpelt hen som en encellet organisme, og derfra handler det om at udvikle sig til en race,

der kan beherske og udforske rummet.

Lidt af en mundfuld og alligevel ser det overkommeligt ud. Selve kreationen af ens væsen er forholdsvis simpel. Først skaber man den ønskede kroppsfacon og udstyrer tingesten med ben, arme, øjne og mund(e). Designet er

## "SPORE TEGNER TIL AT BLIVE DEN ULTIMATIVE BLANDING AF SIMS OG CIVILIZATION"

mere eller mindre helt op til dig, og selvom man selvfølgelig kan skabe en nogenlunde menneskelignende skabning, er det sjovere at lave uhyrlige kreationer hvor munde, kløer, hugtænder og andre reservedele går op i en højere enhed. Inden skabningen smides ud i livet, kan man teste den og se, hvordan den bevæger sig og på andre måder opfører sig.

Én ting skal man være opmærksom på, og det er at nogle af delene er låst fra dag ét og først låses op som spillet skrider frem. Ens ypperste kreation, lad det være det mest ele-

gante eller afskyelige, kan altså først realiseres, når spillet har snurret i en tid.

Når ens art er udviklet tilstrækkeligt, skifter spillet karakter. I stedet for at virke som en dyrisk udgave af *The Sims*, handler det nu om at opbygge en civilisation. Det er *SimCity* med

rumvæsener. Her lukker Will Wright også op for godteposen, idet alle bygninger og fartøjer ligeledes kan designes. De grimme væsner kan derfor køre i biler, der er mindst ligeså grimme. Faunaen kan også designes, hvilket betyder, at man kan have en planet af grimme væsner, der fælder grimme træer for at bygge grimme biler. Herligt!

Will Wrights *Spore* tegner til at blive den ultimative sammensmeltning af *Civilization* og *Sims*-genren, og du kan være helt sikker på at vi holde indgående øje med projektet.

# JUICED ELIMINATOR KONKURRENCE

Få gaderæs i lommen med Juiced Eliminator til PSP og fede fælg på dytten.

Lad foden ligge tungt på gaspedalen eller smag asfalten fra dine konkurrenter, der fræser forbi dig. Nu er Juiced endelig kommet på PSP, så du kan vinde de vildeste gaderæs trådløst over vennerne. Du kan gøre det på vej på arbejde, på stranden eller i den lunefulde skygge. Få de mest topgearede biler med i lommen med Juiced Eliminator, der har fået plads til to ny lokaliteter – Chinatown og Angel Raceway – hver med otte unikke baner. Der er blevet plads til otte nye hold og holdchefer, plus otte nye biler med over 100 karosseri-komponenter.

Du kan også gejle din egen bil op med de fede fælg, som vi sætter på højkant med både spillet Juiced Eliminator til PSP, biografbilletter til filmen The Fast And The Furious: Tokyo Drift og meget mere.

## 1. Hvad hedder byen i det oprindelige Juiced?

1: Angel City X: Kansas City 2: New York City

## 2. Hvad kan du miste når du kører et pink-slip løb?

1: Din respekt X: Din kæreste 2: Din bil

## 3. Hvem har lavet Juiced Eliminator?

1: Acclaim X: Piranha Bytes 2: Juice Games

### PRÆMIER:

#### 1. PRÆMIE

- 1 stk. Juiced Eliminator PSP spil
- 1 sæt fælg fra T. Hansen
- 2 stk. Bio billetter til The Fast and the Furious : Tokyo Drift
- 1 stk. The Fast and the Furious : Tokyo Drift CD holder til solskærm
- 1 stk. The Fast and the Furious : Tokyo Drift bil måtte
- 1 stk. The Fast and the Furious : Tokyo Drift bil oplader

#### 2. - 5. PRÆMIE

- 1 stk. Juiced Eliminator PSP spil
- 2 stk. Bio billetter til The Fast and the Furious : Tokyo Drift

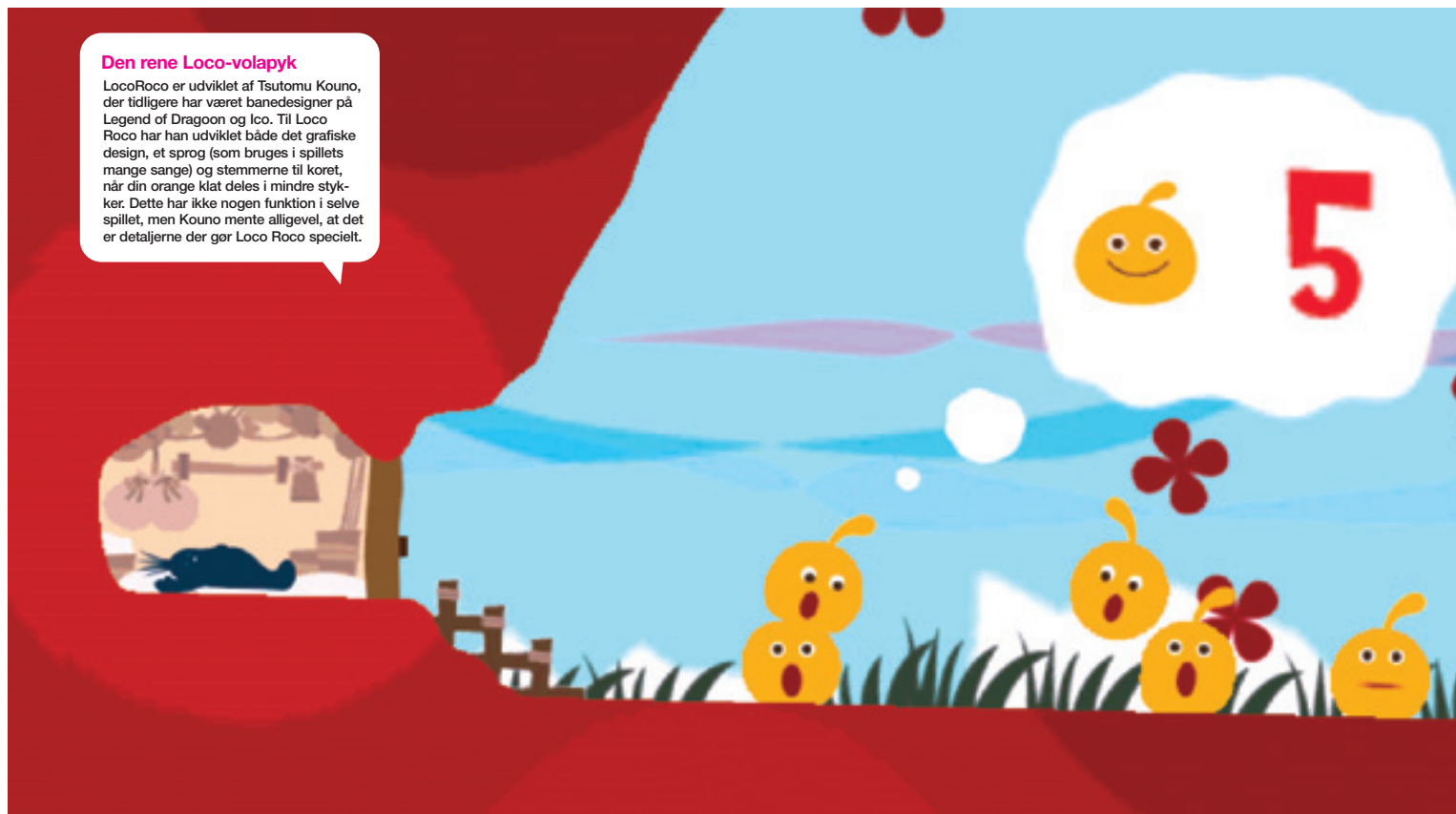
Skriv dine svar ned, besøg herefter [www.gamereactor.net/konkurrencer](http://www.gamereactor.net/konkurrencer) for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.



# Anmeldelser

## Den rene Loco-volapyk

LocoRoco er udviklet af Tsutomu Kouno, der tidligere har været bandedesigner på Legend of Dragoon og Ico. Til Loco Roco har han udviklet både det grafiske design, et sprog (som bruges i spillets mange sange) og stemmerne til koret, når din orange klat deles i mindre stykker. Dette har ikke nogen funktion i selve spillet, men Kouno mente alligevel, at det er detaljerne der gør Loco Roco specielt.



## Loco Roco

Tag med en Loco Roco ud på rullende, pangfarvede eventyr

### Information

**Platform** PSP  
**Udvikler** Sony  
**Udgiver** Sony  
**Genre** Puzzle  
**Udgivelse** 23. juni  
**Antal spillere** 1  
**Anb. Alder** 3 år  
**Testet version** Europa  
**Plus** Intuitiv styring.  
 Fremragende design.  
 Blændende musik.  
 Masser af udfordring.  
**Minus** Til tider frustrerende svært.  
 Indeholder ingen multiplayer-mode.

"Pocaratja am bernee, pocareef tjika darie tree..." synger de små stemmer, mens ekstrem funky guitar og et par klappende hænder ligger rytmesporet. Jeg er på vej hen over en skrigende grøn græsplæne i jagten på blomster, blomster der vil få mig til at blive lige den tand større end jeg allerede er. Med et halvfjøllet smil på læberne, presser jeg skiftevis højre og venstre skulderknop ind for at tippe den verden min Loco Roco, et nærmest uformeligt, men også ekstrem nuttet orange væsen, lever i. Jeg når efter et par hop og en lille trilleetur frem til den røde blomst og æder den grådigt. Pludselig har jeg fordoblet min vægt, og jeg er lidt tættere på at have reddet min hjemverden fra en faretruende sort masse. Ti minutter senere er jeg rundet 18 fundne blomster,

været transporteret gennem slugter, over klippeafsatser og ned gennem smalle rør. Men modsat hvad jeg selv tror, har jeg ikke set alt, hvad Loco Rocos første rør. Spillet opregner min score, håner mig nærmest for ikke at have fundet det hele og presser så mit ego så meget, at jeg trykker restart. Jeg skal nok finde det hele. Fanden stå i det.

