

GRATIS
MAGASIN
September 2006
Nummer 73

Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin

www.gamereactor.net

Test Drive Unlimited

Vi har anmeldt et af årets mest eftertragtede bilspil



Crackdown
TEGNERIE-
HELTE I EN HELT
NY VERDEN

Kane & Lynch
VI HAR BESØGT 10
INTERACTIVE OG SET
HELE PROJEKTET

WipeOut
Tanggaard gennemgår hele serien

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Martin B. Larsen
Thomas Nielsen
Henrik Bach
Nicolas Elmøe
Asmus Neergaard
Erik Petersen
Carsten Skov Teisen

KORREKTUR Daniel Boutrup

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

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

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

INTERNET www.gamereactor.net

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

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 aldersrekommendationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

09-06

Efteråret viser sit ansigt på redaktionen

Så har du igen en undskyldning for at sidde inde

September, årets første efterårsmåned og dermed den tid på året, hvor spilbranchen langsomt skifter gear og giver den mere gas, i form af flere udgivelser. Alligevel har der været rimelig tomt her på Gamereactor. Vi tog som bekendt allerede i sidste nummer hul på september, fordi august var så uendelig kedelig, og det har efterladt os med lidt mindre i denne måned. Alligevel er måneden ikke helt uden store udgivelser. Eden Studios Test Drive Unlimited, der nærmest ugentligt er blevet vist frem i pragtfulde screenshots, er endelig landet, og efter at have lagt kilometervis af varm asfalt bag sig, er Martin B. Larsen nu klar til at fortælle alt om hans oplevelser i lædersædet. Det er i øvrigt også Test Drive Unlimited, der pryder forsiden.

Ellers har denne måned stået meget i George Lucas Star Wars-univers' tegn. Steen har lagt Forces of Corruption, den første udvidelse til Empire at War, ind på sin harddisk og kommanderet rundt med sine tropper, mens jeg selv har genoplevet de tre bedste Star Wars-film, nemlig episode fire, fem og seks – denne gang gennem Lego-klodserne. Imens har Thomas Nielsen spillet sig igennem nyfortolkningen af det klassiske Ghosts 'n Goblins på PSP. Fyldt til randen med dæmoner, uøde og et væld af andre skabninger, har vi hørt små glædesudbrud fra ham, hver gang han gennemførte en af spillets ekstrem svære baner – der har til gengæld ikke været meget at juble over, når det kommer til Infected, men det kan Thomas selv fortælle om længere inde i magasinet.

Og hvad har jeg selv lavet? Jo, de seneste tre uger har været spenderet på mail med alle drengene fra WipeOut-holdet. Igennem uger har jeg trukket anekdoter, designhemmeligheder og gamle minder ud af dem, og det er blevet til en syv sider lang artikel, der fortæller alt om Sonys højhastighedsserie, også alt det som



ikke står i de utallige pressemeddelelser. Hvis du nogensinde har været bidt af serien, så er du ganske enkelt nødt til at læse det hele. Som altid har vi også en række beta-tests klar. Henrik tog turen ind til IO Interactive, efter at Frederik Fusager, spillets producer, forleden ringede os op og inviterede os ind til et kig på deres seneste spil Kane & Lynch: Dead Men. I en stor omtale fortæller Henrik dig alt, der er værd at vide om spillet. Og Erik har et par ting i ærmet. I begyndelsen af august tog han nemlig en tur til Skotland, for at besøge Real Time Worlds og deres første Xbox 360-projekt Crackdown, der er kraftigt inspireret af GTA-seriens åbne sandkasse og utallige af 70'erne og 80'ernes tegneserier. Det hele får du på de næste 48 tætskrevne sider af Gamereactor, der naturligvis er gratis. God fornøjelse.

Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Jesper Nielsen

For Jesper har de seneste måneders orlov været tiltrængt. Efter et ekstrem opslidende E3, hvor han både måtte filme, interviewe, spille og rende til møder, havde han brug for en længere pause væk fra spillernes verden. Jesper var dog tilbage i topform ved årets Summer Meet 2006 i Tivoli, hvor han gav den som kommende fotomodel. Han prøvede også at få Tanggaard til at drikke spiritus, men den gik ikke. Læs hans kronik om realisme kontra idealisme i denne udgave af magasinet.



Steen Marquard

Steen var ikke til at lægge ned, da hele holdet indtog Valhal i Tivoli til en omgang vikingemad. Desværre var det bare sådan, at vores bordreservation var udenfor, i noget der mindede om en monsunregn, mens maden var decideret pinlig og ekstrem dyr. Den assisterende redaktør fik dog taget om festen og inviterede hele holdet på cocktailbaren Gilt, hvor aftenen blev en del mere hyggelig. Steen har stået for månedens anmeldelse af Star Wars Forces of Corruption, som du finder længere inde i bladet.



Asmus Neergaard

Summer Meet 2006 var Asmus' første chance for at møde hele holdet af skribenter, og det gjorde han med bravur. Selvom hans mad, ligesom resten af holdets, var kold, uinspirerende og dyr, så var humøret højt hele aftenen. Asmus underholdte også hele bordet med hans historier fra Gears of War-turen til USA, hvor han nærmest blev blodsbror med selveste Cliffy B. Desværre må vi ikke bringe artiklen for næste nummer af Gamereactor, men der kan du også være sikker på, at vi fortæller dig alt om spillet.

18

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



Fergie

AS
THE DUTCHESS

Debut album fra Black Eyed Peas sangerinden
Inklusiv "London Bridge" - Ude 18. September



Obie Trice - Second Round's On Me
Inklusiv "Snitch"
Ude Nu CD/Download

Chamillionaire - The Sound Of Revenge
Inklusiv #1 hittet "Ridin"
Ude nu CD/Download

Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

Undgå de dårlige spil

Hej GR. Jeg kommer lige med en lille klagesang... dog ikke til redaktionen, bare rolig. I gør nemlig et rigtig godt stykke arbejde med både bladet og sitet! Det fortjener I et stort bifald for! Nej... jeg kommer med en lille klage, til spiludgiverne. Og til spilkøberne: Lad være med at købe dårlige spil! Nu ved jeg godt, at størstedelen af læserne i dette blad ved, hvad de skal gå efter, men det faldt mig alligevel ind at skrive det ned. Der er en ting, jeg ikke kan klare, og det er pengemaskiner. Jeg nævner ikke nogle navne, men der er altså nogle udgivere, som kun har penge i hovedet, og som ikke tager hensyn til folk uden forstand på spil. Det går nemlig ud over os andre - vi som sætter stor pris på produktionsværdi og originalitet. Ikke sagt, at folk uden så meget tjek på spilverdenen, ikke sætter pris på de ting, nej, for det gør de. Problemet er bare, at de ikke altid ved, hvad det er for et skodspil, de måske står med i hånden ude i forretningen! Og så længe folk køber de spil, bliver de jo ved med at blive produceret. Så udgivere og udviklere: Lad være med at sælge alt det møg, og tag hensyn til os kvalitetsbevidste! Og til spilkøberne: Undgå at købe det! Noget helt andet er, at tiden vi går i møde er rigtig spændende med hensyn til spil! Jeg er selv rigtig stor tilhænger af PC'en som spilplatform, og med alle de gode spil, vi går i møde, kan man kun blive i godt humør. Originalitet er der måske ikke så meget af, men produktionsværdien lader til at være rigtig god iblandt mange dem! Tag spil som Crysis, Supreme Commander, C&C 3, HL2 Episode Two. Produktionsværdien er helt i top, men originaliteten skal man i hvert fald lede efter! Til gengæld synes jeg, at det kommende Dark Messiah

of Might and Magic, ser rigtig lovende ud! Det er en rigtig fed blanding af RPG og FPS, og det ser man ikke så tit, selvom man da er stødt ind i det før. At spillet gør brug af Source-motoren, er kun et plus. Det gør et rigtig godt stykke arbejde i spillet! /Peter Gidsel

Nu med endnu mere...

Er det kun mig, der er ved at være godt træt af mange (læg mærke til mange, ikke alle) amerikanske spil-udvikleres "more-is-better". Hvis de finder et koncept der holder, så i stedet for at forbedre det, og føre det et skridt videre, så siger de bare: "we got more characters, more moves, more weapons" (stort gab). Et godt eksempel er fremvisningen af Star Wars: Knights of the Old Republic 2 på E3 - manden der viste det frem, sagde de (næsten) samme ord, og personligt var jeg tæt på at falde i søvn. Det er ikke for at skulle favorisere (og dog), men jeg synes, at man finder mere kreativitet i Europa og Japan. I England har vi Criterion (Burnout), i Tyskland Crytek (Far Cry), i Sverige Starbreeze (Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay) og Digital Illusions (Battlefield). I Danmark IO Interactive og Deadline Games, bare for at tage et par stykker i Europa. Hvis vi så går til Japan, har vi: Square-Enix (Final Fantasy), Capcom (Resident Evil), Konami (Silent Hill). De fleste af disse firmaer har inden for de sidste 2-3 år fornyet en eller flere genrer, og gjort dem mere underholdende. /Kenneth Rasmussen

Generalisering hjælper ikke meget, Kenneth. Square Enix har om nogen ladet Final Fantasy-serien blive større og bedre, i form af flere karakterer og effekter,

mens Criterion, der i øjeblikket er i gang med deres femte spil i Burnout-serien, nok næppe har tænkt sig at lave synderligt om på deres bilspil. At spillene tiltaler dig, er helt fint, men set i sammenhæng med f.eks. Knights of the Old Republic 2, er der ikke den store forskel.

Den vidunderlige følelse

Marken dufter af græs, og blomster og luften er frisk. I horisonten stiger solen op, og det er begyndelsen på en ny dag. Sådan starter en dag med harmoni og glæde. Man får en følelse af velbehag og synes selv man er universets centrum. Den følelse vil man helst holde fat i. En sådan følelse kan få, hvis man læser en rigtig spændende bog eller ser en helt fantastisk film. En god historie med kærlighed og livsglæde, eller en spændende fabel om ædle riddere og modige krigere mod onde magter. Det er lige meget, det giver begge den samme vidunderlige følelse af livsglæde og velbehag. Det har spilfirmaerne også luret. Spilfirmaer producerer nu fabler om det onde, helten og store slag. Spilproduktionerne bliver dyrere og dyrere, og store filmstjerner hyres - det skal alt sammen give den vidunderlige følelse. Men det lykkes sjældent, for det skal alt sammen være med banebrydende grafik og fotorealisme, eller foregå i store MMORPG'er. Det kan sagtens være et superspil, men den vidunderlige følelse er der ikke. Den gode historie betyder noget. Det er den der tryllebinder én, så man har svært ved at slippe det igen. Gode film behøver ikke at have gode effekter og en god bog behøver ikke være illustreret, for det er historien der er vigtig. Om det så er hobbiten med ringen eller manden, der bliver uskyldigt fængslet. Så længe spilfirmaerne bruger millioner efter millioner på grafiske motorer og avancerede fysiksystemer, vil det ikke lykkes. Men hvis man bryder normen og laver det simple spil med den gode historie, så kan vi få følelsen i vores krop og sind. Det handler ikke om kunnen, det handler om penge. /Thomas Madsen

At spille spil = nørdet

Jeg sad og læste jeres debat omkring spil og film, og kom til at tænke på problematikken (hvis man kan kalde det det) om at være gamer. Problemet er jo, at der er alt for få mennesker, der rent faktisk forstår, hvorfor folk som mig og jer finder det at side og spille spil, sjovt. Der er alt for mange, der simpelthen ikke kender til den indlevelse, der ligger i mange gode spil. Film er en anerkendt kunst, og det er noget alle ved, hvad er, og ved hvordan de har det med det. Hvis man spiller spil, bliver man nogle gange opfattet som lettere nørdet eller lignende, men når jeg f. eks. lige har gennemført samtlige missioner i Oblivion, så har jeg også været i spillet, hvilket giver mig en følelse og indlevelse, ingen film kan give mig, men også en distancering til mine venner, som ikke føler sig bundet af interaktiviteten og synes jeg er for langt ude, når jeg vandrer rundt i vores lejlighed og citerer diverse yndlings-spil ("by the nine devines! kaffen er sur" - "ahh Esben! dearest of all my friends!"), eller beretter om, præcist hvor i midtbyen, jeg ville nedkalde artilleribombardement. Det jeg siger, er nok bare, at jeg synes, at det er skide ærgerligt, at man som gamer, ofte bliver sat i bås. /Rower



**VIND
PS3!**



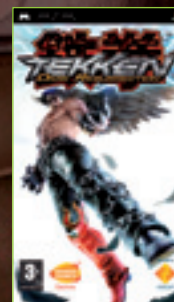
GAMEREACTOR PRÆSENTERER

TEKKEN **DANSK** DARK RESURRECTION **MESTERSKAB**

FINALE PÅ FISKETORVET I KBH 11. NOV.

KVALIFICERINGSRUNDER OVER HELE DANMARK!!!!

- 21. OKTOBER: 11.30-15.30 **KØBENHAVN - EB GAMES** (Strøget)
- 27. OKTOBER: 16.00-19.00 **ÅLBORG - EB GAMES** (Bispensgade 10)
- 28. OKTOBER: 11.30-15.30 **ÅRHUS - EB GAMES** (Bruuns Galleri)
- 03. NOVEMBER: 16.00-19.00 **KOLDING - EB GAMES** (Kolding Storcenter)
- 04. NOVEMBER: 11.30-15.30 **ODENSE - EB GAMES** (Kongensgade 43)
- 11. NOVEMBER: 11.30-15.30 **KØBENHAVN - EB GAMES** (Fisketorvet)



VIND EN PLAYSTATION 3*

Nordisk Film Interactive og Gamereactor i samarbejde med EB Games. Tilmeld dig og læs mere om konkurrencen på www.gamereactor.dk/tekken. Du kan også tilmelde dig i din lokale EB Games butik. *Vinderen modtager en PlayStation 3 på releasedagen

TILMELD DIG PÅ WWW.GAMEREACTOR.DK!

Tempo_Liste

VIGTIGE DATOER

Den 8. september

Denne dag lanceres Dead Rising fra Capcom, et spil vi anmeldte i sidste udgave af Gamereactor, samt Test Drive: Unlimited fra Eden Studios. Sidstnævnte anmeldes i dette nummer af magasinet. Der ud over sendes Ghosts 'n Goblins på gaden til PSP og Dungeon Siege II Broken World til Pc.

Den 11. september

Denne er dagen, hvor Travelers Tales andet Lego Star Wars-spil sendes på gaden. Det kommer til stort set alt hvad der kan kravle og gå af konsoller, og vi anmelder det i dette nummer af magasinet på Xbox 360.

Den 12. september

Fans af fly og luftdueller bør holde øje med denne dag, da Namco udsender det seneste Ace Combat-spil denne dag kaldet The Belkan War. I Norge får de gæve normænd en fuldstændig lokaliseret udgave af SingStar, ikke at vi ved helt hvorfor - desværre.

Den 15. september

Efter lang tids venten, slipper resterne af Revolution, der nu er opløst, det seneste kapitel i Broken Sword-serien, kaldet The Angel of Death. Du kan se et længere interview med spillets producer Charles Cecil på GRTV i de kommende uger. Det er også denne dag børnespillet Over the Hedge slippes.

Den 21. september

Denne dag udsendes X360-versionen af The Godfather, der ikke helt opnåede hverken den succes eller anerkendelse som EA nok havde håbet på, da de udgav bl.a. Xbox og PS2-udgaverne. Samme dag udsendes også Tiger Woods PGA Tour 07 og NHL 07.

Den 28. september

Tanggaard pakker badehåndklædet og drager en tur til Barcelona for at deltage i X06. Her regner han med at se en masse til Gears of War, Mass Effect og naturligvis Halo 3. Du kan læse alt om hans oplevelser i det næste nummer af Gamereactor. Dette er i øvrigt også dagen hvor FIFA 07 lanceres. Dette er anmeldt i det nummer af magasinet, du har i hænderne lige nu.

Den 29. september

Petters yndlingsspil lanceres denne dag. Gör dig klar til det ultrarealistiske GTR 2 fra svenske Simbin fyldt til randen med lækre biler og en helt fabelagtig bilfysik. Denne dag lanceres også Archlord, Gun Showdown til PSP og Mercury Meitdown.

Den 30. september

Sten får langt om længe lagt et dræn i øret, mens Asmus får forlænget sine pænde med adskillige centimeter. Hvorfor? Det aner vi ikke, men for dem er det altså en vigtig dag.



Kun Battlefield

Siden Electronic Arts købte sig til Digital Illusions, har den udelukkende stået på Battlefield-spil. Vi håber dog på at firmaet også snart kaster sig ud i det næste RallySport Challenge.

Battlefield: Bad Company

Digital Illusions tager slagmarken forbi PlayStation 3 og Xbox 360

Det svenske successspil Battlefield er over årene dukket op i et væld af forskellige kostumer og med forskellige indgangsvinkler, men da Battlefield: Bad Company forleden blev vist frem, stod det klart af Digital Illusions, nu satser mere på et spil der også kan spilles alene. Præcis som navnet antyder, så følger vi et kompagni og handlingen siges at være krydret af med sort humor. Det betyder naturligvis ikke at Digital Illusions har glemt alt om multiplayer delen, der også i Bad Company

skulle blive præcis ligeså dyb og indholdsrig som man kan forvente fra et Battlefield-spil.

Digital Illusions arbejder i øjeblikket også på Battlefield 2142 som lanceres her i løbet af efteråret til Pc, og nu også Bad Company, samt et endnu ikke annonceret spil. Battlefield: Bad Company benytter sig af studiets helt nye frostbite-motor og grafikken som vises frem i det første billede her på siden ser også helt fantastiske ud.

En vigtig del af det nye spil bliver

miljøerne, der kan ødelægges:

"I en spilverden som er til at ødelægge i op til 90% tingene er mulighederne uendelige, slagmarken forandres hele tiden og tvinger spillerne til hele tiden at lægge en ny taktik", siger Digital Illusions Karl Magnus Troedsson, producer på Battlefield: Bad Company,

Battlefield: Bad Company lanceres til PlayStation 3 og Xbox 360 næste år. Om ganske kort tid slipper EA også detaljerne omkring PC- og PSP-udgaverne.



Tempo_Nyheder

Just Cause er en ægte demo-succes

Ifølge Eidos er Just Cause, der er lavet af svenske Avalanche Studios, en demo-succes over Microsofts Xbox Live Marketplace. Siden demoen af sandkasse-spillet blev gjort tilgængelig d. 24. august, har mere end 500.000 ivrige Xbox 360-ejere downloadet demoen og givet den en tur i kredsen, hvilket må siges at være imponerende. Thomas Tanggaard har taget sig kærligt af Rico Rodriguez, spillets hovedperson, længere ind i magasinet, hvor han fortæller alt om spillet. Just Cause er på gaden d. 29. september til Xbox 360, PlayStation 2, Xbox og så selvfølgelig Pc.



PlayStation 3 i marts år 2007

Sony Computer Entertainment Europe har truffet den kontroversielle beslutning at udskyde udgivelsen af den længe ventede PlayStation 3 i Europa. Beslutningen kommer bag på mange, idet Sonys Ken Kutaragi tilbage i marts kunne fortælle at PlayStation 3 ville udkomme simultant verden over. Ydermere kunne SCEAs Kaz Hirai ved E3 bekræfte planerne. Beslutningen er taget på grund af mangel på såkaldte blå laserdioder. Dioden er fundamental i PlayStation 3s Blu-Ray drev. Grundet manglen på dioder vil det være svært for Sony at producere maskiner nok til alle tre territorier. Konsekvensen er at Sony i første omgang fokuserer på det japanske og det amerikanske marked. Her er der i øvrigt ikke rokket på udgivelsesdatoerne, hvilket betyder at japanerne får glæde af maskinen fra den 11. november, mens amerikanerne venter til den 17. november. Mens Sony kæmper med at producere maskiner nok, kan Microsoft og Nintendo gnide sig i hænderne over udviklingen. Microsoft, der præsterede at udgive Xbox 360 simultant sidste år, har lovet at der ikke vil være mangel på maskiner i år. Således med Sony ude af billedet vil Nintendo og Microsoft have den lukrative julehandel for sig selv. Sony fastholder at udskydelsen ikke har indvirkning på visionen om at have seks millioner PS3-konsoller på markedet inden slutningen af finansåret 2007.

Dark Messiah Special Edition på vej

Når Dark Messiah of Might & Magic lanceres i oktober måned, så bliver det i to udgaver. En er den normale med blot spillet, mens den anden er en speciel edition der indeholder fire nye våben til brug for singleplayer delen samt et nyt skin til multiplayer delen. Derudover indeholder pakken et kort og en ekstra DVD, tilsyneladende med film omkring tilblivelsen af spillet samt en masse andet.

Dead Rising lider ingen salgsdød

Capcom kunne i dag meddele, at deres nyeste hit, zombiespillet Dead Rising, sælger over al forventning. Der er sendt hele 500.000 eksemplarer på markedet siden den amerikanske udgivelse i starten af august - dermed er der også store forventninger for salget, når Dead Rising når vore breddegrader den 8. september. Faktisk går det så godt for Dead Rising, at det er det hidtil hurtigst sælgende spil på Microsofts Xbox 360 - og dermed naturligvis også på næstgenerationskonsollerne.

EA afslører prisen på Nintendos Wii?

Ifølge det engelske branchemagasin Gamesindustry.biz, der har snakket med COO'en og VP'en for EA's Worldwide Studios, David Gardner, så skulle Nintendos kommende Wii koste omkring 170 dollar i Amerika, hvilket omregnet til danske kroner er omkring 1000 danske kroner. I et interview som Gamesindustry.biz bringer senere i denne uge, siger Gardner bl.a. følgende: "Jeg har hørt at prisen i Japan er omkring 170 dollar, men jeg ved ikke om Nintendo også har fundet en pris for Europa." Gardner er heller ikke i tvivl om, at Wii vil blive de fleste konsoljeres anden spillekonsol. Han sagde følgende: "Nintendo har en meget smart strategi. De har taget et valg der er godt for forbrugeren. Nu har en evt. køber muligheden for at købe en Wii og en af de andre konsoller ved siden af."



Fem minutter med...

Ed Boon, stolt fader til Mortal Kombat-serien og legendarisk producer hos Midway

Hvad husker du om dit første spil?

- Det første spil jeg spillede er formentlig Space Wars. Det var engang i 1976-77, tror jeg, og siden spillede jeg også Space Invaders og Pac-Man.

Hvornår fandt du ud af, at du selv ville lave spil?

- Jeg tror det var i forbindelse med udgivelsen af Pac-Man. Jeg var omkring 15 år og var egentlig mere interesseret i, hvordan spillet var lavet, end jeg var i at spille det. Siden lærte jeg mig at programmere spil, og sådan begyndte det.

Hvad er du mest stolt over mht. Mortal Kombat-serien?

- Det er nok det faktum, at der er gået fjorten år siden det første spil, og at serien stadig er blandt de bedst sælgende. Det glæder os, at vi fortsat kan komme med fornyelser og forbedringer til serien, hvilket står i kontrast til andre serier, der bare gentager sig, og det kan man aflæse i de faldende salgstal. Vi sælger stadig millioner af eksemplarer, til trods for at vi er henne ved det syvende Mortal Kombat.

Hvilken Mortal Kombat-karakter er din yndling?

- Scorpion. Jeg har holdt af spydangrebene lige fra spil ét, og desuden lagde jeg stemme til ham i Mortal Kombat, så der er også et personligt element.

