

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

GRATIS
MAGASIN
September 07
Nummer 83

Game reactor

Skandinaviske

www.gamereactor.dk



WORLD IN CONFLICT

Massive Entertainment er tilbage med et strategi-
spil der vender op og ned på verdenshistorien

Stress som livsstil?

September-nummeret har virkelig trukket tænder ud



Du kan ikke se det, når du bladrer gennem de 64 glittede sider af Gamereactor. September-nummeret er faktisk ikke til at skyde igennem, og det er fyldt til randen med anmeldelser, beta-tests og artikler. Men at sætte det sammen, har taget hårdt på hele holdet, og der har ikke været meget at grine ad de sidste par uger. Stress blev en overgang vores helt nye livsstil. Det begyndte med Stranglehold.

Midway kunne kun sende en single-player-version og vi måtte så gætte os til, hvordan det var at spille det i multiplayer. Vi sagde derfor nej tak og havde pludselig to tomme sider. Kort efter slog Microsoft til. Halo 3 der, og her fornærmer jeg nok ikke nogen - uden tvivl et af efterårets vigtigste spil, kunne ikke være en del af vores september magasin, i hvert fald ikke med mindre, vi kunne udsætte udgivelsen af bladet med et par uger, så vi først var på gaden d. 23. september. Okay, så havde vi et par tomme sider mere. De fire tomme sider blev til seks, da id Software støjede og krævede forsiden for overhovedet at sende os Enemy Territory: Quake Wars, for selvfølgelig ville vi ikke love den væk på forhånd.

At skulle udfylde seks tomme sider er slemt nok i sig selv, men at det samtidig var måneden, hvor vores ene debug slukkede, tændte og så slukkede igen, gjorde det ikke bedre. Martin fik aldrig Medal of Honor: Airborne til at køre, og havde det ikke været fordi vi også havde en PC-version og en klippefast Nicolas Elmøe, så var det ikke blevet til otte sider. Den første udsendte kode af Stuntman: Ignition virkede heller ikke, og vi måtte vente til fire dage før deadline, før vi kunne spille den færdige udgave af Juiced 2: Hot Import Nights. Selv Jesper måtte kæmpe med en kode af Sega Rally, der frøs hele tiden. To dage før deadline havde han den endelige udgave.

I mens ventede jeg (ved jeg nu) forgæves på en amerikansk Wii og Super Paper Mario. På Games Convention i Leipzig var Nintendo yderst venlige og lovede både guld og grønne skove, men da det blev hverdag, var der pludselig over tre ugers ventetid - og spillet var overhovedet ikke til at opdrive. Til gengæld dumpede der, kun et par dage senere, en amerikansk udgave af Metroid Prime 3: Corruption ind ad døren. Forsiden er da meget flot. Vi har dog anmeldelsen af Super Paper Mario med, men vi har måttet låne vores svenske søstermagasins udgave.

Derfor håber jeg, at du virkelig værdsætter månedens magasin. Det er ikke til at se de mange weekendtimer og aftener, der er brugt på at sætte det sammen, men det har kostet dyrt, og var det ikke for frysetørret kaffe, så sad jeg nok ikke her nu og skrev denne leder. Du må også gerne skænke hele holdet en tanke, når du læser dig gennem anmeldelserne.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

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

SER MEST FREM I MOD:

Uncharted: Drake's Fortune Jeg er nødt til at tro på at Naughty Dogs seneste spilprojekt, kan blive en helt fantastisk oplevelse, men meningerne er verden over meget delte.

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

GAMERACTOR 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 Cronstioe

GAMERACTOR NORGE

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

GAMERACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

® Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 MARTIN B. LARSEN

Martin startede med tre opgaver, men sluttede med kun to. Dog skulle han gennem Stuntman: Ignition-koder og et par udgaver af Juiced 2: Hot Import Nights, før vi havde et par eksemplarer, der kunne

anmeldes. Medal of Honor: Airborne kom aldrig til at virke, og det er ikke før nu, efter deadline, at vi endelig har de opdateringer, vi har brug for, for at få det til at virke. Nej, det har ikke været en let måned, men vi fik heldigvis det hele med i magasinet alligevel.

FAVORITSPIL:

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



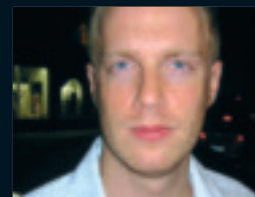
02 JESPER NIELSEN

Jespers store knæk kom i det øjeblik, hvor han vidste, at Master Chief bare ikke ville ende i magasinet. Han havde brugt timer på at få aftalen i hus, men da det gik op for ham, at vi så skulle udsætte bladet med uger, måtte han

erkende nederlaget. Heldigvis har Jesper til gengæld kunnet hygge sig med både Heavenly Sword og Sega Rally, to spil, som vi naturligvis har anmeldt her i magasinet. Hold øje med Jespers anmeldelse af Halo 3 her på sitet i slutningen af måneden.

FAVORITSPIL:

Halo 3 - Jeg skal spille det d. 13. september...wow.



03 NICOLAS ELMØE

Det er onsdag, Nicolas sidder i en taxa med retning mod Sverige. Massive Entertainment og deres længe ventede World in Conflict venter på den anden side af sundet. Et par dage senere sender Elmøe anmeldelsen af sted, og

kaster sig samtidig frådende over Medal of Honor: Airborne. Hvis ordet arbejdstormado skal bruges om en person, så er det uden tvivl Nicolas, der virkelig har gjort alt, hvad han kunne, for at få september magasinet i kassen.

FAVORITSPIL:

Shadowrun - Jeg elsker at gå online og give folk tæsk!

GET THE
XBOX 360 DEMO
FROM XBOX LIVE
NOW!

DO
TRY THIS
AT HOME
WARNING

STUNTMAN IGNITION



HIGH SPEED STUNTS



MULTIPLAYER ARENAS



RECKLESS MANEUVERS



PRECISION DRIVING

16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

XBOX 360 LIVE



www.thq-games.com

COMING AUGUST 2007
www.stuntmanignition.com

© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. THQ, Stuntman Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
Bioshock

XBOX 360/PC

Indtag undervandsbyen Rapture, hvor intet er som forventet og alle er din fjende. Skriv månedens bedste indlæg og vind et eksemplar af spillet til enten Xbox 360 og Pc.



MÅNEDENS BREV



Giv os spillene tilbage, slipsedreng

Jeg er gamer. Ikke spiller, ikke fanboy – bare gamer. Jeg har spillet siden jeg fik skrabet penge sammen til en Commodore 64, og har siden opgraderet min maskinpark utallige gange. Har jeg været til en fest med min kone, så har jeg altid taget imod enhver chance for at snakke om spil, og gerne med dem, som på forhånd fordømmer dem. Andre gange har det været om spillenes evne til at formidle en oplevelse, som f.eks. bøger og film slet ikke kan, jeg har forsvaret indædt. Jeg har kort sagt været på barrikaderne for spilindustrien, sådan er det bare ikke længere. Jeg spiller stadig masser af spil, men jeg må indrømme at den spændevide, som bl.a. er til stede i forlags-

branchen samt musik- og film-industrien, bare ikke findes i spilbranchen. I lang tid troede jeg det var et spørgsmål om modning, men det tror jeg ikke længere er tilfældet. Alting handler alt for langt hen ad vejen om den laveste fællesnævner. For mig er spilbranchen i dag ensbetydende med et kæmpemæssigt kreativt underslæb. Alt, og sikkert ikke mindst fordi det var nørd, der grundlagde industrien, handler i dag om at drive forretning – faktisk så meget at spillene lider under dette. Lad folk med slips tage sig af butikshylderne og regnskaber, og sæt nørdene til at skabe spillene, så kunne det være, det igen blev sjovt at være gamer.

–FREDERIK ANDERSEN

Guld og grønne skov

Solen står højt på himlen. Fuglene synger og alle byens børn er ude at lege, så alle byens gader er fyldt med latter og glæde. Og hjemme ved min computerskærm, sidder jeg og spiller World of Warcraft. I spillet er scenariet nogenlunde det samme, bortset fra at jeg her, rent faktisk er ude i "naturen". Sådan sker det tit. Alle folk spiller efterhånden WoW, og som en af de få der ikke gør det, føler man sig håbløst udenfor. Mens jeg går tur med hunden, sidder mine venner foran skærmen og rider på alverdens dyr, lige fra skildpadder til strudse(!). Timer sidder de der, og når de så endelig kommer ud, snakker de ikke om andet, end at de var i instance og loote. Som ikke-spillende, aner man ikke, hvad dette betyder, og man sætter sig rask ud på et eventyr for at finde en kop kaffe eller te, eller hvad det nu måtte være. Mens man drikker sin kop kaffe, fortsætter kollegaer og venner deres uendelige snak om epics, quests og G. Halvdelen af månedslønnen går på "chinese farmers", kontingent og items, som bliver solgt til fuldstændig latterlige priser på Ebay. Man hører sårar om arbejdspladser, som forbyder snak om WoW i frokostpausen, hvor vi andre snakker om fodboldkampe og koner. Alt dette som hører sig

frokostpausen til! Hvad dette skal ende med, må guderne vide, men snart skal det stoppes, for manien begynder så småt i os alle.

–THOMAS MADSEN

Hvad skal der til?

Alle spørger sikkert sig selv i ny og næ, hvorfor så mange mennesker ser på spil som en børne- og teenageting. Jeg finder svaret ligeså enkelt som spørgsmålet; du kan simpelthen ikke få en ældre mand til at sætte sig ned og spille f.eks. Gears Of War. Hvorfor? Fordi han aldrig har spillet et spil. For at få flere til at spille spil, må man starte fra bunden. Og her synes jeg at Nintendo har gjort et fremragende job med Wii og DS. Men derudover mangler der jo også variation i spiludvalget. Det er de færreste, der tør satse på en helt ny og uprøvet genre, da man ved, hvor mange penge, man kan miste på det. Men jeg tror personligt, at det er de to elementer der skal til, for spil bliver accepteret som underholdning for alle.

–ANDREAS SØRENSEN

Spil er ved at blive mode...

For ikke mindre end et par uger siden siger min klassekammerat, der spiller Runescape (online rollespil): Jeg elsker at gå med Black G

FORUMSNAK



HVILKE SPIL SKAL JEG KØBE TIL X360?

Nu får jeg mig snart en 360, juhuu! Men hvad skal jeg købe dertil? Jeg tænker på Viva Pinata, da jeg godt kan lide simulations-spil. Jeg har på forhånd fravalgt både Bioshock og Gears Of War da jeg ikke er til den slags, ubehageligheder. Nå, men hvad syntes I?

–CORTEX

Dead or Alive 4, Forza Motorsport 2, Colin McRae: Dirt og Shadowrun. Der er ikke så mange muligheder hvis du ikke vil have skydespil.

–VETO

Saints Row er faktisk også et ganske veludført ripoff af Grand Theft Auto.

–STURMGEST

Viva Pinata er et mesterligt spil. Du vil ikke fortryde Viva! Det er noget af det bedste som 360eren har at byde på. Det spil som jeg har spillet mest på min 360 da jeg havde en, var Lumines Live, kick ass puzzle-spil. Fri fra mange af PSP versionens ubehageligheder. Eneste negative er prisen. Det koster rigtig meget hvis du skal have alt spillets content. Noget gik galt i Q entertainment's pricing struktur. Mjeeehehh..

–CHAR

Just Cause og Crackdown er også okay sandkasse-spil, så er der Dead Rising, hvis gemme-system ikke helt fungerer til et sandkasse spil, men et horror spil, hvilket det ikke er, og så er styring en anelse stram i det, ellers er det et godt spil. Så er der jo Blue Dragon hvis man er til rollespil, og så kommer Mass Effect og Assassin's Creed jo snart.

–TUFAZ

Madden 08 hvis du er til sportsspil. Men ellers kommer der også mange gode spil her inden for den nærmeste fremtid. COD 4, Assassin's Creed, GTA 4, Halo Wars, Brothers in Arms: Hell's Highway, Sega Rally, PGR 4, Mass Effect osv.

–SUSS

En god idé er at vente til du har maskinen oppe at køre, der er masser af demoer på Xbox Live og der kan du prøve dig frem til forskellige genre og spil. Hvad slags spil er du til? Rollespil?

–BENO

Har spillet Viva Pinata, og det kan godt anbefales. Ville aldrig vælge det over Gears eller BioShock, but hey... Pick your poison...

–JAKOBL

(en rustning i spillet), fordi pigerne så kommer efter en". Jeg må ærligt erkende, at jeg bare ikke kunne lade være med at grine. Folk er begyndt at bruge meget mere af deres tid på spil – også når man mødes, går man rundt og praler om, hvad man har fået. I min parallelklasse er WoW-feberen slået til, alle har det og går rundt i en flok i frikvartererne og diskuterer med bukskerne ompe til maven, hvem der har det bedste udstyr. Det er ikke kun MMORPG-spil, men også singleplayerspil som Oblivion og Fable. Og for den sags skyld er det ikke kun RPG, Counter Strike og Battlefield, begge spil med masser af konkurrence. Jeg synes selv det er sjovt at tage en lille snak om, hvem er 'owned' i Guild wars PvP i går, eller måske have en snak om tingene, man har. Nu handler rollespil ikke kun om at vinde, men også om at se bedst ud! Folk begynder at gå meget op i rollespil, og det er helt okay, bare man ikke tager det for seriøst og bruger hele sit liv på det – det er trods alt, kun et spil.

–JAKOB ROSTAMZADEH

Vi giver dig tildels ret, men det kan jo siges om alt. Det var trods alt, kun en fodboldkamp. Sig det til enhver fan af sporten.

Alle de opfindelser

For 35 år siden anede skaberen af Pong ikke, at hans opfindelse, og hans senere opfindelser som f.eks. Atari 2600, ville udløse et big bang inden for en industri, som 35 år fra nu, stadig vil eksistere. Computerspillet blev født. Det var simpelt, det var nemt og grafikken var så... grim, at det handlede om selv at forestille sig, hvordan tingene så ud. Tingene skete i 2D, og selvom grafikken i Kid Icarus fra 1987 til den gamle NES var flot, lignede den der triceratops ting altså ikke en triceratops synderligt meget. Tiden gik, og op igennem halvfemserne kom 3D-revolutionen. Tingene skete i 3D, og nu lignede tingene faktisk det de skulle. Vi er nu i 2007, spil koster lige så meget at lave som storfilm, grafikken i Gears of War er så overbevisende, og lyden så ren, at man snart ikke længere kan skelne mellem virkelighed og spil.

Men hvad så nu? Når den næste generation af konsoller udkommer, må der vel ske noget nyt, og fra nu af vil en ekstra grafisk opdatering ikke kunne gøre det. Vi gamere er nået til sådan et punkt, at grafik og lyd ikke længere bliver accepteret, hvis det er under middelklasse. Det er ikke nødvendigvis en skidt ting, men hvis det fra nu, og to-tre generationer frem, stadig handler om grafik, så stiger jeg af efter denne generation. Hvorfor er der kommet så få spil, som faktisk stiller spørgsmål ved en masse ting, som vi ser og reagerer på i vores dagligdag? Jeg kender indtil videre kun ét spil, som kan gøre det – Bioshock. Bioshock er et spil, som stiller spørgsmål ved en vigtig ting, vi alle er nødt til for eller siden at tage stilling til: hvad er etisk korrekt og ukorrekt indenfor menneskelig manipulation? Tænk at der skulle gå 25 år for dette skete.

–KRISTIAN REDHEAD AHM

SEGA RALLY™



OUT SEPTEMBER 28TH



PC
DVD
ROM



PLAYSTATION 3

PSP



SEGA

www.sega-europe.com

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

IGN

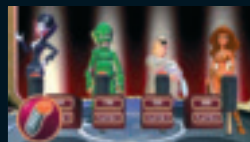
NYHEDER/RYGTER/LISTER



ANNONCERET

Jack Keane annonceret

Jack Keane bliver udvidet af Deck 13, kendt for spillet Ankh, og er et klassisk eventyrspil med en kompleks historie og et sjovt gameplay. Du skal navigere heltén Jack Keane igennem de mange udfordrende og humoristiske baner. Ude i år.



Buzz! The Hollywood Quiz

Hvis du ligesom os er vild med Buzz-spillene til PS2, så glæder du dig sikkert også til næste kapitel i serien, Buzz! The Hollywood Quiz, udkommer. Som titlen handler det om paratviden i alt hvad der kommer fra filmbyen Hollywood. Så puds din viden af med det samme.



THE HATCH Om du får lov til at komme på besøg i den velkendte Hatch vides endnu ikke, men ud fra billederne at demme, så kommer du i hvert fald til at støde på nogle af øens mystiske maskiner. Hvad disse bruges til og hvordan de hænger sammen i det store plot, skal du nok ikke forvente dig at få at vide i spillet. Lost nummer nemlig kun historie fra sæson et og to, samt meget små bidder fra sæson tre.



LOCKE'R DU MIG?

John Locke, der før styrtet sad i rullestol, er naturligvis en af de karakterer du møder på din vej. Han er gruppens bedste sporhund og en af lederne. Du kommer utvivlsomt til at høre hans råd om ting et par gange.

EKSKLUSIV!

EN LILLE TROPEFERIE

Den populære tv-serie får næste år et eventyrspil. Ubisofts Montreal-afdeling står for udviklingen.

Platform PLAYSTATION 3/XBOX 360/PC Udvikler UBISOFT MONTREAL Udgiver UBISOFT Premiere 2008

Oceanic 815 styrer ned i havet med et øredøvende smæld. Ombord er en række helt almindelige mennesker, der efter at have overlevet styrtet og fundet sig til rette på den nærliggende ø, oplever de særeste ting. Flyvende, sorte skyer, en bunker, som rummer en knap, der skal trykkes på hvert 108 minut. Dertil kommer en helt stamme af fjendtlige soldater – og så er der naturligvis isbjørnene, vel at mærke på en subtropisk ø.

Lost har delt vandene som tv-serie i USA. Der er dem, der hader serien for dens ulideligt mange flash-

backs, træge historie og alt for vage forklaringer, og der er dem der elsker serien for dens mystik og stærke persongalleri. Ubisofts Montreal studie hører til den sidstnævnte gruppe, og det er med dette talentfulde studie i ryggen, at tv-serien nu får debut som spil.

Ideen er ikke at genskabe hverken sæson et, to eller tre, men derimod at ligge sig mellem de første to sæsoner. Ligeledes spiller du heller ikke hverken Locke, Sayid, Kate eller Jack. Du er i stedet en anden overlevende ved navn Elliot, og det er din mission at finde ud af, hvad det er der sker på øen. Undervejs

støder du naturligvis på Sawyer samt Jin, Sun og alle de andre, men den historie du oplever i Lost er din egen. Ubisoft Montreal har arbejdet indgående sammen med tv-seriens forfattere og idemænd, og derfor er Lost alt andet end en tarvelig aftapning. Visuelt er spillet indtil videre ikke ligefrem fremragende, men da Lost ikke er på gaden før engang i år 2008, så kan der nå at ske en masse. Om spillet udelukkende er for fans af tv-serien eller om de uindviede også kan være med, må tiden vise.

_Thomas Tanggaard

Mere fra Thrillville

Frontier Development som styres af den gamle Elite-høj, David Brabham, kom sidste år med spillet Thrillville. Det blev så populært at de er i gang med en efterfølger, og udviklerne lover endnu flere fede forlystelser og funktioner. Spillet udkommer til efteråret.



Black Prophecy på vej

Reaktor Media arbejder i øjeblikket på deres kommende verdensrum-onlineriespil, hvor alt foregår i verdensrummet, og ambitionen er at levere gigantiske rumkampe med både action og strategisk dybde. Spillet er ikke ude før næste år.

Parkour i spillet Totem

10tacle Studios har på Games Convention annonceret Totem. Et plattformspil sat i middelalderen, baseret på det populære fænomen parkour. I spillet indtager du rollen som superhelt og skal så ud og redde verden - alt kan udforskes.



New Track & Field til DS

På Games Convention i Leipzig har Konami annonceret et nyt kapital i deres tidligere så populære Track & Field serie. Det lanceres til Nintendo DS og ser ud til at ligne sig selv. Vi regner selvfølgelig at få rigeligt brug for styluspennen.



OPDAGELSE ER EN vigtig ting i Lost. Lige meget hvor du kommer på øen, så får du brug for at udforske miljøerne, så du kan finde ud af, hvad der egentlig foregår. Da du ikke er bevæbnet, så skal du passe på med at komme for tæt på den anden side af øen, hvor The Others som bekendt kommer fra.



VELKOMMEN I MIN HYTTE Mens en lille gruppe har søgt tilflugt i en hule længere inde på øen, så bor de fleste stadig på stranden. Her kan du altid gå ned og få en snak med de mange overlevende. Jin er en formidabel fisker, der sikkert kan lære dig et par tricks, mens Locke nok er manden at spørge om vej. Måske skulle du også opsøge Kate og se om der ikke kunne komme en lille romance ud af det?



ER DET KUN FOR FANS? Mens Lost allerede har kørt tre sæsoner på tv, så hævder Ubisoft, at det ikke er en nødvendighed at have set serien, for at spille konsolspillet. Historien er nemlig bundet op på en helt ny karakter kaldet Elliot, der selv skal finde ud af, hvad der foregår på øen. At fans så kan bruge spillet til at koge endnu flere vilde teorier sammen, er naturligvis en helt anden sag.

NYHEDER

VILD MED LIDT SAMBA?

Det blev en kultklassiker på Dreamcast, og skal man tro flere amerikanske spilbutikker på nettet, så er Samba De Amigo nu på vej til Nintendos Wii med hele det originale spil samt en masse nyt indhold. Det forventes på gaden engang i år 2008. Vi regner med at de dengang knaldroede marachas, udskiftes med Wiimoten og nunchucken i Wii-versionen. Vi har ikke kunnet få bekræftet disse informationer, men set i lyset af nyfortolkningen af Nights into Dreams, så er det ikke usandsynligt.

DARK ATHENA I ÅR 2008

I en lidt trist udmelding kan Sierra nu morgen meddele, at nyfortolkningen af The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, nu kaldet Assault on Dark Athena ikke bliver klar til butikshylderne i år 2007. Spillet står nu i stedet til udgivelse engang i år 2008 på både PlayStation 3 og Xbox 360. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena indeholder hele det originale spil samt en helt ny del der udspiller sig ombord på rumskibet Dark Athena. Dertil kommer en multiplayerdel, noget som visse fans virkelig har savnet.

VI SKIFTER LIGE NAVN

Med Bioshock der er på gaden nu er sidste chance for at se firmanavnet Irrational Games tone frem på skærmen. 2K Games, der igennem en del år har ejet firmaet, har besluttet sig for at indlemme firmaet i deres eksisterende paraply. Derfor vil det Irrational Games der har udviklet Bioshock fremover være kaldt 2K Boston, mens den australske afdeling der holder til i Canberra, fremover vil hedde 2K Australia.

AGE OF CONAN I ÅR 2008

Age of Conan: Hyborian Adventures, der skulle have været på gaden november i år, kommer ikke til at stå at funkle på hylderne alligevel. Norske Funcom, der er udvikleren bag spillet, har netop meddelt at de på grund af den feedback de har fået fra de mange testere, udsætter spillet og i stedet arbejder videre på det for at rette småfejl og mindre problemer.

NINJA GAIDEN INDHOLD

I var vilde med Ninja Gaiden Sigma, så du kan nok regne ud, at vi nu sidder og klapper i vores små hænder over Tecmo, og ikke mindst udgiveren Eidos, har meddelt at der snart er nyt indhold klar til spillet. Det første pakke er klar fra d. 6. september og hedder Weapon Master. Denne spilles i Survival Mode og giver dig et forholdsvis sparsomt arsenal af våben til at klare dig igennem frem hårde prøver med. Senere i løbet af efteråret kommer så Speed Master og Rachel Master.

DER ER INGEN RETSAG

Epic Games har svaret igen på sagslægget fra Silicon Knights og mener ganske enkelt ikke at der er en sag, og siger at Silicon Knights bevidst har benyttet sig af en god og meget brugt licenseret motor til at tillære sig en masse viden, for derefter blot at brokke sig. Desuden mener Epic, at Silicon Knights på den måde forsøger at få kontrakten genforhandlet til egen fordel.

TIMESPLITTERS ER TILBAGE

Selvom Free Radical i øjeblikket arbejder hårdt på Haze, så betyder det ikke at firmaet har lagt deres sjove og velkendte Timesplitters-serie bag dem. Faktisk kan Kotaku, i et kort interview med Free Radicals Rob Yescombe, fortælle at firmaet er i gang med endnu et spil.

ASMUS FÅR BRYSTHÅR

Ja, det er utroligt, men det lader til at redaktionens mest skæve medlem, har fået sine første hår på brystet. Dermed træder Asmus ind i de voksnes rækker.



MAFIA 2

Flere gangsterløjer fra Illusion Softworks kyndige hænder

Førstedagen på Games Convention var ikke overvældende, ikke engang hos 2K Games, hvor traileren til det netop annoncerede Mafia 2 kørte i båndsløjfe. Men indtog man messesgulvet bare en dag senere, så var billedet et helt andet.

Lange køer snoede sig frem til den lille biograf, der viste de første klip af toeren frem. Til trods for at traileren nu er ude, vides der ikke så forfærdelig meget om Mafia 2, hvorfor 2K Games også hellere vil fortælle, at det første spil i serien i dag har rundet mere end to millioner solgte eksemplarer og at Illusion Softworks, der også er udvikleren bag den kommende toer, har været en af grundstenene til succesen for gangster-tematiserede sandklassespil. Der mangler i hvert fald ikke rygklap i den første pressemeddelelse.

Toeren foregår i slutningen af 1940'erne og i starten af 50'erne, og er derfor ikke helt i stil med Al Capone og hans drenge, der oplevede deres storhedstid under spiritusforbudet. Spillet vil endnu engang byde på en velskrevet historie, og naturligvis indeholde action både til fods og via biler. Det er annonceret til konsoller som PlayStation 3 og Xbox 360 samt PC, og forventes ikke på gaden før engang i år 2008, hvilket betyder at der er lidt ventetid.

_Thomas Tanggaard





STRANGLEHOLD var ikke ligefrem et spil som kunne få Tanggaard til at glæde sig.

Demoer!

Redaktøren blogger om de seneste spildemoer

På grund af deadline på magasinet og en masse problemer med koder, rejser til udviklere for at spille spil og det generelle kaos der kan herske i visse øjeblikke, så er jeg mere eller mindre bundet til læderstolen her på kontoret i Aalborg i øjeblikket.

Jeg downloadede godt nok forleden demoerne af både Stranglehold og Medal of Honor: Airborne, og mens sidstnævnte fik 15 minutter på fladskærmen, så røg Stranglehold ud af min harddisk efter blot nogle få minutter. Hvis jeg havde nogen som helst forventninger til spillet før demoen, så er de fuldstændig forsvundet nu - det er jo som Max Payne og The Matrix vredet igennem en tidsmaskine og tilsat eksploderende kasser, frugt og haveredskaber (den fandt jeg selv på). Hvorfor man vælger at udsende demoen i stedet for at lade folk købe det, fatter jeg ikke, slet ikke når det samtidig viser sig, at Midway er lidt bagude med deres arbejde og nu er nødt til at forsinke spillet med et par uger. Brug dog tiden på at rense spillet op - og kom ikke og fortæl mig at der ikke er rigeligt at lave med multiplayerdelen? Hvem tror nogensinde at det bliver sjovt at dræbe hinanden i slow-motion. Stranglehold bliver en død fisk.

_Thomas Tanggaard

CITATET



"Jeg kan desværre ikke vise Ninja Gaiden 2 frem i øjeblikket, da det ville få alle andre udviklere til at miste motivationen"

Tecmos Tomonobu Itagaki er som altid meget, meget ydmyg.

HORRIBLE

Vi har kigget vores spilhylder efter for hardware og har fundet verdens 10 **mest horrible, grimme joypads**, nogensinde.



PLAYSTATION 3 KONTROLLER

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler SONY

Sony var ude på dybt vand, da de otte måneder før premieren af PlayStation3 afslørede et joypad, der mest af alt lignede en tyk banan, eller måske bare en sølvfarvet banan. Spilverdenen ramte taget samme dag og Sonys designhold blev gjort så meget til grin, at der ikke gik længe før et nyt joypad så dagens lys, en nærmest eksakt kopi af PlayStation 2-joypadet. Det er en beslutning, som vi her på Gamereactor bifalder hele vejen, for boomerangen er en designfadæse. Det er også derfor vi udråber skidtet til verdens grimme joypad.



ATARI JAGUAR KONTROLLER

Platform JAGUAR Udvikler ATARI



Vor herre til hest! Hvilken horribel bunke plastik. At tænke sig, at vi i vores tidlige ungdom på en eller anden måde har kæmpet os gennem Alien vs.

Predator med denne rædselsfulde firkant, er noget, der øjeblikkeligt starter en migræne. Joypadet, som fulgte med Atari Jaguar, er uden tvivl et af spilhistoriens grimme og mindst ergonomisk korrekte nogensinde - og det tør vi godt sige. Ikke nok med at styrekrydset var helt umuligt at bruge fornuftigt, så var de tre røde knapper også hysterisk ringe, mens de tolv nummerknapper var helt værdiløse.

XBOX KONTROLLER (THE DUKE)

Platform XBOX Udvikler MICROSOFT



Da Xboxen blev forbedret, blev det med den lækre Controller-S, men sådan var det ikke i begyndelsen. Nej, dengang skulle vi spille os gennem et mesterværk som Halo ved hjælp af en gigantisk plastikkdump kaldet The Duke. Joypadet er stadig et af de grimme på markedet.



JOYTECH ADVANCED KONTROLLER

Platform GAMECUBE Udvikler JOYTECH



Nintendos GameCube-joypad var ikke kønt, ikke mindst på grund af den rædselsfulde lilla farve og den skrigende gule analoge styrepind. Alligevel overtrumfer Joytech det japanske firma med deres egen udgave af joypadet. Joytech Advanced Controller er faktisk så uheldigt ringe at se på, og ikke mindst at spille med, at den fortjener en plads på denne liste. Hvis du har det, så kom af med det øjeblikkeligt.



NICKELODEON SPONGEBOB KONTROLLER (PATRICK)

Platform PLAYSTATION 2 Udvikler MATTEL

05 Svampe Bob-kontrolleren Patrik er ikke udtænkt som værende hverken særlig flot eller god, og måske derfor fortjener den ikke en plads på denne side, men vi kunne altså ikke lade være med at inkludere den. Ikke mindst fordi den er så himmelråbende åndssvag. Hold da helt op.