Loco Roco er et ekstrem vanedannende puzzle-spil. Intuitivt, ligetil og blødende smukt. Ganske vist er ideen måske ikke helt ny, jeg kan i hvert fald huske at have spillet noget lignende i Yoshi Topsy-Turvy, men hvor Nintendo aldrig rigtig fik skudt raketten af og leverede noget virkelig holdbart, så har Sony ramt midt i dartskiven. Loco Roco tiltaler alle. Min kæreste har spillet det, min ældste søn forelskede sig straks i

det og jeg er selv faldet pladask for de små, overnuttede orange, lyserøde, blå og mange andre farvede Loco Rocos. Og hvorfor ikke? Loco Roco leder ikke efter en undskyldning for at bruge alle PSP'ens knapper, det overdynger dig ikke med undermenuer eller komplekse analoge mekanismer, der skal mestres for overhovedet at komme nogle vegne. Alt det beder dig om er at tippe den verden som væsnerne bor i, enten mod højre eller venstre, resten klarer din lille klat. Fra tid til anden skal du dog dele dig i mindre stykker, så du kan komme ned i små huller eller gennem snedigt udtænkte maskiner, men det er også det længste spillet går i at kræve noget af dig. Og det er netop det, der gør Loco Roco så djævelsk dragende. Alle kan spille det og på hver deres måde.

### Et andet syn

Mit første indtryk var: Sikke en åndssvag ide. Min endelige konklusion er der i mod: Lige så originalt, som det er vanedannende. For selvom Loco Roco er en anelse ensformigt og lidt for enkelt, så er det alligevel ekstrem sjovt. **8/10**  
 \_Petter Engelin



**Udvalgte karakterer. GR Nr. 69**

**Full Spectrum Warrior: TH** 8/10  
Xbox/PS2/PC / THQ

**Heroes of Might & Magic V** 8/10  
PC / Ubisoft

**Dreamfall: The Longest Journey** 8/10  
PC/Xbox / Funcom

**Metroid Prime: Hunters** 8/10  
NDS / Nintendo

**Urban Chaos: Riot Response** 7/10  
Xbox/PS2 / Eidos



**Hitman Blood Money** 7/10  
PS2/Xbox/PC / Eidos

**Ape Escape P** 7/10  
PSP / Sony

**Me & My Katamari** 7/10  
PSP / Namco

**B&W2: Battle of the Gods** 7/10  
PC / EA

**Buzz The Big Quiz** 6/10  
PS2 / Sony



**2006 FIFA World Cup** 6/10  
Xbox/PS2/PC / EA

**Capcom Classics Collection** 5/10  
PSP / Capcom

**Electroplankton** 4/10  
NDS / Nintendo

**Rampage: Total Destruction** 3/10  
PS2/Xbox / Atari

**Dead to Rights: Reckoning** 3/10  
PSP / Namco



**4/10**

Loco Roco starter roligt i grønne omgivelser og med masser af plads til at udfolde sig, men som du kommer gennem banerne, bliver det hurtigt en del sværere. Specielt spillet is-baner kan være djævelsk snedige at tage sig igennem, når underlaget ikke er til at stå fast på.



Selv er jeg en af de der irriterende kompletister, der slet ikke kan lægge hovedet på puden, før selv den mindste ting er fundet, og det gjorde i mere end en uge Loco Roco til et dagligt mareridt – om end et godt et af slagsen. For mens Loco Roco reelt kan gennemføres på en enkelt dag, og stort set bare ved at tippe geleklumpen mod enten højre eller venstre, så er det først når hele landskabet udforskes med millimeters nøjagtighed, at spillets sande væsen viser sig.

Sonys puzzle-perle er fyldt til randen med hemmelige huler, små og nærmest uigennemtrængelige passager, usynlige mure og gemte bonusting. Nogle er endda placeret sådan, at du præcis kan se dem, men ikke har den fjerneste anelse om, hvordan du nogensinde skal få fat i dem. Og når du så lærer nuancerne i styringen og for alvor begynder at hoppe rundt i landskabet, springe fra platform til platform og svinge dig i frodige lianer, så kan du ganske enkelt ikke lægge spillet fra dig igen. Også selvom det til tider er så svært, at du har lyst til at kaste din PSP gennem et stuevindue.

At Loco Rocos billede- og lydside også er en af de stærkeste, jeg er stødt på i årevis, gør kun oplevelsen så meget bedre. Kun en måned efter jeg erklærede branchen krig og krævede

kunstnerne tilbage i spilindustrien, overrasker Loco Roco med et fabelagtigt design af stærke farver, gennemførte karakterdesigns og en nærmest organisk verden i 2D, der med en lækker håndanimation, virker ekstrem overbevisende. Fra de glinsende snelandskaber til de frodige, grønne enge og til de krogede, døde træer og den ildevarslede røde aftenhimmel, er Loco Roco et mindre mesterværk. Musikken er ligeledes et kapitel for sig selv. Det ene øjeblik er lydsporet funky, upbeat og dansabelt, det næste uhyggeligt med klagende skrig og hånlig latter, og kun et par baner senere er det dæmpet, drømmende og nærmest utydeligt. Alle melodier følges til dørs af barnestemmer, der i ren volapyk synger dig gennem opgaverne. Der er tænkt på det hele i Loco Roco, og for fanden hvor jeg elsker det. Sonys PSP har længe manglet noget originalt, noget nyt og det er nu leveret i denne perle. Smukt, vanedannede, chancetagende, ekstremt godt designet og aldeles fremragende. Loco Roco er helt fantastisk.

**Thomas Tanggaard**

**9/10**

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 7  
En absolut nødvendighed til din PSP

# FlatOut 2

## Dødsførelse og lækker fysik i forventet toer

**Platform** Xbox/PS2/PC **Udvikler** Bugbear Entertainment **Udgiver** Empire Interactive **Genre** Driving  
**Udvides** Ude nu **Antal spillere** 1-8 (1-6 PS2) **Testet version** Xbox, PAL **Anb. Alder** 12 år

En malerisk smuk, men kølig sommeraften som denne indbyder til indendørsaktiviteter, foran fjernkassen eller henslængt i lænestolen med en god bog. Livsnærværende typer kunne føle sig inspireret til at finde kameraet frem og tage et billede af moder jords eget kunstværk. Men ikke mig. Jeg har valgt en anden form for kunstnerisk udfoldelse – dødsræs på mennesketomme, amerikanske landeveje.

Og det ser ud til, at mine vinderchancer er gode, for mens de to forreste har travlt med at køre hinanden af banen, pløjer chaufføren umiddelbart foran mig stakit, havestole og bygningsbærende stolper ned, med en promise på den forkerte side af to. Jeg smågriner ved udsigten til en let sejr, men må finde en mere alvorlig grimasse frem, da det går op for mig, at det ikke er modstandernes hasarderede kørsel, men min flinkeskoleattitude, der er latterlig. Jo mere jeg smadrer, og jo længere flyvehop jeg udfører, jo mere nitropower belønnes jeg med, og selvom turneringsvinderen scorer en net kontantpræmie, er det lige så indbringende at brage ind i sine rivaler, helst så hårdt som muligt.

Nok har branchen allerede tærsket langhalm på konceptet, og selvom FlatOut 2's bilfysik og fysiksystem har mere at bryste sig af end mange andre spil i genren, og det faktisk, at der er bilklasser og events, som primært indbyder til ræs, så er det ikke simulatorentusiasten, der er kælet for her. Til gengæld har Bugbears opfølger en vildskab, intensitet og energi, jeg ikke kan undgå at blive revet med af. Hvis

Kratos har brug for et karriereskift, kan han med fordel krydse Atlanten og få en snak med Bugbear. Han ville føle sig godt tilpas på landevejen, elske at høvle gennem indkøbscentre, lader og drivhuse og være på hjemmebane i destruction derby-arenaen, hvor netop skånselsløshed og lysten til se de konkurrerende biler gå op i røg, er vigtigere end noget andet.

Han ville dog få brug for en anden kører, for han ville nægte at udsætte sig for minispillenes lemlæstelse. Her må køreren finde sig i at blive slynget ud af førerhuset og agere bl.a. bowlingkugle, skihopper, basketball, fodbold eller dartpil. Ja, sådan kan et bilspil også tage sig ud. Det er befriende, men kræver, at du kan se det morsomme i skodesløs kørsel og vanvittige kollisioner, og ikke har noget imod at snyde, så vandet driver af dig. Glem alvoren, og nyd tilværelsen som tikkende bombe på fire hjul. Ellers vil spillet bare være spild af din tid og penge.

**Henrik Bach**

**7/10**

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7  
Smid fornuften overbord, og kør sindssygt



Nøjagtig som det var tilfældet med Bugbears første spil, så indeholder FlatOut 2 et lækkert fysiksystem, masser af specielle og ret sjove ræs og et væld af helt vanvittige sammenstød og dueller.



### Hvem vil du være?

Der er otte skill masteries i Titan Quest og ud af disse otte, kan du som spiller vælge to. Dermed er spillets system langt mere fleksibelt end andre og du vil derfor kunne skabe en tyv med magi, en kriger med kæledyr eller en healer der også er en mester tyv.

## Titan Quest

Diablo får kam til håret, når Ironlore udforsker det gamle Grækenland

### Information

**Platform** PC

**Udvikler** Iron Lore

**Udgiver** THQ

**Genre** Action RPG

**Udgives** 30. juni

**Antal spillere** 1-4

**Anb. Alder** 12 år

**Testet version** Guld

**Plus** Lækre forfriskninger til en stagneret genre.

Fantastisk flot grafik. Fængende gameplay.