Spiller du som Scorpion mod venner og kolleger?

- Ja, oftest. Scorpion er jeg definitivt bedst til at kontrollere.

Hvad er din yndlings Fatalilty?

- Det er nok Sub-Zeros, der hvor han

river modstanderens hoved af. Det er lige godt hver gang.

Hvilket spil har du senest købt?

- Et spil der hedder Guitar Hero. Det er enormt cool, og jeg elsker de gamle hits, der er i spillet. Inden Guitar Hero købte jeg God of War.

Foretrækker du DS eller PSP?

- Jeg kan virkelig godt lide PSP'en skærm. Den er rigtig god, mens DS'en har et strålende potentiale for nye former for spil. For et kampspil som Mortal Kombat, synes jeg dog PSP er bedst.

Kan du lide musikspil?

- Jeg er ikke særlig begejstret for Dancing Stage-serien, men jeg kunne vældigt godt lide Guitar Hero.

Hvad er alle tiders yndlingspil?

- Det er et spil der hed Millipede, som Atari lavede i begyndelsen af 80'erne.

Findes der en kampspilserie, du synes er overvurderet eller bare mindre god?

- Nej, jeg synes at der er noget godt i alle spil, som vi eventuelt kan bruge til inspiration i vores spil. Det skulle da lige være nogle af Neo Geo-spillene, som f.eks. World Heroes.

Hvad synes du om Dead or Alive 4?

- Jeg kan godt lide Dead or Alive, men jeg synes, at det var som at spille Dead or Alive Ultimate eller Dead or Alive 3.

Hvilken kampspilserie kan du bedst lide?

- Enter the Dragon.

Ed Boon arbejder i øjeblikket på næste udgave af Mortal Kombat. Vi glæder os til at se det i aktion.

MÅNEDENS MINUS

GTA-kloner

Javist, GTA-inspireret er formentlig politisk korrekt at sige, men skal vi nu ikke kalde en spade for en spade og en klon for en klon, eller er det nu også for meget?

Blu-ray Vs. HD-DVD

Når det ikke er konsol mod konsol, er det format mod format. Hvorfor skal folk partout diskutere om noget så intetsigende, når ideen med er, at man skal mere sig?

Sony og GC

Sony omskrev en gammel bogtitel til "Intet nyt fra Leipzig". Gamle trailere blev vist frem igen, mens den største nyhed var en lyserød PlayStation. Hvad med at give os rumble på PS3 eller lignende? Kom nu venner, der er ikke lang tid til den 17. november, men det ved I godt?



Elder Scrolls: Oblivion
Kreationen af en usynlighedsrustning, har givet os en ny undskyldning for at rende rundt i Tamriel og lave spilopper. At hugge trolde i knæhaserne bliver aldrig kedeligt.

Dead Rising

Redaktionen er kraftigt i tvivl om, hvilket våben, der er sjovest. Er det motorsaven, kampøksen eller er det katanaet? En lille fraktion af redaktionen sværger dog til fritureolle og de dertil hørende morsomme situationer. Dette spil er bare ekstra sjovt...

September

Den første efterårsmåned er landet med alt, hvad der hører sig til af mindre skybrud, orkanagtige vinde og begyndende mørke. Nu kan vi opholde os indendørs igen.

Shadow of the Colossus

En særligt blæsende dag fik os til at tage dette spil ned fra hylden, hvilket påny motiverede hele følelsesregistret. Vi kneb endnu et par tårer, var mællese og imponerede.

2D-spil

I disse tider med polygoner i tusindtal og alskens smarte effekter, er det rart at læne sig tilbage og nyde nogle veltegnede, men enkle sprites og maleriske baggrunde.

Guitar Hero II

Vores fingerspidser har det efterhånden helt godt, hvilket naturligvis betyder nye udfordringer. Med Guitar Hero II lundende i horisonten er vi allerede taget i træningslejr, og er parate til Rolling Stones' Can you hear me knocking?

MÅNEDENS PLUS

Tempo_GRTV

EFTERÅRET ER HER SAMMEN MED GRTV

Masser af udsendelser fra Leipzig samt en helt nye serie kaldet Close-up. Vi har det hele...



Har du husket at følge med i Gamereactor TV på det sidste? Hvis ikke, så gå lige ind på www.gamereactor.dk/grtv og se, hvad vi har af godter til dig. Den sidste måneds tid har vi været meget optaget af Leipzig og byens Game Convention-messe. Sammen med Bengt fra Sverige, Frode fra Norge og to hold kameraer, fik vi set over 80 spil, hvoraf vi fik 20 interviews og præsentationer af producenter, instruktører og gamedesignere, som alle bliver vist på reaktorens egen tv-kanal GRTV.

For første gang var jeg med ude for at dække en spilmesse, og det var en god oplevelse, selvom vi tæskede rundt over det hele. Ligeså snart et interview var i kassen, løb vi videre til det næste. De to dage, vi var der, havde vi ikke et øjebliks ro, og til sidst havde jeg så ondt i fødderne, at jeg næsten ikke kunne gå. Fodmassage og fodbad var veltrængt efter messen, men vi kunne ikke bare slappe af, da vi kom hjem. Nej, arbejdet kaldte. Det gælder om at få så meget som muligt op på sitet, inden Leipzig bliver gårsdagens nyheder.

Det er selvfølgelig ikke kun Leipzig, som har stået på dagsorden herinde. Anmeldelser af Prey, Dead Rising og månedens DVD-film, to biografpremierer, musik og skateevents, har præget programmet i august. Ikke nok med det, så har vi startet en ny serie af programmer, som vi kalder Close-up. Det første på programmet er om Diego Sartori, som fortæller om, hvordan han som uddannet mekaniker er blevet gamedesigner på GTR2 for Sim-Bin. I det næste program fortæller Diego om, hvad hans job består af. Så hvis du drømmer om at få lov til at arbejde med spil, når du bliver stor, så gå ikke glip af Diegos eventyrlige fortælling. Kun på GRTV.

Sommeren er lige så stille ved at forlade os og gør plads til blæst, gråvej og regn. I stedet for at surmule over, at man ikke kan ligge og sole sig på stranden, så brug tiden fornuftigt ved at tage et kig på, hvad fremtiden har i vente til dig, når det kommer til spil. Spillemessesæsonen er ved at starte op og alle spilproducenterne kæmper om, at vise deres nyeste spil og konsoller frem. Indtil videre har vi dækket Leipzig, og jeg tager til London i midten af september, hvor Nintendo viser deres nye konsol frem. Ugen efter skal vi til Nordic Game i Malmø - og mon ikke, der også bliver filmet lidt til Tokyo Game Show. GRTV dækker det hele, så klik ind, læn dig tilbage og nyd vores anstrengelser.

/Ana Fugl

EN OMFATTENDE SAGA
ET OLDGAMMELT FORRÆDERI
ET SLAG DER SKAL ENDE ALLE SLAG



INTENS ACTION

MEDRIVENDE KAMPSCENER



12+

www.pegi.info

Q?

www.phantagram.com

—PHANTAGRAM—

ONLY ON
XBOX 360

XBOX 360

Gadget-paradis

Nørdernes helt eget tingel-tangel

Denne måneds gadgets har alle et lidt nordet lys over sig. Men gør det så meget, når der nu findes så meget spændende her i verden? Hvad siger du for eksempel til surround sound-sættet udelukkende til Xbox 360, en kameramobil med voldsomme fem megapixel, eller hvad med din helt egen robot med skærm på maven? – velkommen til nørdernes paradis!

Motorola S805

Cirkapris: 999,-

Motorolas trådløse DJ-headset der fungerer over Stereo Bluetooth (A2DP), er virkelig en øjenåbner. Uden nogen synlig mikrofon kan du modtage og styre opkald. Selv her på redaktionen, også kaldet krigszonen, fungerede de strålende.



Logitech MX Revolution

Cirkapris: 799,-

Logitechs nye MX Revolution er spændende, i en meget nordet forstand. Musen har fået en teknologi kaldet MicroGear Precision Scroll Wheel, der gør, at du kan scrolle utrolig hurtigt gennem dokumenter. Desuden har den et hjul på siden, så du hurtigt kan hoppe mellem de mange åbne dokumenter. Ja, det er nordet...okay?



LG KG920

Cirkapris: 5.200,-

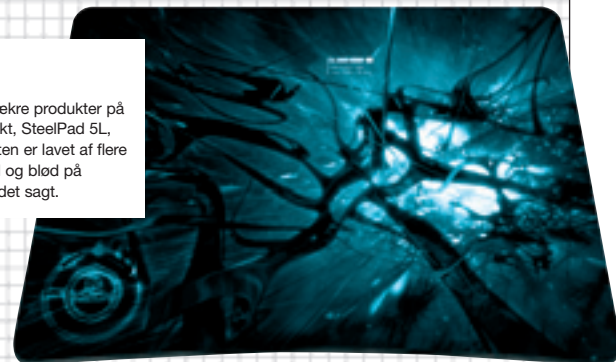
KG920 har de revolutionerende fem megapixel i et roterbart kamera, hvor man kan vride bunden rundt. De mange megapixel er nok til print i fotostørrelse af god kvalitet, så bare knips løs. Ingen tror alligevel, at kvaliteten bliver høj nok. En lækker lille sag, uden tvivl.



SteelPad 5L

Cirkapris: 279,-

Steel har dog længe lavet nogle lækre produkter på den kant, og deres seneste produkt, SteelPad 5L, er virkelig et fund til din mus. Måtten er lavet af flere lag plastik, der både gør den hård og blød på samme tid. Ja, vi er nordere, så er det sagt.



Pioneer HTP-XGS1

Cirkapris: 3.499,-

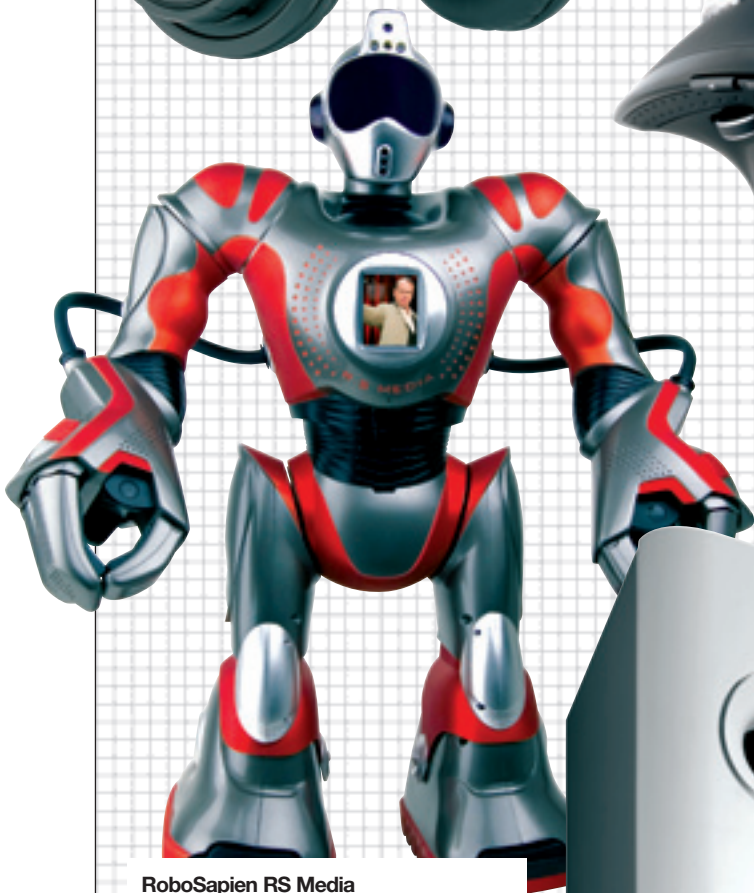
Dette må være én af Xbox 360's bedste venner. Pioneer har lavet et surround sound-sæt, der udelukkende arbejder sammen med Xbox 360, så du rigtig kan få den fulde oplevelse af blandt andet Condemned eller det kommende Dead Rising. Gadgetmasterens underbo har allerede fået sig et ufrivilligt og tæt forhold til adskillige Xbox 360-spil, da spil som bekendt helst skal køres med en vis lydstyrke på satellit-højtalerne.



RoboSapien RS Media

Cirkapris: 2.000,-

Godt nok er RS Media ikke voldsom stor, men Tanggaard er åbenbart rædselsslagen for ham. RS Media kan jo også vise film på sin 43 x 32 mm store farveskærm. Hvis du rigtig vil skræmme folk, kan du endda optage din stemme og lægge den ind på et SD-kort, så han kan lyde som dig – ja, det ville være skræmmende. Vi elsker den lille fætter.



Planar Xscreen

Cirkapris: 12.500,-

Så er det slut med at vente på mørket, og læg bare de tunge mørklægningsgardiner fra krigen ned i kælderen. Xscreen giver dig skarp kontrast og masser af detaljer, selv om der kun er tale om et lærred. Det sørger for at reflektere lyset bort fra lærredet, så du kan se tv og DVD på de 70" selv ved højlys dag. Gamereactor har levet efter det råd, og har nu fået en ukendt nuance af hvid.



50 CENT

Bulletproof
G Unit Edition



THE ULTIMATE 50 CENT EXPERIENCE.
HIS MUSIC. HIS VIDEOS. HIS GAME. NOW PORTABLE.

TAKEDOWN ENEMIES WITH OVER 30 ALL NEW DRAMATIC COUNTER-KILL MOVES • WIDE VARIETY OF MELEE WEAPONS AND FIREARMS WITH NEW AUTO TARGETING SYSTEM • GRAB ENEMIES AS SHIELDS, EXTRACT VALUABLE INFORMATION, AND STEAL THEIR VALUABLES • COMPETE AGAINST OR COOPERATE WITH FRIENDS IN 5 MULTIPLAYER MODES • CUSTOMIZE YOUR CHARACTER WITH AUTHENTIC G-UNIT® CLOTHING

- EXCLUSIVE G-UNIT EDITION DOCUMENTARY
- OVER 160+ TRACKS AND 16 MUSIC VIDEOS FROM 50 CENT & G-UNIT

HEADED STRAIGHT TO YOUR PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE) SYSTEM SEPTEMBER 2006

www.50centbulletproof.com

www.50cent.com

18+
TM

www.pegi.info



"50 Cent: Bulletproof G-Unit Edition" interactive game © 2006 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Developed by HighVoltage Games. All master recordings and music videos courtesy of Shady / Aftermath / G-Unit / Interscope Records. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks are property of their respective owners. © 2003, 2004, 2005, 2006 Shady / Aftermath / G-Unit / Interscope Records. All rights reserved.

PIXELERET KÆRLIGHED

En regulær spøgelsesverden

Mathew tog forleden springet og blev en del af Second Life-fænomenet. Hør om hans oplevelser...

Tak skæbne, ikke læsere? Så er vi endelig ved at være gennem den ekstremt langsommelige sommer. Denne sommer har jeg spenderet i mit bagkatalog af spil, hvor jeg samtidig fandt ud af nogle spændende ting (hvis du kan huske sidste nummer?). Men det er ikke det eneste, jeg har lavet. Denne sommer blev også året, hvor jeg simpelthen ikke kunne modstå fristelsen længere og fik lavet en konto på Second Life.

Jeg er helt sikker på, at du har hørt om det. Det kan hentes på, ja... www.secondlife.com, og er, alt efter hvem du snakker med, en af to ting. Enten er det et af de bedste og mest summende virtuelle samlingssteder, en levende social sandkasse, der på det fineste afspejler vores virkelige verden, eller også er det i stedet et stort, sexlugtende virtuelt orgie, der indeholder en hvilken som helst fetich, du nogensinde kunne drømme om, bare ført ud i livet.

Hvis du er en tilhænger af Second Life, så synes du nok, at spillet er det første, og du vil måske endda også brokke dig over min grove, brede generalisering af fænomenet, men for at være helt ærlig, så er der altså ikke nogen, der ved præcis hvad Second Life er og hvad det betyder. Hverken de talende slips fra Business Week, med deres typiske hype af alle ting, eller de akademikere og spilfanatikere, der i forsøget på at definere spillet, konstant falder over deres egne fødder. Ingen ved hvad det er, punkum. Uanset hvad de finder ud af, så har jeg opdaget, at mens Second Life muligvis er en succes som en virtuel verden, så er det et rædselsfuldt spil, med en grundstamme af en blanding mellem et visuelt chat-program og en smart klæd-din-egen-dukke-på-funktion. Der er ikke noget egentligt "spil" i Second Life, og det er selvom min rejse ind i fænomenet, udelukkende gik på at lede efter dem. I min søgning efter deltagerbaserede spil, fandt jeg ud af, at ikke nok med at Second Life er et rædselsfuldt spil, så er det samtidig også en forfærdelig platform overhovedet at lave et spil på.

Det mest åbenlyse og populære spil i Second Life er uden tvivl Tringo, en slags kompetitiv Tetris/Bingo, der er et så velkendt fænomen i spillet, at man nu kan få det til Game Boy – og det kan være, at det også når ud på andre formater. Som spil kan Tringo helt klart have samme effekt på dig, som alle andre puzzle-spil. Den der "jeg skal lige have et spil mere"-effekt er der helt klart, men set for sig selv er spillet bare kedeligt. Desværre er det bare det mest gennemførte og spilbare spil i hele Second World-verdenen, netop fordi det er så enkelt. Spil der er bare en lille smule



Numbakulla er en eventyr-ø ikke ulig Myst or Riven, men eventyret er nærmest umuligt at spille, ikke mindst fordi Second Lifes interface er langt fra færdigt. Ekstremt skuffende. Til gengæld er det da i det mindste muligt at lave en spilkarakter der ligner én selv. Dette er naturligvis Mathew Kumar.

SMÅ SPIL FRA SECOND LIFE



Golf

Golf giver ingen mening i Second Life. Du har ingen mulighed for at se, hvor langt en kølle kan slå, mulighed for at få en anden kølle, se scoren, og der er ingen engang et putting-interface. Nogle af hullerne virker ikke engang.



Dark Life

Dark Life er heller ikke meget værd. Det er et RPG, der er mindre sofistikeret end selv de mest skumle spil. Desuden koster ethvert våben eller item rigtig penge. Det er måske snedigt nok, men bare ikke pengene værd - desværre.



Samurai

Samurai-kampe! Det minder måske en smule om Aquires Way of the Samurai-spil, men det er kluntet, dårligt realiseret spil, der koster en del, men som ikke engang er sjovt i mere end et par sekunder. Hold dig langt væk fra det.

mere komplekse er altid fejlfyldte, rodede og ligegyldige. Og det er uden tvivl Second Lifes helt store fejl.

For eksempel har jeg i den forgangne uge snakket med spøgelse. Det er en ret speciel fejl i spillet, der indtil videre opstår tit og ofte, når jeg logger på, og specielt i den seneste udgave af spillet. Fra tid til anden kan jeg ikke se de andre spillere i Second Life. På den måde snakker jeg med spøgelse. De er ikke fuldstændig anonyme: Jeg kender deres navne, men det er også alt – og det slår ligesom det hele fast, når det kommer til vigtigheden af, at kunne se den man snakker med. Uden at kunne se hvem de i virkeligheden var, så kunne jeg kun forholde mig til hvad de sagde, uden nogensinde at få en fornemmelse af, hvem de var.

Spøgelse kunne også fortælle mig, at jeg ikke var den første, der havde været frustreret med tingenes tilstand og Second Life som en spilplatform. De fortalte om Primmies, et tilsyneladende fantastisk Second Life-spil af Thomas Robinson, der var forsvundet allerede længe før, jeg overhovedet loggede på første gang. Det var vinderen af en udviklingskonkurrence, som blev holdt af Lindens og som blev bedømt med hjælp fra Doug Church. Hvad blev spillet dræbt af? Det seneste patch til Second Life. Og der er, fortæller spøgelse mig, ingen struktur i hvilken version, der skal patches. Second Life er en decideret fejl som udviklingsplatform.

Spøgelse fortalte mig også om Second Lifes mange fora. De bliver snart lukket ned, og det fik forleden et af forummets velkendte ansigter, Clubside Granville, til at gå så meget amok, at han proklamerede, at han ville forlade universet for altid, og argumenterede ved at sige: "I sidste ende er der ikke noget at

lave her, hvis du ikke selv er i gang med et spilprojekt eller gerne vil have noget, der er bedre end bare en ødelagt udgave af IRC i en 3D-verden", og at "Second Life kører med en mere end fem år gammel fysikteknologi på en platform, der aldrig var fuldt udbygget på det tidspunkt og som er dårligt designet."

Det mest deprimerende var, som spøgelse sagde det, at Clubside ikke var en sortseer eller kværlulant. Han forsøgte på en saglig og meget præcis måde, at udpege fejlene i spillet for at gøre Second Life bedre. Spøgelse fortalte bl.a. at han, sammen med en række venner, havde forsøgt at skabe FPS-spillet SL Conquest, efter at have opdaget en Linden-banner som sagde "I sidste uge lavede jeg et multiplayer FPS-spil i Second Life, i denne uge kræver jeg betaling for at folk spiller det...". Clubside forklarede det selv sådan "Formålet var at demonstrere, hvordan dette banners tilsyneladende påstand, nærmest var umuligt at føre ud i livet på grund af teknologiens begrænsning og omkostningerne ved den."

Jeg har besøgt Carnage Island, de rester af SL Conquest, der er tilbage. Her fik jeg hurtigt en pistol af den nærmeste spiller og blev en del af, ja, du har gættet rigtigt, en tragikomisk og helt igennem ødelagt FPS-oplevelse. Carnage Island mangler en egentlig spilbalance, specielt fordi jeg blev angrebet af en helikopter to sekunder efter at have fået et oversavet jagtgevær. Skuffende.

Sidste gang jeg loggede på var der flere spøgelse end nogensinde før. Måske bliver jeg et af dem en eller anden dag?

Mathew Kumar

Gamereactors kolumneskribent Mathew Kumar skriver bl.a. for Internet-magasinet Inset Credit og det trykte musikmagasin Plan B. Alle meninger og holdninger i kolumnen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af redaktionen.

GTR 00000000-23231134-211110- GET REAL 30001230

T&C
> 82N
> 82N 0013+15
> 82N 172+1 +8864
SSD
> 82N + 750

REALISM HAS BEEN REDEFINED

WARNING!
GTR2 MAY SERIOUSLY
DAMAGE YOUR PERCEPTION
OF OTHER RACING GAMES



GET CLOSER GET REAL



**Game
reactor**

"En fantastisk
racingsimulator."
Score: 9 ud af 10

COMING SEPTEMBER 08
WWW.GTR-GAME.COM



GTR 2 FIA GT Racing Game - Produced by AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 K - © 2006 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Developed and Published by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Under the official license of the FIA GT CHAMPIONSHIP.



PIXELERET KÆRLIGHED

Væk med den alt for "rigtige" virkelighed i spil

Jesper fortæller hvad forskellen på idealisme og realisme egentlig er...

Barndommen var et perfekt sted. Markerne var altid grønne, solen dansede altid let henover den azurblå himmel og der var intet, som ikke kunne lade sig gøre. Naiviteten dominerede fuldstændig vores sind som børn, og forblændede os mere overfor virkelighedens barske realiteter end den afdøde Steve 'Croccodile Hunter' Irwin og hans ubeskyttede færden omkring nogle af klodens farligste dyr. Grådighed, penge og magt var ukendte begreber, der ikke kunne eksistere i denne naive verden af uskyldighed. Som alt godt kom også dette til en ende, da man på et tidspunkt fik øjnene op for alle verdens pletter, som ikke det stærkeste syre-vaskemiddel ville kunne fjerne – end ikke med Jakob Holms anbefaling. For verdens onde er en naturlig del af livet og uden at rode sig ud i de vilde filosofiske forklaringer, så har en helt altid brug for en skurk og et vaske-middel altid brug for en plet. Kort sagt, intet godt uden ondt.

