

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

GRATIS  
MAGASIN  
August 2007  
Nummer 82

# Game reactor

gamereactor.dk

**SUPER  
MARIO  
GALAXY**  
Vi har spillet

BLUE DRAGON  
**BIOSHOCK**  
**HALO 3**  
**KILLZONE 2**

Irrationals hæsblesende actionspil, Master Chiefs store comeback og hollandske Guerrillas længe ventede opfølger. Vi har det hele indenfor...

**WIPEOUT PULSE**

## Er den glippet?

Visse læsere har ledt forgæves efter en juli-nummer



Lad mig starte med det væsentlige: Nej, du har ikke glippet et nummer af Gamereactor. Hvis det sidste trykte magasin, du læste, var det såkaldte juni/juli-nummer med The Darkness på forsiden, så kan du læne dig tilbage i sofaen og ånde lettet op. Jeg ved ikke, hvorfor vi her flere år senere dagligt får desperate mails fra læsere, der på en eller anden måde tror, at de har misset et nummer, men sådan forholder det sig altså ikke. Gamereactor udkommer

10 gange om året, og når vi rammer december, så lov mig, at du i januar ikke render forvirret rundt i landets butikker og spørger efter månedens udgave, for der er ikke en. Jeg håber, det er slået fast én gang for alle.

Når det er sagt, så kan du glæde dig til et rigtig godt nummer af magasinet i denne omgang. Jeg skal indrømme, at det en overgang så sort ud, men efter at have hevet i en del strenge, rejst til London i tre dage og have trukket på redaktionens mange kontakter, har vi fået sammentømret et rigtig spændende magasin. Kronen på værket er naturligvis Bioshock. Storsvedende og om i ørene fra hele tiden at have et par høretelefoner på sad jeg oppe under loftet hos 2K Games i tre dage og spillede Irrational Games' ventede spil. 14 timer senere kunne jeg læne mig tilbage i stolen og se slutningen på det, mens jeg så småt begyndte at nedskrive mine oplevelser med spillet. Resultatet kan du finde i vores anmeldelsessektion. Det er i øvrigt også der, du finder Martin på eventyr i Mistwalkers Blue Dragon, Asmus svævende mellem skyerne i Warhawk og Jesper stortudende i Alien Syndrome (forklaring følger).

Men selvom vores anmeldelsessektion er god, så er det dog vores beta-test, vi er mest stolte af. Helt i tråd med det nye E3 i Santa Monica har vi nemlig valgt at droppe den typiske 19 sider lange artikel fra messen med alt for små tekstbokse og informationer, som I allerede har læst andetsteds, til fordel for en række dybere og mere personlige vurderinger af nogle af årets største spil. Det er bl.a. derfor, du kan læse alt om Halo 3, Assassin's Creed, Universe at War, Super Mario Galaxy, Wii Fit, Halo Wars, Wipeout Pulse, Fable 2 og en masse andre.

Sidst men ikke mindst er der månedens artikel omkring Heavenky Sword. Vi hældte Nicolas på morgenflet til London, nærmere betegnet Cambridge Studios, for at møde Tameem og resten af Ninja Theory til en omgang action. Elmøes oplevelser med spillet og ikke mindst den nye spilbare karakter Kai findes længere inde i magasinet. Og så er der naturligvis den sædvanlige omgang DVD- og musik-anmeldelser, Mathew Kumars klumme, brandvarme nyheder og en hulens masse andet.

**THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR**

### FAVORITSPIL:

**Bioshock:** Jeg kan nærmest ikke vente med at komme tilbage til Rapture.

### SER MEST FREM IMOD:

**Killzone 2** Jeg aner ikke hvad der sker med Guerrillas næste actionspil, men hvis det er ligeså godt og dystopisk som det første, så glæder jeg mig meget til oplevelsen.

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

**ASSISTERENDE REDAKTØR** Jesper Nielsen (jesper.nielsen@gamereactor.net)

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**DTP OG WEBSITE** Frederik Rossell

**TEKNIKER** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

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

**KORREKTUR** Daniel Boutrup, Henrik Bach

### SKRIBENTER

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Carsten Skov Teisen

**ADRESSE** Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

**INTERNET** www.gamereactor.dk

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

**TRYK** Colorprint Danmark

**ISSN** 1602-0472

**DISTRIBUTION** Post Danmark

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

**OPLAG** 35.000 eksemplar

### GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Roger Rosenlund, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson, P. Arbman, Love Bolin, Martin Forslund, Kristoffer Hansson, Konrad Cronsiøe

### GAMEREACTOR NORGE

Carl Thomas Aarum, Frode Haugen, Thomas Spilhaug, Vegar Beide, Lise Lystad, Per Skoien, Johannes Hobak, Bernt Granheim

### GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

**IK** Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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

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 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 spillestie. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

### 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.

### ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

## 3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



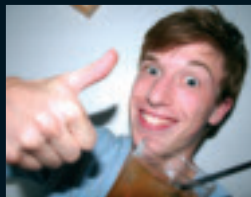
### 01 MARTIN B. LARSEN

Denne måned står virkelig i eventyrets tegn for Martin. Hans første opgave var at spille sig gennem det nyttede og ikke mindst velfungerende Blue Dragon fra Mistwalker, der som bekendt er lavet af et rent drømmehold af

japanske producere, komponister og tegnere. Dernæst gik turen videre til Factor 5's Lair. Her svævede han rundt mellem middelalderborge og enorme hæere, alt imens han viftede med joypaddet. Blue Dragon-anmeldelsen kan læses her i magasinet.

### FAVORITSPIL:

**Blue Dragon** - Pokkers old school, men på den gode måde



### 02 JESPER NIELSEN

Det kan godt være, at Jesper nu er steget i graderne siden Steens farvel til Gamereactor, men det er ikke noget, han har kunnet mærke. Først smed Tanggaard Alien Syndrome til PSP på hans bord, og da det var spillet

færdigt, så blev endnu et torturretskab fundet frem, nemlig TouchMaster. At Jesper selv efter dette stadig havde kræfterne til at redigere og skrive denne måneds nyheder, samt det meste af beta-test-sektionen, vidner bare om hans gåpåmod.

### FAVORITSPIL:

**Halo 3** - Årets E3-messe har gjort mig meget kåd.



### 03 ASMUS NEERGAARD

Du kan ikke sige Gamereactor uden også at sige Asmus. Efter endnu en måned foran skærmen er Asmus klar til at fortælle alt om sine onlinekapader i Warhawk. Det har ikke været en helt smertefri oplevelse at

finde nogen at spille sammen med, men da det endelig lykkes at finde en håndfuld journalister online, så gav han dem også et ordentlig lag stryg. Når tiden ikke er gået med Warhawk, så har han spillet dart på sin Nintendo DS i Touch Darts.

### FAVORITSPIL:

**Gears of War** - så giv' mig for helvede de granater.

Deltag i konkurrencen om eksklusive  
1. præmien er en rejse til Grækenland.

**300** præmier.  
 Mere information på [www.300-filmen.dk](http://www.300-filmen.dk)

FRA  
SKABEREN AF  
SIN CITY

# PREPARE FOR GLORY!

★★★★★ "Mesterværk!" *NYT*

THEY WERE 300  
WHO STOOD AGAINST  
A MILLION.



OVER 90 MINUTTERS EKSTRA MATERIALE!  
BASERET PÅ TEGNESERIEN



21. AUGUST

Blu-ray Disc HD DVD VIDEO

DROP  
KØPIERNE BEVAR  
ORIGINALERNE

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS  
 IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES AND VIRTUAL STUDIOS A MARK CANTON/GIANNI NUNNARI PRODUCTION A ZACK SNYDER FILM "300" LENA HEADEY DAVID WENHAM AND DONOVIC WEST  
 WRITTEN BY TYLER BATES AND WILLIAM HOY & C.O. DIRECTED BY ZACK SNYDER  
 PRODUCED BY JAMES BISSSELL EXECUTIVE PRODUCERS LARRY FONG JESSIE DEBORAH SNYDER FRANK LOTTER STUART J. FLORES THOMAS TULL WILLIAM FAT BENJAMIN WASSGREN  
 BASED UPON THE GRAPHIC NOVEL BY FRANK MILLER AND LYNN VARLEY SCREENPLAY BY ZACK SNYDER & KURT JOHNSON AND MICHAEL B. GORDON DIRECTED BY ZACK SNYDER  
 HOLLYWOOD GANG  
 WARNER BROS. PICTURES  
 © 2007 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

[www.300-filmen.dk](http://www.300-filmen.dk)



**SENNHEISER**  
COMMUNICATIONS

It's not  
a  
Game,  
Boy

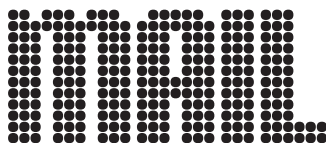
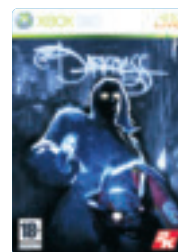


As a serious gamer, you always go for the ultimate competitive advantage. Our USB and analogue headsets - now in new color design - give you all the flexibility and support to fight your rivals and to be ahead in your game. The PC gaming headsets are developed in close cooperation with the world's best Gaming Teams.



Sennheiser Nordic (Sweden) • Frösundaviks Allé 15 • S-169 70 • Solna • Phone: +46 (0) 8-400 504 00 • Fax: +46 (0) 8-400 504 01  
 e-mail: [sweden@sennheisernordic.com](mailto:sweden@sennheisernordic.com) • [www.sennheisernordic.com](http://www.sennheisernordic.com)  
 Sennheiser Nordic A/S Denmark • Skovlytoften 33 • DK-2840 Holte • Phone: +45 70 26 66 33 • Fax: +45 70 26 67 11  
 e-mail: [sennheiser@sennheisernordic.com](mailto:sennheiser@sennheisernordic.com) • [www.sennheisernordic.com](http://www.sennheisernordic.com)

Sommeren går på held og efteråret melder snart sin ankomst. Det betyder mørke, regn og en undskyldning for at være indenfor med et spil. Hvorfor ikke The Darkness fra Starbreeze?



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

### Så mange spil, så lidt tid (og penge):

Jeg har, som alle andre, lagt mærke til, hvor mange fede spil der er annonceret for i år. Jeg skal selv have næsten alle de store titler til min Xbox 360, problemet er bare, at man skal vente så længe. Nu har jeg, som mange andre, sommerferie fra skolen, derfor ville det være skønt, hvis nogle af titlerne kunne blive udgivet noget tidligere, så man kunne bruge noget af ferien på dem. Jeg går både fallit og jeg får ikke engang tid til at nyde dem hver for sig, da jeg jo skal spille dem alle, og samtidig passe skolen. Der kommer næsten ingen spil her i sommeren. I hvert fald ikke nogen store titler udover Bioshock, men det er først efter ferien. Det ville derfor være skønt, hvis de udviklere ville tage sig sammen og udgive spillene noget tidligere, i stedet for at finpudse dem. Det bliver nok også meget hyggeligt at sidde med Grand Theft Auto IV en kold vinteraften, men problemet ved det er, at jeg måske ikke kan finde ud af, hvorvidt jeg hellere vil tage et jernrør og gå hen og banke på Big Daddys dykkerkugle i Bio-shock i stedet? Der er for meget at vælge mellem, og på den måde risikerer mange ga-mere, at de ikke får den fulde glæde ud af spillene. Jeg håber ikke det sker igen om nogle år, at udviklerne udgiver deres spil så tæt, for ellers bliver det da kedeligt at være gamer, hvis man ikke får tid til at gennemspille hvert af spillene, som man har betalt kassen for. Det bliver en dyr jul i år.  
\_SEBASTIAN HOLM NIELSEN

### Spil baseret på en film - ingen succes

Der kommer en hel masse film her for tiden, og så begynder man at lave spil baseret på dem. Jeg har dog aldrig set et spil baseret på en film få succes. Transformers er lige kommet, GR score: 3/10. Der er dog kommet nogen, der har været okay: Spider-man 2 f.eks., men som sådan ingen succes. Det jeg synes går galt, er at man er i kort snor. Man kan ikke tage et Harry Potter-spil og ændre det fuldstændig, fordi spillets historie skal hænge sammen med historien i filmen, og hele historien foregår på Hogwarts. Spil baseret på film er for det meste kun til fans. Punktum.  
\_JAKOB ROSTAMZADEH

### Når grænserne overskrides

Det er mere og mere oppe i medierne, at spil i stigende grad går over strengen. Det som startede med at stable klodser, jagte gule prikker og spille tennis, har udviklet sig til undergrundsliv, massedrab og kamp mod stereotyper af terrorister. Det må indrømmes, at spil er blevet mere grumme igennem tiden, men betyder det, at de overskrides alt? Har du hørt om et spil med en handicappet persons kamp igennem dagligdagen? Eller en kvinde, der skal igennem det hun har rodet sig ud i efter at hendes familie er død og hun er blevet et nervevrag? Der findes måske sådanne spil, men det er da ikke det første der popper op i hovedet! Bøger og film har skam udforsket dette område, men spil holder tilbage (udover

## FORUMSNAK



### GUILD WARS VS. WOW

Kan I give mig ti rigtig gode grunde til hvorfor jeg skal købe WoW i stedet for Guild Wars? Jeg kan nemlig ikke rigtig blevet enig med mig selv om, hvad det er jeg skal købe, for de ser begge rigtig gode ud og de har hver dele fordele. F.eks. har Guild Wars bedre grafik, men ikke en så god historie har jeg hørt. Vil I ikke lige prøve at se det her fra begge sider og give mig et ærligt svar omkring hvad I synes, der er bedste af de to spil?  
\_TOXI

Personligt ved jeg kun at Guild Wars er gratis at spille i forhold til WoW, så hvis du ikke vil betale for at spille er GW måske et valg.  
\_SAMURAI-X

Guild Wars er netop historie baseret, hvor imod WoW, kun er alliance mod horde og så ved man sådan set ikke mere, med mindre man går virkelig op i det. Guild Wars har mellemsekvenser. Vælg Guild Wars og vær klar til Eye of the North.  
\_THE\_DUDE

Hvis du aldrig har prøvet et MMO for, så tag World of Warcraft. GW er så langt fra begyndervenligt som et spil overhovedet kan blive...  
\_MIKE JEZZ

Jeg har det nu sådan, at jeg synes alt er bedre end WoW, dvs. at Guild Wars også er bedre.  
\_MHWL\_CODE

Hvordan kan man sige wow ikke er historie anlagt? Guild Wars har derimod den kedeligste historie jeg har set i lange tider. Jeg har både spillet WoW og Guild Wars og du kan slet ikke sammenligne dem.  
\_CHIKI

Det er ikke helt sandt Mike Jezz. Jeg startede med det originale Guild Wars og jeg var helt grøn. Det fede ved Guild Wars (syntes jeg), er det fantastiske univers plus at der jævnligt kommer nye udvidelser som f.eks. factions og andre nye ting ind i spillet som gør det større.  
\_MARILYN MANSON

Jeg har desværre måtte indse at WoW har været langt mere langtidsholdbart end andre MMO'ere jeg har spillet. Jeg savnede noget nyt efter at jeg havde spillet WoW i to år - stoppede og er nu begyndt igen. Vil også nok mene, at man ikke skal domme et spilts historie efter mellemsekvenserne. WoW har en fantastisk lore. Guild Wars har plus siden at der kommer jævnlige udvidelser.  
\_HELGRIM

## MÅNEDENS BREV



TROELS der selv er grafisk designer, savner nogle flere visuelt udfordrende spil, end dem vi i dag ser på skærmen.

## Spil - nu med et lækkert design

Som grafisk designer og mangeårig spiller, har jeg svært ved at forstå, hvorfor rigtig mange spil, stadig ikke er i nærheden af et originalt design. Visse ting, som f.eks. Halo, ser på papiret ud til til at kunne blive en katastrofe (neonfarver og folk i skinnende rustninger), men ender på en eller anden måde med at være herligt, når man så spiller det. Mens kan andre ting (som f.eks. Lair) ligne en sikker grafisk succes, da det ligger sig op ad middelalderen, der er veldokumenteret og som egentlig også er baggrunden for Ringenes Herre-universet, men det ender så med, slet ikke at være overbevisende, når man går det efter i sømmene. For mig er Bioshock spillet, der viser, hvad spilbranchen kunne gøre med langt flere oplevelser, hvis de bare tog sig en

smule sammen. Designmæssigt er der jo ikke tale om noget, der ikke er skabt for længst, men om at man adapterer en stil, i dette tilfælde Art deco, og tilføjer den til et univers, der igennem lange tider har været præget af oiletønder, rædselsfulde muskelmænd og lagerhaller. Det er naturligvis ikke sådan, at spilbranchen ikke har deres øjeblikke: Loco Roco Katamari og Damacy, men for hver gang, vi har et af de spil, så er der ti triste kloner, der satser på at emulere virkeligheden i design og funktionalitet - hvilket for mig som designer er rædselsfuldt kedsommeligt. Jeg ved ikke, hvad evt. designere på alverdens spilhold tænker om deres daglige arbejde, men der må være langt flere originale ideer i omløb.  
\_TROELS MOGENSEN

at det også lyder som en kedelig formular på et spil, men gør livet som en læge ikke også det i sidste ende?). Faktum er at spil ikke med vilje vil overskride alle regler og normer, det er sket, men meget lidt kommer hen af den mere dramatiske og seriøse form for overdrev.  
\_STEFAN KRAMER

### Gør din kæreste glad

Tusind tak for jeres fantastiske blad. I er grunden til, at jeg ofte kan gøre min kæreste glad, fordi jeg lige kan tage et blad med hjem til ham. Og det er jeres fortjeneste at min kæreste kan slappe af mens jeg laver mad og gør rent. Så et godt råd til andre må være at tage et blad med hjem til kæresten engang imellem, og se hvilken glæde det kan bringe. For hvad kan ens kæreste mere ønske sig end at slappe af med et godt blad, mens jeg klarer de daglige og kedelige pligter? Og så tænk lige på, hvilken glad kæreste man får ud af det. Så mange tak skal det lyde herfra. I gør det rigtig godt.  
\_REGINA FENGER LAURIDSEN

### Ekspertene ude bag skærmen

Hver eneste gang at et spil får 7/10, så kommer kritikken helt op til skyerne. Ærgerligt, ærgerligt at mange folk kommer med ånds-svage kommentarer som ' Nej! , ... Fordi ... jeg synes jo at .. øhm ... Ja, 7/10 er en lortekarakter, og spillet er ikke dårligt! ' Nu tillader jeg mig dog lige at overdrive lidt i denne situation, men det er nu nogenlunde sådan det går. Ja, sidste gang var jo da I anmeldte Resident Evil 4 til Wii. Lad mig lige citere en tilfældig bruger ' IGN og Gamespot giver 9.0 og 9.1, i deres anmeldelse, og efter at have læst denne, kan jeg kun ryste på hovedet over GR'. Det er lige meget i dette tilfælde, hvem det er så, det undlader jeg bare at skrive. Husk at læse anmeldelsen, ikke kun kigge på karakteren. Jeg husker tydeligt, hvordan Thomas Tanggaard startede sin Saint's Row anmeldelse. Dette er et bragende eksempel på, hvordan folk tænker, når de ser et 7-tal. Som jeg næsten startede: Ja, 7/10 er en god karakter, og spillet er ikke dårligt!  
\_JAN LOTH ANDERSEN

# Nu Suser Adrenalinen Helt Op i Det Røde Felt!

Når du har broget gennem din første bane- midt i den utrolige lydkulisse fra JVC's 5.1 ch Surround Sound system, TH-L1 - bli'r spil aldrig det samme igen! En vild oplevelse, uanset hvad du kobler på dette kraftværk af et multimedia lydankæg.: Spilkonsol, iPod eller digitalt videokamera. Teknologisk toptunet til "Full HD 1080p" signalet fra de helt nye spilkonsoller på markedet.



TH-L1 Multi-Media Sound Solution



iPod is a trademark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

**JVC**<sup>®</sup>  
The Perfect Experience

# UHM

NYHEDER/RYGTER/LISTER

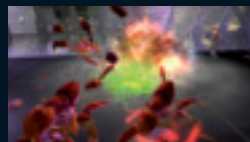
Dugfriske nyheder på: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



#### ANNONCERET!

#### UFC 2009 til konsollerne

Så er der godt nyt til alle virtuelle slagsbrødre. THQ kunne på E3 for første gang fremvise Ultimate Fighting Championship 2009 til Xbox 360 og Playstation 3, og vi glæder os efter at have været vidne til spillets flotte, men brutale kampe.



#### Dungeon Siege i rummet

Efter succesen med Supreme Commander har Chris Taylor og resten af holdet fra Gas Powered Games valgt at kaste sig over Space Siege, der på nærmeste hold bliver en spirituel efterfølger til Dungeon Siege. Actionrollespillet udkommer til næste år.



#### CAPCOM ER RACISTER

Debatten er for alvor blusset op, efter at flere har klaget over det faktum, at Chris er hvid og at han skyder afrikanere i spillet. Præcis hvordan det hænger sammen aner vi ikke, men råbes det skal der altid.

**SPILE ONLINE** Capcom har afsløret at Resident Evil 5 har en eller anden form for online-del, men de vil ikke sige hvilken. Rygterne går på co-op sammen med en ven. Det ville være lækkert.



# RESIDENT EVIL 5

Chris Redfield fra det første spil har taget på zombiesafari i Afrika. Vi fortæller hvad vi ved...

Platform PS3 / XBOX 360 Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere MARTS 2689

**N**u virker det efterhånden sikkert, at Capcom har smidt de langsomme, hjernedøde zombier fra de tidlige Resident Evil-spil væk én gang for alle.

I Resident Evil 5 fortsætter man nemlig stilen fra den anmelderroste 4'er, som bød på mere intelligente fjender, der gik i kamp udrustet til tanden. Noget

kunne tyde på, de har fået et skud doping, da de i Resident Evil 5 er blevet væsentligt hurtigere, mens de også er blevet taktisk klogere og nu angriber fra flere sider ad gangen.

Hvad spillet helt præcist handler om, vil Capcom stadig ikke fortælle, men vi ved indtil videre, at Resident Evil 5 tager udgangspunkt i Afrika, hvor en mærkelig

virus får folk til at miste forstanden og få den velkendte blodrus. En mystisk person med en megafon lader til at kunne kontrollere zombiemasserne, men da han ikke virker til at have fredelige hensigter, er man i store problemer.

Tilbage i hovedrollen er Chris Redfield fra det originale spil og senest Code Veronica. Sammen med en anden

velkendt figur, en nu 20-årig Sherry Birkin fra Resident Evil 2, drager Redfield ud på en blodig zombiesafari, der har noget af den flotteste grafik, vi hidtil har set på både Playstation 3 og Xbox 360. Desværre skal vi vente til engang i år 2009, for overhovedet at kunne tage med på turen.

..Jesper Nielsen

### Skåret ud i firkanter

Nogle gange er de mest simple spil de mest geniale. Det håber Sony i hvert fald på med Echodrome, hvis sort/hvide grafik og simple design tilbyder geometriske puslespil, når de er allerbedst. Spillet udkommer både til PSP og på PS Store på Playstation 3.

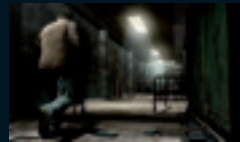


### Infamous

Sly Raccoon-udviklerne fra Sucker Punch kunne på E3 afsløre deres første spil til PS3, Infamous. Spillet imponerede publikum med sit Crackdown-inspirerede gameplay og en noget mørkere stil, hvor man spiller som en antihelt.

### Lego Indiana Jones

Efter den enorme succes med Lego Star Wars har man nu valgt at bygge et andet af George Lucas' hit op med klodser. Det er nemlig de tre første Indiana Jones-film, der bliver spilmatiseret på Lego-manér. Det skal nok blive godt.



### Silent Hill V kryber frem

På E3-messen i juni kunne Konami afsløre, at de i øjeblikket arbejder på det femte Silent Hill-spil, som denne gang kommer til både Playstation 3 og Xbox 360. I Silent Hill V spiller vi Alex Shephard, en krigsveteran som leder efter sin forsvundne bror.

# PROTOTYPE

Prøv livet som forsøgskanin i Radicals nye spil

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler RADICAL ENTERTAINMENT Udgiver VIVENDI Premiere EFTERÅRET

**F**orestil dig en situation, hvor du dræber en pilot og derefter har hans færdigheder. Derefter tager du livet af en bokser, og så kan du også det. Der er i virkeligheden tale om den menneskelige forsøgskanin Alex, der er havnet midt i en stor konflikt mellem militæret og de mennesker, der smittes af en ny og hurtigt muterende virus

I Prototype, der på mange måder minder en del om Crackdown, får du chancen for selv at skabe den ultimative dræbermaskine ved at dræbe så mange forskellige mennesker som overhovedet muligt, i jagten på at blive ude af militærets kløer. Hele 750 forskellige færdigheder er spillet udstyret med, og derfor kan Alex, spillets helt, forvandle sig til næsten hvad som helst.

Prototype udvikles af samme hold, der i sin tid stod bag Incredible Hulk: Ultimate

Destruction, og der snakkes meget om, hvordan spillet rent miljømæssigt kommer til at se ud. Man skal tilsyneladende kunne interagere med stort set alt omkring sig, og samtidig har spillet valgt at bruge den samme enkle kontrolmetode som f.eks. Gears of War, hvor en knap er mere end nok til det meste.