SAITEK PX5000

Platform PLAYSTATION 2 Udvikler SAITEK

06 PX5000. Navnet siger næsten alt. Hvis Jean-Claude Van Damme skulle vælge et joypad at spille med, så ville han utvivlsomt vælge PX5000, ikke mindst fordi det er udformet og farvet som robotterne i Universal Soldier. At PX5000 også rummer en helt værdiløs LCD-skærm og seks gigantiske skulderknapper, gør det selvskrevet til en plads på denne liste. Hvem har egentlig gået ud og købt det?

SEGA SATURN ANALOG KONTROLLER

Platform SATURN Udvikler SEGA

07 Det her joypad var helt klart forud for sin tid, da det blev lanceret i 1996. Det havde analoge knapper, seks almindelige knapper, og en, for den tid nyskabende analog styrepind. Denne milepæl i joypad-historien var designet specielt til brug for spillet Nights: Into Dreams og passede godt til Sonic Teams dejlige spil. Det ændrer dog ikke meget på dets udseende som et af alle tiders grimme joypads i alle tænkelige kategorier.



MADCATZ WIRELESS KONTROLLER

Platform XBOX Udvikler MAD CATZ

08 Hvis man satte verdens dårligste legetøjsdesigner ned ved et bord sammen med ham fyren, der fandt på fænomenet Bayblades og bad dem om at udforme et joypad, så ville det formodentlig se omtrent sådan her ud. Rædselsfuld grim, gennemsigtig plastik med en Action Man-æstetik og et riflet gummi-greb.



WII CLASSIC CONTROLLER

Platform WII Udvikler NINTENDO

10 Wii har som hardware en meget smuk forgivning. Det klassiske joypad, som kan købes ved siden af, har bare ikke. Det ligner en jordnød, bare i plastik - og vi er ikke vilde med jordnødder.



SEGA MASTER SYSTEM CONTROLLER

Platform MASTER SYSTEM Udvikler SEGA

09 Den firkantede, gamle Master System-kontroller ville visse folk sikkert kalde smagfuld og enkel. Det gør vi ikke, vi kalder den i stedet rædselsfuld grim. Enkelt, konkret og meget rammende.



NYHEDER

HONG KONG MÅ VENTE

Siden vi stadig ikke har modtaget hverken den færdige udgave af Stranglehold eller bare debug-versionen, så var vi godt klar over at Midway havde nogle småproblemer. Og dette bekræfter den amerikanske udgiver nu. Derfor vil Xbox 360 versionen være på gaden d. 14. september, mens PlayStation 3- og Pc-udgaven først er på gaden d. 21. september.

GEARS OF WAR GRATIS

Gears of War har været en succes for både Epic Games og Microsoft. Spillet er indtil videre langt over disken i mere end fire millioner eksemplarer og det ser ikke ud til at salget falder i den nærmeste fremtid. Nu har firmaet så frigivet den såkaldte Hidden Fronts-pakke. Pakken kostede tidligere penge og indeholdte fire nye baner kaldet Bullet Marsh, Garden, Process og Subway, og disse er altså nu helt gratis at hente over Xbox Live.

MASTER CHIEF ER KLAR

Forleden udsendte Bungie Studios og Microsoft en, for mange, vigtig pressemeddelelse. Firmaerne har nemlig meddelt, at Halo 3, det afsluttende kapitel i Halo-serien er færdigt og klart til at blive masseproduceret.

CRYSIS DEMO I SEPTEMBER

Electronic Arts der som bekendt står for udgivelsen af Cryteks imponerende Crysis, har netop meddelt at der udsendes en demo af spillet d. 25. september til Pc. Samtidig kunne firmaet fortælle at singleplayer-demoen indeholder "store overraskelser" - dog uden at give bare en forsmag på disse.

LEVINE AFISER PLANER OM BIOSHOCK TIL PS3

Mens både Pc- og Xbox 360-ererne siden fredag har kunnet hygge sig med Bioshock, så vil Irrationals (nu 2K Boston) daglige chef Ken Levine, gerne en gang for alle afkræfte alle rygter om en PlayStation 3-udgave af spillet: "Jeg lover jer, der er ingen hemmelige planer om en PS3-version. I øjeblikket er der ingen PS3-version under udvikling, vi gemmer ikke noget af vejen. Der er masser af ting som lægges ind i spilkoden, planer ændrer karakter og i øjeblikket har vi en eksklusiv aftale med Microsoft. Det er ikke ligefrem en opdagelse på linie med fundet af Rosette-stenen."

WII ER EN STOR SUCCES

Der er ingen tvivl om at Wii har taget alle skeptikere på sengekanten, men at maskinen nu snart runder en million solgte eksemplarer i England er imponerende. Ifølge den engelske Chart-Track, så sælges der i øjeblikket fire Wii's, hver gang langes en Xbox 360 over disken og intet mindre end seks Wii's, når vi snakker PlayStation 3. Hvis denne udvikling fortsætter, så vil Wii nå millionen engang i september måned, og dermed slår Wii-konsollen også på et tidspunkt Game-Cube og de ellers flotte engelske salgstal. Vi holder naturligvis øje med hvornår dette sker og vender tilbage, så snart vi har noget nyt i sagen.

INTERNET

NYHEDER PÅ GAMEREACTOR.DK

BRUGERANMELDELSER

Er du træt af Tånggaards anmeldelser og mener du at Asmus altid hægler Wii-spil ned? - så skriv din egen anmeldelse. Vores brugeranmeldelses-funktion er online og klar til at blive brugt.

DIT EGET GALLERI

Giv din profil et mere personligt præg. Med 2MB til hver bruger, er der nu mulighed for at uploade sine egen billeder. Jo mere personlige, jo bedre. Vis os hvem du i virkeligheden er.

GRTV-UDSENDELSER

Vores store tv-kanal fortsætter med daglige trailers, masser af reportager og anmeldelser. Husk at få tunet ind på os for at få det hele med.

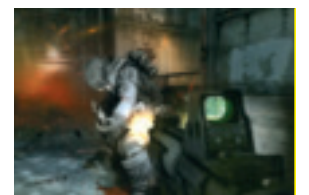
FEM FEDE I LEIPZIG

Vi har fundet fem af Games Convention-messens bedste...



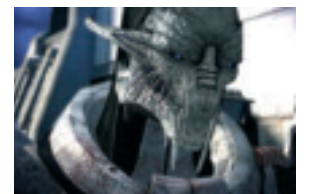
1 SUPER MARIO GALAXY

WII / NINTENDO
Mario stjal fuldstændig billedet på Nintendos lukkede stand, hvor vi fik muligheden for at spille platform-spillet helt uhindret i flere timer. Hvis du har en Wii og var vild med Super Mario 64, så kan du godt begynde på glæde dig.



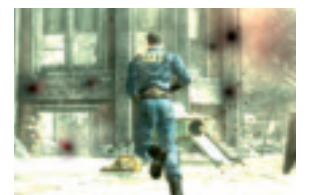
2 KILLZONE 2

PLAYSTATION 3 / SONY
Det var samme præsentation som ved årets E3-messe, men vi var alligevel meget imponerede. Guerrillas Games har virkelig knoklet med spillet, og vil muligvis kunne levere maskinens bedste spil til dato. Så må det godt blive 2008.



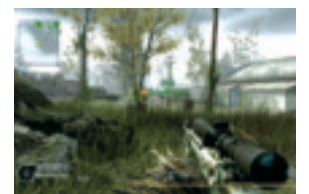
3 MASS EFFECT

XBOX 360 / MICROSOFT
Du kunne ikke spille det på messegulvet, men hvis du kom ind bag de ellers lukkede døre, så var der mulighed for at lege lidt med det kommende storspil Mass Effect. Vi er ikke et øjeblik i tvivl om at Bioware har et hit på hænderne.



4 FALLOUT 3

PC, PS3, XBOX 360 / BETHESDA
Et actionrollespil i stil med Oblivion? Kan du forestille dig en totalt smadret verden. Våben af enhver tænkelig slags, atomkrige, muterede mennesker og en helt fantastisk historie. Fallout 3 ser ud til at få det hele, hvilket næsten er for meget.



5 CALL OF DUTY 4

PC, PS3, XBOX 360 / ACTIVISION
Selvom årets Call of Duty 4-fest var en tam omgang, så er spillet det bestemte ikke. Det klæder virkelig Infinity Ward at lægge Anden Verdenskrig bag sig og se fremad i stedet for. Højteknologiske våben og terrorister lyder faktisk godt i vores ører. Mon ikke fanbasen har det på samme måde? Det tror vi.



LÆKKERIER I HOBETAL

Her skal I bare se. Det vælter ind med lækre gadgets, og vi giver jer et bredt udsnit af, hvad der kommer på markedet i nærmeste fremtid. Priserne spænder vidt, men der skulle gerne være lidt for enhver pengepung. Velbekomme!



SAMSUNG SHG-U700

CIRKAPRIS: 3.500,-

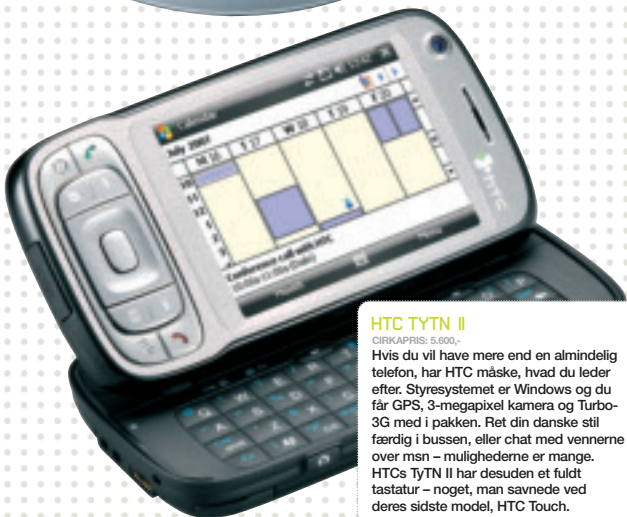
Samsungs nye Ultra-mobil tiltrækker fedtede fingre som en lort tiltrækker fluer. Skærmen på 2,2" kommer til syne bag spejlet, når du rører ved tastene, og ligesom på tidligere modeller, gemmer telefonen på et 3,2-megapixel kamera på bagsiden i åben tilstand. Telefonen understøtter mobilt bredbånd og har desuden en god MP3-afspiller.



SAMSUNG BD-UP5000

CIRKAPRIS: UKENDT

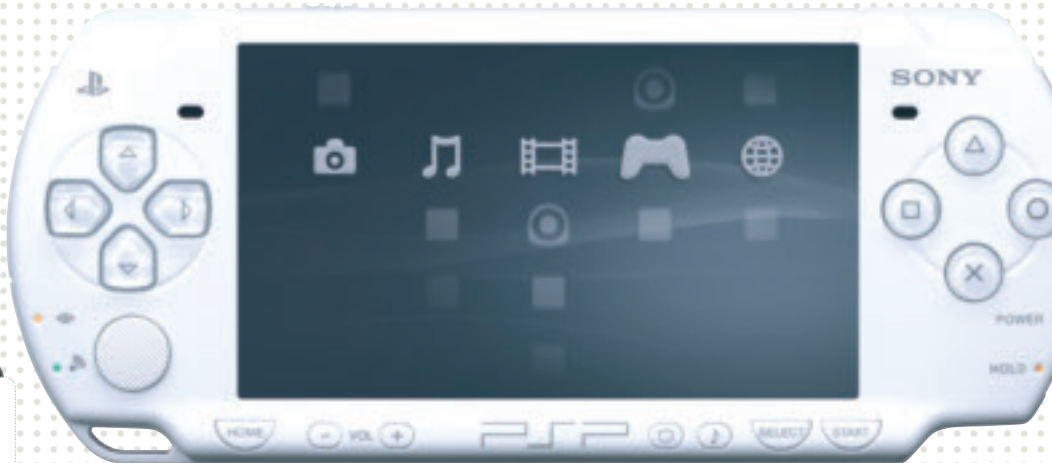
Det kan være svært at bestemme sig, og hvorfor skal man også det, når man nu kan få det bedste af begge verdener. Samsungs nye afspiller klarer både Blu-Ray og HD-DVD, og efter sigende til en pris, hvor almindelige dødelige også kan være med. Den ser i hvert fald lækker ud, og vi glæder os til at få den ind på redaktionen.



HTC TYTN II

CIRKAPRIS: 5.600,-

Hvis du vil have mere end en almindelig telefon, har HTC måske, hvad du leder efter. Styresystemet er Windows og du får GPS, 3-megapixel kamera og Turbo-3G med i pakken. Ret din danske stil færdig i bussen, eller chat med vennerne over msn - mulighederne er mange. HTC's Tytn II har desuden et fuldt tastatur - noget, man savnede ved deres sidste model, HTC Touch.



SONY PSP LITE

CIRKAPRIS: 1.500,-

Sonys PSP har nydt en nogenlunde succes, men stadig stået en smule i skyggen af Nintendos DS. "Hvad med om vi lancerede en ny og forbedret PSP?", tænkte de gode folk hos Sony, og det gjorde de så. Den redesignede PSP er mindre end den forrige, og fås i flere nye frække farver, for at lokke nye købere til.



HITACHI P56XR01

CIRKAPRIS: 29.995,-

Fuld HD GOR en forskel, og plasma-teknologien giver stadig bedre sortniveau og farver. Hitachi har bedrevet en skærm på 50" med indbygget harddisk på 250GB, så du kan optage fra den ene af de digitale tunere, alt imens du ser tv fra den anden. Skærmen fås desuden i modeller på 37" og 60".

LOGITECH G51

CIRKAPRIS: 1.499,-

Musekongen laver også højttalere, og deres specielle Gamer-serie får nu tilføjet et nyt medlem. G51 er et 5.1 højttalersæt, specielt lavet til gameren. Ved at trykke på en knap skifter højttalerne til en særlig gaming-mode, og lydniveauet hæves nu i bag-højttalerne. Skulle du have lyst, kan du såmænd også printe særlige "labels" ud, så højttalerne får et helt personligt præg.



**CREATIVE ZEN PMP**

CIRKAPRIS: UKENDT

Creative er snart klar med en ny afspiller i Zen-serien, denne gang Zen PMP. Den er på størrelse med et kreditkort og cirka 12mm i tykkelsen – ikke dårligt. Farveskærmen er på 2,5" og du kan få den med op til 16GB flashhukommelse. Den understøtter som den første afspiller fra Creative AAC-kodet musik, har FM-radio, og har som noget anderledes en "do-do" liste som kan synkroniseres med Microsoft Outlook.

**SAMSUNG 220TN**

CIRKAPRIS: UKENDT

Det er ikke længere nødvendigt at tænde for computeren for at foretage videoopkald. Samsungs 220TN understøtter VoIP direkte ud af kassen, og med indbygget 2-megapixel web-camera, højttalere, fire USB-porte og netværksadgang, er det en virkelig potent skærm, vi har med at gøre. Skærmen er på 22", har en opløsning på 1680 x 1050 og en opdaterings-hastighed på 5 ms.

CANON HG10

CIRKAPRIS: 7000,-

Med et videokamera, der optager i fuld HD, får du alle de små detaljer med, når større begivenheder skal foreviges til eftertiden. De 1920 x 1080 pixels lagres på den 40GB store harddisk, og med 10x optisk zoom og en LCD-skærm på 2,7", har du altid det store overblik over situationen.

**SENNHEISER PCX 458**

CIRKAPRIS: 3.200,-

Hører man som jeg meget musik, bør man også investere i nogle ordentlige hovedtelefoner. Noise Cancelling er en dejlig ting; du slipper for gøende hunde, folk der diskuterer, klappen i tasterne og larmende tv-hold. De er store og bløde, og lyden er ganske uovertruffen. Der skal deles mange aviser ud, men de er hver en krone værd.

NOKIA N81

CIRKAPRIS: UKENDT

Her skal I bare se - Nokias bud på en væskeegte musikmobil. N81 er en slide-telefon med en indbygget flashhukommelse på ikke mindre end 8GB – så er der vist rigeligt plads til Aguilera, Timbaland og Beyonce. Telefonen har to kameraer, en batterilevetid på 12 timer og et 3.5mm jackstick, så du kan bruge dine favorithovedtelefoner. Tanggaard siger at han vil have en lige nu.

**SONY DSC-T200**

CIRKAPRIS: 3.499,-

Kameraproducenterne finder hele tiden på nye måder at forbedre teknologien på, og det nyeste tiltag er noget så specielt som genkendelsen af et smil. Sony er først på banen, og leverer med deres DSC-T200 et 8.1 megapixel kamera med "smile shutter", som altså kan se forskel på sure miner og ægte tandpastasmil. "Say your cheeze".





DIGITAL IXUS 960 IS

CIRKAPRIS: 3.400,-

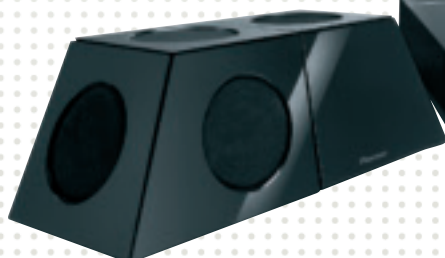
Så er der dømt blå for alle penge. Canons kompaktkameraer i IXUS-serien får stort set altid ros, når kongen af kompaktkameraer skal kåres. Det nyeste skud på stammen, og nyeste topmodel i serien, er et 12,1-megapixel kamera med DIGIC III-processor, face detection og reduktion af røde øjne - alt sammen samlet i et lækkert og sofistikeret hus af titanium.



PIONEER LX01

CIRKAPRIS: 24.995,-

God smag koster, men der behøver ikke nødvendigvis stå B&O på fronten, for det er noget værd. Sættet fra Pioneer består af en harddisk-DVD-optager, Digital TV-modtager med 1080p-opskalering, og så naturligvis de fire satellit-højtalere og den store subwoofer, alt sammen udført i sort højglans lakering. LX01 kommer på markedet til oktober.



SANYO PLV-Z2000

CIRKAPRIS: UKENDT

Skal du have en projektor til stuen, laver Sanyo nogle af de bedste, du kan finde. Krabat'en her spytter billeder ud i den fulde HD-opløsning på (1920 x 1080), er en af de mest støjsvage med et støjniveau på kun 19dB, og har et avanceret 3D-farvestyringsystem. Sæt din PS3 eller Xbox 360 til kassen og slå dig løs på op til 100"!



SONY WALKMAN NWZ-S615

CIRKAPRIS: 1.100,-

Sony har endelig lagt deres famøse ATRAC-format på hylden, og sender nu seriøse spillere på banen. Afspilleren læser alle gængse lydformater, og understøtter som noget nyt også WMV-formatet. Hent filmtrailere, GRTV eller andre småklip, og se dem direkte på den 1,8" store skærm. Afspilleren har 2GB hukommelse, og fås i farverne rød og sort.



HITACHI BD7SE

CIRKAPRIS: UKENDT

Her har du verdens første Blu-Ray kamera, som optager i fuld HD-opløsning. Film og billeder kan enten gemmes enten direkte på Blu-Ray skiver eller på den indbyggede harddisk. Du kan redigere optagelserne direkte på kameraet, og når du så skal se mester-værkerne, kobler du blot kameraet direkte til fladskærmen via den indbyggede HDMI-udgang. Se, det er smart!



MICROSOFT XBOX 360 ELITE

CIRKAPRIS: 3.500,-

Denne måneds uundgælige må uden tvivl være Microsofts relancering af Xbox 360. Hvorfor fik vi ikke bare den HDMI-port med i første omgang? Fordi så ville Microsoft ikke tjene penge nok. Den sorte farve gør sig uden tvivl godt, og med den store harddisk på 120GB, er der plads til endnu flere demoer eller arkadespil fra Xbox live.



MICROSOFT XBOX 360 WIRELESS CONTROLLER HALO 3 EDITION

CIRKAPRIS: 1.495,-

Med lanceringen af en stor spilletitel, følger der naturligvis læssevis af merchandise med - noget mere brugbart end andet. Halo 3 udkommer i slutningen af september, og i den forbindelse har Microsoft ladet deres trådløse controller bemale med et motiv fra universet. Teknisk set er der tale om præcis det samme produkt, men den ser da lidt for lækker ud. Synes du ikke?

SE MERE TV!
Tv ødelægger ikke dine øjne og gør dig ikke dum. Se bare på GRTV-holdet. Så se noget mere tv!

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 02 03 04 05 06



KILLZONE 2

Folkene bag den store konkurrent til Microsofts Halo 3, Guerrilla Games gav os en lang og yderst fyldstgørende præsentation af spillet med det første in-game materiale, der allerede har skabt røre blandt Killzone-fans rundt omkring i verden. Se programmet i to dele på Gamereactor.dk/grtv



FAR CRY 2

Et af de mest ventede og nyligt annoncerede spil i Leipzig var uden tvivl Far Cry 2. Vi mødte Clint Hocking, Creative Director på spillet til en snak, om hvad det næste Far Cry kan byde på i shooter-genren og historien, som vi allerede ved vil udspille sig på det afrikanske kontinent.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

I Leipzig afholdte Activision en stor fest for at vise deres næste spil i Call of Duty serien frem. Gamereactor TV var naturligvis på pletten og vi fangede en træet, men glad Grant Collier fra Infinity Ward for at høre om de nyeste tilføjelser til denne længe ventede shooter.



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Polphony Digital udvikler GT5 Prologue som en forsmag på deres næste GT. Spillet vil derfor kun indeholde 50 forskellige biler og fem kørebaner. Til GC mødte vi Kazonori Yamauchi, der gav smagsprøve på den fotorealistiske grafik, de lækre biler og online delen i spillet.



GABE NEWELL VALVE

I forbindelse med Valves snarlige lancering af Orange Box, der bl.a. indeholder spillene Half-Life 2: Episode 2 og Portal mødte vi manden bag Half Life serien Gabe Newell til en snak om Half-Life, næste generations-konsoller og hvilke spil han mener du bør smide i din maskine. Du skal se det.



TONY HAWK UGE

For at promotere Proving Ground var manden selv i Leipzig for at møde pressen, og vise hvad han kan med et skateboard. Vi mødte Tony Hawk til en snak om Sauerkraut, interviewede folkene bag spillet og var på pletten da Tony svingede boardet. Se det hele i uge 38! Det er store sager.

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



LEIPZIG-TUREN
Games Convention var som sidste år godt besøgt af journalister, spillere og branchefolk.

GRTV I LEIPZIG

Et stykke udenfor den lille by Oranienbaum, eller noget...

Mange forestiller sig det må være super fedt at være til et event som Games Convention, hvor det er muligt at prøve en masse spil der endnu er under udvikling, møde udviklerne og score en masse merchandise. Men det er altså ikke en dans på roser, når man må kæmpe sig gennem tusinder af storsvedende tyske über-nørd, der altid er i vejen, i forsøget på at nå den næste interview aftale og så 20 gange på en dag.

Selv de "fede" afterparty's er et los i kuglerne når man venter i en halvanden time på at fem Hummere skal køre 500 journalister til en "hemmelig location", i dette tilfælde en Call of Duty 4

fest, som vi senere erfarer befinder sig en kilometer væk fra selve messen. Iøvrigt suger festen og hvis man vil prøve spillet, må man pænt vente endnu en time for at stå i et 30 grader varmt, klaustrofobisk og lille lokale fyldt med stor svedende journalister - ikke de dejligste mennesker på jorden.

Trods besværlighederne fik vi interviews og præsentationer på de største titler, mødt Tony Hawk der viste at han stadig kan sit lort på et board, grinet af polsetyskere, fik gratis mad og drikke og testet IQ på tyske babes... hvad for en I-KU?! Vi ses i oktober.

_GRTV Redaktionen



Se lige det der, mor
At Minter har været på en del stoffer gennem tiden, er der vist ingen tvivl om. Ingen af hans spil er specielt lette at finde rundt i - og de er næsten altid fyldt med farver, former og underlige dyr.

Jeff Minter er ikke hvem som helst. Han er en af spillindustriens søreste, men samtidig mest visionære spillproducere. Han holder til på et neclagt landbrug, hvor han sammen med en hulens masse husdyr, her i blandt får og katte, kommer på sine udsyrede ideer. Hans mest kendte spil til dato er Tempest 2000 der udkom på Atari Jaguar for lang tid siden.

Udsyret giraf med det hele

Kumar fortæller alt om hans oplevelser med Jeff Minters seneste spiloplevelse

Hej igen, kære Gamereactor-læsere. Jeg ved godt, at I sikkert er ved at være lidt trætte af mig og mit fokus på ting, der kan hentes over nettet, men da jeg i øjeblikket har ufattelig meget at lave og samtidig synes, at det der med rent faktisk at gå ned i en spilbutik er sådan lidt oldnordisk, så har mine spiltimer altså på det seneste været spenderet med noget, som jeg har hentet over nettet.

Grunden til at jeg har haft meget at lave på det seneste er, at jeg er blevet udnævnt til indholdschef for festivalen Games Festival Mobile. Det er en helt ny konkurrence, der er kommet i hus, og den sætter fokus på håndholdte spil, alt fra mobilspil til PSP- og Nintendo DS-spil. Hovedpræmien er intet mindre end titusind canadiske dollar. Hele arrangementet bliver en del af næste års Game Developer Conference sammen med den veletablerede Independent Games Festival, og skulle du, kære læser, sidde med et projekt, du synes er alle tiders, så skal du absolut tilmelde dig konkurrencen. Jeg vil endda gå så langt som til at

skrive adressen, du skal besøge for at læse mere om arrangementet: <http://www.igfmobile.com>

Med så stort et projekt mellem hænderne er det ikke så underligt, at jeg på det seneste kun har spillet downloadede spil. Det eneste spil jeg for nylig har købt er Bioshock, og det er jeg ikke engang blevet færdig med endnu. Når det gælder Bioshock, så tror jeg i øvrigt også, at du er ved at være træt af at høre om det (specielt hvis du ejer en PS3), så det vil jeg ikke bruge mere tid på. I stedet vil jeg bruge spaltepads på et spil, der blev sluppet samme uge på Xbox 360, men som virkelig er blevet overset: Space Giraffe.

Den walisiske spildesigner og husdyrfanatiker Jeff Minters bagkatalog af spil er nok fløjet ind under de fleste Gamereactor-læses radars, for hans mest kendte spil til dato er stadig Tempest 2000 på Atari Jaguar. Og selvom Minters debut på Xbox 360 af nogle siges bare at være det visuelle virvar, der følger i kølvandet på en afspillet musik-cd og endda siges at ligne Tempest 2000 alt for meget, så kan enhver med kendskab til

spillet hurtigt se, at der kun er tale om overfladiske ligheder. Space Giraffe er mere og andet end dette spil.

Når Space Giraffe fungerer bedst, så er det fremragende. Det er en old school arkade-shooter med nogle nærmest geniale designmæssige aspekter. Desværre, og fordi dette spil rummer Minters sædvanlige indgangsvinkel til computerspil, så er der også mange øjeblikke, hvor det bare ikke virker: dybden i spillet forklares nærmest ikke, fjenderne skifter pludselig karakter fra at være lette at dræbe til helt umulige, og 80 % af tiden aner du ikke, hvad der har slået dig ihjel. Det er en skam, at så anderledes et projekt ikke er pudset det sidste af. Derfor er det heller ikke sikkert, at Space Giraffe overhovedet er noget for dig, men jeg vil foreslå dig at hente den demo af spillet, som Minter har lagt op, så du selv kan afprøve det og beslutte dig.

Hvis det var alt, jeg havde at sige om Space Giraffe, så ville dette blive til en meget kort klumme på et meget tomt stykke papir, så det er det naturligvis ikke. For ser du, jeg beder dig om at give Space Giraffe chancen til trods for, at

Minter, samme dag som spillet blev lagt online, har lagt en high score op, der naturligvis er så tårnhøj, at de fleste aldrig vil nå i nærheden af den. Du ved den highscore-liste, der egentlig er reserveret til "folk der ikke har lavet spillet." Selv her, uger efter at spille er gået online, er de fleste høje highscores stadig flere hundrede millioner points efter Minters egen, og disse er altså fra andre folk, som også har arbejdet på spillet.

Hvad på guds grønne jord får en spilproducerer til at gøre noget så plat? Er det, der driver ham, at være den bedste til hans eget spil? Ifølge Minter så handler det om at vise folk "at det kan lade sig gøre at få så mange points", men jeg kan ikke se, hvorfor det skulle være så pokkers vigtigt. Faktisk er det noget, der irriterer mig så meget, at det blev hele grundlaget for denne klumme. Okay, så fik jeg da sluppet det ud i det offentlige rum, og du behøver i øvrigt ikke sige noget til Minter. Men jeg tror nu heller ikke, han overhovedet kan læse dansk alligevel.

Mathew Kumar

A hero never dies

©2007 Microsoft Corporation. Alla rättigheter reserverade.



Microsoft
game studios

BUNGIE

xbox.com/halo3

HALO 3

BELIEVE

26 09 07

Jump in.

 XBOX 360. LIVE



Stuck in 2D? Flip into 3D!



Mario's newest adventure has him jumping on Goombas, on Koopas and into another dimension! The first Mario endeavour on Wii melds classic Mario gameplay, head-scratching puzzles and inter-dimensional travel. You'll use the Wii Remote to flip between colourful 2D and 3D worlds. Then see that what's hidden in the second dimension is revealed in the third! There's only one way to play it - on Wii.



www.nintendo.dk

© 2007 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2007 NINTENDO.

wii

move you



TESTES



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Tag en tur gennem vores artikler



MÅNEDENS BEDSTE

Metroid Prime 3: Corruption

Samus Aran tager springet fra GameCube til Wii med en spritny styring og en flottere grafik. Tanggaard har prøvespillet Corruption ved årets Games Convention...



Mest eftertragtede

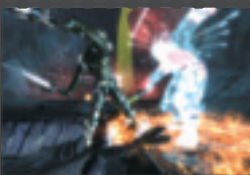
Hver eneste måned slår vi hovederne sammen for at finde tre nye spil som vi virkelig glæder os til



1 Resident Evil 5

PS3/X360

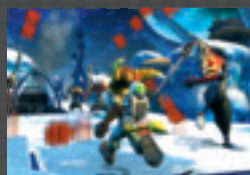
Månedens artikel om Capcoms bedste gyserserie, har virkelig givet os lyst til at spille det femte kapitel. Og selvom vi ved at det først er på gaden gang i år 2009, så kan vi ikke lade være med at drømme.



