

GRATIS
MAGASIN
Oktober 2006
Nummer 74

Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin

www.gamereactor.net



WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Alt om verdens mest ventede udvidelse

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

GAMERACTOR 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

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

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

TESTET VERSION:

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

ELSKVÆRDIGT SPIL:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

10-06

Når maven endelig går i krig

Tanggaard er tilbage fra X06, nu med en burger i maven

Selvom årets X06 var en væsentlig bedre oplevelse end sidste års tur til Amsterdam, så kan jeg kun tænke på én ting. Eller det vil sige, jeg kan faktisk også mærke det: Et styks klam lufthavnsburger, der ligger lunt i maven og slås med min mavesyre. Jeg var ellers advaret på forhånd af Thomas Madvig, der af uforklarlige årsager, spiser en af de burgere, hver gang han stryger gennem Barcelonas lufthavn. Men at den skulle lande så hårdt og i den grad angribe mit immunforsvar, havde jeg ikke regnet med. Og det er ikke fordi mit immunforsvar, ikke i forvejen er kritisk lavt. Efter at have hørt på Peter Moore i mere end en time og have talt ordet "eksklusivt" mere end seksten gange, var jeg ærlig talt ved at besvime. Og det er ikke fordi, at han reelt gjorde noget forkert, han skal jo trutte i trompeterne og slå på tromme for Xbox 360, men det blev ligesom lidt for meget. Specielt da Halo 3 slet ikke blev vist frem og Rockstar, om end på en sjov facon, havde bedt Moore om at stikke sit ur derop, hvor solen ikke skinner.

Ellers har det været en god måned. Det er for alvor til at mærke, at efteråret er kommet. Nu begynder de store spil endelig at dukke op. Først var det Splinter Cell: Double Agent, der indtog redaktionen, dernæst Dark Messiah of Might & Magic, og forleden landede så også Need for Speed: Carbon. De to førstnævnte kan du læse anmeldelser af her i magasinet, mens det sidste spil gemmes til vores november-magasin. Vi har også, endelig, fristes jeg til at sige, fået lov til at lege med Wii-konsollen, og derfor kan vi endelig fortælle jer alt om spillene i vores beta-sektion, hvor vi har vendt og drejet både Super Mario Galaxy, Excite Trucks, Red Steel, Elebits, The Legend of Zelda: Twilight Princess og en masse andet. Du kan også høre alt om Steens oplevelser med Guitar Hero II, ligesom jeg har nye indtryk klar fra X06 omkring Irrationals Bioshock.



At det hele fordeles over 80 tætskrevne sider, kan du takke annonceanfordelingen for. De har været ekstrem flittige og har givet os den plads, som vi gennem længere tid har ønsket os. Det er også grunden til, at dette oktober nummer indeholder ikke mindre end tre artikler, hvoraf to med sikkerhed kun kan læses i Gamereactor. Så husk lige at få alt med om Resistance Fall of Man og Gears of War. World of Warcraft: The Burning Crusade taler for sig selv. Den mest ventede udvidelse nogensinde? Det tror jeg nok, det er!

Som altid har vi også de hotteste DVD-anmeldelser og musikskiver, og så vender Mathew Kumar naturligvis tilbage, ligesom Jesper har skrevet en ny klumme. Så der er altså rigeligt at tage fat på. Nyd det hårde arbejde på de næste sider.

Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Jesper Nielsen

Mens Tanggaard travede det solrige Barcelona tyndt i forbindelse med X06, dækkede Jesper det hjemmefra. Læserne fik masser af nyheder, nye screenshots og rygter direkte fra messegulvet. Det er også Jespers fortjeneste, at der længere inde i magasinet er en del interessante nyheder om alle de nyannoncerede spil, ligesom at han også i denne måned står for en af magasinets kronikker. Denne gang stiller han skarpt på spil-anmeldelser og hvad en karakter egentlig betyder. Skynd dig at kigge nærmere på denne klumme, når du får tid.



Asmus Neergaard

I denne måned kan vi endelig bringe Asmus' artikel fra besøget hos Epic Games. Han har naturligvis set nærmere på Gears of War, mødt Cliffy B, spillet en masse multiplayer og taget turen gennem begyndelsen af singleplayerdelen. Resultatet kan du døde dig igennem længere inde i magasinet, hvor vi fortæller dig alt på seks sider. At Asmus allerede nu er ved at pakke kufferten endnu engang viser bare, at han ikke er til at stoppe. Men det ville resten af redaktionen heller ikke være, spillet vi skal se, er nemlig hot!



Nicolas Elmøe

Du kan ikke råbe Nicolas op i øjeblikket. Efter at Company of Heroes forleden blev lagt ind på harddisken, har han, iført lange støvler og sildesalat, kommanderet rundt med sine tropper på den virtuelle slagmark. Han er helt forgabt i spillet og glemte derfor også forleden, at deltage i den faste ugentlige presseudsendelse i Guild Wars: Nightfall. Han har dog besøgt serveren siden og er klar til at drage ud på nye eventyr i den nærmeste fremtid, ligesom han glæder sig til at hans 32 tommer fladskærmsjernsyn snart er repareret.



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

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®

Lad
VREDEN
vokse...

Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

Hvorfor denne fanboy krig?

Mange har sikkert lagt mærke til, at Sony- og Microsoft fanboys ikke er særlig gode venner, men alligevel synes jeg ikke, at man skal nedgøre hinanden, bare fordi Sony f. eks. har problemer med antallet af konsoller, og at de ikke kan udgive konsollen i Europa i år osv. Men det gør de alligevel og det ender altid i en diskussion om, hvilken konsol der er bedst og hvilke spil der er bedst osv. Selv er jeg en Xbox 360 fanboy, og jeg blev da også lidt glad da jeg hørte at Sony havde udskudt lanceringen, men det var ikke fordi jeg hader konsollen, blot fordi jeg nu har en chance for at kunne spare op til konsollen, og så er der jo nok også et større spil udvalg til den, når den udkommer. Men en anden grund er også, at jeg godt kunne tænke mig Nintendo Wii og at jeg nu ikke behøver at spekulere på, hvilken en af dem, jeg skal købe først eller om jeg skulle købe begge to på samme tid, som jeg alligevel ikke har råd til. Mit råd til Sony-fansene er, at de skal lade være med at lade sig irritere af Xbox fansene, for uanset hvad, vil PS3 nok blive en god konsol. /**Michel Paag Almind**

Gaming Communities

Er der noget, der er fedt ved at være gamer for mit vedkommende, så er det helt klart det sociale aspekt i gaming. Jeg synes, at det er fantastisk, at man kan mødes med ens venner og bekendte online, til f.eks. en god gang Ghost Recon, Counterstrike, Poker, eller hvad det nu end er man spiller. Der er da virkelig noget særligt ved at spille sammen, om det så er strategisk planlægning via voicechat, eller bare at hygge sig stille og roligt med en god gang gammeldags poker, mens man snakker med de andre om bluff og hvad der skete i sidste weekend. Når spillet så er slut, logger man af og går hver til sit. Hvorfor stopper det her? Er det bare mig den er gal med, eller mødes folk kun online, uden aldrig rigtig nogensinde at mødes til sociale arrangementer udover voicechat/webcam? Jeg ved godt, at klaner og lanparties opstår, og folk mødes på tværs af Jylland, Fyn, Sjælland og endda landegrænser, og jeg siger ikke, at man absolut skal mødes. Det undrer mig bare, at der ikke bliver lavet flere "arrangerede" events? Jeg mener, det er da oplagt f.eks. at starte et fodboldhold, udflugter til IOI eller Deadline Games, shoppingture for kvindelige gamere, gå i biffen og se film baseret på computerspil og omvendt, for efterfølgende at diskutere filmen kontra spillet. Et eller andet gør, at fantasien stopper, så snart man har postet sin mening omkring en nyhed i et gamingforum online! Jeg mener, at der er virkelig mange muligheder for at få sat skub i "levende" communities, hvor det absolut bliver endnu mere spændende at være gamer, og hvor man derigennem kommer til at opnå mere social accept af gaming end hidtil. Hva' siger I, mine medgamers? /**Jonas Miller**

En gamers råb om hjælp (månedens brev)

Jeg sidder pt. og håber på, at pakkeposten kommer med denne uges bestilte spil. Mens jeg ventede, surfede jeg lige en tur omkring jeres hjemmeside for at se om der skulle være noget spændende. Mens jeg klikkede rundt på siden, fandt jeg nyheden, hvor I opfordrer til at folk skriver et brev til jer og måske bliver månedens brev. Og det er da lige, hvad jeg har tænkt

mig at gøre med dette brev, der kommer til at indeholde mange af mine refleksioner og meninger - jeg er fuldt forstående for, at nogen ikke deler de samme meninger som jeg selv, og det accepterer jeg også, da alle har ret til deres mening. Jeg ser mig selv som inkarneret gamer. Jeg ejer over 6 konsoller, hvor jeg dog primært kun bruger de nyeste (PS2, PSP, Xbox og X360).

Desuden følger jeg dagligt med i en del forskellige hjemmesider, programmer og blade for at holde mig opdateret med alt det spændende, der foregår i branchen. Men når jeg sidder og tænker over de forskellige medier, så bliver jeg en smule harm. Ikke på grund af jer eller de andre hjemmesider, for I leverer sgu' et solidt stykke arbejde... især jeres blad er fast inventar i min lejlighed. Nej, dem jeg bliver harm over, er de tv-programmer der er for tiden (undtagen GRTV). Mange gamere kender Jacob Stegelmann fra Troldspejlet, og jeg er vokset op med hans program, der er godt på mange måder. Men desværre falder spil og konsoller længere og længere ned på Troldspejlets prioriteringsliste, og derfor får det mindre og mindre tv-tid indtil det til sidst forsvinder. Så er der garanteret nogen af de andre læsere, der tænker: "Så burde han jo se GZ-TV på DK4 i stedet!", men det er i mine øjne endnu værre, da de gang på gang vælger, at vise den samme genudsendelse uden nogen egentlig grund for ikke at vise noget nyt. Jeg vil gerne understrege, at jeg ikke bruger jeres blad og hjemmeside til at fremtvinge et hetz mod DK4 eller Troldspejlet, men jeg mener, at tv-udsendelser er uhyggelig vigtige for spil-industrien. For ligesom i jeres GRTV, får man muligheden for at se levende billeder fra spillene, der siger SÅ meget mere

end almindelige still-billeder. Nu er det så, at jeg forsøger at få jeres andre læsere (der også ser det nævnte program) om at være med til at kræve, at der bliver holdt en vis standard for programmerne og hjælpe til med at vise, at vi seere ikke finder os i at se den samme genudsendelse uge efter uge. /**Jesper Flindt**

At gå i krig igen, igen

Hvad er det, der gør et spil værd at spille igen? Vi kender jo historien, missionerne og tusinde måder at gøre det hele lidt nemmere på. Og hvorfor er der spil, som vi elsker at spille den første gang, vi har dem mellem hænderne, men nægter at røre bagefter? Jeg har personligt ikke så mange penge til rådighed til spil hver måned, så jeg får jo spillet mine spil igennem ret mange gange. Tag for eksempel God Of War. Spillet er simpelthen genialt, men da jeg begyndte for anden gang og nåede godt igennem Athen, fik jeg en underlig hul fornemmelse i maven. Det føltes bare ikke rigtigt, det var ligesom om, spilglæden var væk. Men et spil som Ratchet & Clank kan jeg spille igen og igen, uden at blive træt af den halvdårige humor eller de små platte mellemsekvenser. Måske finder jeg aldrig ud af, hvad det er der gør forskellen, mens jeg trækker på skuldrene, snupper en kastanje fra skålen og går på jagt efter familieformuen med vaskebjørnen igen. //**Simon Greve-Poulsen aka. Greven**

Simon, Simon... ikke flere kastanjer, vel? Var der ikke noget med, at man kunne blive frygtelig syg af dem? Og hvad er det med God of War? Det kan da spilles igen og igen ifølge de fleste på redaktionen.



Spil skal på fjernsynet

Månedens brev er skrevet af Jesper Flindt og stiller skarpt på problematikken omkring spil-tv. Der er ganske enkelt for lidt af det og alt for mange tamme genudsendelser...

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



SLIP

Raseriet

LØS!

Tempo_Liste

VIGTIGE DATOER

Den 2. oktober

Denne dag lanceres EA's seneste fodboldspil FIFA 07 til PlayStation 2 og PSP. Samme dag lanceres NBA Live 07 til næsten alle formater. Vi anmeldte FIFA 07 i sidste nummer af magasinet.

Den 6. oktober

Manden med det specielle og meget patriotiske navn American McGee udsender hans politiske stikpille Bad Day in L.A. til PC. Samme dag udsendes også den reviderede udgave af Metal Gear Solid 3: Snake Eater, med en onlinedel og masser af ekstra materiale. Archlord lanceres også denne dag.

Den 8. oktober

Asmus forlader landet iført solbriller med en meteryk skriveblok under armen og et fuldt opladet digital kamera i tasken. Han skal til USA for at opleve et af verdens mest ventede spil. Vi kan ikke sige hvad det er, men du kan læse alt om det i næste magasin.

Den 11. oktober

Så er det igen blevet tid til de små Lemmings. Sony udsender PlayStation 2-udgaven af Lemmings denne dag, komplet med nye opgaver og masser af søde, små lemminger.

Den 13. oktober

Bandeordenes konge slår sig løs denne dag på PS2, Xbox og PC. Vi snakker naturligvis om Scarface: The World is Yours, der også anmeldes længere inde i magasinet. Selvsamme dag udsendes Jaws Unleashed, der naturligvis bygger på filmen af samme navn, alt den velkendte Dødens Gab.

Den 13. oktober

Der sker heldigvis også andet på denne dag. Dette er nemlig dagen, hvor Capcom lancerer Power Stone Collection på PSP. Stronghold Legends til PC kan findes i butikkerne og udvidelsen til Warhammer 40K, nemlig Dark Crusade kan købes. Vi anmelder naturligvis dem alle i oktober måned.

Den 20. september

Så skal du igen gøre verden usikker i skikkelse af Crypto, når Pandemic udsender Destroy All Humans 2 til Xbox og PlayStation 2. Samme dag udsendes den næste udvidelse til The Sims 2, nemlig Pets og det er også denne dag du kan hente et eksemplar af Buzz! Junior Jungle Party i butikkerne (hvis altså du betaler for det)

Den 27. oktober

Vi sender november nummeret afsted til Colorprint. Hvis alt går som det skal, så er der anmeldelser af Rainbow Six: Vegas, Need for Speed: Carbon, Gears of War, Starfox Command, Mario 3 on 3 Hoops og en masse andet. Og så er det lige den hemmelige artikel af Asmus, der handler om...ups.

Nu med sandkasse

I stedet for den traditionelle Burnout-opbygning har Burnout 5 fået et sandkasse-agtigt præg, hvor sammenstød og løb venter bag hvert et gadehjørne. Så du kan godt glæde dig.



Burnout 5

Fart over feltet på PlayStation 3 med engelske Criterion

Criterion satte sig med ét på spillandkortet ved udgivelsen af Burnout til PlayStation 2. Siden da er serien blevet hurtigere og voldsommere, og er udkommet på flere platforme. Men netop PlayStation står Criterion's kollektive hjerte nært, hvilket er grunden til, at drengene er stolte over at kunne arbejde på Burnout 5 til PlayStation 3. Et træk, der ifølge spillets producer Hamish Young, virkelig vil have indflydelse på spillet. I stedet for hele tiden at holde PS2'ens begrænsninger

in mente, kan udviklerne i stedet koncentrere sig om at bygge spillet fuldstændigt op fra grunden.

Grafisk og lydæssigt får Burnout 5 en enorm kraftindsprøjtning. Deformationen af bilerne vil være mere realistisk og lyden vil ifølge Nick Laviers, Audio Director, være så naturtro, at man efter et sammenstød vil tænke "Det der vil ingen kunne overleve!" Kameraet vil denne gang befinde sig inde i bilerne, når de kører galt, således at spilleren

bliver draget mest muligt ind i hvert eneste sammenstød. Gameplayet har fået den største overhaling. Spillet finder sted i byen Paradise City, hvor der ikke er nogen faste løb. Modstandere er der 34 af, og de reagerer på ens opførsel. Svinsk kørsel er for eksempel ensbetydende med mange rivaler. Koblet med et utrolig brugervenligt online-system, sigter Criterion efter at gentage Burnout-succesen, når **Burnout 5 udkommer til PlayStation 3 i løbet af 2007.**

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



- ✦ KRIGER, SNIGMORDER, TROLDMAND... HERRE OVER DIN EGEN SKÆBNE.
- ✦ BRUTAL KAMP MOD BARBARISKE OG NÅDESLØSE FJENDER.
- ✦ BYGGET PÅ EN FORBEDRET VERSION AF VALVE®'S SOURCE™ ENIGINE.
- ✦ NYSKABENDE MULTIPLAYER KRIGSFØRELSE MED OP TIL 32 SPILLERE.
- ✦ STATE-OF-THE-ART KAMPSYSTEM, FYSIK OG INTERAKTIVE MILJØER.

UDKOMMER
DEN 27. OKTOBER



www.darkmessiahgame.com



ARKANE
STUDIOS



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online modes developed by Kuju.



Halo med strategi Nu til en PC i nærheden af dig

Allerede et par uger før årets X06 i Barcelona, kunne Eric Nylund, forfatteren bag bl.a. Ghosts of Onyx og First Strike, via hans egen blog afsløre, at årets Microsoft-messe ville være stedet, hvor et nyt Halo-spil blev fremvist. Han sagde dog med det samme, at der ikke var tale om et spil i stil med den oprindelige Halo-serie. Og han havde ret.

Under den sædvanlige pressekonference, afslørede Peter Moore nemlig Halo Wars, der er under udvikling hos amerikanske Ensemble Studios, bedst kendt for deres arbejde på Age of Empires-serien. I en trailer, der med sikkerhed har meget lidt med det færdige spil at gøre, fik vi set både aliens og supersoldater i blodige kampe. Siden at Erik Nylund allerede før X06 kendte til spillet, har vi også på fornemmelsen, at han på en eller anden måde er indblandet i manuskriptet til spillet og opbygningen af missionerne. Vi er også ret sikre på at selve spillet, der endnu ikke har været vist frem, er en eller anden blanding mellem Age of Empires og Creatives Total War. Vi regner med at høre mere til projektet i den nærmeste fremtid.

Tempo_Vanvittige citater

Moore → Microsofts Xbox-chef er glad for et ord!



"Dette spil kommer udelukkende til Xbox 360. Det er eksklusivt. Rockstar har lovet os eksklusivt indhold. Det er meget eksklusivt"

Microsofts daglige Xbox-chef finder sit yndlingsord frem under årets X06 i Barcelona og bruger det om stort set alt. Imens sidder en håndfuld danske journalister og klukker højlydt på tolvte række.

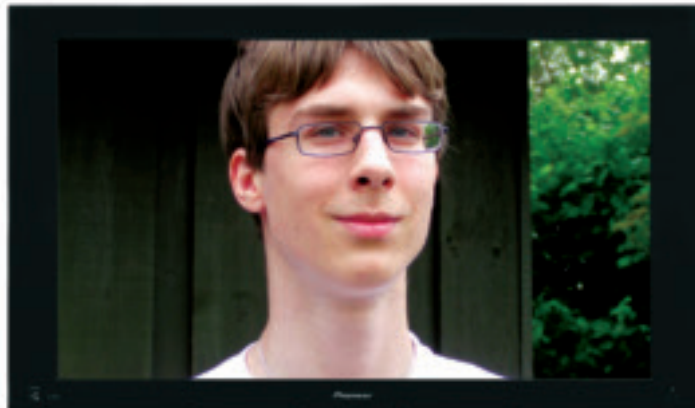


Direkte fra solrige Barcelona Tanggaard var på messegulvet, Jesper på sitet

Der var mange nye og store annonceringer på pressekonference i Barcelona. Af nye spilannonceringer kunne Microsoft både fortælle om Banjo-Kazooie 3 fra Rare, en fortsættelse af den populære Nintendo 64-serie, Project Gotham Racing 4 fra Bizarre Creations og et MMORPG, Marvel Universe, som vil være endnu et Live Anywhere spil, hvor både Xbox 360 og PC ejere vil kunne tørne sammen mod hinanden.

Selvom Halo 3 ikke blev fremvist, så var der stadig store annonceringer indenfor brandet. Skaberne af Age of Empires, Ensemble Studios, er på vej med intet mindre end et Halo RTS, nemlig Halo Wars (læs mere her på siden), mens Microsoft har indgået en aftale med Peter Jackson og hans nyoprettede Wingnut Interactive om

at udvikle et nyt Halo spil sammen med Bungie. Det er ikke Halo 3, ikke baseret på filmen, men et helt andet tema i Halo-universet. Peter Jackson vil desuden være med til at udvikle andre originale spil. Microsoft har også nuppet et par eksklusive titler hen af vejen. Det uhyggeligt imponerende Bioshock vil være eksklusivt til Xbox 360 og PC (selvom det er usikkert hvorvidt denne kun er tids-eksklusiv), mens det næste Splinter Cell efter Double Agent ligeledes vil være eksklusiv til Xbox 360. Og til Xbox Live Arcade fans er der også nyt guf. Det stadig populære Sensible World of Soccer vil udkomme til Arcade tidligt næste år, mens Doom med både co-op og online multiplayer allerede er klar over Xbox Live. Du kan læse mere om messen på www.gamereactor.net



Fem minutter med...

Asmus Neergaard, redaktionsblæksprutte og erfaren anmelder på Gamereactor

Hvilken konsol var den første, du købte. Kan du huske det?

- Jeg mener, det var en NES. Jeg havde Star Tropics og Kirby's Adventure, der selv den dag i dag er utrolig underholdende. Min første spiloplevelse derimod har været en kombination af The Incredible Machine, Doom og Super Oswald, alt sammen i en alder af 3-4 år.

Hvilket spil var det første, du købte?

- Jeg tror, det var Super Mario Land 2 til Game Boy. Enkelt og alligevel udfordrende. At rende rundt inden i en hval eller i en kæmpe mekanisk Mario, kunne fange min opmærksomhed i timer.

Hvilket spil var det første, der virkelig fascinerede dig?

- The Legend of Zelda: Link's Awakening. Jeg brugte adskillige år på at gennemføre spillet. Det er ikke fordi, jeg er påfaldende tungnørd på øverste etage, men de første par år forstod jeg ikke engelsk, så min mor måtte oversætte. Hun var efterhånden ret træt af Zelda...

Dit absolutte favoritspil?

- Det er en vaklen mellem Metal Gear Solid og Halo. Metal Gear, fordi jeg er helt vild med historien og Snakes tendens til at blive røvdndt i stort set alle missioner, han kommer på. Halo, fordi jeg kan bruge lang tid på at rejse gennem mytologien og spekulere over begivenheder. Super Mario Land til Gameboy har også en særlig plads i mit hjerte.

Favoritkonsol?

- PlayStation har jeg brugt flest timer i selskab med. Bare Final Fantasy-serien har absorberet flere hundrede timer. De absolut bedste stunder har

jeg tilbragt med et PlayStation-joypad i hænderne.

Det værste spil, du har spillet?

- Jeg ville ønske, at jeg ikke kunne huske det, men det kan jeg. Det var et spil kaldet South Park Austin, hvor Kenny og drengene legede Doom. Grafikken, lyden og styringen rottede sig sammen, for at give mig en horribel oplevelse. Catwoman er et mesterværk i sammenligning.

Hvad er dit seneste spilkøb?

- Jeg har lige købt Kingdom Hearts 2 og Lego Star Wars 2. Lego-charmen ramte mig lige i hjertekulen, og at kunne dræbe Ewoks dagen lang, passer mig glimrende. Kingdom Hearts 2 er fortryllende, flottere og bedre end sin forgænger. Simplethen.

9. Hvilket spil venter du mest på i øjeblikket?

- Jeg glæder mig til at se og høre mere om Halo 3, Metal Gear Solid 4 og Bioshock. Viva Piñata ser også ret sjovt ud. Desuden ser jeg frem til, når udvidelser til Half-Life 2 og Portals udkommer til Xbox 360.

DS eller PSP?

- Der har været mange spil på PSP, der tiltaler mig meget. DS'en har nogle specielle spil, i stil med Phoenix Wright, hvilket jeg også er vild med. Der er dødt løb mellem de to maskiner.

Hvilke andre hobbyer har du?

- Jeg er rigtig glad for at skrive og har flere gange forsøgt mig som både forfatter, poet og oversætter. Ingen af gangene har det været rigtigt godt.

Asmus pakker i øjeblikket sin kuffert og glæder sig til en hemmelig tur, han skal på til USA. Vi siger intet.

MÅNEDENS MINUS

Faceplates

De findes i mange forskellige udformninger, men hvorfor kan de virkelig interessante kun opdrives gennem konkurrencer eller auktionssider? Vi vil have en i guld nu!

24 timer i døgnet

Døgnet er på kun 24 timer, men det er bare ikke nok når der skal spilles spil, skrives om dem og rejses rundt for at samle materiale til bladet. Giv os mere tid for fanden.

Flysikkerhed

Ikke at man kan klage over sikkerhedsstramninger som sådan, men resultatet er alenlange køer i lufthavnen. Som regel står man lige bag den mest højtråbende og storsvendende mand i hele landet. Vi elsker at rejse, men hader at skulle vente i lufthavne verden over.



Microsofts X06

En sand lavine af behagelige overraskelser, annonceringer og videoer var belønningen for dem, der fulgte med i X06, i år fra Barcelona. Microsoft havde lært sidste års vigtige lektie.

Banjo & Kazooie 3

Rare fik gamle fans til at juble ved annonceringen af et tredje spil med spilhelte Banjo og Kazooie. Det bliver dejligt at samle pustespilsbrikker, noder og andet igen - du skal bare ikke spørge Tanggaard om spillet, for han hader det allerede på forhånd.

PlayStation 3

Sony Japan har annonceret en kærdkommen prisnedsættelse for PS3. Nu mangler vi bare at Sony Europe følger trop. Og så lige at de ikke udsætter konsollen i Europa yderligere.

Super Paper Mario

Kombinationen af platform á la New Super Mario Brothers og Paper Marios charme ser fantastisk ud. Vi kan bare ikke vente. Nu er det vist bare på vej til Nintendos Wii i stedet for den gamle GameCube.

Elder Scrolls Oblivion

The Elder Scrolls gæster nu også PS3, hvilket af en eller anden grund gør os voldsomt spændte. Igen! Desuden kan vi også snart dulme trangene ved hjælp af PSP.

Okami

Spillet med den guddommelige ulv er lige på trapperne og det ser fremragende ud. Japansk inspireret kunst kombineret med Clover Studios flair for spil kan man ikke sige nej til. Det her ender rigtig, rigtig godt - håber vi...

MÅNEDENS PLUS

Tempo_Blog

TANGGAARD ER KLAR TIL SIN BLOG

Følg redaktørens dagligdag på sitet, hvor han snakker om bøger, film og fritidsinteresser...



Ja, okay. Jeg fik aldrig forbindelse med min computer, så blog blev der ikke noget af under X06. Desuden er jeg ret sikker på, at den havde været mere eller mindre uforståelig onsdag aften, da PC Players redaktør Morten Skovgaard var så ondsksfuld at opfordre til sanseløst druk. Og det blev der så. På Danzatoria, en eller anden ekstrem lækker hacienda med flere tusinde kvadratmeter gulv, op mod hundrede spanske serveringspiger og lækker mad (du skulle stå i kø i fyrre minutter for at få) drak vi alt hvad der blev serveret.

Som aftenen skred frem blev det hele mere og mere løssluppet og det endte med at Thomas Bense fra GameZone TV, der som bekendt også kan lave en fæl beatbox, gav den hele armen mens jeg (forsøgte) at lave noget der mindede om breakdance. Hvorfor fanden har jeg skrabadet knæ? Nå, det er også lige meget, i hvert fald var årets afterparty en succes og jeg overede mig kosteligt. Min hals er derimod stadig ved at overveje om den skal sagsøge for akut munddiarre. Det endte med at mit snakketøj fremprovokerede blødninger fra enhver kropsåbning hos flere af det danske spiljournalister.

Hvad angår selve X06 som var det en blandet pose bolcher. Selve arrangementet var meget bedre end sidste år (færre tryktere) og der var mere albuenum. Maden var god, om end min svenske kollega Petter Engelin kaldte den værdiløs og klam, mens der var tid til at spille alle spillene et utal af gange. Jeg har f.eks. spillet mig igennem de første 20-30 minutter af Gears of War fem gange og set præsentationen af The Darkness tre gange. Da vi har Splinter Cell og Rainbow Six: Vegas på redaktionen, undgik jeg dem helt og brugte i stedet tiden på fremvisninger af bl.a. Assassin's Creed, Alone in the Dark og Bioshock.

Det der skuffede på selve X06 var manglen på det tunge skyts. Jeg ved godt at fremvisningen af Halo 3, ville have gjort Cliffy B's actionspil til et skoleprojekt, men det var en smule skuffende, at annonceringerne af nye spil var hensat en opfølger til to gamle N64-spil, nemlig Banjo & Kazooie og Halo Wars, der straks blev misfortolket som værende Quake Wars med Master Chief. Resten af turen forløb gnidningsfrit og selvom jeg stadig har en kamp kørende med mit fordøjelsessystem (noget der skyldes en klam burger) så må jeg sige at årets X06 tur har været ekstremt sjov.

/Thomas Tanggaard

Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin



DIN NYE MOBIL ER LIGE SÅ VILD MED MUSIK, SOM DU ER

BENQ SIEMENS EF51

499,-*

INKL. MOBILEXTRA 200



INKL.
1GB
MEMORYCARD
PLADS TIL
250 SANGE

TDC Mobil

BENQ-SIEMENS

- Super lyd kvalitet med 3D surround. MP3 afspiller og radio, som du også kan optage fra
- Let at synkronisere via Windows Media Player (plug & play)
- Understøtter "show lyrics", når du konverterer musik til MP3
- "Speech to music": Sig navnet på melodien – så spilles den
- En komplet telefon med MP3 afspiller... eller omvendt!

MobilExtra200 – mindstepris i 6 mdr.

- BenQ-Siemens EF51: 499,-
- Abonnement på 180 kr. (30 kr./md.)
- Minimumsforbrug på 1.200 kr. (200 kr./md.)
- Oprettelse på 99 kr.

I alt **1.978 kr.**
Efter 6 mdr. kun 30 kr./md.

De første 6 mdr. får du forbrug for **1.200 kr.**
dvs. 200 kr./md. som du kan bruge på:
• Minutpris 85 øre • Sms 25 øre • Mms 2,50 kr.
• Opkaldsavgift 29 øre • Datatrafik pr. MB 12 kr.

Tjek www.BenQ-Siemens.dk/ef51

Fås hos:

EZ GIGANTEN

DET ER DUMT AT BETALE FOR MEGET

Priserne gælder til og med 30.11.2006 ved samtidig oprettelse af MobilExtra200, som er uopsigelig i 6 mdr. Mobiltelefonen kan kun anvendes med et TDC Mobil SIM-kort. Ophævelsen af operatørlåsen indenfor de første 6 mdr. koster 500,- herefter er det gratis.

GRTV_Fokus



Ana prøver Wii

I Leipzig fik Ana endelig leget med Nintendos nye konsol

Da Nintendo til E3 afslørede, at konsollen skulle hedde Wii og ikke Revolution, var der megen kritik på det. Men hvad gør et navn egentlig, når det er gameplay, det hele kommer an på? Vi har vænnet os til at sige Nintendo Wii og mener faktisk, at det ligger godt i munden, men allervigtigst, så ligger det godt i hånden. Det konstaterede Ana, da hun var i London for at afprøve den. Se mere om Wii-konsollen på www.gamereactor.dk/grtv - hvor du også kan se en masse andet spændende tv.

Tempo_GRTV

GRTV FÅR SIN HELT EGEN BLADSIDE

Hør alt om planerne for GRTV, når redaktionen slipper alle guldskornene om efteråret...



Så skete det endelig, at vi fik vores egen side i bladet! Nu kan I hver måned følge med i, hvad I kan se på GRTV. I løbet af sommeren er staben blevet øget med to nye medarbejdere på GRTV, Joakim (cowboyhat, red.) og Julius (solbriller, red.). Med en forøgelse af de to skarpe hjerner til at styre løjerne bag kameraet og foran redigerings-computerne, sidder vi nu tre på GRTV-redaktionen og arbejder hårdt på at skabe lækkert spil-tv til jer. Vi har investeret i nyt, lækkert udstyr, så vi kan garantere ny og forbedret kvalitet på alle programmer. Vores player på nettet konverteres fra 4:3 til 16:9 i forbindelse med det nye site, og vi har på redaktionen foreskrevet os i fiskeøj-objektiver (se programmene Skate 'N Destroy & Verdens bedste skatere, red.), som vi i fremtiden vil gøre ihærdigt brug af, og vi stiler nu mod at kunne tilbyde jer to programmer om dagen. Vores ambition er at gøre GRTV til top-kvalitets net-tv, der får din mormor til at danse på bordene og melde sig ud af folkekirken, for at underkaste sig Ana og Tanggaards nådesløse anmeldelser.