Der er desuden gode muligheder for at ødelægge stort set alt, og efter en given eksplosion er der røg i luften i flere minutter, du kan bruge til at undslippe via. Denne røg forsvinder naturligvis hurtigere, hvis det regner eller blæser kraftigt. Præcis som med Crackdown så er der mulighed for at spille Prototype igennem med en ven, hvor I begge hele tiden lærer nye færdigheder. Det lyder, som om spillet kunne blive rigtig godt. Vi glæder os i hvert fald til det.

**\_Jesper Nielsen**

### MUTATIONERNE!

Som Alex kommer fremad i verdenen, lærer han at bruge sine evner på nye måder. Her har han lavet sine hænder om til skarpe knive og skåret en eller anden uheldig sjæl i stykker. Av, siger vi bare.



**PÅS PÅ DRENGEN MED HLØERNE** Det er ikke bare militæret du skal passe på i Prototype, men også byens indbyggere, der på grund af en virus, selv kan lave deres krop om. Faktisk skal du ikke blive overrasket, hvis en person hopper ned lige foran dig, og med en enorm styrke, begynder at banke løs på dig.

## NYHEDER

### MERE STALKER TIL FOLKET

I år fik vi endelig det evigt forsinkede STALKER: Shadow of Chernobyl i hænderne, og selvom det langt fra var alt, hvad ukrainske GSC Gameworld havde lovet, så fik det alligevel en hæderlig 7/10 karakter. Nu har man så annonceret Clear Sky, som kommer til at foregå for Shadow of Chernobyl. Hvor mange gange mon det forsinkes?



### SAINTS ROW 2 PÅ VEJ...

Selvom Saints Row var et udmærket forsøg i sandkassegenren, så kom det ikke i nærheden af GTA-serien, og på trods af at visse PS3-ejere alligevel ærgrede sig, da THQ og Volition aflyste porteringen til Sonys maskine, så kan de nu glæde sig til efterfølgeren. Spillet kommer naturligvis også til Xbox 360.

### NAPOLEON DYNAMITE TIL NINTENDO DS OG PSP

Den store komedie-overraskelse Napoleon Dynamite, som fik sat navnet Jon Heder på alles læber, virker umiddelbart ikke som det mest logiske spillemateriale, men Crave Entertainment mener åbenbart, der er muligheder i filmen, som spilmatiseres til Nintendo DS og PSP.

### MERE FINAL FANTASY

Den japanske spilgigant, Square Enix, er ikke bange for at udnytte deres uhyggeligt populære Final Fantasy-serie til det ypperste, og med deres seneste projekt Dissidia: Final Fantasy ser vi for første gang en bred vifte af persongalleriet fra spillene gå til den mod hinanden i bedste Smash Bros.-stil.

### HALO 3 UDKOMMER TIL SEPTEMBER

Amerikanerne kan allerede spille Bungies sidste del af Halo-trilogien d. 25. september, men vi dødelige europæere skal heldigvis kun vente en enkelt dag. Den 26. september vil du både kunne købe den almindelige udgave, Limited Edition, samt den kolossale Legendary Edition pakket ind i en Spartan-hjelm.

### FLERE KLODSEDE STAR WARS-EVENTYR

Blanding af de danske legetøjsklodser og Georg Lucas' science fiction-univers har været en enorm succes, så derfor kan det heller ikke overraske, at TT Games er på vej med et tredje Lego Star Wars-spil. Der kommer blandt andet nye baner, nye spilbare personer og muligheden for at spille sammen over internettet.

### JOHN WOO OG WARREN SPECTOR I NYT SAMARBEJDE

Actionmesteren John Woo og spilguruen Warren Spector (Deus Ex, Thief, System Shock) har annonceret et helt nyt samarbejde med et kombineret spil- og filmprojekt, Ninja Gold. Her skal en traditionel japansk ninja forsøge at indordne sig under nutidens samfund, mens han samtidig skal stoppe både Yakuzaen og den russiske mafia, som smugler guld fra Sydafrika.

### VILLE HAVE EN PS3; FIK XBOX 360

En køber stormede ind i en Blockbuster-butik i London og krævede, at personalet skulle give ham en PlayStation 3 med det samme. Eneste problem var bare, at PS3 var udsolgt, så kunden gik i stedet derfra med en Xbox 360 og nogle spil.

# RAGE

Studiet bag Quake og Doom er tilbage med lidt nyt...

**D**oom 3 fik en del kritik med på vejen for at være alt for mørkt og tillukket. Måske er det derfor, at id Software nu stiller op med et langt mere farvestærkt eventyr, der for det meste foregår udenfor.

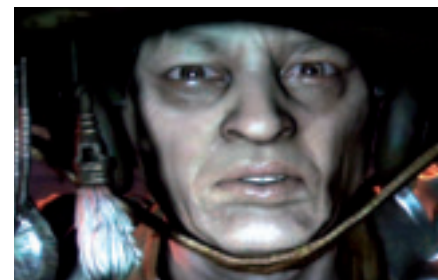
For deres kommende Rage er faktisk i konkurrence med selveste Crysis om hvilket spil, der er det flotteste lige nu. Det hele skyldes naturligvis den nye grafikmotor, som siges at kunne smide flere polygoner ud end nogen anden motor. Og efter at have set Rage-billederne, så betvivler vi ikke dette. Rage handler om livet på jorden, 75 år efter at en komet har ødelagt næsten alt. Ud af asken rejser de sidste rester af menneskeheden sig, og da det lykkes

## Rage handler om livet på jorden, 75 år efter en komet har ødelagt alt...

en større gruppe af disse at tilrane sig al magten, så misbruges den nu til at forpeste livet for den resterende del.

Det er her du kommer ind i billedet som en del af modstanden mod regimet. Modsat id Softwares tidligere spil så er Rage slet ikke så blodigt og voldsomt, som man skulle tro. Det er i stedet lavet til et større og bredere publikum. I stedet for at skyde og smadre ting får du i Rage muligheden for at køre rundt blandt landets byer i en buggy, sådan i ægte sandkasse-stil, og deltage i forskellige ræs. Det virker godt sagt, som om Rage har snuset godt og grundigt til de klassiske Mad Max-film, og det har vi ikke det fjerneste imod. At motoren helt sikkert også vil blive licenseret ud, betyder bare at vi kan se frem til nogle spændende spil.

**\_Jesper Nielsen**



**ET ANDET SPIL** I begyndelsen var Rage mindst ligeså mørkt og dystert som Doom og Quake, men holdet opdagede ret hurtigt, at deres nyeste grafikmotor, faktisk viste de bedste og mest imponerende resultater udenfor, og derfor skiftede spillet lige pludselig karakter.



# INNOVATIVT EFTERÅR

Du har ventet længe på endnu et nummer af Gamereactor, men nu ligger det så også klar og denne måneds udvalg af gakkede gadgets og teknologiske vidundere, har denne gang innovationen til fælles. Nyd vores håndplukkede sager og se om du ikke, ved at tage en ekstra avisrute eller et par aftenvagter, kan få råd til bare et par stykker af dem.



**LOGITECH MX AIR**  
CIRKAPRIS: 1.179,-

En mus der både fungerer på skrivebordet og i luften når du løfter den op - se det er ikke noget man ser hver dag. Designet er helt i tråd med det vi så på Dinovo Edge, og det er lige så lækkert i dag som dengang. Den sorte blanke overflade og de orange lamper skrider stil og kvalitet, og så fungerer den fabelagtigt som styrepind fra sofaen. Et stilsikkert hit fra den Schweiziske Musekonge.



**NOKIA N860**  
CIRKAPRIS: 2.799,-

Nej, selvom der står Nokia på den er det ikke en telefon. Det ligner lidt, men skinnit bedrager. I stedet er der tale om en tablet PC, og så alligevel heller ikke helt. Styresystemet bygger på Linux, og den store trykfolsomme skærm er på 800 x 480 pixels. Via WLAN kan du surfe på internettet, sende e-mails og ringe over Skype og med op til 8GB på hukommelseskort er der plads til masser af film og musik til rejsen.



**MICROSOFT SURFACE**  
CIRKAPRIS: 10.000,-

Et digitaliseret sofabord du kan styre med fingerspidserne. Det både lyder og ser smart ud, og vi glæder os til en live demonstration hos Microsoft i Hellerup. Indtil videre er det dog primært tænkt som en informationstavle til hoteller og lignende, men mulighederne er store og finder med garanti vej til fremtidens hjem, hvis altså prisen formår og falde til et tåleligt niveau.



**SANDISK EXTREME DUCATI USB FLASH DRIVE**  
CIRKAPRIS: 790,-

USB-nøgler behøver ikke være grå og kedelige, men kan sagtens være noget lidt ud over det sædvanlige. Vi har for set udgaver i silikone der ligner madvarer, men denne her er lige lidt frækkere og noget man faktisk tør vise frem, når man er ude i byen. Der er lys i baglygten og de 4GB rækker længere end man umiddelbart skulle tro.

**ROBOBOA**  
CIRKAPRIS: 1.199,-

Her hos Gamereactor er vi helt pjattede med robotter - i alle afskyninger. Roboboa er et af de nyeste skud på stammen fra de samme fyre som gav os Robo-raptor, og igen er der tale om et stykke legetøj lidt ud over det sædvanlige. Roboboa drejer og vrider sig, alt imens lamperne i hovedet blinker og musikken kører på fulde drøn fra den indbyggede højttaler.



**EGO**  
CIRKAPRIS: 995,-

Producenten påstår den er vandtæt. Det måtte naturligvis afprøves, og efter at have smækket en lånt iPod - tak til Apple - ind i dyret, fik den en tur i det våde element. Den spiller stadig, og iPodden lader ikke til at have taget skade. Lyden er som sådan helt ok til formålet, og den egner sig godt til en strandtur - og så gør det ellers ikke noget at det regner.

**SO SPEAKY**

CIRKAPRIS: 1.199,-

Der findes utallige eksterne harddiske, men dem her er alligevel lidt specielle. Der følger en fjernbetjening med og det fordi der er indbygget mediecenter i dem, så du kan sætte dem direkte til fladskærmen og nyde dine videoer og musik uden at skulle igennem computeren først. De fås i flere størrelser fra 250GB og op til 500GB i første omgang, men kommer på sigt med helt op til 1 Terrabyte.

**DELL XPS M1330**

CIRKAPRIS: 6100,-

Den er fræk, den er lille, den er billig og så fås den i 3 forskellige farver. Dell XPS M1330 er inden sin officielle frigivelse en darling blandt journalister og en fremtidig ønskebærbar for mange. Den er indtil videre verdens tyndeste bærbar og med sin multikernprocessor og kraftige grafikort kan man både arbejde og more sig med den.

**LOGITECH VX NANO**

CIRKAPRIS: 599,-

Verdens mindste radioreceiver til en trådløs mus - Så enkelt kan det siges. Det er utroligt at det er lykkedes for Logitech at prope den nødvendige indmad ned i så lille en indpakning, men jeg kan kun konstatere at den virker helt efter hensigten. Designet er en videreudvikling af VX Revolution som sidste år gjorde sit succesfulde indtog på musemarkedet.

**RC JOUSTING KNIGHTS**

CIRKAPRIS: 900,-

Man kan spørge sig selv hvorfor der gik så lang tid, men nu er de her altså. De to riddere styres via en fjernbetjening som vi kender fra radiostyrede biler, og kører mod hinanden med det ene formål at vælte modstanderen af hesten - altså en ny måde at finde ud af hvem der skal tage opvasken.

**SKULLCANDY**

CIRKAPRIS: 500,-

Hvorfor skal hovedtelefoner altid være grå eller sorte? Skullcandy er ikke ret kendt herhjemme, endnu. Flere DJs og musikere bruger dem allerede og det er der en god grund til. De har et fedt design og så spiller de faktisk rigtig godt. De fås i flere modeller og farver, så der burde være noget til enhver smag.



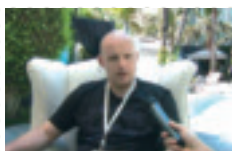
**GRTV RYKKER**  
Du har bare at holde dig ved skærmen, for der er faktisk masser af godt tv klar hos os.

# 6

## Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

Vi giver dig 6 gode grunde til at du bliver nødt til lægge vejen forbi Gamereactor TV i den kommende måned

01



### HALO 3 INTERVIEW

Jesper Nielsen mødte Bungies Lead Writer, Frank O'Connor ved E3 og fik en snak om singleplayerdelen i det sidste kapitel af Halo trilogien. Forventningerne er enorme og ikke mindst hos Jesper Nielsen der med stor iver fik et interview i kassen, som du kan klikke dig ind på GRTV og nyde.

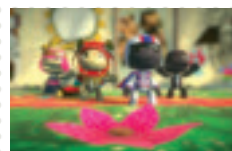
02



### FABLE 2 PRÆSENTATION

Selveste spilguren Peter Molyneux præsenterede det nye kampsystem i Fable 2 ved E3. Som han beskrev det ville dette nye kampsystem revolutionere kampstilen på konsoller og Jesper Nielsen viste sig at have flair for denne nye funktion og kunne tilmed imponere Molyneux. Tjek det ud på GRTV.

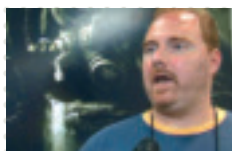
03



### LITTLE BIG PLANET

Siden LBP blev annonceret ved Game Developers Conference har det taget os alle med storm med sit interaktive gameplay og den nuttede verden, hvor man kan mødes med vennerne og udforske. Vi mødte Alex Evans der viste os mere fra spillet og fortalte om de uanede muligheder i spillet.

04



### FALLOUT 3 INTERVIEW

På den sidste dag af E3 fik Bengt Lemne et interview med Lead Designeren bag rollespillet Fallout 3, Emil Pagliarula. Hvis man er vild med Oblivion-serien, så skal man absolut følge med i udviklingen af Fallout 3, for det er den samme udvikler, Bethesda Game Studios, der står bag dette rollespil.

05



### HELLGATE: LONDON

Endnu en gang har vi mødt Bill Roper, en af arkitekterne bag Diablo-spillene, til en snak om det kommende post apokalyptiske actionspil fra Flagship Studios. Helvede har fundet vej til jordens overflade og man skal slagte dæmoner i hobetal i Londons gader for at redde jorden.

06



### LAIR INTERVIEW

Factor 5 er lige blevet færdige med deres første spil til PlayStation 3-konsollen. Til E3 fik vi et interview med Factor 5's President Julian Eggebrecht, som blandt andet fortalte om hvor meget arbejde de har lagt i at perfektionere Sixaxis-kontrollen til at styre de kæmpe-mæssige drager med.

## KRONIK

Julius og Ana fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen

### ET NYT E3!

Årets E3-messe var spredt ud over hele Santa Monica i stedet for at være i en kæmpe hal.



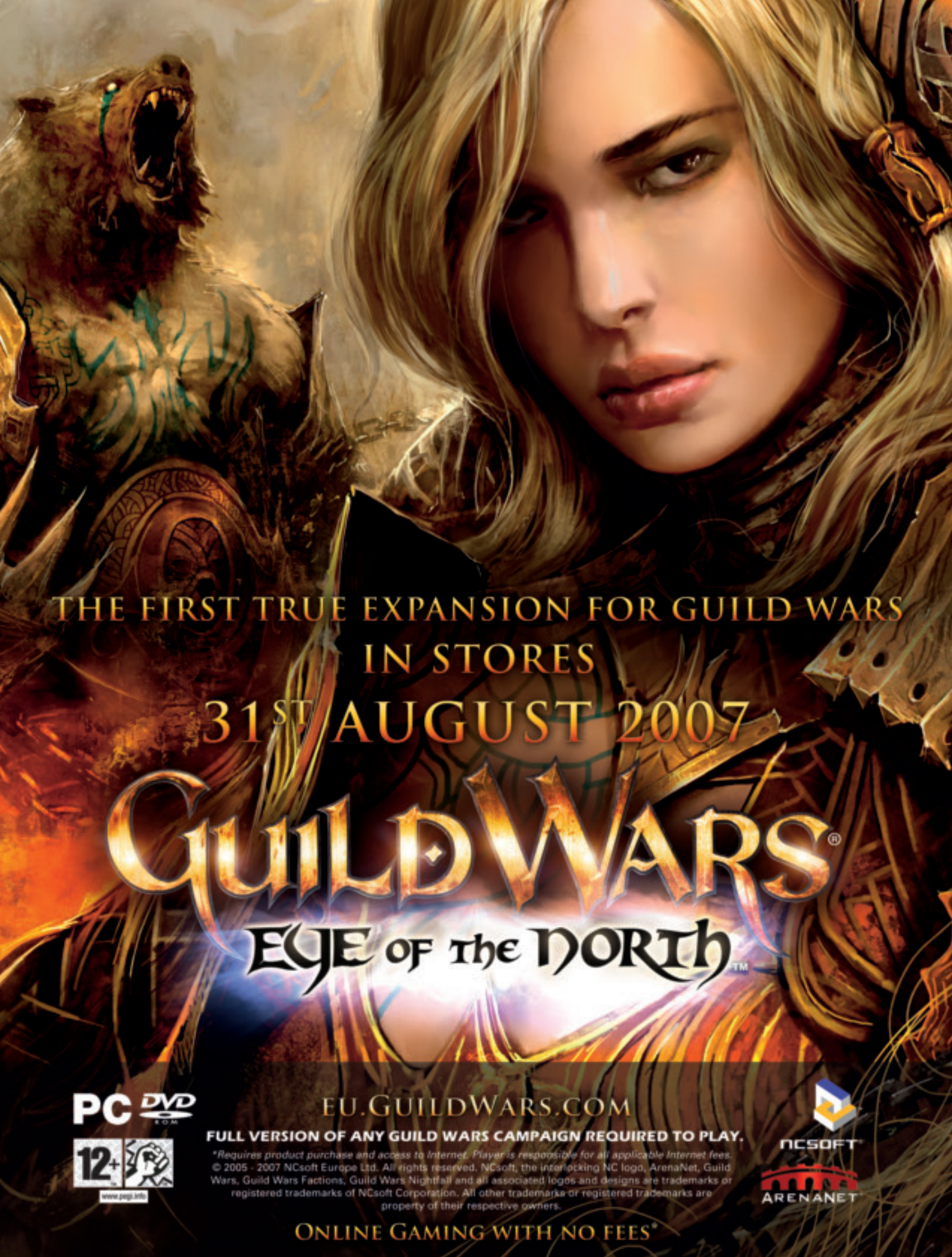
# ET ANDERLEDES E3!

GRTV indtog Santa Monica til et hav af interviews

**D**ette års E3 har stået i GRTV's tegn. Vi var fire mand af sted og fik i den forbindelse en ny kameramand med på vognen i stedet for Joakim. Oprindeligt fra Norge og bosat i Danmark tog Andreas Ramsdal opgaven på sig at dække eventet sammen med Jesper Nielsen, Julius Telmer og Bengt Lemne fra Sverige.

Med to kamera-hold har vi fået et hobetal af interviews med hjem og redigerer nu på højtryk for at få smidt programmer ud i flæng til de glubske og umættelige seere. Denne stabile strøm af programmer som i kan læse nærmere om ovenfor vil blive ved med at komme måneden ud

indtil vi igen pakker udstyret og drager videre på vores næste eventyr som vi allerede kan afsløre bliver i Tyskland. Vi skal nemlig til Games Convention i Leipzig for at bringe jer de seneste nyheder, annonceringer og hotte interviews derfra. Udover at Gamereactor web-TV har haft travlt med at erobre verden er der også sket en masse herhjemme i Danmark. Hovedkvarteret er nemlig flyttet fra tankstationen i Lyngby til super-sprøde lokaler i København NV. Så nu har vi et splinternyt studie at optage programmer i. Husk at følge med på GRTV hvor vi sender nye spændende programmer og spiltrailere hver dag. **\_GRTV Redaktionen**



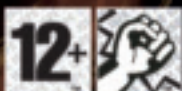
THE FIRST TRUE EXPANSION FOR GUILD WARS  
IN STORES

31<sup>ST</sup> AUGUST 2007

# GUILD WARS<sup>®</sup>

## EYE OF THE NORTH<sup>™</sup>

PC DVD  
E.O.M.



www.pegi.info

EU.GUILDWARS.COM

FULL VERSION OF ANY GUILD WARS CAMPAIGN REQUIRED TO PLAY.

\*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.  
© 2005 - 2007 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

ONLINE GAMING WITH NO FEES<sup>®</sup>



KULTUR

PIXELERET KÆRLIGHED

Læs redaktionens blogs på: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



### Himmelsk fryd

Når ting som f.eks. sanselos censur bliver for meget, så tager jeg langt væk og slapper af. Her er et billede fra min sidste rejse. Det er mig der fremstår som en silhuet ude i højre side af billedet.

**LAD OS CENSURERE ALT** Hvis alverdens kritikere og censororganer allerede nu kalder Resident Evil 5 for racistisk, fordi det lader dig dræbe afrikanske zombier, så er der for alvor ved at være noget galt. Skal vi så også til at sende Mario på slanketur, så han fremstår i en sund og ernæringsmæssig rigtig udgave? Og hvad er så det næste? Spil bør have samme albuenum som film til at udforske verdens mange temaer.

# Censur i stor stil

## Når censuren og den politiske korrekthed tager over, går det helt galt

**D**et har altså været en mærkelig sommer, læsere. I selv samme øjeblik som jeg satte mig ned for at skrive denne klumme, annoncerede 2K Games og Konami, at de har tænkt sig at udgive Power Pro Baseball i Amerika. Det betyder sikkert ikke det store her i Europa, når det nu handler om baseball, men for enhver, der er bekendt med Pawa-Puro-serien, så er det store nyheder. For første gang nogensinde lokaliseres (oversættes) en af Japans længst levende serier, og det kan være startskuddet til mange flere spil, også de mere obskure af slagsen.

Som en af de personer, der kun har en slumrende interesse for baseball, så er den feature i spillet, som jeg ser mest frem til, Succes Mode, en feature, der har været talt meget om i Japan, og som for første gang oversættes, så os, der ikke kan japansk, får lov til at nyde det hele. I den spillmode starter du ud med en relativt uprøvet spiller og skal så opfostre ham og bringe ham helt til tops i ligaen. Det er lidt ligesom karrierefunktionen i et wrestling-spil, men mindre

vanvittigt, naturligvis. Der er et eller andet fedt over at passe og pleje en baseballspiller, gøre ham glad ved at skaffe ham en kæreste, kun for at se ham forfalde til alkohol eller dø i en tragisk bilulykke – og det er kun et par af de muligheder, der er i spillet. At opleve noget så anderledes blive lanceret i Amerika er spændende for sådan en som mig, men desværre har sommeren ikke udelukkende budt på gode oplevelser. Lad os f.eks. bare tage Manhunt 2. Jeg ved godt, at broen mellem et sødt, ja, måske endda nuttet baseballspil og Manhunt 2, der med spandevig af blod og henrettelser nærmest er det direkte modsatte, kan være svær at se, men læs lidt videre, jeg skal nok vise dig sammenhængen.

Forleden hoppede den amerikanske filmkritiker Roger Ebert igen med på debatten om, hvorvidt spil er kunst eller ej. Denne klumme handler ikke om dette, og jeg vil slet ikke starte den diskussion her, selvom jeg selvfølgelig mener, at han er galt afmarcheret. Hans definition af kunst er uendelig smal, men han siger i det mindste: "Film er sjældent stor kunst,

hvis vi ikke også kunne opleve totalt lort og derved se forskellen." Jeg er godt tilfreds med hans synspunkt på det område, for det betyder, at han ville sørge for, at selv den værste og ringeste film fik en chance for at blive udgivet.

Det kan godt virke chokerende på dig kære læser, men jeg er faktisk ikke uenig med det meste af det, tossen Jack Thompson siger. Spil skabt til et voksent publikum skal ikke havne i hænderne på børn. Jeg er endda også ligeglad med, om der findes lovmæssige foranstaltninger, der forhindrer børn i at købe den slags. Det eneste, der er vigtigt, er, at det ikke også går ud over de voksne, der så gerne vil købe spillene.

Okay, men min pointe er følgende: Det engelske censororgan BBFC lavede en kæmpefejl, da de helt og aldeles forbød spillet, og Sony og Nintendo er helt ude i hampen, når de af moralske årsager bandlyser spillet på deres respektive formater, selvom de endda har en kategori, som spillet fint kan puttes ind i og sælges under. Der er intet galt i at have en hylde med Adults Only-spil. Den ene mands Van Gogh er den anden

mands motiv på en Bilka-pose, og hvis nogen vil spille og endda more sig i selvskab med Manhunt 2, så skal de have lov til det. Hvis vi allerede nu bandlyser spil, der er Adults Only-stemplet, så er vi på vej ind på en glidebane.