2 Hellgate: London

PC

Diablo er en spilfavorit på redaktionen, og det er klart at Hellgate: London, der minder meget om en mere sofistikeret udgave af denne spilserie, virkelig er noget vi venter på. I november går det løs, og vi kan næsten ikke vente.



3 Ratchet & Clank: Tools of Destruction

PS3

Universets mest vanvittige duo vender tilbage i år, og Insomniac lover et spil mere i stil med det oprindelige, hvilket vi virkelig bifalder. Det her kan blive stort.

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 Vil du læse mere om alle de kommende storspil og vil du have adgang til alle de andre beta-tests? www.gamereactor.dk



En ordentlig rykker

Her ser vi Keats i færd med at rykke sjælen ud af en sejlvet Folk. Man skal rykke med kontrolleren, når sjælen er rød og lade den være, når den er grøn. Det er lidt af en kamp, men følelsen ved succes er ikke til at skyde igennem. Det føles godt.

Premiere 10. oktober

Et nyt irsk eventyr

Skulle det være et eventyr med lidt ekstra Tim Burton. Og hvad med en snært af Mummitroldene? Så gerne



FOLKLORE

Platform PS3 Udvikler GAME REPUBLIC
Udgiver SONY Genre ACTION/EVENTYR

Hvis du nogensinde finder dig selv i den irske by Doolin, så tag venligst benene på nakken hurtigst muligt. Det er nemlig ikke en almindelig soveby. Og når det nu foregår i Irland, hvor sløret mellem fantasi og virkeligheden angiveligt er tyndest, går det bestemt ikke stille af, når beboerne har problemer med hinanden.

Det starter lidt som en detektivhistorie. Pigen Ellen og journalisten Keats bliver hver især

magasin. For Folklore handler i den grad om eventyret. Og det ses tydeligt, for så snart den magiske feverden popper op første gang, efterlades man med lysten til at se, hvad der kommer næste gang.

Mens omgivelserne ser ud til at være forholdsvis snævre og trange (tænk Final Fantasy X), så stråler og funkler de. Men den virkelige hovedrolle bliver nok alle de sære og mærkværdige tingester, der befolker Folklores verden. Keats spiller hovedrollen som den sarkastiske tilbagelænedede helt, mens Ellen er den klassiske, lidt sårbare heltinde. De møder begge væsner,

Væsnerne ligner en sammensmeltning af Tim Burtons fantasi og slængtet fra Mummitroldene

tilkaldt til byen Doolin. (Her er spillet i øvrigt en smule skizofrent, eftersom stemmeskuespillet siger Lemrick, mens teksten siger Doolin). Ellen for at finde sin mor, Keats for at score en god historie til sit blad, der omhandler overnaturlige begivenheder. Et dødsfald på et strategisk sted skyder handlingen i gang. Og jeg skal da lige love for, at det ser ud til at Keats får masser af materiale til de næste mange numre af sit

der ligner en sammensmeltning mellem Tim Burtons vådeste fantasi og slængtet fra Mummitroldene. Alt fra omvandrende hårduske og gespenster til behårede monstre og usynlige mænd i lang overfrakke befolker Doolin by night. Forhåbentlig får disse skabninger og personligheder lov til at udfolde sig til fulde, når spillet udkommer. I øvrigt tegner det begrænsede stemmeskuespil lovende. Jeg håber at vi får



DEN STORE BUSSEMAND Fyren på billedet er en Bargest. Den blander de bedste elementer af "stor bøhmand" med pindsvinets pigge. Han bryder sig bestemt ikke om ild. Og så ligner han altså noget der er lånt fra mummitroldene.



FAKTA FOLK-EDANS

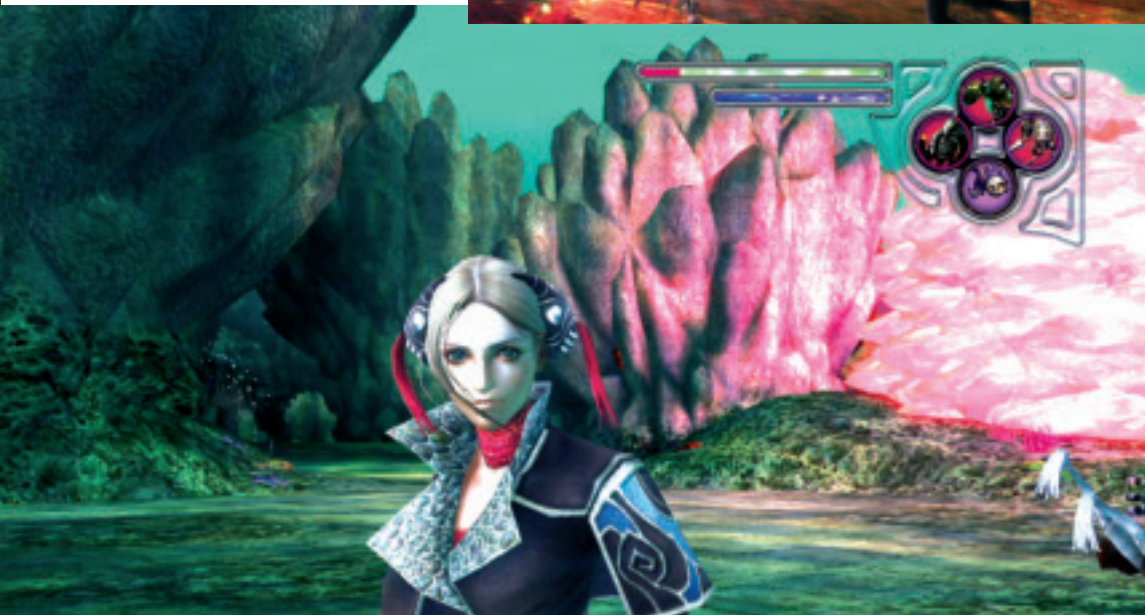
En Folk er et dødt menneske, i en eller anden afskygning. Nogle af dem er relativt uskadelige, andre skal man bestemt ikke spøge med. Bosserne spiller en stor rolle i spillets plot, og det er meget interessant at undersøge. Men der er nu noget lidt underligt ved tanken om at man, når man dør, måske bliver til en bøhmand.

mere af det at høre, for det er ganske velspillet.

Eftersom man vil kunne spille spillet som både Ellen og Keats, med hver deres historie og gameplay, ser det ud som om at levetiden også er sikret. De to historier skulle desuden have indflydelse på hinanden, hvilket jo nok giver anledning til i hvert fald én gennemspilning. Det kræver dog at resten af spillet fænger, og det tror jeg, det vil. Gameplayet er ikke særligt originalt, men føles tilpas solidt til at man ikke skænker det en tanke. Det er beat 'em up, hvor man skal tæve sine fjender med den finesse, at man skal bruge fjenderne til egen vinding.

Man kan absorbere fjenderne og derefter binde dem til en af kontrollerens symbolknapper. Kampene er altså belønnende i den forstand, at en stærk fjende meget hurtigt kan blive til en stærk allieret. Dertil kommer den umiddelbare

DE ANGRIBER Fjenderne er meget varierede, og tæller nisseagtige skabninger og tingester, der er som trådt ud af Alice i Eventyrland. Fælles for dem alle er dog, at de skal have tæv... Hele banden!

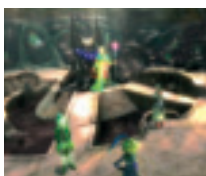


ET FINT ARSENAL OG MASSER AF VARIATION Der er en bred vifte af Folks, og disse kan skiftes som man lyster, ved et enkelt tryk på L2. Forsvars Folken Killmoulis er et must, især når nogle af de mere brutale Folks gør deres indtog.

tilfredsstillelse ved at indfange fjenderne, kaldet Folks. Når de har 'fået nok' skal man nemlig, ved hjælp af Sixaxis-kontrolleren, rykke fjendernes sjæl ud af kroppen på dem. De små fjender er nemme, mens store bossfjender kræver flere ryk med kontrolleren.

Dette låner desuden en vis grad af taktik til gameplayet, eftersom nogle af fjenderne har en svaghed over for nogle af de andre fjender. Bosserne, for dem må man jo selvfølgelig have, kræver ofte en vis kombination af Folks, så hvis man ikke har den, må man ud og lede efter lige den rette Folk til opgaven.

Men Folklore er ikke bare lutter kampe mod underlige kreaturer. Folklore er også lidt af en krimi, der ser ud til at låne dystre undertoner fra Silent Hill. Hver succesfuld tur til eventyrverdenen giver et spor, der kan bruges til at



FAKTA

BESØG DØDSRIGET

For at besøge en død sjæl i den anden verden, er der behov for at finde en genstand, der har tilhørt den døde. Har man sådan en, tillader stenkredsen uden for Doolin adgang til den anden verden. Herefter handler det så om at opsoge den døde og trække minderne ud, således at en endnu mere dystre historie afdækkes.

opklare de personlige intriger, som Doolin øjensynligt er stoppet med. Ravnemødre, mord og meget andet godt ser ud til at stå på skuldrene af hinanden, så snart man begynder at grave i Doolins baghave.

Et mindre rollespilselement ser også ud til at blive gældende i Folklore. Hver Folk bliver stærkere når du opfylder en række krav. Det kan være at stjæle sjælen fra 10 Folks af samme type eller bruge et bestemt item et par gange. Præcis hvor dybt dette rollespilselement rækker er ikke til at sige, men det giver trods alt en grund til at gå i kodet på Folks, i stedet for bare at skynde sig forbi dem. En konsekvens af rollespilselementerne er dog at man efterhånden skraber mere liv og andet godt til sig. Hovedpersonerne har også lidt i baghånden selv. Fra tid til anden vil det være muligt at transformere sig til lidt af et energibundt, og virkelig sparke eventyrbagdel.

Det største problem ved Folklore ser ud til at være med lineariteten. Det ser ikke umiddelbart ud til at man kan få lov til virkelig at udforske den eventyrlige verden Game Republic spinder, eftersom man mest af alt bliver ledt ad snævre korridorer med flotte omgivelser. Jeg vil ikke love, at Folklore bliver en klassiker til Sonys nye spillekonsol, men det tegner bestemt til at blive en af de bedre actioneventyr på PlayStation 3, og det er da også noget.

Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Spændende actioneventyr, med en billedskøn grafik, der vil tilfredsstille en actioneventyr-fanatiker.

Gulddukater!

En blanding af Indiana Jones og Tomb Raider



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Platform PS3 Udvikler NAUGHTY DOG
Udgiver SONY Genre ACTION/EVENTYR

Premiere Dec



UDFORSKNINGEN er klart det element der fungerer bedst i Uncharted indtil videre. At skyde kan være besværligt.

Uncharted: Drake's Fortune kan ved første øjekast virke som et spil, der placerer sig milevidt fra Naughty Dogs tidligere succeser som *Jak & Daxter* og *Crash Bandicoot*, men selvom de surrealistiske omgivelser og tegneserieagtige karakterer er forsvundet, er essensen bevaret i *Uncharted*; nemlig et humoristisk og relativt useriøst eventyr, der trods sin stærkere realisme og mere brutale side, stadig er et farverigt og sjovt.

Det er måske svært at definere *Uncharted* som værende direkte innovativt. Det låner både fra filmverdenen, stærkt inspireret af Indiana Jones tydeligvis, mens klassikere som *Tomb Raider* og i mindre grad *Prince of Persia*, uden tvivl også har inspireret Naughty Dog. Derfor består *Uncharted* ikke overraskende af to nogle-elementer: kamp og udforskning. Udforskningen er på nuværende tidspunkt den bedst fungerende del, hvor Nathan let kan gøre brug af de flotte omgivelser til at komme omkring, og da vi blandt andet skulle klatre op af en alt for høj væg i et fort, var det tydeligt at se, hvordan den store fokus på animationer i spillet har fået indflydelse på gameplayet. Gennem Nathans kropssprog kan man tydeligt aflæse, hvor godt man foretog springet til næste murstensstykke, og derved hele tiden holde sig intuitivt opdateret på ens situation.

Spillets kampsystem er en anden, men på nuværende tidspunkt mindre velfungerende ingrediens i denne eventyrs-ret. Du har mulighed for at gå amok mod de moderne pirater med diverse skydevåben, men løber du tør for ammunition (og det gør du uden tvivl før eller siden), må du ty til naturens egne våben: knyttnæverne. Nærkampssystemet fungerer uden tvivl bedst, hvor en slow-motion effekt giver dig mulighed for at følge op på dit første slag.

Med et imponerende CV i ryggen er Naughty Dog alligevel ikke en udvikler, som bør afskrives øjeblikkeligt på grund af småproblemer, og med et forfriskende tema, flotte omgivelser og en, forhåbentlig, spændende og eventyrlig historie, er der stadig rig mulighed for, at Nathans eventyr bliver et af de sjovere her i efteråret. Det håber vi i hvert fald på.

Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Et flot og spændende spil, der på nuværende tidspunkt er hæmmet af lidt for mange designproblemer.



Destruktion er vejen frem

Tanggaard har set nærmere på Digital Illusions ambitiøse konsolspil og fortæller alt



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Platform PS3/X360 Udvikler DICE
Udgiver EA Genre ACTION

Til trods for at vi sidder fem mennesker i en bås på under otte kvadratmeter med en 40 tommer fladskærm kun en meter væk fra næsen, så føles præsentationen af Battlefield: Bad Company aldrig klaustrofobisk eller ulidelig varm. Godt nok kører et mobilt aircondition-anlæg i overdrive i hjørnet, og larmen fra de andre båse kan snildt overdøve de snakkede soldater på skærmen, men jeg ænser det faktisk ikke. I stedet følger jeg hver eneste bevægelse, Karl Magnus Troedsson laver med joypaddet, mens han viser rundt i firmaets seneste spilprojekt.

Troedsson begynder med at forklare inspirationen til Bad Company, for hvor de tidligere Battlefield-spil udelukkende har været multiplayeroplevelser bundet op på ingen eller næsten ingen historie, så er Bad Company et spil med plotmæssig dybde, og ikke af den slags, hvor du bare rejser til alverdens brændpunkter i forsøget på at vinde en verdenskrig. Faktisk er krigen slet ikke omdrejningspunktet for spillet. Troedsson fortæller ivrigt:

"Med Bad Company sigter vi ikke efter at give dig den der episke krigsoplevelse som f.eks. er tilfældet i Call of Duty. Vi har i stedet ladet os inspirere af film som Kellys Helte og Three Kings, hvilket betyder at Bad Company er

mere og andet end bare krig. Vores soldater overholder ikke altid reglerne og det betyder, at det hele ikke er så sort/hvidt. Det er nærmere gråzonerne vi arbejder med."

Og det bliver tydeligt så snart Karl Magnus er færdig med at panorere kameraet rundt om spillets tre soldater (du er selv den fjerde) i firmaets nye spilmotor Frostbite. De er i evig radiokontakt med basen, men da de forhører sig om muligheden for at krydse grænsen til et nærliggende, neutralt land og får en stensikkert nej fra deres øverst kommanderende, gør de det alligevel. Den umage gruppe bestående af både skydegale, hårdtpumpede actionmænd og en enkelt kommunikationsekspert, er nemlig på udgik efter en umådelig mængde penge, som gerne skulle befinde sig derude et eller andet sted – altså helt i tråd med Three Kings, hvor skatten var et ordentligt læs guldbarer.

Som gruppen nærmer sig grænseposten, trykker Troedsson på pause-knappen for at forklare os ideen bag den nye sandkassementalitet, som Bad Company ligger for dagen:

"Der er ingen rigtig eller forkert vej frem. Hvordan du kommer frem til målet, der er oplyst på radaren, er op til dig. Desuden er huse, hegn eller broer ingen hindring for, hvordan du vil fortsætte. 85% af alt i spillet kan sprænges i luften, de resterende 15% er reserveret til ting, der, af plotmæssige grunde ikke kan destrueres, da det ville ødelægge vores fortælling."

FAKTA

ET FÆLT FROSTBID

Mens de tidligere Battlefield-spil nærmest kun har været udgivet på PC, og kun som multiplayerspil, så er Battlefield Bad Company et direkte brud med denne filosofi. Bad Company er for det første plotbaseret, hvilket betyder, at det har en omfattende singleplayerdel med en historie ikke ulig den i filmen Three Kings. Samtidig er det den første af sin art udelukkende til konsollerne. Spillet udvikles ved hjælp af firmaets egen grafikmotor Frostbite, der gerne skulle bruges i flere spil i fremtiden.

Karl Magnus illustrerer sin pointe ved at rykke frem mod grænseposten, der straks går i alarmberedskab og sender salve efter salve mod den lille gruppe. Til at begynde med virker Bad Company som alle andre FPS-spil: et stort arsenal af våben, en hidsig bunke fjender og en umanerlig fæl kløe i aftrækkerfingeren, men som Troedsson skifter til M16'eren's medfølgende granatkaster og peger på bygningen i nærheden, sker der noget. Et gabende hul på størrelse med to mænd kommer til syne i støvskyen, og Karl Magnus guider hurtigt holdet igennem den nye dør og i sikkerhed bag en mur. Herfra lægger dele af holdet dækilr, mens ens egen karakter, i kyndige hænder hos Troedsson, bevæger sig ud om et af tårnene for at snigmyrde fjen-



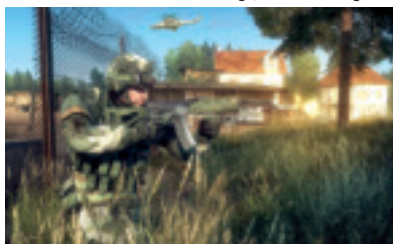
Premiere 2008

Er det allerede nytår?

I Bad Company er det muligt selv at guide et laserstyret missil mod målet. Dette gøres ved at bruge de analoge styrepinde. Du kan også vælge at lade det slå ned i jorden ved siden af f.eks. en tank, der så ender i et massivt hul. Ca. 85% af alle ting i spillet kan destrueres fuldkomment, hvis du skulle have lyst til at prøve det. Fremragende idé.



EN FOR ALLE OG ALLE... Det er ikke nytænkning, der præger holdet af karakterer i Bad Company. Der er hjernen, musklerne, den irriterende, hæse ledertype – og så dig. Og Digital Illusions er mere end inspirerede af Three Kings, lad os bare sig det.



Smil lidt af det hele...

Efter fremvisningen af Battlefield Bad Company fik samtlige spill-journalister en skumgummi udgave af håndgranaten som ses på billedet. Karl Magnus sagde med det samme "Held og lykke med at få den gennem tolden."

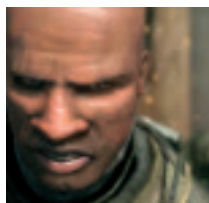


LAND! Da Bad Company er et sandkasse-spil, kan du snuppe ethvert køretøj, du finder på din vej. Intet er umuligt længere, hvilket jo er ret lækkert.

den. I forsøget dør Karl Magnus' mand og efter en kort load-sekvens er vi tilbage på slagmarken, men med den destruktion, som første genemspil har forårsaget.

"Når du dør, så vender du tilbage til et sønderskudt landskab. Vi mener, at det er vigtigt at du ikke skal spille hele sekvensen forfra og derfor vil broer, huse og andet være nøjagtig så smadrede, som de var det, da du omkom."

Når det kommer til firmaets Frostbite-motor, står Digital Illusions stærkt. Det er ikke fordi destruktions af bygninger, træer og biler ikke er set før, men hvor Red Faction var begrænset i sit omfang, og andre spil udelukkende har haft det med som en gimmick, så virker det som omdrejningspunktet for Bad Company. At smadre en bro så et helt kompagni af soldater slet ikke kan komme frem, er én ting, men helt at fjerne broen eller fylde den op med jeeps og resten af en nærliggende bygning, giver immervæk nogle nye muligheder. Det var dog



FAKTA

STAMMER JEG?

Redaktionen er vant til at se spil på forskellige steder i udviklingen, men Bad Company så lidt slidt ud i kanten, da vi så nærmere på det i Leipzig. Næsten enhver eksplosion og skudduel gav spillet stivkrampe, og den udtalte mangel på anti-aliasing, gjorde spillet underligt takket og grimt. Dette kan heldigvis ikke ses på de mange nye billeder fra spillet som vi har her i magasinet.

også det eneste, der kunne imponere synderligt ved fremvisningen, for rent grafisk var Bad Company meget svingende. Allerede fra det øjeblik, hvor kameraet panorerede hen over træerne i begyndelsen af demoen, var der en udtalt mangel på anti-aliasing. Alt stod krystalklart, men samtidig også så hakkende og firkantet, at det ikke ligefrem var næstegenerationsagtigt. Samtidig led spillet under ret massive hastighedsproblemer, så snart noget forsvandt i en eksplosion eller Troedsson tomte et magasin ud i en fjende. Den kunstige intelligens havde ligeledes problemer med at opføre sig efter forventningerne, og således kunne Karl Magnus flere gange vade direkte forbi en fjende, mens han andre gange blev totalt overrumplet af soldater, der dukkede op de mest umulige steder - her skal der uden tvivl lægges noget arbejde. Men mon ikke det er netop disse punkter den svenske udvikler vil bruge efteråret på?

Det er nemlig ikke noget at være synderlig nervøs over, for Battlefield Bad Company lanceres ikke i år. EA har al den tålmodighed der skal til med et projekt af denne kaliber, og lader det egentlig være op til Digital Illusions at beslutte, hvornår spillet er færdigt. Karl Magnus Troedsson tror selv på en tidlig 2008-udgivelse, men siger samtidig, at det eneste der er afgørende, er om spillet føles færdigt – og i øjeblikket er det i hvert fald ikke tilfældet, men det begynder at ligne noget.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Ambitiøst FPS-spil, der byder på både historie og destruktion. Nu mangler grafikken så bare lidt.

Kvindelighed

Nintendos femme fatale udrydder de sidste fjender



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Platform Wii Udvikler RETRO STUDIOS
Udgiver NINTENDO Genre ACTION

Jeg har for længst opgivet at stå i kø på det opkogte messegulv for at få fingrene i Samus Arans forførende kurver og har i stedet, for en gangs skyld, taget fordel af min status som redaktør. Siddende i en kølig lounge med masser af fingermad og en kølig cola i hånden, venter jeg bare på at Wii-maskinen bliver ledig, så jeg kan afprøve det tredje spil i serien, **Metroid Prime 3: Corruption**.

Efter et par højtbelagte og halvdelen af min cola, forlader en tysker endelig skærmen og jeg træder straks frem for at teste den opreklamerede styring – med mine rædselsfulde oplevelser fra Resident Evil 4 i bagagen forventer jeg det værste. Jeg er ikke jordens største Wii-fan, og mine oplevelser med maskinen har indtil videre været nedslående. Der går dog ikke mere end et par sekunder, før et øre til øre-smil breder sig på mit ansigt og jeg begiver mig ind i Metroid-seriens vidunderlige univers. Styringen er intuitiv, åleglat og ekstrem følsom, og få sekunder senere har jeg nedlagt mine første fjender. Den nye styring har tilsyneladende også dikteret det skiftende fokus på action frem for gådeløsning og platformhopperi. Det er ikke sådan at Corruption "bare" er en shooter nu, men med et så velfungerende sigte, er der væsentlig flere fjender at kæmpe mod, og de fylder mere af oplevelsen.

Visuelt opretholder Metroid Prime 3 den samme høje standard som GameCube-spillene lagde fundamentet med, men det er klart, at selv med det stærke design og de vidunderlige lokaliteter, så er det svært at blive imponeret over Corruption på samme måde som f.eks. Bioshock og Halo 3 – det er næste generation, men kun med en hårs bredde. Vi anmelder naturligvis Corruption i næste magasin.

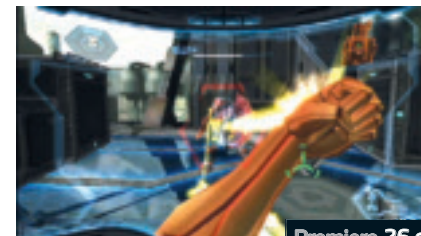
Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Åleglat og ligetil styring, blandet med et højere action-niveau og en lidt mere detaljerig grafik.



Premiere 26.okt



SOLID Metroid Prime 3 er fremragende, når det kommer til styringen. For første gang viser maskinen præcis, hvad en Wii-mote kan bruges til i FPS-sammenhænge.

**Tæsk en hjemløs**

Til fremvisningen i Leipzig havde Monolith lavet en speciel arena, hvor fjenderne så kunne bankes til ukendelighed på et væld af forskellige måder. Frank Brooke kaldte tiltaget for Hobo Fight Club – nej, humoren mangler overhovedet ikke noget.

Premiere 2008

Når mørket sænker sig

Mere dystert, mørk og uhyggeligt. Monolith overtrumfer sig selv med spændende toer...

**CONDEMNED 2:
BLOODSHOT**

Platform PC/X360/PS3 Udvikler MONOLITH
Udgiver SEGA Genre ACTION

For mig var lanceringen af Xbox 360 langt fra spændende. Kameo sagde mig ikke meget, Perfect Dark Zero var en decideret skuffelse, og uden benzin i blodet tiltalte Project Gotham Racing 3 mig heller ikke synderligt. Måske var det netop derfor jeg faldt pladask for Monoliths kulsorte og enormt uhyggelige Condemned: Criminal Origins, et spil der parrede den utrolig populære FPS-oplevelse med horror-genrens indlagte chok-effekter.

I dårligt oplyste gange, der nærmest skreg på en renovationsarbejder, gik jeg på opdagelse efter seriemorder, og jeg nød oplevelsen hele vejen. Der er dog sket meget for genren, og i

Forbedringerne i Condemned 2 lyder mere eller mindre som min personlige ønskeliste...

bagklogskabens lys er det altid tydeligere at få øje på Condemned: Criminal Origins mindre og tilbagevendende fejl. Forensic-systemet var en gimmick, en slags "tryk på knapperne og se hvad der sker"-fidus mens historien nærmest forduftede indenfor de første timers spil. Selv

kampsystemet, der til at begynde med virkede dybt og interessant, blev ensformigt, måske mest af alt på grund af den kunstige intelligens mangel på at lægge nye taktikker.

Om Lead Game Developer Frank Brooke kan læse tanker eller ej, skal jeg ikke kunne sige, men efter at have fundet en siddeplads bag lukkede døre på Segas stand og fundet notes-blokken frem, opridses han forbedringerne i Condemned 2, og det lyder mere eller mindre som min personlige ønskeliste. Brooke begynder med historien:

"Dem af jer der har spillet det oprindelige spil, sidder sikkert sådan lidt 'hvad var det lige der egentlig skete?' Og det råder vi bod på en toeren. Vi er godt klar over at selve plottet mere eller mindre forsvandt efter et par timer. Hvad gik det ud på med de døde fugle? Og hvordan

hænger etteren sammen med toeren? Alt dette forklares meget mere udførligt her i anden omgang." Han vil dog ikke afsløre, hvad præcis der kommer til at ske, men guider i stedet spillets hovedperson over til et kasseret fjernsyn, som han så indstiller ved at pille lidt ved

FAKTA**DEN FIK JEG IKKE?**

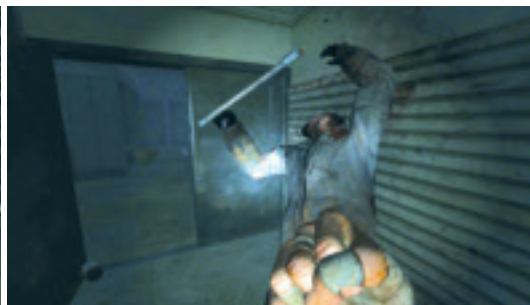
Selvom Monolith havde en idé med historien til Condemned: Criminal Origins, så gik den tabt hos rigtig mange spillere, som ikke helt kunne finde sammenhængen i plottet. Dette har fået firmaet til at gøre historien i toeren lidt mere ligetil, samtidig med at der faktisk serveres forklaringer på forløbet i det originale spil. Om det hjælper, vides endnu ikke.

antenne (dette gøres på de analoge styrepinde) Sammen med spillets in-game historisekvenser danner de plottet i toeren, altså lidt som Bioshocks båndoptagelser.

Det er tydeligt fra første øjeblik, at Bloodshot er langt mere grafisk imponerende end sin snart to år gamle storebror. Selv med et fælt genskær fra messens mange ophængte lamper og med et fiktivt New York nærmest i mørke, er det tydeligt at se Monoliths mange effekter, der tæller bl.a. Bloom Lightning, Depth of Field og diverse Pixel Shaders. Han kaster sig dog over



FORENSIC-SYSTEMET Kræver mere af spilleren i denne omgang og giver vigtige bonuser.



LANGT MERE VARIATION Hvor kampsystemet i etteren virkede solidt, så skulle en anden og tredje gennemspilning af Criminal Origins vise et mønster i den kunstige intelligens, som var en smule skuffende. Dette laves der om på med toeren, der er langt mere varieret og dybt end originalen.

Hvad er det der?

Du kan stadig bruge stort set alt til at angribe fjenderne med. Her har vi væbnet os med resterne af en gammel ledningsfordeler, mens vi bevæger os igennem mørket.



SÅ SØD VOVSE Under demonstrationen stødte Brooke på en hund. Ved hjælp af de analoge styrepinde rev han sig løs af dens bid, og så fik den ellers en lige højre, så den gik i gulvet.

det stærkt forbedrede Forensic-system først. For at illustrere, hvordan systemet virker, guider Frank Brooke Ethan Thomas hen mod et lig på gulvet i en næsten mørklagt bygning. Offeret ligger i en pøl af blod og det ligner mest af alt en henrettelse. Som Brooke begynder at indsamle beviserne i form af et politiskilt, noget stof fra offeret og en blodprøve, tegner der sig et tydeligere billede, men det er ikke før han hiver sit Black Light (viser ellers ikke synlige blodspor) frem, at vi sammen med Lead Designeren kan konkludere at han ikke døde der, men slæbte sig derhen. At opklare mordene er stadig ikke det vigtigste, men hvis du vil have nogle af spillets mere specielle våben og opgraderinger, så er du nødt til at gå i dybden med efterforskningen.