Men hvad i hede hulen har dette overhovedet med spil at gøre, kunne man passende spørge. Jo, det forholder sig jo imidlertid sådan, at computerspillene, præcis ligesom andre medier, i tidernes løb har været udsat for, ofte bruges som et tilflugtssted midt i virkelighedens uendelige storm af kaos og tumult. Det er for mange personer en sidste chance for at overleve vestens nyeste epidemi, stress, hvor de uhammet kan afreagere på de digitale kludedukker, der må tage imod så uendelig mange tæsk. Nu er computerspil ikke nødvendigvis synonymt med velbehag, afstresning og beroligelse, for langt de fleste af verdens spiludøvere. Mange ender endda på den intensive afdeling, hvor deres lokale techsupporter desperat fortæller, at de ikke skal gå mod den blå skærm. Og hvis endelig den tekniske del for en gangs skyld forløber smertefrit, så skal den forbistrede boss naturligvis have overnaturlige evner, og du begynder så småt at overveje, om spillet decideret har noget imod dig.

Der er stadig en konstant stræben efter virkelighed i spilverdenen. Det er intet nyt mantra, og har i længere tid været et overordnet mål for mange udviklere. Selvom vi stadig får en rimelig portion alternative spil, der som et par flippe afvigere omgivet af borgerklassen, smider hæmningerne og kaster sig ud i en farverig færden, så forsøger de fleste udviklere gang på gang at nå skridtet videre med en fuldstændig troværdig og fotorealistisk verden. Og troværdig skal bestemt ikke misforstås med realistisk: jeg taler ikke kun om sports- og simulations-spil. Også eventyr- og sci-fi-genrerne stræber efter troværdige universer, som enten portrætter en forglemt fortid eller en kommende

REALISME I DINE SPIL?



Gran Turismo

Sonys bilspil bliver ofte markeret som en simulator, men enhver bilekspert vil hurtigt opdage, at GT indeholder masser af hjælpefunktioner.



Counter-Strike

Spillet der har tryllebundet millioner har folk er noget af det fjerneste du kommer fra virkelighedens strabadser. Det er ren og skær action...



Battlefield 2

I virkeligheden er Battlefield meget forenklet - så let er det slet ikke at køre en amerikansk M1 Abrams tank. Bare så du ved det mester.

fremtid. Personligt synes jeg da i hvert fald, at Oblivion virker en hel del mere virkelighedsnært end Katamari Damacy.

Men hvorfor denne konstant stræben efter det realistiske? Naturligvis indebærer en digital genskabelse af vores naturlige omgivelser en vis fascination, og måske endda ærefrygt overfor programmørernes næsten uendelige kræfter. Vigtigst af alt tror jeg dog, det skyldes vores konstante lyst til at blive smidt ind i omgivelser og situationer, vi altid har drømt om, men aldrig får mulighed for eller måske har lyst til at gøre i virkeligheden.

Desværre mangler der en vis forståelse for, at der er en fin grænse mellem realisme og idealisme. Når man bliver smidt ind i såkaldte realistiske omgivelser i Battlefield eller næsten kan indsnuse duften af benzin i Gran Turismo, så er det i langt højere grad et forfinet ønskebillede af virkeligheden, vi bevæger os ind i, end faktisk at følge verdens soldater og racekørere i bedene. Langt mere realistiske spil som Operation Flashpoint og GTR, har dog på ingen måde oplevet succes i samme grad som fornævnte spil, og svaret på hvorfor rykker måske en anelse, hvis man kigger på den altoverskyggende succes, Counter-Strike stadig er. Spillet ligner måske i de uerfarnes øjne en kopi af virkeligheden, men spillet er så ultra-idealistisk, at en soldat ville tro han var på indkøb i den lokale brugs, for det gik op for ham, at dette var et blodigt spil mellem ordensmagten og terrorister. Sandheden er

den, at vi faktisk ikke ønsker en realistisk oplevelse. På nær nogle enkelte fanatikere, der nærmest river spillets kode fra hinanden, for at undersøge om fy-sikkens love nu er fuldstændig efterlevet, så foretrækker langt størstedelen af klodens spillere en oplevelse, der slet ikke volder samme besvær som en portrættering af virkelighedens strabadser. Og med forståelse! For virkelig-hedens verden er bestemt ikke nogen fas-cinerende form for underholdning. Den er besværlig, kompliceret, fyldt med fejl og stressende. Og foran os har vi et medium, der med et trylleslag kan fjerne alle besværligheder og give os en, nogen-lunde, fredfyldt oplevelse. For hvad er det egentlig, vi vil spille? Et spil, hvor du ikke kan bevæge en muskel uden at politiet er efter dig, hvor folk konstant spytter dig i hovedet?

Så husk, næste gang en udvikler bestræber sig på at gøre et spil mere realistisk, så lad være med at hoppe ti meter op i luften af bar jubel. Nyeste tiltag er dynamiske reklamer i spillene. Udviklerne siger, det øger realismen. Jeg siger, at realismen godt kan holde sig til verden omkring mig. Jeg tager mine kampe mod skattefradag og myldretidstrafikken i virkeligheden, og mine kampe mod horder af aliens og psykopatiske soldater i spillene, tak!

_Jesper Nielsen

Gamereactors klummeskribent Jesper Nielsen er en af redaktionens faste anmeldere og klummeskribenter. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.



Flot ser det ud når NBA 2K6 eller NBA Live 06 smides i maskinen, men det har alligevel meget lidt med virkelighedens basketball at gøre. I denne liga er der ingen spillere der har et alkohol- eller narko-problem, der er ingen af dem der anklages for at have voldtaget en ung pige, og ingen af dem er plaget af langvarige skader, der truer med at ruinere dem økonomisk. Spil er ikke realistiske, de er i stedet idealiske siger Gamereactors Jesper Nielsen.



KICK SOME BRICK.



RELIVE ALL THE ACTION OF THE ORIGINAL TRILOGY.



MIX AND MATCH YOUR FAVOURITE CHARACTERS.



BUILD AND RIDE YOUR FAVOURITE VEHICLES.

ON SEPTEMBER 13, THE FORCE BUILDS WITH YOU.



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS



PlayStation 2



PC CD ROM

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigures are trademarks of The LEGO Group. © 2006 The LEGO Group. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE and NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

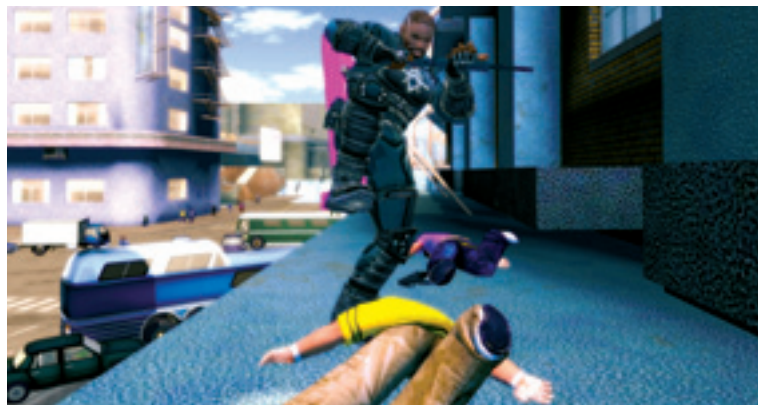
LEGOSTARWARSII.COM

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Crackdown, Kane & Lynch: Dead Men, Kingdom Hearts II, Killzone Liberation



Bliv bedre og bedre

Indsamling af erfaringspoints i Crackdown foregår ganske intuitivt: Kører du godt og gennemfører et stunt, får du point i kategorien Driving skill. Skyder du bad guys, giver det ekstra Firearms skill, mens det giver Melee skill at nedlægge fjender i decideret nærkamp.



□ Format X360 □ Udvikler REAL TIME WORLDS □ Udgiver MICROSOFT □ Genre SANDKASSE/ACTION □ Udgivelse EFTERÅRET/VINTEREN 2006

Crackdown

Manden bag Grand Theft Auto kommer kriminaliteten til livs i Pacific City

Han designede megasuccesen Lemmings og stod fadder til den endnu mere populære Grand Theft Auto-serie. Rygterne vil vide, at han som leder af DMA Design var blandt de første i industrien, der var i stand til at købe en Ferrari for sin hyre. Nu sidder Dave Jones i en stol i Apex City Quay Hotel og smiler imødekommende. Han ligner snarere en nordet hyggeonkel end en spil-millionær. Sandt at sige er der heller ikke meget bling-bling over omgivelserne. Hotellet i sig selv er nydeligt nok, men Dundee, Skotlands fjerdestørste by og Jones' fødeby, kunne være en hvilken som helst Nordeuropæisk provinsstad. Svøbt i regn og tåge, minder den om en trøstesløst grå-brun udgave af Odense, bare med ekstra bakker. Byen ligner kort sagt ikke et sted, hvor der tænkes store tanker.!

Men store tanker er lige netop Dave Jones' speciale. Som chef for og grundlægger af Dundee-baserede DMA Design, opbyggede han et ry for at være en innovationens mand, der insisterede på at tilføje hvert spil noget nyt og unikt. Efter en lidt anonym start med de sidelæns-scrollende skydespil Menace og Blood Money, vakte DMA op igennem 1990'erne opsigt med det ene originalt designede spil efter det andet – fra kultfavoritter som Hired Guns og Body Harvest til crossover-sensationerne GTA og Lemmings. Siden har Jones startet et nyt firma – Real Time Worlds – og den første titel på udgivelseskalendarer hedder Crackdown. Xbox 360-spillet benytter sig af den samme sandkassestruktur, som Jones i sin tid satte på landkortet med Grand Theft Auto, og der er intet galt i at skruer forventningerne i vejret, for hvis Jones ikke skulle kunne forny den efterhånden lidt forslidte sandkasse-genre, hvem skulle så kunne? Altså tager jeg ekstra godt fat om pennen og spidser ørerne helt til, når den imødekommende Dave Jones i en erum skærer rationalet bag Crackdown ud i pap: - Vores idé var at skabe optimale betingelser for alle de ting, spillere elsker at gøre i den her type spil – smadre ting, skyde



ANNONCERET - Battlefield: Bad Company

Det lader til at verdens mange konsolspillere bare ikke kan få nok af Battlefield-serien. Nu har EA og svenske Digital Illusions så annonceret det næste kapitel kaldet Battlefield: Bad Company. Det lanceres til X360 og PS3 i foråret 2007.



ANNONCERET - F.E.A.R. (PS3)

Det har egentligt verseret som et rygte igennem længere tid, men nu har Vivendi så taget bladet fra munden for at meddele, at F.E.A.R. der sidste år udkom på Pc, er på vej til PlayStation 3 og vil være et af lanceringsspillene ved premieren d. 17. nov.



En af skill-kategorierne hedder Agility, eller adræthed, og her bliver du dygtigere ved at springe lystigt omkring og samle bonusobjekter på utilgængelige steder. Så der er også lidt til platformspillere.

folk, lave stunts – og så belønne deres succeser med en rollespils-inspireret opgradering af spillets hovedperson.

Hovedpersonen i Crackdown er en unavgiven super-betjent, der arbejder for et uspecificeret Agency. Hans opgave: At rydde den kriminalitetshærgede Pacific City for de tre bander, der holder byen i et jerngreb. Specifikt de puerto ricanske gaderengere-gangstere Los Muertos, The Volks, russiske eks-militærfolk og det højteknologiske asiatiske forbryderkartel Shai-Gen. Alle tænkelige midler må benyttes i kampen mod den organiserede kriminalitet, og for Jones har det været afgørende, at spillets missioner kunne gribes an i en hvilken som helst rækkefølge: - I princippet er der intet i vejen for, at man kan starte spillet med at dræbe byens mest magtfulde 'king pin'. Men det bliver selvsagt svært!, forklarer Jones, da han tidligere på dagen præsenterer Crackdown for en talstærk spilpresse sammen med producer Phil Wilson. Netop den eskalerende sværhedsgrad fra bande til bande, er udset til at levere den samlende struktur i Crackdown. Dels skal der samles erfaringspoints i en række kategorier, før hovedpersonen bliver stærk og dygtig nok til at bide skeer med de helt store drenge; og dels udgør banderne en sammenhængende enhed, hvor hver king pin's magt hviler på en gruppe generaler – hver med sit overordnede ansvarsområde i forbryderorganisationen.

- For eksempel er der en Muertos-general, der står for bandens våbenleverancer.

Lykkes det spilleren at infiltrere hans tungt bevogtede landsted og skyde ham en kugle for panden, bliver hele banden med et slag ramt på våbenforsyningerne. Man vil så ved fremtidige sammenstød kunne se, at Muertos-fodtusserne nu benytter sig af langt mere primitive våben, forklarer Phil Wilson.

Snakken om total frihed og dynamiske forbryderkarteller, vækker unægtelig appetit på at prøvekøre Dave Jones' baby. Men det er spillets visuelle side, der for alvor får tænderne til at løbe i vand. Mens Wilson og Jones forklarer spillets features, illustrerer en anonym Real Time Worlds-medarbejder deres ord ved at suse igennem farvestrålende Pacific City på et medbragt film-lærred. Holdet peger selv på tegneserier som en vigtig inspirationskilde, og med et markant omrids og forsimplede skygger låner designet af Crackdowns hovedperson det bedste fra cel-shading teknikken, uden rent faktisk at benytte den. Pacific Citys bygninger synes næsten fotorealistiske, mens møblerne og alt det løse ofte er forsimplet indtil det primitive. Byens medborgere er til gengæld muntert karikerede – især de mere lyssky elementer.

Det lyder som noget rod, og er det vel strengt taget også. Men da tiden endelig kommer, hvor jeg kan udforske byen på egen hånd, til fods og i spillets mange og varierede køretøjer, viser Crackdowns design sig at hænge glimrende sammen. Trods Jones' ry for at tænke stort og nyt snarere end egentlig visuelt, er det især billedsiden, der giver Real Time Worlds' debut-titel sit særpræg. Direkte adspurgt anslår udvikleren Crackdowns bymiljø til at være cirka fire gange fire kilometer stort. Altså 16 kvadratkilometer mod for eksempel det kommende Just Causes 1000 kvadratkilometer store ø-landskab. Timerne foran Xbox 360-konsollerne i Apex Hotels 'Art Gallery' besvarer mange spørgsmål om Dave Jones' nye projekt, men åbner også en del nye. Crackdowns spændende muligheder for to-mands samarbejde via Xbox Live, forbliver en ubekendt faktor, for den nuværende udgave har mere end vanskeligt ved at understøtte det. I det hele taget er spilkoden et godt stykke fra at være stabil, hvilket må vække lidt bekymring hos udvikleren – udgiveren Microsofts deadline nærmer sig nemlig med stormskridt.

Med en kontroller i hånden og begejstrede udbrud fra presse-kolleger i øret, må jeg dog bøje mig: Crackdown er sjovt. Om det er sjovt nok til at bevare sin appel ud over de tre-fire timer, jeg havde det mellem hænderne, må tiden vise.

Erik Petersen

Gamereactor siger: Sjovt, tegneserieagtigt og actionfyldt spil, der dog mangler en del på det tekniske område. Mon holdet kan nå det inden udgivelsen?

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Yakuza 2

Mens vi stadig venter på at Segas første Yakuza-spil, skal finde vejen til de europæiske spillere, så kan det japanske gigant allerede nu annoncere en toer. Yakuza 2 vil bruge motoren fra det 20 millioner dollar dyre første spil til en fortsættelse, der udkommer engang i år 2007.



Venner i nøden

I Kane & Lynch skal holdet du er sammen med mere ses som en selv-tænkende og altid behjælpelig støtteenhed, end en gruppe omvandrede skakbrikker, der bare flyttes rundt på, forklarer Martin.



NAVNEÆNDRING - Bully

Rockstars kontroversielle mobningsspil Bully skifter nu navn. Efter en række klager over spillet, dette dog før det overhovedet er lanceret, har firmaet valgt at skifte navnet på spillet til Canis Canem Edit, hvilket betyder hund spiser hund. Lækkert.



ANNONCERET - Assassin's Creed (X360)

Ja, den er godt nok: efter utallige spekulationer, misforståelser og rettelser, lader det nu til at den franske gigant Ubisoft, har taget bladet fra munden og annonceret en Xbox 360-udgave af Assassin's Creed. Det er ude i marts 2007.

Kane & Lynch: Dead Men

Danske IO Interactive fremviser den åndelige efterfølger til Freedom Fighters

Format X360/PS3/PC □ Udvikler IO INTERACTIVE □ Udgiver EIDOS □ Genre ACTION □ Udgivelse ÅR 2007

Du behøver ikke rejse om på den anden side af kloden, for at blive åndeligt beriget eller få store oplevelser. Du kan blive en vigtig erfaring rigere ved det næste gadehjørne. Naturligvis vil seks måneder som backpacker i Indien udvide horisonten for enhver vesterlænding, men vejen til menneskelig udvikling kan ligeså godt gå gennem lokalsamfundet. I spillenes verden hersker en lignende tendens. Nok lyder det flot, at blive inviteret til det forjættede USA og møde folkene bag Gears of War, eller til det neonoplyste Tokyo og få guldorn af Miyamoto. Men blot 15 minutters gang fra Københavns Hovedbanegård residerer en spiludvikler, hvis flagskib nyder stor respekt overalt, fra Japan til den amerikanske vestkyst. Med udsigt til vandet ved Islands Brygge arbejder IO Interactives folk – primært holdet bag Freedom Fighters – netop nu på Kane & Lynch: Dead Men.

Kane og Lynch er et umage par med et anstrengt indbyrdes forhold. Kane er forhenværende lejesoldat og har på grund af sine gode talegaver, arbejdet som forhandler i flere gidselsituationer. Han sidder på dødsgangen og er så afklaret med sin skæbne, som det er menneskeligt muligt. Under en fangetransport møder han den ligeledes dødsdømte Lynch, en fyr med en blakket fortid og medicinkrævende problemer af psykisk karakter. Forbryderorganisationen The Seven er skyld i, at fangetransporten aldrig når sin destination. En gruppe hætteklædte mænd stopper og gennemsøger transporten med ét for øje: at finde Kane, som The Seven har et udestående med. Det er forinden lykkes organisationen at kidnappe Kanes kone og datter, hvilket efterlader Kane uden ét eneste kort på hånden.

Lead Animator, Martin Madsen, starter med at slå fast, at Kane & Lynch er let tilgængeligt. Styringen er gjort enkel og støvsuget for udviklede knapkombinationer. Man skal kunne samle kontrolløren og komme i gang med det samme. Til gengæld er historien kompleks, ligesom den er hele spillets bindingsværk. Faktisk vil man have svært ved at finde hoved og hale i historien efter den første level, fortæller Martin, men det er en del af ideen. Spilleren får serveret historien i små brudstykker, som med tiden stykkes sammen til en sammenhængende fortælling. At valget er faldet på denne form for historiefortælling, som det nærtbeslægtede filmmædie har anvendt i årtier, er forståeligt. Når man bygger et spil op omkring en historie, skal den også kunne holde spilleren fanget. Jeg forstod på Martin, at historiens tilblivelse er sket lige så fragmentarisk, som den fortæles, og at mange medarbejdere hos IO Interactive kan kalde sig medforfatter i større eller mindre grad. I Kane & Lynch forsøger IO, at forene spillemæssig enkelthed og plotmæssig kompleksitet, en kombination, der ikke er hverdagskost i spilbranchen.

Gameplayets enkelthed skinnede allerede igennem i den første af to baner, jeg så demonstreret. Kane, Lynch og to ekstra lejesoldater befandt sig på taget af en skyskraber i Tokyo, udklædt som vinduespuddere. På bedste Sam Fisher-vis firedes gruppen sig ned ad bygningssiden til et stort lokale, hvor et forretningsmøde var i fuld gang. Få sekunder efter at væbnene blev trukket, forvandlede mødelokalet til en regulær kampplads. Vinduer blev knust, røde dekorationsbelægninger sprængt af de bærende søjler, kontorstole væltet omkuld, og mødedeltagerne, som nu havde fundet deres våben frem, faldt livløse om på det blanke gulv en efter en. Skududvekslingen demonstrerede, at IO har kreeret et meget omfattende fysiksystem. I det tilstødende lokale blev montere med statuer af japanske soldater fra feudaltiden jævnet med jorden, og til sidst fik gruppen fat i en hr. Moto og vist nok en attachétaske med et værdifuldt indhold. Under den hele den hektiske ildkamp beskød de tre AI-kontrollerede karakterer fjenden efter bedste evne, som havde det været Ding Chavez og hans SWAT-soldater.



Kane & Lynch er langt fra færdigt på dette tidspunkt, men efter at have set to af spillets baner, er det tydeligt at Hitman-seriens forsigtige og kalkulerede gameplay skiftes ud med et buldrende actioninferno, hvor spillets to hovedpersoner får lov til at gå amok med diverse automatvåben. Grafikken er i øvrigt allerede nu meget, meget lækker.

Ifølge Martin Madsen vil Kane & Lynch slet ikke kræve, at spilleren gør sig samme taktiske overvejelser som i Rainbow Six.

Den næste bane, som kronologisk er placeret før ovennævnte, udspillede sig på en fashionabel natklub. Kane og Lynch måtte møve sig gennem hundredvis af gæster, som bevægede sig til den dansevenlige rytme og det taktfaste diskolys. Da Martin Madsens kollega havde guidet den halvskaledede Kane med store ar i ansigtet og en brækket næse, samt den langhårede og mindst lige så barsk udseende Lynch væk fra dansegulvet, pandede han en vagt ned, tog dennes pistol og banede sig vej til chefens gemak. Der er ligestilling mellem kønnene i IO's seneste spil, for den kvindelige chef fik efter en kort samtale et nakkedrag, blev bagbundet og smidt op på skulderen af Lynch. Derefter startede duoen et kort mundhuggeri, og den slags stemningsskabende småsnak vil der være meget af. Hvis animationerne af gæsterne gjorde natklubben livagtig på vej ind, gjorde de den endnu mere levende på vej ud. Da klubbens vagter går til modangreb, breder panikken sig på dansegulvet. Gæsterne løber skrigende til højre og venstre, mens projektilerne flyver tværs gennem lokalet. Et advarselsskud fra Kanes pistol, får gæsterne til at sætte sig på hug, så vagterne nemmere kan udpeges. Perspektivet skifter fra tredjeperson til "over skulderen", og de tilbageværende fjender mejes ned i en øredøvende kakofoni af musik, skrig og pistolskud.

Grafikmotoren kan faktisk trække op til 1000 karakterer samtidig, forklarer Martin, men siger i samme åndedrag, og med et glimt i øjet, at det kun er en teoretisk mulighed, som holdet ikke har nogen planer om at udnytte, i hvert fald ikke i Kane & Lynch. Ideer som forskellige typer granater og close combat-angreb som slag og spark – evt. "geværkolbe møder kæbe" – er pt. på tegnebrættet, mens en co-op i splitscreen og en eller anden form for online-multiplayer, allerede ligger fast.