At det kontroversielle emne nu også trækkes ned over Resident Evil 5, tilsyneladende på grund af det faktum, at du denne gang skal skyde sorte zombier, så det nu klassificeres som racistisk, er nærmest ikke til at bære. Det er virkelig skæmmende. For når det kommer til stykket, så er en zombie først og fremmest en zombie, uanset hvad race den før har været. Alt dette minder mig i øvrigt om en joke, en politisk korrekt en af slagsen. "Hvis en sort zombie og en hvid zombie stavrer frem mod en racist, hvem ville han så skyde først?" Svaret er naturligvis: Den der er tættest på. Resident Evil 4 ville af Roger Ebert blive klassificeret som "en god gang lort" selv med den antispanske racisme indlagt, og jeg håber ved gud, at vi kan få Resident Evil 5 på gaden uden at skulle hugge det i stykker og rette alverdens ting.

**Mathew Kumar**



“BioShock has  
GAME OF THE YEAR  
material written all over it.”

Official Xbox® magazine

# BIO SHOCK

The genetically enhanced shooter.

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

24/08/2007



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software og dets datterselskaber. Alle rettigheder forbeholdes. BioShock, 2K Games, 2K logo og Take-Two Interactive Software er varemerker og/eller registrerede varemerker for Take-Two Interactive Software. Alle andre mærker og varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes. © 2007 Take-Two Interactive Software og dets datterselskaber. Microsoft, Windows, Windows Vista Start-knappen, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE og Xbox logo er varemerker som tilhører Microsoft-gruppens virksomheder. NVIDIA, NVIDIA logo og "The Way It's Meant To Be Played" er varemerker og/eller registrerede varemerker som tilhører NVIDIA Corporation. Alle andre mærker eller varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes.



Available in Stores  
31st August

# SAM & MAX

## SEASON ONE



# Hairballs of Justice

## CLOGGING CRIME'S UNSAVORY WINDPIPE

A FULL-SIZE  
PRINTED POSTER

- AN ALL-NEW SAM & MAX BEHIND THE SCENES VIDEO
- TRAILERS FOR ALL SIX EPISODES
- PREVIOUSLY UNRELEASED CHARACTER BIOS
- HOURS OF CONCEPT ARTWORK
- DESKTOP WALLPAPERS
- AN MP3 SOUNDTRACK SAMPLER

SAM & MAX EPISODE 5: REALITY 2.0

"This is an adventure game for anyone who loves adventure games, anyone who loves to laugh, and anyone who loves animals represented as gun-toting sociopaths."

"SAM & MAX EPISODE 1 - CULTURE SHOCK"  
EUROGAMER 9/10



JoWood

THE ADVENTURE COMPANY

holode games

QUANTUM ENTERTAINMENT

PC

© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JoWood Productions Software AG, Pöhrnbühl 43, A-8340 Lizen, Austria. Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified for XPS 410 & 8170. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All rights reserved.

**GAME**  
FIRST PLACE FOR GAMES

# GAMEREACTOR



## STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du bare gerne vide hvad spijljlengen egentlig har at tilbyde. Gamereactor guider dig igennem det hele.

## GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Tag en tur gennem vores arkiv: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

MÅNEDENS BEDSTE!

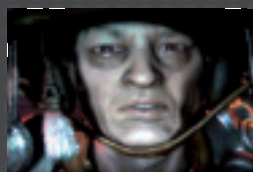
# Super Mario Galaxy

Nintendos trumfkort er endelig tilbage, og han lader til at være lysår foran konkurrenterne...



## Mest eftertragtede

Hver eneste måned slå vi hovederne sammen for at finde tre nye spil vi virkelige glæder os til



### 1 Rage

PC

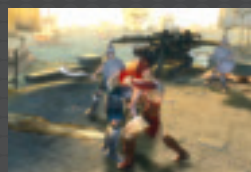
Carmack kan nogle ting, og hans seneste projekt viser at manden, rent teknisk er et geni. Om Rage bliver et mesterværk må tiden vise, men vi glæder os som små børn til at få lov til at se nærmere på det. Det bliver stort!



### 2 Resident Evil 5

PSP

Resident Evil 4 er en klassiker, og vi regner meget med, at Capcom har en lignende oplevelse klar til os engang i år 2009. Men det er så også problemet. Vi skal vente til år 2009. Hvordan gør man lige det?



### 3 God of War Chains of Olympus

PSP

Kratos skal til at udgyde blod på den håndholdte PSP og vi er mere end klar til at gøre det med ham. Ready at Dawn har bare at lave et spil a la Daxter-kvalitet.

I hvert nummer af Gamereactor tester vi spil der ikke er færdige. Hvor meget vi glæder os til dem kan du se via termometeret. Dette skal naturligvis ikke forveksles med den karakter vi giver i en evt. anmeldelse, men det giver dig alligevel en indikation.

## GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt 🔥 Lunkent 🔥🔥 Varmt 🔥🔥🔥 Brændende 🔥🔥🔥🔥 Vulkanudbrud

[WWW.GAMEREACTOR.DK](http://WWW.GAMEREACTOR.DK) Vil du læse mere om alle de kommende storspil og vil du have adgang til alle de andre beta-tests? [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



**Ikke en tone i livet**

Den bane af Halo 3 vi fik mulighed for at opleve, havde endnu ikke fået implementeret den velkendte musik fra spilseriens komponist, Marty O'Donnell. Den symbolske blanding af afrikanske stammetrommer og skrigende strygere har ikke kun gjort Halo spillene en hårejsende oplevelse, men er også blevet synonymt med serien.

KOMMER TIL  
**XBOX  
360**

Premiere **SEPTEMBER**

# Chefen er her!

Bungies velkendte spillikon vender tilbage, for at redde planeten fra den sikre udslettelse. Jesper fortæller...



**HALO 3**

Platform **X360** Udvikler **BUNGIE STUDIOS**  
Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION**

Halo 3 har nok været et af de mest omdiskuterede spil siden det blev officielt annonceret på E3 sidste år. Der har bestemt ikke kun været roser til seriens tredje og dermed sidste kapitel, der mere end ofte er blevet anklaget for at være Halo 2 i HD. Jeg har selv siddet på skeptikernes bænk.

Et par dage efter starten på årets E3-messe havde jeg en aftale med Microsoft om at se

## Det viste sig at være en gennemspilning af spillets første bane Sierra 117. Det var dog ikke noget vi dødelige fik muligheden for at gøre.

nærmere på Halo 3. Jeg var ret usikker på, hvad det gik ud på - og regnede faktisk kun med et interview af en slags - men det viste sig i stedet at være en gennemspilning af en pæn portion af spillets første bane, Sierra 117. Det var dog ikke

noget, vi dødelige fik en mulighed at tæske os igennem. Det var derimod Bungie's Brian Jarrard, der stod som skipper ved roret og var klar til at styre båden igennem de onde farvande, som sværhedsgraden Heroic i Halo 3 vel bedst kan betegnes som. Alle tilskuere fik hurtigt mundkurv på, da lokalet blev fuldstændig sort og kort efter oplyst af tonsvis af partikler på skærmen, der susede sammen for at danne en ring - en Halo, naturligvis. Efter denne lækre loading-sekvens blev spillet sat i gang og startede cirka en tredjedel inde i banen, så vi ikke ville få spillets intro ødelagt på forhånd.

Meget kan man sige og meget er blevet sagt om Halo 3's grafik. Og jeg er overbevist om, at når jeg selv får det i hænderne til timevis af kamp mod The Covenant, vil jeg finde stribevis af ting, som burde være flottere, men da billedet



**UDSTYR** Det nye udstyr som blev introduceret i Halo 3 betaen, har ligeledes fået sin plads i Halo 3's singleplayerdel, hvor også fjenderne kan gøre brug af de mange smarte ting.

**FAKTA**

**STØRRE, STØRST!**

Præcis hvor vi kommer hen og hvor mange timer det tager os at komme til enden, vil Bungie endnu ikke spytte ud, men rent størrelsesmæssigt, hvis man lægger alle banerne sammen, skulle Halo 3 angiveligt være det klart største af spillene hidtil. Det gælder ligeledes antallet af fjender, hvor man allerede i spillets første bane vil opleve en enkelt kamp, der ser flere modstandere end i hele den første bane i Halo.

langsomt tonede frem og afslørede et frodigt junglelandskab, var jeg solgt. Naturens mange grønne og brune nuancer dannede en perfekt farvesammensætning, mens de mange træer, buske og blade gjorde deres for, at lys og skygger kunne fylde skærmen med lækre effekter. Det var allerede fra første billede et atmosfærisk og indbydende landskab.

Omkring Master Chief er en håndfuld marine-soldater, som vi har mødt så ofte. Tilbage er dog de mere karismatiske og personlige ansigter fra Halo 1, som naturligvis har fået et løft, så de ser mere livagtige og udtryksfulde ud end nogensinde før. Ligeledes ved Master Chiefs side står

The Arbiter, den Elite, som man i Halo 2 fik kontrol over, og som nu er blevet allieret med menneskene. Dette er ikke en karakter, der atter får separate missioner, hvilket sikkert både vil glæde og forarge mange, men til gengæld giver

## Der er ingen tvivl om at Halo 3 føles langt mere som originalen Halo: Combat Evolved end Halo 2.

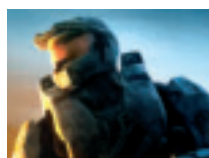
det nye makkerpar mulighed for at gøre spillets co-operative del endnu mere logisk.

Der er ingen tvivl om, at Halo 3 føles langt mere som originalen end Halo 2, hvilket Bungie heller ikke selv har lagt skjul på. Men at se det med egne øjne har kun overbevist mig endnu mere. Den måde som dine allierede kæmper, bevæger og snakker på, er i denne omgang langt mere overbevisende, og selve lydsiden i Halo 3 er nok til at tabe kæben. Grunts skriger deres latterlige og humoristiske beskyldninger af sted, mens marinesoldaterne ikke er sene til at hovere efter en succesfuld kamp.

Selvom vi kun fik relativt smalle passager at se, så er det tydeligt, at man har formået at lave en noget mindre klaustrofobisk oplevelse denne gang, som ligeledes giver en større følelse af frihed. Man bevæger sig nærmest fra ét større område til et andet, hvor fjenderne ikke kun er placeret overalt; de flytter sig også omkring. Derfor skal man meget selvstændigt vælge sin



**HVAD SAGDE DU?** Der bliver atter kastet omkring sig med ord i Halo 3, men for præsentationen skyld havde Bungie sat frekvensen op, så hvert eneste skud fik en kommentar med på vejen.



### FAKTA

#### TALLET 7

Af mystiske årsager har Bungie altid haft en forklæthed for tallet syv og ikke mindst talkombinationen 117. Blandt andet hedder Master Chief egentligt John-117 og den bane vi fik præsenteret på E3 hed så selvfølgelig Sierra-117. Bungie's mystiske lege spænder vidt og derfor kan vi også forvente tonsvis af såkaldte 'easter eggs' i Halo 3.

vej frem, hvilket blot gør det endnu sjovere at gå i kødet på den avancerede kunstige intelligens.

Selvom det kun var en ekstremt lille portion på et meget tidligt tidspunkt i spillets historie, så var jeg mere end imponeret. Det overgik muligvis ikke forventningerne, men det levede bestemt op til dem, og efter længere tids skeptiske overvejelser omkring spillets egentlige format, var det dejligt endelig at få spillets kaliber bekræftet. Hvorvidt Halo 3 er i stand til at holde kvaliteten og tempoet oppe gennem hele spillet, finder vi ud af i september, men ventetiden kan blive ulidelig lang.

**Jesper Nielsen**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Flot og tempofyldt. Halo 3 lader til at blive en værdig slutning på hele eventyret om Master Chief.



**KR' DU KOMME NE' DERFRA!** Nu får du endelig chancen for at plaffe ethvert fly ned, som trænger sig på. Bungie viste det frem til sidst.



**LFÆKKERT** Wipeout Pulse er, hvis det er muligt, flottere end Pure og indeholder endnu flere våben, skibe og baner.

## Fart fest

Tilbage til teknoboulevarderne hr. Tanggaard...



### WIPEOUT PULSE

Platform PSP Udvikler STUDIO LIVERPOOL  
Udgiver SONY Genre RACING

Enhver, der har læst Gamereactor gennem en årrække, kender min besættelse af Wipeout-serien, så det er ikke så underligt, at Studio Liverpools seneste højhastighedsracer, Wipeout Pulse, stort set sad i ryggen på min ridsede PSP kun minutter, efter at spillet var flået ud af en anonym boblekuvert. Jeg elsker de neonylste teknoboulevardere, de lynhurtige skibe og de dunkende rytmer.

Wipeout Pulse er på ingen måde en revolution af serien, men nærmere en forfinet udgave af Pure med en masse nye lag. Visuelt og lydæssigt er det nøjagtigt ligeså imponerende som studiets første spadestik på maskinen for snart to år siden, men indholdsmæssigt har drengene fra Liverpool virkelig gjort sig umage. For det første er Wipeout Pulses baner ikke længere bare sving, mindre bump og en 12 graders bakke. Denne gang kan skibene ved hjælp af den såkaldte Mag-Strip-teknologi tage deciderede loops og halvfemsgraders stigninger. Jeg skal ærligt indrømme, at jeg var bange for, hvad det kunne gøre ved serien, men efter mere end ti timer i selskab med Wipeout Pulse, så både føles det og ser det helt naturligt ud.

Det samme gør arsenalet af våben, der denne gang også indeholder et såkaldt Leach-våben, som gør dig i stand til at stjæle modstanderens skjold. At Pulse også kommer med en multiplayer-wifi-funktion siger sig selv, men at du nu kan dekorere dit eget skib online og så hive det ind i spillet er en meget lækker feature. At se en hel række af unikt designede skibe på startpladserne er intet mindre end vidunderligt. Wipeout Pulse ser ud til at kunne tilfredsstille enhver fan af serien.

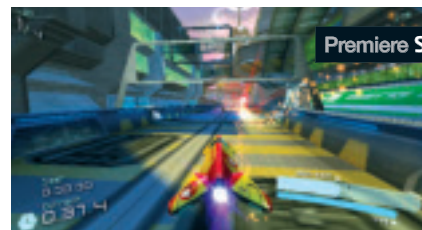
**Thomas Tanggaard**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Flot, hurtigt og ligesom sin forgænger. Forvent endnu et rigtig solidt spil til maskinen.



**NYT SKIB** EG-X virker ikke synderligt imponerende med sine middelegenskaber i nærmest alting, men jeg har på fornemmelser, at skibet alligevel rummer nogle overraskelser.

Premiere SEP



**Smut pomfrit!**

En af de revolutionerende nye funktioner med Assassin's Creed er muligheden for ikke blot at smelte ind i menne-skemængden, men også at skubbe dem til side. Denne funktion var en af de mere vellykkede dele i den version af spillet vi prøvede.



Premiere 9. NOVEMBER

# Snigmorderen

Ubisofts ambitiøse actionspil, faldt en smule på halen ved dette års E3-messe i solrige Santa Monica



**ASSASSIN'S CREED**

Platform X360/PC/PS3 Udvikler UBISOFT  
Udgiver UBISOFT Genre ACTION

I dag et sted fyldt med krig og terror. Engang et centrum for kultur, religion og magt. Jerusalem har altid været et globalt omdrejningspunkt, hvilket ikke mindst byens eksotiske arkitektur har gjort sit for at pynte på.

Altair, hovedpersonen i Assassin's Creed, står på toppen af en af de højeste bygninger i byen og nyder en udsigt, der ifølge en dansk ejendomsmægler, let ville være de første ti millioner værd. Men denne mystiske hoved-

## At Assassin's Creed ikke gjorde et større grafisk indtryk, var naturligvis meget skuffende...

person, som er ikklædt en helt hvid hættekåbe, er her ikke for at nyde udsigten. Han er her for at dræbe.

Enhver der har set den offentlige demonstration fra E3 ved præcis, hvad vi har spillet igennem. I korte træk skal man først forbi et par

vagter og trænge ind i sit måls hus, som viser sig blot at være en fælde. Efter at have nedkæmpet målets livvagter går jagten over stok og sten, indtil man til sidst når sit bytte og får stukket en kniv igennem struben på ham. Missionen har naturligvis til formål at fremvise spillets vigtigste aspekter, såsom at nå frem til målet af forskellige veje, indgå i kampe og benytte spillets avancerede interaktion med omgivelserne til at fange byttet hurtigt og elegant.

Desværre skuffede Assassin's Creed allerede fra første øjekast. Da spillet blev fremvist på E3 sidste år, var den en grafisk perle, der både i

størrelse og detaljegråd blæste folk fuldstændig omkuld. Et givent spils grafiske wow-effekt vil naturligvis altid dale som nye spil kommer til overfladen, men Ubisoft har tydeligvis selv hjulpet det på vej. Assassin's Creed er stadig enormt stort og med udsigten til hele Jerusalem,



**SURT SHOW** På et tidspunkt i den mission vi spillede blev du fanget i et hus af den person, som du ellers var sendt på mission for at dræbe. Stjerningen nåede dog aldrig et egentligt klimaks.



**FAKTA**

**ØRNEN ER LETTET**

Inspirationen for designet af spillets hovedperson, Altair, har ikke overraskende været en ørn, et af naturens mest snu og hurtige rovdyr. Det kan især ses på den lille spids forrest på Altairs hætte, der på skyggerne ligner et næb, mens den blafrende kåbe ligner fjere over kløerne. Altairs ligheder med en ørn stopper dog ikke ved udseendet, men influerer alt ved ham.

en af spillets tre store byer, kan man da godt se, at der ikke er tale om en lille landsby. Men især teksturerne i spillet har fået et ordentligt hak i tuden og har ramt et niveau, hvor det ikke ligefrem skrider næste generation længere. Dette berører alle dele af spillet; fra Altair og de mange mennesker i Jerusalem til omgivelserne generelt.

At Assassin's Creed rent grafisk set ikke gjorde større indtryk var en skuffelse, ikke mindst fordi framerateen ligeledes haltedede, men mit håb lå naturligvis i spillets revolutionerende gameplay-mekanismer. Jeg blev hurtig fortrolig med interaktionen med omgivelserne, hvor man meget simpelt blot skal holde A nede og så ordner alt sig selv. Derfra vil Altair automatisk løbe fra bjælke til bjælke i luften, langs bordkanter og hoppe fra tag til tag, som i en bedre japansk ninjafilm. Skal man kravle på vægge

**LET PÅ TÅ** Et af de vigtigste elementer i Assassin's Creed har været mulighed for at kunne bruge alle former for omgivelser til at komme let omkring, og heldigvis fungerede dette element ganske godt. Ved blot at holde A nede sprang Altair fra pæl til pæl uden at få sved på panden. Det var rigtig lækkert.



**METROPOLIS** Der vil være tre enorme byer i Assassin's Creed, hvor du kan vandre frit omkring, men som udgangspunkt er det en god idé at komme op på byens højeste bygning for at få et godt overblik.

kan tommelfingeren hvile lidt mere, da der her kun skal trykkes en enkelt gang, og så sidder man ellers fast som en anden Spider-man. Det var utvivlsomt spillets bedste aspekt ud fra de minutter, jeg fik med Assassin's Creed, ikke mindst fordi det fungerede så dejligt simpelt.

Hvad der til gengæld gjorde et mindre behageligt indtryk var spillets kampsystem, hvor du nærmest på skift tager den ene fjende efter den anden, mens de står i en cirkel om dig. Her skal du beslutte dig for at være aggressiv og angribe, eller forblive afventende og måske bruge et modangreb eller undgå slaget. Det er et system, som tydeligvis handler meget om timing, men på nuværende tidspunkt lader det ikke til, at det er balanceret nok til at forblive en underholdende oplevelse.

Det aspekt jeg dog har set mest frem til i



1, 2, 3, VFEK Når du bliver opdaget af livvagter i spillet er det med at få benene på nakken.



FAKTA

#### KRAVET OM SUCCES

Bag Assassin's Creed står Ubisofts udviklingshold i Montreal, Canada. Især i sidste generation blev udvikleren verdenskendt og rost af både anmeldere og spillere for klassikere som Splinter Cell-serien, de nye Prince of Persia-spil og Far Cry Instincts. Der ligger derfor også et stort pres på deres skuldre. Kan holdet holde til det?

spillet, er muligheden for at benytte de store og interaktive omgivelser, til at selv at finde vejen frem til mine mål. Det skulle være en verden uden barrierer, og selvom Ubisoft bestemte heller ikke har skærmet af for nogle områder, så gav min tid med spillet ikke ligefrem et indtryk af, at det kræver den store intelligens for at komme omkring. Når man skulle forbi nogle vagter i starten, havde man stort set kun tre valgmuligheder; skubbe en anden vagt ned fra et tag for at skabe distraktion, gå uset forbi blandt munkene eller tage kampen op. Derved ser det meget ud til, at din vej frem afhænger af, hvordan Ubisoft har designet verdenen, og hvor de eksempelvis har placeret munke, distraktionsmuligheder og så videre.

Der er ingen tvivl om, at jeg gik fra Assassin's Creed med en skuffende mine. Det var et spil, som jeg havde forventet mig utrolig meget af, og selvom jeg stadig har masser af tillid til Ubisoft Montreal, så har mine forventninger fået en kæmpe lussing. Jeg fik naturligvis kun smag på en ganske kort del af spillet, men der er ingen tvivl om, at der skal strammes godt op og tilbydes langt mere interessante og frie missioner end den vi fik hænderne på, før Assassin's Creed kan blive det kæmpehit, som det længe har været udset til. Men mon ikke det også kan ske?

—Jesper Nielsen

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



En af E3's helt store skuffelser, men kun fordi forventningerne var så høje. Ubisoft skal til at knokle.

# Helt mørkt

Hydravision fortsætter deres light-udgave af gys



## OBSCURE II

Platform PC/PS2 Udvikler HYDRAVISION  
Udgiver PLAYLOGIC Genre ACTION/GYS

Franske Hydravisions Obscure II giver næppe anledning til løftede pegefingre fra censororganer eller spin-motiverede politikere. Hvis Silent Hill er spilverdensens Jacob's Ladder, er Obscure II dens Scream.

Høj rockmusik af den ukomplicerede slags fylder gangen på drengenes kollegium. En fyr undskylder gårsdagens bramfrie udtalelser med en høj alkoholpromille, en anden lover bål og brand, hvis han ikke snart bliver lukket ind på sit værelse, og en tredje stopfører en babe med scoreklichéer af værste skuffe for at undgå endnu en nat i ensomhed. Fallcreek University er et college som alle andre.

Og dog. I den senere tid har universitetets studerende kogt te på en ukendt plante, som øjensynligt har en let hallucinerende virkning. Under festen hos Sven oplever Mei og Corey vidunderplantens glæder for første gang, men bivirkningen er uventet. De dører hen og vågner befippet op på en kirkegård. For også at bringe mig som spiller ud af fatning er det førhen klare billede nu kornet og i sort/hvid. Obscure lever øjeblikkeligt op til sit image som Silent Hill light. Hydravision har ikke følt sig presset til at skifte spor siden originalen. Smart tøj, seje fyre, babes med vrikkende bagdele, cool talk og popkultur. Obscure II er et teen-agergys baseret på Shinji Mikamis Resident Evil-formel peppet op med virkemidler fra Konamis Silent Hill. Spilleren styrer stadig to figurer ad gangen – Obscure II er dog som forgængeren tiltænkt kooperativt gameplay, så to spillere kan samarbejde og gyse i kor – og hver figur har sine styrker. Mens store dele af konceptet hænger fast i fortiden, har andre udviklet sig.

Jeg er ikke i tvivl om, at Obscure II vil vække interesse hos etterens fans. Med sit kooperative gameplay indtager det en særstilling i genren, og dets lettillgængelighed kan alt efter øjnene, der ser, være en styrke. Mit indtryk af Hydravisions efterfølger er dog et spil, der hænger fast i fortiden, et uopfindsomt patchwork af konkurrerende spil i genren.

—Henrik Bach

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Gammeldags gyserspil, der nok mest er til dem, der ikke har nerverne til at kaste sig over Silent Hill.

#### Premiere SEP



**KOLLEGIET** Der sker en masse på Fallcreek universitet, men der er stadig tale om et gys af den letteste slags.



# Dystopisk storkrig

Guerrilla er klar med Sonys store trumfkort. Vi satte Bengt Lemne på første parket for at opleve spillet...



## KILLZONE 2

Platform PS3 Udvikler GUERRILLA GAMES  
Udgiver SONY Genre ACTION

Spol båndet tilbage til maj 2005. Forventningerne til PlayStation 3 var skyhøje, og Sony mente selv at maskinen var dobbelt så stærk som Xbox 360. Et af spillene, der tydeligt understøttede denne påstand var Killzone 2, der så så fremragende ud, at det meste af det fremmødte publikum ikke vidste, om de så et spil eller en velinstrueret film.

Det viste sig at det sidste var tilfældet, hvilket siden hen har gjort, at Sony har haft meget svært ved at forklare, hvorfor de første mange spil ikke lignede den smukke Killzone 2-trailer. Men svaret kender vi naturligvis.

## Det skal med det samme konstateres at Killzone 2 er flot. Når det kommer til ansigterne, så ser det rasende flot ud, bare ikke som filmen.