Brooke forlader Forensic-fremvisningen og



FAKTA

MULTIPLAYER

Mens vi fik lov til at stifte bekendtskab med det nye kamp- og Forensic-system, så forblev den nye multiplayerdel en gåde. Frank forsikrede os dog om, at der slet ikke ville være en multiplayer-funktion i spillet, hvis det ikke var fordi den fungerede optimalt. Hvornår vi får lov til at prøve denne del, er desværre stadig uvist.

vender tilbage til det lovede kig på kampsystemet. Han henter noget, Monolith selv kalder Hobo Fight Club, og som reelt er en lukket arena skabt til lejligheden. I denne arena er de hjemløse ikke andet end blodtørstige fjender, der angriber indtil de dræbes. De første par stykker møder enden af et nedløbsrør, før Brooke samler en flaske whisky op og kaster efter en tredje. Derefter vælger han Ethan Thomas taser og tænder ild til den uheldige slagsbror, der kaster sig mod asfalten og skriger, indtil han til sidst opgiver i en rallen og dør. Andre pacificeres, før Brooke griber dem om halsen og bruger dem som et levende skjold mod andre hjemløse. Undervejs lykkes det ham også at vise, hvordan blokeringsystemet er langt lettere at bruge, og hvordan udvalget af våben er langt større i denne omgang. Jeg er synligt imponeret over den massive overhaling. Desværre får vi ikke lov til at opleve, hvordan dette kampsystem fungerer i spillets multiplayerdel. Frank Brooke er ikke til at hugge og stikke i, når det kommer til, hvordan Condemned 2 vil føles online.

Da jeg går fra fremvisningen en halv time senere er det med troen på, at Condemned 2: Bloodshot kan give mig samme intense og ikke mindst skræmmende oplevelse, som det første spil gjorde - Monolith har i hvert fald lagt fundamentet til noget meget spændende.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Fans af etteren vil ikke blive skuffet, mens nyttilkomne forhåbentlig kan se forbedringerne.

Høj opløsning

Studio Liverpool låner fra deres egne PSP-spil



WIPEOUT HD

Platform PS3 Udvikler STUDIO LIVERPOOL
Udgiver SONY Genre DRIVING

Premiere 2007



BANCER Hvis man skal lave Wipeout til PS3, så kan man i det mindste få baner med fra de to klassiske PSOne-spil.

Det føles som om jeg har fået en kold karklud i ansigtet, da jeg sætter mig tilrette hos Sony Liverpool i deres bås på Games Convention, for at opleve en af mine absolutte yndlingsserier Wipeout i høj opløsning.

Tony Buckley, Wipeout HD's projektleder, ænser det heldigvis ikke, men det må stå malet i ansigtet på mig. Jeg forventede mig den ultimative udgave af Wipeout, fyldt til randen med skibe, baner, hårdtpumpende musik og masser af fornyelse - og hvad får jeg? Buckley fortæller: "Der er otte baner i spillet, seks fra Wipeout Pure og to fra Wipeout Pulse. Vi har valgt at bruge disse baner, fordi de allerede var lavet og har vist deres værdi. Dette fik arbejdet på Wipeout til PlayStation 3 til at gå meget hurtigere."

Jeg aner ikke, hvad jeg skal tage og gribe i. Hele Wipeout-universet blev stadfæstet med seriens første og andet spil, og der er ikke et eneste skib eller bane fra dem. Hvorfor? En spiljournalist fra Holland spørger om præcis det, og får så svaret: Det lader til at spillkoden fra PlayStation 2, ikke er så let at overføre til en PlayStation 3, og de ellers så klassiske spil eksisterer kun ude hos forbrugerne i dag. Sony har ikke den originale spillkode til hverken Wipeout eller Wipeout 2097. Okay, men hvad er ideen så med Wipeout i HD? Det er reelt en blanding af to PSP-spil, sendt gennem den højopløselige mølle og så gjort tilgængelig via PlayStation Network. Faktisk indrømmer Buckley, at det meste af koden stammer fra PSP-spillene og at de udelukkende bygger oven på dem med nye effekter, som er specifikke i forhold til PlayStation 3. Tony mener dog ikke, at det er småting banerne forbedres med af effekter, og viser bl.a. spillets stærkt forbedrede partikelsystem frem. Og jo, det er lækkert, men jeg er stadig ikke overbevist om Wipeout HD's kvaliteter.

Jeg forlader fremvisningen af Wipeout HD skuffet. Som fan er der ikke noget i pakken, jeg ville betale for, og som udenforstående skal der nok lidt mere end en PSP-kode kørende på en PlayStation 3 til at overbevise publikum om, at Wipeout er noget af det fedeste i lange tider. Giv os nu bare det næste spil i serien.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



En blandet pose bolcher med baner og skibe fra to PSP-spil. Hvornår kommer det næste rigtige spil?

16+



Your clan persecuted for generations and your father kidnapped.
Your only hope is a terrifying weapon sent from the heavens.
Do you take up its cursed power against the invading king and his army?
Do you take your destiny as the legend foretold and lead your people to salvation?
Or will you let revenge consume you before the heavenly sword does?



www.heavenlysword.com

This is living

BEYOND REVENGE LIES REDEMPTION



PS3 and PS4 MENTIONED are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. PS is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



PLAYSTATION 3

Syvmileskridt

Med udgivelsen af Resident Evil 4 tog Capcom syvmileskridt væk fra den klassiske opskrift, og anmelderne elskede det. RE4 er dog alligevel seriens dårligst sælgende spil.



TOP SECRET

Resident Evil

Vi tager turen gennem Capcoms bedste serie...

tekst: Thomas Tanggaard

Søde Jill Valentine

I det oprindelige Resident Evil kan du enten tage styringen over Jill Valentine eller Chris Redfield. De to forskellige karakterer er samtidig også udtryk for, hvor let eller hvor svært det skal være i begyndelsen.

Hvad sker der?

Resident Evil starter i et stort, forladt hus, men i nærheden ligger der også et laboratorium og en række andre ting. Det er overraskende hele vejen.

Velkommen til venner

De første minutter i den store hal står som et af de bedste øjeblikke, naturligvis sammen med den scene, hvor et par udele doberman-hunde hopper gennem vinduet.

“En sort/hvid-film med dilettantisk skuespil, det mest pinlige plastik tandsæt og en total hovedløs klipning...”

Det er koldt udenfor, jeg kan ikke huske præcis, hvilken måned vi er i, eller hvilket år for den sags skyld. Men jeg står på første sal af Street Dance i det indre København og gennemgår butikens bugnende udvalg af importerede PlayStation-spil med ivrige hænder. De amerikanske æsker er store og klodsede, en slags udvidede DVD-bokse, hvor den ekstra plads ikke bliver udnyttet til noget som helst, det ser mildest talt åndssvagt ud. Med et, for mig, ukendt spil i hænderne, traver jeg op til butikens disk for at få lov til at prøvespille det. Det hedder Resident Evil, og ud over en mindre billedserie i Gamefan et par måneder tidligere, kender jeg intet til spillet. Alligevel føler jeg mig draget til den halvpinlige forside med gennemsigtige edderkopper, en anspændt soldat og spillets navn skrevet i skrigende rødt hen over forsiden. Jeg lægger

penge på disken, tager spillet under armen og håber, at jeg har truffet det rigtige valg - det var immervæk over femhundredre danske kroner, der røg op af foret.

At valget skulle være indledningen på et langt og passioneret forhold til en af Capcoms nok bedste spilsrier nogensinde, anede jeg ikke dengang, og en overgang troede jeg faktisk, at jeg havde lavet en fatal brøler. Enhver der har set introduktionen til det første Resident Evil, ved præcis, hvad jeg mener. En sort/hvid-film med dilettantisk skuespil, det mest pinlige tandsæt på et eller andet plastikmonster og en klipning, der virkede totalt hovedløs, var ikke ligefrem den bedste måde, at komme i gang med et af det sidste årtis bedste gyserspil. Men da den ikoniske dør først åbner sig, vores helte træder ind i den enorme hal og ser sig omkring, så forsvandt alle mine bange anelser. Resident Evil var fremragende. En tour de force af blod, hånd-

Calif
Comm
tions of
est-ran
cials.
started
The
mally
cian into
lo's offi
Delp
ing D
ers ar
as "J
the
dress
tur

våben og ikke mindst zombier – og netop zombierne skulle blive seriens varemærke i årene fremover.

Manden bag Resident Evil var Shinji Mikami, og i løbet af ganske få år blev han katapulteret fra total ukendthed til en plads blandt branchens mest respekterede producere. Han blev ansat hos Capcom i 1990 efter at have fået sin uddannelse på Doshisha University, og hans første projekt varslede næppe omkring den kometkarriere, som han skulle få i branchen - hans første projekt var nemlig noget så ordinært som et quiz-spil kaldet Capcom Quiz: Hatena? Kun fire år senere skiftede han stilling fra planner til producer, og det var i den periode, at han fik øjnene op for gysergenren. I et ældre interview med det amerikanske Gamepro, fortæller han om inspirationen bag Resident Evil:

"Hovedinspirationen bag Resident Evil kom fra Zombie, en italiensk gysersfilm. Da jeg så den, var jeg utilfreds med visse af filmens plottrejninger og actionsekvenser, og jeg tænkte 'Hvis jeg havde lavet den film, så havde jeg altså gjort det anderledes.' Jeg synes det kunne være alle tiders at lave min egen gysersfilm, men så tog vi i stedet projektet til det næste niveau; vi lavede et konsolspil, der indkapslede følelsen af frygt i stedet for."

Hvis den helt rigtige følelse af frygt skulle opnås, så var det også vigtigt med blinde vinkler og et fast fokus på den S.T.A.R.S.-agent, som spilleren styrede, og

derfor blev det ret tidligt i udviklingen besluttet, at Resident Evil ikke skulle bestå udelukkede af polygoner. Dette gav nemlig holdet mulighed for at indlægge langt flere gys og overraskelser, og resultatet blev de nu klassiske pre-renderede baggrunde med en høj detaljegrad og en helt vidunderlig stemning. Vigtigt var det også for Shinji Mikami, at spilleren hele tiden skulle kunne se sit alter ego. Han sagde bl.a.:

"I begyndelsen af udviklingen overvejede vi meget at

"Resident Evil var et certificeret hit, hvor den klassiske gysershistorie og de fodslæbende zombier gik op i en højere enhed"

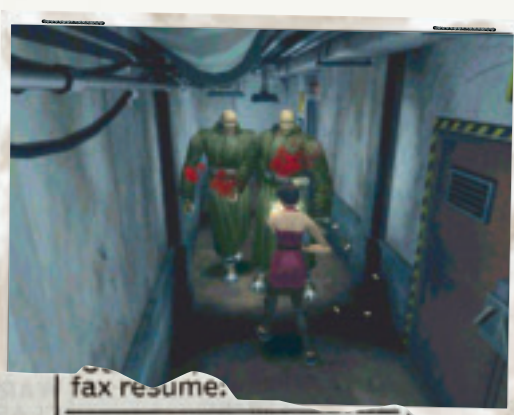
lave en slags 3D Doom-motor, men så droppede vi det igen. I et spil med fuld 3D ville du ikke umiddelbart kunne se din karakter hele tiden, og vi mente, at man derved ville miste en del af identifikationen med karakteren. Desuden ville det være svært at opnå den form for frygt, som vi sigtede efter. Vi besluttede, at det ville være meget mere uhyggeligt, hvis kameraet pludselig skiftede vinkel midt i det hele; det ville højne spændingen umådeligt."

At Shinji Mikami fik ret, kunne læses i enhver anmeldelse, der efterfølgende kom ud i alverdens spil-

magasiner. Resident Evil var et certificeret hit, hvor den klassiske halvtvynede gysershistorie, det kiksede skuespil og de fodslæbende zombier gik op i en højere enhed. Det var historien om det eksperimenterende Umbrella-firma, der ved hjælp af virusser og ukontrollerede forsøg, havde skabt en biologisk krise. Action, gys, spænding og overraskende vinkler blev dagsordenen, og i årene efter forsøgte både mindre og større firmaer at gøre Capcom kunsten efter – men det var gysets

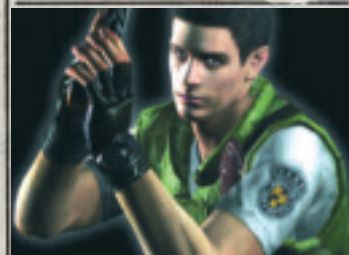
mester Mikami, der i 1998 måtte vise alle, hvordan man tog den nye survival horror-genre til helt nye højder.

Til trods for succesen med Resident Evil, eller måske netop på grund af den, havde Capcom store problemer med at få Resident Evil 2 til at hænge ordentligt sammen. Tidlige billeder af en motorcykeltos ved navn Elza Walker, var ikke at finde i det færdige spil, ligesom visse lokaliteter i tidlige billeder var lavet fuldstændigt om inden udgivelsen. Den første udgave af Resident Evil 2, i dag kaldet Resident Evil 1.5, var angiveligt 80% færdigt, da Shinji Mikami tog beslutningen om helt at hælde



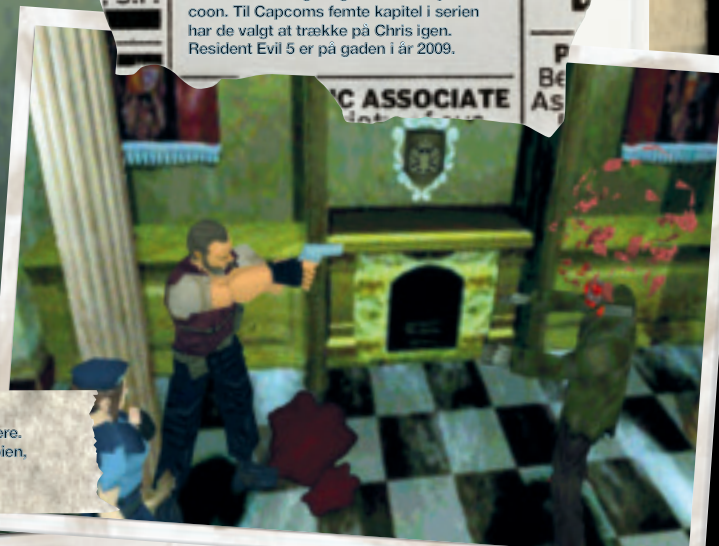
Din første zombie

Efter at være gået gennem spisesalen og ud gennem døren i højre side af rummet, ender du hos denne zombie, der er godt i gang med at fortære en af husets beboere. Et gyldent øjeblik.



Chris Redfield

Chris Redfield er en af hovedpersonerne i det første Resident Evil-spil. I opfølgeren Resident Evil 2 er det hans søster Claire Redfield, vi følger, mens hun leder efter sin bror i den odelagte og inficerede by Raccoon. Til Capcoms femte kapitel i serien har de valgt at trække på Chris igen. Resident Evil 5 er på gaden i år 2009.



Resident Evil handler lige så meget om at undgå konfrontationer, som det gælder om at nedlægge husets inficerede beboere. Dræber du ikke zombien på billedet ovenfor, men vælger i stedet at løbe tilbage til spisesalen, så vil Barry tage sig af zombien, hvilket giver dig mulighed for at gemme din ammunition til andre og større farer.



Resident Evil 2, der foregår i Raccoon City, var væsentligt mere actionpræget end originalen Resident Evil.



spillet i skraldespanden og starte helt forfra. Oplægget forblev dog det samme. Det ensomme hus blev udskiftet med den nærliggende by Raccoon City, og spilllets to hovedkarakterer blev nu grønskollingen Leon S. Kennedy og Claire Redfield. For Leon var det noget af en førstedag som betjent i byen, mens Claire Redfield forsøgte at finde sin bror – begge blev naturligvis rodet ind i Umbrellas skrappelløse planer. At eventyret kunne spilles igennem to gange, en gang for hver karakter med forskellige oplevelser, lokaliteter og våben, fik verdens anmeldere til endnu engang at klappe i hænderne - Resident Evil 2 var ligesom originalen en succes.

Kun et år senere var det blevet tid til Resident Evil 3: Nemesis, og det kunne desværre ses på resultatet. Hos Capcom havde spillet længe haft arbejdstitlen Resident Evil 1.9, hvilket ligesom med den første udgave af toeren, antydede, at der ikke helt var tale om et nyt spil – i flere interviews fra den tid giver Mikami da også udtryk for, at det der blev Resident Evil 3: Nemesis faktisk

“Selvom Resident Evil 3 reelt set ikke bød på meget nyt, så blev det alligevel en succes, ikke mindst hos anmelderne.”

langt hen ad vejen var en sidehistorie, men at holdet, som tiden gik, mente, at projektet kunne udgøre en reel treer, hvilket som bekendt også blev den endelige beslutning. Resident Evil 3's helt store omdrejningspunkt var den T-Virus-skabte tyrant Nemesis, et ordentligt brød af en lejemor, hvis eneste funktion var at jage S.T.A.R.S.-medlemmer og slå dem ihjel. Gennem hele spillet støttede spilllets hovedperson Jill Valentine på Nemesis, der gennem indlagte bosskampe og via cinematiske øjeblikke, skabte et hidtil uset tempo i en serie, der ellers mest var kendt for fodslæbende action. Selvom Resident Evil 3 reelt set ikke bød på meget nyt, så blev det alligevel en succes, ikke mindst hos flere af anmelderne, der kaldte det seriens bedste til dato – en udtalelse, jeg personligt ikke er enig i. For mig var Nemesis en kedelig afslutning på en storstilet serie og et underligt farvel til min PlayStation.

Grunden til at Capcom havde "hældt" Resident Evil 3: Nemesis ud på gaden med sådan en hast, kom kun otte måneder senere. I flere amerikanske spillmagasiner

fax resume.

GENCE
e be-
Good
enefits,
nities.
en. Call
-1314
ilder@
il
e

poly at
Ave.
. S.F.

for
Re
pa
pres
cler
shelv
the
submi
salary
Attn: I
nber
or

B

P
Be
As



Elza Walker

Da Capcom skrottede et 80% færdigt Resident Evil 2, for at begynde helt forfra, så rag motorcykel tosen Elza Walker også ud med badevandet. Det var ellers meningen, at Elza, der ikke er i familie med Chris Redfield, skulle være den kvindelige hovedrolleindehaver i toeren. Det blev som bekendt Claire, der fik pladsen i stedet for.

ASSOCIATE



Gæst lige den her
Resident Evil handlede ikke bare om at skyde zombier ned, men også om at løse en række gåder. I dette rum kan du hurtigt dø, hvis du ikke lukker luftkanalen til med statuen.

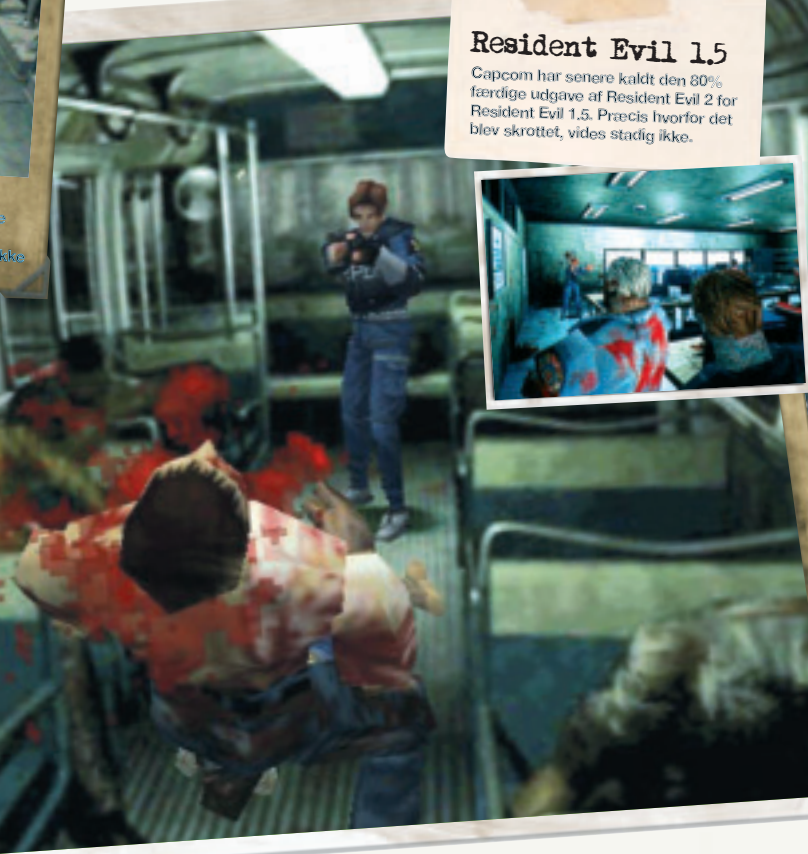
Resident Evil 1.5
Capcom har senere kaldt den 80% færdige udgave af Resident Evil 2 for Resident Evil 1.5. Præcis hvorfor det blev skrottet, vides stadig ikke.

Hvem har bomben?
Et gennemgående tema i Resident Evil-serien er de bomber, der enten udsletter eller forventes at udslutte den trussel, som T-Virusen udgør. Resident Evil 2 og 3 foregår begge i Raccoon City, og det hele ender med en sprængning, der skal sikre at katastrofen ikke breder sig – noget, enhver fan ved ikke rigtig lykkes.

Sikken en første dag
Det er Leon S. Kennedys første dag som betjent i Raccoon City, da virusen for alvor bryder ud. Han tvinges til at kæmpe sig vej gennem byen og senere ned i undergrunden.



Resident Evil 2
Slutningen i Resident Evil 2 er stort anlagt med murerede monstre, der angriber dig konstant. Her møder et af de største døden med hjælp fra en bazooka - så kan den køre det.



Er det her orient ekspresen? Resident Evil Zero var oprindeligt under udvikling til Nintendo 64, men Capcom havde så svært ved at få det hele ned på det lille cartridge, at de måtte droppe ideen.



Jeg er din nemesis

Tempoet i Resident Evil 3: Nemesis kom fra det faktum, at du fra start til slut blev jagtet nådesløst af Nemesis, en tyrant-variant, der blev skabt for at henrette S.T.A.R.S-agenter.



Resident Evil Code: Veronica

For første gang i seriens historie, udkommer et Resident Evil-spil i fuld 3D. Valget faldt på Segas kraftige Dreamcast, der desværre ikke fik den helt store succes verden over.

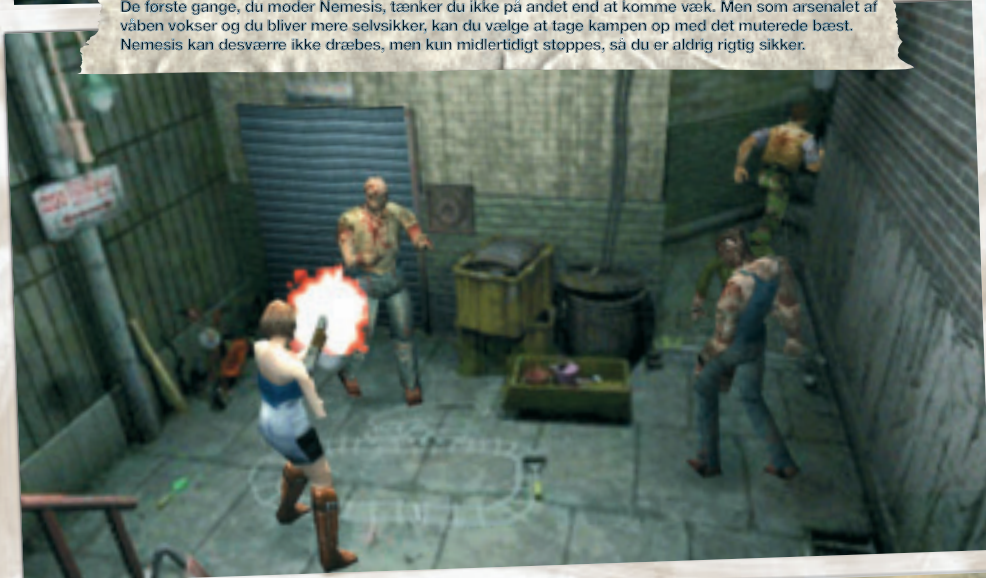
“Code: Veronica foregik tre måneder efter bombningen af Raccoon City og havde Chris og Claire i hovedrollerne...”

kunne en overvrig Shinji Mikami fortælle, at Production Studio 4 (Capcoms filial) var godt i gang med Resident Evil Code: Veronica, og at spillet, helt uventet, ikke var på vej til Sonys konsol, men i stedet ville udkomme på Segas stærke næstgenerationskonsol Dreamcast. Spillet skulle egentlig have været på gaden sent i år 1999, men blev på grund af en række problemer udsat til år 2000. Japanerne kunne mæske sig i gysset i februar, mens amerikanerne fik adgang til spillet i marts – Europa måtte som altid vente lidt længere, og fik først spillet i slutningen af maj måned.

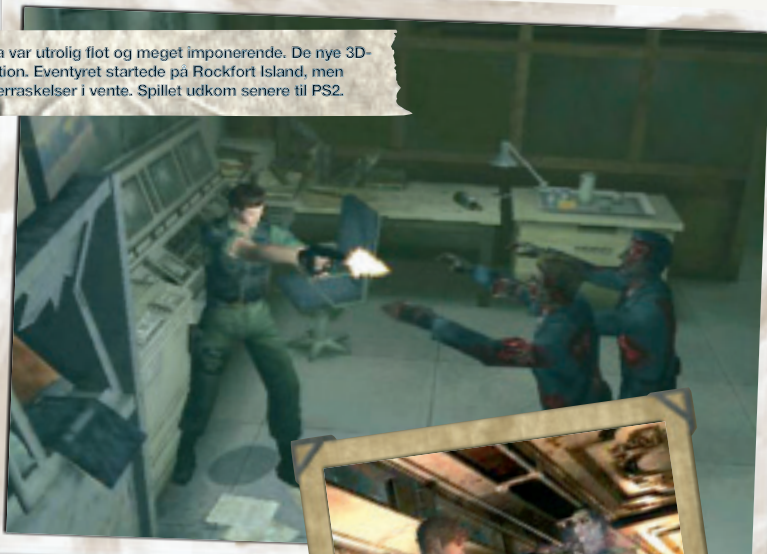
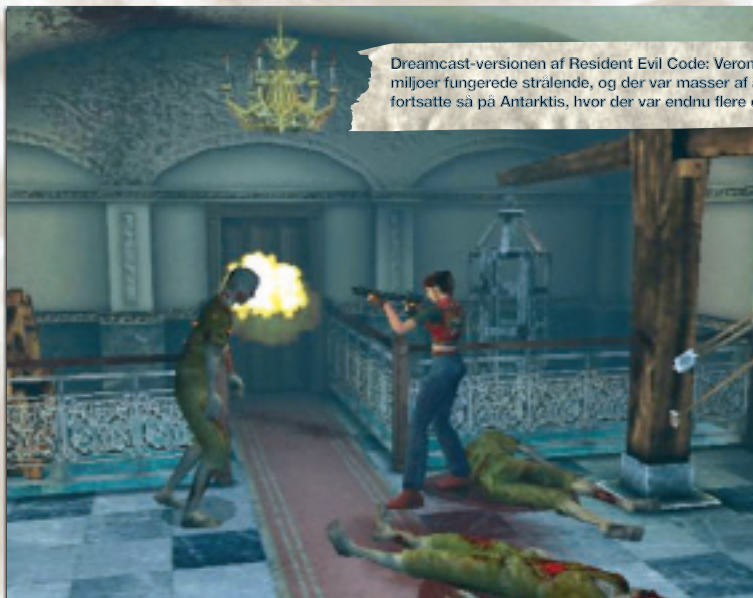
Code: Veronica foregik tre måneder efter bombningen af Raccoon City, og havde Claire Redfield og hendes bror Chris i hovedrollerne. Spillet startede på forskningsstationen Rockfort Island, hvor man som spiller både stiftede bekendtskab med Ashford-familien og dens hemmeligheder, samt på en række støder på nye og hidtil usete monstre. Senere i Code: Veronica går turen til Antarktis, hvor den ikoniske lobby fra det første spil optræder i en efterligning. Ligesom det var tilfældet med Resident Evil 3: Nemesis, så bød Dreamcast-spillet ikke på deciderede fornyelser ud over de mest åbenlyse, som f.eks. det første spil i serien i fuld 3D. Våbenopgraderingssystemet, der havde hængt ved siden Resident Evil 2, fik en række mindre forbedringer, og Capcom gav også spilleren mulighed for at skyde med to våben på en gang, noget



De første gange, du møder Nemesis, tænker du ikke på andet end at komme væk. Men som arsenalet af våben vokser og du bliver mere selvsikker, kan du vælge at tage kampen op med det muterede bæst. Nemesis kan desværre ikke dræbes, men kun midlertidigt stoppes, så du er aldrig rigtig sikker.



Dreamcast-versionen af Resident Evil Code: Veronica var utrolig flot og meget imponerende. De nye 3D-miljøer fungerede stralende, og der var masser af action. Eventyret startede på Rockfort Island, men fortsatte så på Antarktis, hvor der var endnu flere overraskelser i vente. Spillet udkom senere til PS2.



Resident Evil Zero
Som titlen antyder, foregik Zero for Resident Evil. Her stiftede man bekendtskab med Rebecca Chambers og straffefangen Billy Coen. Spillet er udelukkende udgivet til GameCube.



Det kribler og krabler
Edderkopper kan man ikke få for mange af, og derfor har Capcom også haft krybet med i stort set alle spillene. Den solide animation af dem, har skræmt mange spillere.



Hvem jager hvem?
Edderkopper kan man ikke få for mange af, og derfor har Capcom også haft krybet med i stort set alle spillene. Den solide animation af dem har skræmt mange spillere.

fax resume.

AGENCE
e be-
Good
enefits,
nities.
en. Call
-1314
liders@
nil
ie

for
Re
pac
pres
cler
shelv
the
subm
salary
Attn:
nber
or

B

P
Be
As

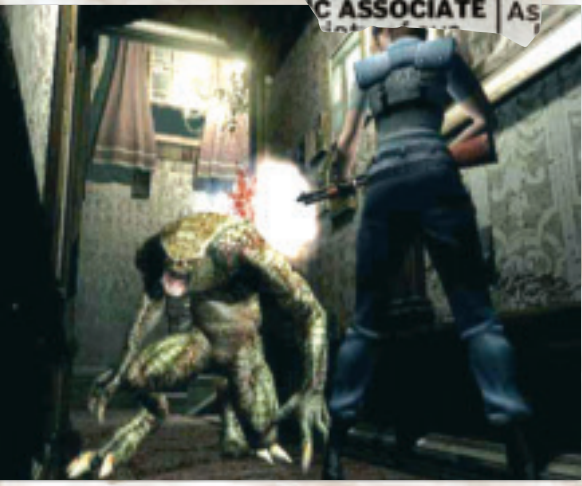
Billy Coen
Hvem Billy Coen i virkeligheden er, er man nødt til at spille sig gennem Resident Evil Zero for at finde ud af. I denne prolog til hele Shinji Mikamis gyserserie, stiftede verdens mange fans for første gang med karakter bytte-systemet, der gjorde det muligt at hjælpe hinanden over store afstande. Det virkede overraskende godt.