**Minus** Ikke stor nok forskel figurklasserne imellem. Mangler lidt balance. Kræver en meget stærk PC.

Jeg hader at vær afhængig af andre mennesker, specielt når det kommer til den stadig dalende tid, jeg har til at fordybe mig i de mange spilverdner jobbet som anmelder, månedligt kræver. Jeg er ikke i tvivl om, at nogle af de mest episke spilmomenter i min spildagbog, er skrevet efter massive krige mod andre menneskelige spillere i Advanced Warfighter, eller koordinerede angreb i World of Warcraft, men ventetiden kunne jeg være foruden.

For megen blærerøvs-mentalitet, ligegyldig sniksnak og generel spildtid betyder, at jeg oftest hurtigt trykker på Escape-knappen nok gange, til igen at bringe mig ud i Windows. Men heri findes et mindre paradoks, for mens størstedelen af spilverdenen drager samlet mod Blizzards online epos, savner jeg dengang, hvor jeg kunne slagte oceaner af monstre uden at behøve hjælpen fra andre - dengang hvor Diablo II var kongen. Titan Quest har den sidste tid været løsningen på mit

paradoks, og står du i samme situation er chancerne store for, at dette også vil være løsningen du har ledt efter.

I en branche fuld af kloner og deciderede kopiproducter, siger det for alvor noget om talenterne hos Blizzard, at ingen siden lanceringen af Diablo II har været i stand til at lave et spil, der tilnærmelsesvis var ligeså godt. Spillet, der solgte millioner af eksemplarer, var et skinnende eksempel på, hvordan konceptet ikke nødvendigvis behøver at være særlig stærkt, hvis man har de rette mennesker til at udføre det. Netop talentet og tilfredsheden ved blot at ville være en klon, synes at være, hvad der siden hen har ladet de mange kloner glide i glemmebogen, og samtidig hvad der adskiller Titan Quest fra alle de andre.

Som selvdøbt kvinde eller mand træder du ind i en verden, der i stedet for blot at kopiere universet fra Ringenes Herre, har draget sin inspiration fra legenderne fra det gamle Ægypten,

Grækenland og andre, i spilsammenhæng, udforskede kilder. Verdnerne spredt sig over farvefulde skove, sandede ørkner, dunkle huler og meget mere, og formår i modsætning til hvad der før er set, at kombinere flere forskellige scenarier i hver verden. Dette betyder at jeg endelig slipper for den slaviske tilgang til banedesign, hvor en verden primært er udgjort af huler, mens en anden er baseret på ørkner og en tredje på grønne skove.

Der er stadig blevet brugt et overordnet tema for hver verden, men det åbne grafiske design betyder, at det pludselig bliver langt sjovere og mere spændende at udforske hver en lille hule og kløft i spillets massive baner.

Præcis ligesom alle sine forgængere, er også Titan Quest mere eller mindre en opdateret version af det gamle Gauntlet, og størstedelen af oplevelsen består derfor også i udryddelsen af utallige typer af forskellige fjender, der altid synes at være i massivt overtal. Jagten

### Et andet syn

Titan Quest er Diablo i nye klæder, det kan Iron Lore ikke rigtig skjule, men de har skabt et lækkert, stort og meget dybt action RPG, der med et helt nyt karaktersystem, masser af forskellige skills og våben, samt en stort udvalg af fjender, virkelig er værd at begrave sig i et par uger. **8/10**

**Thomas Tanggaard**



I Titan Quest kan du både finde Relics og Charms. Relics er små stykker af et våben eller en genstand som en gud har rørt ved, mens Charms, er en slags lykkeamuletter fra dyr, der har magiske egenskaber. Et godt tiltag.



Som spiller rejser du ikke bare rundt i Grækenland, men faktisk i hele middelhavsområdet og Asien. Glæd dig til steder som den kinesiske mur, Knossos labyrint og de hængende haver i Babylon.

på nyt og bedre udstyr er en af de største drivkræfter for hele tiden lige at skulle spille lidt mere, og her har folkene hos Ironlore igen lavet en lille, men tiltrængt forbedring. Alt efter hvordan fjenderne er bevæbnet, vil de efter at være blevet besejret oftest tabe den økse eller det sværd, de få sekunder tidligere prøvede at slå dig ihjel med, og dette våben er herefter til fri afbenyttelse. Selvom det ikke sker altid, er det en bemærkelsesværdig måde at undgå den stemningsdræber, det var at dræbe en flok myg eller lignende i Diablo, der efterfølgende tabte en gylden rustning. Ydermere giver det endnu et pift til gameplayet, decideret at jage specifikke fjender, fordi de bærer et stykke fortryllende udstyr, som du må have fat i. Jeg kan godt med det samme sige, at timer er forsvundet, mens jeg jagtede endnu et stykke udstyr ned til min eventyrer.

Hvor jagten på det perfekte udstyr udgør en del af det fængende gameplay, er det de konstante kampe og udfordringen af din figur, der fuldender gameplay-lagkagen, og her er der igen lækre nyheder i vente. Hvor du tidligere har måttet beslutte dig for livet som troldmand, kriger, amazone eller lignende, har teamet bag Titan Quest ladet sig inspirere af Guild Wars omskrivning af regelbogen, og det er således muligt at kombinere to vidt forskellige klasser. Dette betyder, at du nu både kan være god i nærkamp, samtidig med at du stadig kan udrydde

modstanderne på afstand med magiske besværgelser. Systemet giver uanede muligheder for at lave figurer, der er langt mindre skabelonskåret, og således lader dig spille, som du har lyst, frem for, hvordan udvikleren gerne så det ske. Desværre er det ikke lykkedes at skabe helt stor nok adspredelse mellem nogen af de forskellige evner, og enkelte figurkombinationer synes markant stærkere end andre.

Det, Titan Quest i fremtiden bør blive husket for, er ikke den formidable grafik, der leverer flotte og brugbare effekter på stribe. Det er heller ikke klasse-systemet, der lader dig vælge to forskellige klasser, og ej heller måden hvorpå det kan spotte fjendernes individuelle udstyr.

I stedet bør det huskes for at være det første seriøse bud på en arvtager til en længe siddende konge, der med tiltrængte forbedringer og visionen om at være mere end en bleg kopi, er det tætteste nogen endnu er kommet. Med et par mindre, men alligevel betydningsfulde fejl kan det diskuteres, hvorvidt en ny konge har sat sig på tronen, men har du lyst til endnu engang at drage på monsterjagt, uden at skulle vente på de nærmeste venner, bør du bruge pengene på Titan Quest.

**Thomas Nielsen**

**8/10**

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Djævelens nye dødsfjende er født

# New Super Mario Bros.

## Verdens største spilikon er i absolut topform

Platform Nintendo DS Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Platform  
Udgives 30. juni Antal spillere 1-2 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

Med et enkelt tryk på powerknappen og et klik på skærmen, byder Kyoto-giganten med en overlegen sikkerhed og imponerende afholdenhed, alle velkommen til hvor det hele startede. Det føles næsten som at finde den store eventyrbog med alle de gode historier frem igen, og der går ikke mange sekunder før Princess Peach endnu engang er blevet kidnappet af Bowser. Jeg føler næsten at Mario lader det ske, fordi også han endelig har set sit snit til at vende tilbage til platformgenren. Det velkendte verdenskort, hvorfra hver bane skal låses op, gør endnu engang sin entré, og pludselig synes alt igen ved det gamle.

Ikke alt er dog helt ved det gamle, og noget af det første du lægger mærke til, er at alt nu er optegnet med polygoner, som ellers normalt plejer at være grund til at give den gas med detaljerede 3D-verdener. Der er dog ingen grund til panik, for spillet foregår stadig på et 2D-plan, og banerne besejres stadig ved for det meste at løbe fra

venstre mod højre.

Det der gør dette New Super Mario Bros. den lille tand bedre end konkurrenterne er ikke en overlegen teknik - selvom spillet uden tvivl hører til sig til de mest imponerende på konsollen - eller et nyt game-play twist, men i ganske almindelighed det, at det er et Mario-spil lavet af Nintendo. Her er ikke tale om nostalgipoint eller rosenrøde minder om dengang alt var bedre, men i stedet om en udvikler, der i den grad har mestret sin kundskab og kender sit publikum. Som fan har jeg digitale sommerfugle i maven, hver gang jeg styrer Mario ud i skæbnsvangre situationer, og som gameplay-fanatiker, smiler jeg, hver gang Nintendo legende demonstrerer deres overlegenhed. Det eneste jeg reelt har ærgret mig over, har været, at jeg ikke har haft mulighed for at gemme spillet efter hver bane, men i stedet har været nødsaget til at bruge maskinens dvalefunktion. Selv dette klares dog med charme, og hver gang man klapper konsollen sammen, når Mario lige at sige "Goodbye", samtidigt med at man hilser velkommen med et "Maaario" når man genoptager spillet - enkelt men uimodståeligt.

Dette kan meget vel blive din bedste oplevelse med din Nintendo DS indtil videre, og den eneste grund til at jeg endnu er en smule i tvivl, er at maskinen i den grad er blevet begavet med ultra-stærke titler på det sidste. Der kan dog ikke være nogen tvivl om, at dette er en titel, som alle ejere af konsollen bør tage et nærmere kig på.

**Thomas Nielsen**

**9/10**

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Gennemført, lækkert og aldeles sjovt



Mario vender tilbage til sin oprindelse, men uden at virke hverken gammeldags eller pladdernostalgisk.

## Syphon Filter: Dark Mirror

Sonys superspion presser sig ned i lommen

Platform PSP Udvikler Sony Bend Udgiver Sony Genre Action/stealth  
Udgivelse 28. juni Antal spillere 1-8 Testet version Europa Anb. alder 16 år



En kemifabrik i Alaska er blevet angrebet af terrorister, og hvem sender man? Naturligvis agenten Gabe Logan, der engang for længe siden forhindrede superterroristen Erich Rhoemer i at udløse tredje verdenskrig ved hjælp af virusen Syphon Filter. Og hold godt fast, for det bliver lidt af en rutschetur!