GRTV handler stadig hovedsageligt om spillene og deres skabere. Her gælder det anmeldelser, previews, trailershows og det nye program Close Up, hvor vi sætter fokus på Game Designers og producenter bag spillene. Et andet nyt tilbud er Fresh, der handler om alt fra Louise (ny vært, red.), der ser på lækre biler, til skating, gallapremierer, koncerter og interviews med musikere og filmfolk. Og til slut bringer vi i Events reportager og interviews fra spilmesse rundt omkring i verden.

Indtil nu har de stakkels nordmænd måttet se dansk GRTV, men for nylig startede vi GRTV op i Norge, med den norske Redaktør Frode Haugen, som du kan se i flere programmer fra Leipzig, som ankermand. Vi smider simpelthen en mand på et fly til Oslo en gang om måneden, for derefter at vende hjem og forsøge at klippe deres komplet uforståelige samtaler sammen.

Er du nået så langt i klummen, at du læser det her, vil vi til sidst opfordre dig til at klikke dig ind på sitet og give din mening om programmerne, så vi kan give dig det, du vil se. Hvis du har forslag til interessante programmer, eller blot vil se Tanggaard syngte Boten Anna i faldet, så send os en mail på grtv@gamereactor.dk, så kan det være, du i løbet af måneden ser dit forslag på GRTV. Så hvad venter du på? Vi er til for dig.

/Ana Fugl

Anmeldelser



Battlefield 2142

Har du svært ved at kæmpe dig gennem de lange anmeldelser i bladet? Så klik dig ind på GRTV og se anmeldelserne på din PC. Se ass. red. Steen Marquard anmelde det nye Battlefield 2142. Redaktør Thomas Tanggaard kommer i studiet og anmelder Killzone, Splinter Cell og Ys, og Asmus ser på Suikoden V. Ses vi?

Gadgets



Efterårsrej

Her på redaktionen vælter vi os i de nyeste gadgets, og selvfølgelig skal det bedste da vises frem for jer seere. Derfor kan I glæde jer til programmer med den smække iPod Nano, de vildeste musikmotorer og så en hyggelig lille dinosaur-robot ved navn Roboreptile. Kan man andet end at glæde sig til efterårets gadgets?

Fresh



Skate 'N Destroy

I Skate 'N Destroy kaster unge skatere sig ud i halsbrækkende tricks. Fresh-værten Louise har været ude at køre i den smække BMW M6, og i Where the Action Is, fortæller Hellacopters om at blive ældre som rockband og Baby Woodrose, hvordan de blev taget i tolden med hash og hvorfor journalister er nogle spæder.

Interviews



Charles Cecil

Charles Cecil, manden bag eventyrserien Broken Sword, har været i studiet for at fortælle om Broken Sword-serien, inspirationen til de fantastiske historier bag og det seneste spil i serien; The Angel of Death. Se også Diego Sartori fra svenske SimBin fortælle sin historie om, hvordan han med en uddannelse som mekaniker er endt op som Game Designer.

Events



Nordic Games Convention

Til Nordic Game i Malmø stillede vi et studie op, og blandt vores mange gæster var Tetsuya Mizuguchi, som fortalte om hans inspiration og kreativitet bag spil som Sega Rally og Lumines. Se også Lasse Seppänen fra Remedy, som er godt i gang med Alan Wake og danske Thomas Howalt fra IO Interactive.

Leipzig



Spil interviews

Ved spilmesse i Leipzig var producenter og Game Designers var samlet fra hele verden. Vi interviewede folkene bag Supreme Commander, Command & Conquer 3, Need For Speed Carbon, Kane & Lynch, Half Life 2: Episode 2, Unreal Tournament 2007, Battlefield 2142, Crysis, Bioshock, Stranglehold og mange flere. Se det hele online lige nu på GRTV.

SE MERE PÅ WWW.GAMERACTOR.DK/GRTV

**STORT
UDVALG**

NEMT

Check
det ud!

Masser af billige mobiler hos TELMORE

Telmore.dk er stedet, hvis du er på udkig efter en billig mobil. Vi har nemlig masser af modeller at vælge i mellem. Uanset om du skal ha' den nyeste 3G telefon, den fedeste musikmobil eller bare en billig mobil, du kan ringe fra – så kan vi hjælpe dig. Og som altid er det nemt og enkelt at gå til.

Så klik ind på telmore.dk og find din næste billige mobil!



TELMORE

KLAR TALE

75 ØRE
PR. MINUT

20 ØRE
PR. SMS

25 ØRE
PR. OPKALD

0 ØRE
ABONNEMENT

telmore.dk

Gadget-o-rama

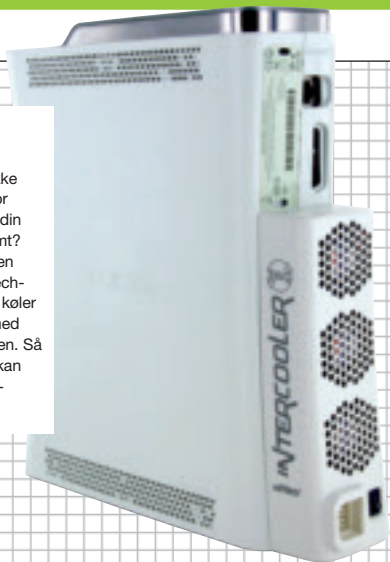
Det går hurtigt ude på gadget-fronten...

Vi har samlet en del gear, som vi nåede at plukke i forbifarten. Bare se den voldsomme plasmaskærm fra Panasonic, den aggressive bærbare fra Alienware og en mus til den næste generation fra Microsoft. Hvis du vil læse mere om de mange gadgets vi tester og omtaler, så skal du slå vejen forbi www.gamereactor.net/gadgets, hvor der er masser af daglige opdateringer.

Nyko Intercooler 360

Cirkapris: 250,-

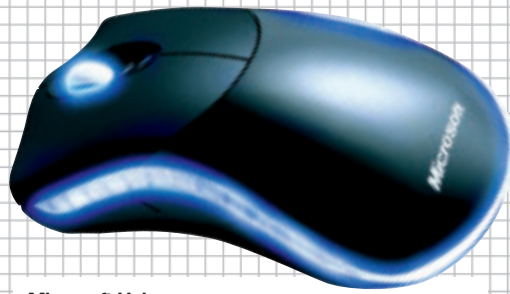
Hvor mange gange har du ikke skullet skrue lidt ekstra op for volumen på fjernsynet, fordi din Xbox 360 larmede så grusomt? eller åbnet skabet, så maskinen ikke bare slukkede? Nyko Technologies er kommet med en koler til konsollen, så det er slut med overophedning og larm i stuen. Så er spørgsmålet, om du selv kan være stille og ikke blive overophedet under spil. Kan du?



Samsung YP-K5

Cirkapris: Ukendt

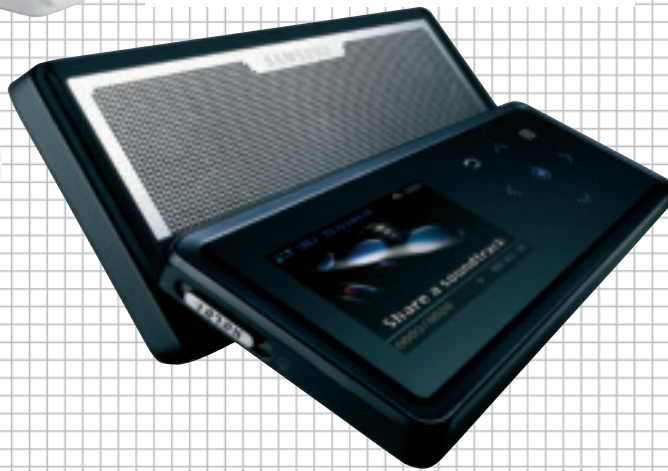
Put en højttaler og en MP3-afspiller ind i samme rum og vupti, så får de sig straks en lille hybrid. Samsung YP-K5 har både stereo-højttalere, der kan spille op til fest og en MP3-afspiller, der har plads til 1, 2 eller 4 GB. Den har så også fået det glatte lag med en berøringskærm på 1,7". Det her er altså rigtig lækkert.



Microsoft Habu

Cirkapris: Ukendt

En af verdens førende muse-producenter til PC, Razer, har slået sig sammen med Microsoft om den nye næste-generations HABU-mus. Den er målrettet gamerne, så den har lige den korrekte kontrol, der er nødvendig, for at kunne tage det bedste skud eller styre tropperne korrekt og strategisk igennem kampzonen. Nu skal vi så bare også lige have hjernecellerne med.



Samsung X820

Cirkapris: 2700,-

Den måler sølle 6,9 mm over maven og har et kamera på 2 mega-pixel og en 1,9" skærm, der ligger ned horisontalt. Desuden har Samsung lært af lektionen og kommet med et nyt, intelligent menudesign ind i den.

Alienware Aurora mALX

Cirkapris: 29.000,-

Som et invaderende rumskib, kommer de med deres bærbare spilcomputer Aurora m-ALX. Det er en bærbar med en omfattende 19" skærm, der viser uhyggelig lækker grafik med blære-grafikkortet GeForce Go 7900 med 512 MB dedikeret ram. Nu kan du så spille, når du går en tur i parken eller på en café.



Archos 604

Cirkapris: Ukendt

Archos 604 kan optage direkte fra fjernsynet og vise alt igen i en knivskarp kvalitet på den 4,3" store LCD-skærm. Den kommer med 30 GB, som vil give plads på op til 85 videoer, 300.000 billeder og 15.000 sange. Med alt det ville du lige akkurat have plads nok til alle de undskyldninger, du bliver nødt til at give dine omgivelser, når du får fingrene i Archos 604. Eller...



Panasonic 103inch

Cirkapris: 500.000,-

Så er vi oppe i det høje luftlag, hvor det er svært at trække vejret, hvis ikke du har pengepungen i orden. Panasonic er med deres nye super-fjernsyn gået efter eliten af fladskærme. Med sine 103" er det blevet verdens største serie-fremstillede tv, og det er nu på vej til Danmark.



Apple iPod, Nano og Shuffle

Cirkapris: Ukendt

Den nye iPod vil nu gøre betydeligt bedre brug af sin hukommelse, iPod Nano kommer i vindende nye farver og et design meget lig iPod Mini, og til sidst men bestemte ikke mindst er der iPod Shuffle. Man fristes til at sige, at den bestemte fylder ingenting. Den kan klipses på tøjet, så den er komfortabel at løbe med. Lækkert.



EN FILM AF **BRETT RATNER**
RUSH HOUR & X-MEN 3

ØNSKER DU DIG EN **VOLDELIG ANTI-JUL?**
FÅ **ALLE** DINE ØNSKER OPFYLDT
MED **KULSORT HUMOR!**



GARANTI
FOR DEN
ONDESTE
JULEHYGGE.

Hyg dig med
en **god** film, der **spolerer** selv
den **sødeste julestemning!**

1906  2006

PIXELERET KÆRLIGHED

En hel kasse fyldt med hemmeligheder

Kumar har snakket med JT Petty ved årets filmfestival i Toronto...

Hold da op, hvor har det været en hård måned, kære læser. Sommerens afslappethed er væk og nu er det tilbage til arbejdet, og det er hårdere end nogensinde. Den første tur var en rejse til Vancouver, for at møde et helt nyt firma der er på vej op og som er interesseret i at lave "den bedste reklameunderstøttede first person shooter nogensinde." Hvilket enten er en helt fantastisk idé (et gratis spil med små, men nærmest ubetydelige reklamer) eller en rædselsfuld en af slagsen (red Prinsesse Pepsi fra den onde Coke-monster med din Pepsi-pistol). Dernæst dækkede jeg hele den internationale filmfestival i Toronto, en ti dages forestilling, der er syv dage længere end det nu stendøde E3 (om end med samme arbejdsmængde), og det har drænet de sidste kræfter ud af mig. De sidste film jeg nåede at se var Anders Morgenthalers intense Princess, en film du nok har hørt om. Jeg ved ikke, om du har noget der minder om national stolthed, men jeg kan forsikre dig om, at det var en af festivalens absolut bedste film, og der var alligevel langt over 350 film at vælge imellem, så det er i sig selv noget af en bedrift. Min absolutte yndlingsfilm var dog S&Man af JT Petty.

Måske har du hørt om JT Petty, og så måske alligevel ikke. En let måde at skille fårene fra bukkene på i dette her, er at spørge om følgende: Hvem har skrevet Tom Clancy's Splinter Cell? Hvis du havde svaret Tom Clancy, så havde svaret været forkert. Det er altså Petty.

Jeg tror ikke selv, jeg havde vidst dette, hvis det ikke var for min fabelagtige evne til at opsnuse den ene session på festivalen, som var præget af computerspil. For selvom Toronto filmfestival generelt handler om film, og er den største åbne filmfestival i hele verden, med et primært fokus på filmindustrien, så havde dette års festival faktisk en rundbordsdiskussion, stablet på benene af Telefilm Canada News & Views, med titlen "Fra biografmærket til millionsælgende computerspil." Og på dette panel sad bl.a. JT Petty, der havde erfaring med begge dele.

Diskussionen startede lidt forsigtigt med en række ligetil spørgsmål, men JT Petty viste hurtigt, at han var en både intelligent og interessant taler, da snakken faldt på spørgsmålet: "Hvorfor er spil bygget på film altid så dårlige?" og her sagde JT Petty: "Du kan drage fordel af situationen. En af de absolut stærkeste IP'er omsat til spil har uden tvivl været The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, hvor Starbreeze tog temaerne og karaktererne og så tilpassede dem formatet i stedet for at lave en bleg kopi."

Meget forventet var det opfølgende spørgs-

ANDRE GEMTE HEMMELIGHEDER



Perfect Dark

Af en eller anden grund findes der i det klassiske Nintendo 64-spil Perfect Dark, et stykke ost på hver eneste bane. Måske er det bare fordi, de elsker ost nu? Det er også lige meget, deres spil stinker i hvert fald i dag. Sørgeligt.



GTA: Vice City

Rockstars spil er fantastisk, men der er faktisk også et kæmpestort chokoladeæg gemt i spillet et eller andet sted. Nej, ikke et easter egg, et rigtigt chokoladeæg. Har du fundet det? Jeg har ikke.



Geometry Wars

Til at begynde med var dette spil gemt væk i koden på Project Gotham Racing 2. Dette ville stadig være det bedste spil på Xbox 360, hvis det ikke var for det sublime Dead Rising fra Capcom.

mål omkring film og hvorfor de er så dårlige, når de er bygget på et spil. Her beskrev JT Petty de elementer, som han havde arbejdet med, og nævnte også The Shining, den ifølge ham, bedste adaption der nogensinde er lavet. "Du kan ikke bare lave en direkte oversættelse. The Shining er helt anderledes som film, men et helt andet plot, og det var pokkers effektivt. Alligevel fanger manuskriptet så mange af karaktererne, der er vigtige i bogen. Det er et spørgsmål om respekt for bogen og modet til at se, hvad der så alligevel skal skræres væk."

Det mest interessante, i hvert fald for dem af jer, der faldt igennem på mit tidligere spørgsmål: "Hvem har skrevet Tom Clancy's Splinter Cell?", må være afsløringen af selve samarbejdet mellem Petty, Ubisoft og Tom Clancy på Splinter Cell-spillene. "Hans advokat læste alt hvad jeg skrev", fortæller Petty, "men det var så også det. Ubisoft har bare købt ordene 'Tom Clancy's', og med hans accept kan de sådan set gøre, hvad de vil. Teknisk set godkendte han det hele, men jeg har aldrig nogensinde snakket med ham."

S&Man, Pettys film er et interessant stykke filmkunst, det er det tætteste, jeg filmmæssigt er kommet på Kojimas mesterlige postmoderne Metal Gear Solid 2. Reelt set er det en horrorfilm, men den udvikler sig hurtigt til at være mere end dette. Den bliver, i JT Pettys egne ord en "lille kasse fyldt med hemmeligheder." Jeg er ret usikker på om den nogensinde finder vej til Europa, men hold lige øje med den, for den er ret interessant. Efter fremvisningen talte jeg med JT Petty og fik bl.a. spurgt ham om følgende: "Det er interessant, at du kalder S&Man for en lille

kasse af hemmeligheder, da du også arbejder med spil. Er det bevidst, at du arbejder på en måde, hvor dine film ligeså godt kunne være et computerspil?" Til det svarede han:

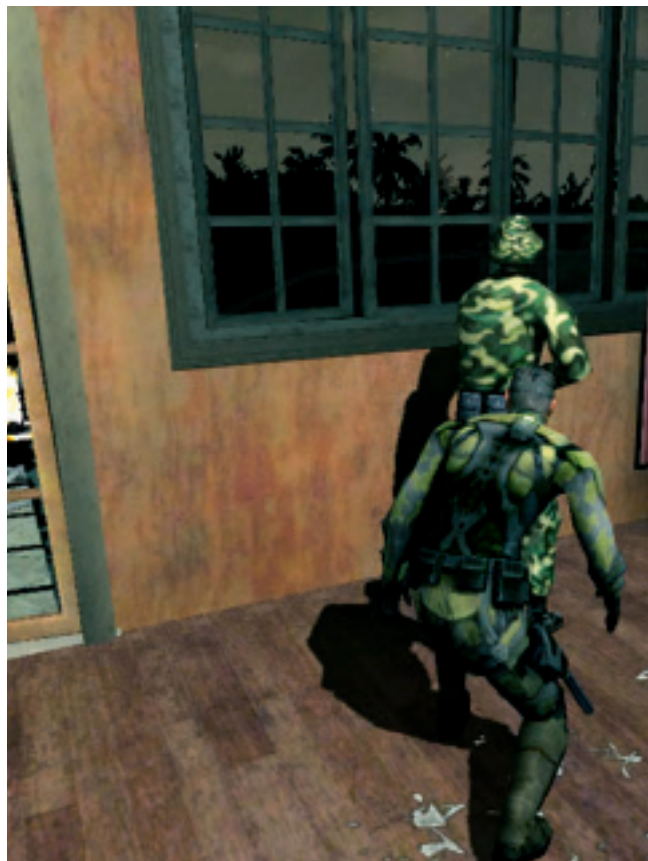
"Jeg ved ikke om det er noget, jeg gør bevidst, men når jeg f.eks. laver historien til Splinter Cell-spillene, mest af alt fordi der er så meget tekst i dem, så forsøger jeg altid at begrave en masse informationer i spillet. Der er faktisk en bane i spillet, hvor, hvis du læser samtlige mails, opdager en stor, kompliceret homoseksuel affære mellem samtlige af banens soldater."

"Men det er jo også hele ideen bag, at hviske ned i en æske og begrave den et eller andet sted. Hvis nogen så nogensinde er kloge nok til at finde det, så er det så meget bedre at høre beskeden."

Jeg vender tilbage i næste måned med flere hemmeligheder fra branchen. Eller noget...

_Mathew Kumar

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



Selvom der står Tom Clancy's ude på spilæskan, så har den amerikanske forfatter ikke haft meget med spillene at gøre. For Splinter Cell-seriens vedkommende er det JT Petty, der har været drivkraften bag historien. Han har skrevet alt fra dialog til plot og de mails du støder på undervejs. Alt er dog godkendt af selveste Tom Clancy, eller i hvert fald hans advokat. Resten er bare en salgs-gimmick som Ubisoft bruger igen og igen.

X-MEN

THE LAST STAND

PÅ DVD 3. OKTOBER



NU PÅ ENKELT
OG DOBBELT DISK

[inter-oh]



EN HELT ANDEN MENING

En anmelders bekendelser

Jesper tager et kritisk kig på karakteren og dens betydning for forståelsen af spil i almindelighed...

Dette er ingen løftet pegefinger. Folk har forskellige meninger, gud ske tak og lov for det, for hvad ville verden være uden? Og folk ønsker at udtrykke deres meninger, hvilket jeg så modsat er mindre entusiastisk over, men jeg kan næppe beklage mig, da jeg netop nu sidder og spytter mine holdninger ud i fjæset på dig. Problemet med de kritiske røster, som jeg ofte oplever som anmelder på Gamereactor, hænger derimod meget mere sammen med, at antallet af nedrige kommentarer pudsigt er steget i takt med, at vi fra en redaktionel side har anlagt en mere subjektiv linje i vores anmeldelser. Og det er åbenbart det, folk bliver stødt af! Sikke en skandale, det er! At en anmeldelse kan være så blottet for detaljeret information omkring selve produktet og være subjektiv i en grad, hvor kun anmelderens mor ville kunne elske de nedskrevne, syndige ord, der åbenbart er mere gudsbespottende end Muhammed-tegningerne. Men hvor ironisk jeg end kan forsøge at portrættere de trættende kritikere, så kan jeg desværre kun give dem ret. For hvad skal man reelt set bruge en anmeldelse til, hvis den er noget så ubrugeligt, som en sølle mening i et helt hav af forskellige holdninger?

Det er et spørgsmål, jeg ofte har stillet mig selv, men på trods af min evige skepsis, har jeg endnu ikke ladet mig bukke under og påbegynde den dybt naive jagt på en højere sandhed, som folk så flot kalder objektivitet. Jeg har heldigvis for længst erkendt, at man aldrig vil kunne undslippe sine egne perspektiver og erfaringer, og at et forsøg herpå blot ville resultere i et falskt og upersonligt informationsark, der er cirka ligeså nyttigt som en amerikansk dokumentarfilm om Iran. I stedet ser jeg det som min pligt, opgave og ikke mindst mit ansvar, at formidle min oplevelse til folk omkring mig. Jeg kræver ikke, at folk tvangsløst underkaster sig min mening (selvom tanken ofte pirrer mig), men at de i stedet forsøger at forholde sig kritisk til mine kragetæer og sætte dem i et personligt perspektiv, så formidlingen bliver brugbar for den retmæssige læser. Det lyder måske en anelse selvhøjtideligt, at forklare mit arbejde på denne facon, men ikke desto mindre må jeg tilstå, at en anmeldelse ellers ikke er meget værd.

Jeg har nemlig fundet ud af, at en anmeldelses formål og funktion udelukkende afhænger af læserens opfattelse. Hvorvidt man ønsker en ekstremt detaljeret skildring af det digitale kunststykke, pixel for pixel, eller en erfaren spillers oplevelse med et digitalt eventyr, så vil det aldrig være en værdi en anmeldelse, uden den bliver anset som en. Det er i høj grad baseret på læsernes forventninger, og her synes



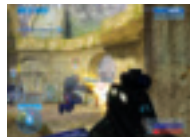
Jeg er nu officielt en kendis. Eller det vil sige, jeg blev genkendt i Fakta forleden dag. Jeg var nede sammen med kæresten og nogle venner efter ol, da ekspedienten spurgte, om jeg ikke var ham der Jesper Nielsen fra Gamereactor, efterfulgt af et par obligatoriske rosende ord. Sådan noget varmer altså.

FRA RIGTIG GODT TIL SKIDT



FIFA Street 2

Et godt eksempel på at ikke engang en karakter er nok til at afskrække. Stort set alle magasiner og online sites, gav FIFA Street 2 en dårlig karakter og kaldte det mangelfuldt. Alligevel endte spillet på toppen af den danske hitliste.



Halo 2

Bungies Master Chief har, til trods for mere end 500 europæiske anmeldelser, ikke modtaget mange kritiske røster. Så mens der fra tid til anden kan være stor uenighed, specielt mellem Europa og USA, så er Halo 2 en favorit alle steder.



Just Cause

Vi gav spillet 8/10, mens andre danske sites ligger et sted mellem 6 og 9 i overall karakter. "Hvem har ret?" siger læseren med det samme, men der er intet facit. Blot en række forskellige meninger og dermed også indgangsvinkler.

at man i høj grad trænger til at muge ud. Alt for mange læsere går ind i anmeldelser med en passiv indstilling, hvor de regner med at blive guidet igennem spiljungle og få serveret de lækreste retter lige for snuden af dem. Men hvem har nogensinde hørt om en jungle, hvor maden bliver bragt til én? Her er ingen kære mor, man må selv kæmpe for sit liv, og selvom en erfaren gnu (for gnuen er et erfarent dyr) fra tid til anden vil give dig et par gode råd med på vejen, så må man selv fange sit bytte og håbe på, at kødet falder i ens smag og ikke er for senet. Mærkelige metaforer skåret fra, så prøver jeg ganske enkelt at fortælle, at ingen mening er bedre end ens egen, og en anmeldelse bør og kun kan bruges som et klogtigt råd, man frit kan vælge eller vrage.

Der er dog noget fundamentalt galt – og denne gang bliver det ikke en nedsabling af vores kære læsere – for jeg elsker jer virkelig. Nej, problemet ligger faktisk et helt andet sted, nemlig i selve fundamentet af anmeldelser: Karakteren! Det lille tal, som står for enden af enhver anmeldelse og placerer spillet på én af salene i det 10-etagers høje hus. Ender spillet i den lækre penthouse-lejlighed med den formidable udsigt, eller i den skumle kælder, hvor tilfælde af rabies er mere hyppige end pædofile præster? Der er i hvert fald ingen tvivl om, hvad der er godt og skidt. Men hvordan kan man tillade sig at simplificere noget så bredt, komplekst og unikt som en personlig oplevelse, til noget så banalt som et tal? Hvad rummer et tal? Intet! Bortset fra tallet seks, der åbenbart rummer så meget, at det kan få enhver skoleklasse til at fnise højlydt. Men karakterens simplificering betyder ikke kun, at anmeldelsen gøres til skamme. Det betyder samtidig, at anmeldel-

sen øjeblikkeligt kan sammenlignes med enhver anden, og derved bliver et utal af meninger sat op mod hinanden, som var det ét stort debatforum. Et tal er jo et tal, ikke? Hvor meget er der egentlig at diskutere? Bortset fra, at jeg måske ikke nødvendigvis mener det samme med et ni-tal, som en anmelder, der udelukkende kan finde ud af enten at skamrose et spil eller fuldstændig pille det fra hinanden. Tro mig, de findes!

Karakteren er et objektivt stempel på et subjektivt dokument. Og det er intet under, at det forvirrer folk. Hvorfor overhovedet læse en anmeldelse, når man kan træffe en beslutning om, hvorvidt spillet er købeværdigt eller ej, ved hjælp af et lille tal? En skade som denne er ikke umiddelbart så let at rette op på, som man ellers fristes til at tro. Kan du forestille dig, hvad der ville ske, hvis næste udgave af Gamereactor ville lande i butikkerne, fuldstændig fri for karakterer? Der ville lyde et ramaskrig af uanede proportioner. Ingen karakterer? Man kan jo ikke bruge en mening til noget, vel?

Jo, det kan man, og selvom det er en skræmmende tanke, at man som læser rent faktisk må være et selvstændigt individ, der skal kunne træffe sine egne beslutninger på baggrund af de erfaringer, man har gjort sig, så er det slet ikke så tosset en idé endda. Så for I bladrer videre til de næste sider, så gør mig en lille tjeneste: Klip et stykke ud papir ud i en firkant på størrelse med en tændstikæske og læg den konsekvent over hver eneste karakter I ser. Så ser I måske, at en anmeldelse kan være meget mere end et kedeligt tal.

„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.

ALL I HAVE IN THIS WORLD
IS MY BALLS AND MY WORD.

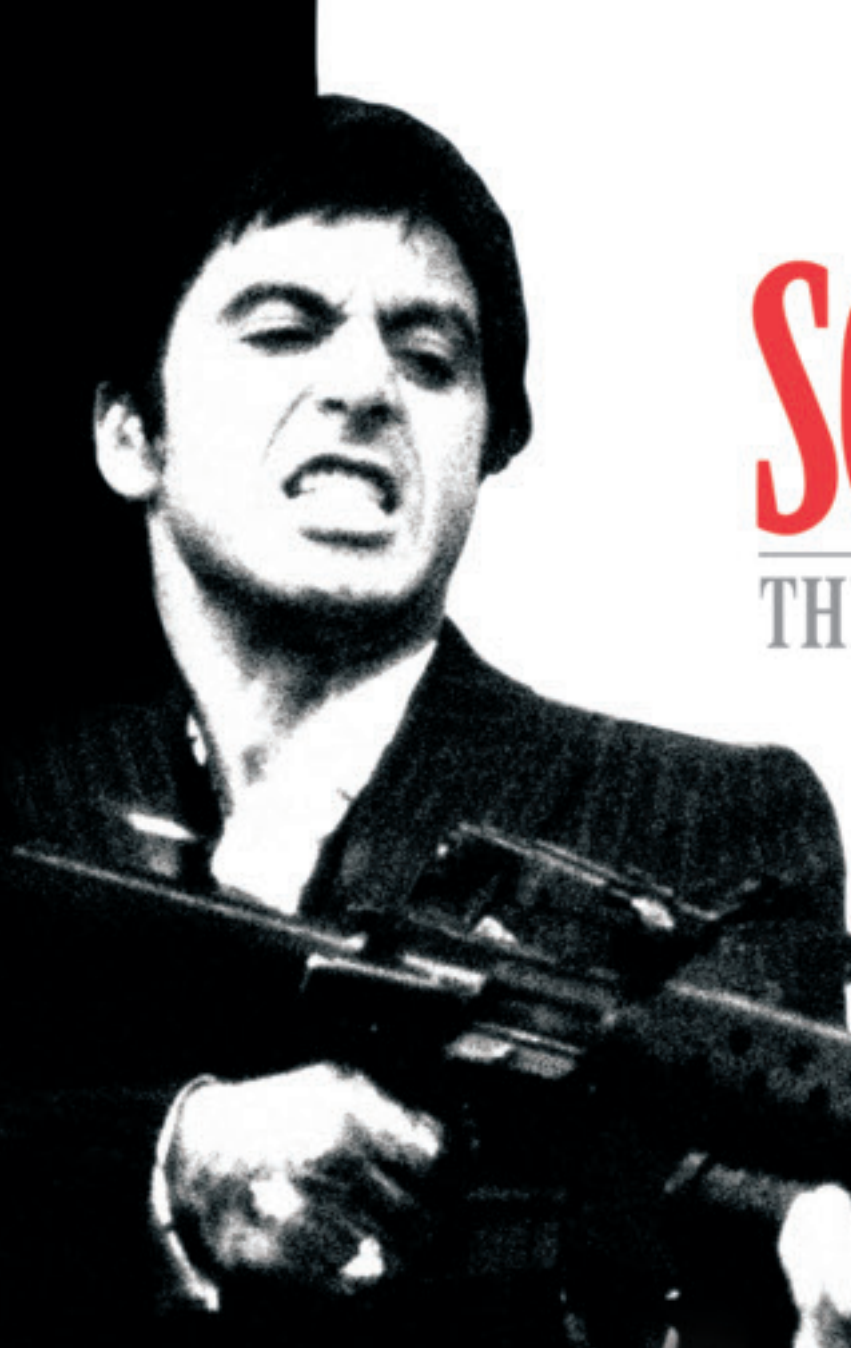
AND I DON'T BREAK
'EM FOR NO ONE.

PÅ GADEN
13. OKTOBER

PC, PS2, XBOX



Nærmeste forhandler henvises på tlf. 39 12 62 11



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Phantasy Star Universe, Guitar Hero II, Super Mario Galaxy, Excite Truck, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Red Steel, Bioshock, Lair, Elebits, Devil May Cry 4 og flere...



□ Format X360/PC/PS2 □ Udvikler SEGA □ Udgiver SEGA □ Genre ONLINE-ROLLESPIL □ Udgivelse FORÅRET 2007

Phantasy Star Universe

Find det neonfarvede tøj og lasersablen frem til endnu et eventyr i rummet

Hvis Phantasy Star Universe var en film, ville den øjeblikkeligt være floppet i biograferne. Et par timer inde i singleplayerdelen, sidder jeg stadig og læser endeløse, intetsigende dialoger, pustet ud af munden på neonfarvede figurer i små, søde tegneseriebobler. Over dem har himlen den der sommerlige højblå farve og bag dem ligger den grønneste græsmark, fyldt til randen med rastløse fjender, der bare venter på et eller andet at sætte klørerne i.

