

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

**GRATIS
MAGASIN**
Oktober 2007
Nummer 84

Game reactor

www.gamereactor.dk

LAIR
FOLKLORE
ROGUE GALAXY
STRANGLEHOLD
HELLGATE: LONDON
EYE OF JUDGEMENT
RATCHET & CLANK
LEGO STAR WARS

HALO 3

Master Chief takker af

UNCHARTED

Indiana Drake til PlayStation 3

DEAD SPACE

Rædsler i rummet

VÆR SÅ GOD
64
SIDER!

METROID PRIME 3 CORRUPTION

Samus Aran afslutter trilogien med Wii-moten i hånden

Sig det med hype

Hvad er hysterisk og hvad er begejstring?



Når Gamereactor et par gange om året sætter en tucifret karakter på et spil, så blusser snakken altid op omkring det perfekte spil, om hvad der fortjener at kaldes perfekt og om det ikke bare er hypet. Mens jeg sjældent eller tæt på aldrig, gider blive ved med at gentage mig selv og forklare, at vores 10-tal ikke gives til noget, der er perfekt, men i stedet til et mesterværk, et spil der i sin samtid overtrumfer alt andet, så vil jeg rigtig gerne snakke om hype.

For hvad er egentlig hype?, og hvem skaber den? Et godt eksempel er årets udgivelse af Halo 3. Så snart det stod klart, at vi havde plantet det sjældne 10/10 på et spil, så gik klagekoret i gang. "Det er så hypet" og "anmelderne lader sig overmande af hypen, de lader sig forblænde", er bare nogle af de kommentarer, vi har skullet lægge øre til på enten mail eller via vores kommentarstreng. Problemet er bare, at den hype der snakkes om, er læsergenereret, det er spilentusiaster verden over, der har pisket det hav op, som Halo 3 har sejlet på - ikke os og ikke Bungie.

I de godt tre og et halvt år, Bungie har arbejdet på spillet, har vi været på besøg hos dem to gange, og der har været en spilbar beta-test, som endda kun kunne benyttes af visse heldige spillere. Desuden har ingen af turene handlet om singleplayerdelen, men udelukkende om multiplayer. Alligevel er det mere eller mindre et usagt faktum, at Microsoft og Bungie har hypet deres spil, at de har talt om det ustandseligt, forklaret og ned af væg og stolpe omkring dets mange funktioner og features. De har udråbt historien til at være det bedste, der er sket siden skiveskåret brød og ment af grafikken var i absolut verdensklasse. Og sidst men ikke mindst har de ugentligt overdænget os med billeder fra spillet. Vi har faktisk været i en Halo-zone siden spillet blev annonceret.

I virkeligheden er der sket det modsatte. Folk har selv digtet sig til, hvad Halo 3 handler om og hvor stort det blev, og har nok i den forbindelse drømt sig længere ud, end noget Bungie nogensinde havde lovet. Samtidig er der kun blevet sluppet håndfulde af nye billeder ved årets store messer, og firmaet har haft tæt på ingen fremvisninger med pressen. Alligevel er Halo 3, ligesom de to tidligere spil, hypet, ja måske endda overhypet, og det er grunden til dets umanerlige flotte karakter. Men tag et enkelt besøg forbi ethvert spilforum og du vil se læsere snakke, diskutere og forklare, hvor vildt, de synes det er - den hype skal hverken vi eller Microsoft forhåbentlig stå til ansvar for.

Halo 3 er muligvis hypet, men kun hos og af læserne af spilmagasiner. Det, Microsoft har gjort, er at sparke en reklamekampagne i gang ved lanceringen, og det er helt normalt. Jeg vil vædde på, at Nintendo gør det samme med Super Mario Galaxy.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Bioshock: Jeg spiller det igennem for tredje gang og elsker det.

SER MEST FREM IMOD:

Crysis Jeg har ingen PC der kan trække Crysis, og regner heller ikke med at skulle have det. Alligevel kan jeg ikke lade være med at glæde mig til Cryteks ambitiøse spil.

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

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

FREKVENNS 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 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jonas Mäki, Martin Forsslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronsiöe

GAMEREACTOR NORGE

Frode Haugen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoene, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

IK Kontrolleret af dansk oplagskontrol

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største 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 anbefalede alder som spillet er blevet tildelt. Dette er den såkaldte PEGI-standard, som hele spilbranchen benytter sig af. PEGI er en forkortelse af Pan Europæisk Game Information. PEGI-klassificeringen er givet ud fra produktets indhold og tilgængelighed over for forskellige aldersgrænser, og er ikke et udtryk for hvor godt det er. De fem aldersgrænser i PEGI-systemet er 3 år og op efter, 7 år og op efter, 12 år og op efter, 16 år og op efter samt 18 år og op efter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



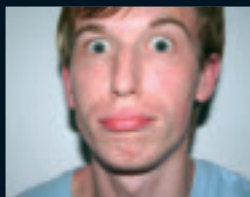
01 MARTIN B. LARSEN

Martin så mere end normalt underlig ud i ansigtet, da Tanggaard sparkede døren ind til kontoret og forærede ham en stor, sort kasse indeholdende en dug, spillekort, et kamera og spillet Eye of Judgement.

Efter lidt roden med et vaterpas og noget sekundlim, fik han sat Sonys seneste spillidé op, og de næste dage gik så med at duellere med alverdens monstre. Hvad han synes om spillet, kan du læse mere om længere inde i magasinet.

FAVORITSPIL:

Kane & Lynch - Jeg glæder mig faktisk meget til spillet nu



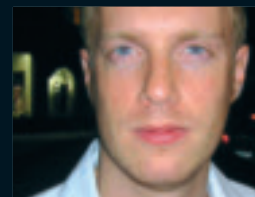
02 JESPER NIELSEN

Til trods for at Jesper har glædet sig meget til Halo 3, så gik han til anmeldelsen med pinlig nøjagtighed og stor sans for kritikken. Asmus blev hevet ind over til selve spiloplevelsen, og anmeldelsen blev senere diskuteret

indgående, før 10-tallet blev sat. Hvad Jesper skal tage sig til nu, hvor det for ham største spil i år er lanceret, aner vi ikke, men han får ikke lov til at sidde og sove på kontorstolen. Vi har i hvert fald masser af spil klar til ham.

FAVORITSPIL:

Halo 3 - Hvem skal være med online? - jeg venter...



03 NICOLAS ELMØE

Du kan ikke se det på dette billede, men Nicolas har siddet med et øre-til-øre-smil på ansigtet de seneste 14 dage. Fortæden dumpede der nemlig en beta-invitation ind af mail-brevsprækken til Helligate; London, og Nicolas

har ikke været til at rive væk fra PC'en efterfølgende. Da begejstringen havde lagt sig, gik det så løs med Quake Wars, og hvis vi ikke tager meget fejl, så vil han også komme til at sidde med Tabula Rasa og udvidelsen til Company of Heroes.

FAVORITSPIL:

Enemy Territory: Quake Wars - Jeg skal spille dette i måneder



DET TOG 1000 ÅR AT BYGGE ROM.
DINE UDVIKLERE HAR I MÅNED.

GRIB UDFORDRINGEN



Din udfordring: Gør store projekter færdige i en fart.
Grib udfordringen: Gør kommunikation og samarbejde bedre med Visual Studio® Team System. Find tips og værktøjer på www.microsoft.dk/grib-udfordringen

four-petalled rose platform

Microsoft

Microsoft
Visual Studio



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
BIOSHOCK

X360/PC - CAPCOM

Nu har du chancen for at komme på eventyr i det odelagte paradys Rapture. Vi stiller et Bioshock-spil på højkant til den der kan skrive månedens bedste brev. Er det dig der vinder det?



Hvem vinder slaget?

Det er et alt for retorisk spørgsmål, for der er en del faktorer, der afgør om PS3'eren vinder over Xbox 360'eren eller omvendt, men er det overhovedet interessant at udnævne en vinder? Næh, det mener jeg i hvert fald ikke. Jeg fatter simpelthen ikke, hvorfor folk er så forhippet på, hvilken konsol der er den bedste. Det har jo intet med spil at gøre, det er ren potens-snak og jeg mener, man køber vel ikke udelukkende en konsol, for at sidde og blamere sig med den overfor vennerne og familien, fordi der er en masse prestige i at have "konsollen - som nogen har døbt som vinderen"... eller er man virkelig så overfladisk? For hulen da, nu er Bioshock og Halo 3 ude til Xbox360, til PS3 udkommer Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII, og jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at de spil også bliver en god spiloplevelse. Det er det eneste, der betyder noget for mig og jeg ville ønske, der var flere der havde det på samme måde. Et spil er jo ikke fantastisk eller usælt fordi det udkommer til en bestemt konsol. Det er godt eller skidt på baggrund af nogle andre faktorer. Se, det er rationel tænkning, det andet er bare vås!
_CHRISTIAN SKOV

Den gode historie

Jeg har aldrig nogensinde spillet et spil, hvor historien har været god. Der findes masser af

potentiale i de universer, der gennem tiderne er bygget op i spilserier som Half-Life, Metal Gear Solid og senest Bioshock, for bare lige at tage nogle titler, der rent faktisk gør et forsøg på at skabe ordentlige plots. Forsøg, som er blevet rost af anmelderne. Men i mine øjne lider den "gode" historie i spillenes verden simpelthen af enormt dårlig fortælle teknik og total mangel på kreativ og vedrørende tankegang. I min perfekte gamer-verden er det muligt at blande filmens og spillenes verden på en meget mere overbevisende måde, så man på en gang morer sig med et fantastisk gameplay og samtidig får fortalt en god historie, der suger én helt ind bag skærmen - ikke kun til kanten af stolen. Hvor er f.eks. krigsspillet, som blander den surrealistiske virkelighed og de store tanker fra filmen Apocalypse Now med Call of Duty seriens intensitet? Eller The Sims-spillenes kreative legeplads, der blendes sammen med filmen American Beauty, for nu at tage et mere bizart eksempel? Påstår man - som mange - at eksempelvis Bioshock har en velskrevet og indsigtfuld historie, har man aldrig set en dybsindig film, for der er stadig uendelig meget at lære for spillenes manuskriptforfattere. Indtil da ville det være skønt, hvis spil anmeldere holdt op med at rose spillenes historier til skyerne, hvis blot universet er veldesignet. En god historie er mere end det.

MÅNEDENS BREV

Fæstetik, hvor blev du egentlig af?

Jeg har altid elsket Halo-serien, men må indrømme, at når det kommer til æstetikken bag oplevelsen, så er den for mig ligeså flad som en døgnåben Cola. Halo er så typisk amerikansk, stort og overgearret, at det for mig aldrig bliver rigtig sofistikeret designmæssigt - det æstetiske element er nærmest ikke til stede, det er som en umage parring af Battlestar Galactica, Star Trek og Star Wars. Til gengæld har jeg ikke svært ved at nyde Gears of War i fulde drag, da de gamle, nærmest romerske bygninger og de

svulmende muskelbundter, på en eller anden sær facon går op i en højere enhed. Det er underligt at to, ret så ens actionspil, kan skabe to så forskellige stemninger. Samtidig viser det, at det rette design kan gøre en verden til forskel, specielt fordi der er så pokkers mange af dagens spil, der i forsøget på at nå så bredt et publikum som overhovedet muligt, slet ikke udnytter det faktum at det er et spil. Den står alt for tit på simulering og genskabelse af virkeligheden, noget som jeg overhovedet ikke er tilhænger af. Der er dog et hold, som svæver over dem alle, og det er holdet bag Ico og Shadow of the Colossus. Til trods for at der er tale om to meget forskellige spil, så løber der en designmæssig rød tråd gennem dem. Du kan med det samme føle universet, mærke dets begrænsninger og svælge i dets storhed. Når jeg synes at alt i spilverdenen ender i bling bling eller enorme rustninger og endnu større våben, så sætter jeg et af disse spil på, og pludselig tror jeg igen på spils helt sære magiske evner. Hvis du, ligesom jeg, nogle gange mister troen på industrien, så spil et af disse spil og lad dig blive bjergtaget. Nøj, hvor ser jeg frem til holdets tredje og endnu ikke-annoncerede projekt.
_JOHANNES MORTENSEN



BEDST!

JOHANNES mener at branchen skal stoppe med at emulere virkeligheden, og i stedet bruge de kvaliteter som et spil kan lege med nemlig den anderledes og gribeende verden i et gennemført design. Han peger på spil som Gears of War og Ico som store design-perler.

FORUMSNAK



HVAD SYNES I OM HEAVENLY SWORD?

Hvad er jeres generelle mening om HS, jeg er næsten selv igennem det, og synes at det er et overraskende fedt og gennemført spil. Er 7/10 er retfærdig score fra Gamereactor?
_MARKYMARK

Jeg ville give spillet 9/10, da jeg synes spillet virkelig er fedt, og især Kai's missioner er rigtig sjove.
_GAMESPY

Glæder mig selv til at få det, efter hvad jeg har hørt af folks meninger. Men stadig holder jeg mine forventninger nede, vil ikke blive for skuffet. Dog er jeg sikker på en ting, skuespillet deri vil jeg ikke kunne blive skuffet over. Det har jeg MEGA store forventninger til.
_TEHENMOVER

Jeg ville personligt mene, at spiller er til et 9-tal, men manglen på holdbarhed efter man har gennemført det, trækker det desværre en karakter ned.
_SOFIE

Fuldstændig enig, har stadigvæk ikke gennemført det endnu, men glæder mig allerede til at gå igang med det igen, på en sværere difficulty. Jeg ville osse give det 9 med en lille pil op ad.
_JUSHU

Skal have det i denne her uge. Så må vi jo se, om det er pengene værd. Hvad med holdbarheden og AI'en? Jesper sagde, at det var kedeligt at spille det igen - men dette kan jo selvfølgelig også være løgn.
_CALL OF DUTY FREAK

Altså - Man kan på hver bane læse op for 'Glyphs' og jeg har da ikke alle endnu, det sætter jeg på at jeg SKAL have. Det læser nemlig op for ekstramateriale.

Og jeg er helt sikker på at spillet sagtens tåler op til flere gennemspilninger. og synes personligt at dette spil er ét af de bedste på PS3 indtil nu.
_TSUNAMI

Jeg synes også det er et af de bedste spil til PS3, måske endda det bedste. Det bliver også det bedre når ekstramaterialet er så spændende som det er.
_MSUMA

Jeg har spillet det igennem, og jeg regner med at få det byttet i morgen og få mine penge. Spillet er ikke dårligt, men jeg har gennemført, og jeg kan mærke jeg ikke vil hvide det frem igen.
_M2L-DK

Når alt kommer til alt vil spillenes bærende element altid være gameplayet, og man skal da heller ikke afskrive spil kun pga. en dårlig historie. Det er bestemt ikke det, jeg prædiker om. Det er jo for pokker svært at udtænke et ordentligt og dybsindigt plot! Men når spiludviklere endelig gør forsøget på at inddrage historien som en væsentlig del af et spil, er det kun et minus i min bog, når historien ikke engang når b-films standarder. I øvrigt tak for et intelligent og velskrevet magasin.
_ALLAN JEPSSON

Gode spil minder

Jeg sad og spillede Starcraft for ikke så længe siden, og hold da kæft, sikke minder der blev vækket. I øjeblikket er jeg i gang med Zerg-campaignen, og ikke et sekund har jeg kedet mig, under min tilbagevendt til et brillant spil. Spændende karakterer som Kerrigan, Jim Raynor og Tassadar, er personer, som virkelig efterlader et positivt indtryk i mig, og de er med rette blevet hyldet af alverdens spillpresse. Min pointe er, kan spil minder som førnævnt komme tilbage? Kan spil som Gears of War og Ghost Recon: Advanced Warfighter-spillene, overøse mig med gode minder? Spilbranchen er jo gået hen og blevet for selvhøjtidelig, og det bringer ikke altid spil minder med sig. Jovist kan gode spil laves, men jeg synes bare ikke med samme mindeværdige status, som Starcraft, Heroes of Might & Magic 3, Super Mario 64 og Half-Life. Det kan godt være, at jeg lyder som en nostalgiker, der mener, at alt var bedre i "the good old days", men spilbranchen var dengang mere fokuseret på at underholde frem for at tjene penge. Blizzard gør vist stadig det, men kommer "The days of glory" tilbage til spilverdenen? Forhåbentlig snart, Gears of War, Okami, Legend of Zelda: Twilight Princess og Halo 3, kan måske være vejen til en ny begyndelse.
_MEZMERIZETHEMONKEY

Se for, en brøler!

Nintendo, Sony, Microsoft og stort set alle andre spiludgivere, begår virkelig en brøler i deres lanceringsstrategi. Den strategi jeg snakker om, er at de starter med at udgive et spil i USA og så ellers vente 3-4 måneder, før de sender spillet ud i EU. Tag nu f.eks. Super Paper Mario; spillet fik fine anmeldelser, trailerne fra spillet så kanon gode ud, og hype-maskinen korte for fuld damp på diverse fora verden over. Selv kunne jeg ikke vente med at få fingrene i spillet. Men det var altså i april, og hypen er nu for længst døet ud - jeg er da stadig interesseret i spillet, men slet ikke på samme måde, som jeg var dengang, og det er her den store fejl i deres udgivelsesstrategi ligger. Hypen kan ikke overleve de måneder, det tager for et spil at nå EU, og ved ikke at udgive dem samtidig, mistes en masse salg på grund af den nu manglende hype. På Internettet hyper man når spillet udkommer første gang, anden gang er det bare gamle nyheder.
_GREVEN AF VESTER NEBEL

IN WHAT OTHER JOB DO 50,000 PEOPLE SING YOUR NAME?

There is only one job where the glory is yours for the taking.
Whether that's transforming kids into superstars, making your
club a million overnight, or leading your team to victory.
There is only one job so rewarding, so challenging, so glorious.

THE GREATEST JOB ON EARTH



www.footballmanager.net



COMING SOON
www.sigames.com



SEGA[®]
www.sega-europe.com

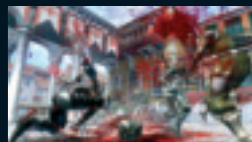
IGN



ANNONCERET

Sega annoncerer Yakuza 3

De to første spil i Yakuza-serien har klareret sig strålende i Japan, og derfor er det ikke så underligt, at Sega nu annoncerer en treer, denne gang til PS3. Spillet foregår ikke som de tidligere i nutiden, men i en mere feudalt og brutalt Japan.



Ninja Gaiden 2 bekræftet

Itagaki er en af spilindustriens største ikoner, ikke mindst fordi han har svært ved ikke at blære sig eller kritisere andre hæmmingsløst. Ninja Gaiden 2 som blev annonceret på årets Tokyo Game Show er angiveligt så godt, at alle andre udviklere mister motivationen. Aha, siger vi bare.

NYHEDER/RYGTER/LISTER

Dufriiske nyheder på: www.gamereactor.dk

FARLIGT ARBEJDE

Vi ved ikke hvilke kommunikationssystemer Isaac arbejder med, men hvis han har brug for både rustning og en hjelm, så kan det være rimelig farligt.

DEAD SPACE

Resident Evil og filmen Event Horizon blandes i samme gryde, og ud kommer EA's Dead Space

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler EA REDWOOD SHORES Udgiver EA Premiere 2008

Hovedparten af Electronic Arts' milliardomsætning stammer fra fasttømrede spilsierier, hvis enkelte udgivelser til tider kan være svære at se forskel på. Nok er det fundamentet i EA's forretningsstrategi, men den nylige annoncering af Dead Space, et spil som udvikles inden for spilgigantens egne rækker, tegner et billede af en aktør, der også er klar til at gå helt nye veje.

Indtil videre er det småt med oplysninger om spillet, men ud fra de billeder, vi har set, og den dybt foruroligende stemning, der hersker på

spillets site, ser Dead Space ud til at blive et Resident Evil eller Silent Hill i rummet. Et spil, hvor bloddryppende

Du spiller ingeniøren Isaac Clarke, som sendes af sted til et galaktisk mineskib for at reparere dets ødelagte og vigtige kommunikationssystem

action og psykologisk terror er nøgleordene, og film som Alien og Event Horizon er blandt inspirationskilderne.