Henrik Bach

Gamereactor siger: Imponerende dansk spil, der med en høj teknisk kvalitet og et ekstrem højt actionniveau kan blive firmaets nye, buldrende visitkort.



IO Interactives nye motor er imponerende og kan trække om til 1000 karakterer på samme tid. Dette er dog teoretisk, og som Martin Madsen, Lead Animatoren på projektet siger, så vil det aldrig blive aktuelt i Kane & Lynch: Dead Men.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



UDSÆTTELSE - TimeShift

Det var egentlig meningen at TimeShift fra Saber Interactive, skulle have været på gaden denne sommer, men det var for Atari solgte udvikleren til Vivendi. Nu har den nye ejer så besluttet sig for, at ruge lidt længere på guldægget, så TimeShift lanceres først i år 2007.



Mickey i hovedrollen

Allerede ved afslutningen af det første Kingdom Hearts gik Tetsuya Nomura med tanker om en toer. Men drømmen kunne ikke realiseres for Disney sagde ja til at lade Mickey få meget mere rampelys.



□ Format PS2 □ Udvikler SQUARE ENIX □ Udgiver SQUARE ENIX □ Genre ACTION RPG □ Udgivelse EFTERÅRET 2006

Kingdom Hearts II

Tegnefilmsgiganten og rollespilkongens nye eventyr er næsten færdigt

Førstegangsindtryk er ofte betydningsfulde. De har en tendens til at brænde sig fast i bevidstheden. Det første blik eller ord, du udveksler med en potentiel arbejdsgiver, kæreste eller ven, kan være udslagsgivende for din fremtid. Et håndtegnet omrids af en dreng med en ispind i munden, akkompagneret af et både enkelt og smukt klaverstykke, er mit første møde med Kingdom Hearts II. Violinernes afdæmpede baggrundsakkorder og havets brusen kan høres i lyd billedets fjerneste afkroge, og det føles som om, at alle mine voksenlivsbekymringer med ét skylles væk af en indre tidevandsbølge. Sentimentaliteten er over mig, nøjagtigt som da jeg for tre år siden lagde Disney og Square Enix' første Kingdom Hearts i maskinen.

Til min overraskelse tager jeg styringen over Roxas, en fyr med naturligt neonblå øjne, en fiks, moderigtig frisure og, i lighed med sine venner Olette, Hayner og Pence, voldsomt store sko. Han bor i Twilight Town, og har taget hul på den sidste uge af sin sommerferie, som tilbringes i selskab med vennerne og litervis af byens bedste sea salt-is. I feriens sidste panikfase – "åh, nej nu skal vi snart i skole igen, øv!" – sætter de tre kammerater sig ned for at skrabe grunker sammen til en strandtur, og selv i denne tegneserieverden hænger pengene ikke på træerne. Som Soras dukkefører, fatter jeg mit skateboard og tager en avisrute. Derefter underholder jeg byens befolkning med en alternativ form for boldjonglering, og efter hårdt slid er pengene i hus. Alt ånder fred og idyl i Twilight Town, men ikke for Roxas. Byens bølge, Seifer, er efter ham, og han tynges af bekymringer. Han ser ikke verden med samme øjne som sine kammerater. I sine drømme møder han mystiske personer i sorte kapper og folk han ikke kender, men som kender ham. Som et lyn fra en klar himmel, går tiden i stå. Alt liv omkring ham fryser fast, mens andre udefra trænger ind i den verden, hvis ægthed, han ikke tidligere har stillet spørgsmålstegn ved. Måske deler Roxas skæbne med Matrix' Neo, som også levede et liv i lykkelig uvidenhed, inden de barske realiteter gik op for ham. Twilight Towns mest alvorlige barn får dog ikke valget mellem to piller.

Roxas er midtpunkt i spillets lange prolog, som gennem et hav af mellemsekvenser gør sit bedste for, at fortælle nyttilkomne om handlingen i KH I og GBA-afstikkeren Chain Of Memories. Men scenerne fra etteren mikses konstant med nye, og her bliver man godt rundforvirret, fordi der springes frem og tilbage mellem – tilsyneladende – forskellige



ANNONCERET - Hammers of Fate

Efter succesen med Heroes of Might & Magic V, har Nival Interactive og Ubisoft netop meddelt, at den første udvidelse er under opsejling. Firmaet er nemlig i gang med Hammers of Fate, der er sat til udgivelse engang i november i år.



ANNONCERET - Halo 2 (PC)

Det er ved at være et stykke tid siden at Halo 2 indtog Xbox, men det er først nu at Microsoft kan annoncere toeren til Pc. Spillet gør naturligvis brug af det nye styresystem Windows Vista - og det kommer med en række forbedringer.



Kingdom Hearts II fortsætter hvor etteren slap, med masser af velkendte Disney-karakterer. Fra Peter Plys over Mulan til Herkules og ikke mindst Kaptajn Jack Sparrow fra Pirates of the Caribbean. Selv 80'er filmen Tron får en tur gennem rollespillet.

Maybe Pooh's tummy is so rumbly that it's making him forget.

dimensioner og tidspunkter. Det er ikke første gang, Square har valgt at dosere en lang, kompleks historie i små, nøje afmålte portioner. De mange flashbackscener understreger, hvor tæt de to PS2-spil er bundet sammen. Slægtskabet er så tæt, at ingen fan har grund til at være nervøs for ikke at gense Sora, Anders og Fedtmule, eller for den sags skyld den onde heks Maleficent og Ansem.

Trods de flotte miljøer, inspirationen fra FF-universerne og gensynet med figureerne fra dels min barndom og dels mine spæde rollespilsdage, blev jeg aldrig rigtig grebet af Kingdom Hearts. Jeg tænkte dengang, at hele Disney-konceptet måske også var for barnligt til en granvoksen mand som mig, men her otte timer inde i toeren er den tanke allerede manet i jorden.

I KH II har udvikleren sat en række ting på plads. Kameraet er ikke længere så uregerligt, du er nu sikret mod at fare vild, og selvom keyblade-angreb er enklest at udføre og ganske slagkraftige, byder kampsystemet ud over magi og summons nu på kontekstafhængige "reaction commands" – tænk Resident Evil 4's quick time events – samt Drive Form- og Limit-angreb. I en bosskamp på Udyrets slot, kunne jeg med et veltimet tryk på trekanttasten undgå, at blive slynget ind i en søjle og i stedet indlede et modangreb. Limit-angreb giver Sora mulighed for at lave kombinationsangreb sammen med en allieret, såsom Udyret og Mulan, mens Drive Forms udløses ved, at Sora "absorberer" Fedtmules eller Anders' kræfter og på den måde bliver stærkere, hurtigere og får adgang til flere angrebsmanøvrer. De belastende rejser i gummi-fartøjet, som var etterens grimme ælling, har endelig forvandlet sig til, om ikke en svane, så en ælling, der kan være sit udseende bekendt.

KH II ser ud til at være en kopi af etteren med en ny historie, nye verdener, nye angreb og en forbedret shooter-oplevelse. Det i sig selv er sikkert godt nok for seriens fans, men det mest opløftende er, at stort set alle etterens graverende fejl er væk, hvilket har givet mig blod på tanden og troen på, at KH II kan blive det episke eventyr, som etteren aldrig blev-

Henrik Bach

Gamereactor siger: Flottere, større og langt mere interessant. Det lader til at Square Enix har fat i den lange ende denne gang. Vi glæder os til den færdige udgave.

Killzone Liberation

Hollandsk fremtidskrig fra en helt ny vinkel

□ Format PSP □ Udvikler **SHIFT** □ Udgiver **SONY** □ Genre **PARTY** □ Udgivelse **ÅR 2006**

Killzone var en oplevelse ud over det normale. Med en udsædvanlig brutal og grå billedside, nogle af FPS-genrens mest buldrende og tunge våben og en helt fantastisk atmosfære, nød jeg enhver skudveksling, spillet havde at byde på i de snævre gange og mudrede, blodstængte skyttegrave. Synet af en Helghast-soldat kunne få mig til snappe efter vejret, mens lyden af et geværs fanatiske klikken, en lyd der betød, at jeg ikke havde flere kugler tilbage iammeret, kunne få mig til at gå i sanseløs panik.

Hollandske Guerrilla gjorde næsten alt rigtigt, og det var synd, at specielt amerikanerne aldrig rigtig kunne se forbi spillets - periodiske - tekniske mangler, og så bare ellers nyde en veltillrettelagt FPS-oplevelse. Men sådan er det åbenbart. Det ene mands guldæg er den anden mands træsko med mudder. Og nu vender strømmen så åbenbart, for mens amerikanerne har været ekstrem positive overfor Killzone Liberation (Sonys første forsøg på at presse Killzone-universet ned i en PSP), så sidder jeg tilbage med skuffelsens fjollede smil malet i ansigtet. Hvad gik der lige galt? Hvor forsvandt en af generationens bedste FPS-oplevelser hen?

Guerrilla har ellers gjort, hvad de kunne. Med en historie, der foregår to måneder efter hændelserne Killzone og med Templar som seriens hovedperson, skulle fans kunne finde sig til rette i det sydlige Vectra, hvor den hensynsløse general Metrac holder en lang række ISA-soldater fanget. Selv musikken, tilpas militaristisk og pompøs, forsøger at trække dig ind, men lige lidt hjælper det. Det er en kombination af udvandet gameplay og mangel på identifikation, der gør sig gældende. Når Helghast-soldater nu ikke er større end min lillefinger-negl, og udelukkende kan genkendes på deres notoriske orange øjne, så forsvinder den nervøsitet, der lå i det oprindelige spil. Det samme gælder den grafiske side, et af Killzones absolut stærkeste kort. Nu ligner Vectra en Lego-by set skråt oppefra, og Templar minder mest af alt om en orange actionman.

Men det er først når du griber kontrollen, at spillet for alvor skuffer. At guide Templar gennem det første Killzones mindesmærker af ruinbyer, slagmarker og skyttegrave, føles tomt. Åbn en dør her, søg dækning og skyd løs på en Helghast-soldat der, og gentag så processen. Fra Sonys side forlyder det, at Killzone Liberations stærkeste kort er multiplayerdelen, et emne, jeg desværre ikke har kunnet teste i denne udgave. Men selv med dette i mente skal der meget til, før jeg lader mig overbevise af widescreen-skærmens lys igen.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Halvkedeligt forsøg på at presse Killzone ned i en håndholdt maskine. Er dette virkelig selv samme hollandske vidunderhold?



Den velkendte Killzone-stil forsvinder nærmest, når man tvinges til at spille Liberation fra en tredjepersonsvinkel. Desuden er det, i hvert fald alene, en ensformig omgang skyderi. Vi venter på Killzone til PS3.







wipeout

Europæisk futurisme møder japansk minimalisme. WipeOut-serien vendes på vrangen i anekdoter og hemmeligheder

det originale WipeOuts største nulevende myte er, at spillet på en eller anden måde var projektet, der nedbrød barrieren mellem, hvad der var nørdet og hvad der var cool. Med sit skræbete undergrundsdesign, tunge rytmer og rasende hurtige fartøjer, skulle det angiveligt have gjort det at spille, stuerent. Et kig på Psygnosis' første PlayStation-spil viste dog en helt anden sandhed: WipeOut var drønsvært. Med en fart, der snildt brød igennem lydturen og en kontrol så pirrelig, at selv den mest dedikerede kunne have svært ved ikke at miste besindelsen, var det ikke Sonys røde løber til tusindvis af hjem verden over. Et enkelt møde med en af banernes barrierer, og de højteknologiske fartøjer sneglede sig gennem teknoboulevarderne, og imens var nervepirrende kampe med feltets andre ryttere altid noget, der endte i regulære nederlag. Det var ikke starten på WipeOut-generationen, og det var ikke det øjeblik, hvor verden endelig tog spilbranchen seriøst. Spillet var en solid

salgssucces, men Nick Burcombe, WipeOut-seriens oprindelige designer, er dog ikke i tvivl om, at WipeOut næppe var et reelt vendepunkt for hele industrien.

WipeOut drøned ud af starthullerne i september 1995. Et spil til hver anden solgte PlayStation, ifølge Sonys egne salgstal fra den periode. På hvad der siden hen er blevet en af de mest succesfulde spilkonsoller nogensinde, boltrede Psygnosis' første 32-bit spil sig på en muskelmaskine, der både kunne kaste rundt med polygonerne og afspille ægte CD-lyd. Og WipeOut var som skabt til formatet, og det er selvom konceptet bag spillet kommer fra et helt andet sted. Hele ideen til højhastighedsraceren blev nemlig til på Shrewsbury Arms pub i Oxtou, hvor Jim Bowers, der var Psygnosis koncepttegner, præsenterede Nick Burcombe for spillet Matrix Marauders. Nick fortæller:

"Vi endte, som vi altid gjorde, på Shrewsbury Arms, og her præsenterede Jim Bowers mig for en spillidé, han kaldte

Wipeout

Format PS/SATURN/PC Udvikler PSYGNOSIS
Udgiver SONY Udgivelse ÅR 1995 (PS/PC) 96 (SATURN)



Det oprindelige Wipe-Out blev lanceret sammen med den dugfriske PlayStation i september 1995. Spillet var skabt af Psygnosis (holdet bag spil som Shadow of the Beast, Drakan og Nitro) og musikken blev leveret Cold Storage, Leftfield, The Chemical Brothers og Orbital, mens den visuelle side var designet af Sheffield-firmaet The Designers Republic. Spillet indeholdte fire forskellige typer fartøjer i form af AG Systems, Auricom, Quirex og Feisar, alle med hver deres hastighed, styring og styrke, og der var seks våben at boltre sig med. Disse var blandt andet Mines, Shield, Turbo Boost, Shock Wave og Missiles. WipeOut var efter tre måneder på markedet solgt i ca. 300.000 eksemplarer, hvilket på det tidspunkt var et rimelig pænt tal.



Karbonis V

Karbonis V ligger i Japan og er med sine kun 3,4 kilometer spillets korteste bane. Overfladen er lavet af titanium, og Karbonis V har et par helt fantastiske sving samt dybder i begyndelsen af banen. Tophøjden på banen er 107 meter.



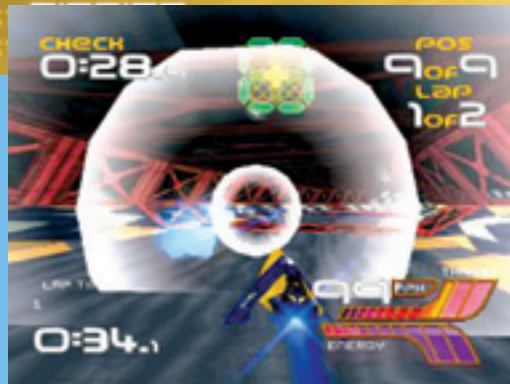
Silverstream

Silverstream ligger på Grønland og er med sine 6,4 kilometer spillets absolut længste bane. Overfladen er lavet af kunstige krystaller og tophøjden er på intet mindre end 232 meter. Airbrakes er en nødvendighed for at klare denne hårde bane.



Aridos IV

Med sin overflade af sandsten og sine 6,0 kilometer er Aridos IV, der ligger i USA, spillets anden længste bane. Den maksimale højde på banen er 245 meter over vandets overflade, og der er nærmest ingen turboer at opsamle på den.



WipeOut og WipeOut 2097

Både WipeOut og WipeOut 2097 der kom kun et år efter det oprindelige spil, var udviklet af Psygnosis og på holdet var velkendte folk som Nick Burcombe, Jim Bowers, Lee Carus-Westcott og musikeren Tim Wright (Cold Storage)

Matrix Marauders. Til trods for konceptets detaljerede designplaner og ideer, var det et decideret ringe spil. Skibenes grunddesign blev dog hængende, og en af disse er i dag det velkendte Feisar-skib.”

Faktisk var WipeOut aldrig rigtig planlagt ned i detaljerne. Selvom serien gjorde det Sheffieldbaserede Designers Republic til et verdenskendt designstudio i spillkredse, og introducerede teknomusik til andet end de faste klubfanatister, så blev spillet mere eller mindre til ved en række tilfældigheder. Designers Republic var f.eks. aldrig udpeget som firmaet, der skulle forløse den designmæssige side af WipeOut, men var i stedet resultatet af en vildfarende fax, som Psygnosis grafiske

Westcott også en mere væsentlig rolle i udviklingen af designet og samarbejdet med Designers Republic. En eller anden hos Psygnosis havde foreslået, at de ombejlede designere skulle lave den grafiske udformning til spilæskan, men Nicky ville mere end dette:

”Marketingfolkene ville oprindeligt have, at The Designers Republic stod for udformningen af forsiden og bagsiden på spillet, men det kunne jeg ikke se nogen idé i, hvis ikke indholdet svarede til spilæskan. Det der siden har været interessant for mange er, at dette vel egentlig var det første eksempel på et udefrakommende designhold, der har været en grundlæggende del af produktionen, og som ikke bare er blevet klisteret på

”DESIGNERS REPUBLIC VAR ALDRIG UDPEGET SOM FIRMAET, DER SKULLE FORLØSE DESIGNET I WIPEOUT”

tegnen Lee Carus-Westcott fik mellem hænderne:

”Fax’en var til en helt anden i firmaet, men da jeg så logoet øverst på siden, blev jeg vild med det og scannede det ind i computeren. Derefter blev det sat på siden af et af skibene i spillets intro, og det findes der faktisk den dag i dag. Dette var begyndelsen på den designmæssige retning.”

Fra det øjeblik, hvor holdet begyndte at kalde projektet for WipeOut, fik Psygnosis teamleder Nicky

senere. Mange har siden hen forsøgt sig med denne mødel, men de fleste af dem der gjorde det, forstod aldrig, hvorfor det fungerede til at begynde med.”

Heller ikke musikken, et andet af WipeOut-seriens omdrejningspunkter, blev til ud fra en holdmæssig PR-brainstorm eller via marketingfolkernes pres, den var bare en naturlig del af Psygnosis. Både Nick, Jim, Nicky og Lee lyttede til al mulig slags musik, men var specielt bjergetaget af den elektroniske lyd, så holdet begyndte



Skuffende udspil på PS2

I 2002 lancerede Sony WipeOut Fusion, seriens første spil på PlayStation 2. Spillet var udviklet af Liverpool Studios og uden seriens ophavsmænd, ikke engang The Designers Republic vendte tilbage, det blev i stedet Good Technology.

langsomt at løbe pladeselskaberne på døren for at få adgang til noget musik. Nick forklarer: "Jeg har altid godt kunne lide dance-musik, og det er den eneste genre, der rigtig ville have kunnet gøre sig i et så ultra-hurtigt spil med så meget attitude som WipeOut."

Sammen med Glen O'Connel, firmaets engelske PR-agent, fik de hul igennem til en del pladeselskaber. Numre fra relativt ukendte teknotroldmænd som Orbital, Leftfield og The Chemical Brothers, sikrede WipeOut det dynamiske, hårdtpumpende soundtrack, som serien havde brug for. Men det var ikke uden blod, sved og tårer. O'Connel fortæller:

"Vi snakkede med forskellige selskaber omkring konceptet og de fleste af dem kunne ikke rigtig se, hvordan dette på nogen måde kunne gavne deres kunstnere. På det tidspunkt var PlayStation en forholdsvis ukendt ting og pladeselskaberne kunne på sin vis ikke klandres for, ikke at have været mere imødekommende. Da vi lavede WipeOut 2097, var selskaberne langt mere villige. Lige efter udgivelsen af det første spil, var de faktisk klar til at sparke døren ind for at komme i kontakt med os", griner Glen.

Det var også på dette tidspunkt, at Phil Harrison, Sonys nye chef med ansvaret for koncernens mange spil, gav Nick og Jim et tilbud, de ikke kunne afslå. Et andet sted i den enorme Sony-maskine, var selskabet i gang med ungdomsfilmene Hackers med en purung Angelina Jolie i en af hovedrollerne som teknogeniet Acid Burn. Filmindustrien havde set sig lun på hackere, vira og alt der havde en elektronisk puls – dette betød også computerspil. Desværre fik holdet ikke den fornødne arbejdstid til at skabe den "Wipeout"-sekvens, som er en del af den færdige film, så drengene måtte bruge deres fritid på projektet. Jim Bowers kan tydeligt huske tiden omkring Hackers:

"Vi var godt i gang med WipeOut, da Phil Harrison dukkede op med muligheden for at skabe et spil til filmen Hackers. Nick fandt på selve gameplayet og banen, en slags prototype, der også blev brugt i spillet, og imens tog Lee Carus og Neil Thompson sig af introen og scoren. Det meste blev lavet i deres fritid. Digby Rogers stod for HUD'et (Heads Up Displayet), og dette blev stort set også kun lavet i fritiden. Derudover stod

Andy Yelland hele tiden klar med teknisk support på projektet. Hen mod slutningen af deadline arbejdede både jeg selv og Andy fem dage i træk, stort set uden søvn. Jeg kan huske, at jeg ringede både Lee og Neil op klokken 3.00 og bad dem om at komme ind og hjælpe til – jeg tror ikke deres bedre halvdele var specielt imponeret over mig dengang."

Psygnosis lille projekt endte i Hackers, der blev udgivet i 1995 og siden har været en af kilderne til et utal af myter. F.eks. er der de fans, der selv den dag i dag mener, at dette var det oprindelige WipeOut. Hos Psygnosis er der dog ingen tvivl: Spillet og mini-projektet var to adskilte ting, men naturligvis med visse åbenlyse paralleller, da firmaet var i gang med deres første spilprojekt.

At WipeOut også var et forholdsvis gnidningsfrit projekt, undrer også den dag i dag både Nick og Jim. Selvom der var visse øjeblikke, hvor det hele så lidt håbløst ud, så løb holdet aldrig hovedet mod muren. Fra det øjeblik projektet blev strømlinet og til spillet var ude på butikernes hylder, gik der ikke meget mere end ti måneder, en produktionstid der i dag kun er forundt giganter som EA og Ubisoft, med mere end 200 ansatte på hvert projekt. På det tidspunkt, hvor WipeOut blev



WipeOut 2097 anses af WipeOut-fans som værende seriens bedste udspil. Kontrollen var bedre, sammenstød med spilllets barrierer endte ikke i sneglefart og våbnene var bedre balancerede. Desuden var baner som bl.a. Valpraiso, der foregår i Sydamerika og Spilskinanke helt fantastiske at ræse på.

Wipeout 2097

Format PS/PC/SATURN/MAC Udvikler PSYGNOSIS
Udgiver SONY Udgivelse ÅR 1996, 1997,1998, 1999, 2002



Med WipeOut 2097, kaldet WipeOut XL i Amerika, slog Psygnosis for alvor deres navn fast. Hvor WipeOut havde solgt omkring 300.000 eksemplarer på tre måneder, solgte WipeOut 2097

tæt på 1,5 millioner i samme periode. Spillet blev også udviklet til bl.a. Pc og Saturn, men det var PS-versionen der var den absolut bedste. Med udgivelsen af 2097 fik ligaen endnu et hold, nemlig Piranha, hvis styrke, hurtighed og topfart var bedre end alle andre fartøjer, til gengæld kunne skibet ikke bruge nogle af spillets våben. Sammen med den nye skibsklasse, introducerede Psygnosis også spillere for baner inddelt i sværhedsgrad. Talon's Reach og Sagamatha var spilllets lette baner, mens Vostok Island og Spilskinanke udgjorde de sværeste i pakken.