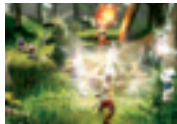
Selv spiller jeg Ethan Weber, en højroset, halvrogant teenager, der netop er blevet en del af den intergalaktiske politistyrke Guardians. Med en generel dårlig tojsmag og udsigt til hans navle, bag den kun delvist opknappede jakke, vender jeg ham mod monstre, og begynder nedslagtningen. Lasersablen hugger hidsigt løs i et par Koltovaer, der dejer om i græsset og bliver til støv. Imens kommenterer min læremester, Karen Erra endnu engang situationen med et "Didn't stand a chance" - jeg sukker ude bag skærmen og fuldender min havelåge på papiret. Det var så femte gang. Det her kunne ligeså godt være begyndelsen af det nye årtusinde, året hvor Sega lancerede Phantasy Star Online til Dreamcast. Efter adskillige år som direkte konkurrent til Final Fantasy-serien, tog Phantasy Star nemlig en uventet drejning og blev et online-rollespil. Rollespilsdelen kan måske diskuteres, men det var muligt at spille online med ligesindede eventyrere fra både Japan og Amerika. Desværre blev det aldrig en realitet herhjemme, hvor Brio i sneglefart fik forkludret ethvert samarbejde, og i stedet endte med at give danske Dreamcast-ejere to gratis spil. Jeg slikkede mine sår, læste alverdens gode råd og forklaringer på nettet og kom så online alligevel - med lidt hjælp fra England, en kopieret disk og en god portion tålmodighed.

Med et tryk på fast forward er vi tilbage i år 2006, men ideen er den samme. Phantasy Star Universe foregår i samme pangfarvede Buck Rogers møder Tron-univers, hvor du



ANNONCERET - Ninja Gaiden Sigma

Selvom Tecmos ninja de seneste år har været fast inventar på Microsofts Xbox, så har det japanske firma på årets Tokyo Game Show annonceret Ninja Gaiden Sigma eksklusivt til PlayStation 3. Spillet forventes på gaden engang i år 2007.



ANNONCERET - Infinite Undiscovery

Tri-Ace, udvikleren bag bl.a. Star Ocean-serien, brugte dette års Tokyo Game Show på at fremvise deres nye rollespil Infinite Undiscovery. Spillet er et traditionelt eventyr og det er planlagt til udgivelse på xbox 360 engang i slutningen af år 2007.



Selvom det er seks år siden man sidst kunne gå på eventyr, så har designet bag Phantasy Star ikke ændret sig synnerligt. Vejen frem er stadig gennem utallige monstre og spillets gåder består for det meste af porte, der ved hjælp af nøgler skal aktiveres, for at du kan komme videre. Det virker en smule skuffende.



kan skabe din egen karakter. Godt nok lader det sig ikke gøre i singleplayerdelen, hvor du er Ethan Waber, en ekstrem irriterende ung knøs, hvis eneste kommentar til alting er en animation, hvor han kører en finger under næsen og vipper hovedet tilbage. En animation, der vises godt og vel hundrede gange inden for den første halve time, og som fik mig til at vende det hvide ud af øjnene.

I solo-eventyret hives du gennem de samme scenarier som online, men med en papirtynd historie lagt ovenpå, og det klæder ikke rigtig spillet. Dialogen er skrabet, presset ind i de små tegneseriebobler og uden emotionel vægt. Desuden så er de første par timer lidt som at blive ansat i en mindre brugsforening som cykelbud. Du ræser frem og tilbage mellem forskellige rum, kun for at få en ligegyldig sætning smidt i hovedet og en påmindelse om, at du nok skal vende tilbage senere. Som eventyret skrider frem, får du adgang til et decideret landingskib, og så begynder eventyrene på planeten. Men vejen frem er den samme: Lasersablen gør arbejdet, vennerne på holdet kommer med tyndslidte sætninger, og fra tid til anden skal du slukke for en række elektriske hegn.

At Phantasy Star Universe også grafisk lader meget tilbage at ønske, er ærgerligt. Xbox 360-udgaven må have været en sen beslutning, for den lugter af PC-genbrug. Og da denne version heller ikke ligefrem vil få PC-folket til at falde om på gulvet af bar benovelse, så er der ikke meget at glæde sig over. Detaljegraden skifter fra rimelig til ringe, og hastigheden hvormed det afvikles kan være alt fra galt til en serie diaspilleder. Jeg ved godt at Phantasy Star Universe skal spilles online, noget jeg endnu ikke har haft muligheden for, og det kan da også være, at den endelige udgave, der lander en gang i begyndelsen af 2007, ser markant anderledes ud – jeg tvivler bare på det. I hvert fald ser Phantasy Star Universe indtil videre ret skuffende ud.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Sega pudser deres seks år gamle idé af og fylder lidt ekstra på i Universe, men er det nok til de gamle fans eller dem der spiller World of Warcraft?

Guitar Hero II

Nu med nitter, pandebånd og ekstrem langt hår

□ Format PS2 □ Udvikler HARMONIX □ Udgiver RED OCTANE □ Genre PARTY □ Udgivelse 2. DECEMBER

Hvorfor prøver udviklerne hele tiden at fjerne fokuset fra gameplay ved, at pakke spillene sammen med diverse gadgets og andre aggregater? Der må være en øvre grænse for mængden af lyspistoler, dansematser, buzzeren og nu flere guitarer. Hov, vent, stop. Det er jo pokkers sjovt! Det lille guitarspil var godt nok en af sidste års helt store overraskelser. Med en kombination af et supervellykket gameplay og den instrumentformede kontroller, så blev konsolspil med musikalske temaer aldrig helt det samme igen.

Jeg var for nylig en tur i Paris for blandt andet at se på efterfølgeren til denne sønderrivende spillemandsucces. Nu må jeg tilstå, at jeg ikke er en af de største hajer til Guitar Hero, men nyder alligevel spillet, når tid og mulighed er der. Jeg lignede dog en gammel gigtplaget mand i forhold til, når nogle af udviklerdrengene tampede løs til en god gang rock & roll. Ikke mindst på grund af det nye tiltag, hvor hele tre knapper skal holdes ind samtidig (ja, tre). Det giver godt nok sved på panden, men jeg ved, at der sikkert er mange af jer derude, som allerede er semi-proffer med plastikspaden.

Der er igen fyldt godt op med en lind strøm af klassiske og nyere guitarhits. Nogle af mine store favoritter allerede er Guns N' Roses - Sweet Child O' Mine, Nirvana - Heart-Shaped Box, og så Van Halen - You Really Got Me. Du kan kaste dig ud i sangene på alle de gamle faconer, men Guitar Hero II introducerer også en helt ny form for co-operative mode, som lader dig og en kammerat spille side om side i sangene.

Multiplayer er intet nyt, men i denne ombæring deler spillerne de farvede noder, så den ene måske er i gang med soloen, mens makkeren håndterer bas- og rytmedelen. Det giver faktisk endnu mere sved på panden, fordi det nu ikke blot er ris til egen røv, hvis du kvajer dig, der er også en chance for at få en guitar i nakken af medspiller, der ellers har tjek på deres del.

Selvfølgelig vil mere af det samme, i større eller mindre omfang, ikke give helt det samme sug, som første gang du lagde dine hårdhudede guitarfingre på det første Guitar Hero. Alligevel kan vi ikke andet end at se frem til, igen at hoppe rundt i stuen som en eller anden Hendrix-wannabe.

_Steen Marquard

Gamereactor siger: Der er lagt i ovnen til mere Van Halen-hopperi hjemme i stuen. Nu skal vitrineskabet headbanges i stumper og stykker.



Guitar Hero II går ikke det store ud af formyelse, men smider en række nye numre i jukeboksen og giver dig mulighed for at jamme med en ven, hvilket er mere end nok.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERING - Front Mission the First

Squares gamle mech-serie Front Mission får et uventet comeback på Nintendo DS. Forleden kunne udviklerholdet, via af deres site, fremvise det første screenshot fra Front Mission the First, et spil der tager SNES-originalen og smider en masse nyt ned i potten. Ude 2007.



Det hedder tyngdekraften!

I Galaxy kan Mario rejse mellem spillets mange planeter, alle med hver deres atmosfære og derfor også tyngdekraft. Det kan lyde forvirrende at skulle gå på loftet eller bagsiden af en pandekage-flad planet, men det er faktisk uhyre ligetil. Forvent at dette bruges et utal af gange i Nintendos nye storspil. Det er en skam at vi først kan få fingrene i det næste år.

Format Wii □ Udvikler NINTENDO □ Udgiver NINTENDO □ Genre PLATFORM □ Udgivelse ÅR 2007

Super Mario Galaxy

Den buttede blikkenslager går til stjernerne

Man kan sige og tænke, hvad man vil om Mario, men rollen som Nintendos ubestridte maskot, kan immervæk ikke tages fra ham. Nogle har måske fået for meget af ham, efter han supplerede rollen som Svamperigets beskytter med tjans som danser, tennisspiller, golfspiller med flere. Alligevel er Mario stadigvæk Nintendos stærkeste kort, når det drejer sig om spil. Derfor er det spændende, når Nintendos nye teknologi møder den gamle veteran inden for svampespisning og Goombabekæmpelse.

Super Mario Galaxy er en fusion mellem nyt og gammelt. Mario er i fin form og i besiddelse af de gamle tricks, som det tredobbelte hop og væghoppet. I den forstand er der absolut ikke noget nyt eller skræmmende over hans seneste eventyr. Formularen er stadig den samme: Fæle fjender bekæmpes mestendels ved at hoppe på deres hoveder, guldmønter supplerer Marios helbred, fjenderne er både nuttede og skræmmende, stjerner skal samles ind... Så langt så godt. Fornylsen af Mario-opskriften ligger i de nye ingredienser og den nye maskine.

Wii-moten er den vigtigste af disse nye ingredienser. Mens nunchuck-kontrolleren tager sig af langt de fleste af Marios traditionelle bevægelser, giver Wii-moten adgang til en lang række af nye tricks og manøvrer. Først og fremmest får A-knappen Mario til at hoppe. Rystes Wii-moten fra side til side, roterer Mario. Denne bevægelse kan vælte Goombaer og gøre dem hjælpeløse, således, at de er lige til at hoppe på. Den er også nyttig, hvis Mario skal flytte noget. En af demoens boss, en stor blæksprutte, der bor i en lavapøl, spytter kokosnødder efter Mario. Ved at rotere kan Mario lade nødderne vende tilbage til afsenderen, hvilket begaver sprutten med en net hovedpine, og Mario med en stjerne. Wii-moten sætter en stjerneformet plet på skærmen, der i praksis



Spillets boss er som altid spøjse. De er alle udstyret med svage punkter og det gælder om at aflure deres bevægelsesmønstre og angreb før du kaster dig ud i en kamp med dem. Her er det en edderkop.

udstyret Mario med en tredje hånd. Denne kan bruges til et væld af ting. Eksempelvis kan den bruges til at manipulere med objekter, der er uden for Marios rækkevidde. I begyndelsen af demoen skal man ringe med nogle klokker, der hænger over Marios hoved. Senere støder Mario på nogle pudseløjerlige, klistrede dimser, der ved hjælp af Wii-moten kan strækkes henover skærmen og sende Mario flyvende på tværs af verdensrummet.

Hist og her støder Mario også på nogle blå forankringspunkter. Aktiveres disse omgives Mario af et blåt felt, der gør ham fjerlet. Herefter er opgaven at bevæge Mario fra et sted til et andet, og det bliver kun et spørgsmål om at pege og klikke på de rette forankringspunkter. Én sidste ting, der er værd at nævne er, at Wii-moten kan samle visse ting ind. Meget tidligt bliver stjernestykker introduceret. Disse samles ind ved at pege på stykkerne og trykke på aftrækkerknappen. Det letter naturligvis indsamlingsarbejdet, og giver samtidig spillet et helt nyt element. Under nogle af Marios luftture vil han flyve sammen med flere stjernestykker. En anden ingrediens er spillets lokalitet. Væk er svamperigets smilende skyer, stirrende bakker og muntre pastelfarvede landskaber. I stedet gør planetoider, asteroider, måner og andre himmelobjekter, deres



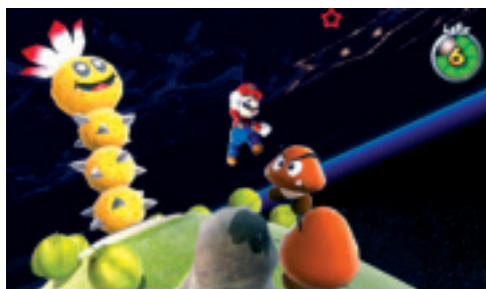
ANNONCERET - Parappa the Rapper

Sonys rappende hund vender tilbage på firmaets håndholdte PSP. Dette kunne giganten forleden meddele. Samtidig kunne de fortælle, at den nye version ville indeholde karakterer fra etteren og toeren samt en lækker WiFi-funktion.



ANNONCERET - Resident Evil Umbrella Chronicles

Mens PlayStation 3 og Xbox 360 i første omgang får Resident Evil 5, så er de kommende Wii-ejere i stedet udsat for det eksklusive Resident Evil Umbrella Chronicles, der tilsyneladende foregår i det gamle hus kendt fra det originale spil.



Gamle kendinge som Goombaer og Bullet Bills dukker op, men det er naturligvis også helt nye fjender ude i galaksen. Du kan godt glæde dig.



Til trods for spillets tema, så er Super Mario Galaxy, der som titlen antyder foregår i det blåsorte himmelrum, faktisk et ekstremt farverigt spil. De enkelte planeter er meget forskellige, både af udseende og i forhold til de opgaver du skal løse. Wii-moten fungerer i øvrigt strålende i denne kun 70% færdige udgave.

indtog i Marios verden. Hvad der gør skiftet af kulisse til andet end en ren visuel forandring, er tyngdekraften. Tyngdekraften er relativ, alt efter hvor Mario befinder sig, hvilket betyder, at mens forholdsvis store planeter tilbyder dig en almindelig tyngdekraft, giver små objekter i rummet Mario mulighed for at løbe op og ned af vægge. Det er på papiret lidt svært at vride hjernen rundt om, men det er faktisk så simpelt. Det giver mulighed for nogle ret interessante omgivelser, hvor en platform på den ene side byder på en idyllisk mark og på den anden byder på skumle ruiner eller lignende.

Grafisk byder Super Mario Galaxy på omgivelser og figurer, der er en smule flottere end hvad der var at finde i Super Mario Sunshine. Man kunne have frygtet, at springet fra landjorden til det store verdensrum samtidig betød et mere futuristisk design, men der er heldigvis intet at frygte. Verdensrummet er nemlig fyldt med søroverskibe, forladte raketter og oaseagtige planeter. Disse er befolket af klassiske Nintendo-fjender, hvilket vil sige væsner, der ser så søde ud, at man kunne give dem et kram, samtidig med at man aldrig er i tvivl om disse væsners farlighed.

Super Mario Galaxy forener de bedste elementer fra Super Mario 64, New Super Mario og Wii-konsolens nye muligheder. Allerede på nuværende tidspunkt er spillet ualmindeligt solidt, og jeg kan kun være ked af, at vi ikke kan få fat i spillet ved maskinens lancering. Ventetiden bliver i hvert fald nærmest uudholdelig.

_Asmus Neergaard

Gamereactor siger: Et ekstremt lovende udspil med Mario, der blander nyt og gammelt til en lækker intergalaktisk cocktail. Vi glæder os meget til begyndelsen af år 2007.

Excite Truck

Tag en tur i en ægte, mudret bulderbasse

Format Wii | Udvikler NINTENDO | Udgiver NINTENDO | Genre DRIVING | Udgivelse 8. DECEMBER

Excite Truck handler om noget helt andet end de små fiske biler, der normalt optræder i bilspil. Du ved, biler der er så lave, at de skraber mod asfalten. Malet i alle regnbuens nuancer og musikanlæg, der pumper techno og rapmusik ud i luften. I stedet handler Excite Truck om store biler med enorme dæk. Biler, der mest af alt ligner et kærlighedsbarn mellem en monstertruck og en ørkenbuggy. Slet og ret, den slags biler der fnyser hånligt af toptunede sportsvogne med neon underneben.

Med Wii-moten solidt plantet i hænderne som et cykelstyr, skifter lyset fra rødt til gult til grønt. Med små bevægelser, ganske som man holdt på et rat, styres bilen rundt på forskellige eksotiske baner. Disse er en herlig afveksling fra de bymiljøer, der præger mange bilspil. Excite Truck vinker farvel til grå boulevarder og afspærrede pladser, og byder i stedet på ture rundt om ægyptiske ruiner velkommen. Ganske vist er temaerne ikke originale, men detaljerne og stemningen gør det spændende, igen at drøne rundt i islandske øer, ørkener, jungler og så videre.

Efter at have set forskellige spiljournalister, der kæmpede med at holde bilen på ret køl, var det med våde håndflader, jeg tog imod kontrolløren. Var det virkelig så svært, som folk fik det til at se ud? Heldigvis var svaret nej. Selvom man aldrig har været i berøring med en Wii-mote før, tager det ikke mange minutter, før de grove træk af kontrollen har slået sig ned på den forlængede rygrad. I stedet kan man koncentrere sig om spillets fokus, nemlig at køre hurtigere end modstanderne og lave tricks undervejs. Tricks er nærmest fornærmende simple at udføre. Når bilen er i luften skal Wii-moten bare vippe kraftigt til den ene side, nærmest som ville man smide den sidelæns gennem luften. Alt efter hvor meget den vippe, og i hvor lang tid, udfører bilen alt fra et simpelt siderul til akrobatik, der ville være østeuropæiske gymnaster værdig. Som om det ikke var nok, er der inkluderet powerups af forskellig slags. De er ikke voldsomt avancerede og begrænser sig til missiler, der aktivt søger modstandere, boost samt skjold. Sidstnævnte er meget praktiske på baner med fare. F.eks. som på en egyptisk bane, hvor der er stikflammer.

Excite Truck tegner til at blive et spændende launchspil. Ikke nok med at spillet viser, hvad Wiimoten kan bruges til, det byder også på en glimrende fornemmelse af fart, tempo og underholdning.

_Asmus Neergaard

Gamereactor siger: Underholdende bilspil med herlig stemning, der kan blive ofroendens svar på det populære snowboard-spil SSX.



Excite Truck minder mest af alt om SSX på fire hjul. Du kan lave de mest fantastiske stunts i luften ved hjælp af Wii-moten og alle tricks omsættes til en nitro, der så kan bruges til at komme foran. Spillet fungerer virkelig godt og er klart værd at kigge nærmere på ved lanceringen af maskinen.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERING - Bliss Island

Puzzle-spil er populære på PSP, se bare på Mercury og senest Loco Roco. Nu vil engelske Codemasters også være med, og derfor har firmaet annonceret Bliss Island, der har samme vanvittige, farveglade palet og masser af svære gåder. Det er ude inden årsskiftet på PSP.



Nu helt uden cel-shading

Med udgivelsen af Twilight Princess hives serien tilbage til tonen fra Space World-messen anno 2000, hvor Link sloges med Ganon i et heftigt inferno af gnister. Det hele er mere dystert og mørkt end Wind Waker var det, noget der også misforståes som mere voksent.



Format Wii □ Udvikler NINTENDO □ Udgiver NINTENDO □ Genre ACTION RPG □ Udgivelse 8. DECEMBER

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendos grønklædte ikon rider videre på Wii'en. Asmus har prøvespillet eventyret

Umiddelbart havde *The Legend of Zelda: The Wind Waker* et stort problem. Okay, to hvis man tæller triforcejagten med, der fik mange til at kaste controlleren væk i afsky. *Wind Waker* havde en ufattelig lækker celshadede grafik, der desværre ikke appellerede til dem, der kaldte sig voksne gamere. Grafikken var barnlig, simpel og egnede sig ikke helt til at vise frem til vennerne. *Zelda*-kendere var naturligvis ligeglade, idet *Wind Waker* i det store hele bød på en herlig oplevelse. Samtidig hjalp spillet ikke på at rette den brede opfattelse af Nintendo, nemlig et firma for børn og barnlige sjæle.

Med *Twilight Princess* ser den grafiske situation anderledes ud. Alt er blevet mere realistisk, og farverne er blevet mørkere og mere skumle. Naturligvis er der stadig oaser, hvor paletten får frit spil, men omdrejningspunktet i titel *Twilight*, altså tussmørke, synes uhyggeligt aktuelt. Fjenderne er mere truende og dystre end nogensinde. En smule skræmmende, men meget lækkert at se på. Mens farvepaletten er blevet besat af nuancer bestående af brun, mørkegrøn og grå, byder resten af spillet øjensynligt på elementer, opgaver og oplevelser, der fuldt ud lever op til *Zelda*-seriens standard. Demoen jeg spillede bød på to baner, en sø og en af de typiske huler. Soen viste fiskelementet i *Twilight Princess* frem, og det var tydeligt, at Wii-moten fungerede godt til netop denne genre. Med et elegant håndledskast fløj snøre og flue gennem luften. Ved hjælp af roterende bevægelser med nunchuck-controlleren trækkes snøren ind, mens ryst på Wii-moten fremkaldte zigzagbevægelser hos fluen. Det var ualmindeligt let at gå til, og meget hurtigt lå bevægelserne i hænderne. Sværere var det dog rent faktisk at fange fisk i og med, at de virkede mere interesserede i at kigge på fluen end at spise den.

Langt mindre overbevisende var Wii-moten i forbindelse med de traditionelle *Zelda*-huler. Umiddelbart syntes kontrollen at fungere. Sving og stød med Wii-moten fik Link til at gøre udfald med sit sværd, mens en ekstra bevægelse med nunchuck-controlleren fik Link til at udføre et cirkel hug. Ved nærmere eftersyn var det dog lige meget, hvordan man



ANNONCERET - Chili Con Carnage

Ja, det er ikke til at høre det, hvis man ikke lige ved det, men Chili Con Carnage fra danske Deadline Games, er en PSP-udgave af firmaets velkendte salsa-spil Total Overdose. Forvent mere action, mere tequila og masser af skyderi.



ANNONCERET - Prince of Persia: Rival Swords

Så vender ostens velkendte akrobat tilbage. Efter sidste års Revelations, der stort set var Warrior Within i nye klæder, har Ubisoft kastet sig over en håndholdt udgave af The Two Thrones. Det er på gaden engang i slutningen af 2006.



I den oprindelige kode, var den anden verden Link besøger sepiafarvet og mørk. Men som tiden gik og Nintendos testere kom tilbage med reaktionerne på denne verden, besluttede holdet sig for at smide en del mere farve ned i botten. Resultatet kan ses nedenfor.



Indtil videre er Wii-udgaven lidt som vi havde frygtet, en underlig sammenblanding af GameCube ideer og nye Wii påfund. Ikke alt er lige godt med den nye controller i hænderne og nogle ting er decideret underlige som f.eks. sigtesystemet. Nintendo har dog stadig nogle måneder til at lave det hele mere strømlinet.

bevægede Wii-moten, eftersom Link bare huggede tilfældigt. I stedet for at bryde ud af kassen og gribe fat i spilleren, understøttede sværdekampene bare opfattelsen af, at man stod og viftede med en avanceret ny controller, hvilket var skuffende. Forhåbentlig bliver det lavet om, således at Wii-motens bevægelser mere eller mindre blev spejlet af Link og hans sværd.

Et andet og smule mere akut problem er kameraet. Når Link bevæger sig rundt på normal vis, er der ingen ko på isen, men så snart han skal sigte, opstår der problemer. Wii-moten, der normalt er repræsenteret på skærmen af en Navi-agtig fe, skifter til et sigtekorn. Herfra kan Link kaste med boomerang, bruge en entréhagelignende handske eller skyde med bue og pil. Så længe målet befinder sig nogenlunde midt på skærmen, er det let nok at bruge disse redskaber, men befinder målet sig i kanten eller lige uden for skærmen, bliver det uhyre problematisk. I stedet for at flytte kameraet, når sigtekornet kommer til udkanten af skærmen, risikerer man at sigtekornet i stedet forsvinder uden for skærmen. Spillet henstiller til, at man venligst sigter på skærmen, hvilket kan have uheldige konsekvenser. I bedste fald handler det bare om at bevæge Link og derved justere kameraet en smule. I værste fald resulterer den lille pause, der opstår, når Link bevæger sig i, at Link forvandles til en nålepude af pile, eller får en gevaldig røvfuld af en kæmpe iddæmon.

Det mest interessante ved demoen er bosskampen mod et stort flammende tussmørke-væsen. Med evnen til at spy ild og slå med glødende kæder, virker denne ulmende Goliat som en frygtindgydende modstander. Et køligt overblik og en sans for fjenders svage punkter reducerer kæmpen til aske. Ved først at blinde dæmonens syn ved et pileskud kan Link komme tæt på væsnet. Her aktiverer han nogle stovler, der gør ham tungere, griber fat i en af væsnets kæder og trækker til. Når kæmpen er fældet er det bare om at suse hen og hugge den i hovedet et par gange. Det er typisk Zelda, at finde bossens svage punkt og udnytte det. Det fungerer glimrende. Dog kan styringen heller ikke her afholde sig fra at give nogle problemer. Hvert af Links udstyrsstykker er bundet til Wii-motens retningsknapper, og det hurtige skift mellem A og retningsknapperne er ikke helt elegant og kan volde problemer.

The Legend of Zelda: Twilight Princess virker som om det har sat sig tungt mellem to stole. Den ene stol har været GameCuben, mens den anden er Wii. Kontrolsystemet bærer præg af gode, men forholdsvis dårligt inkorporeret ideer, samt den traditionelle styring, der kendes fra GameCuben. Resultatet er et lettere skizofrent spil.

_Asmus Neergaard

Gamereactor siger: Spændende Zelda-spil, der dog ikke føler sig helt hjemme på Wii – endnu. Lad os håbe at de sidste måneders udvikling kan udbedre dette.

Red Steel

Wii med rygende pistoler og samuraisværd

Format Wii Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Genre ACTION Udgivelse 8. DECEMBER

Med en lystigt rygende Uzi i hånden, forlader jeg køkkenet i et syndigt rod. En væg ligger i ruiner, en kogeovn står i flammer, mens sønderskudte pander og gryder er spredt ud over gulvet. Ligesom for at sætte prikken over i'et, efterlader jeg mig også nogle uniformerede lig og utallige patronhylstre. Efter en sådan præstation burde jeg vel i og for sig føle mig kraftfuld og uovervindelig; desværre er det ikke just den følelse, der dominerer, efter mit møde med Ubisofts Red Steel.

Skuffelsen stammer primært fra styringen af spillet. Wii-moten styrer et sigtekorn rundt på skærmen, og når dette nærmer sig udkanten af skærmen, drejer vores helt sig. Det er et smagsspørgsmål, om man foretrækker denne måde eller den mere traditionelle, hvor sigtekornet sidder i midten af skærmen. Hvad enten man kan lide den eller ej, får dette sigtesystem helten til at føles en smule som en tank i stedet for et menneske. Red Steel knækker dog imidlertid nakken på en underlig kalibrering af kontrollere. Flyttes sigtekornet for meget til siderne, risikerer man at bringe helten ud i et spin; en ikke sjov situation er at se helten rotere som en top, mens skurkene sender den ene blybølge af sted efter den anden. Dette element har brug for en kraftig overhaling for ikke at virke komisk i sidste ende.

Ser man bort fra dette, lægger Red Steel nogle interessante elementer for dagen. Magasiner skiftes med et let ryk i Wii-moten og døre åbnes via et skub med nunchucken. Et andet element, der er interessant, men måske ikke særligt praktisk, er muligheden for zoom. Fører man Wii-moten tættere på fjernsynet samtidig med at man trykker på en knap, zoomer spillet ind.

Grafisk er Red Steel en smule tamt. Omgivelserne er fyldt med ting, der kan gå i stykker eller på andre måder manipuleres med, og alligevel undgår miljøerne ikke, at virke en smule tomme. Det er svært at ryste følelsen af at blive ledt gennem en labyrint af sig, mens fjenderne reduceres til hårdtslående forhindringer. Hvorvidt den udgave af Red Steel, vi har set på, yder den endelige version retfærdighed, er ikke til at vide, men på nuværende tidspunkt trænger Red Steel til justeringer af både kontrolsystem, grafik og stemning.

_Asmus Neergaard

Gamereactor siger: En ikke videre elegant FPS-oplevelse til Wii, der stadig her kun måneder før sin udgivelse, føles amputeret.



Selvom Ubisoft har bebudet at Red Steel ville føles anderledes inden lanceringen, så var det ikke til at mærke ved pressekonferencen i London. Her var det stadig styringen, der skabte en del pudsige situationer og irriterede mere end hvad godt var.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERING - Unknown Realms

Der må være travlt hos japanske Game Republic i øjeblikket. Holdet bag Genji arbejder nemlig på en toer i serien, alt i mens dele af dette hold også er i gang med rollespillet Unknown Realms til PS3. Dette kunne firmaet forleden meddele.



Screenshots er slet ikke en fyldestgørende måde at opleve Irrationals Bioshock på. Det skal mærkes.

Bioshock

Verdens smukkeste by ligger under vandet

Format PC/X360 Udvikler IRRATIONAL Udgiver 2K GAMES Genre ACTION Udgivelse ÅR 2007

Et enkelt, flygtigt kig på logoet til Bioshock, er nok til at kickstarte mit dagdrømmergen. Under skiltets logo står en knejsende by i smukt art deco-design. Skiltet selv ligner noget der har været omgivet af saltvand i årtier, rustent i kanten og med synlig slitage. Det er underligt, at sidde i et halvanonymt messerum, mens logoet flimrer på den fyrrer tomme store LCD-skærm og så allerede være helt tændt. Præsentationen af Irrationals seneste spil er endnu ikke begyndt, men jeg kan mærke, at det sitrer i hænderne. Næstegenerationsoplevelser handler ikke bare om grafik, det handler om visioner og en krystallklar designmæssig retningslinje.

Da Ken Levine endelig tager joypaddet og sender os hovedkulds ind i undervandsbyen, har jeg svært ved at finde ord. Som en blanding mellem filmen The City of Lost Children og Sky Captain and the World of Tomorrow, bevæger vi os gennem den atmosfærefyldte by Rapture, bygget som et beskyttelsesrum for kloge hoveder og diverse eksperimenter. Det naturlige lys der strømmer ind gennem vinduerne skyldes havet udenfor. Det nærmest irgrønne vand danser hen over gulvet og trækker sælsomme skygger rundt på flisegulvet. Rundt omkring på væggene hænger iturevne, slidte plakater og opfordrer til at bestille både kinesisk takeout, øl og spiritus. Der er sågar en opfordring til at tage en tur rundt på en eller anden natklubs dansegulv.

Stilen er fra starten lagt. Rapture er et by i forfald, præget af 30'ernes Art Deco-stil, eller Style Moderne om man vil, et design, der er fast forankret i fortiden og synonym med zeppelinere, høje, amerikanske skyskrabere, Pierce Arrows smukke biler og den tids eksotiske natklubber. Samtidig er det den tids forsøg på at kigge ind i fremtiden, hvilket får Rapture til at virke tidløs og uendelig smuk. Levine forklarer hurtigt, at designet handler om form og silhuetter, ikke om overflader og tekniske spidsfindigheder. Hvis noget skal skabe resonans, så skal det være godt designet fra begyndelsen – og det er Bioshock uden tvivl. Sammen med Ubsisofts Assassin's Creed er Bioshock et af de mest markante og udtryksfyldte spil, jeg længe har stødt på.

Bioshock ses fra førstepersonsvinklen, men det betyder ikke, at store våben, endnu større fjender og adskillige tusindvis af tomme patronhylstre er vejen frem. Spillet handler i høj grad mere om etik og moral, nå ja, og så overlevelse. Hvor mange andre spil, heriblandt det overhypeede Fable, fortalte dig, hvad der var godt og skidt, på en nærmest barnlig simpel måde, er Bioshock et tæppe af nuancer og udfordringer. Desuden er der ingen højere magt, som gør sig til dommer over dine handlinger – det er din samvittighed, der skal kunne bære valgene. Som intetanende spiller, der forsøger at finde hoved og hale på det hele, tvinges du til at overveje om du, som mange andre beboere i Rapture, vil misbruge og udnytte andre for at overleve. Nogle gange vil det være en nødvendighed for ikke at ende med et snurrende, rustent bor gennem kroppen, andre gange er det bare en let vej til et mål.

Til trods for spillets mange skilleveje og tunge historie, er der dog rigeligt med action i Irrationals kode, og effekterne er blevet pudset meget af. Ved årets E3 var den biotekniske del af spillet ikke helt køreklar. Effekter og våben virkede mere magiske end biologiske, men det gjorde de ikke længere. Når personen, du spillede, havde brug for at bringe det tunge skyts ud, blev en kanyle jaget i armen, hvorefter den biologiske transformation skete. Fra det ene øjeblik til det andet blev armen et inferno af bier, der så skånselsløst jagtede den nærmeste fjende. Andre gange smeltede dele af kroppen nærmest og blev til en giftig, klæbrig masse. Effekterne var dybt imponerende, og resultatet dødbringende. Også spillets våben virkede til at have både tyngde og troværdighed - når aftrækkeren blev holdt inde forsagede de store skader.

Heldigvis var præsentationen af Bioshock ikke mere end en smagsprøve, for jeg har lidt på fornemmelsen, at netop dette spil ødelægges, hvis alle overraskelser blotlægges overfor et sultent kobbelt af spiljournalister. Personligt var jeg glad for at Daddy, spillets nærmest ikoniske figur, der med ældgammelt dykkerudstyr og et skræmmende bor som hånd, ikke afmystificeres. Hele Rapture er en stor professorterning der skal løses, og jeg gider ikke have pletvise informationer og forklaringer allerede nu, der ødelægger rejsen gennem dette forfaldende Utopia. Bioshock skal være en rejse fra første øjeblik, og det lader det også til at blive.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Skræmmende smukt og intelligent actionspil, med en skarp grafisk profil og en del overraskelser under overfladen. Bioshock virker enormt dragende.