IC ASSOCIATE
not

“Efter udgivelsen af Resident Evil Zero og Resident Evil 0 bliver GameCube lidt af en darling for japanske Capcom.”

der gjorde det muligt at sigte på to fjender samtidig. Omtrent samtidig med at Code: Veronica blev udsendt, viste Capcom de første billeder af Resident Evil Zero frem. Spillet blev annonceret til Nintendo 64, en platform, der ikke tidligere havde huset et originalt Resident Evil-spil, men som altså pludselig skulle til det. Desværre for Nintendo var gyserserien ikke ligefrem let at presse ned i cartridge-form, så projektet blev droppet, og det blev først genoplivet, da Nintendos GameCube så dagens lys. I et interview med Dengeki forklarede Mikami grunden til at projektet blev droppet: “Det var gået hen og blevet alt for svært at få tingene ned på det lille cartridge. Vi snakkede indgående med Nintendo om problemerne forbundet med udviklingen og kom frem til at Resident Evil Zero ikke ville være et økonomisk bæredygtigt projekt på Nintendo 64. Kort tid efter denne beslutning annoncerede Nintendo GameCube, og så genoptog vi arbejdet på spillet.” I Resident Evil Zero vender Capcom tilbage til

de pre-renderede baggrunde der havde gjort de første Resident Evil-spil så populære, og det virkede øjensynligt efter hensigten. Der er til dato langt mere end 1.2 millioner eksemplarer af Resident Evil Zero over disken. Spillet foregik som titlen antydede før det oprindelige Resident Evil, og handlede om S.T.A.R.S.-agenten Rebecca Chambers og fangen Billy Coen, der efter at være blevet angrebet af zombier ombord på toget Ecliptic Express, fortsætter deres rejse mod bl.a. et forskningslaboratorium og en fabrik. Dele af forskningslaboratoriet er det samme sted som Claire Redfield besøger i Resident Evil 2. Efter udgivelsen af Resident Evil Zero og Resident Evil 1, bliver GameCube lidt af en darling for Capcom, der kun et år senere annoncerede intet mindre end seks projekter eksklusivt til konsollen. Blandt disse var Resident Evil 4, på dette tidspunkt væsentlig anderledes og mere traditionelt end det spil der udgives i januar år 2005. Leon S. Kennedy udskiftes ikke undervejs, men



Hvem redder mig?

Introduktionen til Resident Evil 4 er intet mindre end mesterlig. Du flygter fra hustag til hustag, ned ad stiger og op ad trapper i forsøget på ikke at blive slået ihjel, men selvom du sender flere af dem i gulvet, så kommer der hele tiden nye. Det er ikke for byens kirkeklokker ringer, at du endelig slipper og spillet for alvor går i gang. Strålende!

Resident Evil 4

El Gigante er overvældende første gang, du møder ham, men blegner lidt, når dit arsenal indeholder både en bazooka og andet godt fra militærlageret. Han er i dag en klassisk boss.

“Verden over lavede fans og spilanmeldere en samlet knæfald. Resident Evil 4 leverede varen på alle punkter.”

det store, stormfyldte hus og ikke mindst det sælsomme forskningslaboratorium, som fremvises i en række trailers, fjernes til fordel for en lille spansk flække og en række tilsyneladende sindssyge indbyggere. Resultatet er et spil, der tager svømmeskridt væk fra originalens langsomme zombier og som samtidig viser Nintendos maskine fra sine bedste sider, ikke mindst grafisk.

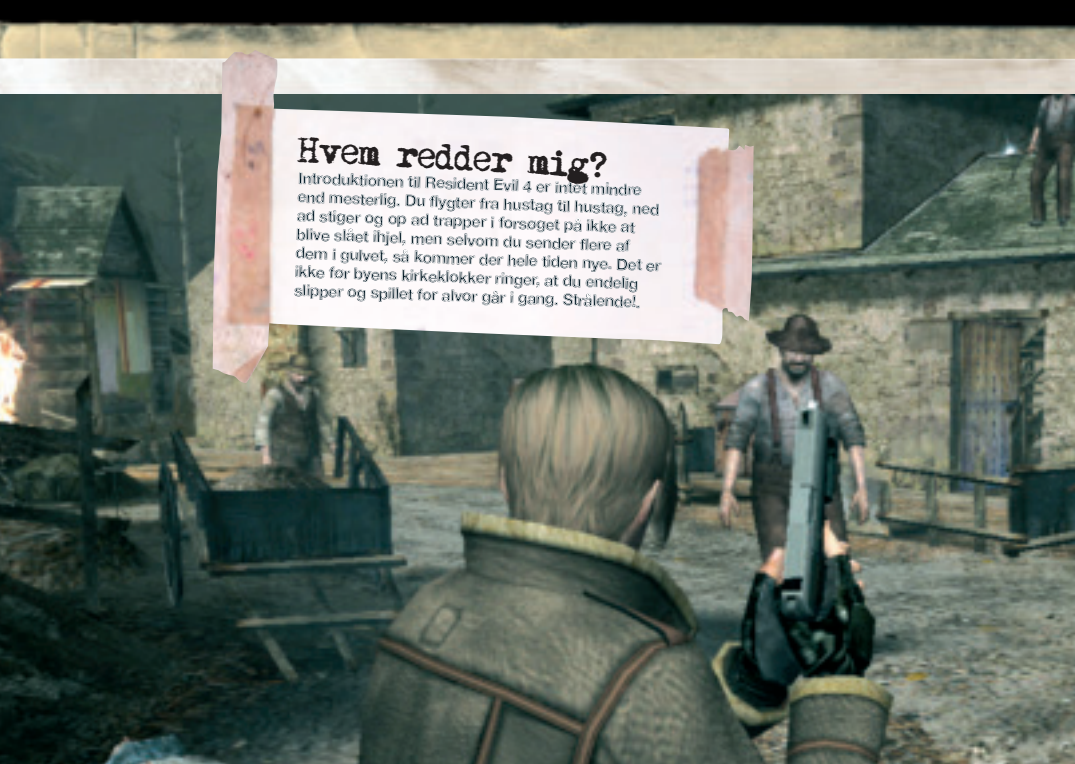
I Resident Evil 4 er Leon S. Kennedy fra Resident Evil 2 tilbage i førersædet. Hvad der venter ham og ikke mindst spilleren, er nærmest ikke til at genfortælle på så lidt plads, men der er ingen tvivl om at Resident Evil 4 leverede varen på alle punkter. Verden over lavede fans og spilanmeldere et samlet knæfald. Resident Evil 4 var den ultimative action-cocktail; en voldsom, hurtig og fabelagtig oplevelse, der viste vejen frem for serien. Væk var de traditionelle zombier, som Shinji Mikami introducerede os for i 1996, og manden der nu sad i producerstolen er Hiroyuki Kobayashi. Selv samme Kobayashi, der i øjeblikket arbejder dybt koncentreret på seriens påfund, det mystiske og ikke mindst flotte Resident Evil 5, et spil der først er på gaden engang i år 2009.

Præcis hvad Capcom har i posen til os de kommende år, er svært at spå om, men der er ingen tvivl om at den klassiske serie, der fik sine spæde start på PlayStation med en rædselsfuld sort/hvid intro og et tåkrummende skuespil, stadig er en af spilbranchens mest respekterede og ventede serier.

_Thomas Tanggaard

Jeg hader min chef

Resident Evil 4 ophøjede den klassiske boss til nærmest stjernestatus i GameCube-spillet. Leons første møde med, hvad der bedst kan beskrives som trolden fra Ringenes Herre, er simpelthen så overvældende, at man har lyst til at spille hele sekvensen igen. Der er flere boss'er i spillet, som bør gå over i historien som klassikere.





Nominated for:



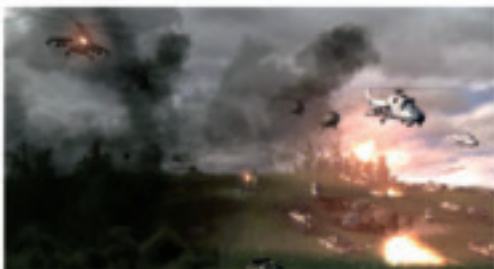
WORLD IN CONFLICT™



© 2007 Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. World in Conflict, Massive Entertainment und das Massive Entertainment Logo sind eingetragene Warenzeichen von Massive Entertainment AB in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Sierra Entertainment, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox Logos und das Xbox LIVE Logo sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.



THE AMERICAN NIGHTMARE.
THE UNITED STATES AFTER 1989. THE SOVIETS TOOK OVER.



Superpowered Warfare | Plausible Single Player Campaign | Drop-in Multiplayer | Fast-paced Teamplay
Command your troops into battles fought on fully destructible real-life environments. Strategy meets intense action in this clash of Super Powers on American soil. In stores September 21st for PC-DVD. www.worldinconflict.com

ROCK BAND

Guitar Hero var kun begyndelsen. Harmonix giver sig ikke før alle rockfantasier er udlevet på scenen

Platform **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Udvikler **HARMONIX** Udgiver **EA** Genre **MUSIK** Premiere **NOVEMBER**

Musikspillene befinder sig i øjeblikket i den gyldne æra. Der findes plastikguitarer og mikrofoner i en lang række hjem verden over, og genren fortryljer fuldstændig såvel nye som mere hærdede spillere i øjeblikket. Og nu går Harmonix så skridtet videre. De vil skabe det klassiske garageband i stuen: En guitar, en bass, et trommesæt og en mikrofon. Er det det bedste musikspil nogensinde?

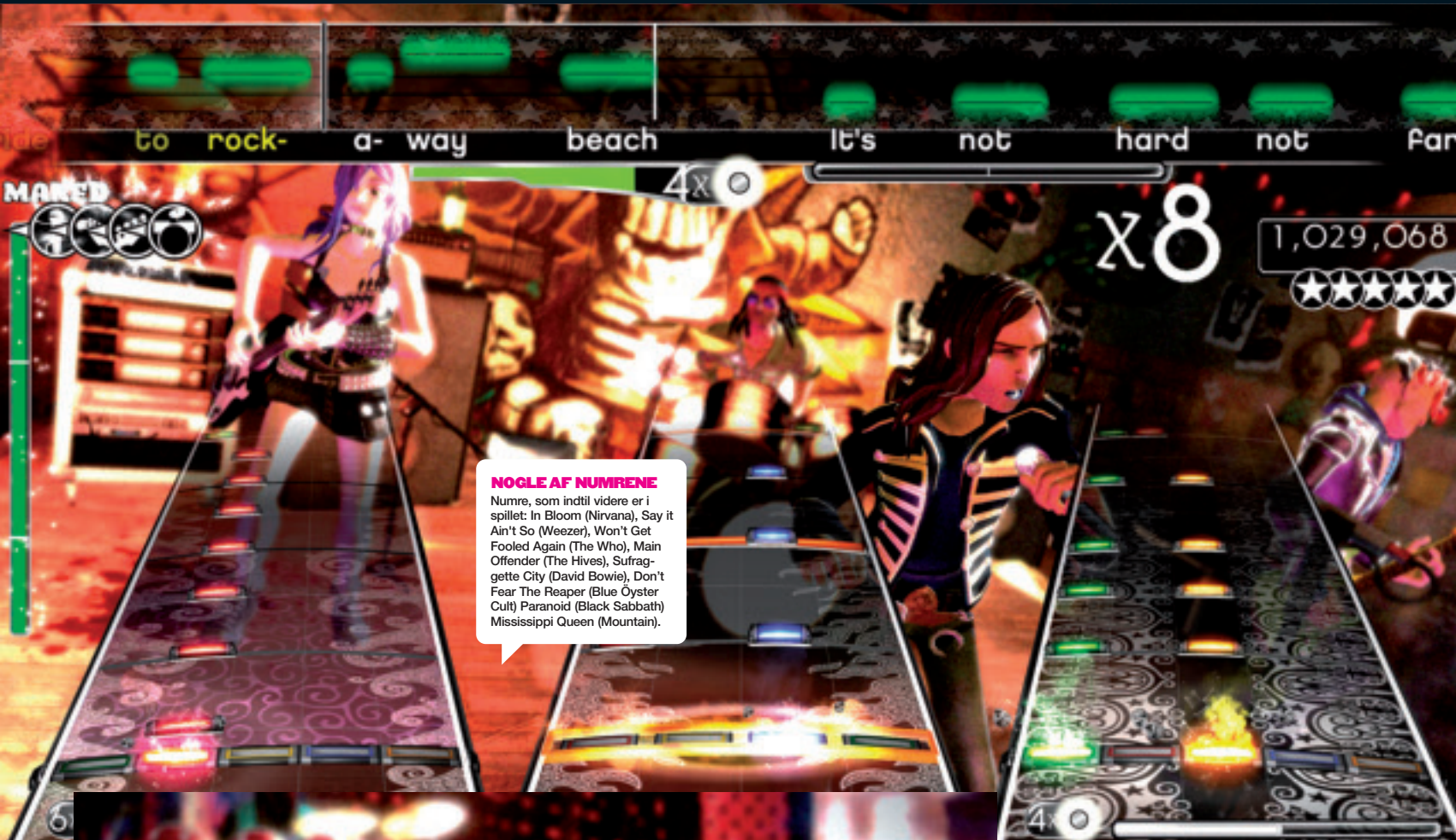
Da jeg træder ind i Rock Band-rummet hos Electronic Arts, føles det som jeg er trådt ind over dørtærsklen til en vellykket privatfest. Folk er i præcis så godt humør, at de er begyndt at løse op og syngede med. David Bowie brager derudad på højeste lydiveau. På bordet står der en flaske Jack Daniels. Fire personer med hver deres instrument stirrer som hypnotiserede på fladskærmen, der hænger på væggen.

"Dette er det fedeste jeg nogensinde har set", siger en spiljournalist i ramme alvor til mig. Da "Suffragette City" langsomt toner ud og publikum (såvel spillets som virkelighedens) har jublet færdigt, lægges plastik-Instrumenterne væk, og vi andre får chancen. Jeg snupper grådigt guitaren. Nu er jeg klar, I'm On Stage.

Off Stage. I en åben gård indenfor hos Electronic Arts, snakker jeg med Daniel Sussman, der er producer hos Harmonix. Han beskriver Rock Band som et utrolig ambitiøst projekt for firmaet, og jeg spørger derfor forsigtigt til, hvordan vi skal realisere rockens dybeste væsen i vores egen stue derhjemme. Efter at være blevet afbrudt af firmaets daglige chef (omkring noget helt andet), børster Sussman et par nullemænd af sin jakke og forklarer:

"I Rock Band findes der singleplayerdele for både guitar, bas, trommer og sang. Desuden er der en





NOGLE AF NUMRENE

Numre, som indtil videre er i spillet: In Bloom (Nirvana), Say it Ain't So (Weezer), Won't Get Fooled Again (The Who), Main Offender (The Hives), Sufragette City (David Bowie), Don't Fear The Reaper (Blue Öyster Cult) Paranoid (Black Sabbath) Mississippi Queen (Mountain).



HELE ALBUMS I Rock Band kan spillere downloade hele albums og spille til dem. The Whos klassiker "Who's Next" fra 1971 vil kunne hentes online kort efter lanceringen af Rock Band. Derefter vil der regelmæssigt komme nye albums og kunstnere til.

multiplayerdel i form af verdensturné, hvor fire spillere kan fungere sammen som et band. Man er altså en til fire personer hjemme i stuen, eller også spiller man mod andre online. Alle kombinationer er en mulighed. Man kan endda

del af skærmen. Her vises teksten sammen med skiftet i tonearten. Hvis du har spillet SingStar, så er det som at vende hjem igen. Resten fungerer ligesom med de klassiske og succesfulde Guitar Hero-spil, her følger både

TROMMERNE ER VIRKELIG NOGET VI ER UTROLIG STOLTE OVER

Daniel Sussman,
Harmonix

konkurrere mod hinanden med samme instrument, f.eks. en tromme mod trommekonkurrence. Det kan lyde forvirrende og måske en smule trangt, at fire spillere skal deles om en enkelt skærm, men Harmonix har opdelt den på en ret snedig måde. Sangeren har den øverste

guitar, bas og trommer det samme system. Alle kan se, hvad der foregår, og man kommer aldrig til at blive irriteret over de andres rytmer og farver på skærmen. Rock Band har dog en del mindre baggrundsanimationer, men til gengæld er grebene nu gennemsigtige, hvilket gør det

GODE VIBRATIONER At Rock Band er udviklet af præcis samme hold som stod bag Guitar Hero og Guitar Hero 2, er så tydeligt, og det er selvom Rock Band både ser flottere og mere gennemført ud på ethvert tænkeligt område.

endnu lettere at skelne mellem de mange ting på skærmen.

Jeg er On Stage igen. Main Offender, The Hives. Jeg lurer lidt på spillets sværhedsgrader og overvejer meget, at give den et nyk opad til Expert, men samtidig ville det være trist at ramme Game Over-muren inden for ingen tid. Det bliver i stedet Hard. Da hele bandet har valgt deres indstillinger, går nummeret i gang. Indledningen består udelukkende af guitar, og pludselig hviler alles øjne på mig. Pludselig bliver følelsen af at være med i et band og levere varen så meget mere virkelig. Jeg ved ikke rigtig, hvem jeg bejler til, om det er de virtuelle fans eller virkelighedens spændte publikum. Kom nu, Jonas, så er det tid til at vise dine Guitar Hero-færdigheder. De første noder bevæger sig mod bunden af min del af skærmen. De ser simple ud, men til min store forundring misser jeg flere af dem. Hvad fanden?! Der er sgu' da noget galt med guitareren.

Off Stage. Intet af tilbehøret til den udgave af Rock Band, som jeg prøvede var de endelige versioner (guitaren fungerede også som bas ved besøget). Fælles for alle instrumenterne er, at de er præget af et realistisk design og (tager jeg for givet) udført i en god kvalitet. Trommerne er der fem af. Fire øverst og en nederst med pedal til. Trommen længst til venstre fungerer som en trommehvirvel, mens resten fungerer som lilletromme og cymbaler. Der følger i øvrigt trommestikker af træ med til sættet:

"Trommerne er virkelig specielle, og noget vi er meget stolte over", siger Daniel Sussman. "Når du spiller f.eks. en verdensturné og



SYNG FOR FANDEN!

Heroppe er din del af nummeret. Under f.eks. et guitarsolo, så kan du bruge mikrofonen som tamburin, hvis du keder dig. Og for resten, mikrofonen kender forskel på vokaler og konsonanter, så du kan ikke snyde som i SingStar.

DRAEB DIN TEGNEBOG

En trommeslager, en guitarist, en bassist og en sanger - jo flere desto sjovere. Men det koster naturligvis også. Priserne er endnu ikke afsløret, men skal du spille det som pøtænkt, så skal du nok af med ca. 2000 kroner eller mere. Av...for pokker.

MIKROFONEN FUNGERER SOM TAMBURIN



ROCK! Her på redaktionen har vi spillet i nærheden af 250 timer Guitar Hero og Guitar Hero 2. Derfor er Rock Band den perfekte og meget ventede afløser for os alle. Gud, hvor vi glæder os.



DESIGN DIT EGET BAND Du kan sagtens designe din egen rockstjerne til Rock Band. Kropsform, frisure, tatoveringer og unikke rock-poseringer kan du selv bestemme ned til mindste detalje. Desuden kan du selv vælge mellem en lang række forskellige grafisk forskellige instrumenter. Vi gæster lidt på at Tanggaard designer et band, der ligner redaktionen; altså gamle, trætte mænd med elendige frisurer.



rammer Hard eller Expert, så lærer du samtidig mere eller mindre at spille trommer i virkeligheden. Hvis du behersker guitaren på Expert-niveau betyder det ikke, at du kan samle en rigtig guitar op og spille derudad, men trommerne er faktisk en uhyre realistisk simulering."

Guitaren har også udviklet sig til en mere elegant model end den der er i Guitar Hero. Den her gang spiller du med en miniaturoidgave af en Fender Stratocaster, og knapperne stikker ikke længere ud, som de gjorde det i Guitar Hero, men er i stedet mere plan med selve guitararbejdet. Ideen er naturligvis at det hele skal føles mere som virkelige strenge. Desuden er der nu en dobbelt opsætning af de fem knapper. Tanken er at soloen spilles på de nederste og mindre knapper, uden at man bruger højre hånd og plekteret. Farverne er også tonet en del ned, men til gengæld kan du bedre se dem, når du holder guitaren, og dermed bliver det meget lettere at se, hvor du har placeret fingrene.



FAKTA

HOLD DOG RYTMEN

Trommerne er uden tvivl det fedeste instrument i Rock Band. De er af rigtig god kvalitet, tilpas store, og det føles, i hvert fald på de højeste sværhedsgrader, som at være trommeslager på en af originalindsplingerne af de respektive numre. Vi giver Asmus tjansen som skindtæsker i vores band. Så skal det nok gå.

"Vi har hele musikindustrien i ryggen", siger Daniel Sussman stolt. At have Fender som en allieret i vores rockkorstog, er enormt fedt. Det gør vores projekt til mere og andet end bare et musikspil. Mikrofonen føles ikke som noget specielt, måske fordi det ikke ligefrem er et sexet instrument. Funktionsmæssigt har den alt det, SingStar har, og den videregiver naturligvis din stemme til fladskærmen på et perfekt niveau i forhold til original nummeret, men det er så også det. Den eneste lille ekstra funktion er at mikrofonen også kan fungere som en tamburin til de øjeblikke, hvor der så er guitarsoloer og hvor der ikke skal synges.

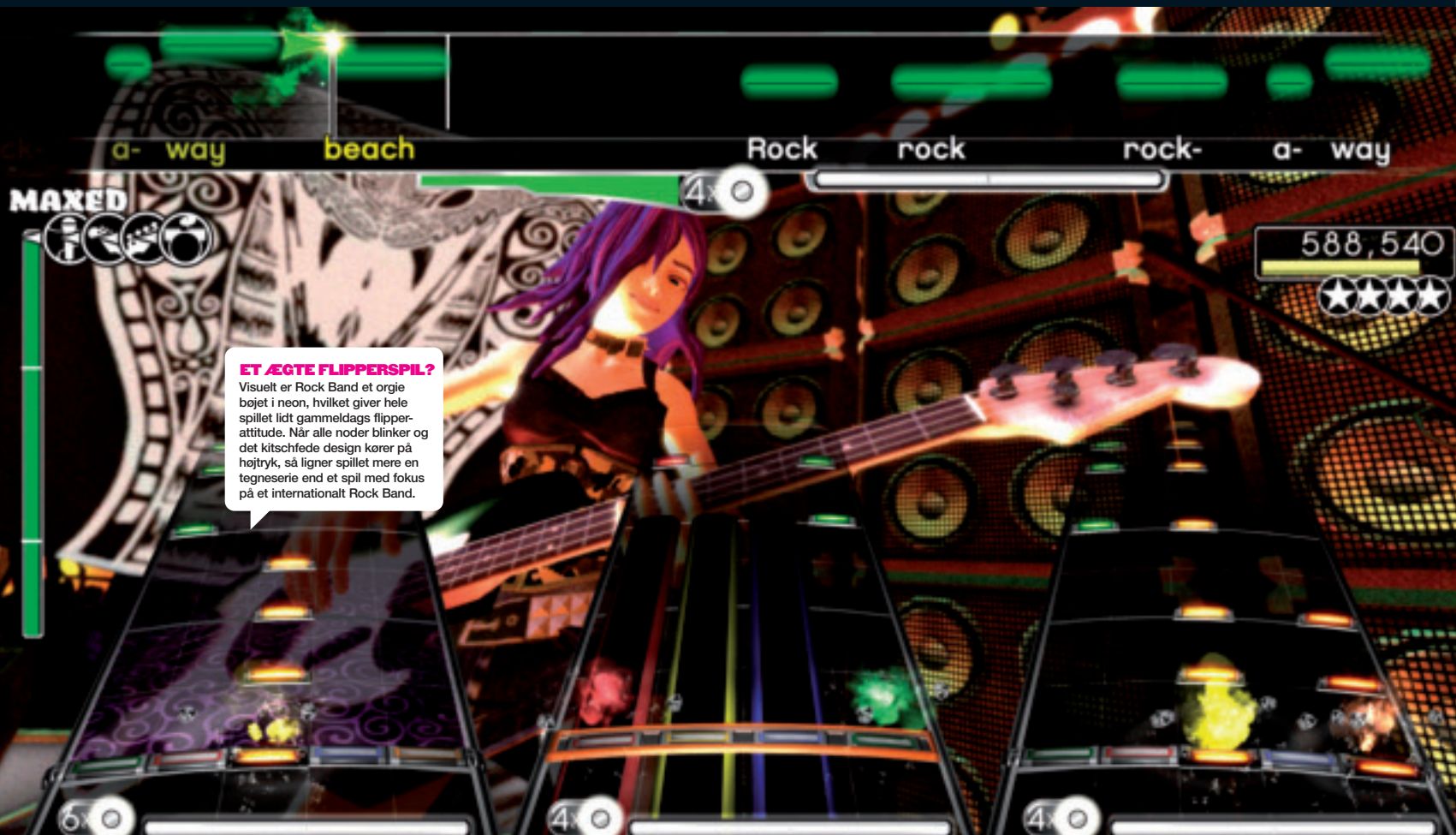
On Stage. Det er knapperne. De registrerer ikke, hvad jeg spiller. Jeg justerer lidt på min holdning og gætter på, at knapperne sidder en smule længere nede, end jeg er vant til. Herefter går resten af nummeret næsten som en drøm, men jeg når alligevel den frygtede Game

Over-skærm, og når så ikke længere - i hvert fald indtil der pludselig står, at jeg er blevet reddet af en anden fra bandet.

Så snart spillet giver dig mulighed for at lege med en solo eller bandets sanger, møder publikummet på kanten af scenen, så får gruppen nemlig mulighed for at genoplive et bandmedlem. Og det er, hvad jeg ser som totalt cool ved Rock Band. Jeg spiller i øjeblikket tusindvis af rollespil på en gang. Vi er ude på et eventyr som en gruppe, og vores opgave er at dræbe Main Offender. Vi har hver vores specialitet. Trommeslageren banker løs på sine trommer, sangeren nærmest skriger et råb til angreb og bassen ligger hele ryggraden for truppen - jeg selv lægger de stenhårde riffs, der skal nedlægge monstret. Alle har en plads, alle er unikke, men vi behøver hinanden for at rocke.

Off Stage. Den yderst vigtige jukeboks ser ekstremt lovende ud i Rock Band. "Won't get

SKARPERE END GUITAR HERO Grebene har fået et helt nyt design - noderne er nu neonfarvede og næsten firkantede i formen. Det der sælsomme tunnelsyn som opstår efter at man har set tusindvis af noder færer direkte mod en, er dog det samme. Måske er det en blanding af for lidt søvn og for meget Jack Daniels?



ET ÆGTE FLIPPERSPIL?

Visuelt er Rock Band et orgie bøjet i neon, hvilket giver hele spillet lidt gammeldags flipper-attitude. Når alle noder blinker og det kitschfede design kører på højtryk, så ligner spillet mere en tegneserie end et spil med fokus på et internationalt Rock Band.

fooled again", er sikkert ikke bare en af mine personlige favoritter og Blue Öyster Cult, David Bowie og Nirvana er også er helt okay. Endnu mere spændende er det, at mængden af ori-

ud. Vi har klaret os igennem nummeret og mødes af en applaus. Jeg vil gerne have endnu en omgang, men der er bare ikke tiden til det, så jeg lægger Federen fra mig og forlader

svede tran, hvis den skal punge ud for et komplet sæt instrumenter. At jeg samtidig er en af Guitar Heros største fans, gør mig næppe mere objektiv. Men, Rock Band er ikke bare

ROCK BAND ER DET ULTIMATIVE PARTYSPIL

ginale numre er meget høj. "Det er vigtigt med originalnumrene og vi har både budgettet og kontakterne til de folk, der kan gøre det til virkelighed", siger Daniel Sussman. "Vi har også haft det som små børn, hver gang det er lykket os at få en ny sang til jukeboksen. Wow... vi har fået et nummer med Nirvana. At få lov til at pille et sådant nummer fra hinanden og så bare fokusere på f.eks. trommerne, er totalt vildt." On Stage. "Main Offender" toner

rummet. Hvor pokker er mine groupies? Nå, ja... det er jo trods alt bare et spil. Det er dog et utrolig imponerende spil, der sagtens kan være endnu mere afpudset inden sin udgivelse i begyndelsen af det nye år.

Okay, lidt ord her til sidst: Jeg er godt klar over at jeg har fået lov til at opleve Rock Band under de optimale forudsætninger, med et stort TV, et komplet band og et rigtig stort publikum. Jeg ved også, at min tegnedreng kommer til at

det ultimative partyspil, der er så forbavsende godt simuleret, at det til tider næsten bliver helt virkeligt. Alt findes i de digitale kredse; samarbejdet, fokus på individet, samt den behårde vilje til at nå målet. Som konsolspil er det ekstremt gennemtænkt. Hardwaren, sværhedsgraderne, den måde der uddeles points på, og online-delen er fabelagtige. Elsker man musik, så vil man Rock Band. **_Jonas Elfving**



SVÆRT! Sværhedsgraden i Rock Band er præcis lige så vidtrækkende som i Harmonix' tidligere spil. Uanset om du har rytmesans som en søk kartofler eller kunne sende Jimi Hendrix hulkende ned af scenen, så kan du gennemføre Rock Band og føle dig godt til det. Sådan skal det være.

SE MERE PÅ
**GR
TV**
GAMEREACTOR
TELEVISION



SQUARE ENIX

VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA

"A WONDERFULLY FRESH EXPERIENCE. 9/10"
EUROGAMER

"OUTCLASSES JUST ABOUT EVERY GAME
ON THE PLAYSTATION 2"
GAMES RADAR



FATAL BEAUTY

www.valkyrieprofile2.co.uk



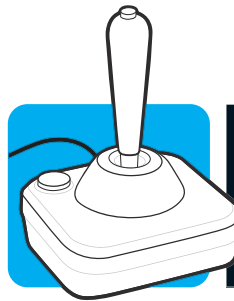
16+

www.pegi.info

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. Character Illustration: KOJI TOSHINARI/YOJI YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation 2

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER
 Hver måned bedømmer vores professionelle anmeldere alle spil på samme måde og redder dig fra dårlige spil. Med hjælp af erfaringer og anmeldelser fra andre spillere på alt skidtet.