Gard d' Europe

Som navnet antyder, så foregår Gard d' Europe i Frankrig. Banen har nogle svære hårnålesving og en tophøjde på 179 meter. Banen var en del af Rapier-klassen, der omsat til almindelig spilsnak betyder, at den befandt sig i kategorien hard.



En dyr fornøjelse

Hvis du brugte alle dine vågne timer i selskab med WipeOut 2097, så er du sikkert også stødt på holdets lille godte og spøg: en række fartøjer lavet som dyr, her i blandt en snegl (billedet), en bi og ikke mindst en stor, lyserød gris. Herligt!



Phenitia Park

Phenitia Park ligger i Tyskland og er 3.8 kilometer lang. Banens smukke solnedgang og knejsende skyskrabere, gjorde den til noget af et syn. Top-højden på banen var 137 meter, og der var masser af indlagte hop og hårnålesving klar til fansene.

WipeOut

Format PS Udvikler STUDIO LEEDS
Udgiver SONY Udgivelse ÅR 1999



WipeOut var seriens sidste spil på PlayStation. Til trods for seriens popularitet var det ikke før sent i 1999 at Leeds, der nu havde overtaget serien, kunne udsende et nyt kapitel. Treeren

var nærmest minimalistisk, kørende i PS-konsolens højeste opløsning og med en række forbedringer og tilføjelser. Flere nye skibe kom til, her i blandt Icaras, Assegai og Goteki 45, mens banerne udfoldede sig over steder som Porto Kora, Mega Mall, Sampa Run og Stanza Inter. WipeOut var dog som det altid havde været: WipeOut, og var derfor accepteret af seriens mange fans, dog uden at vinde nye tilhængere over, noget Sony havde håbet på. Et år senere udsendte Leeds WipeOut Special Edition, der indeholdte baner fra de tidligere spil samt en nu læsbar font i spillet.



Nedtonet i farverne

Hvor de første to spil havde et væld af farver, forsvandt disse i forbindelse med WipeOut, der også droppede seriens mange rejser til fordel for en række baner, der foregik i og omkring samme by, dog uden at dette på nogen måde blev kedeligt.



Prototyper

Hvis du gennemførte WipeOut med alle holdene på alle de normale baner, så blev der låst op for spillets prototype-baner, en slags gave, der reelt var ideer som holdet aldrig rigtig blev færdige med. Her i blandt var S101/NP62 og S102/MG71.



Opkastningsfornemmelse

I WipeOut-spillene var der mulighed for at spille spillet fra cockpittet, men det kunne ikke anbefales. Skibets falske tyngdepunkt, gjorde det nemlig nærmest umuligt at få den rigtige vinkel i svingene og den fornødne distance til barriererne.



WipeOuts første bane Altima VII, var en god begynderbane med masser af fald, hop og lækre sving. Banen ligger i Canada og er 5.5 kilometer lang. Det var også den bane der var på demo cd'en til PS.

skabt, talte holdet ikke mere end ca. 20 faste folk. Det var derfor også noget af en surrealistisk oplevelse, da Sony endelig lancerede både konsollen og spillet i de engelske elektronikbutikker. Nicky Westcott fortæller:

"På lanceringsdagen tog hele holdet ned til en lokal spilbutik for at se lanceringsdisplayet. Nicki og jeg stod udenfor i over et minut, før det gik op for os, at vores spil var på en kæmpe plakat ved siden af Ridge Racer. Og så var det vi sagde 'Wow, vi har sgu' gjort det.'"

Kun et år senere var det allerede tid for WipeOut 2097, anerkendt blandt hardcoreklikken af WipeOut-spillere som seriens absolut bedste. Ideen var evolution i stedet for revolution, og Designers Republic var endnu engang fødselshjælper på den visuelle side – denne gang med en mere firkåren og farvestrålende stil, mens musikken blev leveret af Cold Storage. Psygnosis egen Tim Wright, der også havde været med på det originale spil, Leftfield, Chemical Brothers, Future Sound of London, Fluke, Photek og ikke mindst Prodigy, der med Firestarter, tændte ild til både dansegulvet og den højteknologiske asfalt i WipeOut 2097. Væk var store dele af den pirrelige kontrol og de ekstreme fartned-sættelser, når du ramte banernes stålsatte barrierer, og med indførelsen af en regulær pit-feature til de mest hærgede skibe, lagde Psygnosis an til en smule mere taktisk overvejelse. Desuden fyldte holdet på med skjulte fartøj, som bl.a. en lynhurtigt snegl – en lille ekstragave til de mest hærdede fans. Inkluderingen af dyr i spillet, heriblandt også en gris, var en fælles beslutning.

Våbnene, seriens tilbagevendende element, blev også peppet en smule op og udvidet fra seks til elleve våben, mens banerne bevægede sig i nye og mere farverige retninger som bl.a. Valpraiso, der foregår i Sydamerikas frodige jungle. Andre var mere påfund og små, gakkede ideer fra Jim, Nick og resten af holdet, som f.eks. Spliskinanke, der nærmest ikke er til at få over tungen:

"Spliskinanke er faktisk et anagram over Snake Pliskin, ham Kurt Russel spiller i John Carpenters Escape from New York, mens Terramax fra det oprindelige WipeOut bare hed det, fordi det betyder jord. Den bane var i øvrigt også den allerførste, vi overhovedet lavede dengang, og derfor er den desværre lidt kort, Firestar kom fra de gamle dage, hvor folk troede, at planeten



Forunderlige reklamer

For at gøre opmærksom på WipeOut-spillene, fik Sony skabt en lang række reklamer. Mest velkendt er nok reklamen fra det første spil, hvor en ung pige og dreng med næseblod, sidder henslægt i en sofa efter en spilsession. Da WipeOut Fusion blev udgivet, sendte Sony denne reklame på gaden. Den bønfaller staten om ikke at bygge en racerbane i London.



Mars var en stjerne der var gået 'ld i.' Da det blev tid til at give opfølgeren et navn, var holdet ikke i tvivl om, at det ikke bare skulle være noget så tamt som WipeOut 2. Valget faldt i stedet på WipeOut 2097, hvilket var naturligt, da spillet skulle foregå 100 år efter det oprindelige WipeOut. I Amerika blev navnet dog ændret til WipeOut XL, og grunden til denne ændring glemmer Nick Burcombe aldrig:

"Den amerikanske marketingafdeling af Sony ville ændre navnet fra 2097 til XL, fordi det amerikanske folk tilsyneladende havde det svært med numre efter titlen. Marketingfolkene var bange for, at spillerne ville se det som WipeOut nummer 2097 og derfor meget naturligt ville spørge, hvad der skete med de første 2096 spil. Det



hele stammede fra en episode med filmen The Madness of King George III, der forvirrede de amerikanske biografgængere så meget, at de faktisk endte med bare at kalde den The Madness of King George. En overgang var de også inde på at udskifte teknomusikken med noget amerikansk rock, men dette blev heldigvis aldrig rigtigt aktuelt", griner Nick.

WipeOut 2097 var et certificeret hit, da det indtog spilbutikkerne i september 1996, og klarede sig godt på begge sider af Atlanten. Hvor det oprindelige WipeOut

svært ved at finde motivationen til at fortsætte og kunne godt mærke, at de sidste par år havde været hårde. Afskeden fra Psygnosis var der ingen der opdagede, og det var først med New Generation Racing, eller NGen Racing, at han fik oprejsning gennem franske Infogrames. Desværre gav spillet nærmest intet udslag på spilbarometeret, og Nick forsvandt igen. Et par år senere fandt han sammen med fire-fem andre medarbejdere fra Psygnosis, og sammen stiftede de Curly Monsters, holdet bag Quantum Redshift til Microsofts Xbox.

"DENNE GANG VAR STILEN MINIMALISME. EN UGÆST-FRI SKÆRM BØD VELKOMMEN TIL TREEREN WIP3OUT"

solgte ca. 300.000 eksemplarer på tre måneder, bragte toeren gennem lydturen med et salg på 1.5 millioner i løbet af samme periode. Selv det engelske og meget tit toneangivende spilmagasin Edge, gav det en flot karakter på 8 ud af 10 mulige og sagde "WipeOut 2097 indeholder alle de samme ting, som gjorde originalen til sådan en milesten, og hoppende over vejbumpe og powerslidende gennem sving er spillet blevet, hvis noget, forbedret." Alligevel var der intet WipeOut på gaden igen året efter. Psygnosis var begyndt at gå i opløsning indefra, og da Psybadek, et af Psygnosis andre spil klarede sig uendelig dårligt, krævede Nick ned fra stolen som designer og gemte sig i stedet mellem lederne og mellem-lederne i firmaet, begravet i papirarbejde. Han havde

Imens fandt gamle kræfter og nye sammen om Wip3Out. Nicky Westcott, den eneste tilbage fra det oprindelige WipeOut-hold, slog sig sammen med Leeds Studio, der har fået til opgave at skabe en længeventet treer. En fortsættelse der kom tre år efter succesen med WipeOut 2097. Denne gang var stilen minimalisme. En gold, nærmest ugæstfri skærm af hårdt optegnede bogstaver, bød velkommen til et Wip3Out, der var nedtonet i farverne og som blev afviklet ved PlayStation-konsollens højeste opløsning. Kontinuitet var vejen frem. Nye ideer blev med det samme ofret på alteret til fordel for et spil, der ikke ville skræmme de gamle fans væk, men som samtidig gav plads til nye troende. Spillet havde otte nye



WipeOut Pure et helt rent

Efter skuffelsen med WipeOut Fusion, der bl.a. gjorde banerne mere flydende og åbne, samt skibe der løbende skulle opgraderes med nye dele, vendte Liverpool Studios tilbage til kernen i serien: højhastighedsræs på lækre fremtidsboulevarder.

Wipeout Fusion

Format PS2 Udvikler LIVERPOOL STUDIOS
Udgiver SONY Udgivelse ÅR 2002



WipeOut Fusion er skamletten i serien. Udskudt op til flere gange og lavet med ideer stikkende i alle retninger, kunne Fusion aldrig blive rigtig godt. Banerne fik alternative ruter og ubegrænset plads, tåbelige loops blev introduceret og udvikleren forsøgte endda at gå Gran

Turismo i bedene med en værktødsdel, hvor du selv kunne sætte ting på dit fartøj. På den designmæssige side var The Designers Republic erstattet af Good Technology, der hverken havde helt den samme kant eller samme åbenlyse kvaliteter som Sheffield firmaet. Resultatet blev et ret skuffende spil, der ikke rigtig dyrkes af seriens største fans, og som fik Sony til at lægge serien væk.



Velkommen på holdet

I Fusion blev du et del af et hold, der så skulle ud i konkurrencer mod andre. Pengene du vandt i de forskellige ræs, kunne bruges til at købe nye våben, større turbo osv. Ægte WipeOut-hoveder ville bare have uspoleret racing og var skuffede.



Nye tider i ligaen

I WipeOut Fusion var den normale banestruktur, udskiftet med ligaer, der så indeholdte forskellige baner. Disse var stort set gentagelser, nogle bare spillet bagfra, og dette gjorde spillet tamt og ensformigt, også selvom visse baner var godt lavet.



Vigtige våben

Med Fusion forsvandt også nødvendigheden af at være en god pilot. Hvis du ikke havde de fornødne færdigheder til at ende øverst på podiet, så kunne du i stedet gå efter at eliminere dine modstandere med spillets stærkeste våbenarsenal. Skuffende.

Wipeout Pure

Format PSP □ Udvikler LIVERPOOL STUDIOS
□ Udgiver SONY □ Udgivelse ÅR 2005



Efter mere end tre år i gemmerne, slog WipeOut Pure sig løs på Sonys nye PSP i september 2005. Som titlen antyder, vender WipeOut-serien tilbage til sine rødder, men det skete ikke uden en vis portion fornyelse. Bl.a. havde man nu som pilot mulighed for at absorbere sit våben til fordel for ens skjold.

Styringen fik også en ordentlig overhaling og banerne blev igen til lange, bugtende boulevarder, hvor dine færdigheder virkelig blev sat på en prøve. Kort efter udgivelsen af spillet, dukkede de første download-pakker op på nettet med helt nye baner, skibe og musik. Senere arbejdede Liverpool Studios sammen med egentlige kunstnere som Jon Burgerman og Neil McFarlane omkring de smukke Omega-baner.



Velkommen tilbage

Pure bød på en masse nye baner, samt en slags remix udgaver af gamle favoritter. Blandt disse var Manor Top, Karbonis, Sagarmatha og Ubermall (en ny udgave af Mega Mall fra Wip3Out) Desværre var disse baner nærmest ukendelige i deres tron-fiserede udtryk, og glæden ved at ræse på dem var desværre ikke så stor. Mange fans venter stadig på eksakte kopier af alle de tidligere baner. Måske kommer de engang i år 2007?



Så rul dog rundt

Et af de nye tiltag i serien, er det såkaldte Barrel-roll, der ved at blive brugt i luften, giver dit fartøj en højere fart når det lander. Problemet er at denne manøvre æder skibets skjold og derfor skal bruges med omhu. En god måde at sikre dig mod et smadret skib, er at samle et skjold op før du bruger denne manøvre. Airbrakes er også en nødvendighed gennem hele WipeOut Pure. Specielt på banen med et halvfemsgrader lumsk sving.



Med plads til kunsten

Liverpool Studios mest interessante projekt til dato, er uden tvivl Omega-banerne, der er lavet i samarbejde med en lang række kunstnere som bl.a. Jon Burgerman, Mark James og Neil McFarland. Disse downloades til WipeOut Pure og giver spilleren en helt ny og anderledes verden. Prøv bl.a. Mark James' Card City Run, Jon Burgermans Burgertown og McFarlands smukke Parishair. Alle banerne er helt gratis og kan hentes nu.



Billedet her er fra banen P-Mar Project, der var en del af Wip3Out. Nyd udsigten over hele den futuristiske by og vær så klar til at brage ned i den hårde asfalt med et ordentligt bump.

WipeOut Fusion blev vist frem for første gang på E3-messen i 2001, hvor Rob Francis og Nino Ceraolo stod klar til at vise det frem. På standen var der dog kun mulighed for at prøve spillet ved den laveste hastighed. Det var kun hvis man blev inviteret ind til en længere session, at udvikleren ville åbne op for de hurtige klasser og dermed spillets bedre sider.

baner og en tilføjelse på tre nye hold, ud over de fem, der oprindeligt var i 2007. Salgsmæssigt oplevede Leeds dog slet ikke samme brede succes, som Psygnosis gjorde med deres to første spil, og da holdet kun et år senere udsendte Wip3Out Special Edition, var såvel fans som kritikere ved at få nok af højhastighedsraceren. Special Edition-udgaven indeholdte alle banerne fra Wip3Out, samt tre fra det originale WipeOut og fem fra WipeOut 2007. Desuden blev fejlen med fontene og deres størrelse rettet, så det nu var muligt overhovedet at læse dem.

WipeOut havde dog ikke ramt bunden endnu, dette skete først med udgivelsen af WipeOut Fusion i 2002 på den væsentligt stærkere PlayStation 2. Kastet frem og

sneget sig ind andre steder. WipeOut-serien var ikke længere nyeste mode, den var bare en kølvands-svømmer. Serien var stendød.

Som tiden gik, forsvandt de mange fansites for WipeOut-fænomenet også - kun de allermest stædige holdte ved, såsom Wipeoutzone, styret af engelske Robert Føxx. Den 14. december 2004 dukkede de første billeder op på hans fansite, og med det samme oversvømmes sitet af gamle WipeOut-fans, der havde ligget i hi siden slutningen af halvfemserne. Nino Ceraolo der har været med siden Wip3Out, Colin Berry der fik sin ilddåb på Wip3Out Special Edition og Clemens Wangerin, er alle kræfter, der forsøger at råde bød på det skuffende Fusion, med en overflod af alt det, fans har savnet i ti år.

"WIPEOUT HAVDE IKKE RAMT BUNDEN ENDNU, DETTE SKETE MED UDGIVELSEN AF WIPEOUT FUSION I 2002"

tilbage mellem forskellige hold og udsat mere end en gang, var WipeOut Fusion en underlig fisk af bramfri fornyelse og alligevel stor forsigtighed. Væk var The Designers Republic, erstattet af det noget mere urutinerede Good Technology, der savnede samme kant og rørlighed i deres design. Seriens grundlæggende racing-formular fik også en - for mange - uønsket saltvands-indsprøjtning, med en løbende opgraderingen af skibene og det nye fokus på baner med alternative ruter. Holdet hed i øvrigt ikke længere Leeds-Studio, men nu i stedet Studio Liverpool, styret af Clemens Wangerin, en mand der blev interviewet til Raketfart i 2001 på E3-messen, og som optrådte i et indslag om WipeOut-serien sammen med undertegnede senere samme år på TV2 Zulu.

Selvom Sony lod PR-kanonerne brage og firmaet brugte anseelige summer på at promotere WipeOut Fusion, var spillet ikke en succes. Fans vendte det ryggen, nye spillere forstod ikke, hvorfor serien overhovedet havde fået så meget opmærksomhed - og seriens evige grundpiller, et undergrundsdesign, tung tekno og ræs ved lydernes hastighed, havde for længst

WipeOut Pure, der som navnet antyder, er en rendyrket WipeOut i overhalingssbanen, lanceres i september 2005, og bliver strålende modtaget af såvel fans som kritikere. I månederne efter udgivelsen lancerer holdet også en række opgraderingspakker, og da velrenommerede kunstnere som Jon Burgerman, Mark James og Neil McFarland, kaster sig over udviklingen af de såkaldte Omega-baner, føles det som om WipeOut-serien er tilbage, hvor den startede: Med et indhold og en stil drevet af kunstnerisk input udefra.

I skrivende stund søger Liverpool Studios nye folk til projekter på både PSP og PS3. Nick Burcombe er tilbage i firmaet, efter at Curly Monsters i 2002 måtte lukke og slukke, og han lægger i øjeblikket sidste hånd på det første Formula One-spil til PlayStation 3. Et spil, der nær havde kostet denne artikel mange af sine anekdoter og små hemmeligheder, fordi han skulle presse mig ind mellem Sonys krævende deadlines. Om Nick involveres i de kommende WipeOut-spil, er stadig uvist, men en ting er sikkert: WipeOut vender tilbage i år 2007.

Thomas Tanggaard



COMPANY^{of} HEROES

**SOLDIERS WILL FIGHT FOR YOU,
HEROES WILL DIE FOR YOU.**

IN STORES AUTUMN 2006



Play to
win with
Intel
Core™
2
Processor and
Memory
Technology



© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

BRAIN^{NINTENDO} TRAINING TOUCH

**KOM OG PRØV DEN NYE NINTENDO
SOM HAR TAGET JAPANS VOKSNE**

**HOLD HJERNEN I FORM! BRAIN TRAINING
HJERNEN UNG OG HAR FÅET SELV PENSION**

MØD OS HER

Torsdag d. 24. August – Lørdag d. 26. August
Lyngby Storcenter – Teaterpladsen
www.lyngbystorcenter.dk

Fredag d. 01. September – Søndag d. 03. September
Kolding Storcenter – Centerpladsen
www.koldingstorcenter.dk

Torsdag d. 07. September – Lørdag d. 09. September
Fisketorvet – v/Føtex – København
www.fisketorvet.dk

Onsdag d. 13. September – Torsdag d. 14. September
Rosengårdscenteret – Odense
www.rosengaardscentret.dk

Fredag d. 15. September – Lørdag d. 16. September
Slagelse Centeret – Sydsjælland
www.vestsjaellandscentret.dk

Torsdag d. 21. September – Lørdag d. 23. September
Field's - Store Torv – København
www.fields.dk

Fredag d. 29. September – Søndag d. 30. September
Helsingør By Center – v/ BO Bøger – Kultur N
www.helsingorbycenter.dk

Fredag d. 13. Oktober – Lørdag d. 14. Oktober
Rødovre Storcenter – Sjælland
www.rodovrecentrum.dk

Fredag d. 20. Oktober – Lørdag d. 21. Oktober
Ålborg Storcenter – Ålborg (Hobrovej)
www.aalborgstorcenter.dk

Torsdag d. 26. Oktober – Lørdag d. 27. Oktober
City 2 – Sjælland
www.city2.dk

Fredag d. 03. November – Søndag d. 05. November
Storcenter Nord – Århus
Centeret åbner i August.

Fredag d. 10. November – Lørdag d. 11. November
Bruuns Galleri – Store Torv – Århus
www.bruunsgalleri.dk

Torsdag kl. 14 – 19

Lørdag kl. 10 – 15

Fredag kl. 13 – 19

Søndag kl. 10 – 15

TOUCH

Nintendo

NINTENDO DS Lite 06

NINTENDO DS LITE OG SPILLENE BEFOLKNING MED STORM

ING ER ET REDSKAB TIL AT HOLDE
NISTER TIL AT SPILLE NINTENDO DS.

Læs mere på www.nintendo.dk

. 01. Oktober
at - kl. 17.00-22.00

. Oktober

. Oktober
(452)

8. Oktober

05. November

11. November



Game
reactor

Anmeldelser

Karakternøgle

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



GTR 2 - FIA GT Racing Game

Petter har skamkørt sin Lotus Elise, og har elsket hvert eneste sekund

Information

Platform PC
Udvikler Simbin Interactive
Udgiver Atari
Genre Racing/simulation
Udgives 29. september
Antal spillede 1-32
Anb. Alder 3 år
Testet version Guld

Plus Fantastisk bilfysik, lækker spilkontrol, sanseløst lækkert lavet. Pæn grafik, velfungerende lyd.

Minus Mangler en bedre fartfølelse.

Det er svært at forbedre noget, der er så forbandet godt, at ordet perfektion nærmest ikke kan beskrive dets fabelagtighed. Fysiksystemet i det første spil, er det tætteste et andet bilspil er kommet på det niveau, Papyrus klassiske GP Legends i sin tid leverede. GTR var tæt på at være det perfekte spil, der kun i form af en noget kantet grafik og en lidt for mild fartfølelse, gav mig et gennemført og ekstrem velgjort billede af, hvordan en GT-bil i virkeligheden opfører sig. Nu er GTR 2 så på banen og Simbin har forfinet, forbedret og småpudset lidt overalt, for at bode råd på en racingoplevelse, der er mere krævende, mere intensiv og realistisk end noget andet spil, du nogensinde har spillet.

Det første som slår mig i GTR 2 er,

hvor nøje Simbin har lyttet til den begrænsede kritik, de fik for det første spil. Visse klagede over at vinklen udenfor bilen var for dårlig, at det havde lidt for lange loadetider og at grafikken var lige lovlig primitiv. Desuden var det noget nær en umulighed at køre i nogen af bilerne, udelukkende ved hjælp af tastaturet. I min anmeldelse sagde jeg, at grafikken sagtens kunnet have været pænere, men de andre ting som fansene har omtalt, er ikke noget jeg så som decideret negativt i forbindelse med de mere end 30 timer, jeg brugte på GTR. At se bilen udefra, når man sidder med en stenhård simulator mellem hænderne og så forsøge at køre ved hjælp af tastaturet, virker ligeså dumt i dag, som det gjorde dengang. Simbin har godt nok ændret alt dette, bilerne er nu

betydeligt tættere på kameraet, det er blevet lettere at styre med tastaturet og så er loadtiderne markant mindre.