Gabe Logan kan næsten siges at være i familie med MGS-seriens Solid Snake. De taler begge med macho-stemmer, de har fingrene i lækkert grej og de bliver næsten altid narret af en højere autoritet. Mens Snake indtil videre har haft travlt med at spille kort i Metal Gear Acid, ser det helt anderledes ud med Gabe. Han byder nemlig op til en gang tango af den sundhedsskadelige, brandfarlige og blyholdige slags. PSP'en er ikke så veludrustet som sin storebror. Her tænker jeg især på mængden af knapper. Den mest markante forskel er vel, at PS2 har to analoge styrepinde og PSP kun en lille gajol-agtig tingest. Dermed kunne man godt smide håndklædet i ringen og opgive alle tanker om at lave et "rigtigt" Syphon Filter. Sådant er det heldigvis ikke gået, og Dark Mirror gør det bedste, det kan med de forhåndenværende materialer. Symbolknapperne fungerer derfor som den manglende analoge styrepind, og mens det ganske vist kræver tilvænning, så fungerer det.

Samtidig viser PSP'en, at den grafisk sagtens kan formidle Syphon Filter på en tilfredsstillende måde. Ild bølger legende hen over widescreen-skærmen, røg stiger til vejrs og eksplosioner slynger folk rundt, som var de kludedukker. Dark Mirror byder på en

fin blanding af hæsblæsende action og stealth. Her betyder action ikke bare voldsomme ildkampe, men også eskortering af civile, indsamling af objekter og endda gåder. Disse handler mest om at finde en kontakt ved hjælp af Gabes fikse briller, men de giver et godt afbræk fra de ellers fine actionsekvenser. Gabes briller har forskellige indstillinger, hvoraf to af dem er gamle kendinge som natsyn og infrarød. Begge ret nyttige, men de formår ikke at slå de såkaldte EDSU-briller, der får alle nyttige dimser og kontakter til at lyse.

Actionsekvenserne er måske de mest markante, og blandt de fineste på PSP hidtil. På denne slagmark lever pacifister ikke længe, og det samme gælder folk med et galoperende Rambo-kompleks. Det der bliver belønnet er den rette blanding af forsigtighed, viden om at stoppe mens legen er god, og naturligvis en god portion ildkraft. Sidstnævnte leveres blandt andet af en ganske elegant riffel, der både kan skyde med små bomber, giftgas og elektriske ladninger.

Syphon Filter: Dark Mirror er ganske enkelt det bedste actionspil på PSP til dato. Det er en rutschebanetur af højeste karat, og med en glimrende multiplayerdel og grund til at vende tilbage, er der absolut intet, der burde forhindre Dark Mirror i at være en del af samlingen.

**Asmus Neergaard**

### 8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 8  
Hæsblæsende og solid håndholdt action

## MotoGP '06

Find din læderdragt frem til flere tohjulede ræs

Platform Xbox 360 Udvikler Climax Udgiver THQ Genre Driving  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-20 Testet version PAL Anb. alder 3 år

De fleste ville nok være fristet til at tro, at et racingspil med motorcykler, ikke vil være så markant anderledes fra de firehjulede kollegaer, men så ville de tage grueligt fejl. Det er en ganske anden oplevelse at sidde på en motorcykel end foran rattet på en bil, også selvom denne følelse skal formidles gennem kontrollayout. Det kræver bestemt noget tilvænning at få det kraftfulde bæst til at makke ret, men grundet det velfungerende kontrollayout, som adlød mit mindste vink, så gik der ikke længe, før jeg nærmest lå vandret i de skarpe sving. MotoGP er en, udover de færre hjul markant mere virkelighedstro oplevelse, hvor tyngdekraften øjeblikkelig straffer dig, hvis du drejer for uterligt eller strejfer en bande. Er du derfor ikke så meget for at bremse og indøve teknik, så skal du nok se efter andre asfaltveje.

Det mest oplagte er at kaste sig ud i career mode. Du starter ud i Grand Prix-klassen, men kan senere forlyste dig med de såkaldte Extreme-klasser, som er 600cc, 1000cc og 1200cc – så der er altså tale om nogle heftige motordrøn i de klassetriner.

Desuden kan det virkelig anbefales at bruge Xbox Live, når du går i gang med spillet. Ikke alene er der en lang række meget velintegrerede multiplayer-muligheder i det, men faktisk er career mode ligeså muligt at spille online. Det foregår ved at du, i stedet for at spille mod computerstyrede modstandere gennem din karriere, teamer op mod andre spillere verden over (eller i hvert fald fra Europa).

Det virker utrolig godt, og du vil sikkert blive så glad for det i længden, at offline-kørsel vil blive en saga blot. Med det sagt har Climax dog brygget en ganske hæderlig AI sammen, som nok skal give dig kamp til stregen på de sværere trin, men det er nu engang ikke nogen hæderlig substitut for menneskelige modstandere, desværre.

Banerne strækker sig over en lang række lande, hvor blandt andet Japan, USA, Spanien og mange flere, er på plakaten. Xbox 360'eren bliver teknisk set brugt godt, og de visuelle og lyd-mæssige fronter smelter sammen til en vellykket, fartdreven motorcykeloplevelse. Hvad der dog virkelig gør spillet glimrende, er blot de gode sansendeindringer, men det er i særdeleshed den velfungerende styring, som giver dig kontrol til fingerspidserne. Muligheden for at veksle mellem for- og bagbremsen fungerer super godt, og med den analoge styrepind kan du variere meget præcist, hvor hårdt motorcyklen skal bremse og accelerere.

Spillets store svaghed er faktisk det der sker udenfor banen, nemlig load-tiden. Hvis du synes at Project Gotham Racing tager lang tid at load, så bare vent til du sidder spændt og venter på, at komme til at køre i MotoGP 06. Taget i betragtning af, hvor godt Climax formår at udnytte de grafiske kræfter, så kunne de med held trimme lidt af loadtiderne, fordi de er virkelig neglebiden lange. Ydermere kan soundtracket godt blive lidt trættende, især det du hører under de foromtalt lange loadtider. Alligevel: Søger du lidt variation på asfalten, så vil MotoGP 06 bestemt være noget for dig. Benzinen i mit blod klagede i hvert fald ikke en eneste gang.

**Steen Marquard**

### 8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Hurtigt, flot og ganske omfattende



Farten er høj, landskabet nærmest uendeligt og styringen bundsolid. MotoGP 06 er lige så godt som Climax sidste motorcykelspil på Xbox, og er med de flotte visuelle side, virkelig værd at kaste sig over.

# Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Genoplev GT's baner fra ryggen af en motorcykel

Platform PS2 Udvikler Polyphony Digital Udgiver Sony Genre Driving  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. alder 3 år



Grafik er Tourist Trophy lige så imponerende som Gran Turismo 4, men det er forenklet, bruger de samme baner og har en masse fyld, der reelt ikke kan bruges til noget i den store sammenhæng. Desværre.

Lad os få det på plads med det samme: Tourist Trophy er lavet af Gran Turismo-veteranen Polyphony Digital, og er reelt en klon af den storsælgende simulationsserie. Fratræk biler og "driving", og tilføj motorcykler og "riding", så har du omregningsmodellen for, hvordan GT bliver til TT. Selv titlernes initialer minder skræmmende meget om hinanden. En diskussion om, hvorvidt Sony forsøger at score kassen på et letkøbt koncept, ville dø efter 30 sekunder, om den så blev ført på baggrund af de mest banebrydende, akademiske analysemodeller, der elsker at komplicere noget så simpelt som sammenhængen mellem medarbejdertilfredshed og produktivitet. Jeg er pragmatiker og har aldrig haft den store fidus til modeller.

Tourist Trophy har Gran Turismos baner, menuer, interface, køreprover, lyde m.m. Det er det mindst unikke spil i lange tider, og mange vil sikkert have svært ved at betale fuld pris for et spil, der ikke gør noget som helst for at skjule, at det er en udvidelse, mere end et selvstændigt spil. Du skal dog ikke have slidt mange millimeter af gummiringene for at se, at TT ikke bare ligner GT, men også har sin firhulede storebrors kvalitet. Bag den slet skjulte selvplagiering hviler en solid kørefysik, der i modsætning til de andre mc-spil, jeg gennem årene har spillet, gør køreoplevelsen mere sammenhængende og organisk. Væk er stivheden og staccato-kørslen, som træder så tydeligt frem i Nancos licenserede MotoGP-serie, når den sammenlignes med Tourist Trophy.

Væk er også de mange modstandere, for Polyphony har ikke kunnet presse grafikmotoren til at trække mere

end højst fire kørere, hvilket ikke undrer synderligt set i lyset af den høje grafiske kvalitet, men alligevel tapper asfalt-opgørene for den intensitet, de kunne have haft. Men intet er så slemt, at det ikke er godt for noget. Hvis de øvrige modstandere havde tacklet banerne lige så kørelinjedisiplineret og fantasiløst, som dem du møder på spillets 37 baner – og der er ingen grobund for at tro andet – ville det være endt i kaos og alligevel have følt ensomt. Den eneste reelle modstander er banerne, som skal gribes an på en ganske anden facon end i GT.

En af mine anker ved GT4 var den manglende nytænkning. Serien træder vande, og derfor er det svært at blive tændt på endnu flere køreprover. Lige som at Photo Mode er vendt tilbage, kan jeg ikke undgå at få tanken, at køreproverne bare fulgte med som det tynde øl. En kort tutorial havde været mere end rigeligt. At bruge energi på at lave køreprover til fire kørekort, synes underligt, når de ressourcer kunne have været brugt så meget bedre. Tourist Trophy er ikke kun en klon – det er en forenklet klon. Der er langt mindre indhold end i Gran Turismo, både hvad angår motorcykler, løbstyper og race events. Spillet har ikke GT's universelle tiltrækningskraft og appellerer ikke nødvendigvis til samme publikum, men det har fået mine øjne op for motorcykelsporten, en opgave andre spil i genre, ikke har kunnet løfte.