Tilbage til nutiden og det specielle Killzone 2-arrangement, som Sony havde planlagt til at starte umiddelbart efter Microsofts pressekonference på Sushi Roku, en trendy sushi-restaurant på Ocean Avenue i Santa Monica, hvor dele af personalet med jævne mellemrum brød ud i halvarrige råb, der så blev besvaret på samme

måde af resten af personalet. Efter et stykke tid tonede Sony-chefen Jack Tretton frem og tog ordet, og han introducerede os så til spillet, der faktisk ikke har brug for en introduktion (demonstrationen skulle tale for sig selv). Derfor blev det heller ikke de store forklaringer, som Tretton gav, før vi blev gennet ind i en mini-biograf, der lå i forlængelse af restauranten. Her fik vi lov til at se Guerrilla Games Mathis de Jonge tage sig igennem en af spillets baner.

Introduktionssekvensen havde en del tilfælles med den gamle trailer, og det var noget Guerrilla Games ville have os til at lægge mærke til. Det skal med det samme konstateres, at Killzone 2 er flot. Når det kommer til visse ting, som f.eks. ansigterne, så ser det rasende flot ud (specielt animationerne), men spillet er, fristes

man til at sige, absolut ikke på det samme niveau som den første trailer. Spillet ligger generelt på samme niveau som Gears of War, visse steder lidt under rent grafisk, men det er igen svært at sammenligne, når der er tale om to forskellige stilarter. Tre Intruders (trotte-transporter) begiver sig hen over slagmarken i



**MØD MIN FÆTTER** Ligesom i det første Killzone, kommer du også denne gang til at støde på større og mere vanskelige fjender. Her er vi gået i kamp med en såkaldt Heavy Soldier.



### FAKTA

#### NÆSTEN SOM FILM

Sonys påståede in-game film af Killzone 2 fra 2005, er forlængst blevet afvist som værende præcis det, nemlig en CGI-film. Alligevel var der flere fremmodte, der efter demonstrationen enten hævdede at den tidligere film var ægte eller at dette års in-game præsentation var på samme niveau, hvilket slet ikke var tilfældet.

en kraftig hvirvelvind, og den ene eksploderer pludselig i et inferno af ild og røg. Vi kommer indenfor i en af de resterende og ser soldaternes sammenbidte ansigter, på et tidspunkt, hvor de får deres ordre. En kaptajn ved navn Narville skal lokaliseres på slagmarken, og efter at vi har nedlagt en række Helghast-soldater, får vi nye ordrer af vores kaptajn. Vi sprænger en port i luften og går til højre. Tempoet er højt, kampene hæsbælende, med kugler der pifter om ørene.

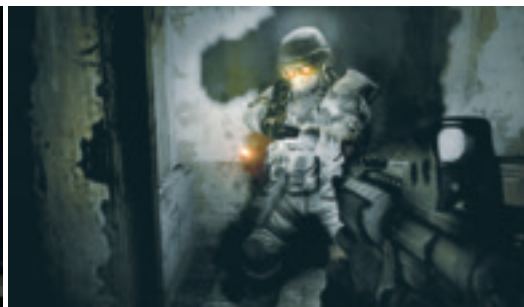
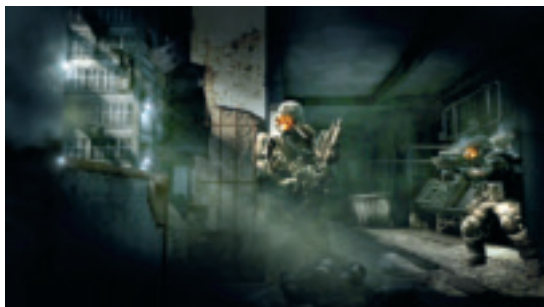
Det er helt tydeligt, at Guerrilla satser på at skabe de samme "øjeblikke" som Cliffy B. leverede i Gears of War, selvom udvikleren ikke helt bruger miljøerne på samme måde. Snart løber vi hovedkulds ind i en fjende, der har et lidt større våben end normalt. "Vi kalder ham for Heavy Soldier", siger de Jonge. I spilfagtermer er den tunge soldat hvad man kalder en mini-boss, og det gælder reelt om at sigte efter ho-

Premiere 2008

### Fremragende stemning

Hvis du har set traileren som Sony udsendte i forbindelse med dette års E3-messe i Santa Monica, så ved du også hvor sirup-tyk atmosfæren er hele tiden. Hollandske Guerrilla har virkelig skabt et dystopisk univers, hvor alt er brunt, askegråt og nedslående. Alligevel er Killzone 2 et strålende eksempel på flot grafik og endnu flottere design.





**ER DET HELGHAST?** Ligesom Bioshock har de tonstunge Big Daddys, har Killzone-universet de frygtede Helghast-soldater. Med en langt kraftigere maskine mellem hænderne er det virkelig lykkes Guerrilla at lægge et par ekstra lag på de skræmmende tropper og den gennemgang vi fik var meget lækker.

# Nyt eventyr

Molyneux viser et-knap-systemet og lidt andet...



## FABLE 2

Platform XBOX 360 Udvikler BIG BLUE BOX  
Udgiver MICROSOFT Genre ROLLESPIL

"Vores mål er atter at lave verdens bedste rollespil", siger den tydeligvis selvsikre og veltalende Peter Molyneux. Det er en prædiken, vi før har hørt fra manden, og der går heller ikke mange sekunder før han tøvende erkender, at dumdristigheden ved denne udtalelse er enorm, men de vil hos Lionhead gerne satse stort. Rigtig stort endda. Og efter det mindre succesfulde Fable, i hvert fald hos anmeldere verden over, mener den legendariske spildesigner nu, at holdet har lært fra deres fejltagelser og nu står klar til endelig at levere deres ambitiøse projekt.

Det var dog ikke dagens formål, at vise et grafisk imponerende spil. I stedet var Peter Molyneux taget til E3 for at fortælle om spillets anden vigtige mulighed. Da han introducerede spillet tidligere i år, fortalte han om tre vigtige elementer i Fable 2, hvor han snakkede om kærlighed og ikke mindst den hund, man får med sig i spillet som det første element. Denne gang skulle det derimod handle om kampsystemet. Disse to elementer skulle så gerne lede op til det tredje, som har noget at gøre med hans forkærlighed til multiplayer, til co-operativt samspil og til muligheden for at blære sig overfor hinanden. Læg selv to og to sammen!

Kampene i Fable 2 ordnes ved hjælp af én knap. På en måde er det kun en halv sandhed, men hvis du skal slå din modstander med et sværd eller et utal af de mange andre våben, som figurerer i Fable 2, så skal du kun bruge én knap, nemlig X. Knappens funktion udvides i og med, at den kan holdes nede for at samle kræfter til et større slag og samtidig være i en forsvarsposition. Jeg skal ærligt indrømme, at det var en pille, jeg indledningsvis havde svært ved at sluge, og det virkede en anelse komisk. Jeg fik dog mulighed for at prøve kampsystemet, og der gik ikke mange sekunder før jeg var opslugt. På trods af mange småfejl, så var det en sand fornøjelse, hvor jeg bed tungen sammen og timede mine angreb.

Fable 2 er ikke færdigt i dag eller overhovedet i år, og med kun små bidder af spillet, er det svært at sige om det bliver bedre.

**Jesper Nielsen**



Et uhyggeligt ambitiøst og risikofyldt spil, der dog viser en masse tegn på storhed. Vi afventer koden.

**Premiere 2008**



**SKRU OP** Indførelsen af dynamisk musik under kampene giver Fable 2 et helt nyt og meget unikt præg. Musikken skal ikke kun gøre alle kampe fuldstændig forskellige, de skal også give løbende evalueringer af spillerens præstationer.

### Skal vi slå Halo 3?

Hele snakken om hvorvidt Killzone 2 er spillet der skal tage kampen op med Halo 3, er decideret ligegyldig. Bungies Halo 3 er på gaden i september i år og vil sikkert blive solgt i spandevist. Killzone 2 er først på gaden i år 2008 og ikke i første kvartal.



**KAN DU KOMME TIL?** Ifølge Guerrilla så kan Killzone 2, udelukkende lade sig gøre på PlayStation 3. Den bane vi fik demonstreret fyldte intet mindre end 2GB af Blu-ray-skiven.

vedet, for at man så efterfølgende kan skyde løs på hans to beholdere på ryggen.

Vejret spiller en central rolle i Killzone 2. Jeg nævnte tidligere hvirvelvinden og hvordan en Intruder blev skudt ned. Helghast benytter sig nemlig af vejrets kræfter igennem deres våbenteknologi, og din primære opgave i begyndelsen er faktisk at komme frem til en gigantisk kanon, der indsamler energien fra diverse lyn og bagefter skyder dem ud som projektiler mod ISA's fartøjer i luften.

Designmæssigt ser Killzone 2 meget lækkert ud. Miljøerne er grå, beskidte, detaljerede og fjenderne ser præcis, som i etteren, skrækindjagende ud. Den afdæmpede palet af farver bliver i øvrigt helt sort/hvid, når slow motion-effekterne sparkes i gang. Rent spil-mæssigt ser Killzone 2 dog ikke ud til at indeholde noget, vi ikke har set før; almin-

delige nutidsvåben med et fremtidspræg. Det skal dog siges, at Guerrilla Games først i de kommende måneder vil afsløre flere detaljer omkring spillet, så der kan være meget mere under overfladen. Blandt andet ved vi, at spillet vil have en omfattende multiplayerdel, men heller ikke denne del vil Guerrilla i øjeblikket fortælle meget om.

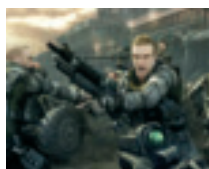
Killzone 2 udspringer sig i øvrigt to år efter Helghast-invasionen af Vektra, denne gang på Helghan, Halghasts hjemplanet, og du spiller selv den rutinerede Sev, der leder en lille gruppe af ISA-soldater ind bag fjendens linier i jagten på Helghast-kejseren Visari. Som en detalje kunne Guerrilla Games nævne, at den demonstrerede bane alene fyldte 2GB af pladsen på Blu-ray-skiven og at man ikke kunne have lavet spillet (på den måde det nu er tiltænkt) uden et lagermedie som Blu-ray. Guerrilla var i øvrigt også rigtig varme på selve Cell-arkitekturen i PlayStation 3.

Killzone 2 har en hård mission frem for sig, da det naturligvis skal konkurrere med spil som Gears of War, Halo 3, Metroid Prime 3: Corruption og Crysis om spilpublikummets gunst. Desværre står det lidt i skarp kontrast til det faktum, at Killzone 2 ikke er på gaden for engang i år 2008, noget der naturligvis var en skuffelse.

**Bengt Lemme**



Det ligner ikke CG-traileren fra 2005, men det er stadig et flot, hurtigt og ikke mindst lækkert spil.



**FAKTA**

### ET HELT UNIVERS

Ligesom Bungie nu bryder Halo's univers ud gennem strategi-spillet Halo Wars, har Guerrilla også større planer for Killzone-universet. Vi har allerede oplevet det mere taktiske Killzone: Liberation på PSP, og hvis rygterne taler sandt, så er der en opfølger på vej til dette format. Det forlyder også at Guerrilla forsøger sig med andre genrer i Killzone universet.



# Lasagnens mester

Næsten et år efter lanceringen af Wii, står Nintendo endelig klar til at spille deres vigtigste kort



## SUPER MARIO GALAXY

Platform Wii Udvikler NINTENDO  
Udgiver NINTENDO Genre ACTION

På trods af diverse spekulanter valgte Nintendo at lancere Wii uden et Mario spil, nøjagtig som med GameCube. Den kække blikkenslager var faktisk slet ikke at finde overhovedet, på nær de gamle spil på Virtual Console. Alligevel har Wii solgt bedre end nogen havde drømt om, og med Super Mario Galaxy klar til at invadere konsollen til efteråret, står maskinen bedre end nogensinde før. Spørgsmålet er blot om den buttede italiener har mistet pusten?

Enhver der tidligere har set Super Mario Galaxy ved, at det utvivlsomt er det pæneste spil til Wii endnu, og efter at have spenderet noget tid sammen med den elskværdige maskot kan jeg roligt bekræfte, at han ser bedre ud end nogensinde før. Hvis Super Mario 64 var en revolution, så er Galaxy en kæmpemæssig evolution, for selvom der ikke tilføjes en ny dimension, så bliver de eksisterende tre brugt på en så fascinerende facon, at de små hår rejser sig i sand begejstring.

Spillet foregår jo, som enhver bør kunne sige sig selv, i det ydre rum, hvorfor tyngdekraften også bliver en betydningsfuld fætter. En stor del af spillet foregår på ret små planeter, hvor man

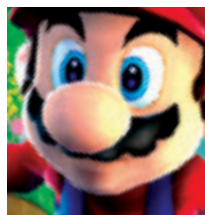
ikke kan holde styr på, hvad der er oppe og nede, og hvorfra man kan flyve fra planet til planet. Det fantastiske ved de små planeter er, at de hver især ikke blot er ganske unikke, men også fungerer som mindre, separate missioner. Grundet planeternes krumning er man ikke i stand til umiddelbart at danne sig et overblik, og derfor er langt mere udforskning og opdagelse involveret.

Super Mario Galaxy styres tro til serien meget enkelt. Man bevæger blikkenslageren rundt med analog-stikket på Nunchuk-kontrolleren, hopper på A, dukker på Z og skyder på B. Ja, faktisk fungerer de stjerner, du indsamler i Galaxy som ammunition, som du kan skyde af sted mod fjender ved at sigte med Wiimoten og så ellers fyre løs. Det er dog ikke det eneste Nintendos revolutionerende styringspind bruges til. Hvis du ryster den hurtigt, laver Mario en lille piruette til at slå fjender omkuld, mens sigtekorntet blandt andet også kan bruges til at fryse fjender i lidt tid og indsamle objekter.

Hvis jeg indledningsvis var bange for, at Super Mario Galaxy med en masse små planeter hurtigt skulle gå hen og blive trivielt, så kunne Nintendo heldigvis hurtigt lukke munden på mig. Ikke nok med, at disse planeter er meget varierede, så findes der faktisk andre former for baner. Du kan nærmest side-scrolle Mario



**HVAD ER OPPE?** Mange af banerne i Super Mario Galaxy er ikke flade, som vi er vant til. I stedet foregår det ofte på alle mulige former for kugler og cylindre, hvilket fungerer rigtig godt.



**FAKTA**

**OVERVEGTIG?**

Det kunne godt virke som om, at Mario er gået lidt ned i tempo i Galaxy, sådan rent bogstaveligt. Om det simpelthen skyldes generelt mindre baner, som derved ikke kræver samme fart at komme omkring på, vides ikke, men til gengæld har han fået et nyt langt hop.

frem og tilbage ude i rummet, mens du navigerer omkring og skal passe på, at han ikke pludselig svæver målløst omkring. Men den største glædelige overraskelse var, at Super Mario Galaxy faktisk indeholder en form for traditionelle baner.

Hvor kameraet på de små planeter er placeret nærmest lige over Mario, så findes der faktisk baner, hvor kameraet er trukket ned til den sædvanlige position, så man kigger ham over skulderen. Disse baner er ikke helt traditionelle, eftersom de stadig foregår ude i rummet og har kanter, der smider Mario ud i det tomme rum. Men de opbygget som de gode, gamle flade baner og giver derfor plads til større områder. Her prøvede jeg kræfter med Bee Mario, som er en power-up, der ser Mario iføre sig et bi-kostume. Hvis man tænker tilbage på

Premiere 2008

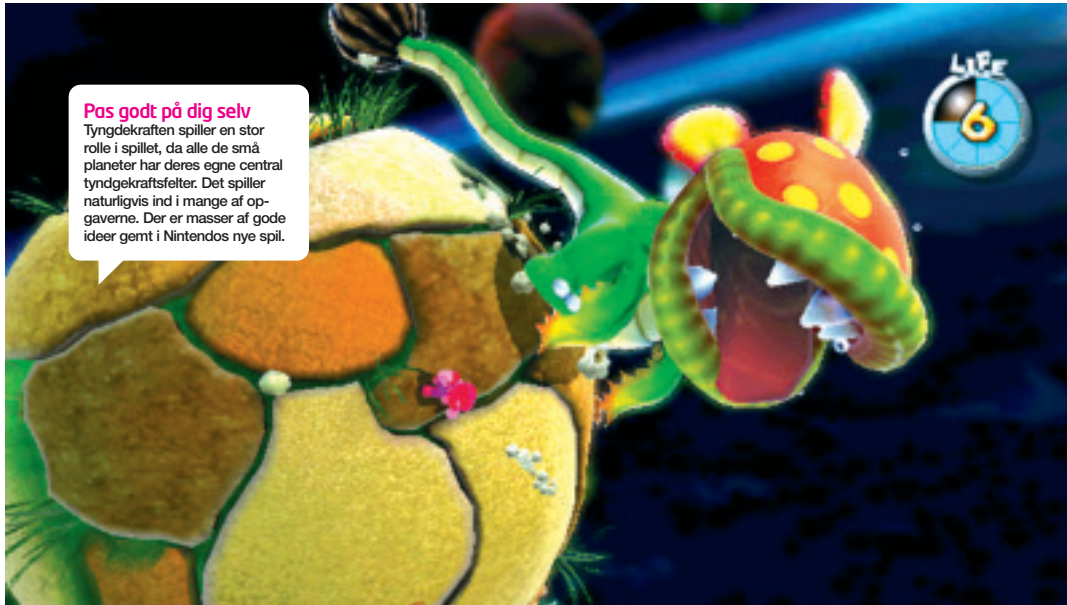
**Mine øjne brænder!**

Der er ingen tvivl om, at Super Mario Galaxy er en sand fryd for øjnene og ikke mindst lyset er helt fantastisk i spillet. Bare ser hvordan flammerne fra Bowsers mund oplyser hele billedet, så det nærmest skær i øjnene.





**OVER OG UNDER** Super Mario Galaxy foregår naturligvis ofte med jord under fødderne, men selvom vi er midt ude i rummet, har Nintendo alligevel fået plads til baner i vandet. Gennem det nye Bi-kostume er du også i stand til at tage med Mario på en mindre flyvetur, så han kan næste komme alle steder hen.



**Pas godt på dig selv**  
Tyngdekraften spiller en stor rolle i spillet, da alle de små planeter har deres egne central tyngdekraftsfelter. Det spiller naturligvis ind i mange af opgaverne. Der er masser af gode ideer gemt i Nintendos nye spil.

Super Mario World 3 og hans fastelavnstema med både frø- og vaskebjørnskostumer, så er man ikke gået helt galt i byen, og jeg er personligt lykkelig over at se kostumerne gøre et comeback. Med Bee Mario kan man ikke overraskende tage sig en lille svævetur og klatre på bi-specifikke objekter, så der åbnes op for helt nye områder i banerne. Den store dødsynd med denne dragt er vand, som straks forvandler Mario tilbage til sit gamle jeg. Andre dragter såsom spøgelser vil ligeledes være at finde i spillet, men dem fik jeg ikke prøvet kræfter med.

Der er ingen tegn på, at Nintendos nye fokus på mainstream gamere har gjort deres ambitioner med Mario mindre, og det måske største testamente på dette er deres forsøg på at inddrage co-operative mekanismer, så en



**FAKTA**  
**STJERNESKUD**  
Stjernerne har været en fast inventar i alle Marios spil, men i Galaxy får de nu en helt ny rolle. Ved at sigte med Wii-moten kan du skyde stjernerne af sted for at tilintetgøre uvidende ofre, hvilket tilfører et helt nyt element i stjerneindsamling. Nu er det din ammunition.

anden spiller kan hjælpe dig igennem. Nej, der er ikke tale om en Luigi eller Yoshi, der pludselig hopper ind i spillet og giver dig en hånd. Derimod kan en anden spiller selv få et sigtekorn ligesom dit, hvor din ven så kan fyre stjerner af, og måske vigtigst af alt, fryse fjenderne fast. Da sigtekornet ligeledes kan benyttes til at indsamle stjerner og andre objekter, er det tydeligt, hvordan et koordineret samarbejde mellem to personer hurtigt kan forøge effektiviteten ganske væsentligt.

Super Mario Galaxy bliver selvsagt et uhyggelig vigtigt spil for Nintendo, da det skal bevise, at den japanske gigant ikke har mistet kontakten med deres gamle fanskare, og efter det, jeg prøvede på E3, så er de rigtig godt på vej. Det er uden tvivl det flotteste Wii-spil endnu med omfattende landskaber og en flot galakse i baggrunden, lækkert lys og effekter og en så farverig og kreativ stil, at det må betegnes som det måske mest idérige Mario-spil hidtil.

At det så samtidig blandes med et antal af varierende baner og galakser, der nærmest gør Super Mario Galaxy til mange spil i ét, giver mig kun endnu mere myrekryb i fingrene, og jeg glæder mig måske mere end nogensinde til at tage kontrol over den elskværdige blikkenslager og drage på eventyr i rummet. Hvis der nogensinde har været tvivl om at Wii er kommet for at blive, så må det være efter at have spillet Super Mario Galaxy.

**\_Jesper Nielsen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Et af de mest lovende Mario-spil i lange tider, der uden tvivl vil stadfæste hans status som spillikon.

# Gymnastik

En badevægt med vægtmålere, sådan Nintendo...



**WII FIT**

Platform **WII** Udvikler **NINTENDO**  
Udgiver **NINTENDO** Genre **PARTY**

Lige når du træder op på balancebrættet, skal det kalibreres i forhold til din position og vægt, og kalibreringsbilledet afslører meget hurtigt hemmeligheden bag Nintendos nyeste genistreg. Brættet er simpelthen udstyret med tonsvis af små vægtmålere, så den hurtigt kan opfang præcist, hvor meget vægt du lægger hvor.

Balancebrættet vil blive solgt sammen med spillet Wii Fit, som både vil indeholde nogle grafisk kedelige og i udgangspunktet meget simple balanceøvelser, der alligevel kan give rigeligt med udfordring, samt nogle mere spøjse og opfindsomme mini-games, der for alvor giver anledning til at opføre sig åndssvagt på det smarte bræt. Et af de sjoveste spil jeg prøvede var en klassiker, hvor man bevæger en bane omkring sin egen akse for at få en eller flere kugler i hul. Her skal du fordele din vægt således, at banen roterer om den ønskede akse, og selvom det tager lidt tid at blive helt fortrolig med brættet, så begyndte banen på skærmen hurtigt at bevæge sig synkront med mig. Udfordringen blev komplet, da flere kugler begyndte at dukke op på en enkelt bane, og jeg måtte desværre spille fallit, da fem kugler og ét hul blev en lidt for stor mundfuld. Jeg er jo kun et menneske.

Det store spørgsmål på nuværende tidspunkt er ikke så meget om balancebrættet er en god tilføjelse. Det er en genial tilføjelse, og det er vanvittigt morsomt. Spørgsmålet er derimod, hvorvidt mini-spillene i Wii Fit er nok og har samme bredde og levetid som Wii Sports, og hvorledes Nintendo har planlagt et samspil mellem Wii-moten og balancebrættet. Det håber vi inderligt, for det kan hive maskinen og spillene op på et nyt stadie.

**\_Jesper Nielsen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Endnu et genialt kontroludstyr fra Nintendo, der atter udvider Wii's potentiale. Men er mini-spil nok?



Premiere 2007



**TRÆN DOG** Det nye balancebræt giver plads til masser af nye idéer på den allerede innovative Wii, bl.a. skal du læne dig frem og tilbage for at undgå sko der kastes mod dig.



**WOOHOO!** For at komme fra planet til planet må Mario nødvendigvis tage et par svæveture i rummet. Nogle af dem foregår automatisk, mens du i andre gange selv skal hjælpe til.



**En umulig opgave?**

Universet at War indeholder tre ekstremt forskellige racer, som hver især giver fuldstændig forskellige spillestile. Starcraft var det første strategispil nogensinde til at udføre dette koncept med excellence og ingen har rigtig kunne toppe det siden.



Premiere 2007

# Universets leder

De gamle Westwood-drenge fra Petroglyph sætter universet på den anden ende med deres nye spil



**UNIVERSE AT WAR**

Platform PC/X360 Udvikler PETROGLYPH  
Udgiver SEGA Genre STRATEGI

Petroglyph udgav for et par år siden Star Wars: Empire at War, som egentlig var et hæderligt spil, men som aldrig ringede de store klokker. Derfor havde jeg heller ikke de store tanker om Universe at War, og min interesse i spillet før E3 var stort set lig nul. Jeg skulle dog hurtigt komme på andre tanker, da jeg blev lokket ind til en præsentation.

Hvad mine øjne hurtigt stillede ind på var et spil så ambitiøst og fuldstændig vanvittigt, at min kæbe langsomt gled længere og længere ned mod gulvet. Godt nok består Petroglyph af nogle hærdede drenge fra det gamle Westwood,

## Hvad mine øjne hurtigt stillede ind på var et spil så ambitiøst og fuldstændig vanvittigt...

men et projekt som dette kræver mere end blot gode kvalifikationer; det kræver mod! Hvad der gør spillet så overraskende er, at det fra første øjekast virker så forbandet traditionelt, men viser sig at være alt andet. Historien foregår på Jorden i 2012, hvor menneskeheden har

opdaget, at tre fremmede racer alle forsøger at hugge vores dejlige planet, men Petroglyph har anerkendt menneskets sølle chancer. Derfor har de som et mindre twist simpelthen pillet mennesket ud som en spilbar race, lige på nær den første mission, så menneskeheden undgår at blive fuldstændig ydmyget i denne intergalaktiske verdenskrig.