LÆR
BREAKDANCE
& ELECTRIC BOOGIE MED
SONIC & DAVID



Inkl. **BONUS CD/MIXTAPE** med **NATURAL EFFECTS**
mixet af **CHIEF 1**



**DEN SEJESTE
BREAK-DVD**

SONIC & DAVID
VINDERE AF
"SCENEN ER DIN"

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Enchanted Arms (PS3)

Det lader til at Xbox 360-ejerne ikke får lov til at have Enchanted Arms, eller Em Enchant Arm som spillet også hedder i Japan, i fred. I hvert fald har From Software meddelt, at der arbejdes på en PlayStation 3-udgave og at spillet burde være klar engang i begyndelsen af næste år.



Devil May Cry 4

□ Format PS3 □ Udvikler CAPCOM □ Udgiver CAPCOM
□ Genre ACTION □ Udgivelse ÅR 2007

Efter tre spil med dæmonjageren Dante i hovedrollen som livsfarlig sværdtornado, har Capcom besluttet sig for at introducere en ny akrobat i Devil May Cry-universet. Det varme lædersæde overtages af mindst lige så kompetente Nero, der gerne skulle sparke dæmonnumse igen på PlayStation 3 og sikre Capcom noget opmærksomhed. Fra holdets side forlyder det, at den hvidhårede Dante ikke er glemt, men at han i Devil May Cry 4 er seriens antihelt, og vi har lidt på fornemmelsen, at Nero kommer til at krydse klinger med ham et par gange. Visuelt ser spillet allerede nu ekstrem indbydende ud og Sonys kommende PlayStation 3 trækker effekter, den høje opløsning og det inferno af action, som spillet har, uden nogensinde at svede. Spørgsmålet er vel egentlig bare, om Devil May Cry-serien, kan finde nye måder at underholde på.



Sonic and the Secret Rings

□ Format Wii □ Udvikler SEGA
□ Udgiver SEGA □ Genre ACTION □ Udgivelse UKENDT

Sonic er tilbage. Væk er de mere tvivlsomme vildskud fra pindsvinets side. I stedet handler SotSR om fart. Hensat til forskellige fantastiske landskaber, som eksempelvis juratiden og et sted som taget ud af 1001 nats eventyr, skal Sonic få fat i så mange ringe som muligt. Blide bevægelser med Wii-moten bevæger Sonic fra side til side for at samle førortaltale ringe, og for at undgå forskellige forhindringer.

Kamp mod fjender er ikke fjernet fuldstændigt fra Sonics nye eventyr. Kommer Sonic tæt nok på en fjende dannes et sigtekor, hvorefter det bare handler om at give Wii-moten et stød fremad. Dette sender Sonic direkte i synet på fjenden. Men det handler også om fart, og Sonic er hurtig. Hurtig så kenderne flapper, faktisk. Det bliver dog interessant at se, hvor meget dybde Sonics nye eventyr dækker over. Vi glæder os.



Rainbow Six: Vegas

□ Format PS3/X360/PC □ Udvikler UBISOFT
□ Udgiver UBISOFT □ Genre ACTION □ Udgivelse 17. NOVEMBER

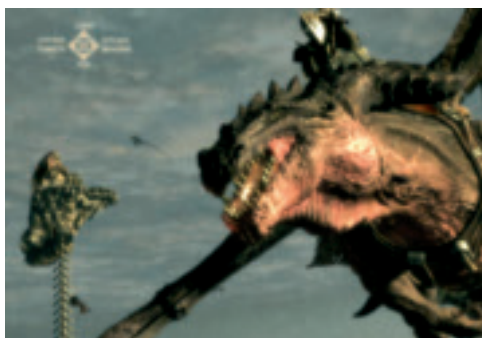
Ubisofts forvandling fra halvførkølet spilskeber til international topudvikler, har været sjov at følge de seneste fem år. Kvaliteten og grafikken højnes hvert år, men det er uden at give slip på det, de mange medarbejdere rundt omkring i verden lever og ånder for: Gameplay. Rainbow Six: Vegas er ikke anderledes. Hvor Lockdown var firmaets eneste forsøg på at nå den bredeste masse, ved at gøre alt så pinligt let og ligegyldigt, at Rainbow Six blev forvandlet til et skydetelt, er Vegas en tur tilbage til seriens dyder. Kørende på stort set samme spilmotor som Ghost Recon Advanced Warfighter, er det et ekstrem smukt og poleret spil, der trækker lange grafiske spor efter sig. Det spraglede Vegas er valgt med ét formål, nemlig at pressenæstegenerationskonsollerne ufattelige grafiske muskler til det yderste. Vi anmelder spillet i næste måneds Gamereactor.



Rayman Raving Rabbids

□ Format MULTI □ Udvikler UBISOFT □ Udgiver UBISOFT
□ Genre PLATFORM/ACTION □ Udgivelse 8. DECEMBER

Den ledeløse Raymans verden er blevet invaderet af psykopatiske kaniner fra rummet, han er blevet taget til fange og skal nu underholde dem med livet som indsats. Dette sker gennem 50 minispil, hvor Rayman skal alt fra at danse disko, kaste kaniner og flyve i flyve-maskine, til at udkæmpe nævekampe med ninusserne. I et af spillene er han klædt ud á la John Travolta og skal underholde kaninerne med Saturday Night Fever-agtige dansetrin. Hver bevægelse tjener til at holde kaninerne fra livet. At spille det er næsten som at slå på trommer. Alle minispillene bindes sammen med filmsekvenser, der holder historien kørende, således at der er motivation til at hjælpe Rayman gennem de mange farer og udfordringer. Ægte fransk partystemning og et fint bud på en multiplayer-titel, når Wii udkommer til december. Er du fan af den franske helt, så skal det altså prøves.



Lair

□ Format PS3 □ Udvikler FACTOR 5 □ Udgiver SONY
□ Genre ACTION □ Udgivelse ÅR 2007

Factor 5 klarede sig unægteligt godt på GameCube med to Rogue Squadron-spil i Star Wars-serien, og det er den ekspertise holdet nu løfter over til Sonys væsentligt mere kraftfulde konsol. I samme moment udsiftes George Lucas' velkendte X-Wing rumskibe med sagnomspundne drager, der bare ved at åbne munden, kan spy mere ild ud end en tysk flammekaster fra Anden Verdenskrig. I Lair står den på kampe i luftrummet. Dragerne kan kontrolleres siddende på ryggen af dem, mens slagene foregår over diverse slagmarker, hvor tusindvis af fodfolk hakker løs på fjenden. Her opfordres du til i grupper, at angribe fjenderne, hvilket resulterer i middelalderlige dogfights. Desværre har Factor 5 endnu ikke ladet nogen spiljournalister røre ved deres nye baby, så det er svært at sige, præcis hvor godt dette fungerer og om der er noget nyt under overfladen.



Elebits

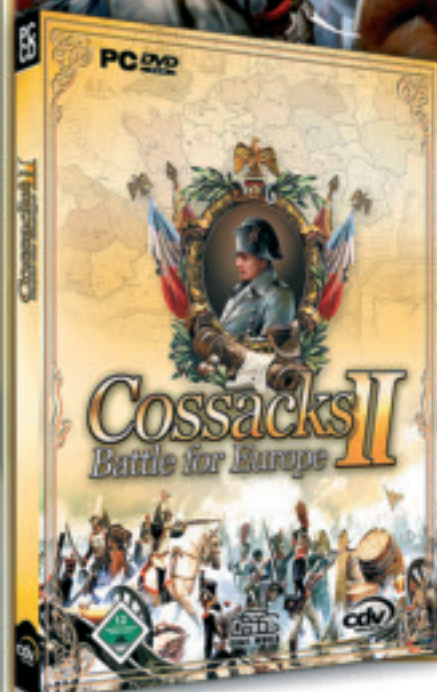
□ Format Wii □ Udvikler KONAMI □ Udgiver KONAMI
□ Genre ACTION □ Udgivelse 8. DECEMBER

Hvor kommer elektricitet fra? Det spørgsmål besvarer Konamis Elebits. Elebits er små dyr, der skal indfanges. Disse gemmer sig alle mulige steder i og omkring huse. Det kan være under urtepotter, i køkkenskabe og så videre. Fanges skal de, og til lejligheden har man en tyngdekraftspistol á la den fra Half-Life 2. Med den kan man åbne skabe, tænde for maskiner og lignende, hvilket fungerer som en drøm. Det handler ganske enkelt om at pege og klikke. Et skab åbnes ved at man "skyder" på den og bevæger hånden, ganske som hvis du ville åbne et skab i virkeligheden. Elebits vil mildre rundt i panik, hvis deres skjulested blotlægges, og med et klik lammes og overføres de til din beholdning af elektricitet. Når du har fanget for en vis mængde watt, aktiveres forskellige husholdningsartikler og flere områder åbnes. Spændende spil fra Konami.



Cossacks II

Battle for Europe



I butikkerne NU!

Kvicky Kvicky

Merlin

FONA

STEREO
STUDIO

TOYS'R'US



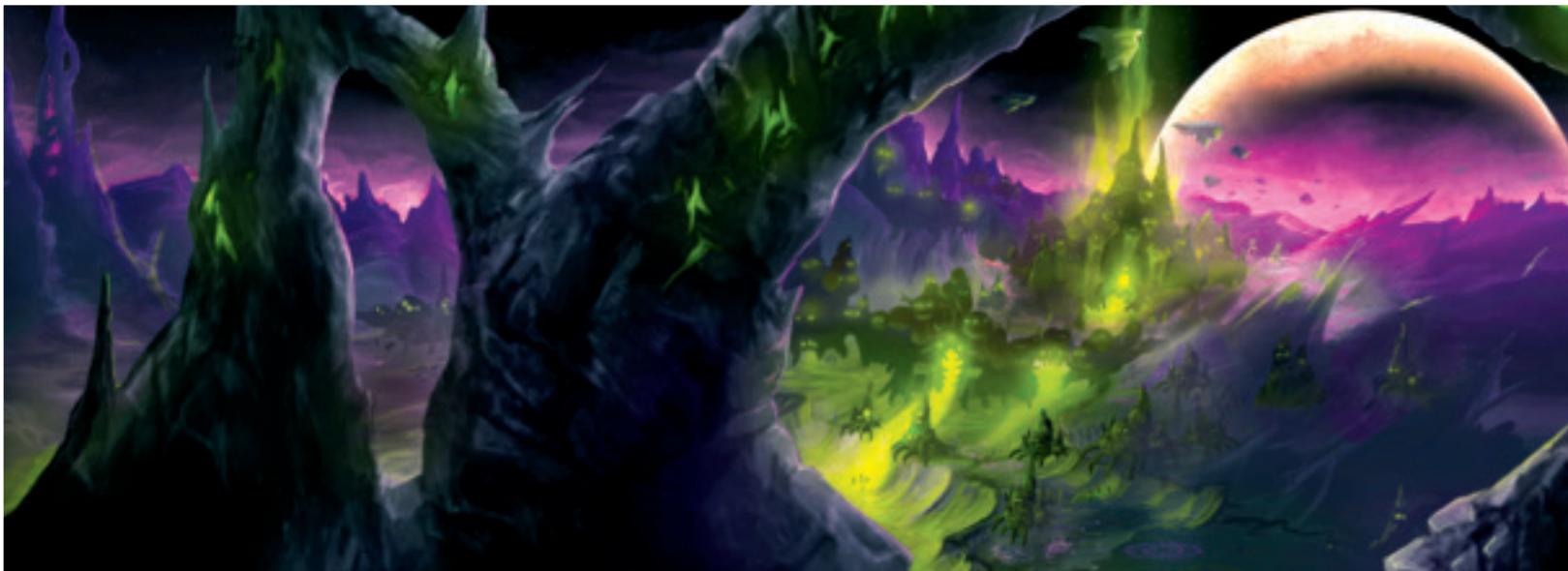
B.O.



Winnert af Nordnet

World of Warcraft: THE BURNING CRUSADE

Verdens største og mest magiske online-univers, er snart klar til masser af eventyrlige rejser endnu engang



Format **PC** Udvikler **Blizzard** Genre **Rollespil** Udgivelse **Efteråret/vinteren 2006**

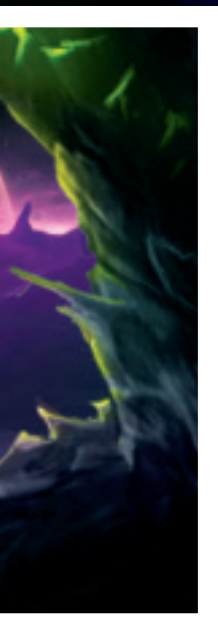
Jeg har set den tusinde gange før; The Dark Portal, Blizzards ildevarslende, næsten ikoniske port mellem Azeroth og Draenor. Musikken følger mig i mine drømme, men når jeg passerer den i dag, ser jeg ikke den vanlige opsætning af natteulver og mennesker; jeg ser en gigantisk blå skabelse med et godmodigt, venligt udseende, der kun næsten bliver skræmmende pga. tentaklerne langs hagen. Det er ikke World of Warcraft, jeg spiller, det er World of Warcraft: The Burning Crusade. Sikke meget, jeg har længtes efter det.

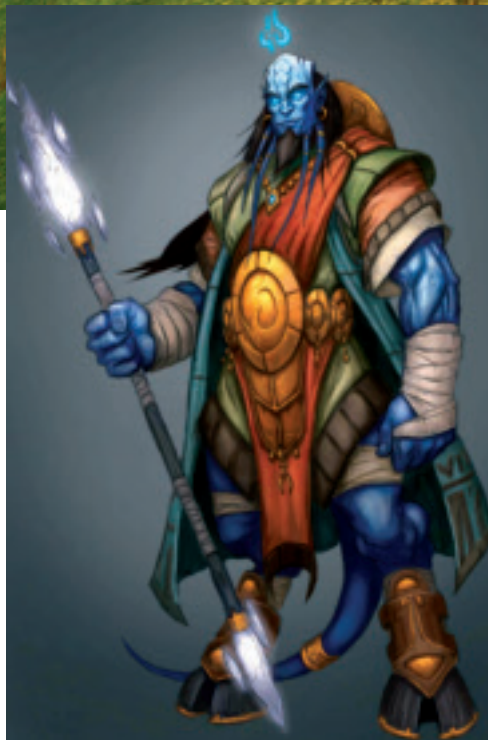
Men lad os spole tilbage en time. Frank Pearce, en af grundlæggerne af Blizzard, før det overhovedet hed Blizzard, er kommet for at vise os udvidelsen til det spil, jeg har spillet i utallige timer på dette tidspunkt, en udvidelse, jeg fik et lille glimt af sidste efterår, men som nu skal synes i hele sin pragt. Tror I, jeg kan sidde stille?

Rejsen begynder ved blodelvernes startplads, Sunstrider Isle. Mens Frank fortæller, spiller hans kollega Sean og løber lidt rundt i de hvid-gule-røde omgivelser, jeg fik at se da jeg besøgte Blizzard. I det hele taget ikke særligt spændende. Men så trykker Sean en kode ind i spillets debug-panel (der desværre vil være taget væk i det færdige spil) og vips, så står hans blodelver på Silvermoons gader. Silvermoon er blodelvernes hovedstad, i provinsen Eversong Woods helt oppe nord på. Trods sin nordlige beliggenhed og nærhed til det forfrosne Northrend og det forpestede Plaguelands, er Eversong et levende og smukt område, dog på en lidt foruroligende og forvreden måde. Vi går langs med gaderne blandt skyhøje bygninger. Frank fortæller, at Silvermoon er en anelse mindre end Stormwind, men vertikalt er den betydeligt større. Vi møder en samling af besøgende ambassadører fra Horden, der ser yderst forvildede ud i

den krystalhvide by, i sine massive rustninger. På gaderne patruljerer der også en slags robotter og nogle koste, der ligesom i Disneys gamle film Fantasia, fejrer af sig selv. Frank nævner, at auktionshuset i Silvermoon vil være delt op i flere forskellige, pladser for at undgå kødannelsen, der ofte forekommer i Orgrimmar og Ironforge. Så bliver det tid til at se nærmere på draenei og deres hjemområde. Til forskel for øvrige racer er draenei ret nye i Azeroth.

Efter at de blev fordrevet fra Draenor af orkerne, har de rejst rundt i et magisk rumskib - tro mig, det passer bedre ind i det oprindelige design i spillet, end jeg først troede - men grundet sabotage, styrter de ned på en hidtil ukendt ø, der ligger sydvest for Teldrassil. Din karriere som draenei begynder bogstaveligt talt med, at du kravler ud af rumskibets flugt-fartøj. Et stykke længere væk står der en gigantisk struktur hensynsløst





Racen er Draenei

Mange havde nok regnet med at Draenei-racen ville være grim, men den er den absolut ikke. Deres hjemby er Exodar, en hovedstad, der samtidig er et rumskib. Bag Dark Portal ligger bl.a. Hellfire Peninsula, hvor enorme krigsmaskiner tydeligt viser at der har, og stadig er, en massiv krig i gang. Dette område kaldes også blot The Blasted Lands.



mast ned i jorden, og dette, fortæller Frank, er bare en del af rumskibet. Hele handlingen for draenei handler til at starte med om, at de er styrtet ned og skal forsøge at samle sine kræfter og overleve i den fremmede verden. En snydekode senere og Sean står midt i Exodar, draeneis hovedstad og rumskib. Det er magnifikt på en måde, der ikke ligner noget andet i spillet. Man kan muligvis sige, at det minder lidt om en krydsning mellem arkitekturen i Halo og Star Wars, med meget rene lyse overflader, krystaller og lange korridorer. Alt i alt er det utrolig flot, og hvor meget jeg end kunne lide Silvermoon (for ikke at tale om Darnassus og Thunder Bluff), så har jeg allerede besluttet mig for, at Exodar skal blive mit nye hjemsted.

Til trods for tre nye startområder, ligger den største nyhed i Burning Crusade på den anden side af Dark Portal. Det nye kontinent er næsten lige så stort som en af de oprindelige, hvilket forøger det samlede

”EXODAR MINDER FAKTISK LIDT OM EN KRYDSNING MELLEM HALO OG STAR WARS”

verdenskort med en tredjedel. Sean tager os med til Hellfire Peninsula, det forbrændte område lige indenfor portalen, hvor smadrede krigsmaskiner vidner om den krig, der hærgede her mellem orker og mennesker for et lille stykke tid siden. Hellfire Peninsula er en neutral zone, hvor begge sider i lang tid har holdt til i en temmelig håbløs skyttegravs-krig. Der findes to byer her, hordens Thrallmar og alliancens Honor Hold, men det drejer sig mere om tilfældige okkupationer som Nethergarde Keep eller Hammerfall. Lidt senere, da jeg fik lov til at løbe lidt rundt på egen hånd, stødte jeg på forvredne orker fra Hellfire Citadel og underjordiske

orme, der ligner dem i Ahn'Qiraj. Hellfire Citadel, ligesom de tre andre store instances Coilfang Reservoir, Auchindoun og Tempest Keep, er inddelt i fire separate områder, lidt ligesom Scarlet Monastery og Dire Maul. Det er meningen, at man skal kunne udforske dem i bidder på få timer, i stedet for at skulle være bundet foran computeren hele aftenen. Hellfire citadel er underkastet krigsherren Korgath Bladefist, der med hjælp af den forslavede demon Magtheridon, forsøger at skabe endnu mægtigere orker. Coilfang Reservoir ligger under Zangar Marsh, et temmelig urørt område med enorme svampe, hvor Centurion Circle har bygget en base, hvorfra de forsøger at genskabe og redde Outlands natur. Men Lady Vashj og hendes nagaer dræner vandet fra sumpene, der skal bruges til hendes skumle bagtanker.

Auchindoun var et gammelt draeneitempel, der nu er indtaget af orker fra Shadow Council, der forsøgte at mane en dæmon frem. De mislykkes, men stol på at stedet stadig er farligt. I samme omgang lykkes det dem at sprænge hele området omkring templet, og draeneis forfædres ben er nu spredt rundt omkring hele krateret. Måske en anledning til et "saml tyve af vores forfædres ben ind"-quest, måske? Her finder vi også en helt ny race af fuglelignende humanoider med skarpe næb, som ifølge Blizzard bare er en ud af flere af de racer, der vil dukke op.

Tempest Keep hørte oprindeligt til naaru, den lysbaserede race, der gav draenei og paladin deres hellige kræfter, men da de dukkede op i Outlands, for at forsøge at redde verden, slog Kael'thas til og invaderede. Med hjælp af pladsens hellige og magiske kraft, har Kael'thas i sinde at genskabe blodelvernes hjemland. Det hele minder om Dire Maul, bare levende. Overalt er der gyldne træer, en del af dem levende. Man kan spørge sig, hvorfor blodelverne vil angribe sin leder Kael'thas, men hvis man tænker på, at han har allieret sig med Illidan og Vashj, så er han måske ikke noget godt forbillede længere. Den sidste raid-instance, der er

STRONGHOLD LEGENDS

Three Mighty Heroes, Three Deadly Armies.
Powerful Magic meets Brutal Steel.



26 missions over 3 unique campaigns all with advanced AI, give the best ever single player Stronghold experience.



100% more siege equipment and castle traps - werewolf launchers, stake hurlers, tunnel systems, dragon harpoons



Brand new 4-player multiplayer features, including a challenging skirmish mode Deathmatch and "King of the Hill"



www.strongholdlegends.com





værd at nævne, er selvfølgelig Black Temple, hvor den forræderiske forhenværende natteelver Illidan holder til for øjeblikket. Alle disse instances er fordelte mellem level 60 og 70, men for at forhindre folk i, bare at pløje sig igennem disse nogle gange og så gentage de højeste levels i uendelighed, vil det være muligt at vælge en sværere version af hver instance, der er tilpasset level 70. Således slipper vi for øde områder, hvor ingen nogensinde kommer hen, som Maraudon og Temple of Atal'Hakkar i udvidelsen.

På den anden side har Blizzard i øjeblikket ikke nogen planer om at opgradere de gamle instances på samme måde. Personligt synes jeg det ville være meget underholdende at slås mod VanCleave i en superstærk version, men det er nok bare mig. Korgath, Vashj, Kael'thas, Illidan, det er åbenlyst, at Burning Crusade er



De her drenge støder du på, hvis du besøger Coilfang Reservoir. Det er nemlig her Lady Vashj og hendes hær naga-soldater holder til. Du kan godt forberede dig på masser af Instances på højt hængende broer over ekstrem giftigt, grønt vand. Er du klar til dette?

med til Nagrand, en storslået vildmark med store steppeområder, der minder lidt om taurens hjemland. Her finder man Halaa, en by hvis tilhørsforhold kommer an på, hvem der kontrollerer zonen på et givent tidspunkt. Så jo flere der deltager i kampen, desto større chance er der for, at din side får lov til at besøge Halaa,

of Warcraft, men kun langs forudbestemte ruter. At kunne flyve rundt præcis, hvorhen man vil, er noget vi har længtes efter, men jeg håber virkelig, at beta-testerne fylder deres funktion - jo større frihed, desto større risiko for bugs. Og nej, paladins og warlocks får ikke deres ridedyr gratis denne gang! Der er endnu flere

"SEAN HOPPER OP PÅ SIN HANS HELT EGEN DRAGE OG VISER OS, HVORDAN DET FUNGERER, OG DET ER ALTSÅ MEGET LÆKKERT LAVET"

fyldt med kendte fra Warcrafts historie. Men spillet kredser ikke kun omkring de nye raid-instances og kæmpe super-bosser, selvom millioner af hardcore-spillere savler, bare ved tanken om nye udfordringer at snørkle sig igennem, aften efter aften. Også de andre zoner i Outlands har vigtige funktioner. Frank tager os

for at få nye opgaver og færdigheds-træning. I det enorme Nagrand kan det være en god idé at udnytte sine flyvende ridedyr, for at kunne angribe fjendens byer fra luften, eller bare for at komme rundt. Sean hopper op på sin drage og viser os, hvordan det fungerer, og det er meget lækkert lavet. OK, vi har før prøvet at flyve i World

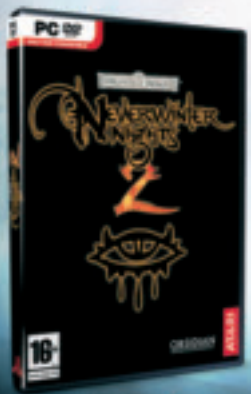
godter i vente for PVP-fanatikere. I arena-mode vil man kunne udfordre andre spillere, lidt ligesom i de nuværende battlegrounds, men i begrænsede kampe mellem enten to mod to, tre mod tre eller i grupper på fem stykker. Alle disse konkurrence-momenter får hver deres ranking, hvor den spiller eller den gruppe, der



The Burning Crusade er alt andet end en normal udvidelse. Tætpakket med spilbare racer, nye områder, masser af opgaver og helt nye skills, er det svært ikke at blive meget begejstret. På spørgsmålet om hvorvidt du stadig kan spille med, hvis du vælger ikke at investere i udvidelsen er svaret ja, men der vil være en masse ting som du så naturligvis ikke vil kunne - bl.a. at spille med Draenei-racen og besøge en del af områderne. Heldigvis får de spillere, der vælger ikke at opgradere deres univers stadig nye opdateringer, men er man en rigtig World of Warcraft-fan, så skal man naturligvis også have udvidelsen.



EVERYTHING YOU DO HAS A MEANING



www.nwn2.com



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS, IVT Games Production, Fund B Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.

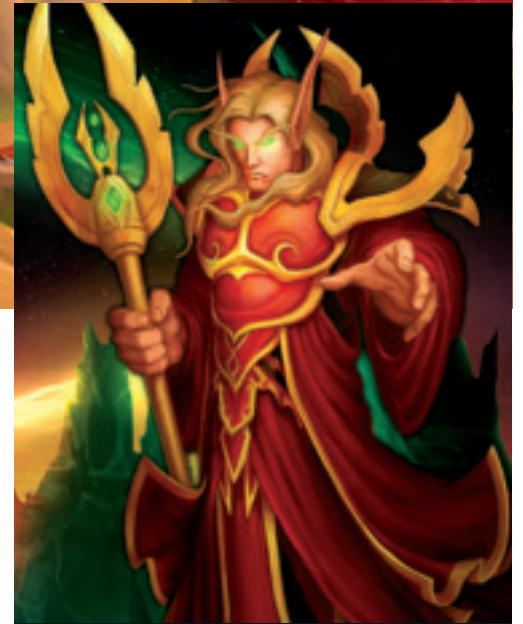


klarer sig bedst over hele sæsonen, vil modtage fantastiske præmier. Det vil også være muligt at kæmpe mod andre på ens egen side, så det bliver ikke kun horden mod alliancen hele tiden. Præcis som ved battlegrounds, startes disse kampe ved at tale med en person i hovedstæderne snarere end, at man skal gå hen til en bestemt plads. Det er endnu uklart, om det bliver muligt for andre at se kampen, men Blizzard har planer om en eller anden slags tilskuer-funktion.

Vi fik også mere at se af den nye færdighed, Jewel-crafting. Det er en velgennemtænkt færdighed, der er meget anvendelig, især for draenei, der får en naturlig bonus ved at have færdigheden. Med den kan man først og fremmest lave ædelstene med forskellige egenskaber, men også enkelte smykker og andet end juvel-handler kunne tænkes at handle med. Når jeg senere prøvede en færdig karakter, fandt jeg både knojern, en tiara og masser af forskellige ringe. Det er givet, at denne færdighed vil komme til at komplettere vores udstyrs-liste med noget, de traditionelle rustnings- og våbenfærdigheder, ikke har kunnet. Men vigtigst er ædelstenene. Alle objekter af høj kvalitet har et antal åbninger, hvor du kan sætte ædel-stene ind. Alt afhængig af disses egenskaber og kom-binationen af disse, får objektet så yderligere bonuser. Der findes også "meta-ædelstene", der påvirker andre sten, der er sat ind, og endelig har hver åbning en farve, der giver yderligere bonus, hvis du sætter en ædelsten ind af samme farve. Der vil således være en mængde af forskellige kombinationer, for virkelig at optimere sit udstyr, som man vil have det. Man skal dog regne med at eksisterende objekter bliver noget svagere, for at kompensere for dette. Jeg tør ikke

forestille mig, hvor mægtig en Thunderfury bliver med yderligere en masse bonuser. Efter demonstrationen, fik jeg lov til at spille lidt på egen hånd. Det var selvfølgelig draenei, der lokkede mest, så jeg hoppede direkte ind i verdenen. Draenei har også unikke færdigheder, som dels lader dem øge træfsikkerheden for alle inden for en gruppe, og dels en heler-egenskab som alle klasser kan bruge. En draenei-kriger kan altså hele sig selv ret godt hvert tredje minut, noget min stakkels natteelver-kriger godt kunne have brugt mange gange... Ja ja, nu skal vi ikke være misundelige. Det er værd at nævne fra starten af, at alt føles en tand flottere end tidligere. Blizzard snakkede om, at de nye modeller har omkring en fjerdedel flere polygoner, hvilket følgelig vil gøre det hele mere detaljeret, uden for den sags skyld at højne systemkravene unødvendigt meget. Der er også masser af andre nyheder. Med ti nye levels er der selvfølgelig helt nye opsætninger af talents og færdigheder, for at udfylde disse niveauer, men hver klasse får også fem helt nye færdigheder. Blandt andet vil magicians få sin eftertragtede usynlighed, og is-baserede magicians vil også kunne fremmane vand-elementarer, præcis som sine forgængere i de gamle Warcraft spil. Selvom de nye startområder kun modsvarer omkring level et til tyve, vil der findes nye missioner rundt omkring i verden, for at blodelver og draenei skal føle sig hjemme, og så slipper vi også for at udføre præcis de samme missioner igen gennem fyrrer lange levels.

Hvad sker der så, hvis man ikke køber udvidelsen? Er spillet så slut? Nej, Blizzard regner med at majoriteten vil opgradere til Burning Crusade. Historisk set har de haft en uovertruffen andel af spillere, der også køber ud-



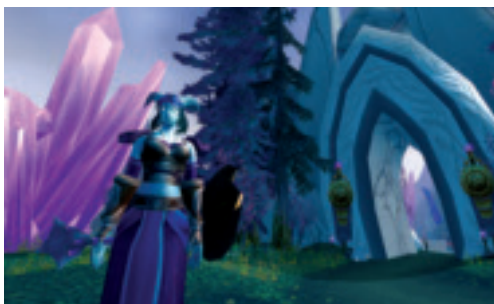
Nu en smule mere poleret

The Burning Crusade ser flottere ud end det nuværende spil. Ifølge Blizzard har alle de nye modeller en fjerdedel flere polygoner og det får det hele til at virke mere detaljeret. Heldigvis betyder det ikke at din maskine ikke kan følge med. Udvidelses-pakken vil nærmest ikke kræve flere kræfter af din Pc, hvilket betyder at du ikke skal ud og opgraderer igen.

videlserne. Men spillere med originalversionen vil også få nye missioner parallelt med Burning Crusade. Man kan selvfølgelig bruge ædelstene for at forbedre sine objekter, men selve færdigheden kan man ikke få, uden at købe udvidelsen. På samme måde kan man også møde blodelver og draenei, men ikke besøge deres hjemland, og derfor ej heller skabe sine egne karakterer af disse racer. Også de nye zoner, Caverns of Time og Karazhan vil være låste. Der vil derimod stadig findes masser af områder, der ikke er opdaget i verdenen, og selvom Frank ikke afslørede noget specifikt, så fortalte han, at der stadig findes pladser, der ikke vil blive afsløret, når udvidelsen kommer ud, og derefter vil begge versioner få nyt materiale med tiden.

Der er stadig en hel masse at fortælle, men det gemmer vi, til vi har fået lov til at spille lidt mere på egen hånd og udforske alt det nye. Burning Crusade ser ud til at blive helt magnifikt, og jeg er helt sikker på, at jeg vil fortsætte med at spille, også frem til næste udvidelse. Der er bare én lille hage: Blizzard satser på at frigive Burning Crusade i år, men hvis det ikke er færdigt og opfylder deres høje krav, vil det blive forsinket. Med 6,5 millioner betalende spillere og ingen sanktioner i sigte, er der jo heller ikke nogen grund til at påskynde det hele mere end højst nødvendigt. Uanset hvornår det frigives, udvidelse eller ej, har Burning Crusade helt klart muligheden for at blive årets spil.

_Mikael Sundberg



Forvent flere måneders intensivt spilleri, før du er bare i nærheden af at have prøvet alt det The Burning Crusade tilbyder. Hørligt!