**Henrik Bach**

**7/10**

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 6  
Gran Turismos tohulede lillebror

# Street Fighter Alpha Antology

En legendarisk gadekæmper sendes til tælling

Platform PS2 Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Fighting Udgivelse 6. juni  
Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 12 år



Af de udbudte spil denne samling indeholder, er der ingen tvivl om, at det primært vil være mellem Alpha 2 Gold og Alpha 3 valget står, hvis vennerne er ovre til en gang kærkommen kamp på 2D-plan. Uden vennerne venter der dog en flad oplevelse, som samtidig skal vise sig at være opsamlingens akilleshæl. Problemet med denne samling ligger nemlig ikke i spiludbudet, men i den selektive sparsommelighed, der er gået i sammensætningen, så der efterfølgende vil være mulighed for flere opsamlinger. Det står ganske klart, at Capcom ikke har orket at bruge mange kræfter på nyt indhold, og derfor vil jeg ligeledes her kvittere med en oprems-

ning fra en af mine snart to år gamle anmeldelser, der dog passer skræmmende godt på denne "nye" titel: "Det er svært at finde ud af, om Capcom med denne opsamling, siger farvel til en klassiker, eller blot efterlever mange fans drøm med en lækker samling af serien. Blot det, at udvikleren i sin tid formåede at udvikle fem forskellige variationer af spillet, siger vel lidt om, hvor hårdt serien blev malket."

**Thomas Nielsen**

**5/10**

Grafik 5 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhed 6  
For lidt, for sent. Capcom, stop så.

# Super Monkey Ball Adventure

Primater i glaskugler og en tyndbenet historie

Platform PS2/GC Udvikler Travellers Tales Udgiver Sega Genre Puzzle/Adventure  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-4 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 3 år

Du tager et velkendt puzzle-koncept, der går ud på at trille en kugle med en abe inden i – en Monkey Ball – gennem forhindringer fra punkt A til punkt B. Vær varsom med at sætte farten for meget i vejret, for det er ikke helt nemt at bremse. Går det for stærkt, triller kuglen simpelthen i afgrunden, så på mange måder ligner spillet det klassiske Brio-labyrintspil i træ.

Du placerer derefter løjerne i fem enorme, åbne 3D-landskaber. Din figur kan snakke med andre aber, løse opgaver for dem, samle bananer og i det hele taget udforske omgivelserne både vandret og lodret. Handlingen i Super Monkey Ball Adventure kandiderer ikke just til Nobelprisen i litteratur, men den binder alligevel landskaber, figurer, minispil og klassiske Monkey Ball-puzzles ganske underholdende sammen. ABERNES skingre ordløse pludren er til gengæld ved at drive mig til vanvid. Sammen med den syntetiske og meget lidt varierede underlægningsmusik, ender den lyd-mæssige oplevelse med at være lige så charmerende, som

at ridse en tallerken med en gaffel.

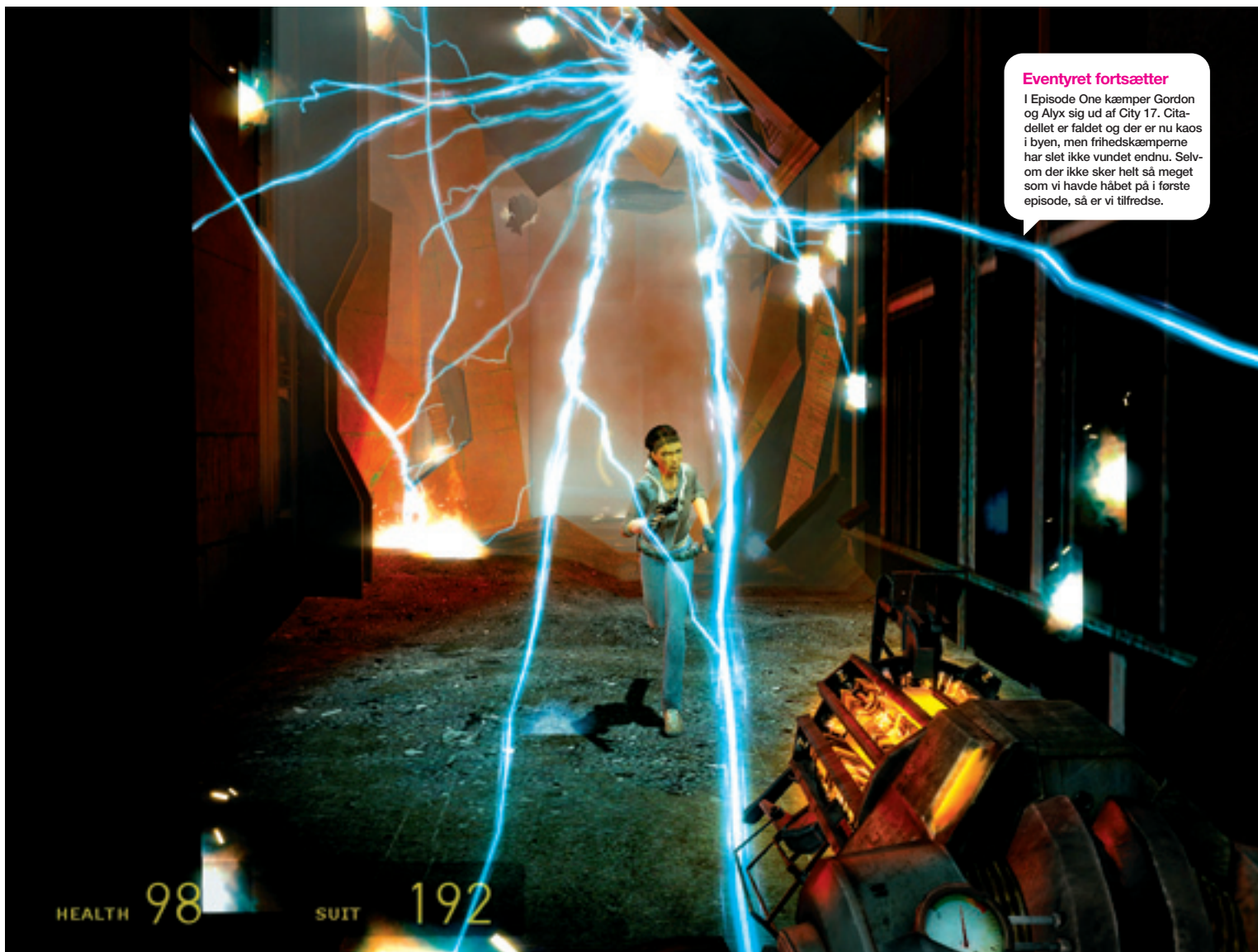
Værst af alt er nok skiftet til eventyrspil. Hvor de to første Monkey Ball-spil var deciderede puzzle-oplevelser, så har aberne ikke så meget at gøre i et historiebasert univers – og det trækker ned. Det bliver ganske enkelt en tand for kedeligt og uden dybde i plottet, er du hensat til at hygge dig med minispillene i stedet.

**Carsten Skov Teisen**

**6/10**

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 4 Holdbarhed 5  
Flere festløjer uden den store innovation





### Eventyret fortsætter

I Episode One kæmper Gordon og Alyx sig ud af City 17. Cita-dellet er faldet og der er nu kaos i byen, men frihedskæmperne har slet ikke vundet endnu. Selvom der ikke sker helt så meget som vi havde håbet på i første episode, så er vi tilfredse.

## Half-Life 2: Episode One

Gordon og Alyx kæmper sig ud af City 17 med combine-soldater i hælene

### Information

**Platform** PC

**Udvikler** Valve

**Udgiver** EA/Valve

**Genre** Action

**Udgivelse** Ude nu

**Antal spillere** 1

**Anb. Alder** 18 år

**Testet version** Steam

**Plus** Lækker grafik. God

AI hos Alyx. Solide stemmer. God fortællelse af historien fra Half-Life 2.

**Minus** Lidt for kort oplevelse. Intet nyt til multiplayer-folket.

Hvad skulle indbyggerne i City 17 dog gøre uden den gode, gamle Gordon Freeman? Sidst jeg tog rollen som den ufrivillige helt med brækjernet, sluttede eventyret alt for brat og jeg sad blot og holdte vejret i en forventning om mere. Jeg taler naturligvis om Half-Life 2, forrige års mastodonthit, som bød på det ypperste indenfor gameplay og teknologisk formåen. Da jeg var færdig med spillet, havde jeg det præcist, som når man har læst en rigtig god bog - jeg var ked af at det var overstået. Heldigvis skal jeg ikke længere sidde og være ked af det, for Episode One er blot den første titel ud af tre planlagte udvidelser. Og udvidelse skal tages helt bogstaveligt, da hvert kapitel fortsætter Gordons eventyr i bedste "to be continued"-stil.

Episode One's drivende kraft, rent historiemæssigt, er at slippe levende ud af City 17, som stadig hærages af zombier og udenjordisk skravl. Du indtager indlysende nok, igen rollen som Hr. Freeman, som med umådelig

vedholdenhed, igen gør livet surt for besættelsesmagten. I HL2 var det hovedsageligt på egen hånd det løb af stablen, hvor mange af jer sikkert husker de lange passager mellem mødet med ens frænder. Denne gang skal du dog aldrig føle dig alene igen. Alyx, den hjertevarme datter af den etbenede Dr. Eli Vance, følger dig nemlig gennem tykt og tyndt. Ikke alene er hun altid lige i nærheden og giver tiltænget selskab, men hun slår også en proper næve mod de fjender, som kommer lidt for tæt på. Skuespillet og stemmen er helt i top, og jeg følte mig hele tiden drevet til, at passe på min gode virtuelle veninde. Desværre så jeg ikke meget til de andre velkendte ansigter, men det rodes der forhåbentlig bod på i de næste kapitler.