Hvad man derimod får lagt for fødderne er tre fremmede racer, der er så gennemgående forskellige på alle leder og kanter, at selv Blizzard må kigge måbende på. Alt fra ressourcindsamling til interfacet er bygget helt unikt op for hver enkelt race, men for overhovedet at kunne forstå dette spils omfang kræver det en udførlig gennemgang af alle tre faktorer. I første omgang har vi Hierarchy, som bedst kan be-

skrives som summen af alle menneskelige fordomme om rumvæsener. Disse væsner har ingen deciderede baser. I stedet har de gigantiske robotter, der som en bedre War of the World-parodi spadserer rundt og ødelægger alt på deres vej. De fungerer altså både som de



**HAERGET PLANET** Hele spillet foregår på vores dejlige Moder Jord, men på trods af den indledende mission kommer vi ikke til at styre de menneskelige tropper, der alligevel ikke har en chance. Derfor kan vi se frem til, at masser af vores pragtfulde bygningsværker bliver smadret.



**FAKTA**

**KONSOLKAMP**

Selvom Universe at War indledningsvis kun udkommer til PC, så vil en Xbox 360 udgave følge ikke forfærdelig lang tid efter. Petroglyph er meget selvsikre omkring deres muligheder for at få spillet til at fungere på en konsol, og da Universe at War benytter Games for Windows Live, så har man faktisk mulighed for at tage kampen op mod alverdens Xbox 360 spillere online.

ultimate dommedagsvåben og som den lokale våbenforhandler, og med en række opgraderingspunkter fordelt overalt på robotten kan du bestemme, hvad den skal kunne bedst. Dernæst har vi Novus, som er en hightech-race udelukkende bestående af robotter. Disse bygger baser i kæmpemæssige omfang, der vigtigst af alt inkluderer et omfattende netværkssystem. Her har de så været smarte og udvidet nettets muligheder, så du ikke kun kan sende bits og bytes igennem, men både store og små enheder bevæges rundt på sekunder. De kræver naturligvis masser af energi, hvilket de får fra alverdens affald, og derfor er en slagmark efter en krig den perfekte høst. Sidst har vi Masari, der blev vist for første gang på E3, og som blev beskrevet som en slags ældgamle astronauter, der har besøgt Jorden for mange år siden. Kort sagt er det en race baseret på en masse

**NYT ANSigt** Den tredje og sidste race, Masari, blev for første gang afsløret på E3 og er en slags ældgamle astronauter, der nok har besøgt Jorden for mange år siden. De ligner noget der er trådt ud af maya-kulturen.



**HER KOMMER JEG** Racen Hierarchy, der nærmest af en sum af samtlige rumvæsen klichéer, har disse gigantiske Walkers, der fungerer som en slags mobile baser. De er ikke kun produktive, men er også et helt fænomenalt våben, så hvis du ser fjenden bevæge sine Walkers i din retning, så kom afsted.

historiske myter, hvorfor deres bygninger er baseret på maya-kulturens arkitektur, og de har engle-lignende enheder. Om andre uforklarlige, mystiske fund som Stonehenge, statuerne på Påskeøen og Prins Henrik ligeledes får en plads hos Masari vides dog ikke. Til gengæld ved vi, at man kan skifte imellem en 'Lys' og 'Mørk' tilstand, der forandrer både bygninger og enheder væsentligt.

Hvis du på nuværende tidspunkt ikke er fuldstændig rundt på gulvet, så er det, fordi jeg har skåret væsentligt ned på al den information, vi fik serveret, men det er intet i forhold til at se spillet udfolde sig for øjnene af dig. At se de kæmpemæssige Walkere fra Hierarchy drage ned mod fjendens base, mens de efterlader tydelige fodspor i de ødelagte omgivelser, er et syn som skræmmer enhver,



**SUPERVÅBEN** Spillet indeholder naturligvis masser af supervåben, bl.a. Nova-bomben.



**FAKTA**

#### BEDRE GRAFIK

Muligheden for nogle specielle Hætte-enheder er efterhånden blevet en fast inventar i alle former for strategispil, og det er ikke en tradition Petroglyph har tænkt sig at stoppe. Alligevel ønsker de ikke at gøre Heltene alt for kraftfulde, så de kan vende enhver kamp til deres fordel. Derfor er de aldrig det vigtigste kort i spillet.

men når Novus sætter forsvar op i form af tårne, der kan sende skud pladask tilbage mod fjenden, er det ikke mindre spektakulært. Intet godt strategispil er dog foruden masseødelæggelsesvåben, og vi fik et af disse at se i form af en Nova-bombe, der parodierede et sort hul og sugede alt omkring ind i intetheden.

Alt dette skal naturligvis kryddres med en omfattende multiplayerdel, hvor de tre racer tager krigen videre ud i galaksen, og her kommer alverdens spillere til at kæmpe om galakseherrerdommet. Men hvor spillet for alvor bryder grund er muligheden for at tage kampen op mod Xbox 360-spillere over nettet! Hvor skørt det end lyder, så udkommer spillet til Microsofts konsol cirka et halvt år efter PC-udgaven, hvor man gennem Xbox Live kan få afgjort dysten om tastatur og mus mod controller én gang for alle. Petroglyph påstod stolt, at PC-spillerne ikke ville få et handicap for at gøre kampen mere fair, og faktisk tævede en af deres interne testere allerede samtlige PC-spillere på Xbox 360.

Universe at War var uden tvivl den mest modige titel, jeg fik smagt på under E3. Det kan enten blive en kæmpemæssig brøler eller et af de mest geniale strategispil nogensinde, men jeg ved udmærket godt, hvad Petroglyph stiller efter, og har kun én ting at sige: held og lykke! I får brug for det.

—Jesper Nielsen

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Et meget lovende, modigt og risikofyldt projekt, der står mellem at blive alt eller ingenting.

## Taktisk action

Master Chief og følge bliver en del mere strategiske



### HALO WARS

Platform PC Udvikler ENSEMBLE STUDIOS  
Udgiver MICROSOFT Genre STRATEGI

Premiere 2008



**BOOM!** Det centrale element i Halo Wars bliver kampene og Ensemble satser på de spektakulære af slagsen.

Microsoft var uden store, nye annonceringer på dette års E3, hvilket uden tvivl skuffede de fleste, men de efterfølgende dage gav heldigvis mulighed for at se nærmere på en række allerede kendte, men hidtil usete spil. Et af disse var Halo Wars, hvor Bungie har overladt deres milliard-serie til strategimestrene hos Ensemble. Selvom deres seneste skud på stammen, Age of Empires 3, var et udmærket spil, så lå det langt fra Ensembles tidligere niveau, og derfor er det spændende at se, om de med Halo som fundament kan generobre titlen som strategispillenes ukronede konge.

Basebygning og ressourceindsamling vil få sin plads i Halo Wars, men det vil ikke spille den afgørende rolle og var heller ikke fokus på dagens præsentation. Det var kampene derimod, så med et par Warthogs og nogle grupper af marinesoldater valgt, drog vi af sted for at dræbe nogle Covenant-tropper. En nærliggende kæmpemæssig port åbnede sig hurtigt, hvor det blålige lys indefra flot oplyste det ujævne, detaljerede terræn, mens tonsvis af Grunts og Elites strømmede ud. Inden længe faredet omkring med plasmaskud og patroner, som man bedst kender det fra Halo. Kampen var i ét ord spektakulært.

Efter et veloverstået slag drog de overlevende Warthogs videre af sted, hvor de med lidt tilløb sprang over en kløft og landede lige i helvede. Hvad der før havde været en uskyldig horde af Covenant-soldater, var der nu både flyvere i luften og tanks på jorden til at uskadeliggøre de sølle mennesker. Vores korte tid med Halo Wars gav uden tvivl et fantastisk indtryk, hvor det var grafisk imponerende og havde nogle spændende kampe. Alligevel står man tilbage med en række vigtige spørgsmål, som Ensemble ikke helt kunne svare på. Hvori ligger innovationen eksempelvis? Hvad med multiplayer? Og hvor meget taktik og strategi vil egentlig være involveret? Det er spørgsmål, de naturligvis nok skal få rigelig tid til at svare på, mens de arbejder målrettet videre på spillet. Selvom jeg ikke er helt overbevist om, at Halo Wars er i stand til at ramme samme excellence, som deres tidligere mesterværker, så var det et imponerende syn.

—Jesper Nielsen

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Et meget lovende projekt, selvom mange områder endnu er usvisse. Vi afventer en dybere gennemgang.



# Heavenly SWORD

**NICOLAS SATTE VÆKKEURET TIL KLOKKEN TIDLIGT OG TOG FLYET TIL ENGLAND, FOR AT LEGE MED DEN DØDSENSFARLIGE OG UNDERSKØNNE NARIKO I NINJA THEORYS FØRSTE SPIL**

Platform **PLAYSTATION 3** Utveklare **NINJA THEORY**  
UDGIVER **SONY** Speltyp **ACTION**



OP

#### GUDESMUK PIGE

Allesandro "Talexi" Taini har skabt Narikos smukke ydre. Han er nemlig Ninja Theorys kunstner, og har stået for de spæde penselstrøg. Nariko startede dog ud som en mand.



## Spillets heltinde, Nariko kæmper mod Kong Bohan og hans kumpaner om det himmelske sværd fra en svunden tid

**V**eg svinger mit himmelske sværd mod den frådende fedtklump. "Hug". Halvdelen af hans skildpaddeskjold falder til jorden med et brag. Hans øjne bliver røde af raseri, i det han råber et eller andet uforståeligt og rækker ud efter mig med sin gigantiske klo. Jeg dukker mig, men i det jeg kigger op, ser jeg kæmpen sparke ud efter mit hoved. Pludselig, og ud af ingenting, gennembrydes mine øregange af en ubestemmelig høj ringetone. Det er ikke det dødsensfarlige spark, men mit forbandede vækkeur, der ringer for mine ører. Klokken må være 5. Om lidt skal jeg af sted til Studio Cambridge, hvor Ninja Theory har budt op til himmelsk og drømmeagtig sværdans i deres PS3-eksklusive titel, Heavenly Sword. En del timer efter er min bagdel solidt

plantet i en stol i et meget køligt rum, hvor Ninja Theory har serveret det helt store engelske kaffebord komplet med kager, cola og kalorier. "Velkommen", siger Tameem Antoniades, medstifter af Ninja Theory. Tak, nikker jeg, og venter spændt på præsentationen. Lyset i rummet dæmpes af en PR-ansvarlig, der omhyggeligt sørger for at trække gardinerne helt for. Ingen solstråle skal ødelægge det guddommelige lys, der emanerer fra den storskærm, som spillet om ganske få øjeblikke bliver projekteret igennem.

Men hvad er Heavenly Sword? Sammen med Killzone 2 er det forhåbentlig det spil, der skal bære PS3-konsollen frem mod større succes, end den hidtil har oplevet. Spillets heltinde, Nariko, kæmper mod ærkeskurken, kong Bohan og hans kumpaner, om det himmelske sværd, der siges at være faldet ned fra himlen i tidernes morgen. Kong Bohan er overbevist om, at det er ham, der er sværdets retmæssige arving, men det er Nariko, som kan svinge sværdet. Spillet er bygget op med kampspil som omdrejningspunkt; og titler som Soul Calibur og Dead or Alive har været

**EKSTREM VOLD!**  
I bedste Mortal Kombat-stil kan Nariko slagte sine fjender på brutal vis. Er man sej nok, så får man lov at se disse dødsstiksekvenser i slow motion. Lækkert!



**DER VAR TUSINDE OG ATTER...** Af og til møder man tusindvis af fjender på samme tid. Det foregår dog under kontrollerede forhold; blandt andet skal man nedkæmpe en horde af invaderende soldater ved hjælp af en kanon, som er trykt placeret i et fort. Det er intet problem for Nariko at håndtere flere fjender på en gang. Man skal dog være hurtig på fingrene, hvis man vil blokere samtlige slag. Det kræver øvelse.

udviklernes største inspirationskilde, mens man også har gennemset alverdens karatefilm og deslige. HUUZZ!

Nariko toner frem på skærmen, alt imens Tameem stolt forklarer om dengang, han gik og drømte om at arbejde sammen med Gollum, bedre kendt som den talentfulde Andy Serkis. Tilfældigvis kendte Tameems bror denne Gollum; han var nemlig hans bankrådgiver, og da Tameems bror en skønne dag stak Andy et videobånd, der viste lidt fra spillet, var han solgt med det samme. "Han ville meget gerne arbejde sammen med os – og det var vi naturligvis lykkelige for", smiler Tameem. Herfra startede et lykkeligt venskab mellem Tameem og Andy. Andy fik til opgave at være spillets dramatiske instruktør; han skulle



**FAKTA**

**BOSSKAMPE**

I bedste Metal Gear Solid-stil præsenteres man for mellemskvenser, der viser kong Bohans kumpaner ved hans side, alt imens han udtænker ondskabsfulde planer. Undervejs møder man masser af disse kumpaner i nogle drabelige bosskampe, der virkelig prøver én af.

# Teknologien bag spillet er mere avanceret end i film

instruere skuespillerne – men samtidig skulle han også påtage sig rollen som spillets skurk, kong Bohan. Og det er nok i virkeligheden her, at vi får mest glæde af hans fantastiske skuespil og hans utrolige evner, når det handler om at bringe animerede figurer til live. Tænk ikke kun på den lille, rynkede og ringelskende Gollum – men også på den behårede teddybjørn, Kong, fra King Kong. Så kan det vist heller ikke gøres meget bedre. Med en endnu mere avanceret teknologi end den, der var tilgængelig under

indspilningen af Ringenes Herre-trilogien og King Kong, gik Ninja Theory i gang med at omdanne spillets skuespillere til smukke pixels.

Nu kunne man sætte hundredvis af dioder på krop, såvel som ansigt, og samtidigt med det optage skuespillernes dialog. Med andre ord blev det hele gjort i realtid – og hver eneste kroppsbevægelse og rynken på brynet og kløen i bagdelen blev fanget af kameraerne. Resultatet? Det er aldrig set flottere.

Under fremvisningen snakkede Tameem også

#### RIGTIG LÆKKER

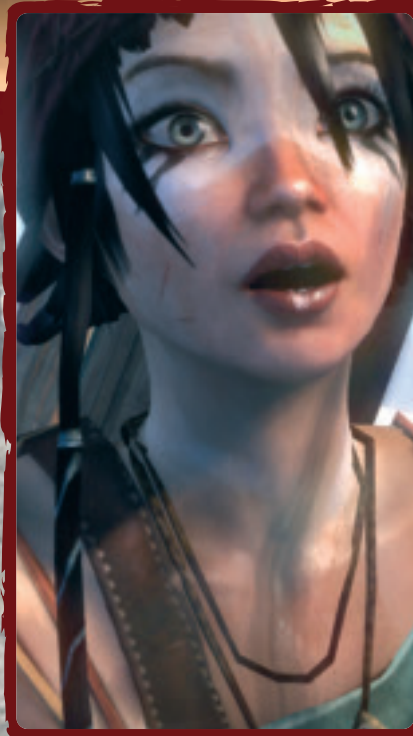
Rødhårede piger har måske et temperament, men de er altså samtidig mere end en smule lækre. Nariko er uden tvivl en spilbabe i kategori med Eidos' egen Lara Croft.

stolt om de såkaldte heltesevenser, som er små intense øjeblikke i spillet, hvor reflekserne skal være i orden. Faktisk, så er disse sevenser bare en måde at få lov at deltage i spillets betagende mellemsevenser. En af de heltesevenser, som jeg blandt andet prøvede kræfter med, byder på en flugt over en afgrund. Nariko skal surfe ned ad et reb, undgå diverse forhindringer og lande succesfuldt på en fjende. Sådan skal det i hvert fald gå. Men første gang jeg prøvede, røg jeg direkte i afgrunden, fordi der åbenbart ikke var mere reb, og jeg skulle have hoppet til højre. Anden gang gik det lidt bedre, og efter et par vellykkede tryk på firkant og trekant landede jeg med stor succes i hovedet på en fjende. Men det er ikke alle mislykkede knaptryk, der har den visse død som

## Det er ikke alle mislykkede knaptryk der har den visse død til følge

konsekvens; andre gange ophober man bare færre point – som bruges til at låse op for spillets bonusindhold.

Og lige netop her blev jeg en smule skuffet. For det eneste bonusindhold, der er at låse op i spillet, er en slags 'bag spillet'-videoer samt nogle – indrømmet – temmelig fede animerede film, der omhandler historien om det himmelske sværd. Og det er næsten alt. Jeg skal altså rende rundt og gøre mig umage med at kæmpe innovativt og varierende og dermed ophobe nok point, så jeg



**KATTEAGTIGE KAI** Kai er Narikos sidestykke. Hun sniger sig rundt som Sam Fischer og skyder fjenderne ned med sin armbrøst. Bruger man sixaxis-kontrolleren flittigt, så kan bedre ramme sine fjender.

kan låse op for noget temmelig tørt bonusindhold. Det er faktisk enormt skuffende. Hvad med at give mig ekstra baner? Nyt tøj til Nariko? Muligheden for at spille andre karakterer? Nej? Jeg havde lyst til at råbe et eller andet i mængden, men nøjedes med at se enormt skuffet ud. Var det virkelig det? Da jeg senere snakkede med Tameem, lovede han dog, at de, såfremt spillet fik succes, nok skulle sørge for ekstra gratis indhold til download. Han beroligede mig også lidt, da han sagde, at Nariko og hendes himmelske





**KOM NU TØSEPIGE** Det handler om at have reflekser i orden, når man kæmper. Ser man en farvet stribe, så er det bare om at skifte til den rette stilling, ellers får man altså kongeklo!

sværd naturligvis udvikler nye kræfter, som historien skrider frem. Lad os håbe, at det løser problemet, og i sidste ende forlænger spillets levetid, der anslås til at være 10-14 timer.

"Nej, vores kampsystem er ikke det samme som i God of War", siger Tameem, da en spansk journalist efter præsentationen spørger, om ikke spillet minder lidt for meget om denne PS2-perle. "Vi har forsøgt at skabe et meget mere avanceret kampsystem end det, du finder i for eksempel God of War og de nye Prince of Persia-spil". Og ganske rigtigt. I Heavenly Sword er der ikke noget med at hoppe rundt eller trykke på knapper for at blokere modstandernes slag. I stedet skal man i en slags sten-saks-papir-stil sørge for at afværge

fiendernes angreb med forskellige stillinger. Standard-stillingen lader Nariko opdele sit sværd i to dele – således kan hun angribe lynhurtigt. Ved hjælp af et enkelt tryk på en af de to skulderknapper skifter Nariko stilling til enten at angribe kraftigt med sværdet, som hun nu bruger begge hænder til at svinge, eller fra afstand ved hjælp af knivskarpe kæder. Når en fjende angriber, så er det bare om at stå i den rette stilling i forhold til det angreb, de udfører. Det lyder måske en smule kompliceret, men efter at jeg fik lov at prøve spillet, må jeg indrømme, at det fungerer rigtig godt.

Da jeg først fik styr på, hvordan min fjende skulle modarbejdes, kunne jeg begynde at lege med spillets fantastiske brug af Sixaxis. Når min fjende bliver banket op i luften, kan jeg vippe kontrollere en smule, hvorefter Nariko i bedste Mortal Kombat-stil udfører et brutalt dødsstik. Mums. Men jeg kan også styre projektiler og objekter med Sixaxis – og



**FAKTA**

**ANDY SERKIS**

Andy Serkis kan andet end bare at spille lille, rynkede, ringelskende Gollum. Han kan også spille magtssyg konge og instruere skuespillere. Netop dette fik han lov til, da han takkede ja til at arbejde sammen med Tameem Antoniades og Ninja Theory – og resultatet er faktisk fantastisk.

klargjort, og når du læser dette, er der allerede en spilbar demo tilgængelig. Men Ninja Theory var også stolte over at lade os spille som Kai som de allerførste i verden. I hvert fald ifølge dem selv. Kai er Narikos pendant, en vaskeægte Sam Fischer forklædt som en kat og udstyret med en armbrøst. Selvom Kai stadig er en smule uafpudset, var det en helt anden oplevelse ikke at kunne kæmpe i nærkamp. "Du kommer til at spille som Kai omkring tyve procent af tiden", siger Tameem, mens han kigger mig over skulderen og trækker på smilebåndet over mit krampagtige forsøg på at styre en pil med Sixaxis-kontrollere. De baner, jeg prøvede som Kai, var ikke synderligt varierende; jeg fik smidt en masse fjender i hovedet, og så var det ellers bare at plukke dem ned, inden de nåede hen til mig.

Under alle omstændigheder så er der dog noget episk i vente, når Heavenly Sword lander på vores planet til september. Det tør jeg godt

## Under alle omstændigheder er der dog noget episk i vente, når spillet lanceres

dermed ramme fjenderne lige der, hvor det gør allermost ondt.

Ninja Theory var meget stolte over at vise spillet frem i deres hjemlige gemakker, Studio Cambridge. Og det er der en grund til. I skrivende stund er spillet nemlig næsten

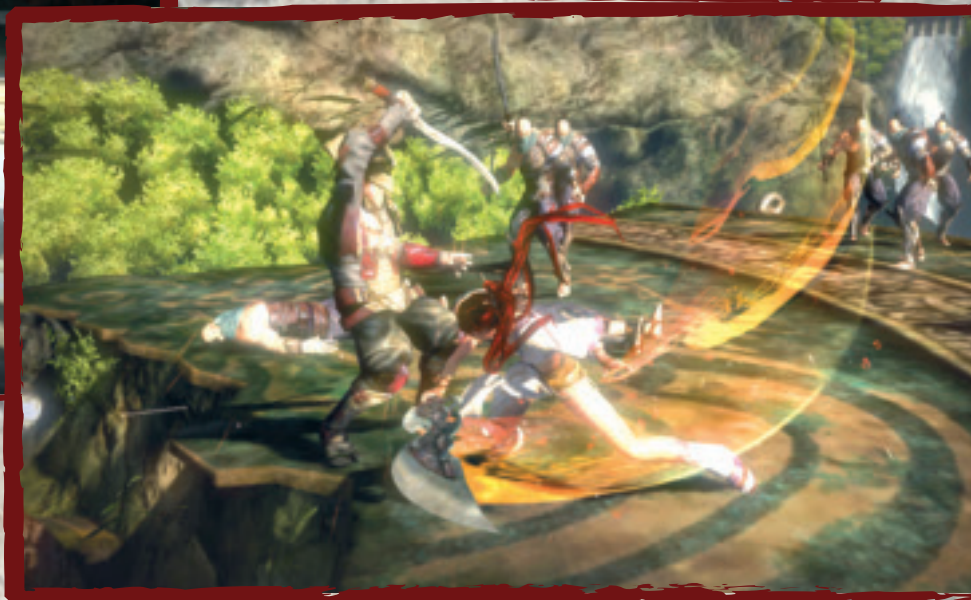
slå fast. Historien er storslået, Andy Serkis er genial, og Nariko, ja hun er bare pivfræk. Og jeg? Jeg står stadig nede ved den lokale spilbutik og savler over den PlayStation 3, han har stående i vinduet. Skal, skal ikke? Måske vil september give mig svaret eller modet?

**Nicolas Elmøe**



**COLOSSEUM LIGHT** En del af spillet foregår i arenaer, hvor der kæmpes til døden. Ninja Theory blev grundigt kritiseret, da de nærmest kun valgte at fremvise arenakampe til E3 sidste år. Nu har piben dog, heldigvis, fået en anden lyd. Det er ikke bare et kampspil i aflukkede rum.

**EN STOR FORTÆLLING** Ninja Theory har brugt lang tid på at skabe hele universet rundt om Heavenly Sword-spillet og det kan mærkes. Det er masser af historier gemt i den sælsomme verden.



# SPIL COUNTER- STRIKE

## HOS GAMEREACTION

Hjerteligt velkommen til Skandinaviens største spilcommunity



**Vi starter foreløbigt op med fem Counterstrike 1.6 servere på følgende. ip's.**

I årene 2002-2004 havde vi mellem 10 og 20 særdeles velbesøgte og superavancerede Counterstrike servere, men efterhånden som vi fik travlt med blade og sites i Sverige og Norge, og kravene til servernes regnekraft steg eksponentielt, valgte vi med blødende hjerter at lukke vores server-projekt ned.

Men nu skal der være fest igen - derfor vil vi inden for den nærmeste fremtid starte et større antal spilserevere op som Gamereactors brugere kvit og frit kan anvende.

**GAMEREACTION #01**  
Aztec, Office, Dust2, Italy, Train  
cs1.gamereactor.dk  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #02**  
Dust, Prodigy, Nuke, Inferno  
cs2.gamereactor.dk  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #03**  
Dust 2  
cs3.gamereactor.dk  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #04**  
Aztec  
cs4.gamereactor.dk  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #05**  
Custom maps  
cs5.gamereactor.dk  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #06**  
Aim maps  
cs6.gamereactor.dk  
Hostport: 27015

# ANMELDELSER

## STOL PÅ VORES ANMELDELSER

Hver måned bedømmer vores redaktion af erfaring og ekspertise de aktuelle spil. Vi tester alle spil på tværs af platforme og redder dig fra at bruge pengene på noget dårligt.