UAFHÆNGIGE ÆRLIGE SPILANMELDELSER
 Læs over 2000 anmeldelser på www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE

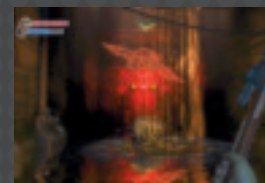
WORLD IN CONFLICT

Nicolas tog over sundet for at spille Massive Entertainments seneste strategispil. Læs vores store anmeldelse...



GAMEREACTOR #82

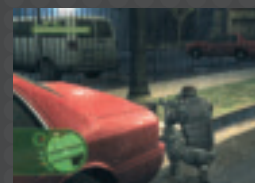
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Bioshock 9/10
 PC/X360
Blue Dragon 8/10
 X360
Anno 1701: AOD 8/10
 PS3
Planet Puzzle League 7/10
 Nintendo DS
Warhawk 7/10
 Playstation 3



Two Worlds 7/10
 PC/X360
Overlord 7/10
 PC/X360
Touch Darts 6/10
 Nintendo DS
Meteos: Disney Edition 6/10
 Nintendo DS
Final Fantasy III 6/10
 Nintendo DS



Tortuga: Two Treasures 4/10
 PC
Transformers: The Game 3/10
 Multi
Vampire Rain 3/10
 X360
Touch Master 2/10
 Nintendo DS
Alien Syndrome 2/10
 Wii/PSP

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



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

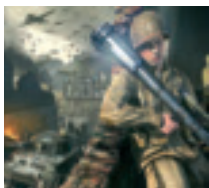
Efter et lynkursus i faldskærmsudspring har Nicolas fået en utilgiveligt kort tur i krigshelvede

Platform **PC/X368/PS3** Udvikler **EA GAMES** Udgiver **EA** Premiere **UDE** **NU** Antal spillere **1-16** Testet version **GULD** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION**

HVOR ER SPIELBERG?

Dalende faldskærme og forbi-passerende flyvemaskiner er der nok af i Medal of Honor: Airborne. Det er da ganske dramatisk, men alligevel savner vi de mange cinematiske scriptede begivenheder.



FAKTA

HYPET HELE VEJEN TIL BYEN

Medal of Honor: Airborne er af EA blevet hypet til at være Allied Assaults åndelige efterfølger. Og selvom det så afgjort er et af de bedste spil i serien, hvis man ser bort fra den utilgiveligt korte levetid, så er der alt for få, hvis nogen, storladne øjeblikke i spillet. Slutningen er temmelig kedelig, og man mødes ikke af nogen afrundende sekvens – blot nogle tilsyneladende meget travle udvikleres rulletekster.

TIPS

SPIL I STEDET

Call of Duty 3 **3/19**
XBOX 360

Bragende godt krigsspil med tonsvis af action og masser af dramatik.

Fredag formiddag. Klasker Medal of Honor: Airborne i drevet. Går i bad. Sluger en vitaminpille, rister en bolle og tager den med ind foran computeren. Spiller løs. Jeg kan li' det – fabelagtig underholdning. Fredag eftermiddag. Jeg er færdig. Spillet er gennemført. Hvad nu?

Jeg sidder tilbage med en underlig fornemmelse i maven. Det var knaldhamrende god underholdning så længe, eller skulle man sige så kort, det varede. Fire timer var alt der skulle til, før end jeg havde ledt mine tropper igennem tyskernes middelalderagtige Flakturm og set rulleteksterne gøre deres indtog på min skærm. Lidt hovedregning afslører, at Medal of Honor: Airborne er en dyr fornøjelse. En 100-kroner-timen-fornøjelse. Og det bliver endnu dyrere, hvis man ejer en konsol. Av min bankbog!

Tag ikke fejl; jeg morede mig. Medal of Honor: Airborne bringer nogle helt igennem fremragende nye tiltag til genren. Muligheden for at hoppe ud fra et fly og lande, hvor end jeg måtte have lyst, er banebrydende. At jeg tilmed kan klare opgaverne i en hvilken som helst rækkefølge, er endnu bedre. Jeg føler mig ikke længere indespærret af smalle passager og usynlige barrierer – i stedet fyldes jeg af en lykkefølelse over den frihed, som EA har givet



KNAPT MED KAMPVUGNE Der er ingen mulighed for at krybe ind i cockpittet på en tysk tiger-tank. Til gengæld får man til opgave at smadre et par stykker af slagens på sin vej. Og det er da også en slags underholdning

mig. Hvis krigshelvede altså kan sidestilles med frihed.

Men jeg savner de storladne missioner. Jeg savner at løbe mod maskingeværssild henover pigtrådsbeklædte strande. Jeg savner at kampsvede i en tysk king tiger-kampvogn, og jeg savner at infiltrere ubådsbaser blot væbnet med en lyddæmpet pistol og en dræberkniv. Og selvom man i Medal of Honor: Airborne får lov at deltage i kæmpemæssige slag, som for

eksempel Operation Market Garden, så sidder man ikke med den der 'wauw'-fornemmelse bagefter. Den er simpelthen væk.

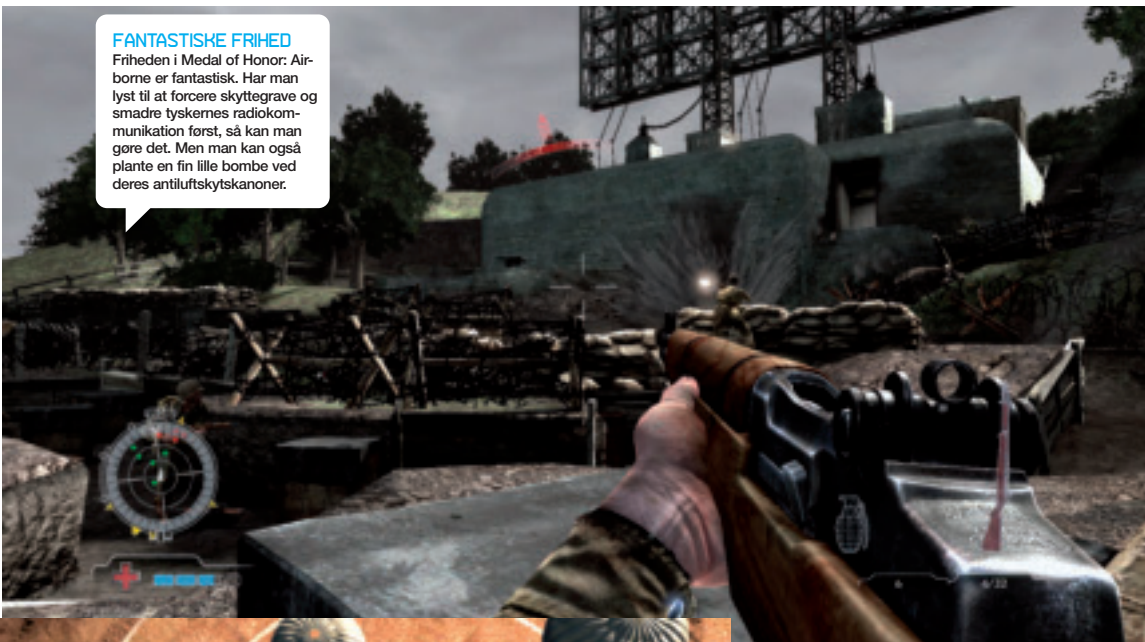
En del af grunden til dette er, at EA bevidst har gjort alt for at udrydde tungt scriptede sekvenser, som Medal of Honor: Allied Assault ellers blev helgengjort for. Der var dog noget særligt over at være vidne til alverdens scenarier udspille sig på slagmarken. Det var et grufult syn at se lægen forsøge at redde den

KOM NU VENNER! I småtingsafdelingen af ting man potentielt set kunne brokke sig over, finder man sine egne soldaterkammerater. Af og til når jeg søgte dækning bag en mur og benyttede mig af spillets glimrende 'ironsight'-system, som er vendt tilbage fra European Assault, stod mine soldaterkammerater bare i vejen.



FANTASTISKE FRIHED

Friheden i Medal of Honor: Airborne er fantastisk. Har man lyst til at forcere skyttegrave og smadre tyskernes radiokommunikation først, så kan man gøre det. Men man kan også plante en fin lille bombe ved deres antiluftskytkanoner.



FALDSHÆRMSKURSUS I begyndelsen af spillet får man et ganske kort faldskærmskursus. Det tager dog maksimalt et par minutter at bestå, så der er 3 timer og 58 minutter til resten af spillet.

unge rekrut, mens kuglerne fløj om ørene på en – og det var en frygtindgydende oplevelse at være en del af landsætningsoperationen i Normandiet, mens bådene omkring en blev sprængt i småstykker. Bevares, der er da stadig en del scriptede sekvenser i Airborne, men spillet emmer ikke af Spielberg-instrueret cinematiske kvalitet, som Allied Assault gjorde.

Jeg skal nok lade være med at brokke mig nu. I hvert fald for en kort stund. Spillet introducerer nemlig et herligt våbenopgraderingssystem, som belønner mig, når jeg bruger et våben. Skyder jeg et tilstrækkeligt antal tyskere med min maskinpistol, så bliver den opgraderet med bedre sigte, større ammunitionskapacitet og andet godt. Hvert våben har tre opgraderingsniveauer, og de varierer fint fra våben til våben. Min snigskytteriffel kan blive endnu mere farlig med en granatopgradering – det kræver



FAKTA

TILBAGE I TRØJEN

Det kræver ikke ligefrem en doktorgrad i raketvidenskab at styre faldskærmskærmene. Holder man tungen lige i munden, så kan man sparke en tysker, inden man lander. Fortrækker man en sikker landing, så bør man styre hen mod den grønne rog, som man kan se, i det man styrer mod jorden med Gud ved ved hvor mange kilometer i timen.

dog, at jeg skyder en hel del tyskere med den. Og det gør jeg.

Den kunstige intelligens har det desværre med at variere lidt for meget. Det ene øjeblik overraskes man over, hvor fabelagtig den er, når en tysker løber fra dækning til dækning og tvinger en til at flygte, eller når man bliver overrumplet af en bajonet-liderlig nazist, bedst som man sidder i sine egne tanker. Novra! Andre gange væmmes man over, hvor elendig den er, når en tysker bare står og glorer i øjnene, eller har for travlt med at vitte med armene for at tilkalde sine med-nazister i stedet for at trykke på aftrækkeren. Føj da!

Men det gør faktisk ikke så meget. Da jeg kæmpede mig vej igennem italienske byer, franske byer og øh... hollandske byer, følte jeg mig underholdt. Spillets sidste scenarie er dog det absolutte højdepunkt.

Alligevel lander Medal of Honor: Airborne på en karakter, der kun lige placerer den over det middelmådige. Spillet er utilgiveligt kort og mangler de følelsesfremkaldende øjeblikke, som Allied Assault var fyldt med. Et seks-tal til seks missioner, fire timer og firehundrede eller mere kroner. Men også et sekstal til frihed, våbenopgradering og faldskærmsudspring. Basta.

Nicolas Elmø

KARAKTER 6/10

Grafik 8/10 Lyd 4/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 4/10

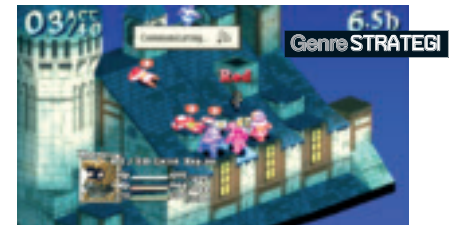
VAR KRIGEN VIRKELIG SÅ KORT?

- ▣ Våbenopgraderingssystemet, friheden, lovende online-del.
- ▣ Den kunstige intelligens er for ustabil, utilgiveligt kort.

FINAL FANTASY TACTICS: WAR OF THE LIONS

En tactics-klassiker er tilbage med masser af make-up

Platform PSP Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere 21. SEPTEMBER Antal spillere 1-2 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+



ISOMETRISK Som i de fleste Tactics-spil, ses kampområdet isometrisk, hvilket giver klart det bedste overblik.

Final Fantasy Tactics er et turbaseret strategispil med rollespilelementer. Har du nogensinde spillet enten Disgaea, Blue Water, Tactics Ogre eller, gud bedre det, Lord of the Rings Tactics, så har du en meget god idé om, hvad spillet går ud på. Ved hjælp af en lille gruppe karakterer, der naturligvis kan tilpasses dine behov og understøttes med lige, hvad du har lyst til, kæmper I jer gennem Ivalice via en lang række drabelige kampe.

PSP-versionen er ikke decideret anderledes end sin 1997-storebror, men er alligevel opgraderet på flere væsentlige punkter. For det første er grafikken pudset af og tilpasset widescreen-skærmen, hvilket gør det til en fornøjelse at kommandere rundt med sit umage hold af helte fra sofaens chaise-long. Samtidig er Final Fantasy Tactics, i dag, ældgamle CG-sekvenser udskiftet med nye, håndtegnede mellemsekvenser, der er virkelig smukt udførte. At der spillemæssigt også er kommet nogle nye jobklasser til opdateringen, gør det endvidere interessant at spille hele eventyret igennem igen.

Desværre er Final Fantasy Tactics ikke helt uden knaster. Det oprindelige spil havde en rædselsfuld kedelig sidste fjende, og dette er der ikke lavet synderligt om på i genudgivelsen. Hvis du ellers har fulgt eventyret bare en smule og tilranet dig det, der nu falder af på vejen, så er bossen fornærmende let, hvilket er et stort antiklimaks. Dette ville måske være til at leve med, hvis det så betød, at vejen mod dette mål var brolagt med interessante og velbalancerede kampe – men det har Square Enix' heller ikke helt formået. Disse springer i sværhedsgrad.

Når det er sagt, så er Final Fantasy Tactics stadig solid underholdning for enhver Tactics-fan, der kan bære over med den manglende balance. Og vil du vende hver sten og kigge bag hvert eneste græsstrå eller klippefremspring, så er der uden tvivl mere end 50 timers spilleri at hente, hvilket er imponerende.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

SUPER GOD KONVERTERING

- ▣ Mange jobklasser og muligheder. Flot grafik.
- ▣ En kende ubalanceret. Kedelig og skuffende sidste boss.



HEAVENLY SWORD

Ninja Theorys angrebslystne femme fatale debuterer i et ambitiøst actionepos

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **NINJA THEORY** Udgiver **SONY** Premiere **26. SEPTEMBER** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION**

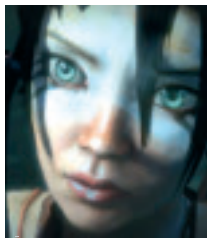


SPEKTAKULÆRT
Kampene i Heavenly Sword er en smule som en dum blondine; uden nogen reel dybde, men så fænomenalt flotte og mesterligt koreograferet, at man kun kan lene sig tilbage og nyde spektaklet.

Ikke nu! Ikke på denne måde!, skriger den flotte, rødhårede pige, der med sin spinkle krop og smukke ansigts-træk, ligner alt andet end en kvindelig krigsgud. Hvem taler hun til? Mig? Hendes krop skælver i en sammensmeltning af frygt og gråd, og da de mørkebrune, intense øjne fanger mit blik, er jeg ikke længere i tvivl: jeg vil hjælpe hende. Helt til helvede og tilbage.

Intentionerne med Heavenly Sword er ikke til at tage fejl af; Ninja Theory har ønsket at skabe et cinematisk actionepos, der ikke kun udfordrer spil som Ninja Gaiden og God of War i hurtige og velkoreograferede kampe, men også film som Ringenes Herre i storslåede scener og emotionelle skuespilspræstationer. Efter syv timer og tonsvis af slagtede fjender er det tydeligt, at Ninja Theory har sammenstøbt et smukt og helstøbt actionspil, men alligevel har ramt et stykke forbi målet.

Heavenly Sword er i stort set alle henseender et æstetisk mesterværk. Spillet er besat af hovedsagligt fremragende skuespillere, der formår at udnytte den nye ansigtsteknologi formidabelt. Især Andy Serkis i rollen som fjendes hovedskurk King Bohan, leverer en kraftpræstation, som sætter helt nye standarder, mens Nariko med sin mørkere stemme og dystre natur er en anderledes, men over-



FAKTA

ET MEGET MODENT SPIL

Der er blevet kælet for historien i Heavenly Sword, og selvom den i sidste ende formår at ramme de helt høje toner, så bliver der sandelig spillet på de rigtige tangenter undervejs. Ninja Theory har vist stor modenhed ved at inddrage temaer som forældreforhold, seksuelle komplekser og mange andre temaer, som normalt er tabu i spil.

TIPS

SPIL OGSÅ

God of War 2: Divine Retribution **PS2**
Voldsomt, flot og helt igennem eventyrligt. Kratos slager løs i Athen.



UNDERVERDENENS UDSKUD Boss-kampe er en central del af Heavenly Swords gameplay, men selvom de fra et designmæssigt perspektiv er varierede og interessante, bliver kampene hurtigt meget gennemskuelige.

bevisende og velkommen heltinde, som utvivlsomt gør sig fortjent til flere spil. De ofte følelseladene filmsekvenser, der fylder en pæn del af spillets levetid, bliver heldigvis bakket op af de hektiske og spektakulære kampe, som ser tonsvis af fjender, våben og andet skrammel flyve omkring i et sandt actioninferno. Undervejs kan slagene bestå af alt fra et par hårdhædede modstandere til mange hundrede, blodtørstige krigere, der får smagt på Narikos blodige klinger.

Oven på disse episke slag er bygget et

tilgængeligt kampsystem, som på én gang både tillader hensynsløs hack'n'slash og mere gennemtænkte strategier. Nariko er i stand til at skifte imellem tre vidt forskellige positioner i løbet af et splitsekund, mens muligheden for at lave rullefald og kaste alskens objekter af sted med blot en enkelt knap, gør hele kampsystemet til en lynhurtig og ikke mindst dejlig, tilfredsstillende oplevelse. Oven på det hele finder vi samtidig den bedste udnyttelse af Sixaxis-kontrolleren hidtil, hvor den indbyggede gyro bruges til at styre pile og andre højhas-

HAST MED KONTROLLEREN Når man kaster med diverse objekter eller skal skyde med pile, kan man skrue ned for tidens tempo og selv styre objektet mod sit mål ved at dreje kontrollere. Heldigvis fungerer det godt – som regel.



HVILKEN STILLING?
En af de mere geniale tilføjelser ved kampsystemet, er muligheden for hurtigt at skifte imellem tre stillinger og tre udgaver af det himmelske sværd, som udvider kampens variation markant. De er dog muligheder, ikke nødvendigheder.

TRYK X God of War har tydeligvis været en primær inspirationskilde, hvilket de interaktive sekvenser fint viser.

tighedsgenstande i slow-motion direkte mod fjenderne. Selvom styringen kræver en smule tilvænning, så er det heldigvis isoleret fra anden brug af kontrollere, hvilket gør det til et udfordrende, men underholdende indslag. Der findes simpelthen intet bedre end at placere en pil midt i panden på en modstander.

Hvorfor er Heavenly Sword så alligevel ikke bedre? Et svar kunne umiddelbart lyde, at det er alt, alt for kort. Med den rette motivation og fokus kan spillet gennemføres på så få timer, at det vil kunne tælles på én hånd, og det faktum, at filmene fylder væsentligt ud under optællingen viser kun, hvor lidt spil der rent faktisk er i Heavenly Sword. Selvom det er et retfærdigt kritikpunkt, er det dog ikke den primære årsag til, at spillet i sidste ende kommer til kort.

Heavenly Sword lider nemlig af "det er da meget godt, men..."-syndromet, og diagnosen lyder, at selvom stort set alle aspekter er sjove og velfungerende, så træder diverse småfejl eller forkerte designbeslutninger ind. Det tæller blandt andet problemer med hastigheden, utallige grafikfejl som Narikos hår og tøj, krukkerne med liv, som ofte ødelægges - og derved bruges tilfældigt - en svingende kunstig intelligens, manglen på musik udenfor filmsekvenser og måske vigtigst af alt: kampsystemets manglende dybde.

Det er så sandelig muligt at få de hårdeste, mest pinlige øretæver i Heavenly Sword, men så snart man har gennemskuet de fire-fem



FAKTA

ER DET GOLLUM?

Selvom Heavenly Sword er et spil, så har Ninja Theory brugt nærmest uanede ressourcer på at gøre spillet så cinematiske, som overhovedet muligt. Dette kommer især til udtryk i de mange, flotte filmsekvenser, som ikke kun ser helt nye teknologier bragt på banen, men blandt andet har Andy Serkis, manden bag Gollum og King Kong, i rollen som den onde King Bohan. Han gør det ganske enkelt strålende.

TIPS

SPIL OGSÅ
Ninja Gaiden Sigma 3/10
PS3

Udvidet version af et allerede fantastisk spil. Tonsvingning action hele vejen.

forskellige fjenders svage punkter, så er turen dem igennem ganske problemfri. Det er fint nok i starten, da det stadig kræver gode koordineringsevner og et skarpt øje, men med tiden bliver det til en træg affære, ikke mindst fordi sværhedsgraden oftest øges ved blot at smide flere fjender i hovedet på dig. Det faktum, at det meste af spillet foregår ved at løbe fra arena til arena, hvor du kun skal klare et par betydningsløse "gæder" på vejen, gør det meste af spillet til ét stort de-ja-vu. Der introduceres nye angreb og såkaldte superstances undervejs, men det bliver aldrig nødvendigt at studere angrebslisten, ej heller er det oplagt. Du klarer dig fint med, hvad du trykker dig frem til.

Om jeg har nydt spillet fra start til slut kan der næppe rejses nogen tvivl om. De mange småfejl har været til at se igennem med og det har behaget øjet nok til, at man sjældent bemærker det store, tomme rum indeni. Heavenly Sword er et ambitiøst, velfortalt, smukt og actionfyldt spil, der nok skal gøre alverdens gamere kåde, men det forbliver Ninja Theorys helt eget Babelstårn.

Jesper Nielsen

KARAKTER 7/10

Grafik 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 5/10

AMBITIØST, MEN ALT FOR KORT

- Flotte og spektakulære kampe. God Sixaxis kontrol.
- Alt for kort. Kampsystemet mangler dybde.

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Nordisk mytologi udsat for japansk fortolkning

Platform **PS2** Udvikler **TRI-ACE** Udgiver **SQUARE ENIX**
Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **FAL**
Anb. Alder **16+**



KAMP! Strategisk positionering, kombinationsangreb i realtime og traditionel turbasering – Silmerias har det hele.

Selvom Valkyrie Profile 2's kampsystem hverken har gjort sig fri af de turbaserede lænker eller slået sig ned i strategirollespillenes kongerige, er det dynamisk, actionbetonet og taktisk krævende. Figurene guides rundt på slagmarken som i et strategirollespil, angriber i realtime-comboer som i et actionspil, og er vanen tro underlagt et hav af tal og statistiske værdier.

Tri-Aces lyst til at tænke i nye baner, har ikke kun resulteret i et anderledes kampsystem. Selvom alle lokaliteter er skabt i den mest henrivende 3D-grafik – Silmeria er uden tvivl et af maskinens allerflotteste spil – styrer du den stille prinsesse rundt i 2D, hvilket kun øger spillets charme. Det samme gælder det platformsgameplay, som tri-Ace har smuglet ind ad bagdøren. Det er slet ikke Alicia, som lider af skizofreni, men selve spillet. Identitetsforvirring kan sagtens have positive effekter.

Når jeg ikke længere bruger så meget tid på rollespil, som før i tiden, skyldes det den tid, man er nødt til at lægge i kampene. Hvor tri-Aces eksperimenterende toer på den ene side har antændt min eventyrlyst, tvinger den mig på den anden til at bruge unødigt mange timer i kamp. Spillet er simpelthen dårligt balanceret. Alt for ofte støder du ind i fjender, der lammetæver hele gruppen til ukendelighed. Så er der ingen anden udvej end at vende tilbage til det område, du lige har forladt, og nedkæmpe de samme tre aggressive teddybjørne 30 gange i træk. Trods en god historie, sublim grafik, dybe udviklings- og tilpasningsmuligheder og et godt kampsystem, må jeg erkende, at jeg ikke er parat til at bruge timer på yderligere, at styrke mine figurer for at få det optimale ud af Valkyrie Profile 2.

Henrik Bach

KARAKTER 7/10

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

FLOT, MEN TIDSKRÆVENDE

- Dybt, strategisk krævende kampsystem. Flot grafik
- Opsliddende level up-arbejde. Manglende hjælpefunktioner.



Genre DRIVING

Total Time
00'37"58
Lap Time
00'37"58
Best Lap Time
1' 44"

Position
5 / 6
Lap
1 / 3

RALLYKLASSIKERE

Der er ikke meget virkelighed over Sega Rally, men man har trods alt valgt at inkludere eksisterende biler, hvor der også er blevet plads til en del klassikere. En naturlig favorit er den kære Delta Lancia.



SEGA RALLY

Segas revolutionerende ræser fra 1995 udkommer nu mange år senere i en helt ny udgave men holder formularen stadig?

Plattform PS3/X360/PC Udvikler SEGA RACING STUDIO Udgiver SEGA Premiere 28. SEPTEMBER Antal spillere 1-6 Testet Version PAL Anb. Alder 3+

De grønne enge strækker sig i det uendelige med majestætiske grantræer og snedækkede bjerge i baggrunden. De idylliske omgivelser, der tillige er propet med alverdens flotte blomster, kan dog ikke overskygge den aggressivitet, der er i luften.

Seks muskelbundter er klar til at gøre landevejen usikker, og efter nedtællingen er færdig, eksploderer alle biler ud af deres starthuller, over grus, mudder, asfalt, sne og meget mere.



FAKTA

EN TUNG ARV

Det originale Sega Rally blev lanceret til arkademaskinerne tilbage i 1995, og dets effekt ses tydeligt i spillehallerne verden over, hvor mange stadig har maskiner stående med spillet. Dengang var spillets helt unikke egenskab, at man undervejs på banerne kørte på forskellige underlag, som alle gjorde styringen og køreoplevelsen anderledes. Det er netop dette punkt, som man nu har forsøgt at udvide med deformation på terrænet.

TIPS

SPIL I STEDET

Colin McRae: Dirt 3/13
XBOX 360
Flot, hurtigt og beskidt rally-spil, hvor der altid er noget nyt at tage sig til.

Sega Rally er tilbage. Arkadespillet fra 1995 står stadig tilbage i min hukommelse som et unikt, udfordrende og ikke mindst sjovt spil, og med alle de 10-kroner jeg har bidraget med, kan jeg sikkert godt tage æren for en stor del af budgettet for det nye Sega Rally. Tolv år har vi måtte vente, før Sega atter fik lysten tilbage, og denne gang har udviklingen foregået på engelsk jord, men hos et hold, der uden tvivl har ønsket at være trofast overfor spillets værdier.

Det har de så sandelig også været. Hvis Sega Rally i 1995 redefinerede begrebet arkade, så har Sega Racing Studio simpelthen lavet det mest arkadefyldige konsolspil til dato. Selv opstartsskærmen og menuerne er lavet så simple, at man nærmest forestiller sig at sidde med rattet i spillehallen og vælge bane. Lydene er lige så simple som i 80'erne, og musikken lige så skåret for originalitet. Det er jo nærmest en tidsrejse.

Visse ting har dog forandret sig gennem tiden. Her tænker jeg ikke mindst på grafikken, og hvis man har siddet og savlet over nogle af de mange flotte billeder, der er blevet frigivet på nettet, så ved man godt, at det visuelle ydre har været vigtigt for Sega. Desværre formår spillet ikke helt at skabe samme flotte indtryk som

ER DU PRESSET? Den kunstige intelligens er en af de bedre aspekter i Sega Rally, hvor deres aggressive kørsel tit presser dig langt ud i kanten. Men de kan også selv lave fejl!

visse andre bilspil frigivet tidligere i år. Billedet er nærmest opdelt i to: området foran dig og alt det uden omkring. Foran af dig har du en flot vej, der med de nye deformationer og alt fra glinsende vandpytter til spejlblanke islag er varieret og imponerende, og hvis dine køreegenskaber matcher mine, vil du garanteret også se de flotte biler fra tid til anden foran dig, der får kastet en masse mudder og sne op på siderne.

Men begynder du at kigge til siderne, falmer det en smule. Bjerge og andre ting langt væk virker uhyggeligt flade, og selvom de nære omgivelser kan være spækket med grantræer, græs og andet smukt vegetation, så virker det bare hurtigt falsk. Og hvorfor så det? Fordi spillet er fuldstændig rippet for interaktion med omgivelserne! Det er fair nok, hvis man ikke har ønsket at lave destruktionser i stil med Colin McRae DiRT eller Motorstorm, men i hvad der tydeligvis har været et ønske om at bevare



HAR JEG VÆRET HER? Der findes faktisk kun fem forskellige omgivelser i spillet, hvor der reelt set kun er tre og ofte ret identiske baner. Det betyder desværre, at de hurtigt bliver ret uinteressante.



THE SOUND OF MUSIC Omgivelserne i Sega Rally kan være utrolig maleriske og ikke mindst idealistiske, og når man blandt andet kører i alpin omgivelserne med enorme solsikke- og valmuemarkar samt grønne skove og snedækkede bjerge, ser man næsten Julie Andrews for sig.



arkaderæsets tilgængelighed, har man opsat så snævre, usynlige mure, at alt det utilgængelige udenfor vejen synes uvirkeligt. Gennem et par dynamiske objekter som vandfald, toge eller sågar en roterende mølle føles det ikke helt så falskt, men imponerende er stadig ikke et ord, der falder mig nær.

Dette har dog klart den største virkning på gameplayet i Sega Rally, hvor den vildeste grad af interaktion med omgivelserne er et par kegler, der kan væltes omkuld, og jeg mener især, at Motorstorm og DIRT har bevist, at man sagtens kan integrere mere frie og interaktive landskaber, uden at det ødelægger 'arkade'-begrebet. Kompensationen skulle så have ligget i terrændeformationer, men udover at det giver banerne en æstetisk variation, har det ikke den store indvirkning på kørestilen, især på Playstation 3 med dens manglende rumble.

Til gengæld er en aggressiv kunstig intelligens med til at gøre en del af løbene intense, og selvom det rimelig sparsomme udvalg af omgivelser ikke ligefrem hjælper på at ved-



MASSER AF DRIFT Man kan ikke sige arkaderæs uden at sige drifting, og i Sega Rally er det bare med at trykke bremsen i bund, så bagenden skrider godt ud i svingene..