Faktisk er der meget få nyheder under solen i denne omgang. Det kunne måske lyde som en negativ ting, men set i lyset af det blændende gameplay fra Half-Life 2, er mere af samme skuffe, ikke at kimse af. Det er da også svært

ikke at holde af den glimrende afveksling mellem underfundige puzzles og heftig action, men faktisk er der en hel del episoder, som blander de to elementer. Jeg husker især en scene med de frustrerende antlions, som er forvoksede fårekylinger med en ond agenda, som kryber op af særlige huller i jorden. For at kunne begive mig videre, måtte jeg først blokere alle området's tre antlionhuller med et stort objekt, for at stoppe deres fremmarch. I bedste HL2-ånd var det oplagt at bruge antigrav-geværet og dække hullerne over med biler, men det var ikke helt let at komme til dem, og samtidig angreb de fordømte antlions mig på helt utrættelig vis. Det er godt nok noget som får pulsen op på selv en forholdsvis ung anmelder som mig, men for pokker, hvor er det underholdende.

Nu skal det ikke blot lyde som om, at det hele kun er en genopførelse fra Valves side, der er til alt held nogle nye initiativer i bagagen. Normalt finder jeg det yderst uinteressant at tale om

### Et andet syn

Glem fysikken, glem grafikken og teknikken. For mit vedkommende, så har det altid været historien og universet, der har gjort HL-serien så fremragende, og det falmer en smule med Episode One, der ikke rigtig kommer nogle steder plotmæssigt, men til gengæld igen imponerer med en solid motor og flotte effekter. **8/10**

—Thomas Tanggaard



Der er ingen køretræningssekvenser i Episode One. Alt foregår til fods med et lækkert våben klistret til hånden. Glæd dig til til igen at skulle lege med tyngdekraften og nyd spillets helt nye og flotte HDR-lightning.

konkrete teknologier, men jeg er meget imponeret over understøttelsen af high dynamic range lighting (HDR-lighting). Det er noget som er blevet hypet meget forinden udgivelsen, men de mange løfter om mere indlevelse og fantastiske visuelle effekter, bliver minsandten indfriet. Jeg kunne næsten mærke, hvordan solen bagte ned på mit ansigt i skæret af de imponerende miljøer. HDR blev faktisk brugt i ekstra-banen, Lost Coast, som kunne hentes via Steam-tjenesten i oktober, men det er her i Episode One, at teknologien for alvor får lov til at flekse med musklerne. Og bare rolig, foruden de forbedrede lyseffekter er der stadig tale om en billed- og lydside i særklasse.

City 17 ligner meget sig selv, og Gordon og Alyx får lov til at flygte af sted i undergrunden, i snævre gange og endda på hustagene. Især i undergrunden, hvor det eneste sparsomme lys er ens lommelygte og nogle få nødblus, er meget stemningsfuld. Igen formår Valve at blande stemningsbilleder, da spillet rummer alt lige fra øjeblikke a la Resident Evil, over til ren action, hvor fingeren skal klemmes hårdt ind på aftrækkeren. Der er jo intet som at plukke et par stavrende zombier med en shotgun. Apropos zombier, så er der faktisk et enkelt nyt tiltag på fjendesiden, nemlig en zombie. Ikke overraskende er det en combine-soldat i zombieform, og de er en del grummere end den gængse slags. Udover at massakrere diverse arvefjender, er der som sagt også en lang række puzzles i vente. Her er det opfindsomhed fra

udviklernes hånd, der præger landskabet, når du udsættes for alskens forhindringer, som kun kan overvindes med list. Jeg behøver sikkert dårligt nævne, at der igen skal leges med tyngdekraften og deslige for at komme videre, et element som også blev meget brugt i HL2 – og ligeså med stor succes.

Et absolut skuffende element ved Episode One er den meget korte holdbarhed. Herligheden vil for de fleste været overstået på en 5-6 timer, og det er igen med en slutning, hvor du vil sidde og tigge efter mere. Holdbarheden skal dog ses i lyset af prisen, som blot er på små 20 dollars, cirka 120 kroner, samt at hele konceptet med trilogien bygger over tre forholdsvis korte kapitler. Desuden skal det nævnes, at Episode One er et såkaldt standalone-spil, dvs. du ikke behøver at have gennemført Half-Life 2 for at spille det – selvom du i høj grad skylder dig selv oplevelsen, hvis det ikke er tilfældet. Desuden er det ikke den sædvanlige: større pistoler, nye fjender og flere baner-udvidelse som vi er blevet vant til, men en fortsættelse af historien, og det kan givetvis også skuffe nogle derude, i hvert fald dem, der ikke i første omgang lagde meget vægt i historien. Jeg glæder mig dog til næste kapitel i trilogien.

**Steen Marquard**

**9/10**

Grafik 10 Gameplay 9 Lyd 10 Holdbarhed 6 Smukt, hæslblæsende og ekstrem lækkert

# Brain Training

## Sæt de små grå i omdrejninger med en DS

Platform NDS Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Puzzle Udgives Ude nu Antal spillere 1 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

Menneskeheden generelt har meget svært ved at indse fejl hos sig selv. Især intellektet er et ømt område. Hvem ville måske nogensinde indrømme, at vedkommende var en idiot? Nintendo har her et "spil" hvis formål er at træne hjernen op. Har du ikke brug for det, siger du? Så lad mig spørge om en ting: Hvad fik du til frokost i forgårs?

Den japanske hjerneforsker Dr. Ryuta Kawashima mener, at hjernen ligesom kroppen har virkelig godt af daglig motion. Brain Training er lavet til netop at træne den grå masse, der befinder sig mellem ørene på folk. Ryutas svævende ansigt guider dig igennem opgaverne, kommer med opmuntrende bemærkninger og holder styr på hjerneformen. Jeg mente egentlig ikke at min hjerne havde brug for motion. Efter ti minutter i selskab med Brain Training blev denne selvtilid skudt ned som en influenzaramt musvåge. Min hjernes alder var på 65. Lad mig forklare: Ifølge Kawashimasans teori er en hjerne på 20 år det absolut bedste. Jo højere alder, jo mere bøvet er du kort sagt. Min hjerne er altså 45 år mindre kvik end en hjerne i fin form. Ikke ligefrem en dejlig måde at begynde en weekend på.

Heldigvis så det ikke så sort ud alligevel. Allerede dagen efter forbedrede jeg min hjernealder med 20 år, så jeg mentalt set nu "kun" var 45 år. I skrivende stund er jeg 35 år gammel, og håber at jeg om et stykke tid kan komme ned i tyverne. Hvordan måler Brain Training hjernens alder? Ved hjælp af tre forholdsvis enkle tests, der skal klares på tid, kan spillet udregne, hvor kvik du er. Prøverne kan eksempelvis være at memorere så mange ord som muligt, regne tyve regnestykker eller forbinde bogstaver og tal. Disse øvelser kan også tages uden, at du nødvendig-vis får slynget en hjernealder i ansigtet. Således kan

hjernens trænes inden den skal testes. Det fine ved Brain Training er at det virkelig udnytter DS'ens trykfølsomme skærm. Nogle gange skal der tegnes, men for det meste skal der skrives. Tal er Brain Training virkelig ferm til at opfange, meget heldigt når tallene til tider kan se lidt pudsige ud, når de skrives hurtigt. Mindre heldig er Brain Training når det gælder bogstaver. Jeg havde store problemer med at få Brain Training til at genkende mine bogstaver. Selvom jeg måske ikke har verdens smukkeste håndskrift, gjorde jeg mig meget umage, og alligevel kunne Brain Training ikke skelne mine S'er fra mine G'er.

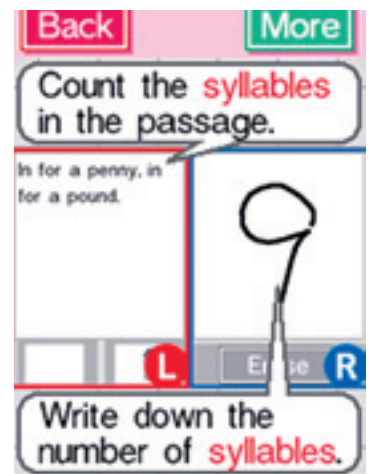
Tal er altså Brain Trainings force. Dem kan man sandelig få lov til at jonglere med i den indbyggede Sudoku-del. Inden Brain Training var jeg ikke interesseret i det gamle japanske talpuslespil, men nu er jeg både ret habil til og lidt bidt af det. Det lækre ved Sudoku på Nintendo DS er at det føles rigtigt, når du selv skriver tallene. Desuden er spillet så lækkert indrettet, at det kan kende forskel på store og små tal, således at du kan lave små noter inden de store tal sættes.

Gør Brain Training dig så klogere? Jeg har ingen anelse. Jeg føler mig på ingen måde kvikkere. Til gengæld nyder jeg udfordringerne, der i den grad stiller krav til hukommelsen og logikken. At holde styr på, hvor mange mennesker der befinder sig i et hus, alt imens folk både strømmer ind og ud af det, er ingen nem opgave. Så mens det måske/måske ikke gør dig kvikkere, er der i hvert fald udfordring at hente i Brain Training.

**Asmus Neergaard**

**8/10**

Grafik 5 Gameplay 8 Lyd 5 Holdbarhed 7 Logik og hukommelse udfordres på fin vis



Brain Age har været en ekstrem succes i Japan, og det er ikke svært at se hvorfor. Tal og ordlege forbindes på fineste vis og sætter gang i din logiske sans og hukommelse. Hvor gammel er din hjerne?