ANMELDELSER



MÅNEDENS BEDSTE

# BIOSHOCK

Tanggaard har taget turen gennem Raptures vidunderlige verden og fortæller alt om det i den store anmeldelse...



## GAMEREACTOR #80

Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Colin McRae: Dirt	9/10
PC/X360	
Forza Motorsport 2	9/10
X360	
Ninja Gaiden Sigma	9/10
PS3	
The Darkness	8/10
PS3/X360	
Picross DS	8/10
Nintendo DS	



Shadowrun	8/10
PC/X360	
Mario Strikers: Charged	7/10
Wii	
Overlord	7/10
PC/X360	
Meteos: Disney Edition	6/10
Nintendo DS	
Final Fantasy III	6/10
Nintendo DS	



Driver 76	5/10
PSP	
Pirates of the Caribbean	5/10
Multi	
Mario Party 8	4/10
Wii	
Tortuga: Two Treasures	4/10
PC	
Transformers: The Game	3/10
Multi	

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

WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere end 2000 anmeldelser? Besøg [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



# BIOSHOCK

Forunderligt, veldrejet og ufatteligt godt designet. Tanggaard har været en tur i Rapture

Platform **XBOX 360** Udvikler **IRRATIONAL GAMES** Udgiver **2K GAMES** Premiere **24. AUGUST** Antal spillere **1** Testet version **PAL** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION**



**KNAP SA VANDET**

Selvom Bioshock foregår i et Utopia under vandet, så spiller vandet desværre ikke så stor en rolle, som vi havde håbet på. Der er f.eks. ikke et øjeblik, hvor du er nødt til at flygte fra vandmasserne. Ærgerligt.



**FAKTA**

**ER DER FLERE CHOK PÅ VEJ?**

Under gennemspilningen af Bioshock forklarede en 2K Games-medarbejder, at Bioshock faktisk var et vigtigere spil for dem end Grand Theft Auto IV. Firmaet håber virkelig på, at Bioshock bliver et hit, så Irrational kan dykke dybere ned i Shock-serien. Han indrømmede dog, at der ikke ligefrem er basis for en regulær toer, men at Irrational nok i stedet vil forsøge at udforske seriens muligheder.

**TIPS**

**SPIL OGSÅ**

Prey **8/10**  
XBOX 360

Ikke ligeså ambitiøst, men stadig actionfyldt og til tider overraskende.

**D**et er ikke svært at blive grebet af Bioshock. Fra det øjeblik du styrter ned med et passagerfly i havet, kæmper dig gennem vragede og brændende diesel, til du bestiger det mystiske fyrtårn og tager elevatoren ned i dybet, er du som tryllebundet. Rapture er en utopi i totalt forfald. Verdens førende eller mest kontroversielle filosoffer, videnskabsmænd, lærere og forretningsmænd er alle samlet på et sted, i en by, et under-vandsparadis, hvor der forskes i genmanipulation og sygdomsbekæmpelse, hvor kapitalismen dyrkes i dens rene form, og du er din egen lykkes smed.

Lykken er dog svær at få øje på, som du sætter dine første skridt i den enorme by. Indbyggerne er triste plamids-vrag, fyldt til randen med genmodificeret materiale og et hidsigt temperament. De er utilregnelige, ubehagelige og vil gøre alt for at stoppe dig. Allerede fra det øjeblik du træder ud af elevatoren og via en knasende radio opfordres til at finde et eller andet våben, ved du, at Rapture ikke har tænkt sig at lægge den røde løber ud.

Bioshocks våben og plasmider er der skrevet adskillige spalter om i de seneste mange måneders beta-tests, og det er ikke svært at se hvorfor. Våbnene er i sig selv ret ordinære,



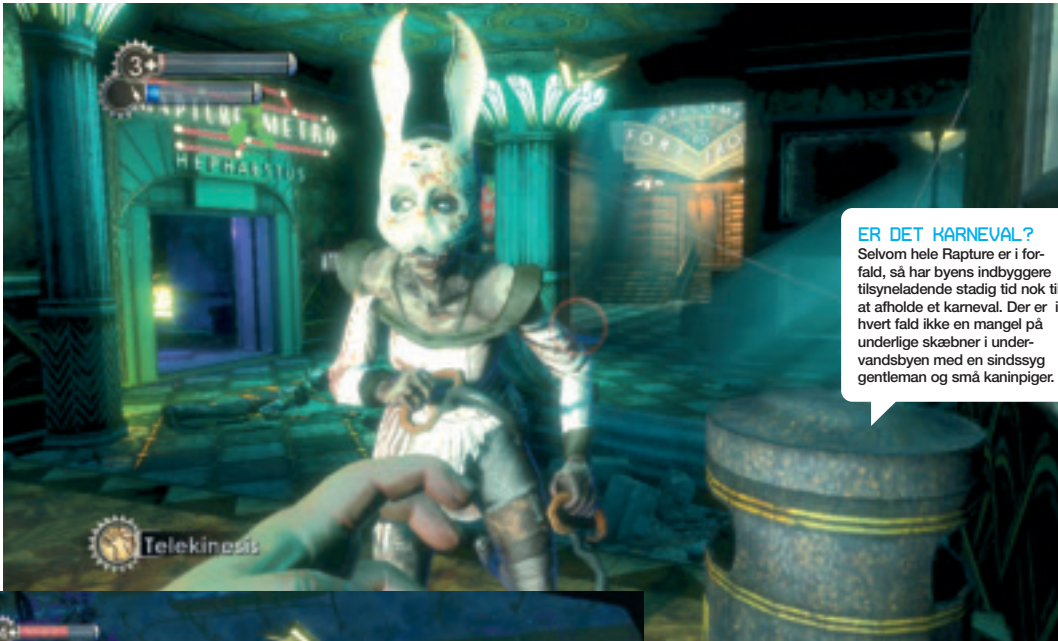
**HER KOMMER FARMAND** Bioshock er designmæssigt fremragende, men det er naturligvis Big Daddy og hans lille pige, der er den største fornøjelse at rende ind i under vandet. Som han nærmer sig, vibrerer joypaddet kraftigere og kraftigere.

modificerede udgaver af alt fra velkendte pistoler til maskingeværer, shotguns og flammekastere, men når de kombineres med spillets plasmider, så viser Irrationals seneste spil virkelig sine mange facetter. Så let som ingenting kan du flambe dine fjender med Incinerate, hvilket får dem til at løbe skrigende rundt i cirkler, mens du så stille og roligt kan fylde dem med bly fra din pistol. Du har også muligheden for at bruge Winter Blast og

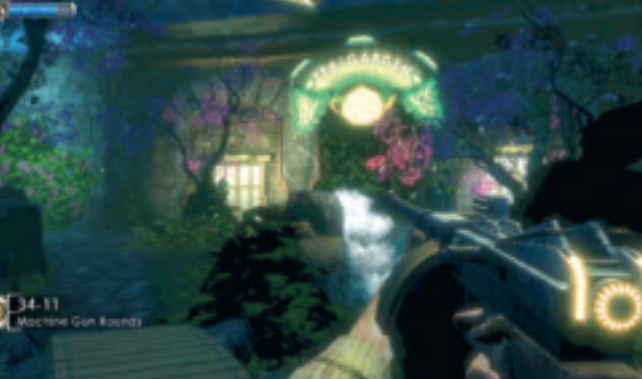
dermed fastfryse en Splicer på stedet. Herefter kan to eller tre velplacerede skud fra din shotgun få ham til at gå i tusinde stykker. Er deciderede angreb ikke lige dig, så kan du væbne dig med Decoy, et hologram af en tilfældig indbygger, der så bliver fjendernes fokuspunkt.

Som du bevæger dig længere ind og ikke mindst ned i Rapture, støder du naturligvis også på spillets ikoniske dykker Big Daddy.

**ET VÅBEN TIL ENHVER LEJLIGHED:** I bedste Gordon Freeman-stil starter du ud med et simpelt våben, men som fjenderne hober sig op, får du også adgang til større og mere vanvittige våben. Alle opgraderinger kan ses på dit udstyr, så snart du har sat dem på. Hvad med en shotgun, der skyder med elektriske kugler?



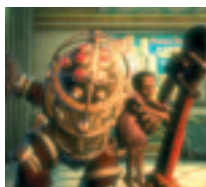
**ER DET KARNEVAL?**  
Selvom hele Rapture er i forfald, så har byens indbyggere tilsyneladende stadig tid nok til at afholde et karneval. Der er i hvert fald ikke en mangel på underlige skæbner i underverdensbyen med en sindssyg gentleman og små kaninpiger.



**MEGET VARIERET** Selvom Bioshock foregår i en by under vandet, er der ikke sparet på de mange forskellige miljøer. Her er både en botanisk have, en bådhavn og en butikskarked i Rapture.

Han gør dig intet, så længe du ikke angriber ham eller hans lille pige, men da du skal bruge pigernes indsamlede Adam (genmodificeret materiale), så kommer du på et eller andet tidspunkt til at krydse klinger med ham. Kampene med de forskellige Big Daddys er utvivlsomt Bioshocks helt store tilløbsstykke, og de giver dig mulighed for at bruge alt fra opstillede, bevægelsesfølsomme maskingeværer til plasmids og våben.

Hvad der også er svært ikke at nævne med et ord eller flere er spillets grafik og lyd. Rent teknisk er Bioshock måske ikke lige så flot som f.eks. Gears of War, men det designmæssige, altså brugen af Art Deco-stilen, er så gennemført, at Rapture nærmest funkler ustandseligt. Slidte neonreklamer blander sig med små vandfald og gulvmosaik til et af de smukkeste spiluniverser nogensinde. Også lyden er et



**FAKTA**

#### GIV MIG ADAM

For at overleve i Rapture så er du nødt til at slå en del Big Daddys ihjel og høste den Adam, som de små piger løber rundt med. Hvad du vælger at gøre ved pigerne, ændrer ikke bare slutningen på spillet, men også den måde du spiller på undervejs. Irrational straffer dig ikke for at gøre hverken det ene eller det andet, så det er faktisk op til dig.

kapitel for sig selv. Stemmerne er indtalt med stor forståelse for manuskriptet og dets nuancer, musikken er decideret fremragende og blander både lyden af knasende 78'er-plader med tunge strygere samt kor med Big Daddys blysko på knagende gulvbrædder og et affyret gevær.

Plotmæssigt er Bioshock også godt fedet op. Flystyrket i begyndelsen er alt andet end en tilfældighed, og som du kæmper dig gennem Rapture i jagten på dens grundlægger Ryan, går det op for dig, at tingene slet ikke er så sort/hvide, som de først så ud til. Når spillet, med alle de superlativer som jeg har givet det, alligevel ikke får 10-tallet, så skyldes det, at Irrational ifølge mig har lavet et par mindre brølere, her i blandt en eskorteringsmission, lidt for mange stik-i-rend-dreng opgaver og en slutboss, der bare ikke passer ind i spillet.

Bioshock er dog alt andet end ringe. Ken Levine og drengene hos Irrational har måske ikke skabt et banebrydende FPS-spil, og der er ikke skyggen af et reelt RPG-element i koden, men som en hæsbæsende shooter er Bioshock både nådesløst og svært. Gør dig selv den tjeneste at opleve Bioshock. Spillet vil gøre et usletteligt indtryk på dig.

**Thomas Tanggaard**

**KARAKTER 9/10**

Grafik 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 8/10

**FREMAGENDE OG SMUK SHOOTER**

- God kontrol. Fede våben og plamids. Flot grafik og design.
- Stikrendøjeblikkene og eskorteringsmissionen

# ALIEN SYNDROME

Mindst ligeså kikset som årtiet det kommer fra...

Platform PSP Udvikler TOTALLY GAMES Udgiver SEGA Premiere 7. SEPTEMBER Antal spillere 1-4 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+



**ET FRISKT PUST** De nye startområdefærd med at rive en fjende itu. Der venter masser af spændende kampe i

**S**egas forsøg på at genoplive deres semi-klassiker fra 1987 er alt andet end vellykket. Hvad der engang var et hæsbæsende og voldsomt actionspil med horder af aliens er blevet et gabende kedeligt action-rollespil, som både mangler i kvalitet og kvantitet. Den gamle klassiker havde aldrig rigtig en historie af nogen substans til at starte med, og her formår Sega uheldigvis at holde takterne ved lige.

På nær den indledende film, hvor et par mystiske hemmeligheder kort berøres, forbliver den eneste form for kommunikation de meningsløse opgaver, hvor du mest af alt blot skal fra den ene ende af banen til den anden, uden at dø på vejen. De nye rollespilselementer, hvor du skal vælge imellem en række klasser og løbende kan opgradere forskellige elementer som styrke og liv, kan heller ikke sparke liv i Alien Syndrome, ikke mindst fordi de nye våben og udstyr man får på vejen ikke giver den store bonus i kampene. Det er ekstrem kikset.

Alt dette havde dog været spillet vel forundt, hvis blot kampene havde været den mindst smule sjove, og gud ved at de mest hjernedøde hack'n'slash spil kan være umådeligt sjove, hvis man bare mærker blodrusen når fjenderne tromles ned. Der mangler bestemt ikke ondskabfulde rumvæsner i Alien Syndrome, så tommelfingeren skal nok komme på overarbejde, men bare det faktum, at de konstant dukker frem ud af ingenting i ethvert område bliver ekstremt trættende. Ligeså absurd er det, at du blot kan løbe forbi de blodtørstige tingester og så forsvinder de ligeså hurtigt, som de dukkede op. Da jeg første gang smed Alien Syndrome i maskinen håbede jeg på et hektisk actionspil med masser af fede våben og udfordrende fjender, men i stedet blev jeg stillet til takke med et både grimt og umådelig ringe designet spil, der er så dræbende kedeligt, at jeg ville foretrække at se et Søren Ryge maraton i stedet. Det her er simpelthen for ringe.

**Jesper Nielsen**

**KARAKTER 2/10**

Grafik 2/10 Lyd 2/10 Gameplay 2/10 Holdbarhed 1/10

**FESENT OG UNØDVENDIGT**

- Masser af kanonføde.
- Grim grafik og kedeligt design. Monotont.



# BLUE DRAGON

Turen fra Japans kyst til de vestlige spilhylder tog otte måneder, men vi har ikke ventet forgæves

Platform **XBOX 369** Udvikler **MISTWALKER** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **24. AUGUST** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

Genre **ROLLESPIL**



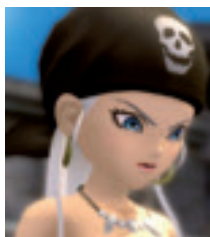
**EN LANG REJSE**  
Hovedpersonen Shu og hans venners rejse tager dem vidt omkring forbi mange farer og fjender. Fra hjembyen Talta går rejsen først gennem vildnisset for at finde hjem. Her er vi i hovedstaden Jibral.

Shu	Jira	Klukke	Narmara
HP 77	HP 229	HP 138	HP 11
MP 121	MP 217	MP 183	MP 116

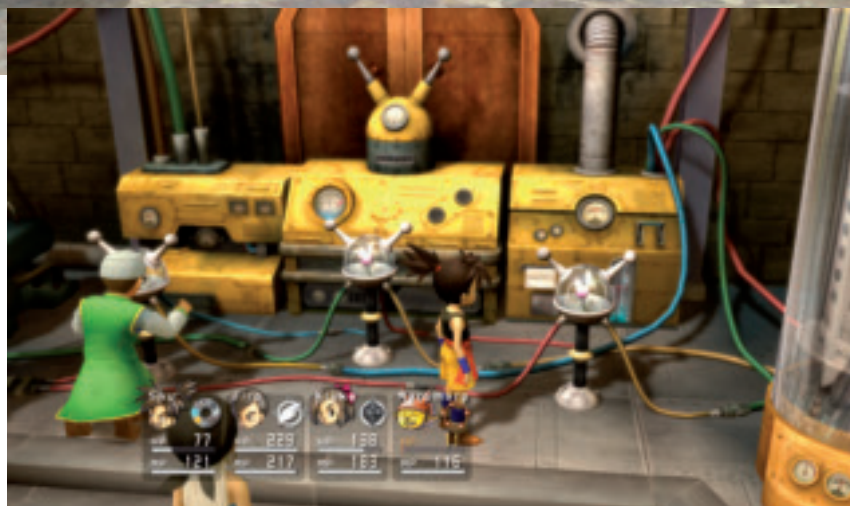
**F**orventningens glæde er ikke noget, der kun hører barndommen til. Selv mange år senere kan den nervøsitæt og ængstelighed vi kender fra vores juleaftener sætte sig i os, når det vi allermost glæder os til banker på døren. Nogle gange tager det minutter at få forventningerne indfriet, andre gange år, og så er der de gange, hvor uretfærdighedens væsen viser sit grimme ansigt og får dig til at vente otte måneder på det, andre har kunnet nyde længe. Men verden er dog ikke helt uretfærdig, og al ventetid har en ende – også i dette tilfælde.

Det kræver kun et enkelt øjekast at se, at den grafiske stil i Blue Dragon ikke er helt traditionel, og det er da også skaberen bag Dragon Ball Z, der har svunget blyanten ved tegnebordet. Spillets fem helte ser ud, som man kunne forvente, men det er designet af de mange fjender og bosses, som virkelig imponerer. Visuelt er der ikke et kedeligt øjeblik i løbet af eventyret, og i et spil, der strækker sig over de fyrre timer for at nå slutningen, er det noget af en bedrift. Som det første konsolspil i sin generation er Blue Dragon spredt over ikke mindre end tre skiver, og det skyldes i høj grad de mangfoldige og utroligt smukke mellemsekvenser. Normalt er mellemsekvenser indenfor rollespil akavede, melodramatiske rodebutikker, der

**TIPS**  
**SPIL OGSÅ**  
The Elder Scrolls IV: Oblivion 18/16 PC/X369  
Det bedste og største rollespil du kan få fingrene i. Kob det lige nu.



**FAKTA**  
**BLUE DRAGON BALL Z**  
Som det ses, er grafikken i Blue Dragon knivskarp, og selvom den visuelle stil først virker lidt simpel, så afslører et nærmere øjekast et væld af flotte detaljer. Det er Akira Toriyama, manden bag Dragon Ball Z, der har leveret designet, og selvom det er tæt op ad hans typiske stil, så er der også en del overraskelser i løbet af eventyret. Du kan godt glæde dig.



**ET SMUKT SYN** Som det første spil i den nye generation er indholdet i Blue Dragon spredt over mere en bare én disk. Grunden til at det fylder så meget er pga. det store antal prererendrede mellemsekvenser, og de ser fabelagtige ud.

får en til at klukke af grin, når de egentlig prøver at være alvorlige, men sådan er det heldigvis ikke her. Videosekvenserne er yderst velfungerende og til tider så blødende smukke, at de mere ligner den seneste animationsfilm fra Pixar end et konsolspil.

Når de blødende smukke billeder glider over skærmen, akkompagneres de af et af de bedste soundtracks, jeg nogensinde har hørt i spilsammenhæng. Det er Nobuo Uematsu, komponisten bag Final Fantasy, der har leveret

tonerne, og når hans sublim klavermelodier først kærtegner ens trommehinder, så er der ingen skam i at have en lille klump i halsen. Dialogen er desværre ret træg og skærer alt for meget ud i pap, men det er slet ikke nok til at spolere oplevelsen. At lade være med at skruer helt op for surroundlæggjet er simpelthen blasfemi mod spilguderne.

En ting, der altid har afholdt mig fra at hoppe op af stolen af begejstring, når jeg har spillet japanske rollespil, er kampsystemet. At



**GIV DEM LIDT TÆSK**  
 Heldigvis tager Blue Dragon det velkendte rollespilssystem et enkelt skridt videre. Når du spadserer rundt i spillets store verden, kan du angribe fjenderne i realtime, før du møder dem i en omgang turbaseret afklapsning.

**DE BLÅ DRAGER:** Som det ses her på billedet, er det skyggerne, der slås på vegne af dine følgesvende. Efter at have slugt et mystisk hvitt lys er deres skygger blevet forvandlet til store monstre. Hvor det hvide lys kommer fra, afsløres først langt inde i spillet.

blive angrebet ud af det blå uden der er en fjende at se i miles omkreds og at uddele tæsk på tur, har aldrig været min kop te, men heldigvis er Blue Dragon en ganske anden drink. I de vidstrakte landskaber kan fjenderne ses på lang afstand, og det giver dig mulighed for både bagholdsangreb eller helt undgå at slås, hvis du bare vil videre. Når der endelig skal uddeles flade, foregår det stadig på tur, men for mig føltes det langt mere flydende og dybere, end jeg tidligere har oplevet, og det er en præstation i sig selv.

Shu og hans venners eventyr er både langt og varieret, men desværre er der ikke blevet plads til megen frihed udenfor hovedhistorien. Sideopgaver er en mangelvare, og dem, der er, er lidt for simple. Blue Dragon er et af de rollespil, der oplsluger dig fuldstændigt, mens du gennemfører det, men når rulleteksterne først er gledet over skærmen, er der ikke meget at vende tilbage til.

Skal der sættes en finger på andet, så må det være, at Mistwalker ikke har prøvet på at bringe noget nyt til fadet. Blue Dragon gør næsten alt fra kampsystem til historiens udvikling til nær perfektion, men det er også, fordi det hele ligger forholdsvis tæt op ad, hvad der tidligere har været. Med så prominente kræfter bag roret kunne jeg godt have tænkt mig at have set noget anderledes stablet på benene hellere end at spille noget, der kan forveksles med tusind



**FAKTA**  
**ET STORT LAND**  
 Det er ikke nogen hemmelighed, at Blue Dragon låner ganske kraftigt fra den arv, som Final Fantasy-spillene har efterladt sig. Heldigvis er der også blevet plads til at forbedre de gamle idéer. Klasse-systemet er yderst fleksibelt, og da Blue Dragon er lettilgængeligt, samtidig med at det er ret dybt, vil førstegangsspillere stadig kunne være med. En god begyndelse på genren.

**TIPS**  
**SPIL OGSÅ**  
 Final Fantasy XII 9/10  
 PS2  
 Fremragende rollespil, der viser hvorfor universet er så vidunderligt at spille i.

andre spil. Heldigvis er Blue Dragon dog mere oldschool end det er gammeldags, men er du ikke i forvejen faldet for de japanske karakteristika indenfor genren, er dette nok ikke spillet, der vil åbne dine øjne for dem.

Blue Dragon er som en drøm. Billedsiden er silkeblød, musikken flyder som varm honning, og når du først taler med de levende vægmalerier i Mural-landsbyen eller giver Nene den første skræmme i brilleglasset ved at destruere hans flyvende, metalliske fæstning, så synker ens hjerte i brystkassen, om end bare en smule. Desværre er jeg bange for, at spillets største styrke, nemlig den blåøjede uskyld og naivitet, der driver de fem helte fremad, er det samme, der vil få enkelte hardcore gamere til at se den anden vej. Lad dette ikke være tilfældet. Du har højst sandsynligt oplevet spil som Blue Dragon før, men du har sjældent set et spil, der er udført med så meget sjæl, og selvom det hverken er lige så åbent eller langt som f.eks. Oblivion, får det dig til at investere dine følelser i det i stor stil, og det alene gør det til den bedste spiloplevelse, jeg har haft længe.

**—Martin B. Larsen**  
**KARAKTER 8/10**  
 Grafik 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 9/10

**HERLIGT, MEN GAMMELDAGS RPG**  
 Herligt visuelt design. Vidunderlig musik. Lækkert kampsystem. Gammeldags RPG. Ingen reelle sidemissioner.

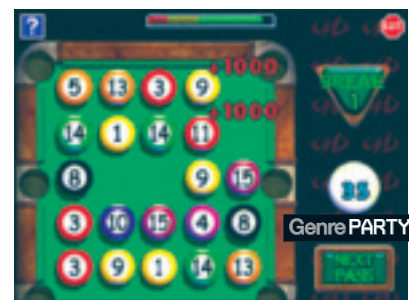


**PAS PÅ** Indimellem støder du på små opgaver, som her til venstre hvor du skal eskortere landsbyborgernes vogne.

# TOUCH MASTER

En samling af spil, der får dig til at miste lysten til at leve

Platform NDS Udvikler MIDWAY Udgiver MIDWAY  
 Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version  
 EUROPA Anb. Alder 3+



**MESTERLIGT!** Hvor Master kommer ind i billedet aner vi ikke, men du skal lede længe for at finde et ringere NDS-spil.

**D**a jeg fik stukket TouchMaster i hænderne, skyllede minderne tilbage ind over mig. Kassetten var som revet ud af min hukommelse med den fuldstændig ligegyldige overflade, der stort kunne fremhæve, at der her er tale om hele 23 spil på én gang. Wow, så bliver det da næsten ikke bedre.

Desværre er der naturligvis ikke tale om 23 af de bedste Nintendo DS-spil nogensinde udgivet, men en lang række to-sekunders spil, som er blevet fuldstændig ødelagt af en mystisk kraft, som med et trykleslag kan ødelægge al kreativitet.