FAKTA
DET SKAL UD!
Selvom det er ved at være en del år siden det oprindelige Sega Rally, så har firmaet tidligere forsøgt sig med en genoplivning af konceptet, ikke mindst på Dreamcast. Spillet var en decideret skuffelse, og da det samtidig blev afviklet med Windows-systemet, så hakkede det som en gammel knallert. Der er i øvrigt også lavet et Sega Rally, som aldrig nåede udenfor landets grænser. Måske har du en ide om hvorfor den beslutning blev taget?

TIPS
SPIL OGSÅ
Flatout: Ultimate Carnage 7/10 XBOX 360
Ødelæg alt og dig selv, men du fræser gaderne tynde. Det er faktisk sjovt.

ligeholde interessen i spillet, så er Sega Rally i bund og grund en solid arkaderæs. Især når du duellerer om førstepladsen kan du mærke, hvordan spillet virkelig griber fat.

Men det er en lidt tynd kop te. Man kan til tider fristes til at tro, at spillet som udgangspunkt blev udviklet til arkadehallerne og i sidste øjeblik sprang skib for at blive udgivet til hjemmekonsollerne. De ofte simple menuer og den store mangel på statistikker og data gør det måske til en tilgængelig, men også meget overfladisk oplevelse. Det behøver ikke nødvendigvis at være en dårlig ting, hvis bare Sega havde formået at tage arkaderæs op på et helt nyt plan, men man har tydeligvis været tabt i fortiden, og løftet om at holde sig til de klassiske værdier har forhindret muligheden for nytænkning og innovation i genren. Hvis du vil have '95-versionen af Sega Rally med pænere grafik og lyd samt muligheden for at give den gas online, så køb det, men jeg er kommet videre. Jeg søger nye græsange.

Jesper Nielsen

KARAKTER 6/10
Grafik 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 6/10
GAMMELDAGS ARKADESPILE
+ Ren arkaderæs, aggressiv AI, pæne omgivelser
- For gammeldags, deformationer er uden betydning.

STUNTMAN: IGNITION

Lys, kamera... ACTION!
Stuntmobilen ruller igen

Platform X360/PS3 Udvikler PARADIGM Udgiver THQ
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL
Anb. Alder 15+



HOLLYWOOD I Stuntman: Ignition handler det om at lave de flotteste og bedste stunts til Hollywoods mange film.

Hvis du har to arme, to ben og mere end to milligram testosteron i kroppen, så har du højst sandsynligt drømt om at blive stuntmand engang og nu giver Paradigm dig chancen for at prøve det – igen vel at mærke

Gennem seks forskellige film og en masse småjobs, der lykkes op for løbende, får du chancen for at bevise at du hører til blandt stuntbranchens bedste. Og for at du kan blive det er der kun én vej frem: gentag. Jep, du læste rigtigt, gentag. Du skal nemlig gentage de enkelte scener fra de forskellige film mange gange for at du kan opnå en score god nok til at du kan komme videre senere i spillet. Scoresystemet tæller alle dine stunts, tricks og finesser sammen og er scoren for lav, kasserer instruktøren simpelt hen scenen og så kan du ikke gøre så meget andet for end at prøve det hele endnu en gang. De nærmest ikke-eksisterende loadetider tager toppen af frustration, men den indfinder sig dog uundgåeligt hurtigt igen. Der er seks scener per film, hvoraf langt de fleste tager under to minutter at gennemføre og med kun seks forskellige film, skal der ikke meget hovedregning til før den grumme sandhed om Ignitions holdbarhed kommer frem. Faktisk lykkedes det mig at gennemføre alle scenerne i spilllets fem første film og alle de små bijobs på bare én dag. Paradigm har muligvis fjernet de møjsommelige loadetider fra det første spil, samtidig med at de har udglattet sværhedsgraden, men derudover er der ikke blevet tilført nok til at det bliver virkelig solidt. Ignition kan godt nydes, det skal bare være i små doser og uden store forventninger.

Martin B. Larsen

KARAKTER 6/10
Grafik 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 6/10
HAV MEGET TÅLMODIGHED
+ Yderst cinematiske. Til tider hæslende.
- Scenerne skal gentages ad nauseum. Kort karrieredel.



WORLD IN CONFLICT

Tredje verdenskrig bryder ud i Massive Entertainments nyeste strategispil. Men holder det?

Platform PC/X360 Udvikler MASSIVE ENTERTAINMENT Udgiver VIVENDI Premiere 21. SEPTEMBER Antal spillere 1-16 Testet Version GULD Anb. Alder 16+



EKSPLOSIONER!
Slagmarken bliver konstant prydet af spektakulære eksplosioner. Har man et DirectX 10-kompatibelt kort, så får man ekstra slag for skillingen. Så måske du skulle smutte ned til den lokale Pc-butik?

En lille pige cykler rundt i et idyllisk amerikansk parcelhuskvarter. I hendes cykelkurv sidder en lyserød plyskanin og hopper. Vejen er ujævn. Den lille pige nyrer en uskyldig børnesang, men da hun skuer op mod himlen, fyldes hendes øjne af frygt. Hun kaster sin cykel fra sig, og plyskaninen falder ud af kurven. Himlen er fuld af flyvemaskiner og faldskærme. Hvad sker der?

Der sker det, at svenske Massive Entertainment har omskrevet historien. Ikke

spilhistorien, for det er World in Conflict en alt for todelt oplevelse til at kunne gøre. Næh, de har såmænd blot gjort 1988 til det år, hvor Sovjetunionen invaderer Amerika og dele af Europa. Tredje verdenskrig er brudt ud. World in Conflict spiller i den grad med musklerne. Spillet byder på den mest imponerende grafikmotor, jeg nogensinde har set i et strategispil. Punktum. Med understøttelse af diverse fantastiske DirectX 10-effekter, er det svært ikke at tabe kæbepartiet på bordet bare en enkelt gang eller to. Eller ti. Men hvad sker der, når man ser forbi det smukke ydre?

Spillets største force er singleplayer-delen, der byder på en fabelagtig kampagne, som spænder over 14 ekstremt varierede missioner. Jeg har aldrig været igennem det helt store følelsesregister, når jeg har spillet et strategispil, men det var jeg altså, da jeg spillede World in Conflict. Samtlige personer der indrages i den velskrevne historie besidder en enorm dybde, også selvom et par af dem er enormt stereotype, såsom den aldrende Oberst Sawyers, der egentlig bare mangler en cigar i mundvigen for at ligne en hvilken som helst drill instructor. Alligevel gennemgår han og resten af



FAKTA
PAS PÅ DEN GAMLE PIGE...
Om Frihedsgudinden går op i flammer eller ej, ja det er op til dig, når du står overfor at skulle forsvare de små øer ud for Manhattan. Er du ikke hurtig nok til at rydde fjenden af vejen, så kan det godt være, at det går noget så grueligt galt. Og du bliver ikke videre populær, hvis selve symbolet destrueres.

TIPS
SPIL OGSÅ
Company of Heroes 3/19 PC
Knaldhård strategisk perle med fremragende grafik og mesterlig lyd.

persongalleriet, en udvikling gennem de 14 missioner, der er fascinerende at følge. Glæd dig til at få fortalt historien om kaptajn Bannon, der bliver undertrykt af sin stedfar, og som vil gøre alt for at hjælpe sit land, men altid ender med at få en reprimande af obersten. Historien i World in Conflict er skrevet af en mand, der allerede har skrevet masser af bøger om den kolde krig. Og det kan mærkes til den helt store æresmedalje. Tak, Larry Bond.

I World in Conflict er der ikke noget med at spille tid på at bygge baser og høste ressourcer. I stedet skal man okkupere strategiske punkter på kortet, og jo længere man holder de strategiske punkter, desto flere maskingeværser, kanoner og antiluftskytts bliver der opført. Til hjælp har man diverse artilleribombardementer, flyvere, napalm og taktiske missiler, der kun kan nedkaldes, når man har ophobet tilstrækkelige point, som man blandt andet får ved at smadre fjendens enheder. Kampvogne, helikoptere og fodfolk kan altid tilkaldes, såfremt man har de nødvendige ressourcer, som automatisk finder vej til pengekassen som tiden går. Mister man en enhed, så får man langsomt refunderet dennes ressourcer, således at man



PADDEHAT? Der er nok supervåben at vælge imellem. Men de fleste spillere foretrækker at spare op til en atombombe, og det kan man godt forstå. Se bare hvad den kan udrette.



HVEM VIL DU VÆRE? Når du spiller multiplayer, så kan du vælge mellem at styre infanteriet, panserdivisionen, luftværnet eller støttrupperne. Luftværnet kommer dog virkelig ud på en prøve, når der er antiluftskjys på slagmarken. Et godt råd er at fyre et par hellfire-missiler i hovedet på dem.



UD PÅ FLANKERNE
Det er aldrig en god idé, at angribe fjendens panserdivision frontalt. Hvis man derimod prøver at flanker ham, så kan man ramme ham, hvor det gør allermost ondt. Man kan selvfølgelig også bare kalde et par A10'ere ned over ham.



INDE I BYEN World in Conflict foregår ikke bare på rullende marker eller i en skov, men også i storbyen, hvor de fleste bygninger kan ende som en omgang rygende ruiner.

kan købe en ny ganske kort tid efter. Der er dog et loft for, hvor mange enheder man kan have. Snedigt!

Jeg kedede mig ikke et eneste øjeblik, da jeg ledte mine tropper gennem singleplayerdelen. Hver eneste mission indledes og afsluttes med nogle fantastiske ingame-sekvenser, der er så ufattelig detaljerede, at det er svært at forstå, at det er et real-time strategispil, man har at gøre med. Jeg mener, hvordan pokker kan der være så mange detaljer på hver eneste enhed, når ens maskine skal kunne vise hundredvis samtidig? Lige meget, hvor meget der end foregik på skærmen, så var der på intet tidspunkt tale om et lysbilledshow. Spillets grafikmotor skalerer sig automatisk til din hardwarens kompetence, og det er simpelthen genialt! Den potentielle akilleshæl i World in Conflict er multiplayer-delen. I stedet for tra-



FAKTA
INGEN SCI-FI HER
Massive Entertainment har åbenbart fået nok af sci-fi enheder. I hvert fald er de på vej over, at der ikke er noget sci-fi over World in Conflict. Nej, du får ikke lov at skyde med laserkanoner og styre rumvæsner, men til gengæld får du lov til at kaste en dejlig atombombe ned over din fjende.

ditionelle, lukkede kampe, som vi kender dem fra Warcraft-serien, så har Massive Entertainment valgt at følge tidens tand og gå i Battlefield-seriens fodspor. Man kan til hver en tid hoppe ind i et åbent spil sammen med 32 andre spillere, og så ellers give hinanden en hjælpende hånd med at okkupere strategiske punkter på kortet, som så giver point til ens hold. Nå ja, så skal man da også lige vælge, hvilken slags enheder, man vil styre. Massive Entertainment har desværre skabt tre multiplayer-fraktioner, der nærmest er identiske. Bortset fra et par bittesmå forskelle hist og her, er der ingen grund til at vælge USA i stedet for Sovjetunionen. Og det, kære læser, er, uanset hvordan man vender og drejer det, uhyggeligt skuffende.

Har man ikke noget imod at bruge sine sparepenge på en halvkort, men til gengæld fantastisk singleplayer-oplevelse, og synes man tilmed godt om spillets multiplayer, så er World in Conflict måske et 9-tal værd. For dem af os, der stadig er mest glad for oldtidens multi-player, fortjener World in Conflict "kun" et 8-tal. Så må du selv vælge, hvilken lejr, du hører til.

Nicolas Elmø

KARAKTER 8/10

Grafik 10/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 6/10

SOLIDT STRATEGI-SPIL

- Spændende historie. Banebrydende grafik.
- Alt for kort singleplayer-oplevelse. Stort set identiske hære.

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Strategifreaks: Sig pænt farvel til nattesøvnen...

Platform PC Udvikler FIRAXIS Udgiver 2K GAMES
Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version GULD
Anb. Alder 12+



INDTAG RUMMET Final Frontier er en solidt gennemarbejdet mod, der flytter stridighederne ud i det ydre rum. Her kan du så dyste om herredømmet over galaksen.

Hvis min kone skulle finde på at indgive skilsmissebegæring, så er jeg ret sikker på, at Civilization-spillene vil stå højt på listen over årsager. Rigtig mange nætter og tilsvarende meget nattesøvn er gået tabt i mine forsøg på, med helt urimelige odds at underlægge mig verden. Bedre bliver det ikke af, at 2K Games nu inden sommeren er gået endeligt på hæld, lancerer den anden udvidelsespakke, Beyond the Sword, til Civilization IV.

Biblioteket bliver udvidet med adskillige nye scenarier, placeret i og langt uden for historisk sammenhæng. Endelig følger nye figurer og nyt militært isenkram yderligere udfordringer til den uendelige strid mellem nationerne. Herefter kunne man så tro, at Beyond the Sword bare er rutineprægede variationer over et velkendt tema, men sådan forholder det sig heldigvis ikke. Udvidelsespakken viser sig hurtigt at være et overflødigshorn af spilscaenarier. I den historisk orienterede ende strækker emnerne sig fra stridigheder mellem middelalderens kongedømmer over et udpluk af militære konflikter fra Anden Verdenskrig til spillet, om at sikre kontrol over atomarsenalet i et sammenbrudt Sovjetunionen. Den helt afgørende nyskabelse er corporations. På den ene side kan det være besnærende at etablere enorme multinationale selskaber – hvad enten det er inden for minedrift eller sushi-restauranter. Ulempen er bare, at du bliver bundet af gigantiske udgifter til at sikre fremdriften i dit foretagende.

Civilization IV ligger en rivende udvikling i forhold til den første version, men er stadig langt fra at være et fuldblods 3D-spil. Beyond the Sword rykker ikke afgørende ved dette indtryk, men det er en helt igennem solid udvidelse, der sagtens kan spenderes ugevis af tid sammen med.

Carsten Skov Teisen.

KARAKTER 8/10

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

VIKELIG GOD UDVIDELSE

- Nye civilisationer, ledere og vidundere. Multinationale firmaer.
- Svingende kvalitet i spilscaenarier. Anonym baggrundsmusik.



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Juice Games har været tilbage ved tegnebrættet for at skabe en toer, med masser af ændringer

Platform PS3/X360/PC Udvikler JUICE GAMES Udgiver THQ Premiere 21. SEPTEMBER Antal spillere 1-2 Testet Version PAL (PS3) Anb. Alder 12+

Genre DRIVING



ROM BLEV IKKE...
I det oprindelige Juiced fræse du asfalten tynd i en opdigtet, virtuel by, men sådan er det ikke mere. Hele 11 forskellige storbyer låner veje til dine væddemål, deriblandt Sydney, London og San Francisco.

Mens både den danske, svenske og norske Gamereactor-redaktion havde svært ved at få armene ned over den sublime køreoplevelse, så blev Juiced haglet ned i den amerikanske presse, og blev kaldt af fra middelmådigt til intetsigende. Så hvad gør man som udvikler? Stoler man på ens egen intuition og ændrer intet, eller lytter man til den hårde kritik, sadler op igen og ændrer hele formularen?

Med amerikanerfænomenet Hot Import Nights, en gigantisk fusion af toptunede benzimonstre og øredøvende hiphop, som grundlag for alt den brændte gummi, er speederen trampet i bund fra start til slut. Men kun halvdelen af oplevelsen er fart, resten er attitude, og det er der masser af i Juiced 2. Afklædte fotomodeller pryder enhver loadingskærm og når et løb fløjtes i gang, hænger benzindampene så tungt i luften, at man næsten stadig kan lugte dem, når det samme sted passerer en omgang senere. Asfalten bader i metropolens neonreklamer og en yderst afbalanceret AI, sørger for at give den helt rette modstand. Dine modstandere kører aggressivt og intelligent, men dog aldrig til det punkt, hvor de bare bliver trukket på snor gennem banerne, uden at få en ridse i karosseriet.

Mareridsoplevelser, hvor en enkelt brøler tidligt i løbet gør, at du aldrig får dine modstandere at se igen, dukker aldrig op, og en række



1 FAKTA

DNA-PROFIL

Juiced 2 byder på noget nyt kaldet Driver Dna. Alt du gør, alle sving, overhalinger, nitrousbrug osv. bliver registreret i den Dna-streng, og det danner så en profil af din kørestil. Kører du hasarderet og aggressivt, eller er du mere udspikuleret og disciplineret - det hele tilføres din profil. Bagefter kan du sammenligne dit DNA med andre kører online, og på den måde finde dig en værdig modstander. Det er faktisk ret smart.

1 TIPS

SPIL OGSÅ

Need for Speed Carbon 6/18 X360

Nogenlunde samme stil, men langt fra samme kaliber som Juiced 2.



JEG SATSER ALTI! At spille penge på dig selv som vinder, eller vædde med en anden kører om at du kan slå ham, er en kanon god måde at tjene lidt ekstra penge på. Selv hvis du ikke vinder en præmie for en podieplads, kan du stadig vinde væddemål med andre, bare du kom over målstregen for dem.

mindre finesser giver køreoplevelsen den ekstra kant, der ofte mangler.

At slide rundt i svingene genoplader din nitrous i stedet for at den bare genoplader automatisk over tid, og det lægger op til en omgang showkørsel midt i væddemålene. Derudover kan du også spooke dine modstandere. Ved at lægge dig lige i baghjulet af dem i nok tid, får du dem til at begå små fejl og miste fart. Det betyder, at du selv i sidste omgang

med kun få hundrede meter til målstregen, stadig har mulighed for at snuppe sejren fra førstepladsen gennem lidt snu kørsel – genialt. Styringen er en ret god blanding af det arkadeprægede og det mere jordbundne. Det er muligt at skride din bil nærmest sidelæns gennem et sving med over hundrede kilometer i timen, men stadig så kan det mærkes, at der er noget tyngde og vægt i bilerne, og det kommer især til udtryk, når du skal drifte. Der skal ikke



BLÆNDENDE TEMPO
 At tænde for nitrousindsprøjtningen, presse nålen på speedometeret på den anden side af de 100 mil i timen føles rigtig godt i Hot Import Nights.

HVORFOR OM NATTEN? Der er mange forskellige variationer af de to former for løb, så der er masser at se til. Desværre foregår langt de fleste løb om natten, og det skuffer altså lidt.

meget til at sende de tonstunge øser glidende rundt på banen, men samtidig skal du passe på, at bagenden ikke svinger ud og rammer autoværnet, så du mister dine point. Driftdelen er en hårfin balance mellem at træde let på gassen og holde tungen lige i munden, og det fungerer langt bedre end driftdelen i f.eks. Need For Speed Carbon.

Groft sagt er spillet kun opdelt mellem de almindelige gaderæs og så driftkonkurrencerne, men på trods af dette, er variation det sidste, der mangler i Juiced 2. De to former for løb har utrolig mange underinddelinger, så det føles aldrig bare som at lave det samme. Den fiktive by fra forgængeren er blevet skrottet til fordel for et ligasystem, der ikke ligger milevidt fra, hvad vi bl.a. har set i Project Gotham Racing. Snedigt nok er det ikke kun gode placeringer i løb, der giver adgang til de højere ligaer. At udføre små sidemissioner under løbene hjælper også den karriere godt på vej, og det kan være at spooke en særlig modstander eller at vinde en særlig sum penge på et væddemål. Variationerne er mangfoldige.

På trods af alt det gode, er der også sneget et par enkelte irritationer ind i Juiced 2. I de såkaldte pink slip-væddemål-løb, hvor taberen må overgive sin bil til vinderen, mangler der



FAKTA
LÆR AT DRIFTE
 En meget stor del af Juiced 2 handler om at drifte, og der kræves millimeterpræcision for at få virkelig mange point. Kom op i en god fart og lad så din bil glide kontinuerligt gennem alle svingene, og optjen point på det. Det fungerer virkelig godt og det er det som Richard Badger, projektlederen på Juice Games, er mest stolt af i spillet, hvilket vi forstår.

kontinuitet, for hvis du vinder, får modstanderen på magisk vis en eksakt kopi af den bil, du lige har vundet fra ham. Han har altså ikke haft det mindste på spil. Det bryder lidt illusionen, og specielt rimeligt er det jo heller ikke, ikke når du mister din bil, hvis du taber sådan et løb. Desuden irriterer det mig også, at du altid starter bagerst i feltet, når et løb sættes i gang. Jeg ved godt, sådan har det næsten altid været inden for genren, men det gør det altså ikke mindre generende. Desværre er der også sneget sig et par enkelte framerate-dyk med i det færdige produkt. Heldigvis sker det meget sjældent, men de er der dog alligevel. Ingen af disse mangler bør dog afholde dig fra et køb, for som helhed gør Juiced 2 alt andet end at skuffe.

At denne efterfølger ligger forholdsvis langt fra den oplevelse, der var at finde i det oprindelige Juiced, vil muligvis afskrække enkelte, men når du først dykker dybt ned i den myriade af muligheder, som Juiced 2 lægger for dine fødder, vil det næsten være umuligt at benægte den faktisk gode køreoplevelse, der er at finde her. Licenssikringen til Hot Import Nights har været et klogt træk, der sagtens kan bære serien et godt stykke fremover. Det er stilfuldt, professionelt og bundsolidt. Kan man virkelig bede om mere?

— Martin B. Larsen

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

VELFUNDERENDE RÆS

- Skrap og udfordrende AI. Solid styring.
- Problemer med kontinuiteten. Et par dyk i framerate.

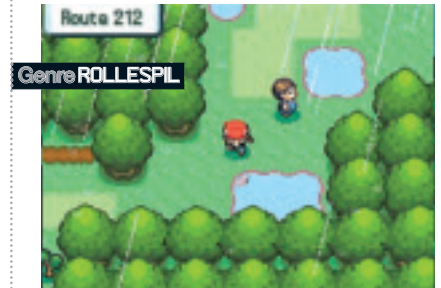


MAKE-UP TIL BILEN Mulighederne for at personliggøre din bil er stort set uendelige. Der kan pilles ved hver centimeter, så du vil næppe se to lignende biler, når du spiller online.

POKEMON DIAMOND/PEARL

Pokemon-kræene angriber DS'en til glæde for fans...

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



DRYPPER DET? Pokemon Diamond Version udgives samtidig med Pokemon Pearl Version, som efter sigende skulle være næsten identiske spil. Det lugter af regulær aftapning.

Rowan, den store pokemon-professor, er i byen og beder dig om hjælp med at indfange og kortlægge alle pokemonerne i Sinnoh-regionen. Han forærer dig en kamp-pokemon, så du ikke begiver dig af sted ubevæbnet, og herefter går eventyret sin vante gang med at indfange, træne og kæmpe med dine pokemoner mod alle de andre pokemon-trænere.

Kampene er simple og turbaserede, og meget lettilgængelige. Fire forskellige angreb kan hver pokemon mestre, og man bruger naturligvis stulsen til at serve dem af sted med. En af de største styrker ved pokemon-spillene, er at de er den mildeste introduktion til rollespil, man kan ønske sig, og samtidig byder Pokemon Diamond/Pearl på masser af forbedringer af alle de tidligere spil i rækken. Her er mere af det hele, og alt har fået en ekstra stramning med skruetrækkeren. Spilmeknikken hænger fint sammen, og pokemonerne bliver rask væk noteret ned i professorens kartotek.

Grafisk er der stadig ikke meget at råbe hurra for – spillet ligner et Gameboy-spil. Det er nemt at se, hvad alting forestiller, men ambitionerne har ganske enkelt ikke været høje nok på dette punkt. Samtidig rammer udviklerne dog plet med musikken og lydeffekterne, som passer perfekt til pokemon-universet.

Det er nogle gange svært at anmelde et spil, som man ved, masserne elsker, når man synes, at manglerne skinner lidt for tydeligt igennem. Pokemon Diamond er et solidt rollespil, som rammer plet i forsøget på at få spilleren til at bekymre sig om de små kræes udvikling. Men samtidig er der dog noget over pokemon-universet, som gør det en anelse mindre magisk for dem, som ikke har været med fra starten. Så kan antallet af kampe nogle gange synes uendeligt, og karaktererne lidt for barnlige. Men kan man lægge dette bag sig, er det sjovt.

— Kristian Troelsen

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

ROLLESPIL TIL DE MANGE FANS

- Ny onlinedel. Glimrende begynder-rollespil.
- For mange ensformige kampe. Forældet grafik.



MEET THE ROBINSONS

Licensspil der blindt følger slipstrømmen i industrien

Platform **PS2** Udvikler **AVALANCHE SOFTWARE** Udgiver **DISNEY** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **PAL** Anb. Alder **7+**

Jeg har ikke set Meet the Robinsons, så jeg skal lade det være usagt om filmen er værd at bygge et spil på, og faktisk kan det også være lige-gyldigt, for spillet er slet ikke baseret på filmen – er du forvirret? Det skal du ikke være, for selvfølgelig lægger Meet the Robinsons-filmens univers op til oplevelsen, men plottet er noget helt andet.

Af et spil at være er Meet the Robinsons mere end rimeligt – og hvorfor skulle det ikke være det? Avalanche Software har ikke på noget tidspunkt lagt hjernen i blød eller genopfundet den dybe tallerken, men blot tappet spilindustriens mange succeser for lidt blod. Her er tydelige spor fra Ratchet & Clank, en sjat rulleri løftet direkte ud af Super Monkey Ball og en god portion Dig-Dug. Der er endda lidt Breakout, hvis du skulle have savnet den slags. På den måde bliver Meet the Robinsons aldrig sig egen, men laver så til gengæld heller ikke enorme huller i jorden.

At sigtesystemet ikke aldrig fungerer helt optimalt er ærgerligt. Sammen med kameraet plejer dette at være kritikområderne i ethvert licensspil, og selv i Meet the Robinsons er

dette noget, der irriterer. Øvelse eller bare tilvænning kan afhjælpe det, men sådan burde det ikke være. Værst af alt er dog, at spillet ikke er oversat til dansk i tale og tekst. Jeg ved godt at Danmark er et lille land, men antallet af børn, der får det optimale ud af et licens-spil som Meet the Robinsons, uden at kunne forstå, hvad der foregår, er ikke stort.

Hvis man absolut vil tjene pengene på ungerne, så invester dog lidt i at give dem hele oplevelsen. Er man dog over ti år gammel, kan Meet the Robinsons være en god indførelse i platformgenrens mange fornøjelser, og måske bane vejen for spil som Jak & Daxter, Ratchet & Clank samt Beyond Good & Evil – alle sammen spil, der snupes fra med arme og ben i Meet the Robinsons. Forvent dig ikke for meget af Disneys seneste licensspil.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 6/10

Grafik 6/10 Lyd 6/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 6/10

SKABELONSKÅRET ACTIONSPIL

- Masser af variation. God historie. Rimelig grafik.
- Ikke oversat til dansk. Problemer med sigtet.

Genre **ACTION**



FÅ DET DOG LOKALISERET Hvis et licensspil som Meet the Robinsons skal ramme en højere karakter, så skal producenten til at sætse lidt penge på at få det oversat. Buzz har haft stor succes med en dansksproget-udgave af det velkendte quiz-program, og kan derfor spilles af hele familien – noget, der er hundevigtigt, men tit udelades.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS

Segas totale krig breder sig til nye territorier. Carsten har leget hærlleder en uges tid...

Platform **PC** Udvikler **THE CREATIVE ASSEMBLY** Udgiver **SEGA** Udgives **UDE NU** Antal spillere **1-8** Testet Version **RETAIL** And. Alder **16+**

Genre **STRATEGI**

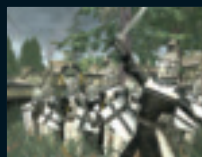


ALT GODT FRA HAVET Grafisk er det måske ikke så spændende som da seriens første spil udkom, men de strategiske overvejelser er mange og udvidelsen er fyldt med nye opgaver.

Kingdoms rummer hele fire nye kampanjer, mere end 100 nye enheder, 50 nye bygninger og meget, meget andet. Så gør dig klar til kamp.

Britannia er en kampanje, der fokuserer på de indre brydninger i et fortidigt Storbritannien. England behersker godt nok størstedelen af territoriet, men oprøret ulmer i både Skotland, Wales og Irland. Crusades udspiller sig i Mellemøsten på korstogenes tid. Med centrale figurer som Richard Løvehjerte, Saladin og Nur ed-Din i spil, er banen kridtet op til drabelige stridigheder, både på og uden for slagmarken. Americas handler om Spaniens brutale erobring af den Nye Verden, et forløb, der

udfolder sig på Cuba, i Centralamerika og store dele af Nordamerika. Ligesom i de tidligere spil i serien udfolder spillet sig på et strategisk kort, hvor man som i et skakspil rykker sine nationer, hære, præster og enheder i øvrigt rundt på et kort, og på en slagmark med hære på adskillige tusinde mand i kamp på én gang. Kingdoms følger ikke epokegørende nyheder til dette koncept, om end der dog er blevet plads til en enhed som et fort af sten, som kan få stor betydning for forstærkninger til udsatte styrker – og for beherskelsen af erobret område. Kingdoms er en omfattende sag. Så omfattende, at udvidelsespakke næsten er et fattigt ord. Desuden er spilbarheden i top,



1 FAKTA
JEG ER SÆRLIG
 Det går igen fra tidligere spil i serien, at de centrale figurer er udstyret særlige egenskaber, der på godt og ondt kan påvirke slagets eller stridighedernes udfald. Militær styrke er på den måde ikke nødvendigvis langtidsholdbar. Så ved du det.

både for de indlysende stærke og svage nationer. Hvis jeg tager luppen frem og leder grundigt efter svaghedstegn, så må det være, at figuranimationen ikke når helt samme effektfulde højde som grundspillet. Tilbage står dog, at Kingdoms er særdeles begavet underholdning for historie-freaks og strateginørder.

Carsten Skov Teisen

KARAKTER 8/10

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

DET ER MERE END EN UDVIDELSE

- Omfattende og originale kampanjer.
- Langsom og besværlig installation. Anonym figuranimation.

GAZ

MASSER AF **HOTTE KONKURRENCER**
Flere konkurrencer på: www.gamereactor.dk



VIND ET EKSEMPLAR AF: **SEGA RALLY**

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 eneste rally-spil, nemlig Sega Rally.

Skriv de rigtige svar: 

Sega Rally udkom hvilket år til Saturn?

1993 1994 1995

Hvilket firma står bag Sega Rally

SimBin Sega Namco

Hvilket format vil du have spillet til?

PlayStation 3 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:



SUPER PAPER MARIO

En vanvittig blanding af både to og tre dimensioner, udgør Marios meget velfungerende Wii-debut

Platform **Wii** Udvikler **INTELLIGENT SYSTEMS** Udgiver **NINTENDO** Premiere **14. SEPTEMBER** Antal spillere **1** Testet Version **NTSC** Anb. Alder **3+**

Genre **ACTION/EVENTYR**



FREMRAGENDE STIL
Ikke siden Okami, har vi set et spil med så stærkt et design. Alt er holdt i sprudlende farver, stærke linier og ligner mest af alt en af de bøger fra ens barndom, hvor billederne sprang ud af siderne. Det er mesterligt.