De har også puslet meget med spillets grafik, der dog stadig næppe når op i samme klasse som f.eks. Project Gotham Racing 3, men som byder på ekstrem velgjorte bilmodeller, smukke baner, nye vejreflekter, og dermed er den bedste racingsimulator, med flere hundredemeter asfalt til nærmeste konkurrent. Vejret spiller også en betydelig større rolle i GTR 2, end hvad det gjorde i det første spil. Et uventet regnvejr kan skabe totalt kaos ude på banen, når modstanderne svinger frem og tilbage ved hjælp af Simbins nye fysiksystem, der gør det fantastisk med blød asfalt, hvor bilen pludselig slet ikke står så fast længere. Dette er eminent

Et andet syn

At prøve at hænge med et par omgang rundt på Monza eller Spabanan i Spanien mod Petter, er fuldstændig umuligt. Men til trods for det og det faktum, at jeg ikke er særligt god til dette spil, er det svært ikke at være imponeret over GTR2. Indstillingsmulighederne, køre-skolen og bilfysikken får mig til at hænge ved GT-cirkuset. **8/10**

_Martin Forsslund



Karakterer fra GR #72

Tekken Dark Resurrection
PSP / Sony

Dead Rising
Xbox 360 / Capcom

Prey
X360/PC / 2K Games

NHL 07
PC/PS2/Xbox/X360 / EA

Field Commander
PSP / Ubisoft

9/10

9/10

8/10

8/10

7/10



Saints Row
Xbox 360 / THQ

Gangs of London
PSP / Sony

Juiced Eliminator
PSP / THQ

Enchanted Arms
PC / Microsoft

SingStar Anthems
PS2 / PS2

7/10

7/10

6/10

6/10

5/10



Formula One 2006
PS2/PSP / Sony

CivCity Rome
PC / 2K Games

Sensible Soccer 2006
PC, PS2, Xbox / Codemasters

Age of Empires
Nintendo DS / Majesco

Cars
PS2/PC/Xbox/ THQ

6/10

6/10

5/10

5/10

2/10



At vælge en bil
Simbin har virkelig lykket med at simulere de forskellige bilers mange træk. Der er stor forskel på hvordan de skal køres på spillets mange baner.

Simbin har ændret på den del af fysikken som har med vejgrebet at gøre, således bilen ikke har så let ved at overstyre længere. Det samme gør sig gældende ved de lavere hastigheder, hvor bilen også er til at snakke med. Dette var et klagepunkt ved firmaets første spil, og med denne vigtige rettelse, er det dermed blevet en del lettere og faktisk også påkrævet at du kører en del mere aggressivt, hvilket vi ikke har det mindste imod.

lavet. En anden stor nyhed i GTR2 (som mange købere af det første spil inderligt ønskede sig) er en køreskole. Køreskolen er udformet i samarbejde mellem dels Simbins egne kreative konsulenter og medejeren Henrik Roos, og er et perfekt sted for nybegyndere at lære sig grundreglerne i, hvordan denne slags biler fungerer og styres bedst.

Bilfysikken har også gennemgået nogle forandringer. Bilerne er eksakte kopier af deres virkelige forbilleder. Der ligger en helvedes masse udregninger under overfladen, der tager alt fra friktion til tyngde, peakeffekt over balance og til motorens størrelse. Til sammen giver de et ekstrem nøjagtigt billede af, hvordan en bil kører og ikke mindst opfører sig ude på asfalten. Det er f.eks. hele tiden meget let at "føle", hvor tyngdepunktet i øjeblikket ligger i biler og hvilke dæk, der har bedst greb om vejen. Det gør det igen lettere at bremse hårdt ned lige før



Køreskolen

Precis som i eksempelvis Gran Turismo består køreskolen i GTR 2 af en række forskellige øvelser, som går fra det enkle til det svære, og som alle skal klares på tid. Du får lært at bremse i det rette øjeblik, vælge det rette spor ind i en kurve, skifte gear på den rigtige måde og får lært hvordan man kommer hurtigt ud af svinget igen. Desuden får du oplysninger om hvordan du bedst kører på spillets forskellige baner. Køreskolen er kort sagt en rigtig god måde at lære spillets rigtig mange facetter på. Kom i gang.

en kurve, indtage den i præcis den rigtige vinkel, og så ellers presse bilen rundt i svinget stille og roligt. På den anden side kan det også lade sig gøre at bremse lidt tidligere, vælge en snæver linie og så ellers gasse sig ud af kurven. Sidstnævnte er naturligvis lettest, men Simbins fysikmotor giver dig mulighed for selv at vælge din kørestil, også selvom der naturligvis er en bestemt kørestil der er den hurtigste.

Fysikken omkring dækkene er den del af spillets fysikmotor, der forandrer sig mest. I det første spil var det svært at få bilen til at gøre de ting, man ville have den til ved lavere hastigheder. Dette er nu gjort lettere, hvor et nyt system, der mere detaljeret og med bedre indsigt udregner, hvordan dækkene reagerer på underlaget. Reagerer du f.eks. per instinkt på et sammenstød eller et dårligt taget sving,

så er der nu mulighed for at indhente det forsømte, noget der ikke var til at gøre i det første spil, hvor du så hang hjælpeløst fast i en af spillets mange barrierer.

Det eneste, jeg stadig kan klage over, og som handler om spillets fysik og alt der hører selve kørslen til i spillet, er det faktum at fartførmelsen stadig er en smule skuffende. At køre 265 kilometer i timen i en Maserati MC-12, føles sjældent i nærheden af virkelighedens biler. Med bedre grafik, en ny køreskole, mere realistisk vej og en forbedret bilfysik, har Simbin dog endnu engang bevist, at de er de bedste i verden til netop dette her.

..Petter Engelin

9/10

Grafik 8 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhed 9
En fantastisk racingsimulator

Et tredje syn

Bedre vejgreb, flottere grafik, bedre kollisioner, bedre kunstig intelligens hos modstanderen, nye vejr-effekter og en meget velkommen køreskole, for dem med foden klistret til gassen (læs: mig). Det er svært at ønske sig mere, faktisk. Simbin har gjort det igen og jeg er stolt over at det er lavet i Sverige. 9/10

..Jesper Karlsson

Anmeldelser

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Galaksens største helte vender tilbage i et klodset eventyr af den meget lette slags



Information

Platform X360/PS2/PC/GC

Udvikler Travellers Tales

Udgiver Lucas Arts

Genre Action/platform

Udgivelse 15. september

Antal spillere 1-2

Anb. Alder 3 år

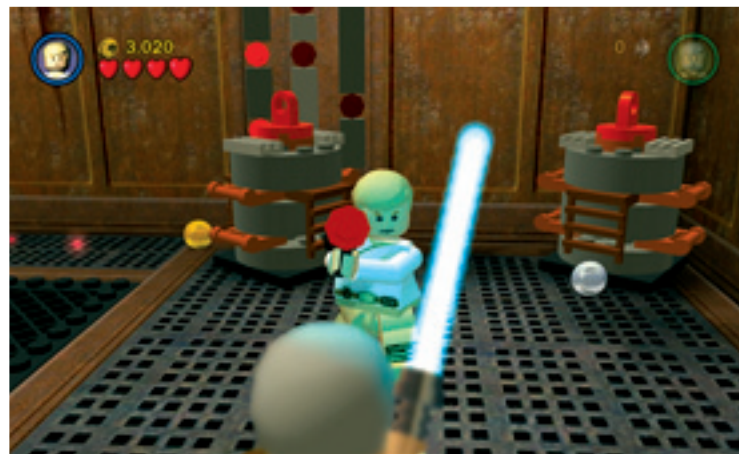
Testet version X360, PAL

Plus Velfungerende kontrol. Fremragende musik. God humor. Varieret og sjovt.

Minus Irriterende kamera. Meget kort oplevelse. Skrabet grafik.

Før kaffekrus, kuglepenne, madkasser, nøgleringe og plakater, før en lille dreng ved et uheld sænkede en hel hær og deres leder, før den himmelråbende irriterende Jar Jar Binks og tre film fyldt til randen med træge politiske intriger, var der Star Wars. Et drenget univers af lyssværd, prinsesser, smuglere, dueller i det blæksorte mørke og ondskaben personificeret i selveste Darth Vader. Dengang var George Lucas univers intet mindre end fabelagtigt. Sjovt nok kan det samme siges om Lego: dengang opbygningen af en borg, ikke bare betød, at man bankede fire vægge sammen og satte et par klistermærker udenpå, og dengang man fik en hel håndfuld klodser i hånden, selv når bare man købte den mindste pakke, var Billund-firmaets mangefarvede klodser, noget af det bedste at bruge tiden på.

Heldigvis er Lego Star Wars II den perfekte blanding af disse ting. Toeren tager nemlig afsæt i de originale film, altså episode fire, fem og seks, hvilket betyder et kærligt gensyn med det omvandede tæppe Chewbacca, den ekstrem charmerende smugler Han Solo, den unge og uerfarne Luke Skywalker og den smukke prinsesse Leia. Sammen med Travellers Tales tilbagevendende light-udgave af action- og platform-



Alle spillets karakterer kan et eller andet. Jedi-ridderne kan løfte klodser fra et sted til et andet, skytter kan bruge en krog for enden af deres laserpistol til at nå ellers umulige højder, og robotterne er dem der kan åbne ellers lukkede døre til nye dele af banen. Der er 60 karakterer at vælge imellem.

genren, krydret af med Legoens væsen, nemlig opbyggelige broer, våben, rumskibe og en hulens masse andet. Det er ikke opfindelsen af den dybe tallerken, du bliver vidne til, eller for den sags skyld en tilbagevendende til dagene, hvor Lucas Arts dominerende spilindustrien, men det er et herligt bekendtskab – så længe det varer.

Fra starten er produktionen i orden. John Williams smukke toner brager ud gennem højttalerne, mens den velkendte gule tekst bevæger sig hen over skærmen. I baggrunden summer galaksen af eventyr, og før du ved af det, befinder du dig på et bordet skib, hvor Vaders troppe kæmmer de lange, højtpolerede gange i jagten på prinsesse Leia. Game-

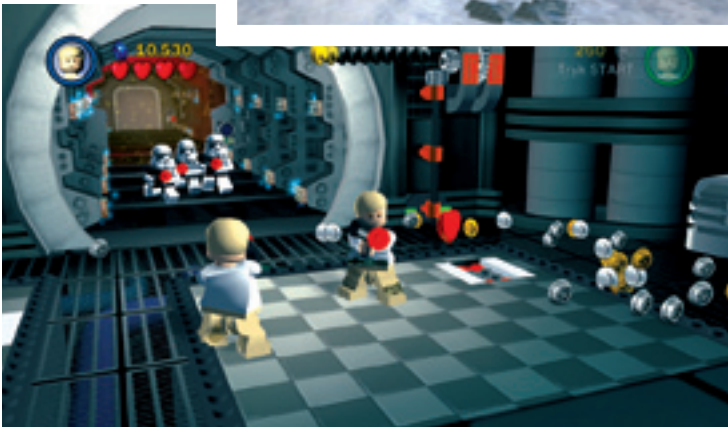
playet er den velkendte cocktail af skyderi, trækken i diverse håndtag og opbygningen af broer, kasser og andet. Til forskel for seriens første udspil, hvor det kun var Jedi-karakterer, der ved hjælp af kræften kunne samle forskellige ting, så er dette nu noget alle kan gøre. I en animation, der mest af alt ligner et tryk på DVD-afspillerens fast forward-knap, samler Luke, Obi-Wan Kenobi og Han Solo rask væk alt fra maskiner til fartøjer og odelagte computerterminaler. Jagten går hen over gangbroer, gennem smalle tunneller, ud i en Land Speeder, til planeten Hoth senere ud i rummet, og til sidst til et opgør med Lukes egen far Darth Vader og dukkeføreren, imperiets sydende ondskabsfulde kejser. Alle tre

Et andet syn

Lego Star Wars II er enkelt, men uendeligt sjovt. Med min kærestes syvårige ved siden af, får jeg i hvert fald bekræftet at spillet er for børn, barnlige sjæle og fans af Lego og Star Wars. Det er måske ikke verdens dybeste spil - og langt er det heller ikke, men det er absolut underholdende. 7/10
_Petter Engelin



Grafikken i Lego Star Wars går fra rimelig til decideret skuffende. Mens Travellers Tales aldrig har kunne bruge alle musklerne i hverken din Pc eller Xbox 360 til dette projekt, så er visse elementer så tydeligt lavopsløselige at det river i øjnene - specielt spillets pixelerede "monter"



episoder har fået lige meget plads til Lego Star Wars II, og er repræsenteret ved seks regulære baner og to bonusbaner. Travellers Tales har taget sig små friheder gennem hele spillet, f.eks. stjæler javaerne selv Gøg og Gokke-robotterne R2D2 og C3PO tilbage fra Luke, der så må indtage deres rullende fæstning, men dette gøres for at skabe et lidt mere spilbart produkt. Desuden er humoren i højsædet, nøjagtig ligesom i etteren. Det er ikke lårklaskende humor af den slags, der får din pacemaker til at give op, men det er unægtelig sjovt, hvis du har set filmene.

Som spil er Lego Star Wars II uendelig let. At gennemføre episode fires første bane, giver straks adgang til femmeren – og sådan er det hele vejen igennem. Opgaverne er sjældent andet end at finde et håndtag, eller skubbe en kasse ind på en kontakt, og selvom Travellers Tales har gjort en del ud af alternative ruter og adgangen til mere end 60 forskellige karakterer, så går der ikke meget mere end fem-seks timer, for du har set alt, hvad Lego Star Wars II har at byde på. Husets unger kan måske få langt mere tid til at gå med at pløje sig gennem historien, eller bare eksperimentere med karaktererne i spillets Freeplay-del, men for en hårdt gamer stopper legen der. At Lego Star

Wars II også indeholder det første spils største fejl, er til gengæld ekstrem irriterende. Med sit fastlåste kamera er visse baner mere umulige, end hvad godt er, og når du lader en ven spille med, så skal der en god portion koordination til, for ikke at havne i en situation, hvor du overhovedet ikke kan se hvad du laver. Faktisk kan du tit bede din partner om lige at stille sig et par centimeter til højre, så spillets rigide kamera, drejer sig en smule. Spilles det med mindre børn, som jeg prøvede, så er der flere gange, hvor du er nødt til at lade computeren styre den anden karakter, så man kan komme videre.

Lego Star Wars II er, som etteren, et ekstremt enkelt spil, der, hvis det ikke var for sammenkoblingen af Lego og Star Wars, nok ikke var så meget værd. Travellers Tales har i hvert fald altid leveret spil af en tvivlsom standard, og de nye ideer har du skullet lede længe efter. Men netop fordi Star Wars og Lego er så fantastiske koncepter, så ender toeren med at blive mere end summen af sine dele.

Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 6
Gammeldags action- og platformspil

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Tag en tur med gamle ridder Arthur i tidsmaskinen

Platform PSP Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Action/platform
Udgives 8 september Antal spillere 1 Testet version Japan Anb. Alder 7 år

Hvis du er en af den slags læsere, som gerne skimmer anmeldelser flere steder inden du beslutter dig for at købe et spil, vil jeg gerne her komme med en lille spådom: Størstedelen af de anmeldelser, du i den kommende tid vil kunne læse af Ultimate Ghosts 'n Goblins, vil enten fokusere på spillets tårnhøje sværhedsgrad eller det faktum, at det er en opdatering af en elsket, ældre serie. Sværhedsgraden er så iøjefaldende, at det oprindeligt også var mit udgangspunkt for denne anmeldelse, men med adskillige timer på spilkontoen, er der et andet spørgsmål, der i højere grad har slået sig fast. Hvor langt bør man slavisk følge gameplayet fra klassikeren, og hvor bør man sige fra og lade spillet følge med tiden? Capcom har ikke været i tvivl, men det er jeg ærligt talt stadigvæk, mens jeg skriver denne anmeldelse.

Med disken i ryggen på din PSP, begynder bredskærmen lige så stille at optegne en historie om en ridder, en kidnappet prinsesse og en masse faretruende monstre. Tonerne, der i et slæbende tempo forlader den lille maskine, danner til sammen en underlægningsmusik, der nok ville have gjort sig bedst i en B-gyserfilm, men som alligevel indeholder nok charme til, at du i løbet af bare få sekunder nynnede med. For spillere, som ikke kender til serien og ikke har prøvet det før, vil oplevelsen være en anden. Kender du ikke til Ghosts 'n Goblins nærmest legendariske måde at straffe enhver fejl eller uovervejede bevægelse på, vil der vente dig spilverdenens svar på en tandknusende kæberasler. Du vil skulle vænne dig til uførtørdet, at blive an-



Grafikken er dybt imponerende på din PSP.

grebet fra alle sider på alle tidspunkter, og perfekt timede hop skal indstuderes og perfektioneres ned til mindste splitsekund. Der er ingen medlidende og ingen plads til de mindre dygtige spillere. Kontrollen vil i forhold til nutidens overbærende genrepræsentanter, virke underlig klodset, og specielt det, at du ikke kan skifte retning midt i luften under et hop, vil sikkert drive dig til vanvid de første par timer.

Spørgsmålet du bør stille dig lige nu er derfor, hvor du befinder dig på skalaen. Er du fan og/eller har du savnet en god udfordring? Så er her dit bedste spilfiks i lang tid. Er du omvendt forsigtig og vil gerne slappe af med lidt tankeløst fjollereri med din PSP? Så er her en titel, du for alt i verden bør bevæge dig langt uden om. Ridder Arthurs eventyr er præcis som det plejer.

Thomas Nielsen

7/10

Grafik 9 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
Gammeldags, men stadig charmerende

Bonusvåben og bedre rustninger samles løbende op, mens du kæmper en brav kamp mod legioner af faretruende monstre og udøde, alt sammen i jagten på din elskede prinsesse. Det er da smukt!



Anmeldelser

Star Wars: Empire at War Forces of Corruption

Det stjernespækkede univers ekspanderer

Platform PC Udvikler Petroglyph Udgiver Lucas Arts Genre Strategi
Udgives 28. september Antal spillere 1-3 Testet version Guld Anb. Alder 12 år

Mød Tyber Zann. Ligesom kejseren med hård hånd styrer Imperiet, er Zann den øverstbefalende i det nye forbyrderiske regime. Hans hær opererer ganske anderledes, end jeg er vant til fra Empire at War, og det bringer nogle nye gameplaymæssige og taktiske muligheder med i kolvandet. Denne udvidelse suger Empire of War ned i underverdenen og leverer en helt ny hærtype, som indeholder et farverigt galleri af kriminelle og andre af universets udskud: The Underworld.

For det første er list og lyssky affære et vigtigt redskab for dig, der vælger at spille Underworld. Her gælder det ikke om at holde hårdt mod hårdt og straks kaste sine arméer ud i åben kamp, nej, det essentielle er at dræne fjenden for ressourcer, uden de overhovedet lægger mærke til det. Til dette bruger Underworld såkaldte corruption-agenter, som uset kan snige sig ind på en planet og udøve korrupsion. Agentens ugeringer fører til, at Zann & co. via denne korrupsion, hele tiden stjæler en procentdel af planetens indkomst.

Som bekendt er Empire at War delt op i land- og rumkampe, samt over-sigtskortet; Galactic mode. I sidst-

nævnte styrer jeg mine hære og rejser fra planet til planet. Tidligere skulle jeg slås med næb og klør, hver gang mine tropper fløj mod en fjendtlig planet, men underworld er mere lusket end som så. Ikke alene besidder de en lang række agenter, som kan snige sig uset mellem planeterne, men ved hjælp af bestikkelse kan du rent faktisk flyve tværs over galaksen uden at konfrontere en eneste fjende. I samme moment er rumkampenes mest markante tiltag, at visse af Underworld-skibene kan gøre sig usynlige via Cloaking Devices. Igen er der tale om et Stealth-element. Kampene på landjorden præges af samme koncept, og forvent derfor en anelse mere micro-management end med de andre faktioner.

I tørre tal er der tretten nye planeter at udforske, heriblandt Cloud City, Mustafar og Kamino, og næsten 40 nye enheder af diverse udformninger. Herudover større og mindre tilføjelser, som for eksempel muligheden for at rykke sine tropper ind i bunkere og transportkøretøjer. Og så skal jeg da sige, at jeg ser meget frem til at kæmpe mod Underworld, da jeg virkelig skal give mine strategier en omgang nytænkning.

Er du glad for Empire at War, eller har du lyst til at puste støvet af æsken og gense Star Wars-universet til lands, til vands og i rummet, så er denne udvidelse kærkommen.

Steen Marquard

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
Solid og alligevel velkendt udvidelse



Zann kan naturligvis deltage direkte i kampene, og ikke overraskende er hans specielle evner et usynlighedsfelt, samt evnen til at bestikke fjendtlige tropper. Sidstnævnte giver tit overraskende udfald.

FIFA 07

De gyldne dage er vendt tilbage til grønsværen

Platform X360, Xbox, PC, PS2 Udvikler EA Udgiver EA Genre Sport
Udgives 28. september Antal spillere 1-8 Testet version Xbox, PAL Anb. Alder 3 år



Clarance Seedorf løber op af banen, dribler sig forbi et par hvide og sortstribede modspillere, hvorefter han iler ud på venstre fløj og gør klar til et indlæg. Inde i feltet er Filippo Inzaghi løbet fri og han vifter ivrigt med sine arme for at signalere, at han er klar til at støde bolden ind med hovedet. Der går ikke mange millisekunder, før end jeg holder min venstre skulderknap inde og trykker på den gule Y-knap. Det her bliver et genialt indlæg. Efter bolden er sendt af sted mod skyeren, skifter jeg til Inzaghi, der uden problemer nikker bolden i netmaskerne. Sådan skal det gøres!

Ovenstående er en af de små, dejlige features ved FIFA 07, der har gjort, at jeg er blevet aldeles tryllebundet over den forgangne uge. Mine medspillere føles mere levende end nogensinde, ikke blot som døde pixels på en fladskærm – og det er ikke kun på grund af viften med armene – nye og realistiske animationer spiller også en stor rolle, og så er der i øvrigt også muligheden for en mere end tilfredsstillende oplevelse i den nyopfundne manager-mode.

Prøv lige at sige følgende til dig selv: Football Emotion. Det lyder godt, ikke sandt? Det ruller godt på tungen, og det lyder som noget helt nyt og revolutionerende. Virkeligheden er dog slående anderledes, og aldeles hypebetonet. Den såkaldte Football Emotion-feature er intet andet end en simpel afspilning af et par lydfiler, alt efter hvor godt ens hold klarer sig. Er man på hjemmebane foran 3-0, så råber tilskuerne "olé", når bolden spilles frem og tilbage mellem egne spillere. Er man imidlertid bagud, har det naturligvis omvendt effekt. Hvis afspilningen af et par lydfiler er en af de mest fremhævede features i FIFA 07, så kan spillet jo reelt set ikke byde på meget



From Software som skapat Enchanted Arms var senast aktuella med Chromehounds till Xbox 360, och har tidigare skapat en rad olika rollspel

nyt. Faktisk skyder EA Sports sig selv i foden, for der er så mange nye, fede features, de hellere skulle snakke om.

Den kunstige intelligens har også stadig tendens til at tage en slapper midt på grønsværen. Jeg blev irriteret af denne dårlige kampmorale adskillige gange, da jeg forsøgte at aflevere til mine medspillere. De stod måbende og pegede på deres armbåndsår, mens de råbte "pause" uden at bevæge sig. Det er da også fair nok, men det at spillerne står stille i vitale afleveringssituationer, ødelægger en del udmærkede angrebmuligheder, og forærer for det meste modstanderen en direkte kontramulighed. Enten skal EA Sports inkludere en pisk á la Dungeon Keeper, eller også skal de bare rette på fejlen snarest.