AS DARKNESS FALLS,
YOUR DESTINY DRAWS NEAR

27TH OCTOBER 2006

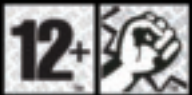
ONLINE GAMING WITH NO FEES*

PAN VISION OPLYSER NÆRMESTE
FORHANDLER PÅ TLF.: 70 23 73 23

GUILD WARS
NIGHTFALL

EU.GUILDWARS.COM

PC DVD
ROM



www.pegi.info

*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable internet fees.

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



NCsoft™



ARENANET™



GEARS OF WAR

Jordens hårdeste halse går op i mod undergrundens grimteste monstre

Format **Xbox 360** Udvikler **Epic Games** Genre **Action** Udgives **17. november**



Så gå dog i dækning!

Selvom actionniveauet i Gears of War er højt, så kommer du ikke langt ved at møve dig frem. Spillet er designet med henblik på at søge ly bag banernes mange møbler, ruiner og faldefærdige vægge.

Hverken udadtil eller indadtil er det til at se, at Epic Games er ved at lægge sidste hånd på et af de længe ventede spil til Xbox 360, nemlig Gears of War. Programmører, designere og hvad der ellers hører sig til, ser godt nok en smule trætte ud, men stressede? Slet ikke. Mike Capps, Epics præsident fortæller, at en stor amerikansk spillhjemmeside forleden kontaktede ham. "Vi har hørt, at I netop har hyret ansat nummer 150", siger Mike og griner. "Epic hyrer mindre hær," fortsætter han, mens han med hænderne udbreder overskriften. Med en arbejdsstyrke på så mange er det forståeligt, hvis folk ikke har mere travlt. Sandheden er dog en

ganske anden. Normalt har 20-25 mennesker været travlt beskæftiget med spillet, men her i den sidste fase er tallet vokset til omkring 50. "Indholdsmæssigt er spillet færdigt. Vi fjerner bugs nu. Listen er i øjeblikket på 300-400 af dem", siger han og ser pludselig træt ud.

Ved første øjekast ligner Gears of War et flot men ganske ordinært actionspil. Store insektagtige tingester kommer op fra jordens indre og store muskuløse mænd i skinnende rustninger skal banke føromtalt væsner tilbage, hvor de kommer fra. Redskabet, som skal bruges til denne røvfuld af dimensioner, er naturligvis en samling våben, der ville få Arnold Schwarzenegger til at tabe både tyve kilo og den østrigske accent af bar

misundelse. Gears of War er dog mere end bare at rende omkring med et våben i en Rambo-inspireret testosteronrus. "Gears handler om at gå i dækning", siger Cliff Bleszinski, spillets centrale bagmand, der af sig selv og hengivne fans bliver kaldt Cliffy B. Efter at have prøvet spillets multiplayerdel er det tydeligt, at Gears of War kræver taktisk tænkning, såvel som smag for vold af højeste kaliber.

Banen, der bliver demonstreret, hedder Terminal og er centreret sig omkring en togstation. De to hold starter på hver side af skinnerne, og målet er naturligvis at neutralisere hinanden. Efter bare et par minutter er kontrolsystemet velkendt og de store mænd, eller



Intet er helt sikkert

At søge ly er en stor del af spillet, men det er ingen garanti for din sikkerhed. Alt fra gamle, slidte sofaer til vægge og kasser, går i stykker som fjenden beskyder dem og du er derfor nødt til hele tiden at bevæge dig fra sted til sted.



Marcus og Dom er en del af C.O.G. (Coalition of Ordered Governments) Deres job er at slå The Locusts, en massiv hær af fremmede væsner, tilbage. Til dette har de et stort arsenal af våben, her i blandt et gevær med motorsav på og nogle effektive granater. Spillet begynder i fængslet, hvor Marcus får sin nye rustning udleveret og så skal vælge vejen ud.

Locusts, som monstrene hedder, kontrolleres uden problemer. Endvidere viser spillet hurtigt betydningen af at kunne skjule sig. Med et tryk på A kaster soldaterne sig mod nærmeste lodrette overflade. Herfra kan de kante sig rundt eller hoppe op og beskyde fjenderne. En eneste runde understreger vigtigheden af denne manøvre. Det hold jeg er sat på, bliver hurtigt udraderet af modstandere med overlegne våben og taktisk tænkning. Vi må se i øjnene, at vi skal ændre taktikken. Allerede næste runde går langt bedre, måske fordi vi får hjælp af

”Det hold jeg er sat på, bliver hurtigt udraderet af modstandere med overlegne våben og langt mere taktisk tænkning...”

en lille gruppe bandedesignere, der gerne vil vise sig for kollegaerne, der hjælper det andet hold. Hurtigt bliver det åbenlyst at teamwork er vigtigt. Eksempelvis er succes på Terminal ensbetydende med, at en eller to personer sørger for at holde fjenderne i skak ved skinnerne, mens to eller tre går under skinnerne for at angribe fjenden bagfra. Denne taktik bliver hurtigt populær, hvilket betyder, at mens et par personer beskyder hinanden ved skinnerne, udspiller der sig et

regulært blodbad under skinnerne, hvor hurtige reflekser, nerver af stål, taktik og et indgående kendskab til våbnene er alfa og omega.

Netop våbnene giver anledning til råb og latter. Standardvåbnet er et regulært maskingevær med en ekstra finesse; en motorsav monteret under munden. På afstand er våbnet et maskingevær og i nærkamp et fysisk tilfredsstillende effektfyrværkeri, der bader skærmen i blod. Cliffy påtager sig gerne ansvaret for netop det våben. ”Jeg har altid tænkt over, hvorfor man aldrig har set sådan et våben, så da jeg fik chancen for at bruge det, så gjorde jeg det.” Spillets fysikmotor tillader ligeledes, at våbnet fuldt ud kommer til sin ret. Modstandere falder bogstavelig talt fra hinanden efter mødet med motorsaven.

”Det får aldrig en chance i Tyskland”, bemærker en af mine medjournalister og henviser til Tysklands strenge regler for spilvold, der for nylig resulterede i, at zombiespillet Dead Rising praktisk talt blev umuligt at sælge. Volden stopper dog ikke ved motorsaven. Meget

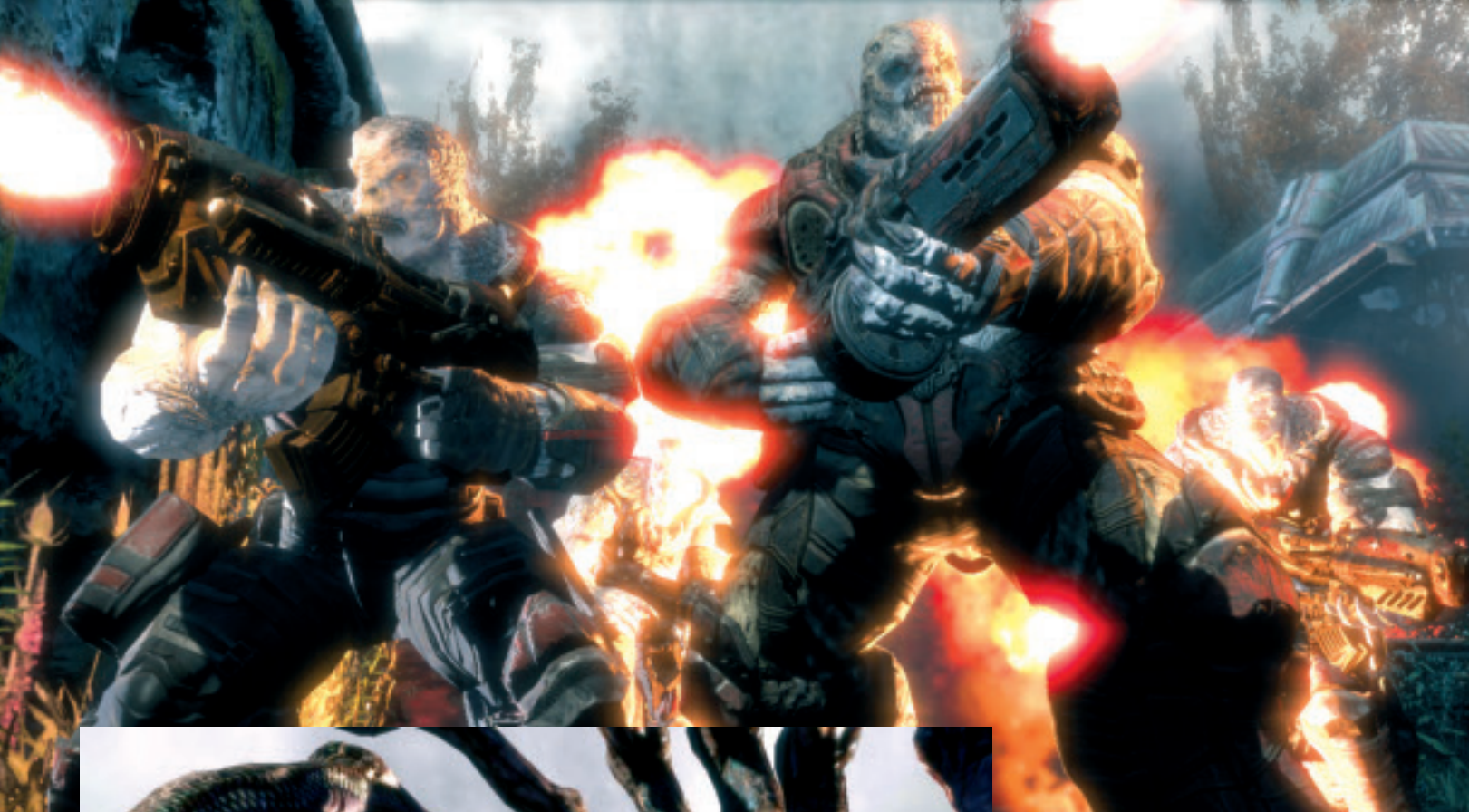


Cliff Bleszinski og Asmus

På sin tur til Epic Games, fik Asmus naturligvis hilst på Cliff Bleszinski eller Cliffy B. som han også kalder sig. Her står de to blodbrødre foran firmaets hovedkontor i Raleigh. Desværre melder historien intet om hvorfor Asmus ser så glad ud, men så vidt vi kan se fra billedet, så har Cliffy end hånd omme bag på ryggen af ham? Under besøget var Asmus også med en tur i byen, men dette vil vi undlade at vise frem. Det er i øvrigt Cliff Bleszinski til højre i billedet, nej... til højre.



Velovervejede kampe og velplacerede skud er en ting, men når du kommer tæt på spillets fjender, så går al taktik af flojten til fordel for et regulært blodbad. Motorsaven tændes, klingens møder fjendens panserede ydre og blodet sprøjter ud af din ærkefjende. Smukt, brutalt og enormt givende hele vejen.



Gears of War er andet og mere end blot skudduelle med spillets fjendtlige fodtropper. Fra tid til anden dukker de mere omfangsrige ledere frem og så står den på boss-kampe af den gammeldags slags. Cliffy er ikke bange for at indrømme, at han har fået meget af sin inspiration fra Capcoms mesterlige Resident Evil. Så forvent dig masser af store øjeblikke i stil med RE4's vandmonstre, kæmper og slibrige abnormaliteter. Ovenfor er en af dem.

tidligt i kampen bliver en bue med eksplosive pile introduceret. Denne efterlader ofret i mange stykker, et stykke isenkram, der naturligvis falder i god jord i blandt os tilstedeværende journalister. Dette våben dræber ofret øjeblikkeligt, hvilket måske vil pine dem, der foretrækker alternativet. I stedet for at lade våbnet gøre enden på modstanderens liv, kan man lade støvlerne tale. Når modstanderen eller én selv for den sags skyld, har taget for stor skade, synker man i knæ og skal

genoplives af en holdkammerat. I denne tilstand er man fuldkommen hjælpeløs og er åben for alle angreb. Her kommer det såkaldte curbstomp ind i billedet.

Manøvren går ud på, at man med fuld kraft lader sin hæl suse ned mod modstanderens hoved. De, der har set filmen American History X, kender uden tvivl til curbstompet, men selv uden at have set filmen, burde manøvens brutalitet fremstå tydeligt. Resultatet er et delikat sprøjt af kraniefragmenter, ledsaget af en herlig



Selv efter et besøg hos Epic Games, er man ikke meget klogere på historien. Udviklerholdet holder alle overraskelser ind til kroppen, og vil ikke hverken vise eller fortælle noget om, hvad Marcus og Dom kommer ud for. Hele oplevelsen skal være en stor overraskelse, nøjagtig som Bungies Halo 2.

knasende lyd. Generelt er spillet langt mere personligt og fysisk end andre spil i genren. "Jeg spillede Halo 2 online forleden, og midt i det hele blev jeg skudt af en sniper. Jeg blev naturligvis irriteret, for hvordan kan man beskytte sig imod det?", spørger Mike Capps. Det er i hvert fald en grund til Gears of Wars langt mere personlige udgave af kampe. Af samme grund har de fleste våben en unik nærkampsfunktion. Motorsaven er det mest åbenlyse og voldelige eksempel, men selv noget så simpelt som røggranaterne har en nærkampsfunktion.

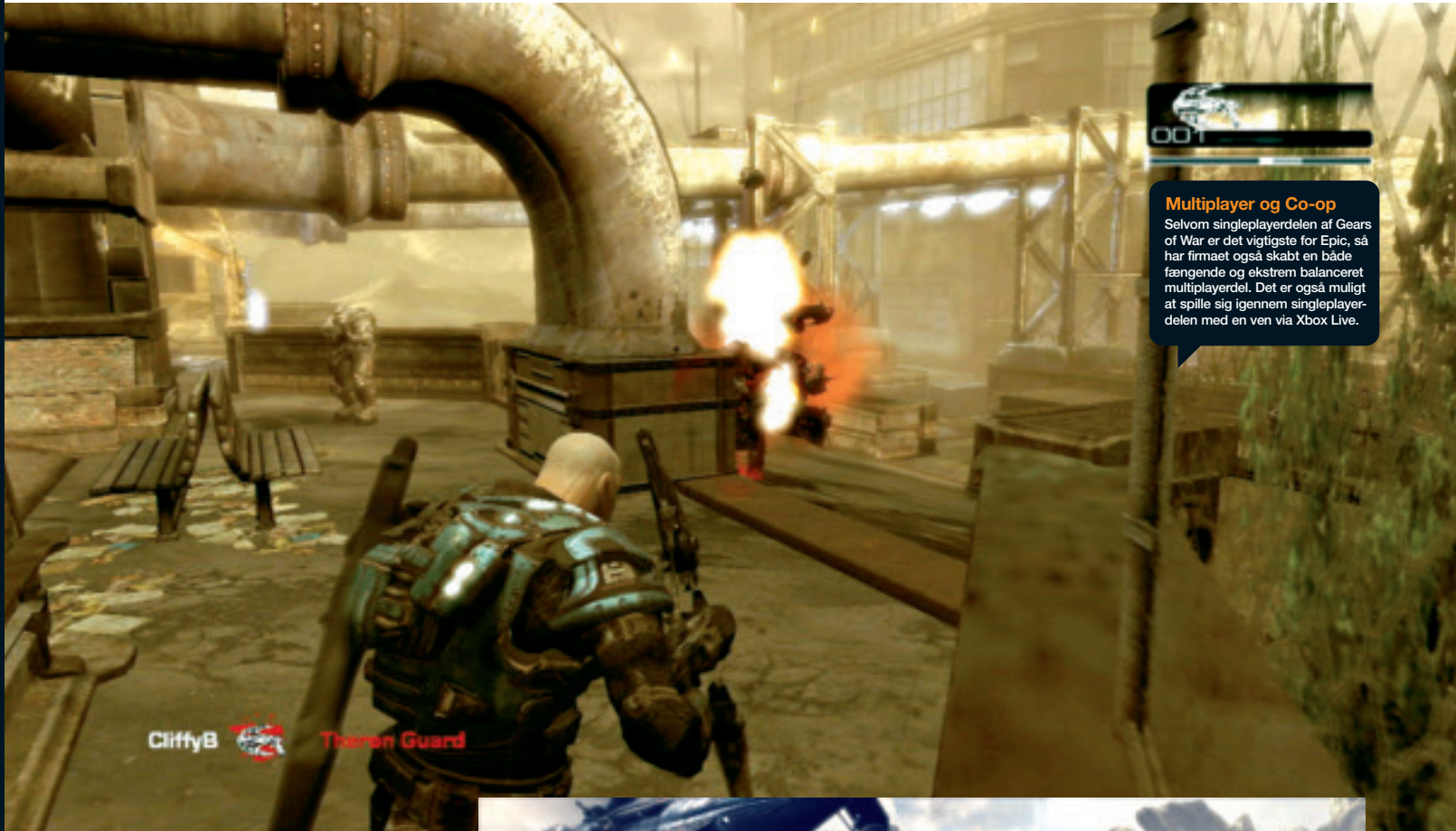
Cliffy fortæller: "Jeg kan huske, at jeg var den sidste tilbage på mit hold, overfor tre modstandere. Jeg blev så ramt fatalt. Mens jeg sad og gradvist kunne se skærmen blive rød, kom mine modstandere. I stedet for at

"Jeg kunne se skærmen blive rød. I stedet for at henrette mig, plantede de en røggranat i hovedet på mig og begyndte at danse"

henrette mig, plantede de en røggranat i hovedet på mig og begyndte at danse rundt om mig. Det var ekstremt pinligt, og jeg håbede bare de ville gøre det færdigt."

Spillet er ganske enkelt hårdt og brutalt. Et Jerry Bruckheimer-spil, for at bruge Cliffys egen formulering. Under singleplayer-sessionen bliver "tag dækning"-mantraet understreget. Rambo-mentaliteten holder ganske enkelt ikke, selvom den fjendtlige AI på nuværende tidspunkt tillader selvmorderiske løb. Af samme grund har jeg haft rig mulighed for at udsætte forskellige rasende Locust for motorsaven, et våben, der bestemt aldrig bliver kedeligt. Denne balance bliver dog konstant justeret, således at det i sidste ende skulle være umuligt at overleve uden at gå i dækning.

Den kunstige intelligens burde også få en overhaling, således at Locust ikke er så nemt at liste sig ind på, som de er nu, selvom det betyder færre drab med motorsaven. Hvor langt bliver Gears of War? Spillet vil dække 36 timer af hovedpersonen Marcus Fenix liv, men hvor mange spilteme er der rent faktisk? Dette er et spørgsmål, de adspurgte klart vrider sig under. "Det er jo svært at svare på", siger Cliffy. "Det afhænger



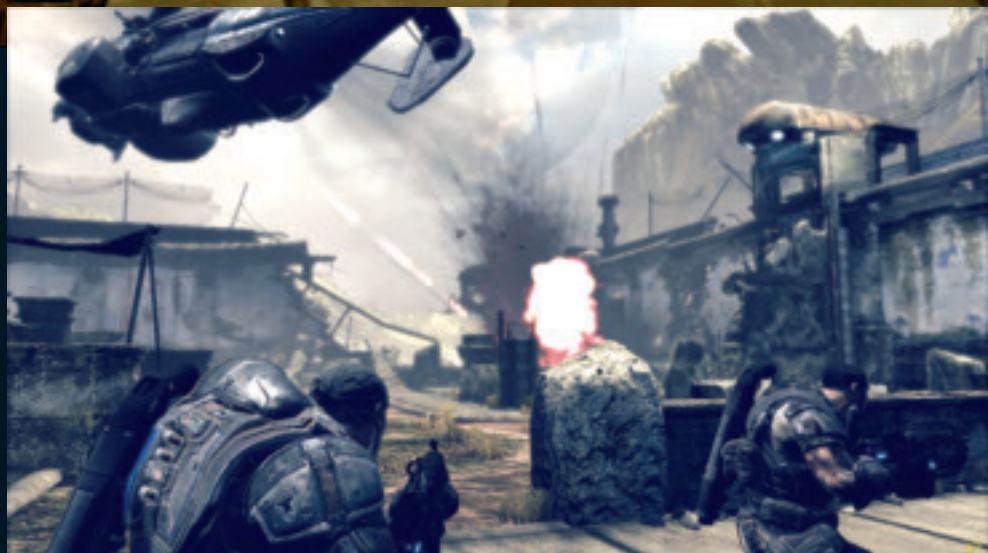
blandt andet af sværhedsgraden." Der vil være tre sværhedsgrader, der i skrivende stund er navngivet efter, hvordan designerne i Epic opfatter dem. Gears of Wars ekvivalent til Halos Legendary hedder eksempelvis Insane, en betegnelse der skulle være ganske sigende. "Desuden", fortsætter Cliffy, "afhænger det af spilleren. Hardcorespillere, der hurtigt vænner sig til at tage dækning, vil i sagens natur klare sig gennem spillet hurtigere end spillere, der ikke tager dækning. Det vil ikke være seks timer, det vil ikke være 40 timer. Det vil ligge et sted lige imellem. Jeg kan dog garantere, at det vil være \$60 dollars værd."

Spillets singleplayerdel begynder, da Marcus Fenix bliver sluppet ud af fængslet af organisationen C.O.G, der er det sidste menneskelige forsvar mod Locusts. Knap har Marcus fået iført sig den store rustning, før han og spilleren får et valg. Skal Marcus bevæge sig af en omvej, hvor der er mindre chance for at blive angrebet, eller skal han bevæge sig via den korte vej, der naturligvis er inficeret af Locust? Dette første valg dækker ganske enkelt over, om du vil have træning inden spillet rigtigt begynder, eller om man føler sig parat til at kæmpe fra første sekund. Mens den lette vej fortæller, hvordan man sigter, går i dækning og bruger våben, kaster den anden vej straks Marcus og hans kompagnoner ud i kamp mod et vældig antal Locust. Foruden at give spilleren mulighed for at træne eller ej,

"Knap har Marcus fået iført sig den store rustning, før han og spilleren får et valg. Skal det være den lette eller svære vej frem..."

skulle spillets forskellige valg appellere til alle. "Der skal både være noget for den hardcorespiller, der har gennemført Oblivion tre gange og for den afslappede spiller, der nyder afslappede seancer af Marble Blast."

På trods af at man tit er sammen med andre soldater, er der ingen direkte mulighed for at kontrollere dem. Hvad der virker som en mangel i disse tider, hvor kontrol over ens medsoldater er meget moderne, er faktisk en velovervejet beslutning. "For sådan et system



Forskellige sværhedsgrader

Der er naturligvis forskellige sværhedsgrader i Gears of War. Ifølge Cliffy så er spillets Insane-indstilling, den samme som Halos Legendary og bør kun vælges af de fans, der virkelig er interesseret i at blive trynet igen og igen. Hvor langt spillet er, kunne han ikke svare på, men han var ret sikker på at det hverken var fem eller 40 timer langt. Vi forventer os et spil i omegnen af 10-14 timer, alt efter sværhedsgrad og erfaringer med genre. Dernæst er der naturligvis spillets store multiplayerdel og endda chancen for, at gå gennem hele eventyret en gang til, denne gang med en ven, der så overtager styringen af Don, Marcus gode ven og sekundant. Dette gøres over Xbox Live og Cliffy lover, at spillet har masser af overraskelser i posen til dem, der virkelig tager sig tid og spiller det igennem. Al kommunikation sker naturligvis via dit headset.

UNREAL 3-MOTOREN



Soft shadows

Unreal 3-motoren bliver brugt af mange udviklere verden over, her i blandt Silicon Knights, Bioware og Midway, men det er nok stadig opfinderen selv, nemlig Epic Games, der kan få værktøjet til at vise sig fra den bedste side. Ovenfor er et tidligt eksempel på motorens evne til at lave de såkaldte Soft Shadows. Værktøjet kan også lave den såkaldte Self Shadowing.



Imponerende fysik

Ud over motorens grafiske kvaliteter, så indeholder den også en velfungerende fysik, der gør at kropper, materialer og skade påført disse, opfører sig som de ville i virkeligheden. I Gears of War betyder det at borde kan vælter, cementpiller sønderskydes og fjender sendes ud over f.eks. balkoner. Desuden er det muligt at skyde alle lyskilder omkring dig i stykker.



HDR Lightning

Motoren benytter sig også af HDR Lightning eller High Dynamic Range-color som effekten også hedder. Dette blev også indført i den nye episode af Half-Life 2 og giver overflader et skønt, blødt lys, der nærmest virker som små skyer af vat. I Gears of War bruges det på imponerende vis til at skabe en kontrast mellem inden- og udendørs-miljøerne. Her er et ældre billede fra spillet.



Som du kommer længere og længere ind i Gears of War, bliver fjenderne også større og mere aggressive. De begynder også i højere grad at samarbejde om at få dig ned med nakken, hvilket betyder at de vil forsøge at lokke dig i baghold eller få dig fanget bag en skrøbelig væg. Al'en fejler ikke noget.

skal virke, må dine holdkammerater være dumme," siger Cliffy. "De er ikke toptrænede elitesoldater, de er bare robotter, der følger dine ordrer. Derfor skal spilleren hele tiden babysitte dem. I Gears har vi i stedet et system, hvor spilleren definerer, hvordan Al'en opfører sig. De kan enten være ekstrem aggressive, hvilket kaster dem ind i alle ildkampe, eller de kan være mere forsigtige." Med forventningerne til Gears of War, ville det være forståeligt, hvis Epic var nervøse.

Hvordan forholder Cliffy sig eksempelvis til sammenligningen mellem Halo og Gears of War? "Det er begge gode spil, men vidt forskellige. Halo er Tom Cruise, mens Gears of War er Brad Pitt. Halo har disse her lilla fjender og grønne helte. Gears er som en cementbil. Gears er knottent og vrissent."

Afslutningsvis kan man spørge sig selv om, hvad Cliffy er mest stolt over. Er det, at han står bag et af de mest ventede spil til Xbox 360? Eller er det det høje tekniske niveau, Gears of War ligger for dagen? "Hvad jeg er mest stolt af?", siger Cliffy og tænker sig om. "Ud over motorsaven på geværet? Og curbstompet? Det må være... For år tilbage var der en reklame til Superbowl, der hed The Office Linebacker med fodboldspilleren Terry Tate. Den handlede om en fodboldspiller, der

tackledede forskellige mennesker på et kontor. Jeg tænkte, at det kunne være sejt at gå i krig sammen med ham, så jeg kontaktede ham. Han lægger stemme til en af karaktererne i Gears, og han var en drøm at arbejde med. Man gav ham en enkelt replik og straks improviserede han vildt. "Wooo, they got us pinpointed, bitch!" Der var en gang, hvor han skulle sige noget i stil med 'som at slå vand af en gås', og han gik amok med "Wooo, look at them little duckies. Look at them going qwak qwak." Det giver lidt komik i et ellers meget mørkt spil. Det hele handler om menneskehedens sidste chance for overlevelse, og denne her fyr får det til at lyde som en paintballkamp. Det er vi stolte af."

Det er svært at være negativ efter mødet med Gears of War og de hårdtarbejdende Epic-medarbejdere. Entusiasmen ligger på absolut højeste niveau, på trods af kun at have prøvet en fem ottendedele af de to første baner og et par timer af multiplayerdelen. Det emmer af velsmurthed og masser af action.

Spilmeknikken er på plads og underholdningsværdien sikret. Tilbage er der kun at vente til november, hvor spillet skal vise om det lever op til hypen og forventningerne.

_Asmus Neergaard





**WHICH SIDE ARE YOU
FIGHTING FOR?**



WWW.SPLINTERCELL.COM

18+
TM

www.pegi.info



PlayStation.2



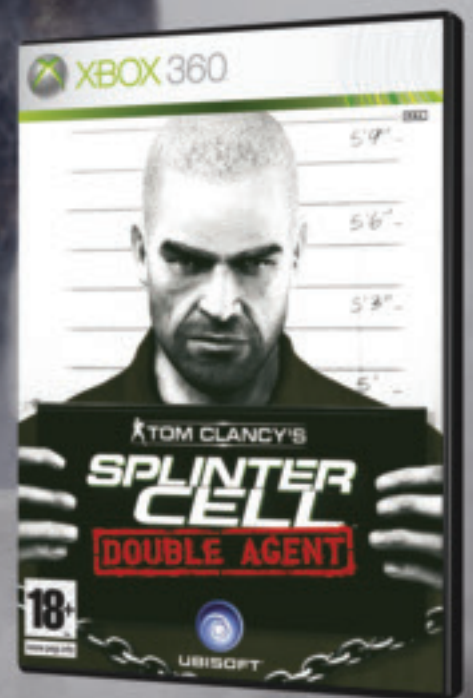
UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Splinter Cell, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ® and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT



Coming October

KRIG!

DAVID FUKAMACHI REGNFORS TOG MORGENFLYET TIL SAN FRANCISCO FOR AT TESTE ET AF DE HOTTESTE SPIL TIL PLAYSTATION 3...

RESISTANCE: FALL OF MAN

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **INSOMNIAC GAMES**
Udgiver **SONY** Genre **ACTION**

Da Insomniacs vicedirektør Ted Price indleder sin velsmurte præsentationstale, befinder den lille del af min hjerne, der rent faktisk overlevede de tretten timers flyvetur til Los Angeles, sig stadig i hotelsengen. Hverken dette eller de hollændere, der er i gang med at filme en PlayStation 3-håndkontrol, synes at forstyrre ham nævneværdigt i hans udlægning om, hvorfor netop Resistance: Fall of Man er så fantastisk. Med titler som Spyro the Dragon og Ratchet & Clank på meritlisten, og et nært samarbejde med Sony bag sig, har Insomniac både potentiale og forventninger på sig, om at leverer noget stort. At man desuden skrotter sit indrepeterede paradenummer børnevenlige plattformspil til fordel for det nye, oprøvede dystopiske førstepersons skydespil, gør ikke forventningerne mindre. Selve handlingen kredser omkring en vis Ranger Sergent Nathan Hale under fire dage i et alternativt England anno 1951. Alternativt på den måde, at Insomniac har omskrevet verdenshistorien;

fjernet Anden Verdenskrig og erstattet den med en invasion fra rummet. Det er den meget usympatiske race Chimera, der helt pludseligt er dukket op og har lagt Rusland og Europa under sig. Når England så bliver invaderet rykker storebror USA ind for at give rumvæserne en omgang. Desværre er de amerikanske tropper helt uforberede og bliver mere eller mindre slagtede, så snart de sætter deres fødder på engelsk jord. Nathan er en af de få overlevende, der nu må samarbejde med resterne af den engelske forsvarsmagt i den mere og mere håbløse kamp mod Chimera. Efter hvad mit jetlaggede hoved opfatter som en lille evighed, er såvel baggrundssnakkeriet som spørgetimen - med de tyske spillejournalisters obligatoriske "Haow mææni polligåns vill zere bii in ze gæim?" - ovre, og jeg får endelig lov til at sætte mig ind i selve spillet. Det hele starter med et mislykket landingsforsøg. Jeg bliver tvunget til at hoppe ud af helikopteren, ned på gaden, og når lige at få hjelmen på plads, inden Chimera-soldaterne er over os og



FAKTA

ET GENRESKIFT

Springet fra spil som Spyro the Dragon og Ratchet & Clank til Resistance: Fall of Man kan syntes stort, men holdet begyndte faktisk deres karriere med netop et FPS-spil. Dette spil hed Disruptor og blev lanceret i 1996 til PlayStation. Det fik i øvrigt meget forskellige anmeldelser.

der udbryder kaos. Spillet når at oplyse mig om, at jeg skal trykke R1 for at skyde, men af frygt for at ramme mine egne kammerater, tør jeg ikke at trykke på aftrækkeren og gemmer mig i stedet bag en nedfalden skorsten. Når det volymetriske støv har lagt sig nogle øjeblikke senere, kigger jeg op og indser at kampen er ovre. Jeg er den eneste overlevende. Efter denne chokerende indledning, tager jeg mine første vaklende trin og ser mig omkring i omgivelserne. Og jeg bliver målløs. Insomniacs egenudviklede motor skovler ligefrem rundt med så store mængder af fjender, kugler og andre partikel-lækkerier, at jeg for et øjeblik finder mig selv undrende det samme som den tyske journalist. De krigshærgede engelske småbygader skildres med en sjælden skarphed og detaljerighed, samtidig med at det flyver, sprænges og brænder i princippet overalt. En del teksturer har en opløsning, der er lige i underkanten, men som helhed overgår Resistance første-generationstitlerne til Xbox 360 stort. Desuden flyder spillet som smør, til trods for betakodens ufær-



MØD EN CHIMERA

Spillets fjender er de såkaldte Chimera, der angriber jorden og tager jordens befolkning som gidsler og nye soldater. Du er en af de sidste der kan stoppe denne invasion.