MÅNEDENS DVD

## At kede sig...

Sam Mendes skildrer Irak-krigen på en helt ny måde

### Jarhead

Genre **Drama**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Steen Marquard

Der er absolut ingen mangel på hverken krigsspil eller krigsfilm i disse tider. Om end det hovedsageligt er verdenskrigene der skildres, så er der allerede et væld af værker om de mange mellemstilige konflikter, som verden har været udsat for de sidste 15 år. Som regel er filmene fyldt med hæsbælende actionscener og sammenstød, hvor det ofte er den ene side, der portrætteres som heltene. Jarhead tager et stort skridt væk fra den type film, da det er en autentisk skildring af Anthony Swoffords oplevelser under Desert Storm, som er ganske fravigende fra, hvad vi ellers ser filmatiseret. Nøgleordet må være meningsløshed. Jarhead handler nemlig ikke om selve krigsaktionerne i Desert Storm, men om den ventetid

soldaterne oplever inden, de bliver sendt ud på slagmarken. Kedsomheden i lejren er beskrevet meget detaljeret, og den vedvarende ligegyldighed, som soldaterne oplever, går direkte ind i hjertet på seeren. Den lange ventetid munder ud i en række tomhjernede foretagender, hvor samtaleemnerne er sex, onani og hasard – hvad man kan forvente af en gruppe drenge, som keder sig dag ud og dag ind.

Jake Gyllenhaal skildrer den unge marineinfantry, Swofford, og gør det med bravur. Har du set Brokeback Mountain og Donnie Darko i forvejen, er du ikke i tvivl om den unge heres talent. Ligeledes spiller Jamie Foxx den hårde sergent, som i bedste Full Metal Jacket-stil skriger og hunder med de unge rekrutter. Heldigvis får Foxx rollen til at fremstå troværdig og han falder ikke

ned i et klichefyldt hul, som vi ser mange roller i den boldgadede gøre. Det er dog Swofford som er i centrum, og gennem filmen griner og græder vi med ham, idet han bliver udsat for alverdens fysiske og psykiske strabadser. Tro nemlig ikke at meningsløsheden i filmen er lige med en kedsommelig affære, tværtimod.

Soldaternes måde at fordrive tiden på, Swofford tanker, samt de små uforudsete ulyksaligheder, virker dragende og utroligt underholdende. At filmen tilmed ikke er spækket med moralske undertoner og politiske budskaber er forfriskende og må betragtes som rosinen i pølseenden. At filmen fortæller om krig på en måde, jeg sjældent har set lige, samt dens basering på en sandfærdig historie, gør blot oplevelsen endnu mere interessant. Helt klart værd at sætte sig ned og se. **9/10**



### The Ice Harvest

Genre **Drama**  
Udgivelse 4. juli  
Tekst Steen Marquard

Hvis jeg skulle nævne en skuespiller, som altid formår at bringe sig selv ud i gevaldige problemer i sine roller, så må det være John Cusack. Til min store glæde er det igen tilfældet i The Ice Harvest, hvor han som advokaten Charlie Arglist, forsøger at liste ud af en lille flække i Kansas med to millioner dollars i bagagen. Det lyder måske umiddelbart som en let opgave, men når der er tale om mafia-penge og tidspunktet er juleaften, så forværes situationen gevaldigt. Som altid gør Cusack det glimrende i rollen som den noget forhippede og langfingrede advokat, men resten af rollebesætningen støtter på fornem vis op. Billy Bob Thornton spiller hans noget tvivlsomme kompagnon og danske Connie Nielsen er den underskønne Renata, en sand femme fatale. Det er kulsort det meste af vejen og allerede efter få minutter i filmens selskab, stiller man sig selv spørgsmålet; mon de nogensinde kommer af sted med pengene? Sørg for at få set denne lille perle, når du kan. **8/10**



### Aeon Flux

Genre **Action**  
Udgivelse 4. juli  
Tekst Steen Marquard

Charlize Theron er svær at genkende, efter sin fabelagtige rolle fra filmen Monster, i denne filmatisering af den populære tegnefilms-serie fra MTV Oddities. Der hersker ingen tvivl om, at filmen ligger meget langt fra det grafiske udtryk, der var i tegnefilmene. Egentlig ligger den langt fra på næsten alle områder, og drager langt fra fuld nytte af det ellers interessante univers. Flux rummer et par rigtig gode actionscener, men helhedsbilledet trækkes gevaldigt ned af nogle meget stive og lige gyldige skuespillerpræstationer. Theron er en utrolig dygtig skuespillerinde, men hun kommer slet ikke til sin ret ved at spille Aeon, da replikkerne er noget uinspirerende og hendes medspillere middelmådige. Desuden er plottet ekstrem gennemskueligt efter kun få minutter, hvilket er en skam. Dem der har kendskab til tegnefilmen, vil sikkert krumme tæer i højere grad end nytlikomme, men uanset hvad er der tale om en omgang generisk sci-fi-tabernakel, du hurtigt glemmer igen. **5/10**



### München

Genre **Drama**  
Udgivelse 27. juni  
Tekst Steen Marquard

I 1972 bliver elleve israelske atleter dræbt under de Olympiske lege i München. Gerningsmændene, som er udsendt fra den palæstinensiske terrororganisation ved navn Black September, tager brutalt sportsfolkene som gidsler og henretter dem. Som modtræk rekrutterer den israelske regering agenter fra Mossad (deres pendant til CIA) til, at opspore de skyldige og hævne de afdøde. At tro, at der er tale om et actionfyldt hævntogt er dog meget langt fra sandheden. Jeg tror, at Spielberg har valgt at lave denne film, ikke fordi det blot er en ærefrygtindgydende fortælling, men ligeledes for at skildre, at agenter ikke kun er hjerteløse og umenneskelige mordere. Ikke alene skaber selve attentaterne konflikter i gruppen, men indbyrdes mistanke og paranoia bliver hurtigt hverdagskost. Denne film er en påmindelse om, at der altid er to sider til samme sag. Intet er sort og hvidt som i mediernes. **8/10**



### Brokeback Mountain

Genre **Drama**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Steen Marquard

Det er egentlig utrolig synd, at det homoseksuelle aspekt ved Brokeback har overskygget filmens andre kvaliteter så meget. Lad det være sagt, at der ikke blot er tale om en liffig omgang med bøsse-cowboys og YMCA, langt fra. Ganske vist er der tale om en film, som skildrer et umage kærlighedsforhold mellem to cowboys, som må skjule deres følelser for hinanden fra omverdenen, men dramaet udspringer sig med sjæl og gode skuespillerpræstationer. Jake Gyllenhaal og Heath Ledger tager om rollerne som de to cowboys, som møder hinanden på en fåretjans på bjergsiden af Brokeback. Deres kærlighed udvikler sig hurtigt, men de skilles i den tro, at de aldrig skal se hinanden igen. Selv de mest homofobiske må overgive sig for Gyllenhaal og Ledgers velspillede roller, som uanset dine præferencer, er absolut seværdige. **7/10**

# GUILD WARS FACTIONS

Vind umådelige rigdomme fra Guild Wars Factions

**1. Hvilken genre er Guild Wars Factions?**

1: MMORPG X: Action 2: Puzzle

**2. Hvem har lavet Guild Wars Factions?**

1: Blizzard X: ArenaNet 2: Webzen

**3. Hvor foregår Guild Wars Factions?**

1: En anden dimension X: I østen 2: under vandet

**PRÆMIER:**

**1 præmie:**

Modtager et sæt højtalere fra Acoustic Labs, 1. stk. musemåtte, bordkalender, Guild wars official Guide samt 1. stk. trial key

**2 - 10 præmie:**

Modtager hver 1. stk. musemåtte, bordkalender, Guild wars official Guide samt 1. stk. trial key

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



# TABLE TENNIS

Vind det nye Table Tennis fra Rockstar til Xbox 360. Vi har 5 stk. på højkant.

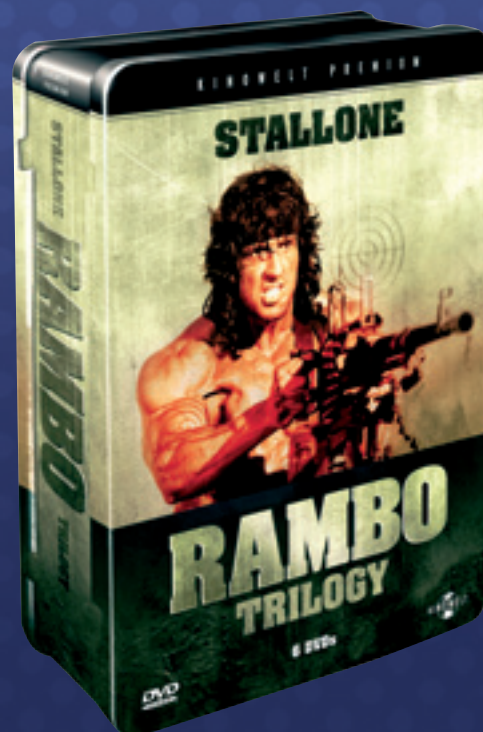
Skriv dine svar ned, besøg herefter [www.gamereactor.net/konkurrencer](http://www.gamereactor.net/konkurrencer) for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.



# RAMBO TRILOGY

Vind den nye Rambo Trilogy Box fra Warner Pictures. Gamereactor udlodder 5 stk.

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





MÅNEDENS CD

## West End Boys

Pet Shop Boys genopfinder sig selv med Trevor Horn

### Pet Shop Boys Fundamental

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

Hvis du havde sagt til mig, at Pet Shop Boys, drengene bag 1984-hittet West End Girls, stadig ville være på toppen i år 2006, og endda slippe et af deres allerbedste albums i lange tider, så havde jeg nok grinet lidt, trukket på skuldrene og tænkt mit.