Du spiller ingeniøren Isaac Clarke, som sendes af sted til et galaktisk

mineskib for at reparere dets kommunikationssystem. Kort tid efter ankomsten står det klart for Isaac, at

rumfartøjets mandskab er ramt af langt alvorligere problemer end et nedbrudt kommunikationssystem. Hele besætningen er blevet flænset til døde af en ondskabsfuld alienrace, og Isaac

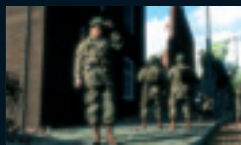
må finde sin indre kriger frem og skifte svenskøglen ud med mere slagkraftige våben for at overleve.

Dead Space udvikles af EA Redwood Shores og udkommer i løbet af efteråret 2008 til både Sony's PlayStation 3 og Microsofts Xbox 360.

Henrik Bach

Tom Clancy går på vingerne

Det er ikke kun EndWar, der skal løfte Tom Clancy-navnet endnu længere op. Ubisoft har nemlig også annonceret Air Combat, der som titlen antyder, foregår i lufrummet. Spillet er under udvikling i Rumænien hos samme hold som har givet os Blazing Angels-spillene.



Hells Highway først i 2008

Da Ubisoft i sin tid annoncerede det seneste spil i Brothers in Arms-serien, havde de sikkert ikke forventet, at det ville tage så lang tid at få det færdigt, men det er altså præcis, hvad der er sket. Nu kan det franske gigant fortælle at det er klar i år 2008.

Saint's Row 2 er på vej

Saint's Row blev en kæmpe succes på Xbox 360, så stor at Microsoft hjalp spillet på vej med lidt ekstra markedsføring. At Volition allerede er i gang med en toer, kommer nok ikke bag på nogen, men det er alligevel rart at få Stillwater tilbage i år 2008.

Medal of Honor: Heroes 2

Wii-ejere verden over bliver i øjeblikket forkælet af EA, der ikke bare har udsendt Boogie, men også er på vej med MySims og nu Medal of Honor: Heroes 2. Der står mere Anden Verdenskrig på programmet senere på året, hvis du ejer en Wii.

Motorstorm 2 annonceret

Sammen med Resistance: Fall of Man, er Motorstorm de to bedstselgende spil på PlayStation 3. Derfor er det heller ingen overraskelse, at Sony nu har købt Evolution Studios, og samtidig har sat udviklingen af en decideret opfølger i gang.



DE FØRSTE BILLEDER lover godt for spillet. Det ligner Silent Hill eller Resident Evil sluppet løs i rummet og tilsat en historie ikke ulig Event Horizon. At Electronic Arts er begyndt at udvikle helt nye spil, måske endda spilsereier, er absolut en fordel for en gigant, der tit får kritik for ikke at skabe nye spiloplevelser. Sammen med Army of Two gør firmaet nu et forsøg.



VELHÆNGT HØD I år det slut med alt. Vi håber inderligt at køkkenet ombord på rumskibet ikke serverer den slags kød i messen, for ellers er der nogle minearbejdere, der går i seng med en fæl mavepine. Måske er det hvad der er sket? Eller kunne det være noget andet. Vi regner med at Electronic Arts kan fortælle os mere engang i begyndelsen af år 2008.

NYHEDER

CRYSIS-DEMO I OKTOBER

Det var egentlig meningen at demoen af Crysis ville ramme nettet i dag, altså samme dag som Halo 3 står klar i butikkerne, men dette er ikke længere tilfældet. En af Cryteks stiftere nemlig Cevat Yerli, forklarede forleden at det ganske enkelt ikke er muligt at have en demo klar i øjeblikket, men at man til gengæld udsender demoen d. 26. oktober sammen med CryEngine 2 Sandbox Game Editoren, så fans kan lege lidt med spillet.

MASTER CHIEF PÅ TOPPEN

Microsoft fortæller i en pressemeddelelse at Halo 3 under sit første døgn i USA har slået filmen Spider-Man 3, med hensyn til hvor mange penge det har indjent. Spider-Man 3 havde ellers den gamle rekord, men er blevet slået "på målstrægen" med Halo 3s indtjening på 170 millioner dollars - 20 millioner dollars mere end filmen om edderkoppemanden.

SAMBA DE AMIGO TIL WII

Vi har allerede skrevet om Samba de Amigo, og det faktum at spillet muligvis er på vej til Wii, og nu bekræfter Sega så rygterne. Via det officielle amerikanske Nintendo magasin kan den japanske udvikler og udgiver fortælle, at Gearbox Software (Brothers in Arms og Halo 2 på PC) er blevet sat på opgaven. Samba de Amigo startede sine dage som et arkadespil i Japan og blev senere konverteret til Dreamcast. Det spilles med et sæt knaldrøde maracas.

MERCENARIES 2 MÅ VENDE

Mercenaries, der lånte godt og grundigt fra GTA-serien, men alligevel også havde overskuddet til at proppes oplevelsen med en masse ekstra tiltag, blev så stor en succes at Pandemic ikke kunne gøre andet end at udvikle en toer. Og derfor hviler der nu også et stort pres på Pandemic for at lave et spil i verdensklasse, og dette har nu ført til at firmaet udsætter Mercenaries 2: World in Flames til 2008.

INAFUNE VIL LAVE EN TOER

Til trods for Dead Risings massive popularitet i både Europa og Amerika, så annoncerede Capcom ikke som forventet en opfølger på årets Tokyo Game Show. Grunden er ganske enkelt at spillet, desværre, ikke var en succes i Japan og at holdet det skabte det første spil, i øjeblikket er splittet op og arbejder på flere forskellige projekter. Dog vil Keiji Inafune ikke afvise at der kan blive tale om en toer, da han selv meget gerne vil sidde i producer-stolen igen.

NU IGEN MED RYSTELSER

Efter måneder med spekulationer, har Sony nu bekræftet at Dual Shock 3, en trådløs udgave af Sixaxis-kontrolleren komplet med rumble-funktion, lanceres i Japan i November og i Europa og USA engang i foråret 2008. Udviklingen af Dual Shock 3 gik naturligvis i gang efter at Sony indgik i et forlig med Immersion, der som bekendt ejer rettighederne til rumble-funktionen.

UBISOFT UDSÆTTER M&M

Hvis du havde set frem til at spille Dark Messiah of Might & Magic: Elements i år, så kan franske Ubisoft her til morgen få dig ned på jorden igen. Firmaet har nemlig meddelt at spillet udsættes og nu udkommer i fjerde kvartal af udgiverens regnskabsår, hvilket vil sige et sted mellem januar og marts 2008.

IKKE ALLE VIL FLYTTE

Da Nintendo tidligere på året tog beslutningen om at flytte hele deres salgs- og marketing afdeling til San Francisco, så vidste de ikke, at det ville få flere af firmaets mest velkendte ansigter til at forlade deres poster, men det var præcis hvad der nu er sket. Et par uger efter at George Harrison sagde sit job hos Nintendo, har Beth Llewelyn nu indgivet sin afskedsbegæring. Hun ønsker ligesom flere andre medarbejdere ikke at flytte til den anden ende af landet.



BIZARRE OPKØBES

Project Gotham Racing-serien ejes dog af Microsoft

Activision meddelte i går, at de har købt den engelske udvikler Bizarre Creations, firmaet bag Microsofts populære Project Gotham Racing-serie, Geometry Wars og næste års actionspil The Club.

Spørgsmålet er hvad der så sker Project Gotham Racing-serien efter at det fjerde kapitel som kommer her i oktober. Microsoft ejer nemlig rettighederne til spilserien, så de finder nok bare en anden udvikler til at arbejde videre med den, i hvert fald med tankerne på at serien indtil videre er langet over disken i mere end 4.5 millioner eksemplarer.

Til gengæld står det klart at Bizarre Creations og Activision fortsætter med racing-genren, for firmaet har allerede annonceret, at de arbejder på et nyt spil der skal være færdigt i år 2009. Bizarre Creations får i øvrigt via Activisions normale forretningsmodel lov til at beholde både deres navn og kontoret i Liverpool, hvor der er mere end 160 personer ansat. Dette lagde ledelsen i Bizarre Creations meget vægt på, og hvis Microsoft også har ønsket at eje firmaet, har betingelserne sikkert været andre.

Steen Marquard





DUGFRISK!

Gamereactor tjekker de nyeste spil ud i billeder, og fortæller hvad vi allerede nu ved om projektet...



Rez HD

XBOX 360 / 2008

Tetsuya Mizuguchi og United Game Artists klassiske spil Rez, er på vej til Microsofts Xbox Live-service i en højopløselig udgave. Vi kan slet ikke fortælle dig, hvor meget vi glæder os til at genopleve det syrede og enormt opslugende spil endnu engang. Vi kan næsten allerede høre lydsporet til spillets femte og uden tvivl bedste bane. Det bliver stort.

Silent Hill V

PS3, X360 / 2008

Silent Hill-serien er en af alle tiders mest skræmmende oplevelser, og selvom det femte kapitel i serien ikke laves af Konamis egen japanske studie, men i stedet er blevet givet videre til amerikanske The Collective, så regner vi med at få et gys i verdensklasse. Ud fra det første egentlige billede at domme, så ser The Collective ud til at være lykkes godt med stemningen i serien, så vi håber bare historien også er der.



Edge of Twilight

PC, XBOX 360 / 2008

På årets Games Convention viste Fuzzy Eyes Studios deres spilprojekt Edge of Twilight frem. Der var ikke så meget at se og endnu mindre at spille, men holdet bag kunne fortælle at spillet handler om lejemorderen Lex, der kan rejse i tiden. Og flot ser det ud. Det er på vej til Pc og Xbox 360 og udsendes engang i 2008.



WipeOut HD

PS3 / 2008

Rez er ikke det eneste spil, der får turen gennem den højopløselige mølle. Sony har også meddelt, at de er godt i gang med WipeOut HD, der indeholder baner fra både Wipeout Pure og Wipeout Pulse. Desværre har firmaet ikke kunnet grave resterne af hverken det første eller andet spil frem til projektet.

Rygar: The Battle for Argus

Wii / 2008

Kan du huske Rygar? Tecmos gamle kulthelt? Han var en af de største på NES, men gjorde faktisk et comeback for nogle år siden på PlayStation 2 og er siden blevet pensioneret. Nu har en ny helt med tatoveringer og en farlig punkfrisur overtaget pladsen, men til trods for dette bærer det kommende spil stadig hans navn.



Darksiders: Wrath of War

PS3, XBOX 360 / EFTERÅRET 2008

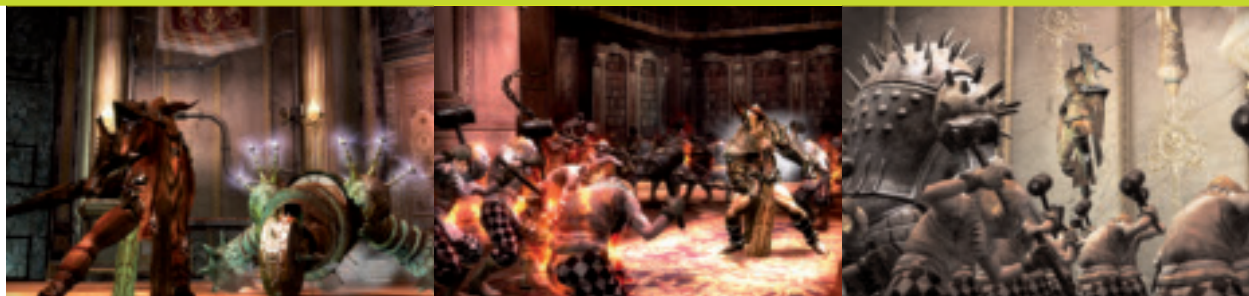
Tegneserie-skaberen Joe Madureiras spilstudie Vigil Games, arbejder ikke bare på et online-rollespil i Warhammer 40.000-universet, men også på actioneventyret Darksiders. I spillet overtager du rollen som "War" en af apokalypsens fire ryttere, der sammen med sin trofaste hingst "Ruin" i starten af spillet udrydder de sidste mennesker, for bagefter at kaste sig over verdens engle og dæmoner.



Kingdom Under Fire: Circle of Doom

XBOX 360 / 2008

Blueside er næste år tilbage med et nyt Kingdom Under Fire-spil. Det spændende ved det nye spil, er muligheden for at kæmpe sammen op til fire spillere ad gangen, og så det faktum, at der ikke er et gram af strategi i spillet. Det glæder vi os altså til.



“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



Published By



ACTIVISION

PC
DVD
ROM

16+

© 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.



TIL DE PENGESTÆRKE

Forskellen på mænd og drenge er prisen på deres legetøj. De store producenter ruster sig til julesalget, og her får du en forsmag på nogle af de ting, der skal ligge under juletræet i år. Begynd at spare op med det samme – legetøj til voksne er dyrt.

SONY BRAVIA X3500

CIRKAPRIS: 330.000,-

Sonys nyeste topmodel inden for LCD-TV, er en skønhed på hele 70". Fronten er i aluminium og glas, og bag facaden gemmer Sony på alle de billedforbedrende teknologier, de har i deres sortiment. Der er blevet plads til 3 HDMI-indgange og DVB-C kortlæser, så du slipper for TDC selectorboks under skærmen. Vi snakker naturligvis fuld HD på 1080p og Sonys egen S-Force Front Surround-teknologi til lydleden. Skærmen her hentes kun hjem efter bestilling.



POD TOUCH

CIRKAPRIS: 1.999,-

Den måtte jo komme, og her er den så. En iPhone uden telefondelen. Den store trykfølsomme skærm er den samme, vi har set utallige videoer og billeder af siden storebroderen blev lanceret i USA, og måske kan den netop forsøde ventetiden en smule, mens vi fortsat venter på iPhone. Underligt nok er der kun blevet plads til 16GB, så måske er det alligevel mere fornuftigt bare at vente på telefonen?



DENON DVD-2930

CIRKAPRIS: 6.700,-

Du har en stor samling af DVD-film, og har investeret i et ny fladskærm - nu mangler du bare en god DVD-afspiller, der kan skalere billedet ordentligt og behandle mediets fejl og mangler bedst muligt. Selvom Denons DVD-2930 ikke kan afspille hverken Blu-Ray eller HD-DVD, gør den stadig et fabelagtigt arbejde, når det kommer til DVD-filmene, og beviser, at der stadig er liv i det gamle medie.



CREATIVE GIGAWORKS T4S

CIRKAPRIS: 1.199,-

Creatives Gigaworks højttalere er nogle store krabater, og den nyeste model i serien fylder særdeles godt i landskabet. Det gør lyden heldigvis også, og T40 kan spille dybt og HØJT. Uden brug af subwoofer blæser Creatives højttalere derudaf og er klart værd at overveje, hvis man ikke lige har plads til den ekstra klods på gulvet. Og så gør det jo heller ikke noget, at de ser lidt lækre ud.



CANNIBAL CHOPPER PLATINUM SKULLS

CIRKAPRIS: 5.995,-

Du har garanteret set de håndlavede motorcykler i programmet "Orange County Choppers", på Discovery Channel. Hos RetroBikes laver de cykler, der for alvor skiller sig ud og garanterer opmærksomhed, når du cruiser ned af Nørrebrogade. Køb dog en kraftig lås samtidig - tyvene syntes uden tvivl også den er lækker.



HCB-TWIN STORM 800

CIRKAPRIS: 1.999,-

Modelbiler, fly og både fascinerer til stadighed drengerøven i os alle, uanset alder. Morfars.dk har suppleret os med en model Twinstorm 800, som nok er noget af det vildeste, vi har set på den front i lang tid. De to vandkølede motorer sørger for fart og spænding, og skal med garanti vække opsigt i andedammen en lørdag formiddag. Det har aldrig været sjovere at jage zænder i gadekøret.



GARMIN MOBILE 10

CIRKAPRIS: 1.995,-

GPS i mobiltelefonen er det helt store hit, men har du allerede skaffet din en telefon uden, er du stadig ikke helt fortabt. Hvis du har en Windows Mobile-telefon, kan du nemlig købe et eksternt modul og alligevel få navigation ud af din telefon. Garmin laver nogle af de bedste GPS-navigatører, og bevæger sig nu ind på mobilmarkedet. Smæk flashkortet i din telefon og du er kørende på nul komma fem.



MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE

CIRKAPRIS: 599,-

Logitech har ifølge Microsoft siddet længe nok på tronen, og med vægte og programmerbare knapper lægger de nu op til kamp. I cyberspace, naturligvis. Microsoft har genoplivet Sidewinder-navnet for en stund, og tilbyder her en avanceret mus med regulær vægt, ændring af opløsning "on the fly", og har som den første mus i verden noget så eksotisk som et LCD-display.



SANDISK SANSA VIEW

CIRKAPRIS: 1.200,-

En MP3-spiller behøver ikke nødvendigvis være hvid, men gør sig akkurat ligeså godt i sort, med blåt lys i fronten. SanDisk laver prisbillige musikafspillere i et lækkert, smalt design. Den har indbygget FM-radio og plads til ekstra hukommelseskort, så du potentielt kan udvide den 16GB store flashhukommelse til hele 24GB.



CANON HG10

CIRKAPRIS: 7000,-

Med et videokamera, der optager i fuld HD, får du alle de små detaljer med, når store 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.

PANASONIC TH-42PZ70

CIRKAPRIS: 16.999,-

Det kan være svært at vælge imellem LCD eller Plasma, når man står og skal købe en ny fladskærm, men har man først set dem side om side behøver man ikke være i tvivl. Panasonic's nye fladskærme har et imponerende sortniveau og leverer et farverigt og levende billede i fuld HD - til en fornuftig pris. Designet er simpelt uden at være prangende, og du får en skærm, der egner sig godt til både film, spil og TV-kiggeri. Meget mere kan man ikke bede om.



GIORGIO ARMANI-SAMSUNG TELEFONEN

CIRKAPRIS: 4.500,-

Det er på mode, at hive en kendt designer ind til at lægge navn til sine produkter. Det giver en "smag" af luksus, og trækker kunder til, som går mere op i et blankpoleret ydre, end et væld af funktioner. Koreanske Samsung har i samarbejde med Giorgio Armani designet en mobiltelefon. Der er tale om en EDGE-telefon med 3-megapixel kamera og stor, trykfølsom farveskærm. Det virker bekendt - har vi ikke set det før?



MERE LOKALT
Efter et forår og en sommer med messer, står efteråret i studiets tegn. I kan godt glæde jer.



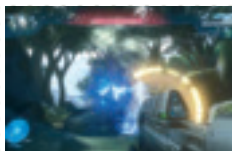
6

Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

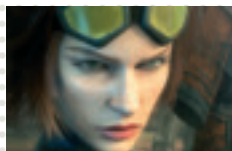
Vi giver dig 6 gode grunde til at du bliver nødt til lægge vejen forbi Gamereactor TV i den kommende måned

foto: Petter Mårtensson / Gamereactor Sverige

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06



HALO 3
Vi har haft en meget begejstret Jesper Nielsen forbi vores nye studie og givte hans anmeldelse af det tredje og sidste spil i Bungies Halo-serie. På tolv intense timer gennemførte han både single-player-delen af shooteren til Xbox 360 og fik afprøvet en masse aspekter af multiplayer-delen.



RICHARD GARRIOTT
Legenden Richard Garriott er manden bag Ultima-serien og den længe ventede MMORPG Tabula Rasa, som foregår i et fremtidsunivers og har været under udvikling i hele fem år. I forbindelse med den snarlige udgivelse mødte vi ham ved dette års E3 til en personlig snak om MMORPG-genren.



RATCHET AND CLANK FUTURE-INTERVIEW
Insomniac's fortsættelse af det populære Ratchet & Clank-univers, rammer butikkerne d. 7. november og er uden tvivl et af de mest ventede spil til Playstation 3'en dette efterår. Vi fik et interview ved dette års E3 for at høre alt om historien og de nye våben.



THE WITCHER-INTERVIEW
The Witcher et nyt spændende rollespil der udkommer d. 23. i denne måned og i den forbindelse bringer vi et interview med Michal Madej, der har udviklet en ny form for dynamisk kamp- og potionssystem, hvor du selv skal vælge kampstilen og selv blande dine potions ofte med fatale følger.



DE BLOB-INTERVIEW
Spillet startede som et universitetsprojekt udviklet af studerende og senere solgt til et af de helt store distributører THQ og videreudviklet til Wii-konsollen og DS'en. Spillet indeholder både en single- og multiplayersdel hvor man som en farvebold springer rundt og maler bygninger og landemærker.