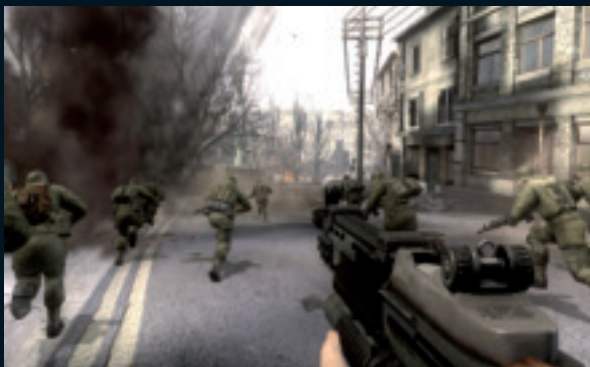
HERO MOMENTS

Fra tid til anden dukker der nogle såkaldte Hero Moments op. Disse er ikke scriptede, men kan begynde når som helst. Nedenfor er et eksempel på et øjeblik der ikke gik godt.



JEG RAMMER DIG

Kollisionen i Resistance er så nøjagtig, er det rent faktisk muligt at skyde de individuelle slanger på en Chimeras køler (den der sidder på ryggen) af. Dette er dog droppet i multiplayerdelen, hvor det ifølge Insomniacs designere blev lidt for irriterende hele tiden at løbe rundt med en blinkende, rød skærm.



DET RENE KAOS

Insomniac Games har brugt meget tid på at skabe en episk følelse og et massivt kaos. Det episke følelse kunne vi ikke rigtig finde da vi testede spillet, men kaos er der absolut rigeligt af. På billedet ovenfor løber vi gennem en by i ruiner, der er under konstant granatbeskydning, hvilket gør hvert sekund til en stor forvirring.

dige stand. Med hjælp fra de kontrolforklaringer der kommer op på skærmen, sætter jeg nemt nogle kugler i min første Chimera-soldat, mens en kombination af granat og en til formålet godt placeret bil sørger for den anden soldat. Efter et stykke tid når jeg til et vejkryds, hvor flere yankee-venner følger trop. De når dog ikke en-

var fuldstændig overrendt af aggressive Chimeras, og her gjaldt det om at avancere langsomt og taktisk gøre brug af forskellige værn, hvis man overhovedet skulle have en chance. Her havde Nathan også fået fat i nogle rumvåben, der åbnede op for et mere kreativt spilleri. Jeg lod Bullz Eye-geværets målsøgende kugler gøre det

MANDEN VED SIDEN AF MIG KONSTATERER LAKONISK, AT VI NOK IKKE SKAL REGNE MED LUFTSTØTTE I VORES FREMFÆRD

gang at fire sig ned fra helikopteren, for artilleriild ryster skærmen og forvandler størstedelen af mine nye venner til forhenværende venner. Med rystende ben og tinnitusplagede ører kommer jeg på fødderne igen. Manden ved siden af mig konstaterer lakonisk, at vi nok ikke skal regne med alt for meget luftstøtte i vores fremfærd, og så sætter vi kurs ned af gaden på jagt efter værn. Ligheder med spil som Call of Duty og Medal of Honor er nærliggende. I særdeleshed har den hårdt scriptede indledning på de engelske gader meget til fælles med sine mere historisk korrekte fætre, uanset hvor meget Ted Price gerne vil hævde det modsatte. Rent spillemekanisk er der jo ikke nogen større forskel på en gråklædt, surmulende tysker, der lurar bag en brændende bil og et gråblegt rumvæsen med edderkoppeøjne. Der var dog sekvenser, der fremviste en mere åben struktur. En rundkørsel i Manchester

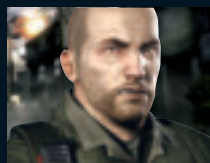
grove arbejde, mens jeg selv gemte mig bag en betonblok. En fej og effektiv taktik, der dog hurtigt kom af dage, da jeg fik en Hedgehog-granat kastet i skodet på mig med en umiddelbar og samperformeret død til følge. Selvom sværhedsgraden her lå i fjendens talmæssige overtag snarere end deres avancerede intelligens, bliver spilleren tvunget til at agere taktisk, samt udnytte arsenal og omgivelser på bedste mulige vis. På en anden bane gjaldt det om at balancere på smalle gangbroer højt oppe i luften og øve sig i præcisionsskydning på kanontårne, samtidig med at dine venner sloges nede på jorden. En tredje udspillede sig i en fabrikk, hvor man konserverer fisk, der er overtaget af Chimera og ombygget til deres lumske formål (masseproduktion af surstrømning, måske?), og her var lighederne med Black åbenbare. Når dagen begyndte at lakke mod sin ende, havde jeg nået at prøve både



STORE VIDDER Miljøerne du spiller i imponerer med deres størrelse og detaljegråd. Der er altid masser af folk på gaden og horisonten kan skimtes så langt øjet rækker. Ekstrem lækkert.



ARG! Bortset fra rumvæsnerne med de store tænder, så kunne dette billede ligeså godt komme fra Brothers in Arms. Men sig det ikke til Ted Price, så bliver han sur.



FAKTA
HEMMEGHEDE

Udover at være hård, helte-agtig og en ægte leder, så rummer Nathan også to store hemmeligheder. Allerede i indledningen får vi fortalt at han er smittet med Chimera-viruset, men også at det ikke rigtig bider på ham. Insomniac mener at Hale er mindst et lige så stort mysterium som væsnerne fra rummet. Og det siger faktisk ikke så lidt endda. Uhhh, hemmeligheder...

single player, co-op og multiplayer valgmulighederne. Hovedet føltes godt tungt, og min ihærdige indtagelse af Diet Coke for at holde mig vågen og frisk, har resulteret i en tyk, sød og klæbrig hinde på tænderne. Når vi så jages

“BraahahahahabaaaaAhmm!!!!”, mere legetøjspistol end dødsmaskine. Der skal også arbejdes mere på fjendernes dødsanimationer, som til trods for både ragdoll og andet tekniktjavs, så ret intetsigende og kedelige ud.

PARALLELLEN TIL MEDAL OF HONOR LIGGER ALTSÅ LIGE FOR

ombord på den aircondition-stinkende bus for transport tilbage til hotellet, skynder jeg mig at opsummere dagens indtryk, før søvnen tager over. I det store hele er de positive, selvom jeg virkelig efterlyser mere gods i våbnene. Rent spilleteknisk er de dejligt udformede, med masser af sjove funktioner, men der er ikke rigtig nogen tyngde i dem.

De er ligesom mere “pjout! pjout!” end

Ligeså stiller jeg mig undrende overfor den måde, man har valgt at håndtere omgivelserne på, og hvordan de påvirkes af våbenild. En del af tingene er klokkerene, som den detaljerede måde vinduer går i stykker på, således at man kan skyde enkelte skår væk, eller den måde en betonblok langsomt splintres og giver efter ved intensiv beskydning. Men så lige pludselig finder man en helt uforgængelig bunke af



VÅBENHANDEL

Præcis som i Ratchet & Clank-serien, handler Resistance om våben. Her er målsøgende våben, vægpenetrerende våben, våben der skyder miner af, raketter og granater.

MASSER AF ACTION

Der mangler ikke action i Resistance: Fall of Man, der sjældent lader dig slippe af mere end et par sekunder. Her bliver vi angrebet af en ny gruppe meget hidtige Chimeras.

sandsække, der ikke lader sig forstyrres af hverken laserskud eller granater. Da jeg konfronterede Ted Price med min sandsæksoplevelse, blev han nærmest fornærmet og begyndte at ævle om, at det ikke var spilleteknisk muligt at designe et helt forgængeligt miljø. OK, jeg forlanger heller

MEN SÅ PLUDSELIG FINDER MAN EN HELT UFORGÆNGELIG BUNKE SANDSÆKKE, DER IKKE GÅR I STYKKER

ikke, at hver eneste forstenede sten skal være pulveriserbar, men kom nu. Se på Black, et udmærket eksempel på, hvordan et spil til trods for begrænset hardwarekraft, kan formidle en illusion af et dynamisk og forgængeligt miljø, der er lige i øjet. Her vil jeg mene, at Insomniac har en del at arbejde med, og jeg håber virkelig, at Price tager sine usårlige sandsække til efterretning. Det sidste jeg når at tænke på er, at Resistance: Fall of Man låner alt for meget af sine konkurrenter til, at det kan revolutionere genren. Men selvom det hverken bliver til et nyt Halo eller Half-Life, har Insomniac tilstrækkelig med erfaring og kompetence til, at det hele ikke ender med en overhyped maveplasker à la Perfect Dark Zero. Med et solidt singleplayer mode spækket med sprællende, glad våbendesign, spændende storyelementer og en omfattende multiplayer-del, ser Sony alligevel ud til at have en rigtig hardwarebasker mellem hænderne.

David Fukamachi Regnfors



ER DU BANGE FOR MØRKET? Udover de meget hæsblesende øjeblikke som spillet byder på, er der også blevet plads til baner i et lavere tempo, hvor der er mørkt. Lidt hen ad F.E.A.R. om du vil.



DET BEDSTE VÅBEN Insomniacs våbendesigner Nathaniel Fouts afslørede overfor Gamereactor, at bazookaen er hans yndlingsvåben. Vi kan absolut godt forstå ham. Dette billede er i øvrigt fra multiplayerdelen.



CO-OP! Co-op kan spilles via en del skærm på alle spillets baner. Det ændrer dog hverken historien eller tempoet. Desværre kan denne feature ikke spilles f.eks. online, hvilket faktisk er en smule skuffende. Det kan lade sig gøre i bl.a. Epics kommende Gears of War.

JOWOOD PRODUCTIONS
PRESENTS
A PIRANHA BYTES GAME

GOthic

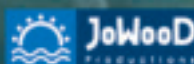
3



October 13, 2006

www.jowood.com

www.gothic3.com



© 2006 by Pluto 13 GmbH. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-6708 Wolfersdorf, Austria.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.



18+
www.pegi.info

PC
D V-ROM
SOFTWARE

Games for Windows

Play to win with
Intel
Core 2

Command and Win with Intel Technology!

The way it's Meant to be Played
NVIDIA

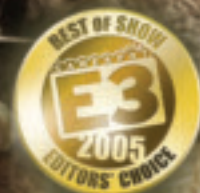
Relic

THQ

© 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.

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

IN STORES AUTUMN 2006



COMPANY^{of} HEROES

or
intel
or

Anmeldelser

Splinter Cell Double Agent

I skyggerne lurer Sam Fisher endnu engang, men han gemmer på en hemmelighed...



Kinshasa venter Sam

Efter at have øvet dig på en tanker i russisk farvand, have indtaget en luksusliner og været et smut forbi Island, ender du i Kinshasa på spillets nok flotteste mission. Her afvikles alle de plottrejninger som har hobet sig op gennem historien.

Information

Platform PC/PS2/X360

Udvikler Ubisoft

Udgiver Ubisoft

Genre Action/Stealth

Udgives 27. oktober

Antal spillere 1-6

Anb. Alder 18 år

Testet version X360, PAL

Plus Velfungerende kontrol. Imponerende teknisk side. God grafik. Nye ideer.

Minus Til tider irriterende kamera. En smule for kort.

Succes er en udviklers største akilleshæl. Så snart et spil ender på toppen af en slagsliste, så findes de silkebløde handsker frem. PR-folkene kravler langs panelerne og slipsedrengene holder møder: Nu skal succesen gentages året efter. Der laves nærmest ikke krusninger på overfladen, og den ventede toer, der naturligvis ligner etteren, blot med helt nyt baggrundstapet, går rent ind. Det samme gør treeren, men ikke uden en smule knirken i de gamle gulvbrædder, og det er omtrent på dette tidspunkt, anmelderne verden over er tæt på at give op. Vi kan ane fireren i horisonten og vi ved, at vi stort set skal finde på nye måder at fortælle den samme gamle historie på.

Reelt kunne Ubisoft have nøjes med at sende den supertrænede agent til en række nye steder, smidt et par nye

Så skal du spille multiplayer

I multiplayer fortsætter Ubisoft Milan med at skabe nye muligheder og ideer. Jeg har aldrig rigtig fået spillet multiplayerdelen i hverken Pandora Tomorrow eller Chaos Theory, ud over det jeg skulle, for at kunne anmelde det. Så når det handler om specifikke ændringer, så kan jeg ikke rigtig kommentere det, men lækker det er i hvert fald. Der er masser af gode timer i vente.

skygger og våben ned i gryden og så ellers rørt om – men Double Agent er alt andet end en genfortælling. Det er en tiltrængt evolution.

Det er fra starten en langt mere voksen og vedkommende historie, der udspiller sig i Double Agent, og ikke mindst en, hvor der ikke hver femte minut introduceres slyngelstater, bananrepublikker, gale videnskabs-mænd og generaler med storhedsvanvid. Reelt foregår det hele mellem NSA, der forsøger at presse Sam til at hive så mange informationer ud af John Brown's Army som muligt, og Fishers egen interne kamp for ikke at blive opdaget i terroristredten. Noget der fører til nogle af de mest nervepirrende opgaver nogensinde i Splinter Cell sammenhænge, og kræver at du nogle gange sluger din etik og moral råt. Missionerne spænder endnu engang over diverse lokaliteter, fra Shanghai til en enorm tanker i russisk farvand over luksuslineren Cozumel og til Kinshasa. Mellem disse missioner holder du til i JBA-terroristernes base i New York, og det er faktisk her spillets mest uforglemmelige missioner foregår. Fra ubemærket at skulle hacke dig ind i deres server og til pludselig, at skulle



Missionerne på JBA's base er blandt de bedste og mest nervepirrende. Her er vi på vej op på

skyde en vildfaren journalist, er der langt, men Sam er nødt til at gøre det hele og lidt til.

To pirrelige metre holder nemlig øje med alt. Skyd en statsagent på en mission og NSA mister langsomt troen på dig. Lad være og terroristerne begynder at ane, at der er noget galt. Hele vejen gennem Double Agent, sidder nerverne ude på camouflagetøjet, og hvis et af metrene når bunden, så er mission ovre. At serien samtidig giver dig muligheden

Et andet syn

Double Agent er et rigtig godt spil. Med masser af fokus på stealth og nu også action, er der langt mere at tage sig til. Grafikken er iøvrigt også lækker og de nye udendørs miljøer ved højlys dag er fremragende. 9/10

Steen Marquard



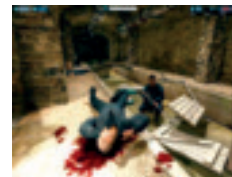


Karakterer fra GR #73

GTR 2 PC / Atari	9/10
FIFA 07 Multi / EA	8/10
Just Cause PC/Xbox360/PS2 / Eidos	8/10
SW: Forces of Corruption PC / Lucas Arts	7/10
Lego Star Wars II PC/Xbox360/PS2 / Lucas Arts	7/10



Test Drive Unlimited Xbox 360 / Atari	7/10
Ultimate Ghosts 'n Goblins PSP / Capcom	7/10
Ape Academy 2 PSP / Sony	6/10
Infected PSP / THQ	5/10
Ninety-Nine Nights Xbox 360 / Microsoft	4/10



El Matador PC / Atari	5/10
Rumble Roses XX Xbox 360 / Konami	4/10
X-Men: The Official Game PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Activision	4/10
Rampage: Total Destruction GC, PS2 / Midway	4/10
Desperados 2 PC / Atari	3/10



på taget for at sætte en NSA-aflytning på deres antenne.

for helt at droppe visse mål på missionerne, gør hele Splinter Cell-konceptet mere elastisk og givende. Slutningen er i øvrigt præget af dine valg gennem spillet, så der er endda et incitament til at spille det igennem anden gang.

At spillet rent visuelt er pragtfuldt, er ved at være hverdagskost. Splinter Cell startede sine dage på Xbox med utallige lyskilder og en uhorrt høj detaljegråd, og det fortsætter den med på

Xbox 360, der har dejligt mange muskler at lege med. Et enkelt loftlys gennem en ven-tilator eller et smukt fyrværkeri over Shanghai, er bare noget af det, Double Agent byder på. Og Fisher har altid et nyt klædeskab at trække i. Fra neopræn-dragten til den falmede, grønne t-shirt og tilhørende solbriller.

Problemerne med Double Agent er få og langt imellem. Spillet lider en smule af det kedelige tekniske tearing, der reelt betyder, at skærmen nogle gange ser ud som om den rives over på midten. Værst er dog kameraet, og selvom Ubisoft i den grad har givet dig mere plads til at guide det rundt på, så kan du havne i situationer, hvor det er helt umuligt, at se en vagt eller bare få et ordentlig overblik over et sted.

Splinter Cell: Double Agent er et vovestykke, der er lykkes. Væk er den evige leg med skygger og lys, væk er også tit Sams ikoniske, grønne natsynsbriller og væk er den tunge, snigende agent-action. Livet som dobbeltagent er nu risikofyldt, til tider hæsblæsende og altid overraskende, og det klæder en serie, der fortjener at blive rusket op i, hver gang der udkommer et nyt kapitel. Sam Fisher er som født på ny.

._Thomas Tanggaard

9/10

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 8 Nervepirrende og anderledes stealth-spil

Power Stone Collection

Capcoms klassiker presses ned i lommeformat

Platform PSP Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Fighting Udgives 13. oktober
Antal spillere 1-4 Testet version Europa Anb. Alder 12 år

Hvad er det største barslagsmål, du nogensinde har set, deltaget i eller hørt om? Var det dengang episoden kom på forsiden af landets aviser, eller var det dengang, du for et øjeblik troede, du var med i en Hollywood actionfilm? Her snakker jeg altså ikke om dengang to fremmede fyre diskuterede lidt højlydt, indtil deres venner kom og skilte dem ad. Nej, jeg snakker om dengang karatespark, borde, stole og alt andet interier fløj gennem rummet i en sådan grad, at ikke engang Terence Hill og Bud Spencer kunne have koreograferet det. Power Stone-serien er netop det barslagsmål: Så stort, overdrevet og overvældende, at du ikke kan vente med at fortælle vennerne om det.

Power Stone Collection indeholder begge spil, sammen med lidt tilføjelser, men det er dog stort set præcis det samme, som blev udgivet på Dreamcast. Det særlige ved Power Stone er dets kampsystem. Det umiddelbare førstehåndsbild jeg fik, var at det var meget overfladisk, da der ikke er nogen muligheder for at blokere eller udføre modangreb, når din modstander har fat i dig. Dybden i kampsystemet ligger nemlig i at bruge miljøet omkring dig og ved at opsamle alle de ting, der ligger og flyder, og derefter bruge dem til at uddele tæv til alle i arenaen. Da jeg først fik vænnet mig til det, så savnede jeg slet ikke et kampsystem á la det, som bl.a. Dead Or Alive-serien har vænnet mine fingre til gennem de sidste mange år. Jeg fandt stor fornøjelse i at sende vaser og sarkofager flyvende gennem luften det ene øjeblik, blot for i næste sekund, at samle en bazooka op og bruge den til at totalsmadre alt.

Grafikken adskiller sig ikke milevidt fra da Power Stone-spillene første gang

ramte hylderne tilbage i sidste årti. Den Dragon Ball-agtige animéstil er bibeholdt, det samme er de fler-etagers arenaer, som skal udforskes i ligeså høj grad, som de skal splittes ad. Trods det høje tempo ender den store interaktivitet, der er i banerne, så kan PSP'en sagtens følge med; der er ingen hastighedsnedsættelser eller lignende. Grafikken ser ud som den gjorde dengang, og det er bestemt heller ikke negativt, men desværre er det heller ikke blevet pilleret ved lyden, og det er straks lidt værre, da den er noget kunstig.

Fans af serien kan næppe bede om mere, da de får to solide og underholdende fighting-spil serveret, men for dem af os, heriblandt også mig selv, der ikke tidligere har stiftet bekendtskab med serien, så er Power Stone Collection ikke helt så tilfredsstillende. Det er tempofyldt, ganske flot og ikke uden humoristisk sans, men det er samtidig ret ensformigt. Men heldigvis så har Capcom sørget for i hvert fald én vigtig tilføjelse, og det er online-delen. Når du først hopper på nettet og der er et par levende modstandere at ondulere, så tillægges der helt klart en ekstra værdi til oplevelsen. Et solidt spil for en ægte fan af serien.

._Martin B. Larsen

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 6
Capcoms serie gør et comeback på din PSP



Det er lidt ærgerligt, at Capcom ikke har forsøgt at lave grafikken om til en ægte widescreen-udgave. Det betyder nemlig at figurene blive en smule sammenpressede og underlige at se på i PSP-spillet.

Anmeldelser

Pocket Racers

Biler i ministørrelse skaber ravage i dine lommer

Platform PSP Udvikler Konami Udgiver Konami Genre Driving
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-4 Testet version Europa Anb. alder 3 år



Forestil dig følgende situation: Du er hos en af dine venner, der er fest, og du og dine venner står og vrækker til musikken. Lidet aner du, at en eller anden mystisk og dæmonisk gut står uden for huset og stjæler jeres biler. Ikke nok med han stjæler dem, han gør det saftsusene ved hjælp af en grøn stråle, der flytter bilerne for ham. Ligesom for at gnide salt i såret, braser han ind i huset og forvandler jer alle til biler. Biler på størrelse med tændstikæsker, for det ikke skal være løgn. Kan du forestille dig det? Svagt? Okay, fortæl mig så, hvad du vil gøre ved hele denne redelighed?

Pocket Racers tager udgangspunkt i netop denne situation. I stedet for at smide hænderne i vejret og sige "Oh ve, Oh skræk!", sætter vennerne sig for at redde skindet. Dette sker ved at vinde en række løb, iscenesat i og omkring det føromtalt hus. I lighed med Micromachines, skal de små biler tackle dagligdagsobjekter i stil med spraydåser, kartoner og meget andet, alt imens de skal forhindre hinanden i at vinde. Hvis det lyder en kende uoriginalt, er det fordi det er det. Der er ingen elementer i Pocket Racers, der ikke har oprådt i andre spil tidligere. Det i sig selv er ikke negativt, hvis Pocket Racers havde gjort et eller andet for at pynte på elementerne. Således forholder det sig bare ikke.

Det skal være sagt med det samme: Jeg er glad for, at jeg ikke bor i det hus, spillet centrerer sig omkring. Her er underlige render i gulvet, kommoder, sofær og stole, der danner underlige vinkler, og smalle gange, et fuldvoksnet menneske knapt kunne manøvrere igennem uden at brække armene. Desuden er gulvet for det meste spækket med forskellige husholdningsartikler, der bare venter på at ligge i vejen. Våbnene (for man kan næsten ikke have et racerspil uden våben) opdeler sig i offensive og defensive kategorier. De defensive be-



Micromachines har ikke levet forgæves, men ligefrem varvittigt sjovt er Pocket Racers ikke.

står af et skjold og en hastighedsforøgelse, mens de offensive er en smule mere avancerede. Den mest interessante påvirker ikke modstanderne direkte, men derimod omgivelserne. På den måde kan man i teorien vælte en dødsensfarlig deodorant lige ned i kølerhjelm på den forankørende bil, selvom banerne både dækker togstationer, badeværelser og stuer. Selv ikke spillets onlinedel formår, at give forudsigeligheden et solidt spark i nyrerne, og virker af samme grund en smule overflødig.

Pocket Racers eksisterer enten fordi en skummel pengemand et eller andet sted har ønsket en Micromachines-klon, eller fordi et hold udviklere hele deres liv, har ønsket at lave et spil med bittemå biler. Lige meget hvad, så er Pocket Racers ikke noget glimrende spil, snarere tværtimod. Banerne er enerverende, lydsiden deprimerende og billedsiden domineret af dunkle nuancer. Kort sagt skuffende...

Asmus Neergaard

5/10

Grafik 5 Gameplay 5 Lyd 5 Holdbarhed 5
Et kedeligt forsøg på at lave et racerspil

Ridge Racer 2

Namcos serie kører på den sidste dråbe nitro

Platform PSP Udvikler Bandai Namco Udgiver Bandai Namco Genre Driving
Udgivelse 20. oktober Antal spillere 1-8 Testet version Europa Anb. alder 3 år

Ridge Racer giver mig forskellige associationer. Først og fremmest tænker jeg på herlig arkadekørsel med fart over feltet og et lidt useriøst skær over sig. Ridge Racer er for mig et spil, hvor en kombination af japansk jazz og techno, går hånd i hånd med sprød grafik og underholdning. En af den slags oplevelser, hvor jeg tænker på al den tid, der kunne have været brugt på noget andet, men i stedet blev brugt på asfalten. At jeg så også tænker på Kaz Hirais underholdende og bare en smule pinlige "Riiiiidige Racer!"-monolog fra årets E3, er der jo ikke rigtigt noget at gøre ved.

Det er heldigvis den første kæde af associationer, der gør sig gældende, når snakken falder på Ridge Racer 2. Allede fra første færd føler du dig godt tilpas i Ridge Racers selskab. Det er som et par bukser der er gået til, således at man bare kan hoppe ned i dem. Kontrollen sidder naturligvis lige i øjet. Det kræver et minimum af træning at navigere rundt på banerne, men alligevel nogle timer, før selv de computerstyrede modstandere ryster i bukserne, når du træder på speederen. Som i forgængerer handler en stor del af spillet om, at lave vilde udskridninger gennem sving og på den måde optjene nitro. Udskridningerne er simpelthen kernen i spillet, eftersom søndagsskoleagtig fart og pli kun bliver belønnet med udsigten til modstandernes udstødningsrør.

At du også føler dig lidt cool, når du skrider gennem et sving og samtidig overhaler en eller to konkurrenter, er jo ikke noget at kimse af. Nitro giver i sagens natur bilen et fartmæssigt spark i



røven, og foruden de åbenlyse fordele ved ekstra fart, er der også blæreværdi over at blæse forbi den nærmeste konkurrent og direkte over målstregen.

Fryde sig, må man også over billedsiden, der er gennemført lækker. Vejen slynger sig gennem byer, hede tropestrande og fine landlige lokaliteter, der alle ser flotte ud. Når otte storglinsende biler tordner rundt i et sving på en strand, ja, så er der ikke andet at gøre end at smile henført. Den tekniske standard, drengene hos Namco Bandai lægger for dagen er skyhøj, og man må tage hatten af for deres trylleri med PSP'en.

Nyskabelse er Ridge Racer 2 dog fuldstændigt blottet for. I forhold til forgængerer er der ikke meget nyt under solen, ja faktisk skal du adskillige timer ind i spillet for overhovedet at finde noget nyt, hvilket gør købet af en toer fuldstændig overflødig. Det her har ikke taget mere end et par dage at lave for Namco, hvilket bare ikke er godt nok. Af samme grund kunne man spekulere på om titlen, Ridge Racer 2, ikke er noget af en tilsnigelse, i og med Ridge Racer 1.5 måske er lidt tættere på sandheden.

Ridge Racer 2 er underholdende, uanset om du har prøvet Ridge Racer eller ej. Desværre virker Ridge Racer, på trods af en høj teknisk standard og solid styring, som et koldt forsøg på at score penge med så lidt indsats som muligt. Reelt set får man ikke noget ud af at købe Ridge Racer 2, idet fornyelserne i forhold til Ridge Racer kan ligge på et meget lille sted. I stedet kunne Ridge Racer købes. Det er billigere og har rundt regnet det samme indhold. Så gør lige det, ikke?

Asmus Neergaard

5/10

Grafik 9 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 5
Er det her virkelig en toer eller er det mig?



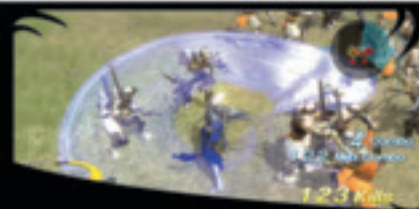
Der er intet galt med Ridge Racer 2, hvis det ikke lige var fordi etter allerede er udgivet. Dette er ikke en toer på nogen som helst måde, men blot en 1.5 version af originalen med lidt ekstra. Hvorfor Namco?

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



INTENS ACTION

MEDRIVENDE KAMPSCENER



12+

Q?

PHANTAGRAM

ONLY ON
XBOX 360

XBOX 360

Anmeldelser

Over The Hedge

Fire dyr møder forstædernes skadedyrs-Rambo

Platform Multi Udvikler Edge of Reality Udgiver Activision Genre Action/platform
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version PS2, PAL Anb. alder 3 år

Over The Hedge fortæller i som filmen, en historie om en flok dyrs møde med tilværelsen og de materielle goder i et nærliggende forstadsområde. Efterhånden som byen udvides, trænger den sig ind på dyrenes enemærker. I stedet for at flygte, bliver dyrene - en vaskebjørn, en skildpadde, et egern og et stinkdyr - i nærheden og trænger sig efterhånden ind i haver og huse. Her samler de mad og indbo, selv om de færreste vel kan se den store mening i, at et stinkdyr render med et fjernsyn eller en DVD-afspiller.

Spillet går ud på at hjælpe dyrene gennem de forhindringer, laseralarm-systemer og andet isenkram, som de menneskelige beboere har sat op, for på ganske kontant vis at holde afstand til naturen, det billige skidt. Ét sted går en hjernevidende opgave ud på at finde knappen, der slår en alarm fra. Enkeltscener, der sikkert har set morsomme ud i kladdeform, men som i spilform er endt med at være en uengageret opvisning i platformgenreens værste klicheer.

Det er meget godt, at der er tænkt på tilgængeligheden for de mindste spillere. Tryk på en tast for at svinge en golfkølle, tryk på en anden for at hoppe, på en tredje for at skyde osv. Hov, skrev jeg skyde? Ja, faktisk dukker der de særeste våben op, ikke mindst fordi dyrene er oppe mod en særdeles arrig, Rambo-lignende person, som er alt andet end dyrevenlig.

Det er også meget godt, at kameraet automatisk følger dyrene. Det sker dog på en umådelig ensformig måde, nærmest som om kameraet bare bliver flyttet fra én fast position til den næste. Det fører til, at dyrene kan bevæge sig langt ind i billedet - hvor det typisk er svært at se noget, så du som spiller trykker desperat på kontrollertasterne, i håbet om opnå et eller andet fornuftigt.

Bag din figur, trasker der altid et af de andre dyr, styret af spillets kunstige intelligens. Hvor intelligent, kan diskuteres, eftersom følgesvenden har det med at være i vejen, ikke mindst for kameraet. Der er dog også situationer, hvor man kun kan komme videre, hvis de to aktive figurer arbejder sammen, f.eks. ved at skildpadden kravler op på stinkdyrets skuldre for at nå et håndtag eller en hylde. I den oprindelige amerikanske udgave af filmen, er det skuespillere som Bruce Willis og Garry Shandling, der lægger stemmer til dyrene. I spiludgaven er der skåret hårdt ned på de dele, så slutresultatet er stemmer, der ligner svagt - og som i øvrigt er sovset til med lydeffekter og underlægningsmusik, så det ikke er alt for tydeligt, at det ikke er den ægte vare.

Jeg sidder derfor tilbage med en klar fornemmelse af at have fået mit sortsyn bekræftet - igen. Som film er Over The Hedge en løssluppen og alligevel tankevækkende farce, over det skæbnesvangre møde mellem menneske og natur. I spilform er galskaben feset ud og tilbage står en middelmådig gang platforms-action.

Carsten Skov Teisen

5/10

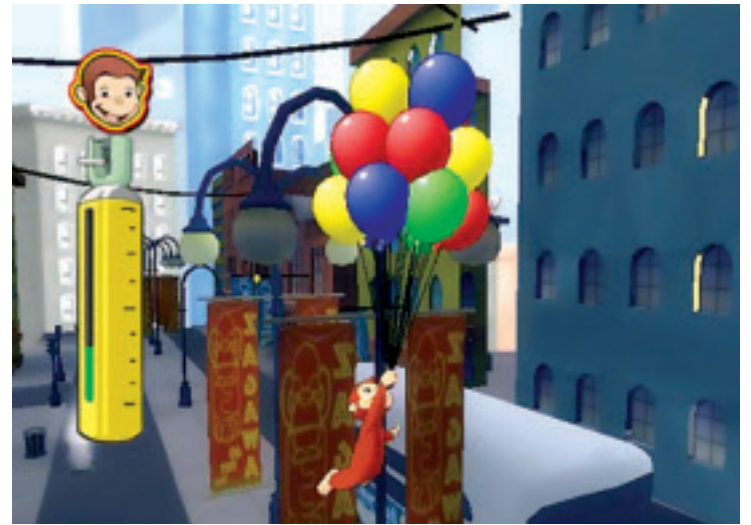
Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhed 5
Endnu et halvhjertet forsøg på et godt spil



Curious George

Peter Pedal tager på udflugt efter bananer

Platform PS2/GC/Xbox/PC Udvikler Monkey Bar Games Udgiver EA Genre Action/platform
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version PS2, PAL Anb. alder 3 år



Man bliver jo aldrig træt af det: At rende rundt på alle fire og samle bananer op, mens man siger uh-uh-ah-ah-ih-ih. Ej heller at danse lalle-dans, mens et par søfolk klapper i hænderne og siger: "All right, monkey". For hvis man gjorde det, kunne man jo ikke hjælpe den rare mand i det gule tøj og med stor hat.

Nu tror I, at I har gættet det, men lad mig sige det med det samme; det er ikke et nyt spil af Tim Shaefer (Psychonauts, Grim Fandango). Det gælder derimod noget så gammelt som Curious George eller på dansk, Peter Pedal.