West End Girls var, indrømmet, et fedt synth-pop nummer, men det lå ligesom i tiden at give den fuld skrue på plastik-keyboardet og skubbe det lidt androgyne image fremad i en spæd og halvt talende vokal. Pet Shop Boys havde en ægte firserlyd, og jeg var ret sikker på, at de ikke ville nå langt ind i halvfemserne. Siden hen er der sket meget. Depeche Mode og New Order har ændret radikalt på netop det lydunivers, og da Massive Attack

slog til under Bristol-bølgen, så fik lyden igen en på hatten. Alt dette har Neil Tennant og Chris Lowe båret sig elegant igennem – og Pet Shop Boys har faktisk skrevet en del elektroniske hymner over de seneste år, ikke mindst det nærmest hypnotiske Go West, der er en fast bestanddel af en enhver engelsk fodboldkamp, om end med en lidt anden tekst.

På Fundamental har de to, nu ældre herrer, allieret sig med Trevor Horn, der som bekendt har været Seals faste producer i en årrække og som sendte t.a.t.u. til tops for en del år siden. Han har det med at give enhvert band lige flere strenge at spille på, og det gør han så også på Fundamental. Hans job har været at give lydtafet endnu en omgang, og det gør han så fra første nummer, Psychological, der faktisk har en snert af Massive Attack over sig. På Minimal står den

til gengæld på lidt Depeche Mode, naturligvis med Tennants helt karakteristiske vokal, der gør det hele blødt som smør og som aldrig rigtig lægger sig over lydsporet. Faktisk er det første-singlen, det lidt kedelige Im with Stupid, der er albummets svageste led. Nok er det klassisk Pet Shop Boys, men det er bare en smule kedeligt, helt præcis hvorfor ved jeg ikke. Drengene skulle have satset på The Sodom and Gomorrah Show, så havde come back'et kunnet høres flere galakser væk, for det er altså eminent.

Pet Shop Boys vinder ikke nye akolytter med Fundamental, men skiven er propfyldt med velproduceret pop, der smører øret på den helt rigtige måde og som har været en fast bestanddel af de seneste uger på redaktionen. Imponerende, intet mindre. Er de her også når vi skriver 2016? **8/10**



### Panic! At The Disco

**A Fever You Can't Sweat Out**

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

Amerikanske Panic! At The Disco består af fire unge mænd, med usandsynligt meget fart på og ideer der stritter i alle mulige obskure retninger. De spiller til udsolgte koncerter på stribe i Staterne, og deres hype bringer dem mange teenage fans. Det er et ungt, og med en sangtitel som Lying Is The Most Fun A Girl Can Have Without Taking Her Clothes Off, tilsyneladende ganske ironisk band. Det er da også meget hyggeligt, nuttet, spøjst etc., men det er ikke nok til at bevare min udelte opmærksomhed gennem et helt album. Der er fart over feltet, og et nummer som But It's Better If You Do går lige i dansefodderne. Men der er stadig langt imellem egentlig vellykkede numre – man når oftest at blive træt af vokalen og de hidsige instrumenter halvvejs inde i numrene. Det er til tider direkte irriterende, og de kan larme mere end en hel børnehave, der er på et fix blandet af rød sodavand og Creamy. Intentionerne er fine nok, men kom nu... **6/10**



### Pearl Jam Pearl Jam

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

90' er grunge-legenderne i Pearl Jam er tilbage i stor stil. De lagde hårdt ud i 1991 med debuten Ten, der blev en stormende succes i hælene på Kurt Cobain og co. Der er gået mange år siden debuten, og de har nu leveret et ottende studiealbum, fyldt med aggressioner og en tung lyd, der ofte stjæler billedet fra ellers udmærkede kompositioner i den mere stille ende. Parachutes og Inside Job, er glimrende eksempler på bandets indfølingsevne og talent for at skabe dynamik og ro i enkelte numre. Når det så er sagt, så er albummet fyldt op med velspillede numre inden for genre. Der lægges hårdt ud med Life Wasted, der er en sand rockhymne og et perfekt åbningsnummer – så kender vi Pearl Jam igen! Forsanger Eddie Vedder er med sin eftertrykkelige vokal med til at højne standarden bemærkelsesværdigt. Han tilføjer en bitter, men rolig stemning til de uhojtidelige og skærende guitarriff numrene igennem. **7/10**



### Def Leppard Yeah

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

Def Leppard udgiver en tribute med stor overbevisning. Der er tale om covernumre af forskellige store kunstnere i 70'erne. I åbningsnummeret bliver Marc Bolan og T. Rex taget under kærlig behandling, og 20th Century Boy er i sig selv et enestående nummer, så her kan Def Leppard ikke rigtig gøre nogen form for skade med deres kitschede 90'er-frisurer. De slipper stort set godt fra at lave covernumre af tidens allerstørste helte – alt imens de bibeholder den originale Def Leppard-lyd. Filmen knækker dog i enkelte numre, især da Sweets Hellraiser står for skud. Ydermere bliver Roxy Music's Street Life tilføjet mere støj, men jeg savner så ufatteligt meget Bryan Ferrys vokal og den sensibilitet, den tilfører et ellers ukontrolleret og katnet nummer. En sand hyldest til tidens britrock og glam, som altid vil befinde sig i en klasse for sig. **8/10**



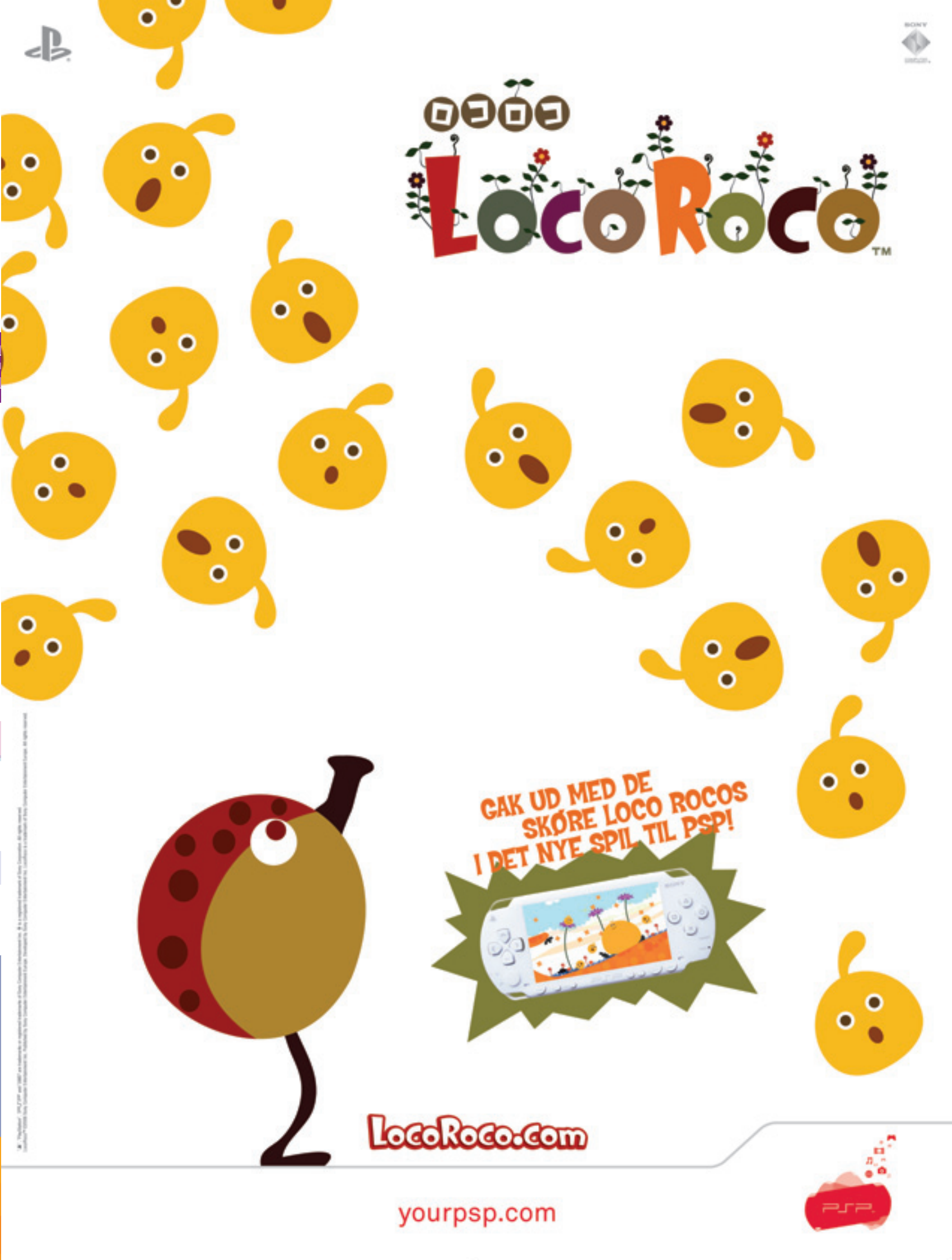
### The Raconteurs Broken Boy Soldiers

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

Jack White har i mange år været en del af den sagnomsbundne duo The White Stripes, der er kendt for sin minimalistiske lyd og værende leveringsdygtige i en god omgang rock. Han er skam stadig en del af duoen, men har nu også helliget sit legeme og sind til et nyt projekt, der lyder navnet The Raconteurs. Stilen er stadig Jacks, og det minimalistiske pryder hele albummet. Samspillet i front med solisten Brendan Benson fungerer godt og giver bandet en særegen lyd, der skiller sig ud i en tid med overeksposering af skrabet rock. Singlen Steady, As She Goes har roteret i æteren et stykke tid og fungerer perfekt som en teaser for resten af det rockfyldte album. Generelt er albummet overbevisende fra ende til anden, og man kan jo kun håbe på mere, en skønne dag. Rock'n'roll, baby! **8/10**



LocoRoco™



**GÅK UD MED DE  
SKØRE LOCO ROCOS  
I DET NYE SPIL TIL PSP!**



**LocoRoco.com**

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



© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. "LocoRoco" and "LocoRoco.com" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "LocoRoco" and "LocoRoco.com" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



**Game  
reactor**<sup>®</sup>  
[www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)