PROTOTYPE-INTERVIEW
Et af de mest interessante spil fra Games Convention i Leipzig var action spillet Prototype. Man spiller "prototypen" Alex Mercer som kan transformere sig om til alle karakterer i spillet og overtage deres evner i et fuldstændigt genskabt Manhattan med militæret og en race af inficerede væsner i helene.

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



GRTV I STORMVEJR

Vi tager (også) efteråret med storm og leverer kvalitets fjernsyn

Oktober måned vil være måneden, hvor vi bringer jer de resterende interviews fra årets store messer E3 i Santa Monica og Games Convention i Leipzig. Den vil markere overgangen fra talrige interviews med udviklerne til flere anmeldelser, beta-tests og lokale programmer med vores redaktør Thomas Tanggaard, skribenterne og gadget-master Michael Hansen her på Gamereactor TV.

Der vil fortsat blive bragt reportager og interviews fra diverse spilure til udlandet, men fokus vil nu være, at bringe jer vores mening om fremtidens spil og gadgets. Vi vil udvide programfladen med nye typer spilprogrammer, hvor

vi stiller skarpt på trends, udvikling af genrer og hvad du kan se frem til af spil i f.eks. efteråret og vinteren, som vi for har lavet om sommerspil.

Derudover vil vi genoptage gadget-anmeldelser med vores nye gadget-master og teste alt fra skærme til mobilere og diverse elektroniske vidunder. Det kan du glæde dig til.

I denne måned kan du ud over ovennævnte programmer se med da vi var til Panvisions Playground event i Politikkens hus, og når vi tager til Sverige for at være med når Guitar Hero 3 lanceres ved et stort rockevent med masser af bands og forhåbentlig godt med chickas!!
_GRTV Redaktionen



IT'S ALL ABOUT ...



Juiced 2
HOT IMPORT NIGHTS



IT'S ALL ABOUT...



PLAYSTATION 3 NINTENDO DS.



WWW.JUICED2HIN.COM



Virtual Console holder
på ganske kort tid er Virtual Console blevet en fantastisk service, hvor du kan få fat i spil som Super Mario 64, Wave Race og nu også Sin and Punishment. Og bare rolig der er meget mere på vej.

Sin and Punishment udkom i Japan tilbage i år 2000 på Nintendo 64. Dets japanske titel er Tsumi to Batsu: Chikyu no Koishousha, og det fik aldrig en lancering i hverken Amerika eller Europa, til trods for meget pæne anmeldelser fra både japanske anmeldere og entusiastiske importører. Nu er spillet så lanceret over Nintendos Virtual Console-service og Mathew er ved at sprænges af glæde, og det er til trods for at han overhovedet ikke kan spille det.

Jeg tager gerne min straf

Treasures roste Sin and Punishment lanceres via Wii og sender Kumar i ekstase

Hej med jer, faste læsere, eller i hvert fald faste læser. Jeg håber i hvert fald, at bare en af jer derude, har kunnet læsrive jer fra Halo 3 i disse dage, så I kan læse denne klumme. Lige siden spillet blev lanceret, har Xbox Live glødet og min venneliste er nærmest pinlig ens over hele linien. Ifølge den så er alle mine venner på, og hver evig eneste af dem spiller Halo 3, så der er ingen grund til lige at se, hvad de laver i øjeblikket.

Men hvis du selvfølgelig slet ikke spiller Halo 3, så håber jeg i stedet, at du spiller Sin and Punishment via Wii's ens Virtual Console-service. Du er faktisk utrolig heldig over, at kunne komme til overhovedet at spille det. Her i Amerika (jeg bor i Canada, men alligevel), har kvaliteten af hvad der udsendes, været ligeså spændende som at se maling tørre. Imens har Europa nærmest haft deres egen Hanabi-festival med grøn iste, rød bønnecreme, og hvad ved jeg. Hvis du i øvrigt ikke kender disse japanske delikatesser, så lad mig bare sige, at de smager fantastisk, tro mig.

Egentlig var Mario's Super Picross

nok i sig selv, men ved at udgive Sin and Punishment, så har Nintendo gjort noget aldeles fantastisk, også selvom spillet koster mere end de normale spil, vi ellers har hentet. 1200 points er lige lovlig meget, og hvis der er noget, Virtual Console-servicen ikke har brug for, så er det højere priser, men alligevel, et spil af den kaliber skal støttes uanset hvad. Så selv hvis du ikke har kunnet læsrive dig fra Halo 3, så lov mig lige at tage et kig på spillet, når du får chancen. Der er tale om et spil, der ikke har været lanceret udenfor Japans grænser.

Og vælger du at købe spillet, så hælder du altså ikke bare penge efter et princip. Sin and Punishment er totalt fantastisk. Jeg er helt absurd jaloux over, at I får lov til at spille det i Europa, mens Nintendo of America ikke engang har gjort tilløb til at nævne, om spillet også er på vej til USA. Det har bare at kommel

Jeg skal ærligt indrømme, at jeg allerede ejer Sin and Punishment i dets originale form, men af en eller anden mærkværdig grund, så har jeg ikke det fjerneste imod at købe et spil, jeg allerede har, selv hvis forskellen kun er den

lettere tilgang til spillet. I øvrigt står min Nintendo 64-udgave af Sin and Punishment i en kasse på en lagerhal i Skotland, så her er incitamentet så meget større.

Ud over det faktum, at du bør støtte Nintendo, og vise, at det er en rigtig god beslutning at udgive Sin and Punishment, så skal du også gøre det, fordi det af et af de der spil; du ved, et af de spil, der altid nævnes, når snakken falder på "de bedste spil, der nogensinde er lavet", og som måske også er det bedste spil, som du aldrig har spillet. Det er i øvrigt også overraskende, hvor mange af de spil, der kommer fra Treasure, for jeg mener, hvor mange af jer der sidder og læser denne klumme lige nu, har nogensinde spillet Radiant Silvergun? Der er sikkert mange Treasure-spil, du slet ikke har spillet, eller bare spil i almindelighed, som f.eks. Segas fænomenale Panzer Dragon Saga og Nintendos Earthbound.

Jeg skal være den første til at indrømme, at jeg faktisk heller ikke har spillet de sidste to spil, men så kan jeg samtidig også afsløre noget langt værre, jeg har heller aldrig spillet Halo 2. Det er

chokerende, ikke sandt? Sådant har vi det sikkert alle sammen, der er nogle huller i vores personlige spilencyklopædi. For at være helt ærlig, så har jeg aldrig brugt de store kræfter på at spille Halo-serien. Jeg har ikke engang gennemført det første spil. Jeg kom godt nok til et eller andet rumskib og skulle så kæmpe mig gennem et eller andet, men på det tidspunkt gik det op for mig, at jeg kedede mig, og så stoppede jeg.

Selvfuldgelig har jeg nu, med hele verden i total ekstase omkring Halo 3 og dets multiplayerdel, ikke længere nogen undskyldning for, ikke at få udfyldt hullet, så jeg har naturligvis tænkt mig at spille det igennem, for at se hvad hele snakken går ud på. Tro mig, jeg spiller nøven ud af bukserne på Halo-serien, inden jeg skriver den næste klumme til Gamereactor.

Men når jeg nu gør det, så forventer jeg også, at du gør det samme, altså hiver fat i nogle af de spil, som sneg sig ind under radaren eller du bare aldrig har hørt om. Sin and Punishment er en god start! Køb dette, og så kan det næste måske være Earthbound til Wii.

Mathew Kumar

HELL NO!



THEY TOOK OUR FRIENDS. THEY TOOK OUR HOMES.
THEY DESTROYED EVERYTHING WE LOVED.
BUT WE WILL NEVER LET THEM TAKE LONDON. EVER.

WWW.HELLGATELONDON.COM



www.ea.dk



flagship



Games
for Windows



18+

www.pEGI.info



Hellgate™, London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™, London and the Hellgate™ London logo and trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and Games for Windows and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. PINGO and the Pingo logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The Way to NVIDIA logo and other NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. Pingo and the Pingo logo are trademarks and/or registered trademarks of Pingo, LLC throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner.

CRASH OF THE TITANS

Kommer til oktober
-for første gang på dansk!



Crash har lært dansk!
Dansk tekst og tale på Playstation 2 og Nintendo Wii



BETA-TEST



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMERACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Tag en tur gennem vores arkiv: www.gamereactor.dk

MÅNEDENS BEDSTE!

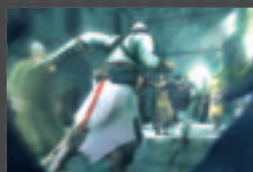
Uncharted: Drake's Fortune

Holdet bag Crash Bandicoot- og Jak & Daxter-spillene vender tilbage med en spiloplevelse der emmer af eventyr og action. Vi kigger nærmere på spilprojektet



Mest eftertragtede

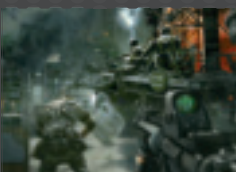
Hver eneste måned slår vi hovederne sammen for at finde tre nye spil som vi virkelig glæder os til



1 Assassin's Creed

PS3/X360/PC

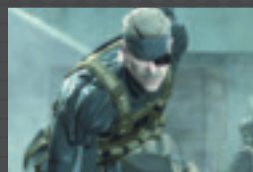
Til trods for en forholdsvis skuffende demo på årets E3-messe, har vi stadig skyhøje forventninger til Ubisofts nye lejemorder. Pc-udgaven er lige blevet udsat til år 2008, men vi forventer ikke at det sker for konsolversionerne.



2 Killzone 2

PS3

Med Master Chiefs tredje eventyr gennemført, ser vi frem mod Snyrs helt store actionbrag i form af Killzone 2. Tanggaard kan næsten ikke vente med at få fingrene i den første beta-kode, og vi kan godt forstå ham.



3 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

PS3

Snyke er en af vores absolut favorit karakterer, og vi glæder os som små børn til hans seneste mission, der lader til at blive helt fantastisk. Ventetiden er latterlig.

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.

GAMERACTORS TERMOMETER



Iskoldt



Lunkent



Varmt



Brændende



Vulkanudbrud

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

**Hjem, kære hjem**

Her er vi i Narutos hjemby, The Leaf Village, og du kan ligeså godt vænne dig til synet, for her vender du tilbage mange gange. Går du hen til en af indbyggerne, fortæller en smiley over deres hoved, hvad de synes om dig. De hader dig nok som pesten.

Premiere 2007 GRTV Se mer på Gamereactor.dk

Mangafiseret eventyr

Den populære mangaserie omsættes igen til spiluniverset, og fans skal nok blive tilfredse


**NARUTO:
RISE OF A NINJA**

Platform X360 Udvikler UBISOFT
Udgiver Ubisoft Genre ACTION/EVENTYR

Den japanske mangakultur er så omfangsrig, som kun få ting i denne verden, og for os europæere kan det være svært at forstå en hel kultur, som appellerer til alle aldersgrupper, især når det bare handler om tegneserier. De tidligere grumme postapokalyptiske toner, der var kraftigt inspireret af atombombningerne i slutningen af Anden Verdenskrig, har langsomt taget et bagsæde inden for kulturen, som årene er skredet frem. Det gav plads for nye serier og ideer, og en af dem er fortællingen om den unge ninja-aspirant, Naruto.

Baggrunden for historien er at det frygtede væsen, den nihalede dæmonræv, har spredt

Den cel-shadede verden er gennemført og farvefuld, specielt Narutos hjemby er flot...

død og ødelæggelse overalt i landet. Dog lykkedes det Narutos far, ved at ofre sit eget liv, at forsegle dæmonen inde i hans nyfødte søns krop. Tolv år senere er Naruto påbegyndt sin oplæring til ninja, men det er ikke let for ham. Naruto er nemlig stadig uvidende om at den

nihalede dæmonræv er forsejlet inde i ham, og det skaber frygt blandt landsbyens beboere. De afskyr simpelthen Naruto, hvis eneste ønske er at blive en anerkendt ninja, og det er her, du overtager styringen af den unge knøs.

På trods af at en af mine venner igennem længere tid har plaget mig om at læse serien, har jeg aldrig rigtig fået det gjort, men det behøver jeg heldigvis heller ikke nu. Rise of a Ninja genfortæller nemlig historien fra de første firs episoder af serien, og det gør den endda ret præcist. I stedet for in-game cutscenes, fortælles dele af historien gennem direkte klip fra serien, og med grafikken og de små klip kørende lige efter hinanden, er det tydeligt at se, hvor meget arbejde, der er brugt på at gengive den visuelle stil. Den cel-shadede verden er gennemført og farvefuld, og især Narutos

hjemby byder på masser af flotte detaljer. Byen er ret stor og gemmer på masser af hemmeligheder, hvilket er meget heldigt, for efter stort set hver eneste mission, kommer du nemlig tilbage dertil. Overalt i byen er der gemt mønter, som kan bruges til at købe opgraderinger og nye

FAKTA**SÅ ER DER NUDLER**

En af sidemissioner i byen, er at spæne ud med varme nudler til indbyggerne, inden de bliver kolde (altså nudlerne, ikke indbyggerne). Derudover kan du også deltage i kapløb, hvor du skal hoppe gennem svævende ringe på ruten, for at tiden ikke løber ud. Der er skam nok at give sig til. Det er lidt som en blanding af Zelda og det gudesukke Okami.

angreb. At gå på opdagelse i byen for at finde dem, var det sjoveste og mest velfungerende element indtil videre, takket være en god styring og masser af åbenhed i miljøet.

Udgangspunktet er som sagt, at alle i byen hader dig, og derfor er du nødt til at overbevise dem om dine gode intentioner. Dette gøres gennem et ton af sidemissioner, og disse veksler imellem nudeludbringning, stik-i-rend missioner ude i skoven, kapløb og andet. Ud over at gøre indbyggerne glade, får du også ekstra liv af at fuldføre missionerne, men



JUTSU'ER Her ses en af de mange jutsu'er. De er svære at udføre, men meget nyttige.



PARKOUR Du kan klatre op på alle hustagene i jagt på de skjulte bronzemønter, som er gemt i enhver afkrog. Hvis du kravler helt op på et hustag, vil du kunne se en masse snore, der forbinder bygningerne. Hop på en af dem og se til, mens Naruto med lysets hastighed surfer over til det nærmeste tag.



Slå på tæven

Kampene i Rise of a Ninja foregår i fuld 3-D og føles ganske anderledes fra resten af spillet. Helt separat fra hovedhistorien, kan du også gå online og uddele tæv.



JAPANSK Som du kan se her, bliver dialogen for det meste leveret af stillestående billeder med teksten ved siden af. Det er en smule uninspirerende, da stemmeskuespillet er sløjt.



FAKTA

CEL-SHADING

Som det tydeligt ses, har et af målene for Ubisoft været at få grafikken i Rise of a Ninja til at ligne den originale tv-serie så meget som muligt. Selvfølgelig har cel-shading-stilen har dog fået et dårligt ry med årene, da nogle mente, at denne stil odelagde Zelda: The Wind Waker på GC. Argumentet var, at den nuttede stil odelagde den normalt voksne stemning. Had det eller elsk det, i Rise of a Ninja er den gennemført.

desværre er de ikke valgfri. For at få den næste hovedmission, er du ofte nødt til at slave rundt for de hadske indbyggere først og hjælpe dem med alskens trivielle opgaver. Mange af opgaverne minder til forveksling hinanden, og jeg håber virkelig, at det kun er et problem, der gør sig gældende i starten, for ellers bliver det hurtigt kedeligt.

Rise of a Ninja er først og fremmest et adventurespil, men dog er der masser af andre genrer indblandet, og det kommer især til udtryk i de mange kampe. Her forlader du nemlig helt tredjepersonsperspektivet, og i stedet foregår kampen nu som et 3-D kampspil á la Tekken. I kampene kan du bruge slagkombinationer, kasteknive og alt, du ellers kan finde på, for at tvinge modstanderen i knæ. Derudover kan du også bruge dine forskellige jutsu'er, en slags magi, du lærer at bruge gennem spillet. Ved at bevæge styrepindene, så de efterligner hændernes bevægelser, kan du bl.a. klonе dig selv i en kort periode eller forvandle dig selv til

en smuk kvinde, så din modstander falder om på jorden af forelskelse. Ja, mere japansk bliver det vist ikke. Kampsystemet udgør også spillets multiplayerdel, hvor du kan gå online og uddele tæv. Dog mangler kampene en del dybde, så det er næppe noget, der vil erstatte spil som Dead or Alive 4 eller Virtua Fighter 5 over Xbox Live.

Endelig er der også steder, hvor både kampene og platformselementerne afløses af en slags quick-time sektioner, hvor Naruto skal igennem en skov ved at hoppe fra gren til gren. Et let tryk på A-knappen, lige inden du opnår kontakt med en overflade, sender rask Naruto flyvende videre gennem luften. Det går kanonstærkt, og du skal holde tungen lige i munden for at nå uskadt igennem. Rise of a Ninja har dog bestemt været bekendtskabet værd, men der er flere grunde til, at jeg ikke stamper i gulvet af glæde. Måske var det at den kode, redaktionen modtog, havde sine ustabile øjeblikke med en god portion grafikfejl og videosekvenser, der ikke fungerede ordentligt. Eller måske er det fordi, at sammenblandingen af de mange genrer synes lidt halvhjertet indtil videre. Tanken om et Naruto-spil, der ligger tæt op ad den originale serie, både i fortælling og i visuel stil, er helt sikkert noget, der vil tiltale fans, og i november får vi så at se om det er lykket med projektet.

Martin B. Larsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Kompetent spilmatisering, der forsøger at blande en masse forskellige genrer. Kan det holde hele vejen?

Lidt klodset

Danmarks store eksportvare indtager rummet...



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Platform MULTI Udvikler TRAVELLERS TALES
Udgiver LUCAS ARTS Genre ACTION

Jeg ved ikke, hvor mange timer Lego Star Wars har siddet ubehjælpesomt fast i min Xbox 360, men det nærmer sig et tal i de kvalmende højder. Heldigvis behøver jeg ikke selv tage skylden for det, men det gør min ældste søn til gengæld. Han har brugt utallige dage og flere regnfulde weekender på, at indsamle alt, hvad der kan indsamles i Travellers Tales sjove og ret geniale børnespil.

I november kan han så starte forfra, og mens jeg ville gå til over at skulle gøre det hele igen, bare i et spil, der samler alle seks episoder og smider nogle nye baner, våben og figurer ned i posen, så glæder han sig som en besat. Og jeg kan på sin vis godt forstå ham, i hvert fald efter at have fulgt med på delinieren i beta-udgaven. For Lego Star Wars: The Complete Saga er ufattelig godt sat sammen, det er en slags opsamling, der både bugner af velkendte baner og figurer, men som samtidig udfylder endnu flere af de historiemæssige områder i spillet med spilbar indhold.

Men hvad indeholder The Complete Saga så? Ja, det er på sin vis ret indlysende. For det første er de to første spil samlet på et sted. Det betyder, at du kan springe direkte fra ræset i The Phantom Menace til kampen mod Darth Vader på Bespin i The Empire Strikes Back. Desuden så er alle karaktererne fra de to første spil også samlet i et galleri, og dermed kan du frit rode og rage i dem alle, ligesom det giver flere muligheder for at bygge dine egne karakterer, noget som min søn allerede har brugt mange timer på. Sidst men ikke mindst er der spædet til med helt nye Bounty Hunter-missioner, baner, som ikke var i de to første spil (og som heller ikke er i beta-udgaven endnu) og karakterer som Zam Wessell, Boss Nass, Lama Su, R5-D4 og Watto.

Visuelt er der ikke de store forandringer at spore i serien. På denne generations konsoller ser Lego Star Wars stadig skrabet ud, og selv om der er stor forskel på musklerne i f.eks. en PlayStation 2 og Xbox 360, så ligner spillene langt hen ad vejen hinanden. Heldigvis er Lego netop simpelt og firkantet, så det passer godt ind i designet, og for fans af serien, er det ikke noget, der odelægger forventningerne til det.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Sjovt, stort og genialt lavet. Vi glæder os til at gå på jagt i George Lucas' store og flotte univers.