Græsset er grønnere på den anden side. Vel at mærke der, hvor bolden gives op til en svedigt dyst på grønsværen, og FIFA-serien er tilbage i topform. Det elendige FIFA 06 er gået direkte i glemmebogen, og de næste mange sensommerdage bliver for mit vedkommende tilbragt som stenhård manager for AC Milan.

Nicolas Elmøe

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
Sidste års udspil føjes til glemmebogen

LIVE BUILD REIGN



Research and build mighty wonders such as the Circus Maximus.



Over 30 resources and services to extract, create and provide—never a dull moment!



Train gladiators and beasts for the arenas. One of many ways to keep your population happy!



For the first time in a city builder, look inside all the buildings and see what's going on.



Open up trade routes in the empire and export your city's surplus goods.

CIVCITY ROME

www.civilization.com



www.k2media.com
K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 89 44 22 33



Anmeldelser

Test Drive Unlimited

Eden Studios overambitiøse racingspil leverer flot grafik, men en halvtrist kørefornemmelse...



Flot ser det ud...
 Test Drive Unlimited har været vist frem i rigtig mange screen-shots og er unægteligt pænt, men når først du bræger ind i en anden bil, og du ikke får selv en lille skramme, så står skuffelsen malet i ansigtet på dig. End ikke et stenslag?



Information

Platform Xbox 360
Udvikler Eden Studios
Udgiver Atari
Genre Driving
Udgives 8 september
Antal spillere 1-100
Anb. Alder 3 år
Testet version PAL
Plus Til tider god fartfølelse. Masser af biler. Pænt grafik. Online-delen.
Minus Øens politi. Ingen dag/nat cyklus. Alt for velkendte ræs og opgaver.

Kom til Oahu øen, hvor alle dine bekymringer efterlades tilbage på fastlandet, og hvor du kan opleve hvad udtrykket "frihed" virkelig dækker over. Her er der hvide kyster, skovklædte bakker og selvfølgelig titusindvis af kilometer af nyasfalterede motorveje, som vil tage dig fra den ene ende af øen til den anden på under en halv time. Sådan lyder ordene fra rejsebureauerne og flyselskaberne, når du står og skal til at vælge din drømme-rejse. Desværre så har sådanne gyldne ord det med kun at fortælle halvdelen af sandheden.

Du har hele Oahu til rådighed fra det øjeblik du ankommer. Først skal der købes bolig, derefter bil, og så er du ellers klar til at ræse paradisoen tynd. Der er missioner som skal klares,

førstepladser som skal indtages og konkurrenter der skal fejres af banen, og gennem de mange udfordringer tjener du penge til at købe flere biler, garager og... biler. Lyder det bekendt? Det er det sådan set også. Test Drive Unlimited kommer bragende ud af landevejen med 180 kilometer i timen, men desværre så kommer buldret fra delvis tomme tønder, for der er slet ikke så mange hestekræfter til stede, når du først får kigget under motorhjelm. I hvert fald ikke flere end du allerede har set i en masse andre bilspil.

Grundideen med at du har hele øen til rådighed, som din egen private legeplads, fungerer rigtig godt, og det er en lækker fornemmelse, at kunne torndne hen ad motorvejene i timevis uden at blive afbrudt af irriterende loadtider eller

lignende illusionsbristere. Det er en sand fornøjelse for enhver med benzin i blodet, at se verden blæse forbi, alt imens du selv blot fortsætter ud i det uvisse i din nyindkøbte, toptunede potensforlænger. Og biler er det nok af i Test Drive Unlimited; flere garager af svinedyre, højtpolerede øser, der bare venter på at du sætter dig tilrette i lædersædet. Heldigvis er de også andet end tomme skaller, og du kan sagtens mærke forskel på dem, når de får lov til at strække benene ude på asfalten, hvilket føles rigtig lækkert.

Beklageligvis så holder det uspolerede, rene førstehåndsindtryk ikke ved i lang tid. Som nævnt tidligere, så er der ikke ret meget variation i gameplayet, for selvom der er masser af ting at tage sig til, uanset om du skal eskortere en super

Et andet syn

Til trods for den flotte grafik og de meget lækre biler, så føles Test Drive Unlimited gammeldags og tungt. Fysikken er ikke helt i orden, bilerne kan ikke smadres og de mange ræs bliver hurtigt ensformige. Det der reddede mig var online-delen, hvor du kan pusle om dine biler og ræse mod rigtige spillere. 7/10

—Thomas Tanggaard



Du har ikke nogen form for tidsfornemmelse i Test Drive Unlimited; uanset hvor lang tid du kører rundt i gaderne, er det midt eftermiddag med enten fuld solskin eller et let skydække. Skuffende.

model til en fotosession til tiden, aflevere en suspekt pakke til en særlig adresse, eller simpelthen bare vinde et godt gammeldags kapløb, så føles det hurtigt ensformigt, og snart sidder du med et decideret déjà-vu i hænderne. Test Drive Unlimited er under sin poleerede overflade et sandkasse-spil med samme fascination for biler, som Rockstar har for kriminalitet og sanseløs vold. Og det har slet ikke Forza Motorsports udtalte sans for fysik eller Project Gotham Racing 3' følelse af virkelig at køre bil.

På trods af den ganske pæne grafiske overflade og øens enorme og troværdige størrelse, så overbeviste Ataris bud på en drømmemø med tilhørende feriemetropolis mig ikke helt. For det første, så er du ikke i stand til at påføre synlig skade din egen bil, og hvis du i løbet af din rejse får lyst til at tage på sightseeing lidt væk fra asfalten, bliver det en kort udflugt. Buskadset på Oahu er tilsyneladende lavet af massiv beton, og selvom du fræs af sted så hurtigt som dit dollargrin tillader det, så kan en almindelig busk eller hæk nemt stoppe dig på stedet. I en tid, hvor næstgenerationskonsollerne kan udregne tusindvis af ting i sekundet, har jeg svært ved at vænne mig til tanken om, at min bil ikke engang kan få et overfladisk stenslag. At det heller ikke har nogen indflydelse på min bil, hvis jeg bare brager ind i en modkørende bilist, får bare alle ræs til at minde om en omgang undvigelse, frem for hidstigt ræs, hvilket er skuffende.

Der hvor Test Drive Unlimited trækker sig op over andre bilspil, er når du går online. Selvfølgelig ændrer det ikke spillet markant, når nu der mangler en velfungerende skadesmodel, men det er i det mindste sjovere at ræse mod andre for penge, end det er at drøne øen rundt i jagten på småjobs. Desuden er der en vis portion morskab i at lave sin egen klub for eksempelvis Ferrariar, og hele tiden opdatere dit hold med kommende turneringer og arrangerede events. At kunne vende tilbage aften efter aften til en gruppe ligesindede, der også elsker at pille og rode ved deres biler er sjovt.

Test Drive Unlimited er et godt spil, men det befinder sig i en genre, hvor konkurrencen er massiv. Sandkassestrukturen redder det fra at skulle gå i clinch med spil som Project Gotham Racing 3 og Forza Motorsports, og det er godt, for der kan det ikke magte den samme fremragende fysik eller skadesmodel. Til gengæld er spillet langt mere ambitiøst online, og selvom det laver en del fodfejl og måske ikke udnytter formatet og ideen maksimalt, så er jeg imponeret over forsøget. Du kan sagtens investere i spillet og få en del gode timer foran skærmen, du skal bare være klar over, at racing-revolutionen ikke sker i denne omgang.

._Martin B. Larsen

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 7 Pænt, men også meget standardiseret

Infected

Zombiesygen rammer PSP'en, men er du smittet?

Platform PSP Udvikler Planet Moon Udgiver THQ Genre Action
Udgives 29. september Antal spillere 1 Testet version Amerikansk And. Alder 16 år

Har du nogensinde prøvet at sætte dig ind i alt den reklamesnak, der oftest er forløber til lanceringen af enhver ny konsol? Du ved, al den sludder, hvor vi, af PR-mennesker med Colgate-smil bliver lovet, hvordan deres næste maskine, vil kunne skabe oplevelser smukkere og mere indbydende end virkeligheden selv. Mens de visuelle grænser næsten dagligt bliver udvidet, synes adskillige andre essentielle elementer, stadig at være lige så underudviklet, som første gang Pong viste sig på skærmen - her tænkes der specielt på den manglende humor.

Med et ironisk navn som Planet Moon Studios, og med rødder i den engelske muld og tørre humor, har denne spilmæssige mangelvare dog altid være den lille engelske udviklers speciale, og det har derfor været med stor spænding, jeg i den sidste tid har haft deres nyste projekt snurrende i ryggen på min PSP. I bedste Resident Evil-stil har en lossluppen virus betydet, at det meste af den verden du kender, er blevet forvandlet til en stor dødsfælde, hvis primære beboer nu er legioner og atter legioner af de levende døde, bedre kendt som zombies. Zombies, der i den grad synes at have fået et comeback i computerspilverdenen, er, som de fleste ved, altid på jagt efter snacks, primært udgjort af menneskehjerner. Som et af de sidste overlevende mennesker og nyuddannet politibetjent, ser du dette som et problem og beslutter dig for ene mand at gøre noget ved det.

Som det oftest står til med sammenblandinger af tynde plots, zombies og

halvgale udviklere, er her selvfølgelig tale om at actionspil, hvor du med et voksende arsenal af vanvittige våben, skal bringe dommedag til de som allerede skulle være døde. Selvom det lyder ligetil, så har udvikleren tilføjet en smule dybde til gameplayet, med et livsvigtigt combo-system. Grundet at du er en af de få, der endnu ikke er blevet inficeret af virusen, kan dit blod nemlig bruges til at destruere den med og derved de uddøde, men da der samtidig er tale om dit livs-plasma, bliver du nødt at beherske brugen heraf. I spilmæssig forstand betyder det, at du konstant prøver at samle så store grupper af zombies som muligt, før du med et enkelt klik lader plasmaen destruere dem alle sammen.

Manglen på den gale Planet Moon humor gør, at det halvtynde gameplay har mindre at gemme sig bag, når spillet efter de første par timer begynder at føles ensformigt og for kaotisk. Hvor spillet starter med et godt tempo og en god balance mellem risiko og belønning, lader udvikleren sig i spillets sidste halvdel friste til at lade hver bane overfylde med fjender og generel kaos.

Infected ville ikke være noget skidt valg for PSP-ejeren, som har brug for et hurtigt og lettillægeligt actionbrag, men bør ikke købes af folk, som forventer lidt mere for sine penge, også selvom zombies er spilverdens nye kæledægge.

._Thomas Nielsen

5/10

Grafik 5 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 5 Næsten anonym og ligegyldig zombiebasker



Planet Moon, holdet bag Giants: Citizen Kabuto og Armed & Dangerous, har altid haft humoren at læne sig op ad, men den er nærmest ikke eksisterende i Infected, der føles ekstrem amputeret.

Anmeldelser

Ninety-Nine Nights

Nioghalvfemstusinde fjender senere...gab

Platform Xbox 360 Udvikler Phantagram/Q Entertainment Udgiver Microsoft Genre Action
Udgives Ude nu Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 12 år



Med et typisk rodet og selvudslættende forsøg på en baggrundshistorie, sættes det hele i gang i Ninety-Nine Nights. Inden du rigtig når at forstå, hvad der sker og hvorfor du skulle bekymre dig om det, befinder du dig i et kedeligt brunt landskab, der få sekunder senere bliver forvandlet til en slagmark, uden du stadig helt ved hvorfor. Instinktivt bankes der løs på kontrollerens knapper, og den barmfagre Imphy, som ved spillets start er dit eneste valg, forvandles til en levende rundsav. Lysglimt, skrig og hundredvis af flyvende kroppe indikerer, at du gør et eller anden rigtigt, uden at du nødvendigvis behøver at bekymre dig om hvordan - og i en kort stund virker det hele enormt imponerende og underholdende. Allerede en times spil senere begynder Ninety-Nine Nights mere uheldige sider dog at vise sig.

Det første, der vil irritere dig er, at det kun er antallet af fjender på skærmen, der grafisk adskiller N3 fra genrens tidligere titler. På trods af værtskonsollens umådelige kræfter er alt sløret, kedeligt og pinligt udetaljeret at se på, og selv det enorme antal af fjender mister evnen til at imponere, når konsollen engang imellem må hoste sig igennem de mest hektiske situationer. Som det næste vil du begynde at bemærke, at du på intet tidspunkt vil føle nogen udfordring, da du stort set vil kunne klare dig igennem spillet med de allerførste kombinationer, du lærer. Der er ingen tvivl om, at nogle af de mere krævende kombinationer ser utrolig imponerende ud, men du vil opdage, at de ikke er anstrengelserne værd. Toppen af frustrationsbarometeret tildeles dog den komplette mangel på kunstig intelligens, der lader dine sammensvorne stå tilbage som papmaché-statister, der ikke har den fjerneste lyst til at deltage i kampen, på trods af at de befinder sig midt i slaget. En eneste fjende kan forvirret løbe rundt og slå på tyve af dine kampfæller, uden at nogen prøver at forsvare sig eller kæmpe tilbage, og det vil altid



være dig, der skal klare hver eneste af de tusindvis af fjender. Mizuguchis finfølelse for design- og gameplay-balance, er heller ikke til stede i Ninety-Nine Nights, hvilket skuffende, når manden nu har valgt at være en del af projektet. Hverken savesystemet, der tvinger dig til at spille 45 minutter om eller de irriterende mellemsekvenser er i orden. Disse elementer giver tilsammen en cocktail af ren spilfrustration, og vidner om et projekt, der alt for hurtigt mister sin mest basale lyst til at underholde. Det hele føles som skåret efter en skabelon, hvor der ovenikøbet bag efter er blevet frasorteret væsentlige gameplayfunktioner. Derfor har jeg også svært ved at se, hvem der skulle kunne lade sig underholde i mere end de første par timers spil, ved køb af N3.

At Mizuguchi-san skulle have haft en finger med i udviklingen, gav mig i lang tid et svagt håb om en potentiel positiv overraskelse, men sådan skulle det ikke ende. I stedet er Phantagrams nyeste udspil blevet et reelt billede af alt det værste, genre har at tilbyde. Ninety-Nine Nights er en bleg undskyldning for et rigtig godt spil.

Thomas Nielsen

4/10

Grafik 4 Gameplay 4 Lyd 5 Holdbarhed 4
En 360 graders mavepuster fra Japan

Ape Academy 2

Primaterne hæjger igen på universitetet

Platform PSP Udvikler Shift Udgiver Sony Genre Party
Udgives 4. oktober Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

På trods af deres nuttede ydre, gakkede handlinger og udelte kærlighed for bananer, er aber nogle små ondskabsfulde sataner, der bare venter på at få chancen for at smadre menneskeheden. Et af de mest kringledede attentater på menneskets fortsatte dominans over denne blå klode, blev sat i scene af aben Specter. Takket være en hjelm, der forøgede hans intelligens, blev det muligt for ham at rejse i tiden, plante abeagenter rundt omkring og vente på at mennesket forsvandt. Eftersom vi sidder her den dag i dag, er det åbenlyst, at attentatet slog fejl. Det har dog ikke taget modet fra Specter, der nu barsler med en ny plan: Verdensherredømmet - igen.

I et herligt indslag af satire over det overvældende antal kortspil, der oversvømmer markedet, finder Specter på at lave et kortspil. Når alle folk er besatte af dette kortspil, kan han i ro og mag lade sin hær af abekatte rulle jorden rundt. Det skal han naturligvis ikke slippe godt fra, så med en håndfuld kort i næven, sætter man kurs mod Specter. Kortspillet kombinerer forskellige minispil med den ædle sportsgren sten-saks-papir. Hvert kort repræsenterer enten sten, saks eller papir, samt et vist antal bananer. For at spille kortet skal du have det antal bananer, der står på kortet. Her viser Ape Academy 2 sit eneste strategiske element, nemlig sammensætningen af din samling kort. Kort vindes gennem dueller eller købes i butikker spredt gennem spillet. Et godt sæt kort kombinerer en balanceret blanding af korttyper, samt fokus på, hvor meget de koster. Kortene har desuden forskellige funktioner; de fjerner et vist

antal points fra modstanderen eller giver bananer. Samtidig giver kortene også udviklerne en undskyldning for at komme med alle mulige aberelaterede morsomheder. Hvert kort har et billede af en abe, og disses navne er alle mulige kombinationer af Mon, Key, Chee, Chimp og så videre. Sjovt ved første øjekast, men en smule belastende efter den femte kortduel.

Kortspillet er dog kun undskyldning for at spille en ordentlig bunke minispil af forskellig slags. De kører i nogenlunde samme spor, som dem du finder i Wario Ware, hvilket vil sige, at de er gakkede og kun varer kort tid. I et minispil er ens abe iført et banan-kostume og skal rejse sig op, i et andet skal den undgå at blive fanget af en UFO. Farverne er muntre, designet nuttet og stilen sukkersød. Det er næsten som at spille i en verden skabt af vingummi, skumfiduser og modellervoks. Til forskel fra det første Ape Academy er loadetiderne korte, hvilket gør spillet langt sjovere at spille. Også styringen har fået en overhaling, således at du ikke længere skal sidde og kæmpe med forsinkelser mellem tastetryk og reaktion.

Sammen med venner er Ape Academy 2 fornuftigt. Kortelementet giver minispillene ny mening, mens det aldrig bliver kedeligt, at knalde dine venner i hovedet med en kendostav. Er du derimod alene, mangler spillet tiltrækningskraft og kan ikke anbefales.

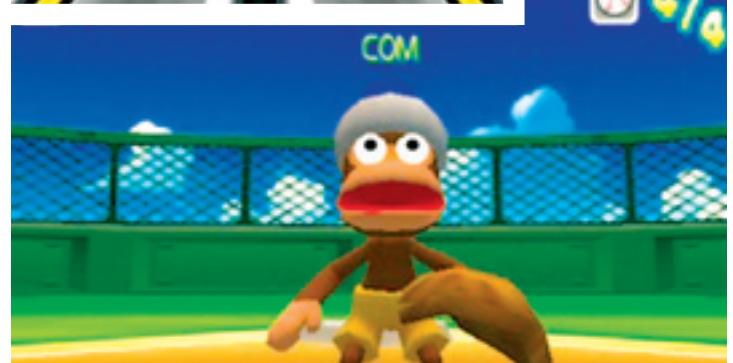
Asmus Neergaard

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 7
Sjovt partyspil, når vennerne er samlet



From Software som skapat Enchanted Arms var senast aktuella med Chromehounds till Xbox 360, och har tidigare skapat en rad olika rollspel som Eternal Ring, Evergrace, King's Field och Lost Kingdoms.





SID MEIER'S
CIVILIZATION
WARLORDS



NEW CIVILIZATIONS: Six new civilizations, wonders, buildings, vassal states and unique units.
NEW LEADERS: Ten more of history's greatest military leaders.
NEW SCENARIOS: Six additional scenarios including Alexander's conquests, the rise of Rome, Genghis Khan, the Vikings and more.

NEW WARLORD UNIT: A new great person unit—the Warlord. Capable of changing the course of history through military might.
MUCH MORE! Expanded features, cool gameplay tweaks, and all the post-release patches and additions (including the Pit Boss) for Sid Meier's Civilization IV.



WWW.CIVILIZATION.COM



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





Over skulderen
 Ud over spillets naturlige og mere åbne tredjepersonsvinkel så kan du også få et mere præcist sigte som ses fra Ricos skulder. På den måde kan du ramme blandt andet tønder.



Just Cause

Salsaduftende Rico omstyrter en bananrepublik med lidt hjælp fra Sverige

Information

Platform PC, PS2, Xbox, Xbox 360
Udvikler Avalanche Studios
Udgiver Eidos
Genre Action/sandkasse
Udgives 29 .september
Antal spillere 1
And. Alder 18 år
Testet version X360, PAL
Plus Velfungerende kontrol. Imponerende teknisk side. God grafik. Stor variation
Minus Lettere anonym lyside. Skuffende mellemsekvenser. Tynd historie.

Just Cause er et billedsmukt postkort, en paradisk ø omgivet af azurblåt vand, gyldne sandstrande og svajende palmer. På himlen leger små flokke af måger tagfat, mens en let brise fejer hen over den opvarmede asfalt og ind mod kystens små, faldefærdige huse. Star Tours ville ikke have nogen problemer med at sælge selv den mest solskræmte dansker en rejse til denne underskønne, lille bananrepublik, hvis det ikke lige var for Rico Rodriguez, en hidsig pistolero klædt fuldkommen i sort, der om få minutter lander i ø-paradiset med en mission: At omvælte stedets korrupte og magtsyge præsident.

I øjeblikket er der dog stille. Jeg hænger i luften over San Esperito, i frit fald fra en flyver med øjnene fokuseret på en lille, hyggelig badestrand et par kilometer længere ind mod kysten. Under mig funkler vandet som tusindvis

af krystaller og da jeg trækker i udløseren til faldskærmen, får jeg muligheden for at nyde synet i lidt længere tid. Men en mission er en mission, og med et sæt sorte cowboystøvler plantet dybt i San Esperitos varme sand, trækker jeg mine speciallavede pistoler og kaster mig ud i en velkoreograferet dødsdans. Øens ordensmagt falder som fluer, biler eksploderer og min kontaktperson lader til at være tilfreds med opvisningen.

Svenske Avalanche Studios debutspil har allerede fra starten bjergtaget mig. Det er et sandkasse-spil med biler, flyvere, både, motorcykler og en hulens masse andet, men der er ikke en gangster i miles omkreds. Heller ikke den tunge bas fra et eller andet tarveligt hiphop-nummer kan høres, når jeg sætter mig ind bag rattet på en af øens mange biler. Just Cause er i stedet en malerisk blanding af Far Cry, Mercenaries og ja, tør jeg næsten skrive det,

Grand Theft Auto. Men der er en verden til forskel på Just Cause i sidste måneds Saint's Row. Hvor Volition var mere end tilfreds med, at rive Rockstars kode fra hinanden og lægge et par lag ny maling på den velkendte cocktail af hæsblesende biljagter, heftige skudduelle og generelle oppustede attitude, så er Just Cause latino-elskerens paradisk. Her er fokuset på legen med pistolerne, en slags sydlandsk Max Payne-variant, hvor kuglerne forlader kammeret i sådan en hastighed, at du nærmest ikke kan følge med.

Rico er heller ikke helt uden evner på andre områder. Med en moderigtig, sort faldskærm på ryggen, kan han stjæle enhver bil, flyver, motorcykel eller båd, han måtte ønske. Et spring fra en af San Esperitos mange knejsende klipper, giver dig en længere svævetur ind over de rullende, grønne bakker og snoede bjergveje – og er du bare i nærheden af

Et andet syn

Jeg troede egentlig at jeg ville hade spillet, men efter at have brugt adskillige timer på øen San Esperito, er jeg blevet vild med Just Cause. Med en lækker kontrol, dejlig grafik og masser af action, er det svært ikke at holde af det. Kun den tynde historie og manglen på en multiplayer del trækker ned. **8/10**
 _Petter Engelin



Rico behøver ikke handle for at få nye våben og mere ammunition. I Just Cause køber du nemlig ikke ind i butikkerne, men får i stedet løbende adgang til nye våben, der så kan udskiftes hjemme i din lejr. Her er vi i gang med at teste en af spillets granater i aktion.



En af spillets tilbagevendende missioner er at befri små flækker, der er under et andet styre. Vejen frem er med ryggede pistoler og masser af håndgranater. Undervejs slutter flere revolutionære folk sig til din kamp. Byen er reddet når markedspladsen indtages og et andet flag hejses på pladsen.