Lad mig straks slå fast at: Curious George er et børnespil, og det ses tydeligt fra første banan. Handlingen følger nærmest slavisk tegnefilmen, der havde premiere i august. Efter de aldeles glimrende filmsekvenser (lånt direkte fra filmen) skal man som George nu følge Ted, ham med den gule hat, fra Afrika til USA gennem jungle og storby, mens han undersøger alt med stor nysgerrighed. Og samler bananer...

Den fine lille historie om den nysgerrige abe er blevet til et fint lille børnespil, som måske ikke helt egner sig til prædikaterne alle. For mens jeg vil lade det stå åbent, om de mange mini-spil bør fastsættes til en bestemt alder, så vil jeg helt klart slå det fast, at "prøv-og-prøv-igen" nok ikke er det mest tillokkende for små, utålmodige og psykisk sarte sjæle; og det gælder altså ikke kun mig!

Jeg taler her om George's hoppen omkring. Ved et tryk på krydset hopper man, ved et dobbelt tryk bliver hoppet højere og længere. Det kan imidlertid være svært at time springet, og det kan være en dræber. For det er måske begrænset, hvor mange gange man som eksempelvis 5-årig gider, at blive ved at hoppe fra den ene afrikansk-kvinde-med-krukke-på-hovedet til den

næste. Alligevel synes jeg ikke, at man kan overse denne lille historie. Fortællingen er sjov og enkel, og filmen bør blive et lille hit i biografierne, om ikke andet så for bevaringen af gode, små historier om dyr og rare mennesker. Desuden er opsætningsmenu, gameplay og tutorials (sidstnævnte er der faktisk konstant) yderst enkle og hjælpsomme. Grafikken er helt igennem anstændig for et spil i denne genre og for denne alder. Farverne er uden nuancer; meget rød, meget blå, meget gul og så videre. Lydsporet er for det meste taget direkte fra filmen, og det er såmænd endnu et incitament for de faderlige eller moderlige ophav; for dialogen menneskerne imellem er sjov på et mere modent niveau, og aben vil nok få de mindste til at le ved sin "åh de pokkers unger"-frække opførsel.

Spillet om den lille abe (og bananerne) er et ganske underholdende og langt mere historiedrevet alternativ til de allerede eksisterende abekatte-streger som Super Monkey Ball og Ape Escape. Samtidig er det en genopfriskning af en gammel serie, der fortæller om et ubesværet møde mellem to familiære dyrearter - mennesket og aben. På trods af det lidt repetitive platformeri og nogle kiksede hop, er Curious George ikke noget dårligt børnespil; det er bare heller ikke rigtig spektakulært - faktisk mere som den slags nu engang altid har været det: ordinære Spørgsmålet er vel, om det ikke er tilstrækkeligt (og måske ligefrem bedre) at holde sig til filmen, når historien skal fortælles og ildfluer skal indfanges? Og så er der jo bananerne...

Peter Christensen

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 4
Velkendt og ensformig børnespilformular

FROM OCTOBER 11 COUNTERSTRIKE GETS MORE EXCITING



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is guaranteed 100% cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win.

It's a bit like golf. But with more blood.

The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE

Anmeldelser

Scarface: The World is Yours

Tony bliver genoplivet i en nyfortolkning af Vice City, men glæd dig ikke for tidligt

**Så sig noget grimt...**

Tony bliver stærkere og stærkere, ved at du banded mens du skyder dine fjender. Når du er fyldt helt op, kan du bruge den såkaldte Blind Rage, til at gå amok i et inferno af ægte vold.

Information**Platform** PS2/Xbox/PC**Udvikler** Radical Entertainment**Udgiver** Vivendi**Genre** Action/sandkasse**Udgives** 13. oktober**Antal spillere** 1**Anb. Alder** 18 år**Testet version** PS2, PAL**Plus** Gode stemmer.

Rimelig grafik.

Minus Tåbeligt spildesign hele vejen. Alt for lidt historie. Ekstremt ensformigt.

Der bliver bandet meget i Scarface: The World is Yours. Ikke bare sådan et par linier her og der, men rigtig meget, hvilket ikke er besynderligt, taget spillets ophav som film i mente. I biograffilmen fra 1983, der i øvrigt har en ung Al Pacino i hovedrollen, siges der fuck 219 gange i løbet af kun to timer og ti minutter. Wow... er det ikke imponerende? Det er i hvert fald tydeligt, at Radical Entertainment har fundet det fascinerende, for de har valgt at bruge det i spillet som en reel feature, ligesom de har inkluderet en rullende spermбанк. Ja, det er lidt svært at forklare og forsvare, så lad mig lige starte et helt andet sted.

Scarface: The World is Yours er hvad der sker, når Radical Entertainment, holdet bag The Simpsons Road Rage og Dark Angel, får lov til at gå løs på Brian DePalmas udødelige gangsterklassiker. I stedet for at lade Tony dø, så har de

forestillet sig, at han kommer helskindet ud derfra, starter fra bunden med at handle narko og lave stik-i-rænd ærinder, for så langsomt at arbejde sig op til konge-status. Ideen er muligvis den eneste måde at lave et spil over Scarface-licensen på, men det er samtidig noget, der må få DePalma til at blive kobberrød i ansigtet af raseri og frustration over. At spillet så samtidig ligner et spejlbillede af Grand Theft Auto: Vice City, er ikke så underligt. Rockstars pastelfarvede spil var netop en hyldest til Scarface, så reelt tager Radical Entertainment bare det, der retmæssigt er deres, tilbage.

Der, hvor det går galt, er når holdet føler, at siden det er et spil, så kan man også gradbøje regler og introducere ting, som ingen mening giver – og det var her, jeg endte hulkende på gulvet, ude af stand til at holde fast på joypaddet længere. Scarface er på mange måder den naturlige udvikling af Narc – og nej,

det er ikke en god ting.

For det første er selve oplevelsen af at leve som fuldblods-gangster amputeret. Det giver ingen mening, at Tony pludselig er en ussel, lavtstående idiot med et tordnende temperament, der må kravle gennem tilværelsen. At det hele så udspiller sig i en stor, mulighedsfyldt sandkasse, giver jeg heller ikke meget for. En film som Scarface var drevet af historien og tempoet. Som spil gives der slip på dette, til fordel for så meget lige-gyldig og ensformig action, at det er svært ikke at blive irriteret. Tempoet kan ikke længere styres og historien bliver en fodnote, noget der gjorde, at dette lige så godt kunne være alt andet end spiludgaven af en kritikerrost spillefilm.

Men det er ikke for du har spillet Scarface et par timer, at alarmklokkerne for alvor ringer. Når du skyder folk, så kan du nemlig samtidig svine dem ubønhørligt til. Dette giver såkaldte Ball

Et andet syn

Det her må være en spiludgave der får Brian DePalma til at blive mørkelilla i ansigtet. Designmæssigt er det tæt på en katastrofe, ikke mindst fordi det er muligt at sælge sin sperm til en rullende spermбанк. Det er en helt hjernedød detalje, der er til at hulke af grin over. Desuden er det en slap kopi af Vice City, der bare ikke holder. **4/10**
_Petter Englin



Pc-udgaven er meget naturligt den flotteste af de tre versioner, men generelt er det ikke et imponerende spil. Designmæssigt er det til gengæld nærmest pinligt til tider, med introduktionen af sperm.

Points. Når du har tilstrækkelig med dem, kan de fyres af i et raserianfald, der så gør dig uovervindelig i nogle sekunder. Dette er reelt set en smart-bomb, længere er den ikke, og det kan med lidt god vilje (og en total forglemmelse af filmen) muligvis forsvares. Det er først, når du så opdager Tonys nedre regioner, at hjerneblødningen indtræffer. For vælger du, at ikke gå amok, så kan dine points omsættes til sperm – ja, du læste rigtigt, sperm, der så kan sælges i en af de rullende sperm banker, der findes i byen. Hvordan er det gået til? Hvem sagde god for den implementering? Det får alle friheder i The Godfather til at virke som velovervejede designideer, bygget udelukkende på ærefrygt for filmen.

Resten af spillet er mindst lige så ligegyldigt, eller måske mere korrekt, middelmådigt; fra de mange biler, der både i detaljegråd og styring er ked-sommelige og uopfindsomme, til actionelementet, der virker som taget ud af et FPS-spil på syre. Fjenderne er der så mange af, men intelligens er der ingen af, derfor bliver Scarface også et skydetelt - og desværre et i et middelstort, omrejsende tivoli, hvor riflerne er krumryggede som en gammel dame og haglene nærmest kravler ud af løbet. Styringen lader også en del tilbage at ønske. Efter oplevelser som Saint's Row og Just Cause, hvor det at trække et

par pistoler, faktisk var både sjovt og givende, er Radical Entertainments spil det rene kaos. Ikke én gang var jeg helt sikker på, at jeg kunne slippe ud i live, bare fordi jeg havde lært mig alle joy-paddets funktioner - meget af det er op til tilfældigheder. Der var, indrømmet, øjeblikke, hvor jeg faktisk morede mig, men der var alt for langt mellem disse lyspunkter. Alt for langt.

At grafikken er rimelig og at der er tale om en nedtonet udgave af Vice City, er også et lyspunkt. Det samme gælder en generel god lydside og nogle velleverede stemmer, men det overskygger stadig ikke Scarfaces problemer: Det er et spil, der trods et par udsættelser, slet ikke er i nærheden af at være velpoleret eller gennemtænkt. Desuden er det et spil, der ikke på nogen måde kan forsvare dets brug af Scarface-licensen, hvilket nok er det mest vanvittige, taget i betragtning af hvad en sådan licens normalt koster. Scarface er kort sagt et middelmådigt sandkasse-spil, med en del helt absurde designbeslutninger, der hverken vil kunne tilfredsstille sandkasse-entusiaster eller filmfans. Fuck you, Tony...

...Thomas Tanggaard

5/10

Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 6 Skuffende brug af en af tidernes største film

Killzone: Liberation

Templar skal redde dagen på den håndholdte

Platform PSP Udvikler Guerrilla Games Udgiver Sony Genre Action Udgives 3. november Antal spillere 1-8 Testet version Europa Anb. Alder 16 år

I min verden er der ting, du bare ikke gør med spil. F.eks. køber du ikke rettighederne til FASA's velgenemtænkte Shadowrun, for bag efter at lave en Counter-Strike-udgave med indlagt magi. Samtidig tager du ikke verdens nok sjoveste platformmakkerpar og smider dem ned i en dunebuggy, så de kan fræse land og rige tyndt i en tam kopi af Mario Kart. Sidst men ikke mindst, så tager du ikke PlayStation 2-konsollens absolut bedste og mest beskidte FPS og laver det hele om til en kedelig omgang isometrisk action, hvor grafikken, der ellers var hele atmosfæren i originalen, nu er reduceret til en fodnote.

Det er ellers ikke svært at se, hvorfor Guerrilla Games (det må være holdet bag Shellshock, ikke dem bag det første Killzone) har valgt at skrotte ideen om et førstepersonsspil på Sonys håndholdte. Efter fadæsen med Coded Arms og de generelle klagesange fra verdens spiljournalister over kontrollen på maskinen, har holdet valgt at gribe det anderledes an. Killzone Liberation er nu et tredjepersons actionspil set skråt oppe fra, hvor du som Templar forcerer både skyttegrave, byruiner og Helghast-hovedkvarteret, i jagten på den hensynsløse general Metrac. Det hele foregår kun måneder efter eventyret i det første Killzone, og er missionsmæssigt ret blodfattigt og ensformigt. Det største incitament til at spille sig gennem Killzone, var en blanding mellem spillets tilsigtede grumsede, ekstremt realistiske og lækre grafik, samt de mange, nervepirrende skududvekslinger, hvor det at lade dit gevær, blev en gameplay finesse. I

Liberation er alt dette desværre væk. Templar nærmest kravler gennem landskabet, og dueller med spilletes Helghast-soldater, er mere en slags gemmeleg, hvor det at placere dig bag betonpiller, sønderskudte mure og i skyttegrave, er eneste vej frem. Kig op, affyr et par skud og gem dig så igen. Samtidig tilskyndes det så, at du hacker terminaler, der giver adgang til nye dele af banen, monterer noget C4 på fjendens mange barrikader, redder nødstedte ISA-folk og desarmerer snubletråde.

Mens Killzone var en designmæssig begavelse og et stilstudie ud i en dystoptisk fremtid, så formidler Liberation ikke meget af dette på den lille wide-screen-skærm. Helghast-soldaterne kan kun genkendes, fordi Guerrilla har udstyret dem med de klassiske orange øjne, og var det ikke fordi du vidste, at spillede Templar, så ville det ikke være til at afkode. Han ligner faktisk mest af alt en actionmand, der har forvildet sig ind i fremtiden.

For mig findes der stadig kun ét Killzone-spil, og det er lanceret til PlayStation 2. Det er fint, at Guerrilla Games vil gå nye veje og måske endda bare malke Killzone-konceptet for lidt penge, men det kunne lige så godt være et hvilket som helst andet spil. Helghast-soldaterne og Vectra er et tapet, der er trukket ned over denne oplevelse, intet andet.

...Thomas Tanggaard

5/10

Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 5 Middelmådigt og langsomt actionspil



Kampene mod spillets boss, (på billedet en stor mech) kan være sjove, men grundet Templars manglende evne til at rykke hurtigt, så skal du hele tiden holde dig i skjul. Skuffende.



Anmeldelser

Dark Messiah of Might & Magic

Arkane Studios laver en middelalderlig udgave af Half-Life 2 og imponerer hele vejen



Skal vi mødes online?

Ud over Dark Messiahs singleplayerdel, der naturligvis indeholder en lang og interessant historie, så er der også mulighed for at gå online. Her er spillet en hæsbæsende og magisk udgave af Unreal Tournament, der indeholder masser af sjove øjeblikke. Den er i øvrigt ikke lavet af Arkane, men af Kuju.

Information

Platform PC
Udvikler Arkane Studios
Udgiver Ubisoft
Genre Action
Udgives 27. oktober
Antal spillere 1-32
Anb. Alder 18 år
Testet version Guld
Plus Fantastisk kampsystem. Fortrinlige lydeffekter. Gennemtænkt banedesign. Forfriskende originalt.

Minus Halvdårligt stemmeskuespil. Manuskriptet svinger i kvalitet. Enkelte små grafikfejl.

Lyden af knuste knogler og den klæbrige substans, der hænger ved mine fødder, giver mig flere og flere kuldegysninger, for hvert skridt jeg tager. Jeg befinder mig i en dårligt oplyst hule, der gennem de sidste hundrede år har ladet sig bebo af edderkopper på størrelse med en fuldvoksen schæferhund. Et eller andet sted i det blæksorte mørke ved jeg, at edderkopperne ligger på lur, men hulens smalle gange giver mig, med sit ekko, ikke mulighed for at lytte mig frem til, hvorfra det næste angreb kommer, før det er for sent og alt sortner for mine øjne. Dunkle huler fyldt med monstre er noget, jeg har oplevet adskillige gange før, i mange andre spil, og det er det garanteret også for dig. Inden du dog kigger på billederne og siger til dig selv, at dette ikke er noget for dig, synes jeg du skal læse lidt videre, for Dark Messiah er et af de spil, du bør opleve.

De fleste af de action-spil, du har installeret på din PC de sidste par år, har

med stor sandsynlighed været første-personspil, som enten har foregået under Anden Verdenskrig eller i en fjern galakse i fremtiden. Vi kan alle have lyst til engang imellem at hive plasma-pistolen eller den trofaste Springfield-riffel frem, men personligt har jeg efterhånden nået grænsen for, hvor meget af den slags, jeg kan klare. Med Oblivion blev eventyret også krydret med første-personsperspektivet, men det var ikke, hvad man kunne kalde et actionspil. Fuldt af action er derimod Dark Messiah, og de sammenligninger, du allerede har lavet med Oblivion efter at have kigget på billederne, kan du ligeså godt slå ud af hovedet igen, for de har meget lidt med hinanden at gøre.

Med teknologien lånt fra Half-Life 2, har spiludviklerne Arkane Studios ønsket, at forny og forfriske en genre, der i alt for lang tid har været lidt for selvtilfreds, og til det har de sat sig nogle mål, som jeg glædeligt kan fortælle at de til fulde har nået. Væk er de statiske om-

givelser, hvis eneste formål er at bilde dig ind, at du befinder dig i en fremmed verden, præcis som tusindvis af spil har prøvet før. I stedet er her en oplevelse, der i hele sin udformning virker som en morbid legeplads, der hele tiden giver dig adskillige måder at komme af med dine modstandere på, nogen gange lidt for åbenlyst, men ikke desto mindre altid sjovt og varieret.

Sjovt, varieret og ekstremt veludført er også kampsystemet, der på trods af at foregå fra et første-personsperspektiv, primært bliver klaret i intense kampe med nærkampsvåben. Hvor Riddick viste, at dette kunne lade sig gøre, har Arkane Studios med deres nyeste kærlighedsbarn, på det nærmeste perfektioneret systemet. Ikke kun har de lavet et logisk kontrolsystem, der rent faktisk virker, de har også forstået at fremhæve de fordele synsvinklen har, hvilket betyder, at hvert slag, spark og blokade er præcis ligeså benknusende og blodigt, som man må forvente det fra virkelig-

Et andet syn

Jeg havde, som så mange andre troet, at Dark Messiah ville være et spil i stil med Oblivion, men sådan er det slet ikke. Det er i stedet den middelalderlige udgave af Half-Life 3 komplet med et lækkert fysiksystem og en smuk grafik. Multiplayerdelen er ikke lige mig, men jeg er heller ikke til Unreal Tournament, dog er jeg ekstrem underholdt af resten af pakken. **8/10**

—Thomas Tanggaard



Kampsystemet i Dark Messiah er langt bedre end det du finder i f.eks. Oblivion. Spillets brug af Source-motoren gør det muligt at tænde ild til ting, vælte søjler, smadre bænke osv. Du vil kunne bruge mange timer på at lege med det hele.



Might & Magic genoplives

Ubisoft købte rettighederne til 3DO's søndermadede Might & Magic-serie for en del år siden, men det er først nu i år 2006, at licensen for alvor bruges til noget. Tidligere på året kom det nye Heroes of Might & Magic V fra russiske Nival Interactive og nu lander så Arkane Studios Dark Messiah of Might & Magic. Aftalen mellem Arkane Studios og Ubisoft kom ifølge Waubert de Genlis, i stand kort efter Arkanes indkøb af Valves Source-motor. Den franske gigant ville gerne genoplive M&M-serien, mens Arkane, der i første omgang ville være gået i gang med et nyt Arx Fatalis-spil, så mulighederne i universet og gik i gang med at lege med ideen.

hedens verden. Nye evner og kræfter optjenes løbende via fordelingen af erfaringspoint, der helt og aldeles er op til dig at fordele over de forskellige evner, der står til rådighed. Pointene gives efter du har fuldført en opgave, og derfor ikke altid kun efter den genretypiske nedslagning af et bestemt antal monstre. Systemet kan godt engang imellem virke lidt ugennemskueligt, da du ikke altid ved, hvad der skal til for at få de næste point, eller endnu værre; om du er gået glip af point, ved ikke at tackle en situation forkert.

Ved at lade personen bag skærmen fordele erfaringspointene, lader udvikleren også dig sætte præg på modelleringen af Sareth, som er personen, du tager styringen over. Selv om der egentlig er tale om tre forskellige karakterklasser; kriger, mage og tyv, har Arkane Studios i højere grad ladet sig inspirere af et spil som Deus Ex, end Diablo eller Titan Quest, med deres skabelonskårede klasser. Derfor kan du her krydse de forskellige klasser, som du lyster, og da hele spiluniverset er bygget op med

lige mange muligheder for hver klasse, er der altid forskellige måder at besejre modstanderne på.

Dark Messiah er ganske enkelt en utrolig underholdende oplevelse, hvis du har lidt af en computerspillsadist i dig, der altid har fantasieret lidt længere end udviklerne, når det kom til udraderingen af dine modstandere. Manuskriptet og nogle af stemmerne er ikke altid lige stærke, men morskaben ved hele tiden at opdage nye muligheder i omgivelserne, samt et fantastisk kampsystem, lader ingen tvivl om spillets kvalitet.

Der er ikke tale om en radikal omskrivning af actionspil-regelbogen, men snarere en indenomsverhaling fra en udvikler, der er træt af en stagneret genre. Så herfra gives der en fast, rustningsbeklædt tommelfinger i vejret, for et forfriskende actionepos.

...Thomas Nielsen

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 8
Veludført og semioriginalt actioneventyr

Ys The Ark of Napishtim

Du kan godt stille feltflasken tilbage i skabet

Platform PSP Udvikler Falcom Udgiver Konami Genre Rollespil Udgives Ude nu
Antal spillere 1 Testet version Europa Anb. Alder 12 år

Ys starter som alle andre rollespil: Du ligger i strandkanten med knaldrødt hår og naturligtvis bevidstløs, da to elvere finder dig. Herefter er det en tur i seng, for stedets leder får dig vækket og sendt ud på eventyr. Ys er så knaldende banalt fortalt, at jeg simpelthen ikke hørte efter, da der var gået godt og vel en time. Kigger du under overfladen, kan du sikkert se moraleprædiket i de tynde dialoger. Jeg fandt i hvert fald det altid velkendte "lev i respekt og fordragelighed med hinanden"-koncept, ligesom kærlighed og savn også melder sin ankomst senere hen. Men det er også det. Resten af tiden skal du finde trøst i det rollespil, som den japanske slags altid har handlet om, nemlig kampene.

Om de er ikke ligefrem interessante. For det første er det alt for mange af dem. Selvom alverdens anmeldere og eventyrere siden Super Nintendo, har klaget over de mange ligegyldige og tilfældige kampe, så er Ys overstrøet med dem – og hvad værre er, så er de også en nødvendighed, da spillet tager det med niveau meget, meget bogstaveligt. Der går f.eks. ikke lang tid, før det bliver ret tydeligt, at for at komme bare lidt videre, så er du nødt til at lægge flere timers arbejde i ensformige kampe, så du bare er nogenlunde rustet til det, der venter forude. Det bliver en typisk rende frem og tilbage i jagten på erfaringspoints – noget, der ikke burde være tilfældet, i hvert fald ikke i år 2006 og på min PSP.

At kampene også er enkle, er heller ikke ligefrem betryggende. Ys er for det

meste bare et action-rollespil med lidt knaptrykkeri, og du skal sjældent til at kigge i krystalkuglen for at kunne begå dig på slagmarken.

Værst er dog spillets absurde load-tider. Gå fra en del af kortet til en anden og der loades. Træd ind i en kro og spillet loader i fem sekunder, kom til at gå ud igen og du venter fem mere. Det er simpelthen utilgiveligt, at et spil som Ys, hvor det at være en del af eventyret er vigtigt, konstant smadres af indloadningstider.

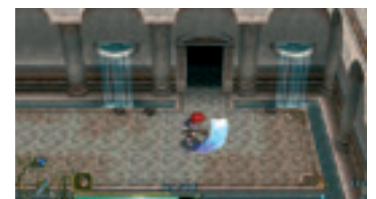
Visuelt er Ys faktisk pænt, og selv om det ikke er alle der kan lide den japansk/koreanske stil, så må jeg indrømme, at jeg faldt for den. De små figurer er fyldt med liv, og selv om de ikke er mange pixels store, så emmer de af liv. Sammen med de små billeder, der kommer op, når du taler med en eller anden karakter, så var jeg faktisk en smule imponeret over det – men jeg har altså heller ikke spillet selv samme spil på PlayStation 2.

PSP mangler stadig et rigtig godt eventyr, og du finder det ikke i Ys, der hårdnakket er hvad 90% af alle japanske rollespil er, nemlig en smule kedelige, halvkiksede og gammeldags. Der er enkelte øjeblikke undervejs, hvor du sikkert glemmer dette, hvis ikke for andet, så bare for at overbevise dig selv om, at der er et godt rollespil under overfladen – men det er der ikke.

...Thomas Tanggaard

5/10

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhed 6
Træge kampe, tjeek. Tynd historie, tjeek.



Heldigvis har holdet bag spillet i det mindste lavet en rimelig oversættelse. Der er ingen tvivl om, at japanske rollespil tit kan have en halvkikset og indforstået humor, men denne er i det mindste kommet over i et læsbart engelsk, uden at virke decideret pinlig. Det kunne andre lære meget af.

Anmeldelser

NBA 2K7

Det næsten perfekte basketball-spil

Platform Xbox 360 Udgiver Visual Concepts Udgiver 2K Games Genre Sport Udgives 27. oktober
Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. Alder 3 år



Jeg elsker basketball. Jeg spiller det selv, ser kampene på Canal+ og har ladet det meste med en Spalding-bold i hovedrollen, snurre i min maskine. Men intet, absolut intet har givet mig en større tilfredsstillelse at dyrke indgående end NBA 2K-serien. Siden dengang Sega udgav spillene har jeg været tryllebundet af Visual Concepts dybe forståelse af spillet, og med udgivelsen af NBA 2K6 nåede serien et nyt højdepunkt, eller det troede jeg i hvert fald indtil NBA 2K7 forleden landede på kontoret.

At jeg ikke længere er ved at falde ned af kontorstolen over grafikken siger sig selv, men når det gælder det dybe gameplay, så er det på en eller anden måde lykkes holdet af gøre oplevelsen

endnu mere helstøbt. Spillernes individuelle bevægelser er fanget bedre. Det gennemførte kontrolsystem, der er lagt ud over styrepindene er langt mere responsivt, mens systemerne og AI'en er blevet pudset endnu mere af. Desuden er der kommet en masse nye våben til under pasninger, så det nu er muligt at lave fake passes og pasninger præcis ind til din spiller i en post position. Med NBA 2K7 er serien så tæt på perfekt at det nærmest gør ondt. Dette skal jeg spille igen og igen.

._Thomas Tanggaard

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 9
Verdens bedste sportsgren er bundsolid

Legend of Spyro: A New Beginning

Den lille drage vender tilbage til sit ophav

Platform Xbox/PS2/GC Udgiver Krome Studios Udgiver Vivendi Genre Action/platform Udgives Ude nu
Antal spillere 1 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 3 år

Idet seneste spil vokser Spyro op i den tro, at han også er en ildflue. Det burde have været et vink med en vognstang for ham, at han selv som drageunge er tyve gange højere end ildfluerne, men nej. Det går ham i øvrigt heller ikke på, at dette eventyr, ligesom de forrige er en smule ensformigt og skabelonskåret. Jeg kan ikke lade være med at have fornemmelsen af, at spillet havner mellem to stole. Handlingen, ikke mindst indledningen, signalerer en alvor og en dybde, som sigter mod et nærmest voksent publikum. Samtidig er Spyro som figur, lige en tand for nuttet efter min smag, til at fungere troværdigt i centrum for kamp-sekvenserne i spillet.

Der mangler en del originalitet, som virkelig kan få en til at løfte øjenbrynene og et opgør med den gamle



platformgenre. The Legend Of Spyro holder sig trygt og ufarligt på den sikre middelvej. Lidt for mange lån og alt for lidt særpræg. Dine unger vil måske spille det, men det vil du altså ikke.

._Carsten Skov Teisen

5/10

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 8 Holdbarhed 5
Spyro genopfinder desværre ikke sig selv

Kingdom Hearts II

Mere Disney Channel på den gamle PlayStation 2

Platform PS2 Udgiver Square Enix Udgiver Square Enix Genre Rollespil Udgives Ude nu
Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Jeg erkender blankt, at jeg blev skuffet over ettern. Et håbløst kamera, tonsvis af uopfindsomme hack'n'slash-kampe og en allestedsnærværende fare for at komme på afveje, fordi spillet ikke tydeligt viste, i hvilken retning spilleren forventedes at gå, ødelagde oplevelsen for mig. Nu jeg har bekendt kulor omkring ettern, skal jeg på samme ærlige facon være den første til at rose Square Enix for, at disse problemer er kommet til livs i Kingdom Hearts II. Kameraet fungerer, der er færre kampe og spillet bugner af informationer om, hvor du skal begive dig hen, hvad der skete i ettern og hvordan de enkelte figurer passer ind i historien. Aldrig er man i tvivl. Men helt ærligt: Nok har det gjort spillet nemmere at gå til, men ikke mere interessant.

I de snart 20 timer, jeg har spillet Kingdom Hearts II, har det uforbeholdne barn og den kyniske voksne kæmpet en indre kamp. Jeg griner, når Mulans røde dværgdrage, Musha fyrer smarte bemærkninger af, engagerer mig følelsesmæssigt, når Herkules har brug for hjælp i kampen mod Hydra og Hades ondsindede planer, bliver imponeret over den sort/hvide Steamboat Willie-verden, der med sin skrattende lyd og flimrende billede får mig til at tro på, at jeg er endt i en tegnefilm med små 80 år på bagen, og omfavner den frihed, der ligger i at kunne rejse fra den ene Disney-verden til den anden på et øjeblik. At de nye Gummi Ship-intermez-zoer er flottere, mere fantasifulde og mere indbydende set fra et gameplay-



Dette er ikke en parring mellem Disney og Square, det er i stedet Disney med en snert af Square.

synspunkt, og at de nye limit breaks og drives, du kan lave i samarbejde med enten "gæstefigurer" eller Anders og Fedtmule, udvider angrebsrepertoiret, er i sagens natur kun store plusser.

Det er dog plusser, som drukner i helhedsindtrykket, når min sjæls mere kyniske voksne får lov at komme til orde. Bag den drønflotte Disney-fernis og de gudesukke Square Enix-effekter – ligheden mellem sen-90'ernes FF-kapitler og KH II er slående – ligger et gammeldags hack'n'slash-system. Hvis Kingdom Hearts' gameplay var et solsystem, ville x-tasten være dets ensomme stjerne. Så længe du ved, hvor x-tasten er placeret, skal du nok klare dig, for KH II er nemt, pinligt nemt. Selv bosser får koldsved, når de ser din finger nærme sig x-tasten.

Når alt dette er sagt, ved jeg godt, at Kingdom Hearts II ikke er lavet til granvoksne mænd som mig. Det er lavet til børn i starten af teenagealderen, og der er mange i den målgruppe, som vil tage Kingdom Hearts II til sig, præcis som de gjorde med ettern. For mig mangler der bare stadig et eller andet.

._Henrik Bach

7/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 7
Disney-ånden har igen vundet over gameplayet



Saints Row

Sinners Welcome

18+

XBOX
LIVE

ONLY ON
XBOX 360

Download the demo now from Xbox LIVE® Marketplace

www.saintsrow.com



THQ

Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ 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. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Jump in.

XBOX 360™



www.flightsimulator.com

Microsoft
game studios

Games
for Windows



OKAY, YOU'VE RIGHTED YOUR PLANE.
NEXT UP: LANDING ON THE WORLD'S SHORTEST RUNWAY.



AS REAL AS IT GETS



After that, let's see if you can land a jumbo jet in monsoon weather outside of Singapore. With 23 aircraft and over 50 real-world missions, it's the most challenging and realistic version yet. Every detail is true to life, from the cockpit views right down to each light, dial, and gauge. Add a 16x improvement in terrain graphics, and calling it a "simulator" hardly seems fair.

(ACTUAL GAME SCREEN SHOT)

© 2016 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, and the Microsoft Games Studios logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Intel, the Intel Inside logo, Intel Core i7, and the Intel Core logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. The Light logo is Intel technology.

Battlefield 2142

Kejseren har fået nye klæder, og de sidder forrygende på ham. Battlefield skifter tapetet ud igen



En helt anden fremtid...

Mens både Battlefield 1942, Vietnam og Battlefield 2, bygger på enten rigtige eller er inspirerede af krige, så foregår Battlefield 2142 i en fjern fremtid, hvor en ny istid truer med at udlette alt. Alle starter kæmper pludselig om den smule land der er tilbage, og det er her du kommer ind i billedet.

Information

Platform PC
Udvikler Digital Illusions
Udgiver EA
Genre Action
Udgives 17. oktober
Antal spillere 1-64
Anb. Alder 12 år
Testet version Guld

Plus Den nye Titan-mode. Glimrende lyd og billede. Forstærket teamplay.

Minus Menusystemet er stadig ikke optimalt. Fortsat alt for lange loadtider.

Du skulle skamme dig, hvis du ikke har haft dine hænder på et af de snart mange Battlefield-spil. Der er vitterlig ikke noget som at hoppe ind på slagmarken og deltage i heftige sammenstød til vands, til lands og i luften. Battlefield blander alle de ting sammen, så lige meget om du gerne vil bekrige dine venner som infanterist eller pilot, så er du helt frit stillet.