Premiere 9. Nov



TO SPIL I The Complete Saga får du alle seks film, en masse nye karakterer og en del Bounty Hunter-missioner.



De levende døde
Som i ethvert rollespil med respekt for sig selv, er der rig mulighed for at bekæmpe masser af zombier. Disse er dog ikke så langsomme som dem, vi kender fra Diablo. Når de lugter blod, så kommer de løbende, som i filmen 28 dage senere. Gys og gru!

Premiere 2007 Se mer på Gamereactor.dk

Skræmmende godt

Helvedes porte åbner sig i Londons gader, stræder og undergrund. Nicolas har taget sin rustning på...



HELLGATE: LONDON

Platform PC Udvikler FLAGSHIP STUDIOS
Udgiver NAMCO Genre ACTION/EVENTYR

Jeg husker stadig den helt særlige sommeraften for mere end syv år siden; jeg havde forudbestilt to kopier af Diablo II, og skulle nu ind for at hente dem på Falkoner Allé. Det var dengang spilæskerne stadig var store og klodsede, og dengang, der stadig var liv og glade dage i gaden.

Da jeg langt om længe kom frem, blev jeg mødt af et syn uden lige; klokken var lige

dette herrens år. Lad mig slå det fast med syvtommersom. De sidste par uger har jeg haft stor glæde af at teste Hellgate London; og på de par uger er der sket uendeligt meget med spillet. Jeg startede med at spille alfaversionen, der for en uge siden blev til betaversionen, og som dag for dag bliver bedre og mere spækket med sjov og spas. Jeg håber, at udgivelsesdatoen, der i Norden er den 1. november, holder stik, selvom der stadig er lang vej, samt masser af fejl at udrydde.

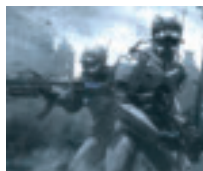
I har sikkert allerede læst side op og side

De sidste par uger har jeg haft stor glæde af at teste Hellgate: London, og der er sket meget...

omkring midnat, men alligevel var der kø op og ned af alléen – og masser af glade mennesker stod forventningsfulde og kiggede på deres ure. Da jeg havde stået i kø i, hvad der følte som det halve af natten, men nok snarere var et kvarter, skyndte jeg mig hjem, og efter et par timers spil stod det klart for mig, at Bill Roper og co. bestemt ikke havde svigtet mig.

Og det har Bill Roper og co. heller ikke gjort

ned om Bill Ropers projekt, som han selv adskillige gange har udtalt skulle være Diablo II's spirituelle fortsættelse. Med andre ord er det det lynhurtige hack'n'slash gameplay, der er i fokus, præcis som det var i Diablo-serien. Desuden handler det stadig om at finde unikke skatte, der i øvrigt stadig optræder med den karakteristiske guldskrift, vi kender fra Diablo. BANNERNE ER, som i Diablo-serien, aldrig de samme, og hvis man er



FAKTA

LONDON I FLAMMER

Det er ikke kun i 1940, at London bryder i brand. Godt og vel hundrede år senere, nærmere betegnet 2038, går det galt igen. Denne gang er det dog ikke sindssyge nazister, men blodtørstige helvedesdæmoner, der forårsager ødelæggelsen. De få overlevende samler sig i undergrunden og slås.

heldig møder man sjældne bossere, der har dyrebare skatte på sig. Ren nostalgi.

Men det er altså ikke kun en tur i tidsmaskinen, man får, når man spiller Hellgate London. Selvom man sagtens kan offline, så er det ingen hemmelighed, at den største oplevelse ligger i at spille det online. Her kan man møde andre spillere i forskellige udposter, nøjagtigt som det er tilfældet i Guild Wars.

Herfra kan man vælge at tage dem med i sin gruppe, eller blot tage ud i eventyrområderne alene. Eller man kan benytte sig af auktionshusene, lave sin egen klan og tage på såkaldte raids. Sidstnævnte kræver dog, at man betaler en månedlig afgift, men så er man til gengæld også sikret en masse ekstra indhold, som Flagship Studios løbende implementerer.



MAGTFULD MARI Det er en god idé at specialisere sig i altødelæggende besværgelser. Her får en bunke flyvende dæmoner en forsmag på, hvad der sker, hvis man tror man kan det hele.

DE UDØDES LIVMODER Vi så dem i Diablo 2, nærmere betegnet 2. akt. Nu er de tilbage igen – og de spytter udøde ud i spandevís, som var de rugemødre på fuld tid. Alt skal helst skydes til plukfisk med det samme.



ELEKTROSJØV En lidt for modig dæmon får fyrretusinde volt igennem sig. Tag den, misdæder!

Spillets tre grundklasser repræsenterer henholdsvis nærkamp, magi og ildkraft. Herunder findes der flere klasser, såsom ingeniøren, der roder med robotter, og jægeren, der helst holder afstand til de blodtørstige dæmoner, mens han fylder dem med bly. Kabalisten kaster omkring sig med alskens besværgelser, der for det meste afstraffer alle dæmoner omkring ham.

Jeg svor til, at jeg ville spille som sværdsvingende korsfarer, men jeg blev hurtigt afskrækket efter at have spillet et par niveauer med en. Det føltes ganske enkelt ikke godt og jeg gav mig i stedet i kast med at spille soldat. Dette føltes som at spille Quake, bortset fra, at det hele stadig er baseret på terningekast og statistik - så der er altså ikke noget med hovedskud, desværre. Jeg var i mit es som soldat, men jeg følte mig alligevel en smule svigtet af



FAKTA

FARVEL OG TRÆ!

Bill Roper og Max Schaefer, samt en stor del af holdet bag Diablo, forlod Blizzard Entertainment tilbage i 2003, for at starte Flagship Studios. Der var tilsyneladende problemer mellem holdet og Vivendi Universal, der efter sigende skulle have været temmelig ligeglade med udviklernes krav om tid og kreativ frihed.

Bill-drengen. Heldigvis har jeg, og resten af testerne, løbende givet udtryk for vores skuffelse, og nu lader det rent faktisk til, at korsfareren og hans sidestykke, vogteren, bliver meget mere effektive.

Spillets færdighedssystem trænger også til en gevaldig omrokering; visse færdigheder er direkte underlødige og uinteressante, og mange af dem er meningsløse at bruge. Jeg er til gengæld vild med spillets våbenopgraderings-system. I stedet for ædelstene, som i Diablo-serien, er det mekaniske dele, som man finder på monstre og deslige, der bruges. De fleste våben har som minimum plads til en eller to dele, mens de mere sjældne har plads til endnu flere. Mulighederne for at få sit helt eget unikke af slagsen, er uendelige - og det er bestemt en god ting.

Tag ikke fejl af min kritik. Det er stadig en meget tidlig betaversion, som jeg har haft mellem klørne. Jeg har stor tiltro til, at Bill Roper og co. nok skal klare skærene, men spørgsmålet er, om lidt mere end en måned er nok til at udbedre alle fejl og balanceringsproblemer. Det ændrer dog ikke på, at Hellgate London er et af de spil, jeg har set mest frem til i adskillige år. Jeg glæder mig til at sidde med det endelige spil, skabe min egen helt og lege grådig skattejæger med tusinder af andre.

Nicolas Elmøe

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Eventyrlig flot og gennemført spil, der kan blive det "Diablo" vi alle venter på. Hold da op vi glæder os.

Sammenhold

lført ishockey-masker slår supersoldaterne sig løs...



ARMY OF TWO

Platform PS3/X360 Udvikler EA MONTREAL
Udgiver EA Genre ACTION

Premiere 16.nov



EN FUGL I HÅNDEN er bedre en ti på taget, og to muskelbunder med ishockey-masker er bedre end en enkelt.

Army of Two trækkes af Epic Games kompetente Unreal 3-motor, og det ses med det samme. Til trods for at spillet "kun" er en shooter, så er der lagt vægt på detaljerne hele vejen igennem. De to bøffelbrød bevæger sig naturligt, og så snart du presser aftrækkeren i bund på et af dine våben, så eksploderer tingene omkring dig i et inferno af flotte effekter. Hastigheden er også fuldstændig glat, ligesom områderne til tider er meget store.

Men det var ikke effekterne, der imponerede mig, det var i stedet den legeplads, du har til rådighed og de strategier, der kan lægges. For Army of Two handler i den grad om samarbejde, og samtidig om at være bedre end din kammerat. Jo mere kaos du skaber, jo flere fjender kommer der, og hvis du er den, der kan hidse dem mest op, så er der en klækkelig bonus i vente. Samtidig er samarbejde en streng nødvendighed, hvis du skal klare dig gennem spillet. Nogle fjender kan udelukkende skades af et bestemt våben eller måske kun bagfra, hvilket betyder, at du er nødt til at flankere dem, mens din partner tager sig af selve distraktionen. At sidde med et joypad i hånden og koordinere kampene med en ven, er virkelig en fremragende følelse, også selvom opgaverne aldrig bliver rigtig krævende. Hvis ikke alverdens stuer bliver fyldt med venner der sidder og hepper på hinanden, så forstår jeg intet længere.

I øjeblikket er der ifølge det canadiske studie ca. 30 våben i spillet og endnu flere opgraderinger, hvilket bør kunne gøre Army of Two til en meget varieret oplevelse, hvor man selv kan justere på ens præferencer. Jeg skal ærligt indrømme, at jeg ikke kan bekræfte dette, da en 20 minutters fremvisning, slet ikke er nok til at gå i dybden med dette aspekt, men det lader til at kunne være rigtigt. Det kan også betyde, at Army of Two kan spilles igennem mere end en gang - noget, som rigtig mange læsere vil være meget glade for.

Army of Two lanceres i midten af november og er, sammen med Crysis, uden tvivl et af EA's mest spændende spilprojekter i flere år. Vi glæder os til at kigge nærmere på det i næste måned.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Anderledes actionspil med en fremragende co-op-funktion og et stort arsenal af våben.

**Ingen fremtid i Europa**

Tools of Destruction hedder i Amerika kun Ratchet & Clank Future, mens man her i Europa helt har fjernet Future. Næsten alle spil i serien har skiftet navn.

Premiere NOV



Se mer på Gamereactor.dk

Postkort smukt

Med Ratchet & Clank Future tager Insomniac endnu et skridt mod en spilbar actionfilm



**RATCHET & CLANK:
TOOLS OF DESTRUCTION**
Platform PLAYSTATION 3 Udvikler INSOMNIAC
Udgiver SONY Genre ACTION

Ratchet, naturligvis med Clank på ryggen, kaster sig mod planetens overflade i et frit fald, mens missiler fiser hidsigt forbi ørene. Med imponerende bevægelser undgår han samtlige projektiler og lander helt roligt i en dal fyldt med lava.

Med det samme rykker omkring ti mekaniske pirater frem mod dem for at forvandle universets

At Ratchet er den sidste lombax har vi længe vidst, men ikke hvorfor - nu får vi så svaret...

sidste lombax til en uddød art, og kaos bryder derfor ud. Ratchet returnerer deres angreb med ild-projektiler, et gigantisk savblad og en hvirvelvind, som suger alt på dens vej op. Da tempoet når nye højder dukker en lille robotmedhjælper op og hælder alverdens fornærmelser og skud efter duoen; imens får fjenden en pludselig forstærkning fra et landingskib, der smider flere

metalliske pirater ned på slagmarken. Da det ser sortest ud tager Ratchet sit ultimative våben frem; en spejlkugle dukker op ud af ingenting, og pludselig er slagmarken et regulært diskotek. Som en sidste fornærmelse forvandler lombaxen sine fjender til pingviner, inden han afslutter hele affæren med et missil-angreb, og det er her, jeg på et eller andet tidspunkt opdager, at jeg stort set ikke har trukket vejret i de seneste fem minutter.

At kalde Ratchet & Clank: Tools of Destruction for noget nyt, er ikke lige frem rigtigt. Efter tre

ufatteligt succesfulde spil (og et som øhh.. vi ikke behøver at tale om) er formularen pudset godt og grundigt af: Placér Ratchet i fantasifulde rumverdener, giv ham de mest ufattelige supervåben, og lad ham så gå amok på en masse mekaniske misfostre, alt imens Clank slynger om sig med sarkastiske kommentarer fra sin faste plads på Ratchets ryg. Hysterisk action fra start til slut,



OPGRADERBART! Alle våben i spillet opgraderes automatisk, som de anvendes. Men du kan også købe løs af specifikke forbedringer for at tilpasse våbnene, som du vil have dem.

FAKTA**INSOMNIAC GAMES**

Ligesom deres kolleger hos Naughty Dog, startede Insomniac deres karriere med en platform-helt til PlayStation; Spyro the Dragon, hvilket blev til tre spil i serien, for Insomniac indtog PlayStation 2-konsollen med Ratchet-spillene. Siden dengang har denne serie været firmaets primære fokus, men de fik samtidig på PS3 muligheden for at vende tilbage til deres begyndelse med Resistance: Fall of Man, et spil der låner fra Disruptor.

meget mere behøver man ikke.

Der er dog lidt ny historie, at tage til sig. At Ratchet er den sidste lombax har vi længe vidst, men hvorfor, har endnu været uklart – det er det dog ikke med Tools of Destruction. Bedst som alt er fryd og gammen, invaderes hovedstaden af en helt vanvittig fætter med et Napoleon-kompleks, der har tænkt sig at stoppe den evige krig mellem de to racer ved at udrydde Ratchet. Med det samme kastes han ud i den klassiske bjerge-og-bakker-bane, og allerede på første bane sker der en million forskellige ting på en gang. Tools of Destruction udspiller sig på ti forskellige planeter, naturligvis med en lang række opgaver, som skal

udføres og tusindvis af glimtende bolte, som skal indsamles og senere bruges til våbenindkøb.

Insomniac var nogle af de bedste grafikere på PlayStation, og de er naturligvis lykkedes med at presse endnu mere ud af PlayStation 3. "Glem alt om Resistance: Fall of Man", siger Ryan Schneider fra Insomniac. "I Ratchet har vi fire gange så mange effekter og en fysik, der er mere end fordoblet i antallet af billeder i

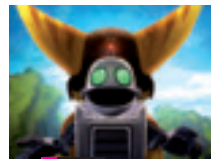
Ratchet & Clank indeholder mere end 60 fjender

sekundet." Og det kan mærkes med det samme. Spillets første bane udspiller sig midt i et enormt metropolis, helt klart med tyk inspiration fra Fifth Element og andre farveglade science fiction-film. Mens Ratchet kæmper sig gennem byen, sker der ting i baggrunden, ja faktisk helt ude i horisonten, som mildest sagt er dybt imponerende. Det er nok ingen overdrivelse at sige, at Ratchet & Clank er det i øjeblikket flotteste spil til PlayStation 3.

På nogle senere baner, som jeg også fik lov til at prøvespille, er områderne godt nok både mindre og mere gådeorienterede, men de er stadig propfyldte med action. Jeg hævner bl.a. på en slimfabrik, hvor spillets nye gelékanon bruges til både at indkapsle stedets aggressive småkryb og for at skabe platforme, der så kan bruges til at nå de mere umulige steder. Der skulle endvidere også findes en række



SUPERFLOT Et af de nye køretøjer i spillet er Gyro-Cycle, en kugleformet, energidrevet bold, som beskytter Ratchet i de farlige miljøer, men som er ret svær at styre. Vi har desværre ikke fået et billede af denne del, så du får i stedet lidt mere grafisk imponerende action.



FAKTA

RATCHET SO FAR

Efter tre regelrette platformaction-spil i form af Ratchet & Clank, Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded samt Ratchet & Clank 3, blev Ratchet: Gladiator et mere online-orienteret spil, der ikke fik helt samme succes. Nu bliver Tools of Destruction så, efter en ret så vellykket bærbardebut tidligere på året, et spil i den klassiske stil, og det ser vi virkelig frem til.

sekvenser, hvor man tager Clank med ud på solo-eventyr, hvilket er typisk for en serie, der altid har handlet om at hælde så meget variation som overhovedet muligt ned i potten.

Gennem præsentationen af spillet vender Ryan Schneider hele tiden tilbage til holdets ambition om at lave en spilbar udgave af et Pixar-spil. Og selvom det indtil videre stadig er et stykke fra sandheden, så er der intet andet spil, der er så tæt på sandheden. Sjove karakterer, fantastiske animationer, superlækre effekter og et sandt fyrværkeri af spektakulær grafik. Dette bliver ekstremt godt.

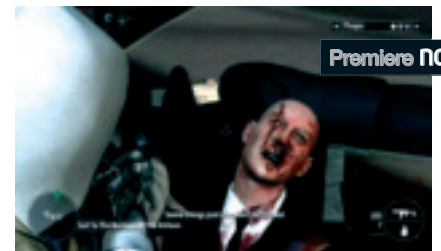
—Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



En uimodståelig duo er tilbage i fremragende form. Dette kan blive et af årets helt store spil.



DEN ER HELT GAL! Kane har ryggen mod muren og Lynch er et hjerneblæst pilevrag, der kan kortslutte hvert øjeblik.

Psykopater

Agent 47 tager ferie og overlader skærmen til en duo



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Platform PS3/X360/PC Udvikler IO INTERACTIVE
Udgiver EIDOS Genre ACTION

Kane & Lynch: Dead Men sættes i gang med et brag. Faktisk ikke bare et brag, snarere den mest hæsbæsende tutorial, jeg nogensinde har oplevet. Stadig omtumlet efter bilulykken og med blodet fossende ned over fangedragten fra din næse, der for blot få minutter siden blev brækket af en geværkolbe, indtager du rollen som Kane.

Kane & Lynch er voldeligt, ultravoldeligt endda. Allerede få minutter efter du er blevet befriet, er du i gang med at nedskyde politibetjente i hobetal. Bandeordene flyver gennem luften med samme frekvens som kuglerne, og skulle du få lyst til at skyde et par uskyldige civile med samtidig, er der heller ikke noget, der forhindrer det. Amoralen alene er så fremtrædende, at advokat Jack Thomson burde have begyndt at varme sit stemmebånd op for måneder siden, men som om det ikke var nok, er spillets to hovedpersoner også de største spilbare psykopater i lang tid.

Der er action hele vejen, og selvom det er yderst kaotisk og meget engagerende, er der enkelte mangler, der springer i øjnene. For at undgå fjendens kugler, har du muligheden for at sætte dig i skjul bag borde og lignende, men fordi funktionen ikke er tilskrevet nogen knap, virker den lidt tilfældig og irriterede mig faktisk en del. Apropos fjenderne, er intelligensen hos dem ikke noget, der imponerer. Vel søger de dække og angriber i hold, men de reagerer ikke på dine skud og granater, som man burde forvente. Her blot halvanden måned inden udgivelse er der stadig plads til forbedringer, men ikke desto mindre leverer Kane & Lynch stadig et adrenalinpumpende voldsorgie, der osrer af stil, hvilket tyder på at udvikleren er i topform.

—Martin B. Larsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



IO Interactive kan sit kram, når det gælder antihelte, og Kane & Lynch kommer næppe til at skuffe.



SEKS VINKLER I PLASTIK Den bevægelsesfølsomme Sixaxis-kontroller bruges flittigt til diverse mini-spil og til at styre våbnene med. I et nyt mini-spil skal man styre en metalkugle gennem et forløb for at få den til at lede strømmen et bestemt sted hen.





Indiana Drake

Naughty Dog satser på en ny eventyrhelt af den gamle skole. Mikael fortæller alt om oplevelsen...



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Platform PS3 Udvikler NAUGHTY DOG
Udgiver SONY Genre ACTION

Førsteindtrykket er ikke ligefrem overvældende. Nathan Drake er en ganske intetsigende fyr i en t-shirt og et par slidte jeans. Men det er præcis, hvad Naughty Dogs producer Amy Hennig har sat sig for at gøre: at skabe en helt almindelig

Nathan er skattejæger af profession (og ekspert i at havne i problemer), der opdager at hans forfader har skjult en enorm skat

hverdagshelt, der havner i mildt sagt usædvanlige situationer. Efter at have taget sig kærligt af mere urealistiske helte som Crash og Jak, ville holdet hellere end gerne satse på en karakter, der skulle kunne spilles af eksempelvis Bruce Willis eller Harrison Ford i en film - en charmerende småskurk, der overlever alle farer via sin kreativitet og handlingskraft.