Stenhård helt med salsa i blodet

Som eventyret skrider frem får Rico også adgang til et kabel der kan sættes fast bag på øens mange biler – på den måde kan han i bedste charterturstil trækkes rundt på sightseeing. Sammen med hans evigt voksende arsenal af timede bomber, pistoler, oversavede geværer og håndgranater, er det meningen at du skal redde stedet fra en despot. Spillet indeholder 25 grundlæggende missioner som historien drejes omkring samt et væld af side-missioner, hvor din status stiger og samarbejdet bliver bedre.

et køretøj, kan han lynhurtigt pakke skærmen ind, lande med et øredøvende brag på det udsete køretøj og så ellers overtage det.

Opgaverne strækker sig over den sædvanlige omgang med nedskydning- en af narkokarteller, befrielsen af små flækker, indtrængen på militærbaser, skygning af suspekter og en general hærger, så kartellerne ryger i totterne på hinanden. Hver gang du befrier en ny flække, bliver det samtidig din base, hvor du kan gemme, hente ny ammunition og våben, samt parkere en eller flere af øens "lånte" biler, så de kan få en mindre pause. Hvad våben, ammunition og tøj angår, er Just Cause ikke specielt udviklet. Her er ingen mulighed for at lege påklædningsdukke med den sortklædte lejermorder, og våbnene skal ikke købes i øens butikker, de bliver i stedet løbende gjort til rådighed som du løser en af spillets 25 hovedopgaver. Og netop dette, gør Just Cause befriende lige til. Missionerne er af den høje oktan, action er der altid rigeligt af og du skal sjældent bruge meget tid på at finde noget at lave.

Visuelt er special San Esperito imponerende. Øen, som igen er opdelt i mindre ø-grupper med broer og stier, er enorm. Hver gang du svæver af sted iført din faldskærm, giver det et sus i maven, og skulle du være så heldig at få fat i en helikopter eller et fly, så kan alle kvadratkilometrene virkelig udfors-

kes. Bølgerne pisker ind over land, detaljegraden er i orden og selv det mest obskure bjerg kan øjnes i horisonten. At det hele også afvikles uden nogen nedsættelser i hastigheden, er et bevis på, at det sagtens kan lade sig gøre at tæmme en Xbox 360. Kun spillets grove animationer af alt fra Rico til øens andre beboere, trækker ned i det samlede indtryk.

Just Causes akilleshæl er historien. Ligesom med stort set alle andre spil i denne genre bliver den fragmentarisk, så snart du har lagt en del opgaver bag dig. Småjobs for øens narkobaroner hænger givetvis sammen med den egentlige historie, og kunne jeg navnet på andre end mig selv i spillet, så ville jeg sikkert også syntes, at det hele hænger mere sammen, men det har jeg svært ved, når jeg her 20 timer ind i spillet, kun kan huske udgangspunktet: At styrte præsidenten.

Alligevel kan jeg ikke andet end at indrømme, at Just Cause har været en fornøjelse. Måske ramte danske Deadline Games denne guldåre først med Total Overdose, men det er drengene på den anden side af sundet, der næsten perfektionerer den.

Thomas Tanggaard

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
Stærkt som chili, forfriskende som Tequila

El Matador

Skabelonskåret skydeteltsoplevelse i Sydamerika

Platform PC Udvikler Plastic Reality Technology Udgiver Atari Genre Action
Udgivelse 15. september Antal spillere 1 Testad version Guld Anb. Alder 16 år

Fesent. Det er det eneste ord, jeg kan komme på, efter at have tilbragt adskillige timer under Sydamerikas lune himmelstrøg. Jeg er ikke taget på charterferie, derimod er jeg her for at tage kærlig hånd om de lokale narkokarteller, og der er åbenbart kun én eneste måde, at gøre det på; jeg fylder rygsækken med raketstyr, miniguns og granater, og gør klar til at klare det på ren og skær Rambo-manér. Det burde være enhver drengerøvs drøm, at ploje sig gennem horder af intetanende fjender, og skyde dem mens de stikker knoppen frem fra vinduer, søjler, tøndes og iturevne sofaer. Problemet er bare, at det er det ikke.

Som selveste El Matador, er der kun en vej frem. Pløk alt, der bevæger sig. Historien er degraderet til nogle små, uinteressante mellemsekvenser, hvor du stifter bekendtskab med spillets charmeforladte hovedpersoner. Den karakteristiske narkohøj, El Toro, ligner forbløffende meget superskurken fra Robocop, der ender med at smelte i en eller anden form for syre. Resten af personerne, såvel navne som udseende, er gået direkte i min glemmebog, med undtagelse af El Matadors kvindelige modstykke Mia, der imponerer, med nogle fornuftige attributter.

Problemerne i El Matador er mangfoldige. Dine med-betjente har tendens til at skubbe dig ud midt i skudlinjen, fordi de åbenbart har lyst til at sidde bag netop din olietønde. Hente- og gemmetiderne er uendeligt lange, og spilmotoren er langt fra færdigoptimeret til, at køre godt på bare mellemgode systemer. I øvrigt bliver det et sandt helvede, når du møder en af spillets mange boss'er, og

er lige lovligt såret inden kampen begynder: der er nemlig ingen nåde at hente i El Matador, og lynhurtigt finder du ud af, at du skal hente og gemme spillet i længere tid, end du rent faktisk spiller det. Ekstrem trist.

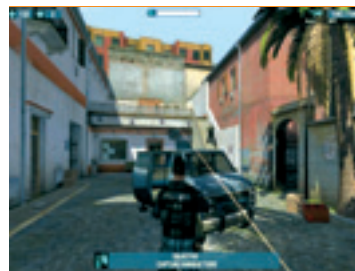
Hvor mange skud skal der til, for at dræbe en mand? Cirka 36. I hvert fald, hvis man følger El Matadors opskrift på den menneskelige anatomi. Jeg er udmærket godt klar over, at det er et knapt så realistisk actionspil, men derfor er det alligevel ret deprimerende, at jeg gang på gang er nødsaget til, at tømme min AK47 i hovedet på mine Sydamerikanske fjender. Er det fordi, de har taget en overdosis af en art, som så pludselig gør dem til overmennesker for en stund? Der må da være en forklaring.

Men hvad pokker. Et eller andet sted dybt i min underbevidsthed, har jeg faktisk mere mig et par gange med El Matador. Når de levende omgivelser eksploderer og resulterer i et inferno af skrig og kaos, og jeg hiver min minigun frem fra lommen for at afslutte arbejdet, så morer jeg mig faktisk lidt - det er bare langt fra nok.

Nicolas Elmøe

4/10

Grafik 8 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhed 4
Fejlfyldt skydespil uden nytænkning



Den visuelle del af El Matador er imponerende, men blanding af Max Payne krydret af med GTA og et helt igennem ringe AI, ødelægger indlevelsen. Det samme gør de alt for lange loadtider.



MÅNEDENS DVD

Ren forvirring!

The Usual Suspects + Lock, Stock & Two Smoking Barrels

Lucky Number Slevin

Genre **Thriller/komedie**
Udgivelse 3. oktober
Tekst Thomas Tanggaard

Slevin (Josh Hartnett) er taget til New York for at besøge en af sine venner, men da han ankommer til hans lejlighed, er venen væk. Til gengæld møder han naboen Lindsey, spillet af Lucy Lui, der gerne vil låne en kop sukker (ja, det er den gode gamle), og der går minsandten heller ikke længe, før to enorme brød møder op på adressen, for at hente en påstået spillelegald. Snart har Slevin problemer til op over begge øre, og da han efterfølgende introduceres til byens to gangsterbosser The Rabbi (Ben Kingsley) og The Boss (Morgan Freeman), så er den ruskravende gal. Pludselig er han udset som lejemorder af The Rabbi's søn The Fairy (ja, han er bøsse), og han står i evig gæld til The Boss. Med ganske få dage tilbage at leve i, skal han

finde en vej ud af det hele og forsøge at forklare, at han faktisk ikke er den de tror, han er.

Ovenstående kunne lyde som noget ud af en almindelig, amerikansk forvekslingskomedie, men Lucky Number Slevin spiller på mange flere strenge. Dialogen er skarp, bidende og lækker, humoren tør og ligefrem, og mysteriet er langt større end først antaget. Faktisk så har Lucky Number Slevin mere til fælles med klassikere som The Usual Suspects og Lock, Stock & Two Smoking Barrels, end f.eks. komedien The Whole Nine Yards. Manusforfatter Jason Smilovic har en langt mere dreven tankegang, og selvom du ret hurtigt ved, at et eller andet er galt, så er der tilpas mange tråde til, at du ikke bare kan få det hele til at gå op. Sammen med Paul McGuigans helt nede på jorden billedside og fantastiske forståelse for

tempo, er det med til at hive Lucky Number Slevin et godt stykke opad.

Men det er i skuespillet, at filmen for alvor imponerer. Ikke så meget Bruce Willis, der som Mr. Goodkat er en blanding af samtlige roller, du tidligere har set ham i. Heller ikke Ben Kingsley eller Morgan Freeman er specielt nævneværdige. Freeman låner dele af hans rolle fra Million Dollar Baby, mens Kingsley snupper stort set alt fra hans tidligere skurkeroller. Nej, det er Josh Hartnett, der med usvigelig sikkerhed, giver den uheldige Slevin en række forskellige lag og facetter. Lucky Number Slevin er måske ikke en klassiker, og film med en fuldstændig overraskende slutning er der lavet en del af, men alligevel virker det. Rollebesætningen er i orden, historien vittig og overrumplende, mens dialogen er troværdig. Absolut værd at se nærmere på. **8/10**



Just Friends

Genre **Komedie**
Udgivelse 12. september
Tekst Thomas Tanggaard

Just Friends er på ingen måde noget ud over det sædvanlige. Romantiske komedier kan du fylde madrasser med, og var det ikke for en usandsynlig veloplagt og sprælsk Reynolds, så havde filmen næppe holdt distancen. Ryan spiller den obligatoriske røv ud af bukserne og er ekstrem charmerende og morsom som den engang tykke Chris Brander, der nu vil gøre alt for at få fat i sin gamle flamme. At Just Friends ikke når højere på det humoristiske barometer, skyldes det faktum, at der absolut ingen overraskelser er. Filmen følger den velkendte skabelon ned til sidste punktum. Fra det første øjeblik, du første gang ser dejlumpen Chris, til den sidste scene, hvor han møder op ved hendes hoveddør, ved du præcis, hvad der sker. Men fordi det er Ryan, og fordi hans komiske talent er så stort, så får han på en eller anden måde alligevel reddet Just Friends fra den rene middelmådighed. Elsker du Ryan Reynolds, så vil du også mere dig kosteligt med denne lille perle. **7/10**



Zathura

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

Der, hvor Zathura knækker nakken, er i skuespillet og historien. Hvor Van Allsburgs originale børnebog er på kun 32 - ikke særligt tæt-skrevne - sider og slet ikke rummer nok facetter til en film, har Jon Favreau forsøgt at smide mere kød på knoglerne, og det sker gennem de mest stereotype karakterer og situationer. Det er så tydeligt, at mange af filmens øjeblikke er fyldmateriale, der skal gøre det muligt at hive Zathura ud i spillefilmslængde. At Zathura så samtidig er Jumanji i rummet er ikke nødvendigvis skidt, for jeg syntes faktisk at Jumanji var ret underholdende, men når forfatteren Chris Van Allsburg, manden bag både Polarekspressen og Jumanji, tager en af sine historier, bytter lidt rundt på karaktererne og så smider hele dynen ud i rummet, så har jeg svært ved at tage det seriøst. Man kan ikke fortælle den samme historie to gange. Zathura er kort sagt en blandet fornøjelse. Har du allerede set Jumanji, så lad det blive ved det, Zathura har intet nyt at byde på. **5/10**



Hostel

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

Der er vist ingen tvivl om, at det der stod højest på Eli Roths liste, da han besluttede sig for at lave Hostel, var at chokere, for langt hen ad vejen, så er det essensen af denne film. Hostel er meget ligefrem, når det gælder emner som sex, indtagelse af stoffer, eller - vigtigst af alt - de meget ekstreme voldsscener. Det der bremser filmen fra at blive virkelig underholdende, er den meget langsomme start. Når vi befinder os i de mørke kældre under den forladte fabriksbygning, hvor så mange stakkels sjæle har modt deres endeligt, er du fuldstændigt suget ind i filmen, desværre så skal du sidde gennem en masse ævl, dårlige jokes og middelmådigt skuespil, for at nå dertil. Hostel er derfor kun en ganske udmærket film, der, selvom det kun er sidste halvdel af filmen der er underholdende, faktisk formår at gøre et indtryk. Blodig, skræmmende og tilnærmelsesvis god. **6/10**



Underworld Evolution

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

Underworld: Evolution starter umiddelbart efter hændelserne, i etteren, og rent tidsmæssigt er det faktisk kun nogle få timer, der skiller de to films forløb. Vi følger Selene og Michael i deres flugt fra vampyrene, alt imens de forsøger at sætte en stopper for deres nye dødsfjende, Marcus Corvinus. Underworld: Evolution er præcis som man kunne forstille sig, med masser af action, der undskylder tilstedeværelsen af et engagerende eller blot interessant plot, men det er nok også de færreste, der havde forventet det. Effekterne er dog bedre i denne omgang, og selvom Evolution ikke rigtig vil noget nyt, så er det sikkert nok til de evt. fans der måtte findes derude. Underworld: Evolution er kort sagt en typisk genrefilm, som på ingen måder bringer noget nyt til bordet. Her er ingen evolution at finde, bare mere af det samme, præcis som jeg havde regnet med. **5/10**

NYT GAMER

GAMEREACTOR.NET 2.0 D.9. OKTOBER

I næste måned går det løs. I oktober lancerer vi vores nye site Gamereactor.net 2.0.

Hvis du vil læse mere om vores planer for Gamereactor, både på tryk- og i site-form, så kig forbi www.gamereactor.net

DET NYE GAMEREACTOR

Drengene på redaktionen har lavet et helt nyt site, proppet med herlige funktioner. Jeg vil gerne fortælle jer om det, men jeg er lidt optaget i øjeblikket.

NYT
**Game
reactor**
GAMEREACTOR.NET 2.0 D.9. OKTOBER



MÅNEDENS CD

International lyd

Producerholdet Nick Nack bliver et en arrig kat...

Beatman & Rockin' Who's Supa Now

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

Som beatsnedkere har Danmark for længst sat sig på kortet, det skete allerede dengang Madness 4 Real, drengene der senere blev til den danske trio Den Gale Pose, producerede tunge trommer og melodiske baslinier i det varme Los Angeles for drenge som Eazy-E. Siden hen har bl.a. Tue Track med sit fornemme album Track 72, der reelt var en blanding af tung, velproduceret hiphop og elektronisk krimskrams, vist, at Danmark kan spille med samplersmuskel og leverer gadelid i verdensklasse. Nu gør Beatman & Rockin' dem så kunstner efter, og det er ikke prøvede kræfter der træder ind i arenaen.

Beatman & Rockin' er nemlig Nick Nack, drengene

bag numre til EMPD's ene halvdel Erik Sermon, Timbuktu og endda Black Thought fra The Roots. Med en lyd der blander samples og velspillede, organiske instrumenter, lyder det som en blanding mellem Nobody Beats the Beats på kollisionskurs med Tue Track. Deres første udspil hedder Who's Supa Now, og indeholder alt fra instrumentalnumre til soul med en funky kant og decideret hiphop. Desværre er det tit sådan, at den slags album har det med at blive en amputeret oplevelse af lidt for mange forskellige genrer og rappere, men det har Beatman & Rockin' bevæget sig pænt uden om. Folk som ADL, Louis Logic, Gemstar 25, Wildchild og Context supplerer hinanden pænt og fungerer som en helhed.

Uanset om du nikker med på skivens første skæring Get Connected med veloplagte Craig G, ADL og Gemstar25,

eller du fræser helt ud i galaksens yderste hjørner på Turbo Galactic med ADL, der spytter rim som både marsmand og intetanende, bortført rapper, sidder skidtet lige i skabet. Sidstnævnte er i øvrigt skivens bedste nummer, netop på grund af både produktionen med store, jazzede trommer og horn.

Når Beatman & Rockin' alligevel ikke når stjernerne på denne udgivelse, så skyldes det for mit vedkommende de triste instrumentalmusiknumre, som blandt andet Soul Miguel, Trunk Music og Potato. Jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at de har været sjove at lave, men når jeg rammer loftet rent lyrisk og produktionsmæssigt på mere end en håndfuld af skæringerne, så føles det ikke så fantastisk, at blive hevet tilbage på jorden med denne slags fyld. Ellers er det international klasse, det her! **8/10**



DMX

Year Of The Dog, Again

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

DMX er en af de hårde drenge, der har været med i rap-branchen helt tilbage i 90'erne. Dette album er hans sjette, og han er tilbage med flere fortællinger om sit liv i bedste gangsterstil. Tonen albummet igenem er dystert, og der er ikke lagt op til noget clubbing-dirty-dancing. Der er ikke den store fornyelse, når det kommer til de musiske arrangementer, men det kræves heller ikke af en genre som denne. Til gengæld skal man ned og kigge i teksterne, der er hardcore hverdagsliv, som man kun kan forestille sig kan foregå i storbyer i USA. DMX har fået nogle af drengene til at lege med på enkelte numre, og Come Thru, hvor Busta Rhymes leger med, er et ganske vellykket rapnummer på den lidt onde og dystre gangster-måde. Resten af pladen er en slæm gentagelse af sig selv, og enten er man pjattet med det, eller også kan CD'en bruges til lerdue fra 6. sal. Det er meget mørkt, det er bittert og ikke noget for sarte ungpiger som mig. Men han kan sit kram og er en respekteret herre. **7/10**



Ferry Corsten

L.E.F.
Genre **Dance**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Holland vil også være med. Holland, det er noget med nogle tulipaner og en masse mennesker, der taler mere broget og uforståeligt end tyskerne. Men så har de også Ferry Corsten; en mand i sin bedste alder med en masse produktioner og et utal af live optrædener bag DJ-pulten bag sig. Han har dog slæbt en masse gæstesangere med sig, bl.a. Simon Le Bon fra 80'er-ikonerne i Duran Duran, der tilføjer vokal til nummeret Fire, der også må siges at være det bedst gennemførte nummer på pladen. Det fremføres efter alle genrens regler, og man kan næppe sidde stille til Simons frække vokal. Dernæst skal Watch Out fremhæves – et dystert og sært sammensat dancenummer, der stiller sig som en oftriskende kontrast til resten af numrene, der godt kan føles en smule kedelige og lidt for lange. Dermed bliver L.E.F. en kende kedelig. **7/10**



Tomboy

OK2BGAY
Genre **Pop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

HEY HO-MO! Tomboy aka Thomas Bickham aka "hele-Danmarks-medie-homo", er på banen med en CD, hvis cover er et inferno af pink og sæbeboblere, selvfølgelig. Bickham har et budskab, der slet og ret går ud på, at man skal komme ud af skabet – Bickham selv er skudt ud af skabet med flere hundrede kilometer i timen, indhyllet i fjerboa'er og ligploss. Han har vundet Big Brother VIP og været en femtedel af den danske udgave af De Fantastiske 5. Men nu er det altså musikscenen, der står for tur. Albummet starter ud med den hæsbæsende OK2BGAY, der er en sand hyldesthymne til det homoseksuelle folk, underlagt disco-inspireret musik og moduleringer i bedste melodi grand prix-stil. Albummet er dog underlagt en masse humor, skæve tekster, glam, og det er alt sammen afsendt med et gigantisk blink i øjet. Så Bickham vinder alligevel en masse med sine gode intentioner og manglende selvhøjtidelighed. "I saw Santa kiss my dad..." **7/10**



Seether

One Cold Night
Genre **Metal**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Seether er en trio fra Sydafrika, og det er de stolte af. De har et par albums på bagen, og er nu ude med deres første live CD, der også inkluderer en DVD. One Cold Night er et akustisk album, med alt hvad dertil hører. Umiddelbart står det svagt, når deres genre aggressivt og god benyttelse af akustiske instrumenter, der ellers står lidt svagt på en del andre numre. Når metal fremføres akustisk skal det gøres med et brag, ellers er de enkelte numre for tunge at danse med. Der er dog masser af potentiale. **6/10**

VIND EN SAINT'S ROW XBOX 360

Vi smider også en Hustle & Flow DVD-film med i posen til dig.

Med truslen fra rivaliserende bander og korrupte embedsmænd hængende over hovedet skal "the Saints" fra 3rd Street erobre byen Stilwater eller se deres undergang i øjnene. Saint's Row, der begynder med et ordentligt brag og aldrig taber tempo, giver spilleren en hidtil uset grad af frihed til at udforske en levende by, hvor indbyggerne er lige så tilbøjelige til at slå igen, som de er til at søge dækning. Opbyg respekt omkring din person ved at vælge de aktiviteter, du vil deltage i. Ikke interesseret i gaderæs? Prøv at sætte gang i pigerne. Eller hop ind i din Impala, og prygl nogle rivaliserende bandemedlemmer. Hvordan du tager kontrollen over byen er helt op til dig.

1. Hvem har udviklet Saint's Row?

1: Volition X: Vicarious 2: Valve

2. Hvilken karakter gav vi Saints Row?

1: 6/10 X: 7/10 2: 8/10

3. I hvilken by foregår Saint's Row?

1: San Andreas X: New York 2: Stilwater

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

Hustle & Flow vandt publikumsprisen ved Sundance Film Festival 2005 og er et intenst og brillant portræt af en mands kamp for succes på livets barske scene.



V FOR VENDETTA

Vind den fede sci-fi film V For Vendetta på DVD

V for Vendetta tager sin begyndelse i det fremtidige, totalitære Storbritanien. Den blide, unge Evey (Natalie Portman), bliver reddet fra en livstruende situation af en maskeret selvtægtsmand (Hugo Weaving), der kun er kendt under navnet "V". V er vidunderlig karismatisk og dræbende dygtig i alle arter indenfor kampsport og forklædning. Han starter en revolution, da han sprænger to af Londons vartegn i luften, og overtager de statskontrollerede luftveje imens han ansporer sine medmennesker til at rejse sig mod tyranni og undertrykkelse. Da Evey opdager sandheden om V's mystiske baggrund, opdager hun også sandheden om sig selv – og bliver usædvanlig nok hans allierede i et attentat for at bringe friheden og retfærdigheden tilbage til et samfund fyldt med ondskab og korruption.

1. Hvem har instrueret V For Vendetta?

1: Kevin Smith X: Joss Whedon 2: James McTeigue

2. Hvem spiller V?

1: Hugo Weaving X: Steven Seagal 2: Vin Diesel

3. Hvor foregår V For Vendetta?

1: Stockholm X: London 2: New York

PRÆMIER:

1.- 5. Præmie:

1 x 2-Disc DVD, 1 taske, 1 dominosæt, 1 T-shirt, 1 maske

6.- 10. Præmie:

1 x 2-Disc DVD, 1 T-shirt, 1 maske

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



www.pegi.info

© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!



New Super Mario Bros.

Join the brothers in a brand-new 2006 adventure based on the 20 year old unique gameplay experience. And everybody can join in: invite your friends to jump and run with you and play against one another wirelessly. There are also 27 brand-new mini games waiting to be discovered.



NINTENDO DS™ lite