Som spidsfindig læser ved du allerede, at jeg med det seneste spil er hoppet hovedkulds ind i Herrens år 2142, hele 200 år efter de hæsblæsende begivenheder i det første Battlefield-spil. I sagens natur bevæger vi os selvsagt fra slag baseret på historiens gang, over til ren science fiction. En ny istid har skabt ravage på kloden, og i stedet for opdelinger i Tyskland og England, eller for den sags skyld USA og Mellemøsten, så er vi ude i to stridende parter ved navn The Pan Asian Coalition og The European Union. Tro dog ikke, at der er tale om den fredelige EU eller UN med Kofi Annan i spidsen, nej du, der er tale om



De nye Mechs er mobile enheder, der kan færdes selv i mindre gader. Her dræber vi en af dem i spillet.

krigsmaskiner af bedste skuffe. Vi har naturligvis Rusland og diverse andre slyngelstater på den ene side og resterne af den vestlige verden på den anden. Reelt set er det nok ikke specielt interessant i længden, fordi det gælder stort set bare om at komme ud at slå. Det

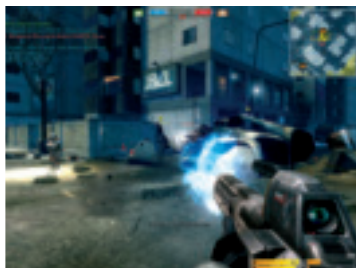
eneste du så skal huske er, at alle dem med der er markeret med røde firkanter er badguys, så fyr løs, soldat!

Allerede fra første bane, hvor jeg hopper ind i rollen som en futuristisk soldat, bevæbnet til tænderne, føler jeg mig enormt veltipps. Som hærdet

Et andet syn

Battlefield 2142 er et rigtig godt online-spil og er du fan af serien, er det et klokkeklart køb. Jeg kan dog ikke helt ryste følelsen af mig, at dette er en opgraderet version af noget jeg allerede har spillet, og skulle karakteren have været højere, så skulle Digital Illusions også have anstrengt sig mere. Men spillet er absolut rigtig godt. 7/10

_Martin Forslund



Battlefield-spiller er alt ved 2142 forbausende velkendt og intuitivt – sidstnævnte gør sig dog også gældende for nytillkomne. Jeeps og gamle Sherman-tanks er erstattet med gigantiske robotter (såkaldte mechs) og køretøjer, der trods tyngdekraften. Banerne spænder over interessante landskaber, hvor en del af dem bærer præg af klodens nye, kommende istid. Men faktisk går der ikke synderligt længe, før jeg må stille mig selv det spørgsmål, om 2142 egentlig blot er Battlefield på nye flasker? Det er faktisk lige hvad det er, men så også så meget mere. Ganske vist er alle grundelementer bevaret med bravur, men et væld af mange nye småtilføjelser og tweaks løfter oplevelsen op, så spillet ikke blot føles som en mod til Battlefield 2.

Er du også en af dem, som har siddet i sene aftentimer og set militærprogrammer fra Discovery Channel, så ved du, at fremtidens infanterist vil have et væld af elektroniske hjælpemidler til sin disposition. Her er der blevet skulet lidt til de programmer, og ens squad er nu ustyret med mange smarte gadgets. En af de mest brugbare er et slags automatisk rapporteringssystem. Det fungerer ved, at når du, eller en anden fra dit team for eksempel spotter en mech på banen, så bliver det øjeblikkeligt synligt for alle andre i den squad oppe på ens minikort. Det er meget brugbart og giver ligeledes god anledning til mere teamwork. Af andre ting kan nævnes en ekstrem smart camouflage-drugt, selvskydende maskingeværrer og meget mere.

Et aspekt af Battlefield 2, som udviklerne for alvor har revideret, er magt-

fordelingen mellem luftfartøjer og resten af de bekrigende parter. Flyene i BF2 har vist sig at være meget, meget grumme, så snart der sidder en kompetent pilot i cockpittet – endda så magtfulde, at ens luftstyrke kan være altoverskyggende. Flyene er derfor væsentligt nedroslet i denne ombæring, samtidig med, at både infanterister og mechs har en del i arsenalet, til at bekrige luftige fjender med. Den store nyskabelse, som har været på DICE's læber de sidste mange måneder, er Titan mode. Her har hver side har et kæmpestort moderskib, en titan, som er beskyttet af energiskjold og deslige, og det gælder om at destruere fjendens titan, mens ens eget skib skal beskyttes. Dette giver anledning til meget runden frem og tilbage, men jeg fandt det enormt forfriskende.

Jeg har været vild med Battlefield-konceptet, siden jeg første gang kastede mig ud i de eskapader, som storstilet krig kan føre med sig. Gennem de sidste par år har serien udviklet og modnet sig på fornemmeste vis. Spillene føles som gode trøjer med forskellige motiver. Et gennemtestet gameplay med nye facetter, en teknisk side, hvor lyd og billede bare spiller – så er der vist ikke mange ting, der skulle holde os tilbage; og så kan jeg personligt godt leve med at drikke af nye flasker fra fremtiden, som udviklerne har hældt Battlefield ned i.

..Steen Marquard

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 8 Ekstrem underholdende krig - igen

Pro Evolution Soccer 6

Selvtænkende og smuk fodboldsimulator

Platform PS2/Xbox/X360/PC Udvikler Konami Udgiver Konami Genre Sport Udgives 26. oktober
Antal spillere 1-8 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 3 år

Set som fodboldsandkasser foretrækker jeg PES. Selvom jeg har fulgt serien i otte år, er det som at starte forfra, hver gang en ny udgave dukker op. Først kommer overraskelsen over, hvordan alt fra pasningsspil til afslutninger skal gribes anderledes an, dernæst kommer irritationen over, ikke at kunne få spillet til at hænge sammen, og timer derefter indtræder tilfredsstillelsen. Jeg har efterhånden lært, at PES ikke skal forstås. Der er ingen nem vej til sejr, hvilket sætter en tyk streg under den realisme, som Seabass og Konami-folkene evner at forfine fra år til år. Aldrig er to kampe ens. Du kan spille blændende det ene øjeblik og tabe øjeblikket efter til et undertippet hold. Jeg tror ikke engang, at Seabass helt kan forklare hvorfor. Det er som om, at PES har sit eget liv.

I PES 6 er tålmodighed og timing en dyd. Hvis spilleren med bolden ikke tackles på det rigtige tidspunkt, dribler han udenom eller bider i græsset. Heldigvis er dommerne ikke så ivrige efter at afbryde spillet som tidligere. Jeg har lavet mange glidende tacklinger, som trods en skidt timing, ikke fik dommeren til at fløjte. Så længe et angreb kan holdes i gang, afbrydes spillet sjældent. Dommerkendelserne er også mere fair. Der går ikke i petitesseer med småting, men der dømmes til gengæld for små fejl, hvis modstanderen får en urimelig fordel. Der opstår stadig irriterende fejlkendelser, som notorisk aldrig vises i langsom gengivelse, men dommerpræstationerne er generelt mere intelligente og velbegrundede.

Det samme kan siges om dine holdkammerater, som er bedre til at løbe i dybden og finde de huller, der trods alt altid er i et forsvar (måske lige med

undtagelse af det italienske). Omvendt har modstanderen en tendens til at holde lidt afstand til boldmodtageren, så de ikke kan sættes af med en hurtig 180 graders drejning. De dækker bolden bedre, og du kan nu dribble baglæns, om end den manøvre er vanskelig at flette ind i sit spil, når tid altid er en mangelvare. Lange afleveringer har nemmere ved at ramme den tilsigtede spiller, hvilket giver bedre mulighed for at lægge lange bolde fra forsvar til midtbane og videre til straffesparksfelt, samt lave sideskift.

Kritikpunkterne er de samme som altid. Kommentatorerne er stadig sent ude med deres beskedne udvalg af standardkommentarer, og de manglende licenser gør, at man roder rundt i opdigtede navne på spillere og klubhold. Derudover er der seriens udefinerlige x-faktor, som kan få ens forsvar til at gå i opløsning og målmand til at lave de mest graverende fejl, mens computeren pludselig hæver sit spil adskillige niveauer. Men det skydes nok selve simulatorens væsen.

Efter jeg har vænnet mig til, ikke at fokusere for meget på bolden og er begyndt at tænke mere som en fodboldspiller, er mit spil i Pro Evolution Soccer 6 blevet bedre. I PES 6 skal fodbold spilles, som det føles naturligt for de digitale spillere, du skal ind i hovedet på dem. Erklærede fans bør anskaffe sig denne sjette udgave, mens de fleste andre nok vil være lige så godt tjent med femmeren.

..Henrik Bach

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8 Smuk og velspillende fodboldoplevelse



Timing er altafgørende i afslutningerne. Timing af særligt halv- og helflugtere skal sidde lige i skabet. Der skal skydes, mens spilleren har plads og er i fuld balance, og helst når bolden ligger til hans gode ben, men så er vi nede i den jungle af statistiske detaljer. PES 6 er en ægte simulator.

Anmeldelser

Company of Heroes

Ekstremt flot og velfungerende strategi-spil

Platform PC Udvikler Relic Entertainment Udgiver THQ Genre Strategi
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-12 Testet version Guld Anb. alder 16 år

Der er tre ting, du bør undgå her i livet. Lad være med at slå en prut, mens du forsøger at nedkæmpe en kampvogn udstyret med flammekastere. Hvis du undrer dig over, hvorfor der lugter brændt, er det selvfølgelig. Det er også ærgerligt at få alzheimers, idet du trækker splitten ud af din håndgranat – især hvis du undrende giver granaten til din sidekammerat i skyttegraven. Sidst men ikke mindst, så skal du ikke forsøge at flankere en maskingeværsværsrede i en brandert. "Nej rekrut, jeg sagde til venstre, ikke lige ud!". Én ting, du dog ikke bør undgå i dit lange liv, er at stifte bekendtskab med en sand milesten i RTS-genren.

I dette fabelagtige strategispil, tager du kontrol over Able company, en division bestående af amerikanske soldater under Anden Verdenskrig, der er med til at gøre livet mere surt for saurkrautgnaskerne under genindtagelsen af Europa. Det hele er måske nok set før, men det er selve udførelsen, der skiller sig ud fra mængden. Company of Heroes har med syvmileskridt placeret sig enorme distancer foran lignende strategispil. Måden, hvorpå jeg kan styre mine tropper, er uforlignelig.

Det er slut med blot at sende mine fodtusser ind mod fjenden, hvorefter de bliver pløkket ned en efter en. I stedet handler det hele om taktisk snilde; mine tropper reagerer og interagerer med scenariet, dukker sig bag udrændte kampvogne og gemmer sig bag nedskudte mure, for at undgå fjendens krydsild. Skal jeg angribe en maskingeværsværsrede, så skal det ikke gøres frontalt. Eftersom de fleste stationære våben kun har et kegleformet udsyn, kan jeg slippe uset forbi, hvis jeg angriber fra siden eller bagfra. Company of Heroes belønner virkelig strategisk mikrostyring mere, end noget andet

strategispil på markedet. Mums!

Jeg blev i øvrigt også temmelig forelsket i spillets fysiksystem, der lader mig gennemsmadre halvfems procent af landskabet. Eksplosioner kan danne enorme kraterer i jorden, som jeg så kan bruge som yderligere dække, og hvis jeg mener, der er en bygning i vejen for mit udsyn, kan jeg med et enkelt museklik jævne den med jorden.

Dog vil jeg se AI'en udfordre mig noget mere, ikke blot storme direkte imod mine fire velplacerede MG42'ere, hvorefter de bliver reduceret til atomer. Er det for meget at forlange, når nu vi har set uendeligt mange strategispil, der gør præcis det samme som Company of Heroes? Men det er vel akilleshælen for enhver udvikler, at nagle en perfekt kunstig intelligens.

Men når jeg fører mine tropper henover det krigsramte Europas landskaber, så blæser jeg det hele et stykke. Jeg er der, i 40'erne. Jeg har min stålhellem på, min riffel slynget over min ene skulder, og mens jeg travler henover slagmarken med mit kompagni af helte, så husker jeg pludselig, hvorfor jeg egentlig begyndte at spille.

Nicolas Elmøe

9/10

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 9
Et smukt og ekstremt dybt strategi-spil



The Godfather

Nu med lidt flere polygoner og de samme fejl

Platform Xbox 360 Udvikler EA Udgiver EA Genre Action/sandkasse
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. alder 16 år



Hvis du synes, du allerede har set en anmeldelse af The Godfather inde i Gamereactor eller et andet sted på nettet, så er den såmænd også god nok. Spillet udkom nemlig til Xbox, PS2 og PC tidligere i marts i år, men det er altså først nu, at Xbox 360-versionen rammer butikkerne, og jeg kan ligeså godt sige det med det samme: Hvis du allerede ejer eller har spillet The Godfather før, så lad være med at geninvestere i denne version. Der er simpelthen ikke sket ret meget nyt siden sidst.

Udgangspunktet er stadig 1930'ernes New York, en metropol, som er splittet af de sicilianske maffiosoers konstante bandeopgør, og som Corleone familiens nyerhvervede håndlanger, skal du nu gøre alt du kan, for at skabe ubalance i magtsystemet og sørge for, at din familie trækker sig sejrende ud i sidste ende.

Udover at gennemspille handlingen fra Francis Ford Coppolas episke gangsterdrama, så har du muligheden for at overtage byen butik for butik. Dertil kan du overtage forskellige skalleskjul, såsom illegale kasinoer, eller du kan røve pengetransporter eller en bank for at tjene lidt ekstra lomme penge. De første par gange er det vanvittigt sjovt, at afpresse en tilfældig butiksejer ved at banke hans hoved ned i kasseapparatet, indtil han ikke tør sige dig imod længere, men alle butikker afpresses på stort set samme måde, så det bliver hurtigt trivielt. Det samme gælder for de resterende former for småjobs.

Genfortællingen af filmens handling er faktisk gjort ret godt, og selvom det ikke altid hænger lige godt sammen, så er det spændende at være mere end

bare en tilskuer på sidelinien, når maffiosoerne for alvor erklærer krig. At mange af stemmerne er som taget direkte ud af filmen, er kun positivt. Ansigtssanimationerne af nogle figurere sidder også lige i skabet, og det skaber stemning. Helt klart et af de største lyspunkter.

Til EA's forsvar skal det nævnes, at de ikke har siddet med hænderne i skødet de sidste seks måneder, der er dog kommet nogle få nye ting med i posen til Xbox 360-ejerne. Der er blevet tilføjet nogle få grafiske forbedringer, som dog er så overfladiske, at de bestemt ikke ændrer ved at spillet stadig er grafisk skuffende. Hastighedsproblemerne og tidligere illusionsbristende horisont fra da spillet først blev udgivet, er heldigvis blevet finpudset, men det er næsten også det. Der er også blevet tilføjet nogle ekstra side-missioner og muligheden for at hyre familiens gorillaer, til at assistere dig på dine farlige missioner.

Der er kun få tilføjelser til Xbox 360-versionen, men værre er, at de problemer, som spillet døjede med tidligere, er der stadig. Her tænker jeg især på den kluntede styring. Selvom du både kan søge dækning og skyde om hjørner, så føles det akavet, at skulle hægte sig selv fast til ens omgivelser, for at få ordentligt dække for gangsterfjendernes geværlid.

Da The Godfather først blev udgivet for et halvt år siden, var kritikken meget blandet. Personligt var jeg ikke imponeret, og det samme er tilfældet nu, blot i endnu højere grad, da spillet har fået endnu et halvt år på bagen. Volitions Saint's Row er kommet på markedet og det samme er det svenske Just Cause, og EA's sandkassespil kan ikke hamle op med nogen af dem. Så overvej lige et køb et par gange.

Martin B. Larsen

5/10

Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 6
Gudfaderen kan heller imponere på X360

METAL GEAR SOLID SNEAKS ONLINE

THREE DISCS ONLINE MODES MOVIE GATHERINGS AND EXTRA STORIES BEYOND YOUR WISDOM THAT COMING!

THE DEFINITIVE METAL GEAR SOLID 3 EXPERIENCE IS HERE. MGS3: SUBSISTENCE IS A THREE DISC COLLECTOR'S EDITION THAT PERFECTS THE THIRD GAME IN THE CRITICALLY-ACCLAIMED MGS SERIES, TAKING IT TO A WHOLE NEW LEVEL. SNEAK THROUGH THE LUSH VEGETATION OF THE JUNGLE AND EXECUTE ADRENALIN-FUELLED CLOSE-QUARTERS COMBAT IN AN UNFORGETTABLE SINGLE PLAYER MODE. THEN TAKE SNAKE ONLINE IN ALL NEW MULTIPLAYER MODES FEATURING INTENSE DEATHMATCHES, ADDICTIVE SNEAKING OBJECTIVES, AND UNIQUE RESCUE MISSIONS. SHOULD YOU EVER WANT TO TAKE A BREAK FROM THE SINGLE PLAYER AND ONLINE MODES, THE 3 1/2 HOUR MGS3 MOVIE IS ALSO INCLUDED, ALLOWING YOU TO VIEW THE INCREDIBLE STORY OF SNAKE LATER FROM START TO FINISH. EVEN A HILARIOUS SECRET THEATRE AWAITS YOU, FILLED WITH NEVER-SEEN-BEFORE OUTTAKES. FINALLY, PLAY THE CLASSIC TITLES THAT SPAWNED THE METAL GEAR SAGA WITH PIXEL-PERFECT VERSIONS OF THE ORIGINAL METAL GEAR AND METAL GEAR 2: SOLID SNAKE GAMES!



"En endnu bedre version af et allerede fantastisk spil"
9/10 Gamereactor

"Incredible"
9,8/10 IGN

"Outstanding!"
5/5 Gamespy

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
 SUBSISTENCE



WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES
 WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM

© 1998 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
 METAL GEAR SOLID 3 IS A REGISTERED TRADEMARK
 OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

KONAMI IS A REGISTERED
 TRADEMARK OF KONAMI
 CORPORATION.

"PS2" AND "PLAYSTATION 2" ARE REGISTERED
 TRADEMARKS OF SONY COMPUTER
 ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



**VIND
PS3!**



GAMEREACTOR PRÆSENTERER

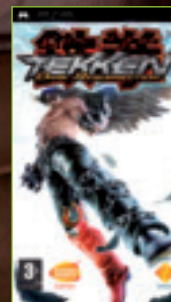
TEKKEN **DANSK**

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/tekkken. Du kan også tilmelde dig i din lokale EB Games butik. *Vinderen modtager en PlayStation 3 på releasedagen

TILMELD DIG PÅ WWW.GAMEREACTOR.DK!

THE CONQUEROR HAS RETURNED

CAESAR IV

BEHOLD THE REBIRTH OF THE BEST-SELLING HISTORICAL CITY BUILDER SERIES



An amazing new graphics engine delivers impressive detail from every possible angle.



Experience the Living City as your citizens work, prosper, and thrive in realistic ways.

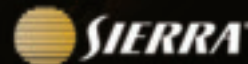


Take your best city online and see how you stack up against Caesar players around the world.



Nærmeste forhandler henvises på tlf. 39 12 62 11

vivendi
GAMES



© 2006 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Caesar, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed by Tilted Mill Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.



MÅNEDENS FOKUS

Byens stilhed

Endnu et spil-til-film projekt der ikke leverer varen ordenligt

Silent Hill

Genre **Gyser**
Udgivelse 24. oktober
Tekst Thomas Tanggaard

En hvæsende radio, underlige øjne der iagttager dig, en spøgelsesby, væsner der slæber sig af sted og aske der daler stille ned fra himlen. Christophe Gans har fat i den lange ende, når Konamis gyserserie filmatiseres. Serien er også ekstrem medgørlig; spillene oser af atmosfære, designet af vandskabningerne er drevent og lyden ender helt inde under huden på dig. Selv kameravinklerne får instruktøren foræret, hvis bare han sætter sig ned og spiller et par af spillene.

Silent Hill åbner med Rose' desperate jagt. Hun leder efter sin adopterede datter, der har det med at gå i sovne og som tit skriger Silent Hill i sine drømme. Hun finder hende ved toppen af et vandfald, og når naturligvis lige at redde hende. Som den

gode mor hun er og med den forstand på teknik, hun har, finder hun Silent Hill via Google, og så kidnapper hun ellers hendes egen datter (faren er jo ikke med på ideen, må du forstå), for at konfrontere datteren med hendes mareridt.

Hvor spillene lader dig tolke Silent Hill og byens budskaber, så er Silent Hill i filmform lavet til det lettere bøvede, amerikanske publikum, der bare ikke kan med uforløste historier. Mens filmen godt nok er fræk nok til at holde dig hen i uvisheden et stykke tid, så kan Gans ikke nære sig for på et tidspunkt at gennemgå hele forløbet, så vi ikke hæftes helt af – og det klæder ikke filmen. Silent Hill er et mystisk grænseland mellem virkelighed og forestilling, vi behøver ikke få en afslutning eller forklaring serveret. Gyserfilm handler sjældent om andet end gys, hvilket efter-

lader skuespillerne med få men vigtige krav: Se bange ud og skrig, når det er påtalt. Alligevel kan Sean Bean, der spiller faderen, maksimalt fremtrylle en grimasse af en mand der er konstuperet, så skuespil skal du lede længe efter – desværre.

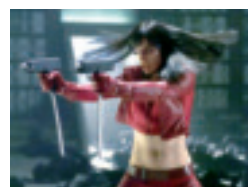
Heldigvis er der et par klamme scener i filmen, og mange af spillenes forvredne figurer og væsner er også listet ind diverse steder, heriblandt Pyramid Head og de storbrystede, men ekstrem ækle sygeplejersker. Sammen med de legende kameravinkler og flotte effekter, gør det Silent Hill væsentlig bedre end andre spil-til-film produktioner, der har været forsøgt de seneste år, men det er ligesom ikke nok. Fans af spilserien vil måske være en smule mere overbærende, fordi deres yndlingssted endelig får liv og bred anerkendelse, men jeg havde håbet på lidt mere. **5/10**



Poseidon

Genre **Drama**
Udgivelse 31. oktober
Tekst Thomas Tanggaard

Nyindspligingen af Poseidon handler som originalen fra 1972, om en luksuslinjer der fanges midt på havet i en kæmpe storm. Her skyller en umanerlig stor bølge ind over dækket, vælter skibet og lader det ligge hjælpeløst på ryggen i det blåsorte vand. Hvad der før var op, er ned og omvendt. Midt i det står en række af skibets passagerer med et brændende ønske om at komme ud, inden skibet tager vand ind og synker. Desværre virker Poseidon tam hele vejen. Skuespillerne har fået roller af den karakter, du kender fra strubberne i de daglige aviser. Richard Nelson, spillet af Richard Dreyfuss, er bøsse. Punktum. Kurt Russel er en bekymret og overpylret far, mens Jacinda Barrett er fraskilt mor til en dreng. Tempoet er også underligt sammenskrævet i Poseidon, der med et væld af usammenhængende scener og bi-karakterer som bare skal slås ihjel, aldrig rigtig giver mening. Poseidon er kort sagt skuffende. Det er et effektinferno, men desværre heller ikke så meget andet. **3/10**



Ultraviolet

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

Handlingen i Ultraviolet udspiller sig i futuristisk verden, som er blevet opdelt i to befolkningsgrupper: De raske og de smittede. Nu er det nemlig ikke længere terror, men i stedet en frygtet blodsygdom, der er samfundets største bekymring. De smittede bliver udelukket fra verden, de jages og bekæmpes som om de var kriminelle. Midt i denne krig står Violet (Jovovich), og hun er fast besluttet for at sætte en stopper for det. Ultraviolet føles desværre som en lang teknomusikvideo, bortset fra, at musikvideoerne som regel har mere substans i plottet, end hvad der er tilfældet her. Actionsekvenserne strækkes ud i evigheder, der er ingen variation, og det bliver meget hurtigt kedeligt. Der er masser af slowmotion, bullet-time, store våben og kung fu, men hvad der ikke er, er flair. Ultraviolet er en kopi af en kopi af en kopi, og det kan virkelig mærkes. Tyndbenet og ekstrem skabelønskåret. **2/10**



Guilty

Genre **Drama**
Udgivelse 10. oktober
Tekst Thomas Tanggaard

Guilty er bygget over den indtil videre længste retssag i Amerikas historie. 76 anklager mod mere end 20 medlemmer af Lucchese-mafiafamilien, blev fremlagt hen over 21 anstrengende måneder. Med ekstra borde, stole og alle anklagede i salen samtidig, var hele affæren til tider tæt dybt komisk. Bedre blev det ikke af at Jackie DiNorscio, en narkosælgerende mellemlider i familien, valgte at fyre sin advokat og repræsentere sig selv. Vin Diesel vandt med det samme mit hjerte som Jackie. Den store, skaldede actionhelt spiller med hver eneste fiber af hans krop, den lettere tungnemme, men enormt trofaste mafialeder, der forsøger at repræsentere sig selv. Når Guilty alligevel ikke får mig helt op og ringe, så er det fordi, at selve retssalsdramaet aldrig rigtig kommer i gang. Lumet skifter mellem at udvikle filmens karakterer og fortælle om statens klapjagt på mafiaen - og når det hele sluttede, var jeg ikke meget klogere. Guilty bliver derfor historien om Jackie, ikke om retssagen. **7/10**



The Fast and the Furious: Tokyo Drift

Genre **Action**
Udgivelse 10. oktober
Tekst Thomas Tanggaard

I Tokyo Drift sendes Sean, efter et vildt ræs ved en amerikanske skole, en tur til Japan for at bo hos hans far. Med lidt disciplin og et regulært kulturchok i rygsækken, er det meningen, at han skal lære af sine fejl og få tæmnet sin lyst til at træde speederen i bund på de amerikanske muskelbiler. Men biler findes der også masser af i Japan. Manuskriptet er papirtyndt hele vejen og dialogen er kun til for at fylde stilheden ud. Skuespillet er også som forventet lunken. Lucas Black har en irriterende, nærmest snovliende måde at få sagt alt på, og kan for det meste ikke se andet end tvivlene eller usikker ud. Alt er en kliché i Tokyo Drift, der desperat forsøger, at holde liv i en i forvejen dårlig undskyldning for en film. Om det her er Vildt Blod med James Dean i hovedrollen, blot i en 2006-udgave, eller om det bare er spild af penge, må du selv afgøre. Jeg er ikke imponeret. **3/10**

WHEN A STRANGER CALLS



3. OKTOBER

DVD
VIDEO



MÅNEDENS CD

Vi er endelig tilbage

Successhistorien fortsætter, blot tolv år senere

The Sandmen White Trash Red Front

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

Dengang midt i 90'erne troede vi alle sammen, at det var slut med The Sandmen, der sad godt og solidt plantet på den danske rockscene med Allan Vegenfeldt som frontmanden. Men for et par år siden var der aktivitet at spore hos de kæde sandmænd, der kiggede frem på nogle af landets spillesteder. Det at komme ud og spille igen har åbenbart vakt ny energi i de midaldrende rockhjerter. De har i hvert fald kastet et nyt studiealbum efter os. Det er intet mere end 12 år siden, de sidst har udsendt noget – og det er som om, at de fortsætter, hvor de slap i 1995... sådan cirka.

The Sandmen har altid været leveringsdygtige i rock, som vi kender det og kan lide

det. Det er der ikke lavet om på. En habil kvartet, der dog har skiftet guitaristen Sam Mitchell ud, der forlod disse jordiske himmelstrøg i sommers. Men de står stadig stærkt, og Allan Vegenfeldts karakteristiske stemme er stadig ligeså rå og upoleret, som vi husker den fra monsterhittet Five Minutes Past Loneliness.

Startskuddet på albummet er et tungt rocknummer, Big Texan, der er krydret med en spydig tekst, der uden nogen form for slinger i valsen, er rettet mod en vis Bush på den anden side af Atlanten. De følger den tunge rocklinje igennem stort set hele albummet. Der er tale om hårdtslående trommer, skræbede guitariffs og en veloplagt Vegenfeldt, med sin rockede røst helt på rette sted.

Den nye ørehænger Wouldn't Mind At All, falder ind midt på albummet, og

kan faktisk mest betegnes som førnævnte Five Minutes Past Loneliness part two. Et ladet og følsomt rocknummer om den store kærlighed. Umiddelbart står det som det stærkeste nummer på en ellers udmærket plade, der dog taber lidt af sin tendens til at flyve højt på nummeret Sutra. Et instrumentalt forsøg fra de fire mænd, der er lettere intetsigende.

De skulle skamme sig! Hvorfor lave et helt nummer uden vokal, når de er i besiddelse af en frækkert som Vegenfeldt? Ja, spørgsmålene er mange, men denne plade, der emmer af over-skud og politiske referencer (Big Texan, Bombing For Peace og titelsangen), er velstøbt, og de kan kun skamme sig over, at de var så længe om at komme på banen igen. Hvis du kun skal have en ny rock-skive dette år, så kan det være, det skulle være denne? **8/10**



Koop

Koop Islands

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

Koop, en konstellation af to styks svenskere, der har et talent for at sammensætte delikate jazznumre, som man gjorde det helt tilbage i 1930'erne. Umiddelbart lyder det forfærdeligt gammeldags, men det er altså forbandet lækkert, at lægge sit sårbare øre til. Det er fjerde album i rækken, og de har på verdensplan solgt pænt – så de går ikke bare sådan lige ubemærket hen. Førstesinglen Koop Islands Blues er et electronica-jazz-inspireret nummer, hvor den norske sangerinde, Ane Brun leverer vokalen – og hun er silkeblød! Sådan er hele albummet, blødt og rosenrødt. Solide basgange, fjerlet vokal, blæsere, lette trommer og en lille bjælde hist og her. Man kan komme helt i julestemning af skidtet – Come To Me kunne sagtens være et oplagt bud på en uskyldig julesang, hvis man holdt jul på Caribien og ikke havde noget imod, at julemanden var en solbrændt kvinde iført kokosnødder og klipklappere. Det er ren afslapning, og det er af den virkelig gode slags, så tag plads på badehåndklædet. **8/10**



Teriyaki Boys

Chicken or Beef

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

Teriyaki Boyz, svært at udtale og svært at gennemskue. Det er fire japanere klædt i bling og farverige caps. Festligt ser det ud, og det er rent faktisk også ret festligt. Jeg vil ikke kaste mig udi en større tekstanalyse, eftersom mine sproglige kundskaber ikke rækker så vidt, og størstedelen af albummet foregår på japansk. Indimellem fanger man engelske sætninger som she got me screaming, i must be dreaming, og det lyder unægteligt sjovt. Men det er okay, da disse fire unge fyre på ingen måde er selvhøjtidelige. De har ikke haft problemer med at få nogle af de helt store til at styre knapperne på producer-siden. Daft Punk og Pharrell står blandt andet bag enkelte numre. Især nummeret Heartbreaker, hvor Daft Punk har leveret noget af deres tunge electro til det japanske rap, er enestående. Det er en underlig sammensætning, men den fanger. **7/10**



Winther John

Come to Copenhagen

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

Inside The Whale - det var her Marcus Winther-John for alvor nåede ud til det ganske danske folk. Det var engang midt i 90'erne, og Winther-John var forsangeren i det band, der støbte sangen "Hvor Er Tiden Der Tar Os" sammen, der stille og roligt forvandlede sig til en sand evergreen. Den står atter på poppet rock, tilføjet en masse poesi om kærlighed. Det er tilforladeligt nok. Men når det kommer til selve essensen af de enkelte numre, så virker det som om det hele ikke hænger ordentligt sammen. Der er en del Tim Christensen at spore i Winther-Johns stil, og de har da også samarbejdet en del igennem tiden. Men i modsætning til Tim Christensen, så har Winther-John ikke samme overbevisende gen, når det kommer til skabelse af solide rocknumre. Det er som om han svømmer lidt rundt i poppens klare og kønsløse fraser - i stedet for at hengive sig 110% til rockens grumsede og kantede udtryk. Du kan altså mere end dette Winther John... **6/10**



Slowtrainsoul

Santimantay

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

En duo, der lyder som noget, der kommer fra de sydlige himmelstrøg, med deres jazzede og funkede undertoner tilføjet en stærk soulvokal. Sådan ender det, når man sætter to talentfulde mennesker sammen, som Morten Varnø og Lady Z må tilskrives at være. Stilen er afdæmpet, lyden er lækker og opfindsomheden er meget stor. Den første single fra deres andet album er Mississippi Freestylin', og den karakteriserer de to globetrottere godt. Et album, der er indspillet i øst og vest, og derfor er tilført en masse spændende beats, toner og ikke mindst stemninger. Når duoen ikke høj min pointtavle til at ringe rigtig højt, trods deres indlysende talent, skyldes det lidt for meget afslapethed og afdæmpethed. Jeg ville så gerne se lidt flere aggressioner og lidt mere kant på det hele. **7/10**



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

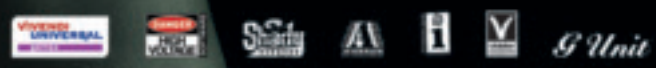
HEADED STRAIGHT TO YOUR PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE) SYSTEM SEPTEMBER 2006

www.50centbulletproof.com

www.50cent.com



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.

Big Brain Academy™

Hvor meget vejer din hjerne?



Nintendo DS Lite Pink har release 27. oktober!



www.nintendo.dk