Nathan er skattejæger af profession (og ekspert i at havne i problemer), der opdager, at hans forfader Sir Francis Drakes, har skjult

enorme rigdomme et eller andet sted i Sydamerika inden han afgik ved døden. Reelt set så skulle Drake været sendt hjem til England for at få en kongelig begravelse, men i stedet smides hans kiste af et eller andet sted ud for Sydamerikas kyst. Og da Nathan finder hans forfaders dagbog, indser han, at han snart kan støde på uanede rigdomme. Men ingen skattejagt er

komplet uden en rival, og i det her tilfælde er det gangsterbossen Gabriel Roman, som også vil have en del af kagen (eller det hele). Derfor er vejen frem for Nathan brolagt med pirater, lejesoldater og andre, som meget gerne vil have gjort kål på vores helt.

Uncharted er bygget op omkring tre forskellige dele; skyderi, slagsmål og udforskning - en cocktail, der hele tiden blandes på ny. For eksempel kunne vi, i den første sektion, vi prøvespillede, gå gennem et underjordisk vandreser-



FAKTA

SIR FRANCIS DRAKE

Drake levede i 1500-tallet og blev en verdenskendt udforsker og erobrere, da han sloges for det britiske imperium mod den spanske kolonimagt. Han var den første brite, der udforskede Stillehavet og blev slået til ridder for sine bedrifter. I sine angreb mod spanierne, blev han betragtet som pirat og havde en dusør på sit hoved.

voir. Jeg var knapt nået ned i det knæhøje vand, der i øvrigt fik Nathans bukser til et glinse, før en række pirater dukkede op bag hvert eneste med og begyndte at skyde efter mig med automatrifler. Jeg kravlede i ly bag en væltet sten og skød i blinde mod angriberne, men det hjalp ikke meget, og de begyndte langsomt at flankere mig. Derfor tog jeg i stedet for alvor sigte og fjernede de pirater, der havde maskingevær. Dette gav mig bagefter mulighed for at skiftede position, hvilket gjorde, at jeg hoppede over stenen og begav mig mod et sikrere sted. Herfra kunne jeg lettere skyde de andre pirater i rummet, og til sidst kravlede jeg så højere op, så jeg havde et bedre udsyn, hvorfra det så var muligt at slå de sidste ihjel. Til sidst stødte jeg på et par hårdere fyre, og for at spare på ammunitionen, gik jeg i stedet ind i en næve-

STOR SATSNING! At skabe en helt ny helt er en stor investering både økonomisk og følelsesmæssigt. Naughty Dog hopper at Uncharted bliver så stort et hit, at serien kan fortsætte.



Premiere DEC



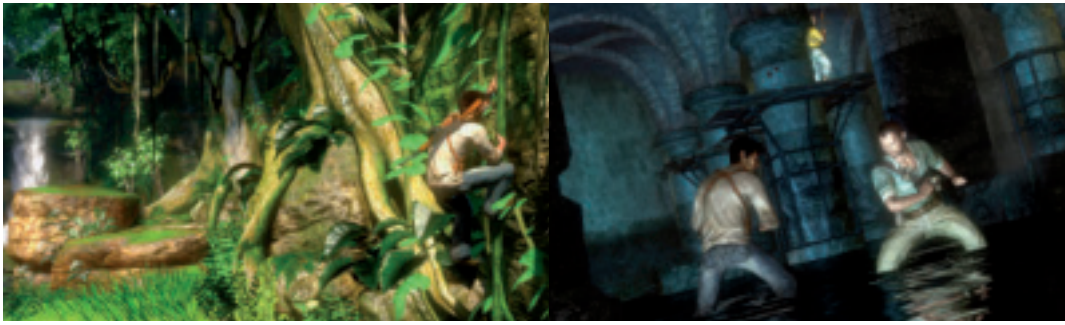
Se mer på Gamereactor.dk



Ikke realistisk

Ideen bag Uncharted's design er ikke fotorealisme, men i stedet at skabe en "larger than life"-følelse, som i de gamle eventyrfilm.





MEDHJELPERE Foruden mentoren Victor Sullivan, får Nathan hjælp af Elena Fisher, en dokumentarfilm-instruktør med masser af ben i næsen. Hun hjælper ofte med at forvirre fjender med krydsild, så Nathan får mere tid til at sigte.



Skyderi med fejl

Indtil videre er det Uncharted skydesekvenser, der er det store problem. De mangler en del finpudsning for at virke.



BOOM! Lejesoldaterne, som Nathan støder på længere inde i spillet, er bevæbnet med lasersigte på deres snigskyttegeværer. Det gælder om at dukke sig, for ikke at miste knolden.

kamp og afsluttede det hele med et par veltimede kast.

Selvom ildkampene minder meget om Gears of War, mener Amy Hennig, at man ikke overhovedet er blevet inspireret af Epics actionepos. Uncharted har været under udvikling i tre år og systemet, hvorved Nathan styres i dækning, var noget af det første, holdet lavede. At det ser ud, som det gør, er naturligvis fordi holdet har ladet sig inspirere meget af de klassiske western-film. Den spilmæssige inspiration kommer i stedet mere fra spil som Prince of Persia og Tomb Raider, men også Kill- .Switch, Ico og Shadow of the Colossus.

Til trods for at vores demo for det meste bestod af skyderi, så siges det færdige spil at indeholde langt flere situationer, hvor der skal



FAKTA

AMY HENNIG

Amy Hennig havde otte års erfaring under bæltet hos Crystal Dynamics, da hun for tre år siden skiftede til Naughty Dog. På dette tidspunkt havde hun allerede arbejdet på samtlige Legacy of Kain- og Soul Reaver-spil, inden hun gav sig i kast med Jak 3.

klatres og udforskes. Det hele begynder i Amazonas jungler, hvor Nathan støder på et efterladt tempel. Via en mildt sagt malplaceret ubåd (jeg lover, at der er en grund til at den er der) går turen videre til en ø, hvor skatten findes. Noget man med det samme mærker er, hvor meget tid, Naughty Dog har brugt på omgivelserne og lyssætningen. Junglen og de forfaldne ruiner er helt vanvittigt detaljerede.

Samtidig har alle karakterer et stænk af tegneseriestil over sig, med svage konturlinier, hvilket indtil videre ikke er helt vellykket, det ser i stedet lidt udvisket ud. Mere imponerende er, hvordan de er animeret. Naughty Dog har altid været mester udi animation og bevægelse, og alle bevægelserne i Uncharted kan kombineres sådan at "kun" et par tusind forskellige bevægelser ender med at blive titusindvis.

Der er stadig en del arbejde at færdiggøre på projektet og det var da også en stres-set Amy Hennig, der senere på dagen forlod interview-rummet. Dog har min korte prøvesmagning gjort mig ekstremt interesseret i spillet, og jeg må indrømme, at det jeg har spillet, tyder på et spil blandt de bedste til PS3 til dato. Elsker du en skøn blanding af action og eventyr, er det bare med at forbooke Uncharted: Drake's Fortune allerede i dag.

—Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



En moderne Indiana Jones med stænk af Prince of Persia og Gears of War over sig.

Eventyrligt!

Der er dog ingen blå drager med denne gang...



LOST ODYSSEY

Platform XBOX 360 Udvikler MISTWALKER
Udgiver MICROSOFT Genre ROLLESPIL

Lost Odyssey er det andet rollespil fra Mistwalker, som Microsoft skal tage sig af (Blue Dragon var det første), og det er intet mindre end Final Fantasy-skaberen Hironobu Sakaguchi, der står bag historien.

I Lost Odyssey spiller du Kaim Argonar, en grum fyr, der af en eller anden ukendt grund er blevet dømt til at leve i 1000 år. Under disse tusinde år, ser han både nære venner og kæresten dø, samtidig med at han deltager i en del slag. Han lever, med andre ord, et episk og samtidig plaget liv. Eller skulle man måske kalde ham en slags japansk Highlander?

Eftersom Kaim ikke kan dø, kommer du aldrig til at se en Game Over-skærm i spillet,

I Lost Odyssey spiller du Kaim Argonar, en grum fyr som af ukendte årsager er dømt til at leve i 1000 år...

men kampene må alligevel vindes. Når du støder ind i fjender, så er der tale om et turbaaseret spil af den gamle skole, til stor glæde for puristerne naturligvis, men måske også for dem, der ikke kender genren. Kampene kræver faktisk en stor planlægning, hvor specielt placeringen af ens karakterer betyder meget, da fjenden skal hakke sig gennem den første garde, for at kunne nå ind til din vigtigste karakter.

Hele vejen gennem spillet vil du kunne stjæle færdigheder fra dine døde fjender, og der er indtil videre annonceret otte forskellige spilbare karakterer. Historien kredser om en industriel revolution, og miljøerne indeholder da også store mængder stål, tandhjul og andre maskinelle ting, noget der ser meget lækkert ud på skærmen. Hironobu har ved flere lejligheder sagt, at hans mission med Lost Odyssey er at få os til at græde, og med det hold der arbejder på spillet, er det overhovedet ikke umuligt.

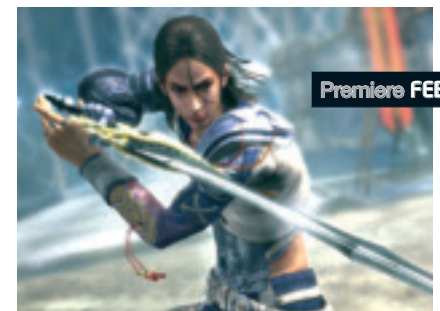
—Jonas Elfving

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Dyb og velskrevet historie pakket ind i lækker grafik. Kampsystemet imponerer dog ikke.



Premiere FEB

UD I KAMPENE I visse kampe kan kameraet godt hoppe ind i kroppen på en af figurerne. Det er flot og medrivende, men også forvirrende.





Mass Effect

EKSKLUSIV SPILTEST

Gamereactor tog turen til England for at komme tættere på det uendelige verdensrum i Biowares ventede Mass Effect

Platform **XBOX 360** Udvikler **BIOWARE** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ROLLESPIL** Premiere **NOVEMBER**

Det er et totalt kaos der møder mig, da jeg stiger af Heathrow-ekspressen på Paddington Station. Der strejkes i byens undergrundsbaner, og jeg er derfor nødsaget til, sammen med resten af Londons befolkning, at stole på de klassiske sorte taxaer som mit eneste befordringsmiddel – noget, der naturligvis betyder, at køen til taxaerne er et par hundrede meter. I sidste ende tvinges jeg til at dele taxa med en ung, tysk forretningsrejsende og tre velklædte damer, noget der får mig til at føle mig underligt udenfor siddende i min Nintendo-trøje. Dog er mine tanker i en helt anden ende af galakseren i øjeblikket, jeg er nemlig taget til London for at kigge nærmere på Biowares interessante Mass Effect.

Alle der har spillet og elsket Biowares tidligere spil, forstår min begejstring. Moralske valg i spilsammenhænge er den helt store dille i øjeblikket, men Bioware har været kongerne af den slags i årevis. De har endda en lang historie bag sig i, at skabe interessante og

velskrevne historier, noget som mange andre udviklere forgæves har forsøgt at efterligne, men aldrig er lykkedes med. Der er få spil hvori jeg har følt så meget for hovedpersonerne, som jeg gør i Biowares spil. De suger én ind, og man føler at man længtes hjem og bare vil have mere og mere af handlingen, præcis som det ellers kun plejer at være med bøger.

Bioware har ofte benyttet sig af licenser, og har bl.a. skabt et af de bedste licensspil nogensinde i Star Wars-universet. Samtidig har de flere spil bag sig baseret på rollespillet Forgotten Realms. Med Jade Empire åbnede de så op for muligheden for at bruge deres egne ideer som baggrundsunivers, og med Mass Effect tager de så skridtet fuldt ud og skaber deres helt eget og enorme univers. At påstå, at forventningerne til spillet er gigantiske, er at underdrive.

Den indledende præsentation af spillet synes at være en evighed. Greg Zeschuk, en af Biowares stiftere, er til stede og fortæller levende om systemet, der holder øje med dine

DROIDEKA?

Det er svært at lave et science fiction-spil, der ikke læner sig en smule op ad Star Wars, men Bioware mener at have lykket med det.

UNREAL 3-TEKNOLOGI

Selvom Mass Effect er bygget på Unreal 3-motoren, så har Bioware på intet tidspunkt haft lyst til at anklage Epic Games for de angiveligt mange fejl motoren skulle have. De har nemlig ikke oplevet problemer med den, og udskyldelsen af spillet skyldes heller ikke motoren.

moralske valg og påpeger, at det har ændret sig meget siden Jade Empire og Knights of the Old Republic. Opfører du dig "dårligt", så tiker der points ind på en bestemt konto, mens "gode" gerninger får dine points til at stige andre steder. Et system som dette er nærmest perfekt til os, der reagerer instinktivt og ikke bare forsøger at spille den gode eller den onde. Greg taler sig endda også godt varm om, hvordan handlingen og personerne man møder undervejs skrifter, alt efter hvilke valg man tager.

Dog er alt der siges under præsentationen egentlig uinteressant for mig, for jeg venter bare på selv at kunne give mig i kast med spil-



FAKTA

I EN FREMTID

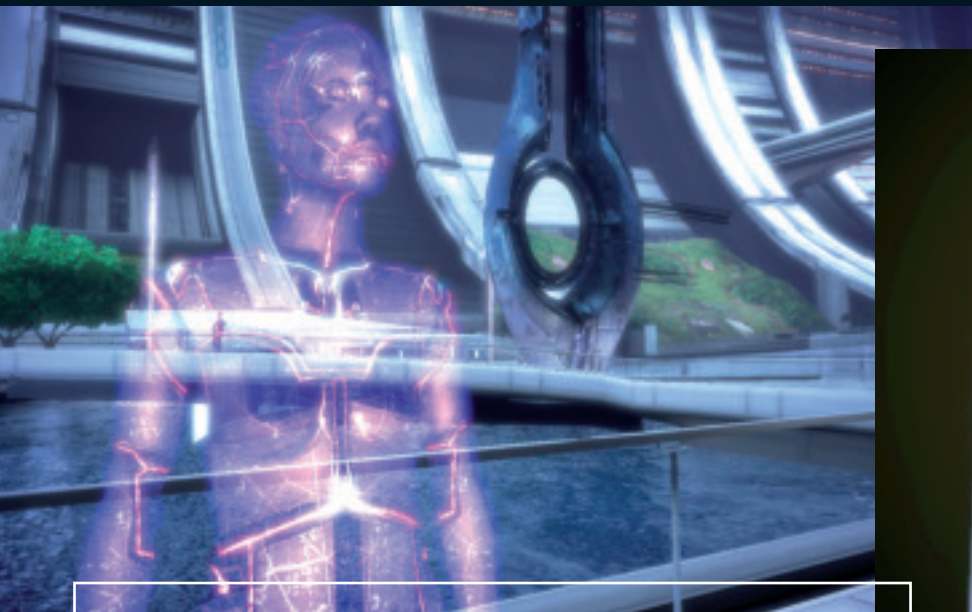
Menneskeheden tager et stort skridt mod stjernerne, da man finder ruinerne af prothean-civilisationen på Mars. Opdagelsen fører hurtigt til, at vi på ingen tid lærer at bemestre Mass Effect-teknologien, der tillader os at rejse hurtigere end lyset. Kun et år senere opdager vi på en af Plutos måneder, en såkaldt mass relay-station.

let. På vej til spilrummet stiller jeg Biowares PR-repræsentant Matt Atwood spørgsmålet om, hvor længe vi får lov til at spille i dag, og han svarer: "Vi har ikke sat nogen tidsgrænse på, men I kan naturligvis ikke spille, så længe I overhovedet gider", griner han. Jeg gnider mig i hænderne og sætter mig til rette i stolen for at overtage pladsen som kaptajn Shepard. Det lader til at være en meget færdig version, Bioware har taget med til dagens præsentation i London - ikke en demo, ikke et udvalgt scenario eller en bestemt planet. Vi får lov til at starte ved begyndelsen, hvor vi selv trykker start og skaber vores nye karakter. Systemet til at skabe din egen karakter er meget avanceret, hvis det stil-

"Grafikken er imponerende"

les i forhold til Biowares tidligere spil, hvor man oftest kun havde et par hoveder eller portrætter at vælge imellem. I Mass Effect får man muligheden for at ændre hovedpersonens udseende som det passer én, hvilket leder tankerne hen på spil som The Sims 2 eller Tiger Woods. Det kræver en del tilpasninger og ændringer, før jeg har en figur, jeg er tilfreds med. Der er desuden mulighed for at vælge to allerede skabte ansigter, hvis du ikke gider at rode med dit eget, og de er absolut godkendt. Så snart du bare roder det mindste med dem, bliver dit ansigt en smule forvrænget og du ender med at se aldeles usympatisk ud. Matt giver mig den udfordring at skabe en karakter, der ligner mig selv, noget der tager mig den bedre del af 20 minutter. Slutresultatet er, trods alt, ret vellykket, om end jeg som spilkarakter ser meget træud - måske noget, der alligevel ikke ligger langt fra virkeligheden?

Efter at have valgt, hvilken baggrund min karakter skal have og hvilken af spillets seks forskellige racer, jeg har lyst til at være, er det tid til at komme i gang. Jeg befinder mig ombord på The Normandy, et skib som Mass Effect kredser om. Grafikken er imponerende og stemmeskuespillet ligeså. I Knights of the Old Republic fik man aldrig muligheden for at høre sin egen stemme, men det har ændret sig i Mass Effect. Det tager heller ikke mange minutter, før jeg får en smagsprøve på, præcis hvordan dialogen



CITADELLET

Citadellet er galaksens knudepunkt, et sted, hvor alle racer mødes for at drive handel og udøve diplomati. Præcis som med al anden sofistikeret teknologi og mass relay-stationerne, er citadellet bygget af de forsvundne protheanere. På citadellet holder det galaktiske råd også til, de styrer den politiske magt i universet. Tre racer sidder i rådet i form af salarianere, turianere og asarierne. Du spiller Shepard, det første menneske der er uddannet som spectre-soldat.



UNDERGANGEN NÆRMER SIG

Det er ikke alment kendt, hvad der skete med protheanerne. For ca. 50.000 år siden forsvandt de sporløst, og den teknologi som menneskeligheden og de andre racer i dag udnytter, stammer altså fra dem. Mens Shepard forsøger at hindre Saren I, at udplyndre menneskeheden, opdager han, at der er en større trussel mod menneskets eksistens, den samme trussel, som udryddede protheanerne.

"Handlingen skifter alt efter hvordan du spiller"



TRE DELAR

Mass Effect är den första delen i en trilogi och Bioware planerar på att hålla vårt intresse uppe mellan de olika delarna genom att erbjuda nerladdningsbart material med jämna mellanrum. Exakt hur detta kommer fungera ville de inte gå på närmre, men det verkar inte röra sig om material som bygger ut själva Mass Effect.



Fai Dan: Looks like a dozen. Maybe more.

Can I help?

What's going on?

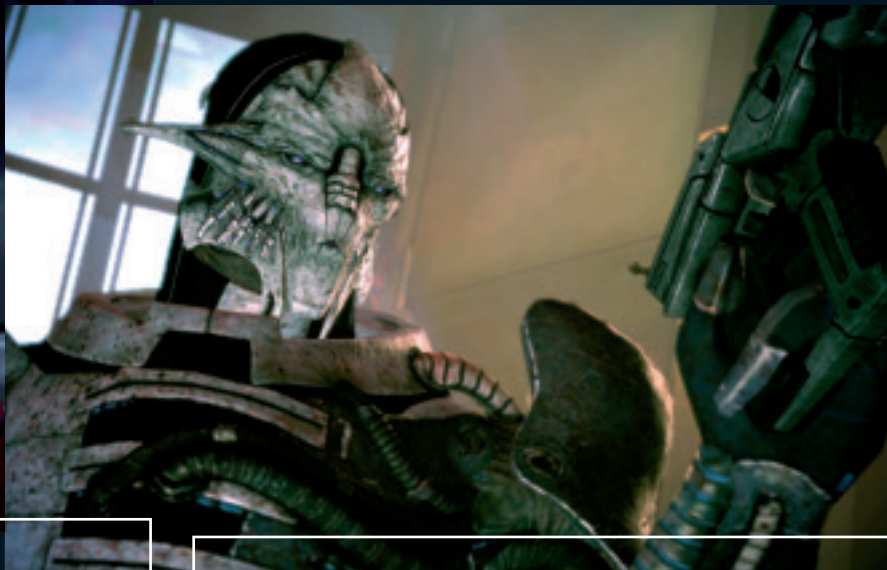
Only a dozen?