Kreativiteten når sit endelige lavpunkt i de "originale" spil Hot Hoops, hvor fem identiske basketballspillere ved et tryk skyder mod et net, der bevæger sig fra side til side på skærmen, og i Pond Kings, som er en ødelagt version af dam, hvor brikkerne er erstattet af frøer. Der er absolut intet overordnet tema spillene imellem, lige bortset fra at de alle er plaget af tankeløshed og en evne til at dræbe spillysten hos enhver. Jeg fandt kun en smule spilletid i et par af spillene, bl.a. Wordz, en forskruet version af lykkehjulet. Alle spillene er dog usandsynligt korte, hvor de længste måske tager 4-5 minutter at spille, og det eneste formål er sådanne set bare at slå ens tidligere high-score. Selvom det kan være hysterisk morsomt at gætte kendte personer, så kan selv ironi ikke redde samtlige af spillene i Touchmaster fra at do efter blot et par enkelte gennemspilninger.

Det hele bliver bestemt ikke bedre af, at trådløs multiplayer kræver to udgaver af spillet, og på trods af dets fantastiske appeal har jeg endnu ikke været i stand til at lokalisere én eneste Nintendo DS med spillet endnu. Efterladt med kampen mod sine egne resultater begyndte jeg nærmest at udvikle en form for skizofreni bare for at gøre spillene en smule mere interessante for mig selv og min nye identitet. Hvilket egentlig beskriver TouchMaster meget godt: Du skal være skor for at købe det!

**—Jesper Nielsen**  
**KARAKTER 2/10**  
 Grafik 1/10 Lyd 2/10 Gameplay 2/10 Holdbarhed 3/10

**SMÅHÅSET FESTSPIL**  
 Nogle af spillene er værd at spille mere end én gang  
 Usset, uninspirerende grafik, komplet mangel på sjæl.



# TWO WORLDS

Et lille tysk firma og et meget ambitiøst projekt. Det kan da kun gå galt, eller?

Platform PC/X360 Udvikler REALITY PUMP Udgiver SOUTH PEAK INTERACTIVE Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version RETAIL Anb. Alder 16+

Genre ROLLESPIL



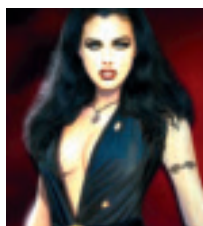
**DRAGEÅNDE**  
 Det største i et rollespil er vel at møde i en drage, og selvom de ikke ligefrem er sjældne i de sydlige regioner, så er det alligevel stort når man første gang står ansigt til ansigt med en. Se bare her!

**G**or Gammar. Orkernes højborg. Den store, mørke fæstning knejser majestætisk foran mig, alt imens min hest panisk stejler og fnyser ved synet af den sorte port. Luften er tyk af sod, og rundt omkring mig løber små bække af lava. I horisonten øjner jeg lavadrager, som jeg har besejret på vejen til Gor Gammar.

Det var en hård kamp, men knapt nok en prøvelse for en hærdet kriger som mig selv. Jeg griber fat om tohåndsøksen alt imens fæstningens porte åbner sig. Snart er der ingen vej tilbage. Men Gor Gammar må vente. Efter utallige timers eventyr i Two Worlds, må jeg slå lejr. Der skal nemlig fældes en dom over Reality Pumps enormt ambitiøse projekt, som faktisk har holdt mig limet til kontorstolen den sidste uges tid. Og et spil, der i disse hedebløgede dage kan holde mig indendørs, ja det kan umuligt være et dårligt bekendtskab. Og det er det bestemt ikke.

Min helt, en navnløs dusørjæger, har en ting i hovedet; penge. Dette ændrer sig dog hurtigt, da hans søster bliver kidnappet – hun skal findes! Men det er altså ikke lige sådan at finde et kvindemenneske i en enormt stor verden, så selvsagt skal jeg finde spor, der kan bringe mig nærmere hendes befrielse. Jeg kan vælge udelukkende at følge spillets hovedhistorie, eller jeg kan løse de utallige sidemissioner, som jeg støder på på min vej. Og som den eventyrlystne kriger jeg nu engang er, skal alt naturligvis udforskes.

Hvis jeg altså ikke falder i søvn. Two Worlds får den helt store pris for at have det ringeste stemmeskuespil jeg længe har lagt øre til. Hvis du forestiller dig Arnold Schwarzeneggers



FAKTA

**HVOR BLEV HUN EGENTLIG AF?**

Det er aldrig en god idé at gå om bag et træ for at tisse. Dette erfarer vores helt. Da han kommer tilbage fra sin lille ekskursion er hans tvillingsøster, Kyrina, nemlig pist væk. Heldigvis finder han hurtigt en måde at komme i kontakt med hende på, og så vil vi egentlig ikke røbe ret meget mere.

**TIPS**

**SPIL OGSÅ**  
 The Elder Scrolls IV: Oblivion 18/18 PC/X360  
 Det bedste og største rollespil du kan få fingrene i. Køb det lige nu.

metalliske stemme i forskellige tonelejer, så har du nogenlunde den variation, som Reality Pump kan tilbyde igennem hele eventyret. Og det er mildest talt dybt deprimerende. Resultatet? Jeg klikkede mig igennem de fleste dialoger, og læste i stedet opsummeringen bagefter. Stemmeskuespillet gjorde, at jeg lynhurtigt mistede interessen for historien, og det er en skam. Lydsiden opvejes dog af et fabelagtigt lydspor og nogle utrolige omgivelseslyde.

Kampsystemet i Two Worlds er uden tvivl spillets force. Hurtighed er nøgleordet for kampene, der for det meste er overstået på ganske få sekunder, og som minder om noget vi kender fra Diablo-serien. Herligt! Jeg blev også lykkelig over at erfare, at jeg til enhver tid kan skifte karriere. Bliver jeg træt af at være en sværd-svingende galning kan jeg i stedet fokusere på at mestre alskens magiske besværgelser. Når jeg så bliver træt af det, så kan jeg specialisere mig i at snige mig rundt i mørket. Det koster nogle hundrede guldstykker at omfordele sine erfaringspoint, og eftersom jeg for det meste havde en halv million i lommen, kunne jeg skifte karriere lige så tit jeg ville. Det



**SOLFERIE?** Det er aldrig en god idé at besøge en strand. Man kunne jo risikere at møde et par omvandrende fisk, som disse scapularier. Ja, det er noget værre noget.



**GENNEMFØRTE KAMPE** Der er ingen tvivl. Kampsystemet i Two Worlds er og bliver et af de bedste vi længe er stødt på. Det er ubeskriveligt lækkert at kunne kaste sig ind i en flok fjender, svinge sit sværd, og se dem døde ganske få sekunder efter. Tag den!



**LEVENDE STORBYER**  
Et visit i en storby trækker for det meste ud. Her er det altid en god idé at besøge de handlende for at se, om de har en opgradering til ens våben eller rustning. Der er ikke noget så skønt som et våben, der er blevet opgraderet.

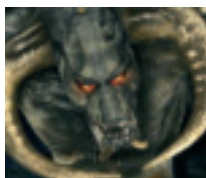


**GPS, TAK** Det lille kort oppe i højre hjørne er til hver en tid proppet med ligegyldige ikoner. Det er dog et plaster på såret, at man kan nyde panorama-udsigter som disse.

er simpelthen fantastisk, Reality Pump!

Og så er det i øvrigt slut med at lede med lys og lygte efter det perfekte magiske artefakt. Næsten. For selvom de da eksisterer, så er det tit meget nemmere blot at opgradere sit våben. Jeg har brugt min tohåndsøkske siden jeg nedlagde en hær af dværge ved en mine – og den har tjent mig godt. Genstande af samme slags kan smedes sammen og dermed blive endnu stærkere, og eftersom dværgene havde tyve af de samme okser, kan I nok forestille jer, at jeg stod med noget af et rovsparkende våben da jeg var færdig med at smede dem sammen. Endnu et es fra de tyske udviklere.

Man kan dog ikke kalde spillets kort for et es. Langt fra. Det lille kort oppe i højre hjørne var til alle tider spækket med store, grimme ikoner, så det var slet ikke til at vide, hvor jeg



**FAKTA**

**DAEMONER**

Monstergalleriet i Two Worlds er ganske omfattende. Selvom man for det meste kun støder på banditter og ulve i den nordlige del af verden, så er der både drager, demoner og orker i den sydlige del. De fleste monstre kan smadres med et par enkelte slag eller simple besværgelser.

skulle bevæge mig hen, hvis jeg skulle løse en given mission. Jeg måtte hele tiden konsultere mit store kort, som man heldigvis kan justere til ikke at vise unødvendige ikoner. Men det stopper ikke her. Visse missioner giver ingen form for belønninger, heste sidder fast i omgivelserne og animationer fryser når man bliver slået omkuld. Det er skuffende, for det afholder Two Worlds fra at blive dette års helt store rollespil, hvis man sidestiller det med det elendige stemmeskuespil og den forvirrende radar, vel at mærke. Ærgerligt!

Men jeg har sværet ved at være sur. Jeg ved, at det lille tyske udviklerhold har haft gode intentioner, og jeg ved, at de har haft store ambitioner. Jeg ved også, efter at have spillet Two Worlds i utallige timer, at jeg morer mig på mine eventyr. Gor Gammar skal udforskes, og jeg skal stadig finde de sidste 3 brudstykker af et urgammelt relikvie. Nå ja, hvis jeg er heldig at kunne finde andre spillere online, så skal jeg da også lige give dem tæve, eller gå på eventyr med dem. Jeg morer mig! Og det er vel det væsentligste?

**Nicolas Elmø**

**KARAKTER 7/10**

Grafik 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 8/10

**MED MANGLER, MEN SJOVT**

- Kampsystemet. Vanedannende gameplay. Opgraderingerne
- Stemmeskuespillet. Forvirrende kort. Historien

# TOUCH DARTS

## Bull's Eye! Sega har lavet et ret godt dartspil til NDS...

Platform **NDS** Udvikler **SEGA** Udgiver **SEGA** Premiere  
UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version EUROPA  
Anb. Alder 3+



**D**art. Hvad tænker du så? Prøv at lukke øjnene og tænk på dart. Lad mig gætte, du tænkte noget i stil med dette: Et gulv dækket af savsmuld. Et røgfyldt lokale, hvor loftsventilatoren har opgivet kampen mod tobaksrøgen. Jeg skal beklage, hvis dine associationer om dart ikke stemmer overens med mine. Jeg tænker på en virkelig snusket britisk pub.

Grafisk minder spillet faktisk også om en snusket pub. Helt bestemt tænker jeg på det snavsede, øplettede og savsmulds-dækkede gulv. Grafikken er tegneserieagtig, men ikke særlig charmerende, mens 3D-modellerne fremstår meget grumsede. Det ser faktisk ikke særlig kønt ud. Heldigvis er gameplayet langt bedre. Jeg var en fuldkommen dart-jomfru og blev ret forvirret af spillets forklaring, der ikke just kan kaldes grundig, men så snart man har forstået det, bliver det nemmere og en hel del sjovere. Det smukke ved Touch Darts er nemlig, at man har en ret suveræn kontrol over dartpilene takket være den trykfølsomme skærm.

Den eneste nykke ved selve gameplayet er den kunstige intelligens. Om den er god eller dårlig er meget svingende. Nogle gange kan den præstere en række ganske gevaldige fuldtræffere, andre gange spilder den sine skud på besynderlig vis. Det giver en noget varierende modstand og en ret besynderlig sværhedsgrad. Dette kan være ekstremt irriterende.

Det er måske ikke en perfekt afbildning af dartsporten, vi har her, men det er uden tvivl den bedste til dato på DS.

**Asmus Neergaard**

**KARAKTER 6/10**

Grafik 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 6/10

**SJOVT DART-SPIL**

- En god fysik og en fin kontrol.
- Ikke særligt pænt og charmerende at se på. Al'en.



**HEJS FLAGET, MANNE!**

Et vigtigt element i alle kampene er erobringen af banernes forskellige baser. Erobring sker ganske enkelt ved at stå stille ved basens flag, der ganske stille ændrer farve. Efter erobringen kan man spawnne der.

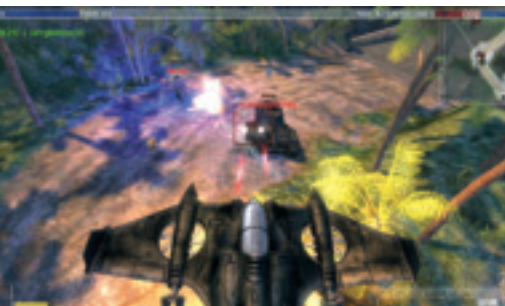
# WARHAWK

Incognito indtager luftrummet og jorden til hæsblesende kampe. Asmus har sat sig tilrette i pilotsædet og uddelt tæsk

Plattform **PS3** Udvikler **INCOGNITO STUDIOS** Udgiver **SONY** Premiere **SEPTEMBER** Antal spillere **1-32** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

**S**taterne Eucadia og Chernova er i krig. Ikke bare sådan en lille hyggekrig, hvor et par smilende politikere mener, at man kan snakke sig ud af sagerne vha. rundkreds-pædagogik. Næh, jeg taler om en omsiggribende krig med fodtuder, tanks, det tunge artilleri og hele pivtøjet.

Og hvis spiludviklere har lært en ting gennem de sidste fem år, så er det dette: Der er kun én ting, der er sjovere end at sønder-skyde en af sine kammerater, og det er at



**SÅ VAR JEG DER!** Der er noget ganske frygtindgydende ved at se en Warhawk komme svævende. Især hvis piloten tilhører det andet hold, og man selv kun er bevæbnet med en flammekaster. Det er lidt det der sker lige her.



**FAKTA**

**NYFORTOLKNING**

Warhawk er en slags nyfortolkning af spillet af samme navn fra 1995. Her var fartøjet også et såkaldt VTOL, selvom plottet var væsentligt anderledes. Hvor PS3-udgaven skildrer konflikten mellem Eucadia og Chernova, fortæller PSOne-udgaven om de to piloter Hatch og Walker, der skal besejre den sindsyge diktator Kreel og hans håndlangere. Spillet havde en speciel humor.

**TIPS**

**SPIL OGSÅ**  
Battlefield 2 9/10  
PC

Skyd, kør eller flyv alt du kan drømme om. Det er storkrig der holder.

sønder-skyde en eller anden hysterisk 12-årig på den anden side af Jorden.

Det at skyde på andre online er hele grundtanken ved Incognitos Warhawk. Der er ingen singleplayerdel af fordrive tiden med, kun en multiplayerdel. Beslutningen blev truffet, fordi udvikleren efter eget udsagn mente, at en singleplayerdel ville være onlinedelen underlegen. En rask beslutning, men det forudsætter, at folk slet ikke har behov for at spille med sig selv. Og I, jer trofaste læsere, kender naturligvis spørgsmålet, der skal stilles. "Vil Warhawks multiplayerdel opfylde alle de krav, spillerne måtte have?" Et fantastisk spørgsmål, og svaret er et forsigtigt "måske". Ja, jeg vbed det er vagt, men det er faktisk svært at svare på.

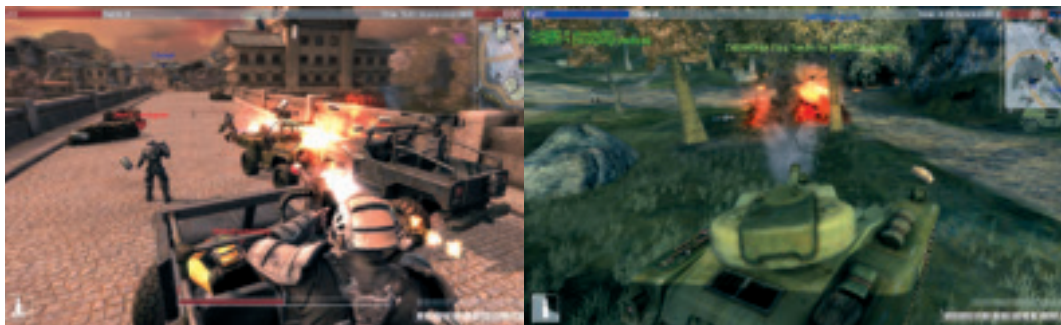
Ser du, Warhawk har lidt af hvert. Der er en række fartøjer, man kan rejse omkring i. Bjerne er herligt store og har en god variation. Det er heller ikke modes, der mangler. Der er både Deathmatch, Team Deathmatch og så videre. Det mest markante ved spillet er det efter titlen opkaldte fly, Warhawken. Dette herlige fartøj kan enten flyve omkring som et regulært jagerfly eller svæve omkring som en helikopter. Da spillet endnu var i sine tidlige



**TANKS EN MASSE** De Ecuadianske tanks ligner konventionelle tanks, mens de Chernovanske giver mindelser om Metal Slug. De er måske en kende mere charmerende. Og så kan de naturligvis nedlægge stribevis af fjender.

faser, var der faktisk kun Warhawken, og det mærkes. Det sjoveste i spillet er uden tvivl at hoppe ind i cockpittet på sådan en fyr, samle forskellige smarte våben op og så give en forbløffet tysker stryg. Flyvningen forsødes med muligheden for et par smarte manøvrer som loops og barrelrolls, og det er en meget helstøbt oplevelse. Samtidig fungerer Sixaxis-kontrollen også ganske glimrende, så længe man sidder solidt og trygt i en Warhawk.

Mindre tilfredsstillende er de øvrige fartøjer. I forhold til Warhawken er der noget utilstrækkeligt over en tank eller en jeep. Sixaxis-kontrollen virker en kende mindre naturlig. Til gengæld er begge fartøjer selvskrevet, når det handler om Capture the Flag. Det svageste led er dog at være fodtude, eftersom det er forbundet med en vis magtesløshed. Med mindre man ligefrem er bevæbnet med en raketkaster, er man stort set hjælpeløs overfor en tank eller en Warhawk. Derfor er det heller ikke underligt, at folk online hellere venter et par minutter på,



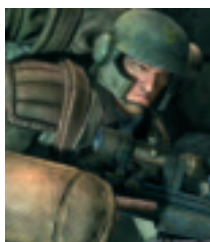
**ØNSKER HERREN SPLITSCREEN?** Skulle en ven komme forbi og ville være med, er det bare at tilslutte endnu en Sixaxis-kontroller. Spillet går bare videre og nu er man pludselig to om at nyde spillet. Dette savnes af mangte spillere i en del moderne spil, men du kan i hvert fald få det i Warhawk.



**LIDT TEKNISK SNAK** Skyerne i spillet er såkaldt Volumetriske skyer. Det betyder ikke noget for spillet, men de ser meget flotte ud. Det samme kan siges om spillets bølger, der er såkaldt procedurally-generated. Det betyder at de dannes ud fra nogle matematiske algoritmer.

at et sådant fartøj er parat, frem for at styrte ud i felten kun bevæbnet med en pistol og to granater. Ventetiden kan i øvrigt fordrives i de stationære raketkastere, flakkanoner og maskingeværssreder, der er fordelt rundt omkring på banerne. Disse er sjove at bruge, og med dem ved hånden er kampen mod en Warhawk pludselig vendt til fodtudsens fordel. Det er svært ikke at smile, når en fjendtlig Warhawk pludselig bliver introduceret for to potente missiler. I øvrigt virker styringen ikke helt præcis, når man sigter, hvilket reducerer ildkampe til noget tilfældigt, hvor den heldigste eller den, der hopper mest, vinder. Man kan dog ikke undgå at juble indvendigt ved synet af en tank, to jeeps og en eskadrille Warhawks, der suser over hovedet, til kamp mod de fæle Chernovanere/Eucadianere.

Hvad enten man befinder sig i et par støvler, en jeep, en tank eller en Warhawk, kan man ikke beskyjde omgivelserne for at være grimme eller trange. Hver eneste bane har et unikt tema, og mens et par af dem tumler med de for actionspil gamle traverser som ørkenkamp, bykrig og lignende, er et par af dem ret så nydelige og interessante. En af dem afbilder en storby a la Ratchet & Clank, hvor et par centrale skyskrabere befinder sig midt i et hav af skyer med masser af små bygninger rundt omkring. En anden blander tropeparadis med øer, der ligger mange meter over havet, hvilket



**FAKTA**  
**GODT Udstyret**

Våbnene til Warhawken tæller alt fra almindelige målsøgende og klyngebomber, fjernstyrede missiler og svævende miner. Man skal bestemt ikke kimse af det elektriske missil, der suger sig til fartøjer og bare bliver ved med at give skade. Desværre virker det ikke som om alt er lige gennemtænkt i Warhawk, og specielt et online-spil, er nødt til at have en pinagtig god balance, for ikke at skulle blive en ensformig eller irriterende affære.

**TIPS**  
**SPIL OGSÅ**  
Battlefield 2142 8/10 PC  
Fremtidens storkrig fyldt til randen med fede våben og masser af hæsblessende action.

bestemt giver mulighed for nogle finurlige fiksfakserier med Warhawks. Banerne er dog generelt ret sjove og levner plads og mulighed for alt mellem Deathmatch til King of the Hill.

Designmæssigt kunne man måske godt have ønsket sig en lidt mere opfindsom palet. Parallellen mellem designet af våben, fartøjer mv. og Anden Verdenskrig fungerer i og for sig ganske godt, men det havde været forrygende, hvis man havde set sig om efter et andet forbillede end naziregimet, da det chernovanske militær skulle udstyres med rustninger og materiel. Det er en lidt fattig designmæssig beslutning.

Jeg kan levende forestille mig, at Warhawk bliver et populært spil, måske set i lyset af at der ikke findes nogen virkelig konkurrent på onlineområdet. Der er dog også brug for et kæmpe publikum, eftersom spillet ikke er sjovt, hvis man sidder alene. Derfor er en internetforbindelse (i mangel på bedre kan venner også bruges) et must, hvis Warhawk skal underholde.

Asmus Neergaard

**KARAKTER 7/10**  
Grafik 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

**SJOVT, MEN BEGRÆNSET**  
Rimelig grafik og lyd. God styring. Masser af action.  
Balancen mellem fartøjerne. Kræver mange spillere.

# ANNO 1701: AGE OF DISCOVERY

Indianere og nybyggere flokkes om din Nintendo DS

Platform NDS Udvikler SUNFLOWER Udgiver DISNEY  
Premiere 24. AUGUST Antal spillere 1 Testet Version  
EUROPA Anb. Alder 7+



**PLOT?** En sød, men en anelse ligegyldig historie, placerer dig i læderstøvlerne hos en pioner udsendt af selvste dronningen. Glem alt om den og spil bare løs.

**V**ed du, hvordan nybyggerne erobrede Den Nye Verden? Personligt tror jeg nok, at jeg brugte lige næst de historietimer til at tegne sjove små pindemænd, så jeg hørte ikke efter. Heldigvis har jeg fået en enestående chance for at opleve det hele på første hånd, nemlig med Anno 1701 til Nintendo DS.

Først vil jeg besvare det spørgsmål, jeg lod flagre oppe i indledningen. Nybyggerne erobrede Amerika ved hjælp af streng planlægning af infrastruktur samt en strategisk placering af badehuse. Tror jeg. Det er i hvert fald det, Anno 1701 har lært mig. Spillet har tre modes: en kampagnedel, en del, hvor man bare kan bygge og bygge af hjertes lyst, og en multiplayerdel. Kampagnedelen byder på historier, og mens den i og for sig kan ignoreres fuldstændigt, er det en fin måde at starte spillet. Til at begynde med kan man kun lave simple ting, som skovhuggere, fiskere og huse, men efterhånden som man får flere indbyggere, og deres stigende krav tilfredsstilles, udvikler civilisationen sig. Nybyggere bliver til pionerer, pionerer bliver til handelsmænd og så videre.

Dette lukker op for simple logistiske problemer. Hvis du ikke planlægger kraftigt forud, risikerer du pludselig at stå med en by, der ikke kan fungere rigtigt. Der er nogle få ting, der forhindrer spillet i at stryge hele vejen til tops. Grafikken er funktionel, men heller ikke mere. Desuden står nogle bygnings funktion hen i det uviste, med mindre man vandrer ind i spillets ordbog, der forklarer, hvad der er ud og ind. Det er dog næsten flueknepperi, for Anno 1701: Dawn of Discovery er et herligt helstøbt strategispil til maskinen. Der er mange timers underholdning og jeg spiller det nu dagligt.

Asmus Neergaard

**KARAKTER 8/10**  
Grafik 6/10 Lyd 5/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 9/10

**VANEDANNENDE STRATEGI-SPI**  
Mange taktiske muligheder. Underholdende.  
Det visuelle design er ikke altid helt i top.



## VAMPIRE RAIN

Vampyrer og stealth går ikke godt sammen

Platform **XBOX 360** Udvikler **ARTOON** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

**V**ampire Rains uhyrer har overmenneskelig fysisk styrke og en uigennemtrængelig elefanthud. Derfor har John Lloyd, eneste overlevende fra et af fortidens voldsomste vampyrangreb og medlem af en antivampyrindsatsstyrke, intet andet valg end at gemme sig i skyggerne som en Sam Fisher i en alternativ, regnvåd virkelighed.

Så jeg har kravlet op ad nedløbsrør, ned ad stiger, op på bygninger, ned på gulve, gået armgang i fremspring, sneget mig om gadehjørner, hække og biler og forceret mure, hegn, og hvad der nu ellers kan komme i vejen i en storby. Jeg mindes ikke, jeg så meget andet end stiger, mure og nedløbsrør de første par timer. Det er gerne realiteterne i et stealthspil, men Artoons forståelse for bandedesign er lige så elendig, som deres kravlefascination er foruroligende.