Så sent som i 1996, lige for Square og Nintendo endte i skilsmisse, lancerede de et rollespil til Super Nintendo med Mario i hovedrollen. Spillet hed Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. I spillet styrede du todimensionelle figurer rundt i en tredimensionel verden, og da det første egentlige Super Paper Mario til Nintendo 64 var under udvikling, blev det faktisk kaldt Super Mario RPG 2.

Flere dele fra det første Super Mario RPG er faktisk blevet genanvendt i Paper Mario-spillene, dog uden at de officielt hører sammen historiemæssigt. Med lidt baggrundshistorie til denne spilserie, er det tid til at komme i gang med Super Paper Mario, hvor et ufrivilligt bryllup mellem prinsesse Peach og Bowser, foretaget af den onde greve Bleck, bliver optakten til et af Marios til dato mest vanvittige eventyr. Jeg snakker naturligvis om Super Paper Mario, verdens givetvis eneste spil, der foregår i både to og tre dimensioner – samtidig.

I stedet for at fortsætte stilen med rollespils-elementer af den slags, som Paper Mario: The Thousand Year Door havde, er opfølgeren mere et dialogtungt platformeventyr, der med lind hånd, blander de forskellige dele fra de tidligere Mario-spil til en helt ny oplevelse. Spillet minder



FAKTA

ET HELT GALLERI

Det mest fantastiske i forhold til mængden af Nintendo-trivia, kommer i form af muligheden for at spille hele galleriet af figurer fra Super Mario Bros. 2. Nå ja, næsten alle sammen. Du kan ikke spille Toad, for han er erstattet med onde Bowser. De har alle præcis de egenskaber, du kender, altså at prinsesse Peach kan svæve i luften og Luigi hoppe super højt. Mario ligger lige midt imellem, præcis som han plejer.

TIPS

SPIL OGSÅ
Zelda: Twilight Princess
5/18 Wii
Bundsolidt eventyr med rigtig mange timers fortryllende historie.



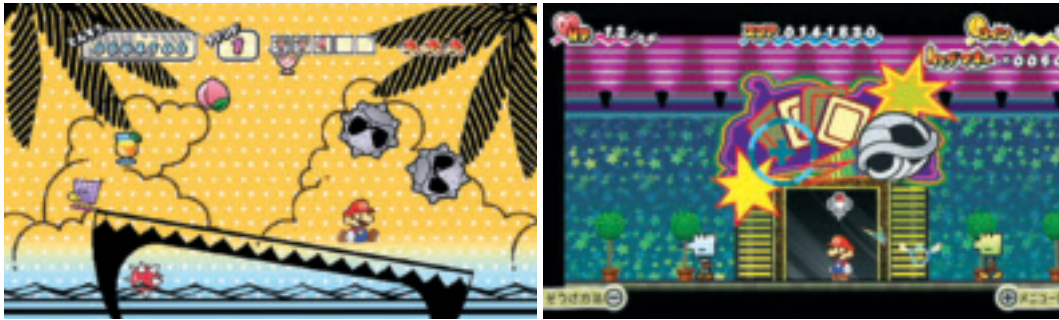
HAN FJERNER ALT Bowser er en kampvogn. Han pulveriserer totalt alt modstand og byder gerne på lidt varm ånde, hvis der ellers skulle være noget i vejen. En favorit i Super Mario Kart-spillene, og tilsyneladende også her. At han endnu engang er Marios ærkefjende, giver bare spilleren den der gode følelse i maven.

mest af alt om det klassiske Super Mario Bros, bortset fra at man nu kan forvandle den søde, todimensionelle verden til en ny tredimensionel verden. Men det er som sagt kun verdenen, for både Mario og hans fjender fortsætter med at være papirtynde, hvilket ligger grundstenen til nogle af de smarteste gåder, jeg nogensinde har oplevet i et spil. I et eksempel skulle jeg f.eks. krydse en bro og snakke med dens forpagter, som stod for det hele, men han var

totalt forsvundet, uanset hvor meget jeg ledte i hele hans hus. Det var ikke før jeg gjorde verden tredimensionel, at jeg kunne finde ham, klemt fast nede ved vandet i en forkeret dimension, så jeg ikke kunne se ham. Genialt.

Selve oplevelsen spilles med Wii-moten vendt præcis som et NES-joypad, hvilket gør det helt retroduftende at spille. Alle kraftbonuser der fandtes i de foregående spil, er også med i Super Paper Mario, men de udfylder ikke

VARIEREDE BANER Som det altid har været tilfældet for Paper Mario-serien, så er dette seneste kapitel også fyldt med en masse Nintendo-trivia og kendemærker. Præcis som i de gamle Super Mario Bros, er der bl.a. verdener inddelt i fire forskellige dele. Den første bane hedder naturligvis bane 1-2 og foregår under jorden.



TO OG TRE DIMENSIONER

Det er nærmest genialt at Super Paper Mario bruger sin grafiske form til inspiration form for spillets gåder. Du vil utvivlsomt blive imponeret flere gange.



HEDELIG KONTROL Det kan mærkes at Super Paper Mario kommer fra GameCube. Ingen af de bevægelsesfølsomme indslag er dybt nødvendige i overflytningen til den nye Wii.

samme rolle, eftersom man lettest besejrer ens fjender ved at hoppe på dem eller kaste noget efter dem. Dermed ikke sagt, at det er meningsløst at bruges ens bonusser eller andet, for man får bl.a. en evne, der gør det muligt at slå de blæksprutter ihjel, som gjorde livet surt for Mario i undervandsbanen af Super Mario Bros.

Super Paper Mario er et fuldstændig bedårende spil, ikke på grund af dets tekniske præstationer, men i stedet på grund af det uhornt charmerende design og den fantastiske sans for detaljer. Alle banerne er virkelig godt sammensat og indeholder rigtigt mange gale indslag, som f.eks. et øjeblik, hvor man hopper ned i et af de klassiske grønne rør, og så bagefter opdager at man er endt helt ude i horisonten på billedet. Der findes et utal af sådanne øjeblikket, og de er alle sammen med til at gøre spillet meget gennemført. Super Paper Mario blev allerede an-



FAKTA

HAN ER MANDEN

Selvom Mario snart har været med i et hav af spil, og desværre på det seneste alt for mange sportsspil, så falmer hans stjerne ikke. Det perfekte bevis er Super Paper Mario og ikke mindst Galaxy, som kommer senere i år. Begge er lysende eksempler på at Nintendo kan lave strålende underholdning med den gamle fætter.

nonceret i maj sidste år til GameCube. Premiereren skulle have været samme efterår. Men skæbnen ville det anderledes, GameCube-konsollen blev taget ud af produktion og spillet udkom i stedet til Wii. Det, præcis som det var tilfældet med The Legend of Zelda: Twilight, Nintendo har gjort, er at tillægge spillet en masse bevægelsesfølsomme ting i spillet, som faktisk ikke er strengt nødvendige. Den mest påtagede, er at man spiller med styrekrydset i stedet for den analoge styrepind, hvilket giver en anelse dårlig kontrol. Selv pegefunktionen er nærmest kun en mulighed for at bruge en lommelygte, som giver dig informationer om ting, du lyser på. Kunne jeg have spillet Gamecube-udgaven? Ja.

At Super Paper Mario også er en smule tempofattigt, er ærgerligt. Desuden, og det er selvom jeg selv elsker den tunge dialog, så er det meget svært for Marios yngre fans, at følge med i dette seneste eventyr. Der er rigtig meget at læse, og det kan ikke bare klikkes forbi i hast, da der tit er informationer til, hvad du skal gøre som det næste; men det er naturligvis petitesser i et i øvrigt meget strålende eventyr. Super Paper Mario er et klokkerent bevis på, at Mario stadig er den ubestridte platformkonge i både to og tre dimensioner.

Jonas Mäki

KARAKTER 8/10

Grafik 9/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 9/10

EVENTYRLIGT OG GODT

- Humoristisk. Smarte gåder. Godt banedesign. Herlig grafik.
- For dialog-tungt for de mindste. En anelse tamt i tempoet.

PROJECT SYLPHEED

Game Arts puster nyt liv i deres gamle klassiker

Platform X360 Udvikler GAME ARTS Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 12+



TIDSGRÆNSEN sørger for, at spillets 16 missioner ikke bliver overstået i en håndevending, hvilket der i modsat fald havde været overhængende fare for. Det er altså skuffende.

Der er ikke meget plads til hverken krop eller bentøj i Delta Sabre-flyets cockpit. Det 27. århundredes kampfly har ikke en knivspids mere businessclass-luksus end vor tids jetjagere. Gennem det hærdede panserglas ser jeg eskadriller af fjendtlige fartøjer, snoede røgspor, laserstråler, eksplosioner og glødende efterbrændere blande sig med lyset fra tusindvis af stjerner. 625 år ude i fremtiden er det interstellare mørke blevet menneskets foretrukne slagmark. Og jeg er med derude.

En tre minutters tidshorisont i Project Sylpheed virker uretfærdig fordi slagene er komplet uoverskuelige. Der er så mange lysstråler, røgspor, rumfartøjer og iko-ner på skærmen, at man ikke ville kunne skelne en blåhval fra en dværgflodhest på fem meters afstand. Det er en kamp i kam-pen at skaffe sig et overblik over, hvem man skal ramme, og hvem man egentlig skal beskytte. "Don't shoot me, Katana. Concen-trate your fire on the enemy!!", lyder det fra den bryske kaptajn. Det troede jeg faktisk, jeg gjorde. Og så var det dig, der fløj ind i min skudlinje, kammerat. Et andet problem er missionernes sekundære mål. Det er først ved at læse statistikken, der følger efter en overstået mission, at man kan se, hvad de sekundære mål var, og så er det ligesom for sent at opfylde dem. Det går også hurtigt op for dig, at det prangende våbenarsenal ikke er så funktionelt, som det giver sig ud for. Med mindre du skal tilintetgøre større fartøjer, er det varmesøgende missil alle andre våben overlegent. Det gør ikke nødvendigvis opgraderingssystemet og udviklingen af nye våben mindre interessant, og spiller du på den højeste sværhedsgrad, kommer de enkelte våben sikkert mere til deres ret, men Project Sylpheed er et stilstudie i spildt udviklingsarbejde. Spillet er resultatet af en række forkerte beslutninger, som konsekvent modarbejder spillelysten.

Henrik Bach

KARAKTER 6/10

Grafik 6/10 Lyd 5/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 5/10

GAMMELDAGS OG UBALANCERET

- Intens action. Godt våbenopgraderingssystem.
- Uoverskueligt og forvirrende. Mange ubrugelige funktioner.

SPILNYHEDER
ANMELDELSER

GRTV

BETATESTS

ARTIKLER

Gamereactor.dk er Danmarks største spil-
community og byder hver dag på tonsvis af
spændende læsestof. Besøg os allerede i dag ..

BLOGS

BRUGER GALLERIER

COUNTER-STRIKE







MÅNEDENS FOKUS

SERIEMORDER

David Fincher leverer endnu et mørkt mesterværk

Zodiac

Genre **THRILLER**
Udgivelse 25. SEPTEMBER
Tekst MARTIN B. LARSEN

1960'ernes Amerika danner rammen for den særdeles mørke historie om seriemorderen The Zodiac. Efter at have myrdet et ungt par, sender han en kode til en af San Franciscos aviser, og snart er den komplette menneskejagt gået ind. Zodiac er på alles læber og mange uskyldige sjæle fanges i slipstrømmen på hans brutale gerninger, alle fra de politimænd der er sat på sagen, til journalisterne på redaktionen, der bringer hans koder på avisens forside.

Det der gør Zodiac til en ganske unik oplevelse og som separerer den fra alle tidligere krimifilm, er at den ikke føles stiliseret eller fortolket, som Hollywood ofte har det med at gøre. Sagen om The

Zodiac er blevet genåbnet og lukket igen flere gange gennem årene, uden at der er kommet endelige, færdige beviser i sagen. Faktisk blev sagen genåbnet bare måneder inden Finchers film ramte biografene, og at vælge netop disse hændelser til at bygge sin film over, er ikke mindre end en genistreg. Som i rigtige kriminalsager er det ikke alle spor, der fører tættere på opklaring og ofte står undersøgelserne fuldstændigt stille. Filmen følger sagen gennem et helt årti, hvor vi ser, hvordan sagen hopper frem og tilbage mellem de forskellige politifolk og journalister, efterhånden som den udbrænder dem og deres familier på skift.

Skærmen prydes af en perlerække af skuespillere, og de alene er næsten værd at se den for. Naturtalentet Jake Gyllenhaal er en af de få, unge skuespillere, der formår at

bruge sit udseende til at uddybe og forklare sine roller, og Robert Downey Jr. er ikke mindre end knivskarp, vittig og uforglemmelig – præcis som vi kender ham. Dog med alt det sagt, skal det nævnes, at det bestemt ikke er alle, der vil få noget ud af den her film. Det er en lang og forskruet fortælling, der strækker sig næsten tre timer, og med mindre du er typen, der kan holde til at se en krimifilm, hvor opklaringen af sagen står stille eller går tilbage i store dele af filmen, er det her ikke noget for dig.

Med Zodiac viser David Fincher, at han stort set har perfektioneret sine fortælleregenskaber inden for film. Zodiac er hele vejen igennem troværdig, og selvom den overdrevne natur af mordene, som vi tidligere så i Seven, er væk, er den knugende uhygge og modløshed bevaret. **8/10**



Next

Genre **ACTION**
Udgivelse 25. SEPTEMBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

I Next er den amerikanske stat ude efter Johnson, fordi hans evner er alt andet end ballondyr og festlige hatte. Cris kan nemlig se fem minutter ind i fremtiden, og mens det giver smør på brødet og klapsalver fra en række pensionister, så er han stadig tiltænkt noget større – nemlig rollen som Los Angeles redningsmand, i hvert fald hvis det står til den amerikanske stat. Men Cris vil ikke være en helt, han vil meget hellere bage på en pige, han ser igen og igen i sine drømme, og så er Next ellers i gang. Og hvis du synes, at det lyder som en tam omgang, så er det fordi det er det. Next bruger alle 96 minutter på nogle af de mest ligegyldige scener og den mest intetsigende dialog, og var det ikke for lidt skyderi til allersidst, så ville jeg faktisk have svært ved at kalde det for en actionfilm. Tempoet er nærmest ikke-eksisterende i store dele af filmen, og spændingen kan ligge på et meget lille sted. End ikke de velfungerende spole frem og tilbage-effekter kan redde det. Next er en fiasko, der er ingen grund til at dreje den anderledes. **2/10**



Alpha Dog

Genre **DRAMA**
Udgivelse 18. SEPTEMBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

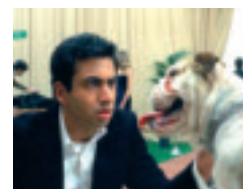
Alpha Dog bygger på virkelighedens Jesse James Hollywood, en narkopusher, som endte på FBI's Most Wanted-liste, efter at han og hans venner kynisk henrettede en rivals lillebror – men ikke for de havde festet med ham i tre dage. Jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at meget af Alpha Dogs dårlige omtale skyldes Justin Timberlake, for når det kommer til kritikere, så ser mange af dem helst at sangere forbliver sangere, og at skuespillerfaget er forbeholdt dem, som har den skolemæssige baggrund og interessen fra barnsben. Jeg er heldigvis ikke en af dem, og derfor har jeg heller ikke svært ved at se Timberlakes åbenlyse talent for skuespillet. Det er måske ikke en krævende rolle i stil med Min Venstre Fod, men Justin stråler hver gang han er på skærmen, og hans entusiasme for filmen bærer ham langt. Hvis der skal siges noget negativt om Alpha Dog, så er det, at den tempo-mæssigt er for sløv. Havde Alpha Dog haft manuskriptet og modet til at gå hele vejen, så havde jeg også fundet en højere karakter frem. **7/10**



Sunshine

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

Sunshine foregår i år 2057. Solen er, helt uventet, ved at slukke, og hvis ikke den enorme energikugle får et ordentligt los bagi, så skal vi alle sammen til at købe ekstra tykke vinterjakker. Livet på jorden er kort sagt ved at forgå, og derfor sender jorden, i et sidste desperat forsøg, en række forskere, astronauter, fysikere og botanikere ud i rummet med kurs mod solen. Ideen er at detonere en bombe i den og derved få alting tilbage på rette køl. Men undervejs møder de noget. I en cocktail, der minder uhyggeligt meget om så mange andre genre-film, forsvinder en enkelt på en spaseretur i rummet, mens en anden går i hundene, fordi han mener det er hans skyld. Herfra bliver Sunshine sådan halvt om halvt en omgang Event Horizon, dog uden gys og Rumrejsen 2001, bare uden den filosofiske dybde. Skuespillerne gør, hvad de kan, og specielt Cillian Murphy er ganske god, men de slås forgæves med et tempo, der er sovndyssende rædselsfuldt og en historie, der på nær de sidste ti minutter, er åbenlys skabelon-skåret og ret ligegyldig. **5/10**



Van Wilder 2: The Rise of Taj

Genre **KOMEDI**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Van the Man har jeg set et utal af gange. Uanset om du er til dumme, amerikanske college komedier eller ej (jeg er normalt ikke), så løftede Ryan Reynolds den originale film til helt fantastiske højder. Hans timing var ypperlig og hans sans for, hvordan selv de mest tåbelige oneliners skulle leveres, var ganske enkelt fremragende. Derfor er det også et sæt meget store klovnnesko, som Kal Penn skal udfylde – og det lykkes bare aldrig. Van the Man 2 er uden knivskarp komik og med en historie så tynd, at man ikke kan fortænke nogen i at slukke længe før rulleteksterne. Selv skuespillet, og her taler jeg naturligvis om det komiske islat, er ringe. Kal Penn rammer forholdsvis plet i begyndelsen af filmen, men som minutterne snejler sig af sted og historien rammer bunden, så kan selv de bedste grimasser og fagter ikke redde Van the Man 2. Det er og bliver en komedie uden særligt meget at grine over. Der er intet i vejen med at lave en Van the Man 2, men Ryan Reynolds er nødt til at være ombord. **3/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

LUFTKASTEL?

Air Traffics første skive er et underligt bekendtskab. Marie-Louise vil have skåret det unødvendige fedt fra...

Air Traffic
FRACTURED LIFE
Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Et debuterende album, der sætter sine spor. Spor af vitt forskellig karakter, og der bliver eksperimenteret lidt rundt. Kvaliteten svinger lidt, og jeg gik da heller ikke ind til projektet helt uden de sædvanlige fordomme. Da jeg gjorde min research indså jeg, at der var tale om "endnu" et U.K. band bestående af fire unge mænd, der kategoriserede deres musik som alternativ rock. Denne opskrift er efterhånden hørt et par gange før i musikkens historie.

Ikke desto mindre lægges der på fornemmeste vis ud med et par gode rock numre, der hælder en del over til den så eftertragtede indie genre. Drengene kommer især rigtig godt af sted med det på nummeret Charlotte, der er en lang lydtest til det mondæne guitarriff. Det fungerer i aller-

højeste grad. Der er lagt en masse energi i nummeret, og det må nok tilskrives at være albummets ultimative højdepunkt. Herefter kommer Shooting Star, hvor der følges op på energiuadladningerne fra forrige nummer, og forsanger, Chris Walls skingre stemme bliver udsat for en del falsat. Det klæder ham, men alt med måde.

Herefter går det så småt trægt ned ad bakke. Der bliver spillet lidt for meget på de lange sørenader med en desperat og halvskrigende forsanger ind over uanede mængder af klaver, der lægger sig stærkt på grænsen til seriøst naviepilleri. Det er simpelthen for uinteressant og langvarigt. Et forsøg på at gøre det smukt og luftigt ender i ynkelighed, og en tendens til at prøve lidt for meget. Især nummeret Empty Space, hvor der er lagt et Muse-agtigt klaverriff ind over, bliver til sidst så ihærdigt, at

man er nødt til at skippe det. Desværre er denne trang til lidt forhastet skipperr mellem numrene ikke en engangsforestilling. En svingende kvalitet, gør at man har lyst til at springe let og elegant forbi et par af numrene inde midt i pladen.

Da albummet lakker mod enden, formår de dog at rejse sig til en tålelig standard igen. Get In Line viser igen bandet fra deres energiske side, og det klæder dem altså bedst. Der er ikke lagt nogen fingre imellem: Produktionen af nummeret er skrabet og kantet – intet overforbrug af klaver og dårlige rock-klicheer på spore. Albummet bliver afsluttet med sangen Your Fractured Life, der er en finurlig lille kærlighedssang. Dette redder simpelthen afslutningen på albummet. En sand befrielse, der også hæver niveauet betydeligt. Det gør det dermed til en ganske udmærket debut fra de fire unge mænd. 7/10



Transformers
SOUNDTRACK
Genre ROCK/METAL
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Adventure, action, sci-fi filmen, der havde sin gang i de danske biografteater for nogle måneder siden, har naturligvis også et soundtrack. Om de tonstunge Transformers danser eller bare slås til den slags, skal jeg lade være usagt, men CD'en er spækket med rock fra alle branchens hjørner. Ikke tit man ser Linkin Park på samme trackliste som herrerne i Smashing Pumpkins. Derudover tæller kunstnerne på albummet blandt andet også Disturbed, Goo Goo Dolls, HIM og de farlige drenge fra The Used. Overordnet er det et hæsbæsende soundtrack, der lægger op til den ene vilde actionscene efter den anden. Rent kvalitetsmæssigt er det varierende, da Linkin Parks nummer What I've Done f.eks. ikke kan måle sig med et gennemført fedt rocknummer, som HIM leverer i Passion's Killing Floor. Som nævnt tidligere er det de tunge drenge, der sidder på forandingsposterne på dette soundtrack. De andre er okay, bare langt fra ligeså hårdtslående og gennemslagskræftige. Ikke verdens stærkeste soundtrack. 7/10



M.I.A.
KALA
Genre SHAKA/POP/REGGAE
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

M.I.A. er en tamilsk kunstner i mere end én forstand. Født i London, men til dels opvokset i Sri Lanka. Hun kan bryste sig af at være sangskriver, sanger og producer, og yderst kreativ, når det gælder om at fremstille visuelle billeder. Hendes musikalske genre er afsindigt svær at koge ned til en enkelt retning eller to. Albummet Kala er et etnisk sammenskudsgilde, der favner bredt og rækker endnu længere. Hip-hop, reggae, dancehall, electro, funk og en masse tilfældige instrumenter, der måske lige har stået til rådighed i indspilningslokalerne. Ja, det er nærmest den følelse man får, når man hører albummet. Selv en didgeridoo gæster albummet på nummeret Mango Pickle Down River, der også er et af albummets knap så hektiske numre. Hektisk er det ellers, hele tiden. Det er festligt, revolutionerende og yderst cool. Til sidst må jeg lige tilføje, at et vagt forsøg på at lave en eksotisk og sød duet med producer-darlingen Timbaland, falder helt til jorden. Det er anden del af skiven der redder lille M.I.A. 7/10



J-Ro
RARE EARTH B-BOY FUNK VOL. II
Genre HIPHOP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Et album fyldt op med hele 20 numre, det pureste hæbhåp. J-Ro er normalt et af medlemmerne i gruppen med det fantasifulde navn The Alkoholiks. Trods sit eksotiske kunstnernavn er han for tiden bosat i Sverige, og er derfor jævnligt at finde på de danske scener. Jeg har det ofte svært ved at se det fede i ensformige beats, der er tilsat støjende elektroniske lyde, der kommer marcherende ind over lyd billedet. Der må gerne være noget mere afveksling, så det hele ikke går op i at være så street og støjende som muligt. Når det så er sagt, så er der enkelte gyldne øjeblikke på denne CD. Nummeret Skilt, der kun er hele 42 sekunder langt er en J-Ro, der ringer op til en (formodentligt) eks-kæreste, for at fortælle, hvor såret han er. Men egentlig vil han gerne have sin Beach Boys Greatest CD tilbage. I den mere folsomme ende er der et nummer som U Call That Love? Feat. Chords. De overrullende beats er blevet erstattet af et simpelt klaver, tilsat lidt strygere og lir, så det bliver rigtig lækkert og smooth. J-Ro er dog aldrig rigtig overbevisende. 6/10



Rooney
CALLING THE WORLD
Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Rooney er efter alle kunstens regler nu klar med en toer. De skabte en del røre og opmærksomhed omkring dem selv for nogle år tilbage, hvor de turnerede med nogle yderst etablerede numre som The Strokes, Travis og The Sounds. Men alligevel formår de at være ret anonyme. Deres lyd er heller ikke så særegen. Forsanger, Robert Schwartzman, har en veldresseret stemme, der passer godt ind over det, til tider, løsslupne rock, de leverer. Der er lidt Wheatus og teenage dirtbag, baby over en del af numrene. Åbningsnumrene Calling The World og Where Did Your Heart Go Missing?, er begge melodiske numre med klædelige omkvæd, men det er lidt for la-la-agtigt. Det er ganske enkelt ikke særligt fantasifuldt eller nyskabende i længden. På den anden side begynder de så at hælede over til de legendariske 70'ere. En stemmeføring i den lidt højere ende af skalaen, og noget guitar, der haler og ens tanker på de glade spillemænd i Electric Light Orchestra. De vinder meget på de enkelte numre, der skiller sig ud. 7/10



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

EFTERÅRSTILBUD FRA HP

6.495,-

HP PAVILION DV6525 15.4"

HP bærbar til kontoret eller hjemmet. 1800Mhz AMD X2 processor, 1024MB RAM, 120GB HDD, Geforce Go8400, DVD-brænder og integreret webkamera.

Varenr: 337040



INTEGRERET WEBKAMERA



CRUCIAL BALLISTIX PC6400

Højtydende Rammoduler! Crucial DDR2 Ballistix PC6400 CL4. Pakke med 2x1024MB E.P.P Dual-channel moduler, der er forberedt til SLI systemer.

1.049,-

Varenr: 312367



FORBEREDT TIL VANDKØLING!



ASUS BLITZ FORMULA SE P35

Asus bundkort med Intels P35 chipset, der giver super god RAM ydelse. 1333FSB, 2xGbLAN, CrossFire og separat lyd kort. Forberedt til Vandkøling!

1.849,-

Varenr: 337825



SAPPHIRE RADEON HD 2400PRO

AMD's nye lavpris-grafikkort er passivt kølet og har indbygget lydchip og High Definition-videodekoder, der gør det skræddersyet til Medie Center-systemer.

329,-

Varenr: 336745

+ NETVÆRKS KORT



SMC EZ SWITCH + NETVÆRKS KORT

Blæserløs gigabit-switch med tilhørende gigabit-netværkskort fra SMC. Auto-uplink (auto MDI/MDI-X), Broadcast Storm Control og fuld duplexmodus.

295,-

Varenr: 314891



D-LINK EXTREME N

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.

1.049,-

Varenr: 331590



LG GSA-H54N DVD-BRÆNDER

IDE DVD brænder fra LG. En hurtig og effektiv CD/DVD-brænder, som er både lydsvag og billig. Brænderen har en skrivehastighed på 48x/16x.

249,-

Varenr: 334430



LG

LG 37" LCD-TV 37LC2R

37" HD-Ready fladskærms-TV fra LG, der understøtter split skærm og picture-in-picture. Opløsning 1366x768. Kontrast 1600. Opdaterings hastighed 8ms!

7.995,-

Varenr: 319039



eltax

ELTAX ACURA AMP-70

God forstærker til billige penge. Danner et solidt fundament til et godt musikanlæg, der ikke må koste for meget. 2 x 50 Watt RMS, 6 x Line input.

695,-

Varenr: 318615



FULL HD 1920X1080P

LG

LG 42" LCD-TV 42LF65

42" Full HD TV i 1920x1080p - den højeste opløsning og kvalitet, som er på markedet. Dobbelt TV-tuner muliggør modtagelse af både digital og analog TV.

13.995,-

Varenr: 334595



LG

LG 19" LL196WTQ-SF

19" LG-skærm med en opdateringshastighed på 2ms og et dynamisk kontrastforhold på hele 3000:1. En af de bedste 19" skærme til den seriøse gamer.

1.495,-

Varenr: 336884



TOSHIBA
Leading Innovation

TOSHIBA L40 15.4"

Billig bærbar der opfylder de basale computerbehov i hjemmet. Pentium Dual Core 1.73GHz, 1024MB RAM, 80GB HDD, DVD-brænder og trådløst netværk.

4.695,-

Varenr: 337740



EIZO

EIZO FLEXSCAN S1911SA

19" kvalitetsskærm fra Eizo, der er specialdesignet til arbejde og hurtig 3D-animering. Opdateringshastighed 2ms. Opløsning 1280 x 1024 kontrast 700:1. Billedklarhed 300cd/m2.

1.995,-

Varenr: 329274



XFX
by ASUS

XFX GEFORCE 8800GTS

GeForce 8800GTS Grafikkort med 320MB GDDR3 RAM. Spiller alle de nyeste spil på de højeste indstillinger og er forberedt til fremtiden med DirectX 10.

1.995,-

Varenr: 331406



AMD
Athlon X2

SAML SELV - AMD X2 6000+

Dette pakketilbud indeholder alle dele til at bygge en solid spillecomputer. AMD Athlon64 X2 6000+, 2048MB, GeForce 8600GT, 250GB HDD og DVD±R/RW.

4.995,-

Varenr: 323200



KOMPLETT GAMER i30

Super spillecomputer med 8800GTS 640MB grafikkort, 2048MB RAM og en af de kraftigste Intel Core 2 Duo-processorer. Kan håndtere ALLE spil på markedet!

11.995,-

“A GLORIOUS FUTURE FOR ONLINE GAMING” – PC Zone

“BATTLEFIELD KILLER”

– IGN

“THE MOST REWARDING TEAM-BASED SHOOTER YET”

– GAMESPOT

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

UNRIVALED GRAPHICS, PHYSICS AND NETWORKING

OBJECTIVE-BASED GAMEPLAY

OPTIONAL OFFLINE PLAY AGAINST LETHAL BOT A.I.



TO LEARN MORE ABOUT THE MOST ANTICIPATED MULTIPLAYER GAME OF THE YEAR, VISIT:

WWW.ENEMYTERRITORY.COM



© 2007 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: Quake Wars and id are trademarks of id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.