EN MENNESKELIG SPECTRE

Galaxen er stor og vidtrækkende, og derfor kan citadel-rådet ikke kontrollere og styre, hver eneste verden ned til den mindste detalje. I stedet har man skabt en hær kaldet spectre, der har mandat til at agere med rådets velsignelse i eventuelle konflikter, der kan tænkes at opstå, det være sig en trussel mod f.eks. fred eller stabilitet. En spectres ord er lov og kan ikke ændres. Han er såval dommer, som jury og bøddel. Du spiller selv kaptajn Shepard, det første menneske i spectre.

SKABERGLÆDE

Bioware har gennem årenes løb skabt et helt galleri af mindeværdige karakterer, og det lader ikke til at det bliver anderledes med Mass Effect. Ved at lægge licenserne bag sig og skabe deres eget univers, har firmaet i denne omgang langt friere hænder til at gøre hvad de vil.



SAREN

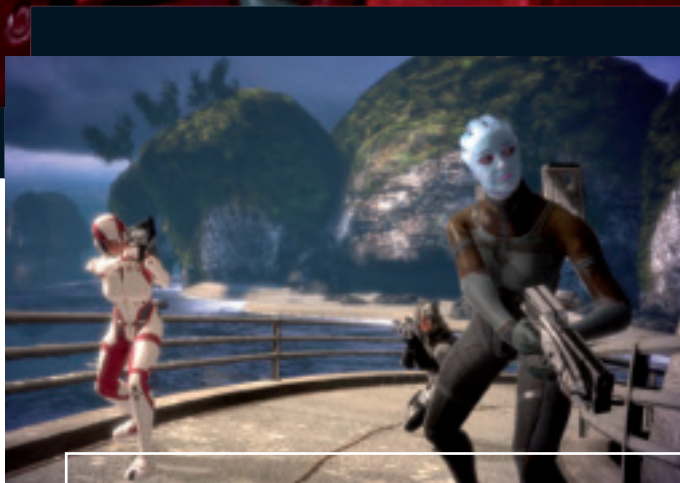
Kaptajn Shepard's primære fjende i Mass Effect hedder Saren Arterius, og han er en spectre, præcis som Shepard. Han styrer alt ud fra sit eget hoved. Han tilhører racen turian, og er en brutal og sarnvittighedsløs morder, der tjener det galaktiske råd (i hvert fald officielt) Han råder også over en hær af robotter.

"Mass Effect er meget mere actionbetonet end Knights of the Old Republic"



STOR OG BRUTAL

Den her fyr er stor og brutal, og vælger du at tage ham med på eventyr, så har han en stor indvirkning på handlingen. Du kan naturligvis også bare lade være med overhovedet at have ham med. Spillet finder selv ud af at tilpasse sig dine valg.



KROGANS

De mest frygtede krigere i galaksen er Krogans. De har gennem en årrække levet på en planet, der er smadret til ukendelighed af en atomkrig, og dette har gjort dem ekstremt hårdføre, samtidig med at de kan leve under næsten alle levevilkår.



FLOT GRAFIK

Grafikken i Mass Effect er ekstremt flot og detaljeret, også selvom den version, vi så, stadig led under nogle mindre problemer.

håndteres, og det såkaldte dialog-hjul dukker op i bunden af skærmen.

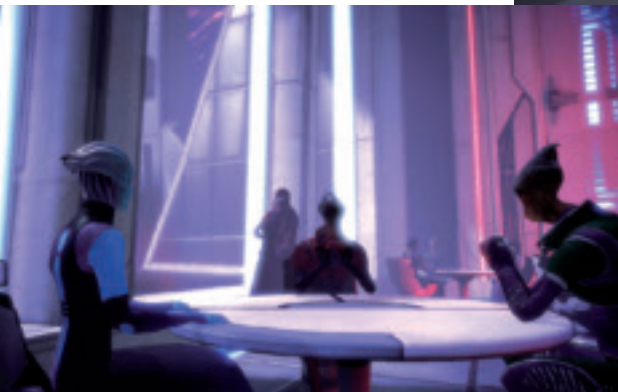
I stedet for at vælge mellem nogle lange sætninger, bruger jeg i stedet den højre analoge styrepind for at vælge imellem en masse nøgleord og fraser, som ligger på hele hjulet. Jeg var mere end små skeptisk over denne funktion, før jeg selv fik muligheden for at prøve den af, men må indrømme, at det fungerer perfekt. Jeg har måske ikke fuld kontrol over hvert eneste ord, Shepard siger, men nøgleordene er velvalgte og beskriver perfekt, hvilket tonefald, jeg skal svare i. Det tager ikke lang tid, før jeg er helt tryk ved systemet og samtidig føler, at enhver samtale forgår præcis, som jeg vil have den til. Det er desuden et system, der er langt hurtigere og mere sammenhængende, end firmaets tidligere spil, hvor der tit var meget lange og kedelige sætninger, som pressede tempoet gevaldigt ned.

En ting, der slår mig, mens jeg spiller mig gennem de første dialoger, er hvordan nogle af spillets fejl er præcis de samme, som dem der altid opstod i Knights of the Old Republic. Engang imellem ligger jeg med mine svar lige mellem to meninger, noget som systemet har svært ved at finde ud af, og så finde den rigtige animation - andre gange tager det lige et sekund, før alle overflader i en scene er indlæst, hvilket ser lidt kikset ud. Mass Effect kører på

"Mass Effect er bygget på Unreal 3-motoren"

Unreal 3-motoren, men kan det virkelig være rigtigt, at der findes en tradition og en bestemt måde at bygge spil op på i den motor? Jeg opdager også hurtigt, at ingen af menneskene, jeg støder på undervejs, virker troværdigt levende eller naturlige, i hvert fald ikke mere end de fremmede, jeg samtidig møder på min vej. Jeg takker endnu engang stemmeskuespillet for at redde de mange mennesker i spillet fra at fremstå som deciderede voksfigurer.

Det varer ikke længe, før jeg er ude på min første mission og derfor er nødt til at forlade skibet. Det føles en smule sørgeligt, da jeg gerne ville bruge lidt mere tid på at føle mig hjemme ombord på The Normandy. Sammen med to andre soldater, begiver jeg mig ned til planetens overflade for at undersøge, hvad der er sket med menneskernes base. De har gravet et gammelt artefakt op, men et eller andet er gået galt, for al kommunikation med basen er efterfølgende stoppet. Det er altså mit job som spectre, en slags rummets sherif, at finde ud



HVEM ER DU EGENTLIG?

Alt efter, hvordan du spiller Mass Effect, vil du blive modtaget på forskellige måder. Bliver du kendt som en godhjertet sjæl eller som en brutal og kold soldat?

"Mass Effect kan ende som en klassisk Bioware-oplevelse..."

af, hvad det er der sker på stedet.

At bevæge sig rundt føles præcis som Knights of the Old Republic og Jade Empire, og har du spillet et af de spil, så føler du dig med det samme hjemme i Mass Effect. Du kan trække dit våben, når det passer dig, og så snart du gør det, zoomer kameraet ind og lægger sig pænt bag din skulder, præcis som det var tilfældet med Resident Evil 4-spillet. Et par skridt mere, og det er tid til at teste spillets helt store omdrejningspunkt næst efter dialog-hjulet, nemlig kampene.

Præcis som med ethvert andet Bioware-spil, så kan du pause spillet, når det passer dig og give ordre til dine gruppemedlemmer,



SUR FÆTTER! Den her fjende dukker op tidligt i spillet, og han vil allerhelst kramme dig på den måde, der gør mest ondt. Kampene i Mass Effect er meget actionbetonede, men har samtidig masser af taktisk dybde, så det ikke bare kan betale sig at fare frem.

vælge blandt dit special-udstyr og udskifte våben. Men hvor Knights of the Old Republic tit kunne føles stift, specielt på grund af det omgangsbaseerede system, så er Mass Effect meget mere actionbetonet, og handler ganske ofte om at slå og skyde fra en tredjepersonsvinkel. Kampene er glidende og føles mindst ligeså velfungerende som den nye dialog.

Mass Effect fortsætter resten af dagen med at imponere grafisk, og da jeg kigger op mod et gigantisk rumskib, der langsomt løfter sig fra jorden, gyser jeg nærmest af velyst. Jeg drager selv fremad, eliminerer forskellige typer af fjender og støder endda på en person, som jeg er ret sikker på, vil følge mig gennem resten af

eventyret. Efter et stykke tid, er min mission på planeten slut og jeg vender tilbage til The Normandy. Jeg vil så gerne fortsætte, men Matt vender sig mod mig og siger, at jeg nu er nået til det punkt, hvor det ikke er tilladt, at jeg spiller videre. Det er derfor også med en vis sorg, at jeg lægger joypaddet fra mig, ikke mindst fordi jeg nu ved, at jeg skal vente til engang i november for at få lov til igen at gå på eventyr.

Mat, Greg Zeschuk og jeg selv deler en taxa tilbage til lufthavnen, da de skal videre til Hamburg med det samme, og jeg selv skal tilbage til København, vi snakker undervejs, men mine tanker er et helt andet sted i galaksen
_Petter Mårtensson



FAKTA

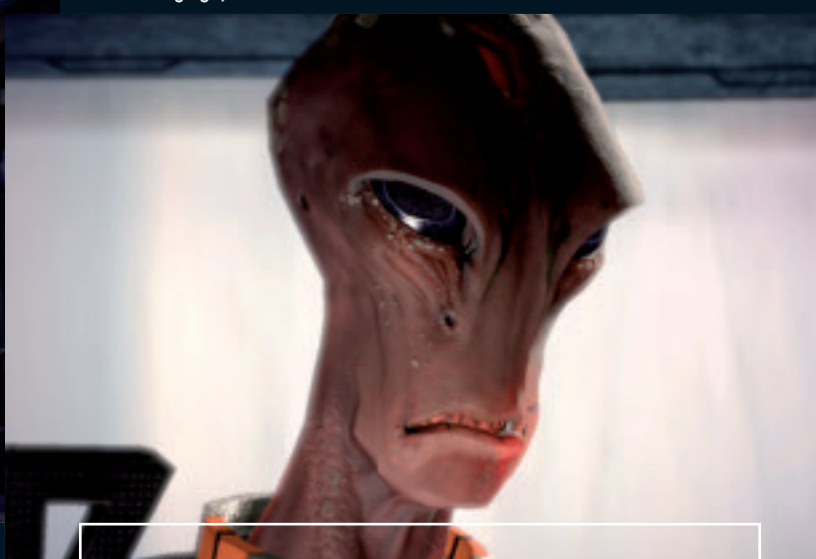
EN TRILOGI

Bioware regner med at lave en trilogi til Xbox 360 i Mass Effect-universet. Det faktum, at det første spil næsten er forsinket med et år, har ikke rykket synderligt ved planerne om at lancere alle tre spil inden den næste konsol-generation starter. Mellem spillene vil Bioware fylde på med download-materiale.



ØJENKONTAKT

Bioware har brugt en del tid på at skabe så troværdige ansigtsudtryk som overhovedet muligt samt den måde de taler på. Dog ser det indtil videre ud som om de fremmede er mere levende og ægte, ironisk nok.



SALARIANER OG PLANETER

En af de racer som styrer galaksen er salarianere. De er ikke ligeså fjendtlige mod menneskene som turianerne, og heller ikke ligeså kloge eller kalkulerende som asarianerne. Der findes i det hele et sted mellem 30-40 forskellige racer på citadellet, men det er langt fra alle, der er væsentlige i forhold til historien. Der findes naturligvis mængder af forskellige planeter at besøge i galaksen, og mange af disse kan frit udforskes.

DEN KUNSTIGE TRUSSEL

AI forskning og udvikling af en avanceret, kunstig intelligens er forbudt i galaksen. Dette blev vedtaget efter en race kaldet quarianerne for nogle hundrede år siden lykkedes med, at skabe en kunstig hær så effektiv, at det udryddede sin egen skaber. Maskinerne som blev skabt holdte sig primært til det område, de kom fra, men er nu under skurken Sarens kontrol, og disse fjender udgør nogle af spillets mest almindelige og tilbagevendende fjender.

SPIL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjerteligt velkommen til Skandinaviens største spilcommunity



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

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

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

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

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

GAMEREACTOR #03
Dust 2
cs3.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #04
Aztec
cs4.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #05
Custom maps
cs5.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #06
Aim maps
cs6.gamereactor.dk
Hostport: 27015



DEN DIGITALE REVOLUTION

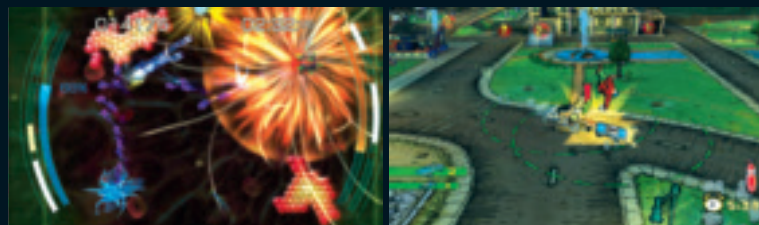
Enorme budgetter og fire år lange udviklingstider, kvæler innovationen.
Måske kan den digitale distribution ændre på alt dette?

Et bredt udvalg

Selvom Sony var lidt senere på banen med deres PlayStation Store, så har de været en aggressiv spiller på markedet med mange originale spil fra små udviklere, hvilket altid er rart.



Spil som *Calling All Cars* og *f10w* er alle mindre produktioner, som alligevel har gjort enorm god brug af den underliggende hardware, og udviklerne har skabt nogle visuelle perler, der overgår mange større udgivelser.



V i er i september måned, 1938, og Tyskland forbereder sig på krig. Det stigende jødehad har fået mange af de jødiske familier til at flygte over grænserne i frygt for, at det måske snart er for sent, og her to måneder før Krystal-natten beslutter familien Baer med deres 16-årige søn Ralph, at gøre det samme og flygter til USA. Efter at have tjent sit nye fædreland i krigen, vender Ralph tilbage og færdiggør i 1949 sin bachelorgrad i Television Engineering, men hans ambitioner rækker langt

del af vores samfund, og de færreste kan nok forestille sig en verden uden computer. Derfor er det måske også svært at forestille sig, at der ikke har gået mere end 35 år siden Pong og den mindre populære Magnavox Odyssej, udviklet af Ralph Baer, kom frem. Det har været en industri i rivende udvikling, både hvad angår teknologiske og økonomiske fremskridt, og på trods af mindre perioder med turbulens, har det kun gået én vej: op! Det er dog ikke kun branchen udadtil, som har skiftet farve. Ingen kan benægte, at interaktive computerspil

Ingen kan benægte, at interaktive computerspil altid har været komplicerede at udvikle...

videre. Ralph Baer vil udvikle verdens første interaktive videospil. Der skal gå tyve år, før det sker.

Selvom computerspilbranchen i dag stadig kæmper en hård og utrættelig kamp for at blive anerkendt som et respektabelt medie på lige fod med film og musik, så er det blevet en integreret

altid har været komplicerede at udvikle, men der er trods alt sket en ændring i spillenes omfang. Hvor det engang var nok – og kun muligt – at lave personer bestående af en håndfuld pixels, mens musikken bestod af de karismatiske MIDI-toner, så er nutidens spil bygget op omkring enorme verdener, der kræver alt



En lille mod Counter-Strike var blot en lille modifikation til Half-Life udviklet af de to drenge Minh "Gooseman" Le og Jess Cliffe, men gameplayets blanding af tilgængelighed og taktik gik rent ind verden over.

Hiiii-ya! Mig slå dig!

Efter at have lavet en Kung-Fu film sammen med nogle venner, besluttede Mark Healey fra Lionhead, at et spil ville være på sin plads. Resultatet blev det sjove og mærkelige Rag Doll Kung Fu.



Xbox Live Marketplace



Game Downloads



Memberships



Demos & Trailers



Xbox Themes



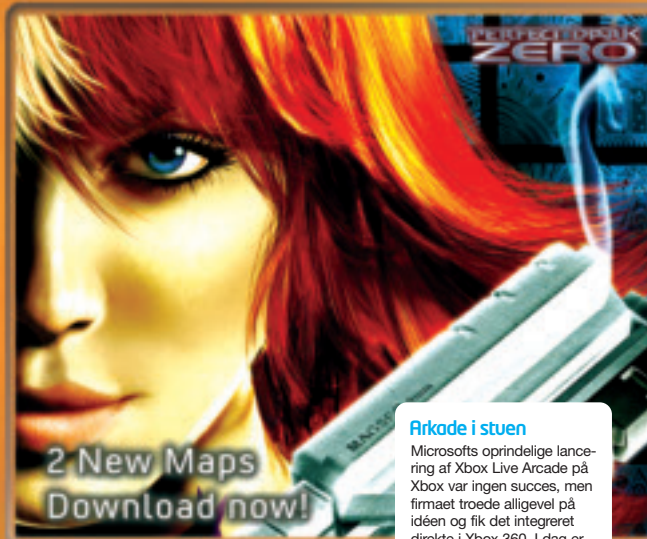
My Download History



Redeem Prepaid Card
Or Promotional Code



Featured Downloads



Arkade i stuen

Microsofts oprindelige lancering af Xbox Live Arcade på Xbox var ingen succes, men firmaet troede alligevel på ideen og fik det integreret direkte i Xbox 360. I dag er der en del lækre spil online.

Back **B**
Select **A**



fra motion-capture og orkester-indspillede symfonier, til avanceret kunstig intelligens og omfattende fysiksystemer. På trods af at udviklingsprocessen altid simplificeres i takt med teknologiens fremskridt – programmerer sidder trods alt ikke længere med hulkort – så er udviklingskravene vokset langt hurtigere end industriens samlede omsætning. Der var nemlig engang, og det er overraskende nok ikke forfærdelig længe siden, hvor computerspil blev lavet som et mindre fritidsprojekt af tre computernørder i kælderen. Hvis et par af dem kunne programmere og den sidste sammensætte et par pixels, så det fra længere afstande kunne minde om noget, der ligner en person, så var processen faktisk ikke

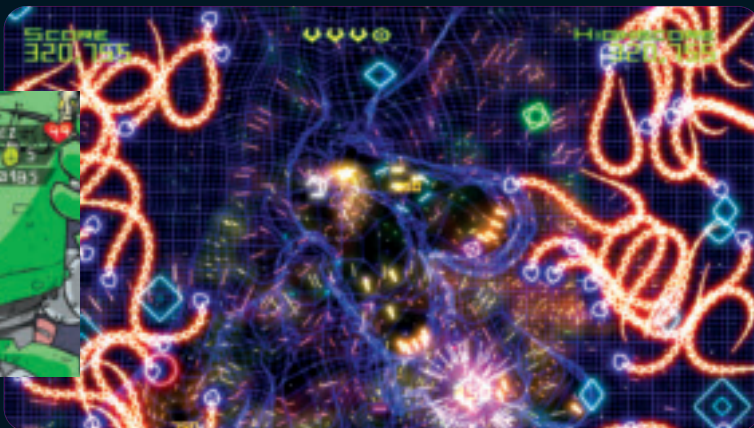
Et udviklerhold i dag kan snildt bestå af over 100 personer, alt efter hvem man indregner

så fandens kompliceret. Men som spillene steg i popularitet på hjemmemarkedet op gennem firserne, og især i starten af 90'erne, blev kravene fra forbrugerne og ambitionerne hos udviklerne større og større. Men jo større det er, jo mere risikabelt og omkostningsfuldt er det også - og resultatet? En branche, der blev bange, stak halen mellem benene og blev industrialiseret. Et udviklerhold i dag kan snildt bestå af over 100 personer, alt afhængig hvilke folk man faktisk regner med i udviklerholdet. Men enhver, der har taget sig tid til at lade øjnene løbe over de endeløse rulletekster

i nyere spil ved, at det ikke længere er ordnet i den varme, trygge og sandsynligvis enormt klamme kælder. Selvom dette skift reelt set har medført et potentiale for langt større og mere gennemførte spil, så er realiteterne en ganske anden. Dårlige spil har og vil altid udgøre en bestemt del af spiludvalget, men aldrig før har vi oplevet så mange direkte meningsløse og kreativt forulempede spil som i dag, hvis intentioner er så åbenlyst kommercielle, at hele reklamebranchen må klappe i deres små hænder. Problemet er især relevant, fordi den stigende industrialisering har medført en



Fra Flash til cash: Alien Hominid startede egentlig som et lille, simpelt flash-baseret spil, men kan i dag købes over Xbox Live.