Hvor end åben bane kan se ud, er der altid kun én vej frem, og det er aldrig særlig klart, hvilken vej der er den "rigtige". Du får aldrig et fingerpeg om, hvorvidt du er på rette spor eller galt afmarcheret. Den slaviske "prov dig frem"-metode viser sig gang på gang at være enhver logisk analyse overlegen, og for at gnide salt i det åbne benbrud er spillets få checkpoints placeret, så de passer med filmscenerne, og ikke der, hvor du har mest brug for dem. Kronen på værket er, at du under ingen omstændigheder kan undslippe en nightwalker og heller ikke dræbe en med de våben, du har til rådighed størstedelen af tiden. Hvad man så skal med våben? Skræmme fugle væk og åbne hængelåse, selvfølgelig. Primitive håndvåben blev flittigt brugt til at sikre bøndernes afgrøder i 1300-tallet, før et klogt hoved fandt på at ekvipere en halmdukke med hat og pjalter og sætte



**DET ER IKKE FLOT**  
 Alt kan se nogenlunde ud på billeder, men når du smider Vampire Rain i din maskine, og lader det tone frem på fladskærmen, så fremkalder det altså indre blodninger.

den på en pæl i marken. Godt nok er snigskytteriflen og UV-kniven effektive våben, men de er meget, meget sjældne syn.

Det lyder som hårde, følelseskolde ord, jeg giver Vampire Rain med på vejen, men faktisk er jeg fuld af medfølelse for de stakler, der har arbejdet på dette projekt dag ud og dag ind velvidende, at det ville blive sablet ned. Vampire Rain er en hårrejsende pinlighed fra enden til anden, et lysende bevis på hvad der sker, når den ene hånd ikke har den fjerneste anelse om, hvad den anden laver.

—Henrik Bach

**KARAKTER 3/10**

Grafik 4/10 Lyd 4/10 Gameplay 3/10 Holdbarhed 4/10

**HVAD SKER DER HER?**

- Et nogenlunde teknisk niveau.
- Elendig, kedsommelig stealth. Lineært, forudsigeligt.



**ELITEN** De er hensynsløse jægere, narkobaroner eller vildtde parcellusejere. De er voldelige, arrogante, magtbegærlige, kulturelt interesserede eller sågar samvittighedsfulde. Vampyrer er lige så forskellige som de historiefortællere, der beretter om dem. Artoons udgaver er ferske og lider af et Napoleonsyndrom.



## PLANET PUZZLE LEAGUE

Igen viser DS'en, at den er som skabt til puzzles

Platform **NDS** Udvikler **INTELLIGENT SYSTEMS** Udgiver **NINTENDO** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**

**I** Planet Puzzle League flyder klodserne ind i bunden af skærmen, og så gælder det ellers om at flytte dem fra side til side og på den måde lave rækker af klodser med de samme farver, som forsvinder, hvis man sorterer klodserne ordentligt.

Selv om man kan vælge at styre hele herligheden med knapperne på DS'en, så er det naturligvis stylus'en, der er den bedste og sjoveste løsning. Den gør det nemt at tage fat i den enkelte klods og trække den fra side til side i jagten på de kæder, som er altafgørende at mestre. Planet Puzzle League har desværre svært ved at stå på helt egne ben, for spillet kræver en netforbindelse for at vise potentialet, og det er en skam, for et puzzle-spil skal

helst også kunne nydes på bussen eller i toget, hvor trådløse netværk desværre stadig er byer i Rusland. Bruger man ikke sin DS til at spille over nettet, vil man være langt bedre tjent med at investere i sidste års fremragende Pokemon Link, som stadig er det bedste puzzle-spil, jeg har haft i ryggen af DS'en. Det havde til gengæld ikke nogen onlinedel, så de to spil supplerer hinanden fint.

—Kristian Troelsen

**KARAKTER 7/10**

Grafik 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

**GODT ONLINE-PUZZLE SPIL**

- Hurtigt og vanedannende
- Bedst online

**FÅ TÆSK** Selv om jeg har tilbragt hele den miserable sommer inden for i min lejlighed, ved jeg nu, hvordan det føles at blive kørt over af et godstog. Det skyldes en online-oplevelse dette spil.

# GAMEREACTOR

MASSER AF HØJTE KONKURRENCE  
Flere konkurrence [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

## VIND ET EKSEMPLAR AF: BIOSHOCK!

Så sker det. Ved at udfylde nedenstående felt og sende den til os (eller ved at deltage i samme konkurrence online) kan du vinde et eksemplar af månedens bedste spil; Irrationals Games strålende actionspil Bioshock



### Skriv de rigtige svar:

Hvad hedder udvikleren af Bioshock?

- Irrational  Bungie  Valve

Hvad hedder dykkeren på billedet?

- Big Daddy  Tyrant  Ocelot

Hvilket format vil du have spillet til?

- PC  Xbox 360

### Motivering:

Skriv, med kun 15 ord, hvorfor det netop er dig der skal vinde et eksemplar af spillet:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### Dit navn & adresse:

Du kan også deltage i denne konkurrence online, så du slipper for at klippe i det eksemplar af Gamereactor:

Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer & by: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....



MÅNEDENS FOKUS

## KULTURCHOK!

Mel Gibsons seneste film er rå, brutal og ganske fremragende

### Apocalypto

Genre **DRAMA**  
Udgivelse **LOE NU**  
Tekst **THOMAS TANGGAARD**

The Passion of the Christ sagde mig ikke det store. Jeg kunne sagtens se det kontroversielle budskab, den smukke billedside og det solide skuespil, men de sidste dage i Jesus liv har været dokumenteret så mange gange på film, at det for mit vedkommende bare ikke er spændende længere, uanset om der så hældes spandevise af blod og pinsler ud på skærmen. Jo, dens budskab og tone skabte problemer hos de mere troende i vores samfund og ja, den har sikkert enten bevæget nogle eller trådt andre over fødderne, men jeg blev hverken det ene eller andet.

Til gengæld havde jeg ikke svært ved at blive revet med af Mel Gibsons seneste vision, nemlig Apocalypto, der fore-

går i de sydamerikanske regnskove, og som både er en personlig og meget gribende historie om en mands overlevelse og kamp for sin familie. Men samtidig skildrer den et samfund, hvis grundpiller for længst er smuldret og som samtidig nu står overfor en radikal anderledes fremtid, nemlig i form af invaderende fremmede.

Apocalypto handler om Jaguar Paw (Rudy Youngblood) der får vendt op og ned på sin forholdsvis fredelige tilværelse, da en rivaliserende stamme angriber hans landsby og brutalt slagter alt og alle. Midt i det hele lykkes det dog Jaguar Paw at redde sin søn og højgravide kone i sikkerhed i et nærliggende hul, før han slås bevidstløs og fragtes til en større by. Hvad der her møder ham og hvordan han kæmper for at komme tilbage til sin familie, skal

jeg overhovedet ikke afsløre, men det er en af de mest gribende og vedkommende fortællinger, jeg længe har oplevet.

Præcis hvordan man tager et hold nærmest uprøvede amatører og gør dem til skuespillere, aner jeg ikke. Hvordan man så bagefter får dem til at tale i deres egen dialekt og stadig fylder enhver sætning med følelser, humor og styrke, aner jeg slet ikke. Sidst, men ikke mindst er det ufatteligt, hvor brutal og blodig Apocalypto i virkeligheden er, uden at det nogensinde virker plat, overdrevet eller patetisk – Mel Gibsons seneste film er om noget det mest naturlige i verden, og alle ens følelser kommer i spil, når filmens 139 minutter løber hen over skærmen.

Jeg har set mange film i det forgangne år, men Apocalypto har brændt sig fast. **9/10**



### Pans Labyrinth

Genre **THRILLER/DRAMA**  
Udgivelse **21. AUGUST**  
Tekst **THOMAS TANGGAARD**

Hvis du har set traileren til Pans Labyrinth, så ved du godt, hvad du har i vente. En gedebukke-mand med underlige tegn på kroppen, et sælsomt væsen sidende ved et bord med øjne i hænderne, små feer der svæver rundt på må og få, og en smuk stenlabyrinth. Indrømmet: Guillermo Del Toros film er et visuelt festbord, og jeg har elsket instruktøren siden han tog sig kærligt af Blade II. Men på trods af den flotte billedside, så virker Pans Labyrinth en lille smule langtrukket. Måske skyldes det, at jeg altid har følt, at jeg har en underlig distance til en film, hvor jeg kun kan læse underteksterne, Pans Labyrinth er nemlig hele vejen på spansk, og jeg kan ikke mange gloser af det ellers vidunderlige sprog. Så når jeg ikke blev bjergtaget af Del Toros fordrejede eventyrverden, så sad jeg med øjnene klistret til tekster og forsøgte at finde det underliggende budskab i de spanske skuespilleres præstationer. Pans Labyrinth skal dog ses for den smukke og ikke mindst skræmmende eventyrverden, som Del Toro har formået at skabe. **7/10**



### The Fountain

Genre **DRAMA**  
Udgivelse **7. AUGUST**  
Tekst **THOMAS TANGGAARD**

Lad mig med det samme sige: Darren kan ikke helt løfte opgaven i denne omgang. Selvom The Fountain reelt kun kredser om et spørgsmål, nemlig: er mennesket mere fysisk end spirituelt, og hvis vi kunne slippe vores jordiske rester, ville vi så også give afkald på vores menneskelighed?, så rammer The Fountain ikke med samme slagkraft. Det er godt nok en fortælling, der udspringer sig i tre forskellige tidsperioder, og som alle har de samme skuespillere som det centrale midtpunkt, men de store følelser er udskiftet med en fremragende billedside og en lidt for megen intellektualisering af emnet – og dermed kommer filmen aldrig helt til at handle om det den skal, nemlig om spiritualitet og forståelsen af mennesket. The Fountain er som projekt vellykket, men som film er den ikke helt det den burde være. Skuespillet er til tider fremragende og budskabet om at leve livet nu og her, i stedet for at søge efter dets mening. The Fountain kan snildt ses for sin billedside alene, men en klassiker i stil med Requiem for a Dream er der ikke tale om. **7/10**



### Shooter

Genre **THRILLER/ACTION**  
Udgivelse **4. SEPTEMBER**  
Tekst **THOMAS TANGGAARD**

Shooter gerne være en intelligent thriller/action-film, men det tillader plottet bare aldrig. Hvor Robert Ludlums Jason Bourne-film er velfungerende, overraskende og hæslblæsende, bruger Shooter dovent de samme gamle klicheer omkring korrupte embedsmænd og et attentat på præsidenten, som du har slået dig igennem tusindvis af gange. Med et af de mest grinagtige navne til en helt i nyere tid (Bobby Lee Swagger) er det Mark Wahlbergs job, at få den professionelle snigskytte til at fremstå som plaget og hård, men det går bare aldrig. Selvfølgelig anklages Swagger for at have forsøgt at præsidenten, og selvfølgelig flygter han over stok og sten, mens han forsøger at planlægge et hævntog, men ikke én gang er det spændende eller actionfyldt, bare en smule kedeligt. Og det hele skyldes plottet, der op til flere gange gennem filmen falder helt fra hinanden i ting, der bare ikke kan lade sig gøre. Nej, Shooter er en omgang usammenhængende pladder fra start til slut, og den er ikke værd at smide i afspilleren. **3/10**



### The Number 23

Genre **DRAMA**  
Udgivelse **LOE NU**  
Tekst **THOMAS TANGGAARD**

The Number 23 starter tilforladeligt. Walter Sparrow (Jim Carrey) er hundefanger, og da han efter en dag på jobbet bliver bidt af en hund og derfor kommer for sent til en aftale med hans egen kone, så ender hun med at gå på opdagelse i en antikvarhandel, hvor hun støder på bogen The Number 23 - en bog, hun forærer ham som gave. Dette bliver begyndelsen på Sparrows besættelse, da han langsomt opdager at alt i verden er relateret til tallet 23, og at historien desuden nærmest er en lettere omskrevet udgave af hans eget liv. Var The Number 23 stoppet her, eller havde den bare beholdt et minimum af sin mystik som den lagde ud med, så kunne filmen være blevet helt hæderlig, men Fernley Phillips, forfatteren af The Number 23, roder sig ud i så mange vanvittige tanker og plotdrejninger, at The Number 23 går fra at være en thriller og til at blive en decideret komedie. Her splittes alt ad, og som det går op for seeren, at dette nok er den mest usandsynlige kæde af begivenheder og tilfældigheder, begynder han/hun nærmest at hulke over plottet. **4/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

## KONGESTILEN

Det er sat'me old school! Fridjoff har gennemlyttet Kongehusets tidlige produktioner og kan godt lide skidt

**Beat Around the Bush**  
KUN 1 SMULE PR. VERS - OG LIDT TIL  
Genre HIPHOP  
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

At hiphoppen er nået langt i Danmark, er de færreste vel i tvivl om. Rapperne bliver dygtigere og dygtigere, det samme gør producerne, og det er snart ikke til at kende forskel på de tracks, der kommer fra de bedste amerikanske forbilleder, og så cremen fra vores egen lille andedam. Sådan har det på ingen måde altid været. For mange år siden var hiphop på dansk enten Rockers By Choice eller MC Einar, og så var den egentlig ikke rigtig længere. Eller, det var den så alligevel, for i kølvandet på disse kom med årene en hel regn af unge lovende kunstnere. For de fleste gjaldt det om at lægge så stor afstand til de gamle koryfæer som muligt, at puste sig op og spille med musklerne. Sådan var det aldrig rigtig

med Kongehuset. Lige ud af 8000 Århus C kom et crew med humoren på rette sted, som ikke tog tingene mere alvorligt end som så, og som hurtigt fik etableret sig som hovedlandets bedste bud på genren. Mange år er gået siden da, og det, der dengang var den nye skole, virker i dag ligeså gammeldaws som en vaffelis med syltetøj og guf. Alligevel er det nu tid til, at ungdommen skal vide, hvad de gamle røvhuller fik tiden til at gå med dengang, de selv var knap så gamle.

Kongehuset er tilbage, og det med hele tre udgivelser spredt udover et år. Første etape er "Kun 1 Smule Pr. Vers - Og Lidt Til", en opsamling af indspilninger fra 1992-1996, fra dengang Kongehuset hed Beat Around The Bush. Men uanset hvad de så end hed, er stilen let genkendelig. Henning Winthers tilbagevandede og simple flow styrer sig sikkert igennem det

ene smålumre track efter det andet, uden på noget tidspunkt at stoppe op og spørge sig selv om dette nu også er god stil. Hele opsamlingen er i det hele taget så befriende fri for prætentiose tilbøjeligheder og tom pral, at det i sig selv burde være grund nok til at tjekke det ud.

Man skal dog lige acceptere, at der vitterligt er sket en del, siden Winther og Co. indspillede disse numre. Lyrikken er ikke altid lige skarp, og produktionerne svinger konstant fra det ultra funky til det lettere gumpetunge. Hvor "Kun 1 Smule Pr. Vers - Og Lidt Til" dog virkelig brillierer, er som dokument over dansk hiphops barndom. Beat Around The Bush, og senere Kongehuset, var den naturlige bro mellem den virkeligt gamle skole og den helt nye - og det var ganske enkelt fedt. Kongehuset længe leve, også selvom de dengang kaldte sig noget andet. **7/10**



**Figurines**  
WHEN THE DEER WORE BLUE  
Genre ROCK  
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

Det går stot og roligt, men der er ingen tvivl om, at Figurines lige så langsomt er ved at finde lyden af sig selv, midt i inspirationerne fra bl.a. Modest Mouse. Jovist er When the Deer Wore Blue stadig et studie i, hvordan et nordjysk band kan lyde, som kom de direkte importeret fra Amerikas allermest stovede sletter, men alligevel er det, som om dette Figurines tredje udspil spiller på flere strenge end tidligere. Ud er, næsten, gået de kantede guitarfigurer og evigt fremadrettede energiudladninger, ind er kommet et tydeligere fokus på den gode melodi, større rummelighed i hvert enkelt nummer og en langt mere alsidig lytteoplevelse. Sangene som Let's Head Out og Angels of the Bayou lægger nye alen til det billede, Figurines tidligere har givet af sig selv, og viser en klar vilje til ikke at binde sig fast til en lyd, men lade sig inspirere af hvad der nu end er, der kan give inspiration. When the Deer Wore Blue er lyden af et band, der er ved at kunne stå på egne ben, og har fundet ud af, at der er højere til loftet end som så. Uden tvivl et skridt fremad. **8/10**



**White Stripes**  
ICKY THUMP  
Genre ROCK  
Tekst JANNIK TAI MØSHOLT

Mange havde troet, at White Stripes var en saga blot, efter at bror/exmand Jack havde fundet nye og bedre spillende legekammerater i The Raconteurs, men sådan skulle det ikke være. Jack vendte tilbage til Meg, alt var fryd og gammen, og efter 14 dage i studiet kom de to søskende/ex'er ud med Icky Thump. Det skal siges med det samme, at dette vil være en langt værdigere sva-nesang end Get Behind Med Satan's lidt for marimba-inficerede mariachi-gejl. Icky Thump er for størstedelen af albummets vedkommende et skridt tilbage mod den klassiske tomands bluesrock, som White Stripes må siges at mestre. Vel er der et par enkelte fejlskud udi sækkepibens meget få glæder, men som helhed er dette White Stripes, som de fleste kender og elsker dem. Meg White er stadig ikke i nærheden af at være noget, man kan kalde for trommeslager, men hun får da slået på tønderne og til tider ramt et beat, der er bare sådan nogenlunde. Til gengæld gør Jack så sit for at fylde hullerne ud, og det er måske derfor, Icky Thump er okay. **7/10**



**Teitur**  
KATA HORNID  
Genre ROCK  
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

Jeg har, indrømmet, aldrig været en af dem, der gik på bagen over den færøske singer/songwriter Teiturs eskapader ud i små skrøbelige sange tilsat tekster, jeg ikke forstår. Det rent musikalske er lige præcis så neutralt og stillestående, at det ikke gør en kat fortræd, og så pænt, at det vil pryde ethvert B&O-anlæg, over en stille middag under et maleri af Poul Anker Bech. Det er bare svært at blive rigtig rørt af noget, man ikke helt forstår, og derfor har Teitur også mere end normalt svært ved at nå mine følelser. Jeg har derfor af gode grunde heller ikke andet end smuglyttet til hans tidligere udgivelser Poetry & Aeroplanes og Stay under the Stars, og det er selvom disse var på engelsk. Det er nydeligt, men bliver aldrig mere end tapet i min øregang, og det tvivler jeg på ligger særlig tæt på selve hensigten. Teitur har fået opbygget et ganske hengivent publikum i Danmark, mod den sørgmodige melankoli er det nemt at høre hvorfor. Jeg vil bare gerne kunne forstå, hvorfra melankolien kommer, for at føle mig helt inviteret indenfor. **6/10**



**Julia Maria**  
PÅ KANTEN AF VIRKELIGHEDEN  
Genre HIPHOP  
Tekst FRIDJOFF NIELSEN

Julie Maria er, for undertegnede i hvert fald, et forholdsvis ubeskrevet blad på den danske musikscene. Eller, det er hun selvfølgelig ikke længere, for efter at have haft På Kanten af Virkeligheden roterende i afsplilleren en rum tid virker Julie Maria som en nær ven af huset. En af den slags, som altid lige kommer forbi til en kop kaffe og en sludder om noget, jeg måske ikke helt forstår i nuet, men som med tiden lægger sig og bliver til guldgrube i bagklogskabens klare lys. På Kanten af Virkeligheden er en underlig los størrelse, som bevæger sig frit ind og ud af øregangen med den omme stemme blidt svævende på toppen af det hele. Julie Maria har med dette album plantet sit eget lille træ i den hastigt voksende urskov af dansksprogede kvindelige solister. Det er et træ, der med tiden burde kunne vokse sig større og mere omfangsrigt end de fleste. På Kanten af Virkeligheden lover i hvert fald godt. Der er ingen decidede ørehængere, men masser af stof til frie associationslege i de dunkle aftenimer med lidt god rødvin. **7/10**



# KOMPLETT<sup>TM</sup>.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

NETBUTIK: WWW.KOMPLETT.DK E-MAIL: KOMPLETT@KOMPLETT.DK TLF: 70 70 19 19

## DEN NYE GENERATION AF TRÅDLØST! EXTREME N GIGABIT ROUTER

# 1.150,-

### D-LINK EXTREME N GIGABIT ROUTER

D-Link Xtreme understøtter IEEE 802.11n (draft), der er op til 14x hurtigere end 802.11g. Integreret 4 ports switch, QoS, firewall og Gigabit WAN/LAN.

Varenr: 331590



OP TIL 300MBIT TRÅDLØST!

D-Link



### EIZO 19" S1911SAK

Sjældent ses en 19" LCD-skærm af denne kvalitet til en så lav pris, som vi tilbyder her. Farver 24 bit, Opdatering 6ms. Opløsning 1280 x 1024.

# 1.995,-

Varenr: 329275



### FSC AMILO PA1510 15.4"

En allround maskine baseret på AMD's Turion TL50 processor. 15.4"-skærm, ATI X1100 grafik kort, 1024MB RAM, 120 GB harddisk og DVD-brænder.

# 5.495,-

Varenr: 331646



### TOSHIBA P200 17" WXGA+

Den ultimative mediacentrum maskine. 17"-Skærm, ATI HD2400, Core 2 Duo, 2048MB RAM, 200GB HDD og HD-DVD-afspiller til High Definition video!

# 11.995,-

Varenr: 337736



### LOGITECH G5 2007

Ergonomisk lasermus fra Logitech. Med laser-teknologi og 2000dpi opløsning er denne mus det ultimative redskab til arbejde og spil. Justerbar vægt!

# 459,-

Varenr: 333430



### NETGEAR RANGEMAX NEXT

Understøtter IEEE 802.11n (draft), der er op til 14x hurtigere end 802.11g. Integreret 4 ports switch, dobbelt firewall og trådløs kryptering af data.

# 1.395,-

Varenr: 322779



### TWINMOS PC6400 2048MB

TwinMOS DDR2 PC6400 Dual Pack KIT 2048MB Kit. 2x1024MB moduler med livstids garanti. Komplet anbefaler 2048MB til Windows Vista.

# 690,-

Varenr: 333467



**ENDELIG I DANMARK!**



**MSI**

**MSI P35 NEO-F SOCKET-775**

Stabil og hurtigt MSI bundkort med Intels nye P35 chipset, der giver super god RAM ydelse. 1333FSB, GbLAN, trådløst netværk og 7.1 Surround Sound.

**799,-**

Varenr: 335498



**SAPPHIRE**

**SAPPHIRE RADEON HD 2600XT**

AMD's nye mellemklassekort med DirectX 10, indbygget lydchip og High Definition-videodekoder. Rigtig god ydelse og værdi for pengene.

**995,-**

Varenr: 337343



**GAINWARD**

**GAINWARD GEFORCE 8600GTS**

DirectX 10 til en overkommelig pris! Dette mellemklassekort yder på niveau med sidste generations topmodeller og afspiller High Definition video.

**1.369,-**

Varenr: 334404



**LG**

**LG 19" LCD L1918S-SN**

Med en opdateringshastighed på 5ms og et kontrastforhold på 700:1 egner denne skærm sig til spil, såvel som film og kontorarbejde. 1280x1024, DVI/VGA.

**1.395,-**

Varenr: 336349



**LG**

**LG 32" LCD-TV 32LC2R**

Godt tilbud på et fremragende og veldesignet 32" HD-Ready TV fra LG. Oppløsning 1366x768. Opdatering 8ms. Kontrast 1000:1. VGA/HDMI.

**4.995,-**

Varenr: 319033



**FULLHD!**

**LG**

**LG 37" LCD-TV 37LF65**

Full-HD TV med en opløsning på 1920x1080p, hvilket er det ypperste indenfor skærmteknologien. 8ms opdatering og kontrastforhold på hele 5000:1.

**9.995,-**

Varenr: 334596

**HIGH DEFINITION!**



**SONY**

**SONY HDR-SR7E 60 GB HDD**

Sony videokamera der muliggør optagelser i 1920x1080i High Definition opløsning. 60GB Harddisk, 10 x Optisk Zoom og 2,3" farveskærm.

**9.899,-**

Varenr: 335091



**YAMAHA**

**YAMAHA YSP1100B**

Et sensationelt produkt, der giver muligheden for ægte 5.1 Surround Sound fra kun 1 enhed. Understøtter flere lydformater og passer til 40-42" fladskærme.

**7.495,-**

Varenr: 332832



**eltax**

**ELTAX AVR-900 RECEIVER**

High End 6.1 AV-receiver med et output på hele 6 x 150 Watt. Understøtter Dolby Digital Surround EX, DTS-E5 og DTS Neo:6 for større lyd præcision.

**1.995,-**

Varenr: 329709

# Wii™

The Definitive Evil

resident evil™  
Wii edition

Amazing controls, loads of game modes, terror around every turn:  
This is the definitive Resident Evil 4. An Evil this big needs a  
strong weapon to stop it. Wii have that weapon!



**CAPCOM**

resident evil™ 4 Wii edition ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.  
TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

18+  
www.pegi.info



www.nintendo.dk  
www.residentevil.com