Det største, mindste spil
Stort set alle, der har set Little Big Planet, er blevet forelsket i dette unikke, kreative og innovative spil øjeblikkeligt. Det er måske mere end noget andet udtryk for hvad der nu kan lade sig gøre.





Grænse Xbox Live Arcade havde tidligere en grænse på 50 mb for et spil, men det var ingen hindring for det flotte og meget avancerede RoboBlitz.



Det første store tegn på Internettets nye muligheder kom i 1999 med udgivelsen af Counter-Strike

helt mod enhver brug af ord som 'nytænkning' og 'innovation'. Der er virkelig ikke en branche som denne, der rummer så ufatteligt lidt mod til at gå nye veje og tænke nye tanker. Alle de kreative mennesker, der tidligere kunne finansiere deres egne projekter med lidt pizza og kold cola til medarbejderne, er enten smidt på porten eller har indordnet sig efter den nye dagsorden. Og hvad værre er, så har det medført gigantiske marketings- og distribueringsbudgetter, og så er det pludselig dem der har pengene, der bestemmer.

Men da Internettet så småt begyndt at se dagens lys på mainstream-

markedet i midten af 90'erne, fik de små atter en chance for at kæmpe sig tilbage. Det første store tegn på Internettets nye muligheder for spilbranchen kom i 1999 med udgivelsen af Counter-Strike, en såkaldt mod til spillet Half-Life. Interessen i spillet voksede med lynets hast og blev et langt større hit end Half-Life nogensinde var, og det er stadig det mest spillede onlinespil dags dato. Branchen var heller ikke langsom til at kaste sig over den nye dille, selvom hele gratis-konceptet ikke smagte særlig godt.

Internettet gav dog samtidig plads til en helt anden spiloplevelse, som hurtigt

skulle vise sig at revolutionere branchen langt mere end noget andet. I et heldigt samarbejde med Microsoft fik Macro-media hurtigt distribueret deres nyindkøbte Flash-teknologi i 1996, som gjorde animationer og dermed lette, grafiske spil til en smertefri realitet i browserne. Flash-baserede spil blev pludselig den nye hverdagskost, hvor den globale tilgængelighed og det hurtige gameplay, ikke kun gjorde spillene til de perfekte tidsdræbere; det gjorde alle til spillere. Pludselig var computerspil atter en

aktivitet, som alle begik, uanset alder og køn.

Desværre betød den ikke-eksisterende kvalitetskontrol og reklame-sponsorerede omsætning, at kvalitetsniveauet til tider var uhyggeligt lavt, og det er næppe blevet bedre i dag, hvis man besøger alverdens gratisider i søgen på et hurtigt spilfix. En udvikler, der dog tidligt havde set Internettets fantastiske potentiale, var amerikanske Valve, der i 2002 havde lanceret Steam som et program til bedre at integrere det stadigt voksende Counter-Strike community. Deres visioner rakte dog langt videre, hvilke de beviste i løbet af 2004, hvor programmet langsomt forvandlede sig til en digital spilbutik. Pludselig kunne spil bliver distribueret billigt og enkelt til enhver på nettet, mens de minimale gebyrer betød, at spillene var lavet på mere end to minutter og ikke lignede en 5-års forsøg på at programmere.

Næsten samtidig lancerede Microsoft deres Xbox Live Arcade. Hvad der startede som en lille og aldrig særlig populære tilføjespakke til Xbox i 2004, blev



Glædelig nyhed

Da Capcom for nyligt annoncerede, at det populære Super Puzzle Fighter i en HD udgave snart ville gøre sit indtog på PS3 og Xbox 360, var fans ved at falde bagover på stolen.





Genfødt klassiker!
Især Xbox Live Arcade har set mange klassikere fået pustet nyt liv i sig, nogle med flere rynker end andre, men især den flotte genskabelse af Prince of Persia bragte stor jubel.

Vi roder i gemmerne er af de farlige ting ved Xbox Live Arcade og andre online distributions-funktioner, er at visse udgivere bare laver nye versioner af gamle spil, og nogle gange med alt for få reelle ændringer.

et megahit som en integreret del af Xbox 360, men modsat Steam, der både tillod store og små produktioner at færdes blandt hinanden, så var Arcade udelukkende tiltænkt de små og klas-siske spil. Lanceringschittet Geometry Wars satte skub i Arcade fra første dag, og sammen med Steam har det pludselig givet de uafhængige udviklere et tilholds-sted. Genfødslen af det nostalgiske Sam & Max på Steam, der døde sammen med resten af adventurespillene i løbet af 90'erne, er i hvert fald det endegyldige bevis på, at denne branche nu kan lave

alverdens spillkvaler. Det vil ikke sikre et højt kvalitetsniveau, det vil ikke auto-matisk simplificere og minimere res-sourcerne under udviklingen og det vil under ingen omstændigheder betyde, at det kreative sind får lov til at løbe frit.

Men det er en højst tiltrængt forandring. Sammenlignet med musik- og filmbran-chen ligner spilbranchen en fangelejr, hvor alle de kreative mennesker sidder med kæder om anklerne. Marke-det for uafhængige produkter er skræm-mende småt for spil, hvor både film og musik har været langt bedre og hurtigere

Lanceringschittet Geometry Wars satte skub i Arcade fra første dag

en Jurassic Park og bringe fortiden tilbage. Sony var ikke længe om at følge trop med PlayStation Network på Play-Station 3, og selvom Nintendo indtil videre udelukkende holder sig til spil fra deres gamle konsoller, så er meldingen tydelig: den digitale distribuering er kommet for at blive. Et spil som War-hawk, der næsten fik trukket ud som så mange andre spil, fik alligevel en chance takket være PlayStation Network, mens Mark Healy med sit lille fritidsprojekt Rag Doll Kung Fu, fik global eksponering gennem Steam og pludselig kunne starte sit helt eget, lille foretagende, der i øjeblikket arbejder på et af de mest ventede spil: Little Big Planet. Det er begge sol-strålehistorier, som uden digital distri-buering, nok aldrig var blevet fortalt. Digital distribuering er ikke svaret på

om at udnytte Internettets mange muligheder. Men der er stadig lang vej, før vi kan finde en god balance mellem de store Hollywood-produktioner og de mere eksperimenterende spil. Det er en ba-lance, som også filmbranchen har haft svært ved at finde i ny og næ, men med Internettet er der pludselig åbnet en portal, som giver plads til alle og enhver. Uanset om man vil lave den næste Flash-dille eller udvikle et dybere spil til distribution på Steam eller Xbox Live Arcade, så er barriererne blevet brudt og mulighederne uanede. Det eneste det kræver af forbrugere – og ja, det gælder også dig – er, at de tør bruge penge på et spil, som ikke er brændt på skive, men i stedet købes på noget så "farligt" som Internettet.

_Jesper Nielsen



En anderledes udvikling Steam var i starten slet ikke ment som en online spilbutik, men blot som et sted til at lede efter servere at spille på og få indsamlet nogle statistikker. Valve indså dog hurtigt nettets potentiale.



De særes legeplads Hvis filmene skal have sine eksperimentelle projekter, så skal spillene fand'ne også, og Darwinia er netop et af disse. Spillet gik direkte i vores hjerter med grafik inspireret af de tidlige 3D dage.

KONAMI

FIRST ALBUM? *Ricky Martin*

HOBBIES? *Listening to music, swimming and ping-pong.*

THREE ITEMS ON A DESERT ISLAND? *A football, some sunscreen...and a boot!*

FAVOURITE GAME? *PES 2008!*

This is me. This is my game.

Ronaldo



★★★★★★
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

www.konami-pes2008.com



PLAYSTATION 3



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Licensed by OLIMPESPORTS (Official Agent of the FFF). ©The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



DISCOVER THE FULL POTENTIAL OF PES 2008 WITH ITS OFFICIAL GUIDEBOOK (INCLUDING 2 DVDS).

OFFICIAL VIDEO GAME OF THE ENGLAND TEAM

"Grippingly intense and thoroughly rewarding"
- HUCK



OUT FOR Wii™ OCTOBER 19TH

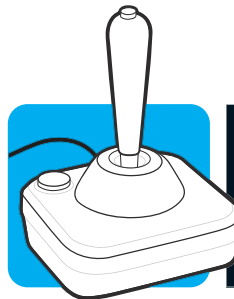
★ ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS ★



Wii



ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

Hver måned bedømmer vores redaktion af erfarende spilmeldere de aktuelle spil. Vi tester alle spil på samme måde og redder dig fra at bruge pengene på alt skidt.

UAFHÆNGIGE, FÆRLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

HALO 3

Jesper har samlet riflen op og reddet jorden fra total ud-slettelse. Læs hans anmeldelse på de kommende sider...

LAIR EYE OF JUDGEMENT STRANGLEHOLD SKATE
ROGUE GALAXY METROID PRIME 3: CORRUPTION
WORMS OPEN WARFARE 2 OG FOLKLORE...



GAMEREACTOR #83

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



World in Conflict 8/10
PC
Juiced 2: Hot Import N. 8/10
X360/PS3
Super Paper Mario 8/10
Wii
Final Fantasy Tactics 8/10
Nintendo DS
Civilization IV: Beyond. 8/10
PC



Medieval II: Kingdoms 8/10
PC
Pokemon Diamond 7/10
Nintendo DS
Heavenly Sword 7/10
PlayStation 3
Valkyrie Profile 2 7/10
PlayStation 2
Stuntman: Ignition 6/10
X360/PS3



Sega Rally 6/10
PS3/X360/PC
Medal of Honor: Airborne 6/10
PC/X360/PS3
Meet the Robinsons 6/10
PlayStation 2
Project Sylpheed 6/10
Xbox 360
Alien Syndrome 2/10
Wii/PS3

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



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Galaksens mest veldrejede dusørjæger afslutter endelig kampen. Tanggaard har deltaget...

Platform Wii Udvikler RETRO STUDIOS Udgiver NINTENDO Premiere 26. OKTOBER Antal spillere 1 Testet version NTSC Anb. Alder 12+

Genre ACTION

MED FLERE FJENDER

Enhver der har spillet de to foregående spil, vil kunne nikke genkendende til en lang række af fjenderne, men det betyder ikke, at der ikke også er kommet en masse nye til. Bosserne er højdepunktet.



FAKTA

AFSLUTNINGEN PÅ EN KLASSIKER

Metroid-serien startede på NES, hvor serien var såkaldt sidescrollende. Med det første Metroid Prime til GameCube, tog Retro Studios i stedet for favntag med FPS-genren, og selvom beslutningen forud for udgivelsen blev udskældt af alt fra anmeldere til fans og andre kolleger i branchen, så viste beslutningen sig at være det helt rigtige for serien. Med Corruption afsluttes nu denne Primerserie og dermed trilogien.

TIPS

SPIL OGSÅ

Metroid Prime 2: Echoes
3/19 GAMECUBE

Flot, stort og rigtig langt actioneventyr, der i dag er en klassiker, intet mindre.

Corruptions start er blandt en af de mest træge, jeg længe har oplevet. Jeg sidder i et rumskib, trykker på en knap, hiver i et håndtag, trykker på en ny knap og hiver så i noget andet, måske et håndtag. Selv med skuden sikkert i havn og Samus Aran plantet mellem hænderne, skal der lige kigges på et par lamper, hives i et par håndtag, scannes for sygdomme og trykkes på nogle knapper. Havde det her været alt andet end Metroid, og havde Retro Studios ikke en ufattelig lang line hos mig efter to ekstremt succesfulde og gribende spil i serien, så havde jeg for længst slukket.

Men den forsigtige begyndelse er til at forstå, når dusørjægeren Samus tager turen fra madkasse-konsollen GameCube og til den bevægelsesfølsomme Wii. For med en helt ny styring mellem hænderne, et ual af fagter og lidt viften, er der rigeligt at se til, mens man forsøger at afslutte trilogien. Heldigvis er styringen i Metroid Prime 3 for det meste ikke en akilleshæl, men i stedet et helt naturligt og ventet skridt fremad. At Retro Studios ikke for længst har fået grå hår over at skulle proppe hvert eneste visir, våben og stykke ekstra udstyr ned på Wii-moten og nunchucken, viser bare, at firmaet er hundedygtigt, og fra starten



SCAN OG SE En af seriens veletablerede ting, er muligheden for at scanne såvel fjender som objekter for informationer. Hvis du vil have alle facetter af plottet med, så skal du kigge på stort set altting. Dette var også tilfældet med de første to spil.

har haft en vision for spillet.

Corruption starter, hvor Echoes sluttede. Samus ankommer til et galaktisk skib og får her historien om en række supercomputere, der er blevet inficeret af en virus. Dog er plottet mere eller mindre en undskyldning for at afslutte kampen mellem Samus og Dark Samus. Arans mørke side dukker nemlig op på rumskibet i slutningen af en større invasion og sender heltinden i gulvet med et par velpla-

cerede skud, og da du igen kommer til bevidsthed, får du at vide, at hele Samus dragt, nu udelukkende kører på Phazon-energi. Dette giver samtidig Retro Studios muligheden for at introducere dig for Samus' nye angreb, en hyper-mode, hvor du kanalisere Phazon-energien gennem hele dragten og leverer nogle gevaldige lussinger. Bruger du funktionen for meget, ender du korruperet og ødelagt – deraf undertitlen Corruption. Treerens største ænd-

EN BOSS? Ingen af monstrene på disse billeder er en boss, men det betyder ikke, at spillet ikke indeholder de velkendte og store fætre, der skal nedlægges med lidt snilde og et utal af forskellige våben. De er dog langt fra ligeså svære som f.eks. Echoes og kræver ikke gentagelse efter gentagelse for at lykkes.



MIG MOD DIG, SØSTER

Selvom Arans mission i Corruption er at redde de virus-inficerede Aurora-computere, så er det mere eller mindre en undskyld for at sparke det endelige opgør mellem Samus og Dark Samus i gang, hvilket vi har glædet os til.



STOR FØRSKEL Hvor Echoes foregik i forskellige dimensioner, så foregår Corruption på forskellige planeter, alle med hver deres arkitektoniske vidundere og smukke farveskalaer.

ring er dog styringen, der naturligvis er blevet tilpasset Wii'ens mange muligheder. At styre rundt med Samus Aran, er nu at sammenligne med tastatur- og mus-kontrollen på en PC; Wiimoten styrer Arans udsyn og lader dig kigge rundt i hele rummet, mens nunchucken styrer hende både fremad, bagud og til siderne. Det hele føles totalt intuitivt, og der gik ikke mere end et par minutter, før jeg med lethed kunne udrudere rumpirater og andet småkravl med et par enkelte bevægelser. For dem der slet ikke kan udstå kontrollen, er der mulighed for at spille Corruption som på GameCube, men det ville jeg foreslå, at du ikke gør, da det unægtelig fjerner den friskhed, der ligger i den nye styring.

At vælge mellem de forskellige visirer er også ligetil, det samme er brugen af alternative våben og Samus' nok mest velkendte anordning Morph Ball. Til gengæld er åbningen af



FAKTA

VORES SPIL

Mens Xbox-fans altid har haft Halo og Sony-entusiaster for et par år siden fik Killzone, så har Nintendos konsoller altid manglet en FPS-oplevelse, og denne mener visse fans er blevet leveret i form af Metroid Prime. Vi er dog af den tro, at Prime ligeså meget er et eventyr-spil som det er en shooter, og at den ikke kan sammenlignes med ovenstående.

dørene, hvor man tit skal hive et håndtag ud og dreje det rundt, ikke helt velfungerende. Selvom jeg sad stort set samme sted i min sofa hele tiden, så måtte jeg tit rette mig op eller sætte mig tættere på fladskærmen, for at få systemet til at genkende mine bevægelser.

Grafisk har Metroid-serien altid stået stærkt på GameCube, og den stil fortsættes i Corruption, hvor der igen leges med masser af effekter. Samus' våben kan lyse selv den mest dunkle korridor op, og når du lader din laser skærer gennem rummet eller scanner dine omgivelser, så ser det unægtelig lækkert ud.

Når alt dette er sagt, er det samtidig til at forstå, hvorfor Retro Studios efter afslutningen af Corruption erklærede, at de ikke påbegynder arbejdet på et fjerde spil, for der er unægteligt ikke meget nyt i de gamle kredse. Styringen er en forventet ændring, fordi maskinen nærmest dikterer det, mens Phazon-funktionen både giver historiemæssig mening og samtidig gør serien lettere for de uindviede, men det er så også det. Resten af ideerne er set før, og langt hen ad vejen er Corruption "bare" mere af det samme, men når vi snakker om et spil i den klasse som Metroid Prime, så er "mere" faktisk ikke et fy-ord.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

GENNEMFØRT AFSLUTNING

- Styringen. Designet og grafikken. Solid lyd.
- Åbningen af visse døre. Manglen på reelle fornyelser.

STRANGLEHOLD

Hongkong-action med krudt, blod og eksplosioner...

Platform **X360/PC/PS3** Udvikler **MIDWAY** Udgiver **MIDWAY** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-8** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**



EKSPLOSIONER EN MASSE Vaskeægte feel-good-spil, som er et vanedannende action-fix, men heller ikke mere.

Stranglehold tager over, hvor Hongkong filmen *Hardboiled* slap, og man får fuld råderet over den bullet-time, der udgør spillets skelet. Alt er bygget op omkring kunsten at sætte tiden på standby og plukke fjenderne, og bruger man den ikke, så overlever man ikke længe, og har det heller ikke sjovt i de få sekunder, man er i live.

Den eneste hjælp, Tequila får, er nemlig usandsynlige mængder varmt bly og så naturligvis hans bullet-time, som skaber de drømmende øjeblikke, spillet er opbygget af. Tequila kan springe forlæns, baglæns og til siden, han kan løbe på gelændere, svinge sig i lysekroner og kure af sted på serveringsvogne, mens han serverer retfærdigheden med lynets fart. Tequila time er aktiveret lige så længe Tequila formår at plukke fjenderne, hvilket betyder, at man med lidt øvelse kan opnå drømmeagtige slowmotion-sekvenser på op til 10-20 sekunder, hvor kuglerne og Tequila flyver rundt, mens fjenderne vælter omkring i et gigantisk, filmisk kludedukke-orgie. Det er dybt fascinerende og fængende, og let at gå til for enhver.

Skal man alligevel sætte fingeren på noget, så er det spillets brug af on-rail-systemet, hvor Tequila automatisk bevæger sig op ad et gelænder, men man skyder. Her er det nogle gange irriterende svært at afbryde handlingen, hvilket koster kugler i kroppen, men det er på ingen måde et alvorligt problem. At spillet er forholdsvis kort, finder man sig også med, og ærligt talt så passer længden egentlig til spillet.

Nogle vil mene, at Stranglehold er for simpelt og ensformigt og et udtryk for ren kassetænking fra Midways side. Det har de måske ret i, men jeg er bedøvende ligeglad, så længe jeg kan flyve rundt i Tequilas drømmeverden og uddele hævn og retfærdighed i slowmotion. På sin vis kan Stranglehold siges at være i kategori med *Out Run 2*, som også var uhyre enkelt, men som alligevel blæste ret i en sky af afbrændt gummi og vanvittige udskridninger. Når vinklingen er skarp nok, gør det ikke noget, at man er simpel.

Kristian Troelsen

KARAKTER 8/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 5/10

FILMISK ACTIONSPIL

- Fremragende film-action. Lækker styring.
- For kort. Kan virke ensformigt i længden.

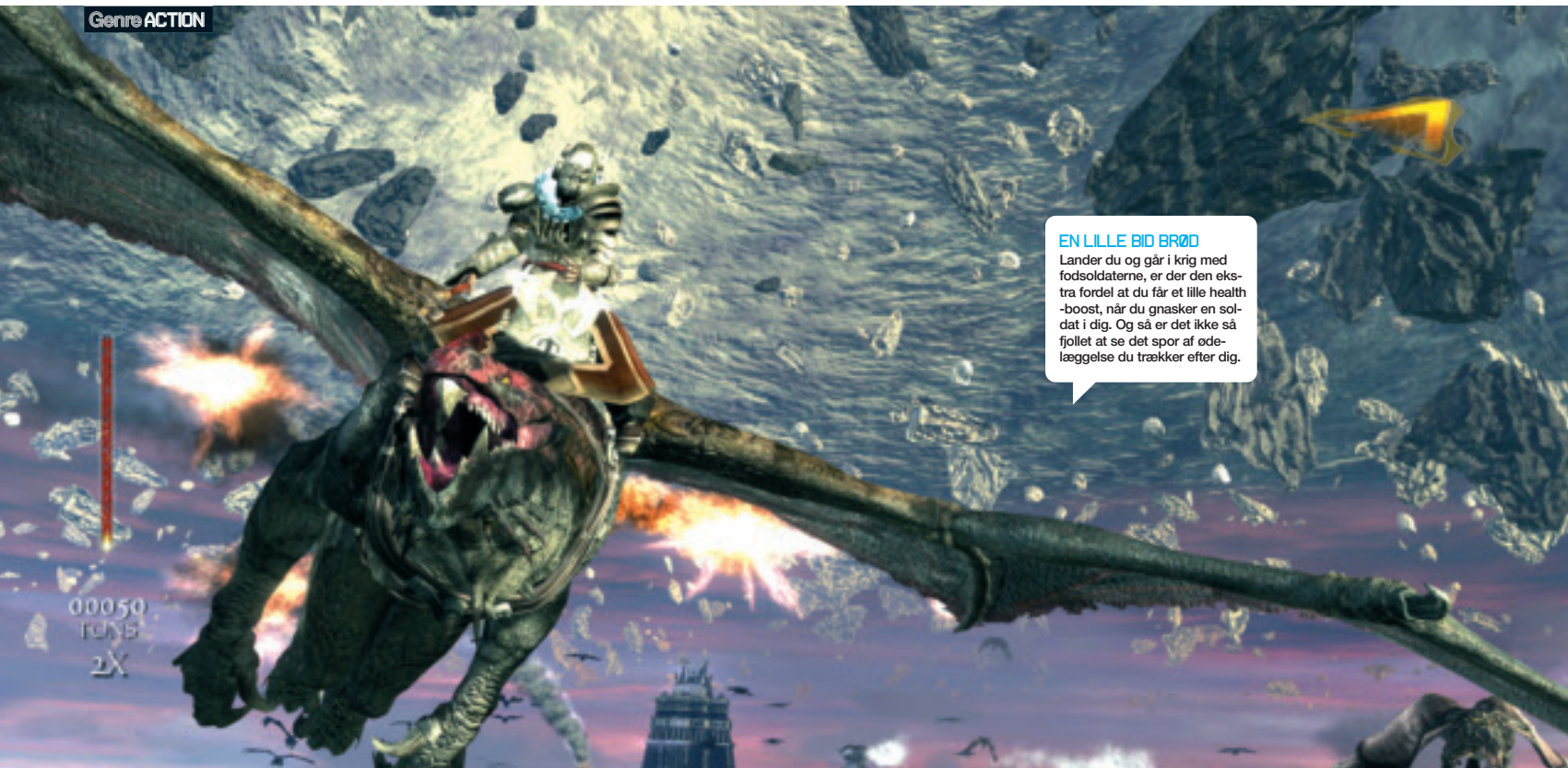


LAIR

Factor 5 kaster sig over riddere og drager, men efterlader Asmus uimponeret

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **FACTOR 5** Udgiver **SONY** Premiere **19. OKTOBER** Antal spillere **1** Testet Version **NTSC** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION**



EN LILLE BID BRØD

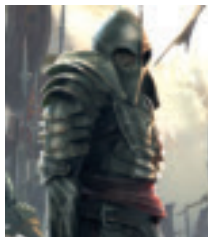
Lander du og går i krig med fodsoldaterne, er der den ekstra fordel at du får et lille health-boost, når du gnasker en soldat i dig. Og så er det ikke så fjollet at se det spor af ødelæggelse du trækker efter dig.

Inden du sætter dig for godt til rette, kan du så ikke lige hente en kugleramme? Jeg vil lige prøve noget. Prøv at tælle alle de spil, du lige kan komme på, hvor du enten er en drage, eller kontrollerer en drage. Jeg kan lige huske Reign of Fire, Spyroserien og... Det var vidst det.

Der er sikkert et par spil til, jeg har glemt. Hvad med dig? Hvad er du kommet frem til? Det var ikke mange! Og er det ikke en forbandet skam, at der ikke er flere spil med drager? Det synes jeg også. Derfor kan man vel heller ikke gøre andet end at juble over Factor 5s drage-'em-up Lair, vel?

Med PlayStation 3s grafiske hestekræfter, burde det ikke være så forfærdelig vanskeligt, at lave et spil, der ser spiseligt ud, og med Sixaxis-kontrollerens bevægelsessensorer, burde det være muligt at kontrollere dragerne på en tækelig måde. Spillet ser i det store hele ganske glimrende ud. Dragerne er frygtindgydende og ligner skællede, ildspyende og brutale dræbermaskiner. Præcis som sådan nogle drager nu er, hvis vi glemmer Puff og dragen Elliott.

Der er også en fin kontrast mellem det civiliserede samfund og det angribende folk af småbarbarer. Men derfra og til at kalde grafikken for himmelråbende flot, der er immervæk



FAKTA

LAD OS SLÅS!

Hovedpersonen i Lair er dragerridderen Rohin. Han bor i en verden, der af en eller anden grund er blevet ødelagt af en masse vulkanudbrud. Det har efterladt verdenen med meget få grønne pletter. En af netop disse grønne pletter tilhører kongeriget Asylia. Asylia er gode (sådan da) og højtudviklet, mens naboriget er beboet af de onde og lidt primitive Mokaier, hvis land er ufrugtbar og guld- og gæst hvad der så sker.

TIPS

SPIL I STEDET

Ace Combat 04: Distant Thunder **3/18 PS2**
Indtag lufrummet i Namcos til dato bedste flyspil. Det er actionfyldt!



et stykke. Eksplosionerne, fast inventar, når dragerne er i stand til at udspy flammende ildkugler, ser lidt fesne ud, og det ser en kende malplaceret ud, når noget eksploderer på en meget pludselig måde. Desuden er der nogle besynderlige fejl hist og her, der ikke just hæver helhedsindtrykket. Lækker er lydsiden derimod. Soundtracket er bragende flot og passer sublimt til spillets sceneri. Dertil kommer en mere anonym omgang stemmeskuespil, der ikke er så voldsomt spændende. Det er måske på grund af historien, der på trods af krumspring og forsøg på at peppe det hele op, ikke vil gå over i historien som den mest fremragende fortælling fortalt på spil. Derimod burde

styringen og gameplayet have gjort sig fortjent til en eller anden plads i historien, dog ikke for det bedre.

Lad os for god ordens skyld lægge ud med styringen. Man styrer ganske enkelt dragen ved hjælp af bevægelsessensoren. Vip Sixaxis-kontrolleren til højre, og dragen drejer til højre. Så enkelt er det. Eller rettere sagt, så enkelt burde det være. Men når der er en svag forsinkelse mellem rykket i kontrolleren og bevægelsen på skærmen, er det svært at være helt tilfreds. Det er ikke meget, men nok til at det irriterer i længden. Det samme gælder bevægelser, der ikke bliver opfattet korrekt eller ligefrem ignoreret. Jeg har ingen anelse, om det



OP MED MORALEN Fra tid til anden kan dine handlinger påvirke dine medsoldaters moral. Så handler det bare om at gå i krig med krum hals, og indgyde soldaterne noget mod. Desværre fik ingen af kampene min personlige morale og tro på spillet til at stige, men det er måske heller ikke meningen.



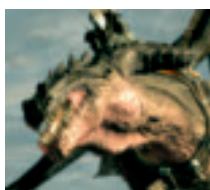
DRAGE MOD DRAGE Det kræver nogle gange at du går i nærkamp med andre drager. Dette fungerer ved en kombination af tastetryk, ryk i kontrollere og Quick Time Events. At det ikke virker efter hensigten gør bare de fleste af spillets drage-kampe til en omgang terningkast, hvilket er ærgerligt.

er spillet eller joypaddet, der skal klandres, men det er bestemt ikke hverken sjovt eller interessant at spille. Det værste er dog, at man pinedød er tvunget til at bruge bevægelses-sensoren, da de analoge styrepinde ikke er understøttet. Warhawk, der må siges at være nogenlunde samme genre, tilbød i det mindste, at man kunne bruge styrepindene, hvis man ikke brød sig om bevægelseskontrollen. Det samme kan siges angående beslutningen om at lade X-knappen kontrollere dragens hastighed. Det er forfærdelig trælst, at skulle hamre på knappen konstant for at få dragen til at flyve. Man skulle tro, at der var en mere enkel og effektiv måde at gøre det på.

Gameplayet er i sig selv voldsomt enkelt. Fjendtlige styrker skal jages og tilintetgøres. Fjenderne findes i forskellige afskygninger, og ikke alle sammen er særlig spændende. Designmæssigt er de pæne, bevares, men de



LAIR har allerede forud for dets lancering i Europa, fået masser af kritik, faktisk så meget, at der skulle komme en opdatering med en bedre styring, men det kan ikke redde Lair.



FAKTA

SPILFORBANDELSE

Factor 5 er mest kendt for at have lavet Rogue Squadron-spillene til Nintendos maskiner. De tidligere spil blev meget godt modtaget, mens det seneste spil, Rebel Strike fik en noget kolligere modtagelse. Factor 5 blev dog mødt med store forventninger, da de annoncerede spillet. Lairs udviklingsproces er af Factor 5s daglige chef blevet betegnet som lidt af en katastrofe, hvor alt fra dødsfald til maskinfejl har lagt forhindringer i vejen. Imens har andre kolleger i branchen forsvaret Factor 5 og sagt, at Sony i forsøget på at sælge PS3'eren, har presset firmaet til at bruge en kluntet Sixaxis-styring.

TIPS

SPIL I STEDET

Warhawk 7/10 PS3

Ps3'ens til dato bedste online-oplevelse, der med et stort udvalg af våben og køretøjer er givende.

er ikke spændende at kæmpe mod. Første gang man kæmper mod soldater på jorden er det sjovt nok, fordi man kan spise dem, men charmen er ganske kortvarig. Det bedste er kampene mod andre drager, og selv disse forplumres af spillets ledeløse opfattelse af bevægelser. Der en svag fornemmelse af terningkast over kampene. Ja, det kan give bonus at gøre det her, men det kan lige så godt vise sig, ikke at have effekt.

Interfacet er heller ikke alt for gennemtænkt, især fordi det er så svært at orientere sig på dragen. Selvom nogle fjender til tider er vigtigere at få ombragt end andre, kan man ikke lige sætte dem som mål på en enkel måde. Man kan heller ikke altid se forskel på fjenderne, hvilket komplicerer tingene.

Lair er altså tydeligvis en noget blandet fornøjelse. Grafisk er det okay, musikisk fantastisk og gameplasmæssigt en anelse knækket og ødelagt. Det absolut værste er dog, at styringen ikke fungerer 100 procent, og det ville have spoleret selv det bedste spil. Factor 5 skal bydes velkommen som udvikler af spil til PlayStation 3, men man kan håbe, at deres eventuelle næste udspil bliver en kende bedre.

Asmus Neergaard

KARAKTER 5/10
 Grafik 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 6/10

TANDLØST ACTIONSPIL

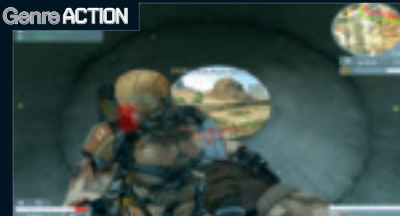
- Et stærkt soundtrack. Rimelig grafik.
- Styringsproblemer. Ensformigt. Føles kludetæppe-agtigt.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Årets online-oplevelse er endelig landet hos os...

Platform PC Udvikler SPLASH DAMAGE Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Testet Version RETAIL. Anb. Alder 15+

Genre ACTION



FLOT Quake Wars ser rigtig godt ud på en stærk PC.

Nej, det her er ikke Battlefield, selv om der usægteligt er et par lighedspunkter. I Enemy Territory: Quake Wars skal du ikke lave noget så banalt som at hejse flag op i flagstænger. I stedet skal du klare en bunke krævende missioner, der blandt andet indebærer at bygge broer, ødelægge skjoldgenerators og hacke computere. I et andet scenarium, er rollerne måske byttet om, og du skal forhindre fjenden i ovenstående.

Enemy Territory: Quake Wars er ikke helt lig noget, vi har set før. Er du helt grøn, så skal du nok regne med at spendere de første 2-3 timer med at lalle forvirret rundt som et lam der skal slagtes. Det gjorde jeg. Men da jeg først havde fundet min niche, så vidste jeg præcis, hvordan slagmarken skulle forceres. Banerne er alt andet end samlebandsproducerede; de er skræddersyede ned til mindste detalje. Vil man gerne op i bjergene, så kan man for det meste finde dertil via indrettede stier, der leder op til toppen. Vil man gerne snige sig ind i fjendens base, så kan man af og til benytte sig af kloaksystemer. Der er altid en smutvej, og det kan snildt betale sig at være nysgerrig. Hvad enten du blot rønder rundt på slagmarken og skyder fjender, eller du rent faktisk prøver at gennemføre missionerne, så gør du en forskel i Quake Wars. Måske ligger du på en bjergtop og nedkaldet artilleri over fjendens base, eller også løber du rundt og overtager hans udposter. Måske dækker du en holdkammerats ryg, alt imens han forsøger at klistre en omgang C4 på en pansret dør, der leder ind til fjendens computer, som skal hackes. Og det er ikke salgsgas, når de høje herrer i Splash Damage siger, at spillet føles som en actionfilm. Enemy Territory: Quake Wars kommer til at snurre rundt i min computer længe endnu. For mig er det uden tvivl årets vigtigste multiplayerbrag, og et sandt overflødheds-horn af action og strategi.

Nicolas Elmø

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

FREMRAGENDE ACTIONSPIL

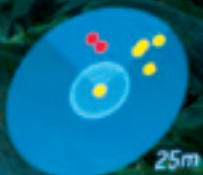
- De skræddersyede baner. Tempoet. Missionerne.
- Kedelige eksplosioner. Vise karakterklasser er ubrugelige.



Genre ACTION

HIMMELSK LYS

Grafikken i Halo 3 er muligvis ikke perfekt på alle punkter, men hvad angår lys og skygger har Bungie skabt et spil, som får englende til at sygne. Halo 3 kan få din fladskærm til nærmest at smelte.



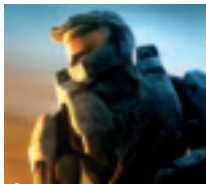
HALO 3

Master Chief er tilbage for sidste gang i afslutningen af Bungies episke trilogi, men kan menneskehedens sidste håb redde os? ✓

Platform **XBOX 360** Udvikler **BUNGIE STUDIOS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE** **NYE** Antal spillere **1-16** Testet version **PAL** Anb. alder **16+**

Der er gået tre år siden Halo 2 afsluttedes på en pludselig og meget uskældt vis, og Halo 3 følger op direkte, hvor vi slap. Efter en hård landing på jorden med en halv dødserklæring til følge, er Master Chief endelig klar til at gøre kampen færdig

Nu i fællesskab med den frafaldne Elite, The Arbiter, der denne gang kun spiller anden-volin i historien, så Master Chief kan stjæle al



FAKTA

HVAD SÅ NU KÆRE BUNGIE?

Bungie har hele tiden sagt, at Halo-spillene er en trilogi, og selvom der kommer flere spil fra Halo-universet, så lukker og slukker 3'eren fortællingen om Master Chief og hans umulige mission på at redde menneskeheden. Men har Bungie nu også rent mel i posen? Prøv f.eks. spillet på Legendary.

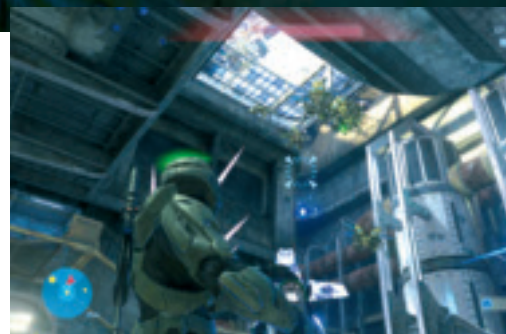
TIPS

SPIL OGSÅ:

Bioshock **3/10**
X360/PC
Fremragende og designmæssigt strålende action-spil med fede våben.

rampelyst. Som i de forgangne spil, ville det ikke kun være et brud på aftalen med Microsoft, men også direkte synd at begynde at spolere historien. Med lad det være sagt med det samme: Halo 3 er det mest cinematiske, følelsesladede og episke spil, jeg har spillet i lang tid.

Gennem ni meget varierede baner skyder, kører og flyver du dig igennem en intens og uhyggeligt fængende kampagne, der formår at gøre op med samtlige kritikpunkter, som blev opstillet i forbindelse med Halo 2. De gorilla-lignende Brutes, der er spillets nye hovedfjende, har gennemgået en kæmpe forvandling, så de nu faktisk udgør en reel trussel og ikke bare fungerer som enorme skydeskiver. Den kunstige intelligens har faktisk over hele linjen fået en gevaldig IQ-indsprøjtning, så dine fjender og allierede nu kommunikerer voldsomt med hinanden, kravler op på eller over diverse genstande og udnytter omgivelserne bedst muligt. Væk er ligeledes enhver form for pop-ins, klodsede filmsekvenser og ubalancerede våben. Og pist borte er de meningsløse og



TA' DEN MED En af de fedeste tilføjelser er muligheden for at rive et maskingevær eller lignende af sin stander, og så rende rundt med den i begge hænder. Du bliver væsentligt langsommere, men hvad betyder det, når man har et dommedagsvåben i hænderne?

akavede boss-kampe fra 2'eren, som i stedet har fundet en erstatning i de enorme Scarabs, der er blevet yderst godt implementeret som en slags mega-fjender. Første gang du nedlægger en Scarab, tør jeg godt garantere, at du smiler over hele femøren.

Men måske vigtigst af alt, så har Bungie og deres banedesignere lavet det bedste, mest kreative og interessante udvalg af baner i serien. Mest markant er naturligvis omgivelsernes størrelse samt antallet af fjender og allierede, der er vokset eksponentielt i takt med de hormonindsprøjtninger, Xbox 360 har tilført. Disse massive, episke slagmarker, gjorde det svært at holde på vandladningen, men det er også svært ikke at blive imponeret, når man kigger ud over en nærmest uendelig lang slagmark, proppet med en uendelig stime af fartøjer og fjender på jorden, en himmel spækket med



LAD MIG KOMME VÆK De enorme Scarabs er tilbage Halo 3 og bedre end nogensinde før. Når de indtræder slagmarker indser du for alvor spillets størrelse.

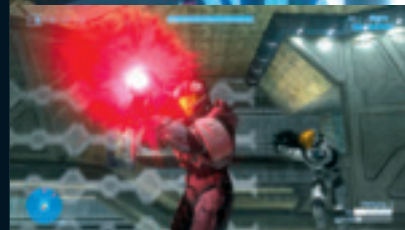
MESTEREN

Fire rigtig gode grunde til at Halo 3 er en nyklassiker og et stort mesterværk...



MASSER AF FARTØJER

En af de ting, der i sin tid gjorde Halo 1 unikt, var den gode integration af fartøjer, og sjovt nok føles det stadig lige fedt at hoppe ind i Warthog med to allierede eller måske tage en tur i den nye Prowler, der ligner en fremtidig motorcykel på speed. Der er især ét sted i spillet, hvor et sandt tankkræmme bryder løs. Det er ganske enkelt overvældende.



ONLINE UTOPIA

Efter Halo 3 er blevet gennemført, er oplevelsen langt fra slut. Bungie har uden tvivl skabt den mest omfattende, gennemførte og revolutionerende multiplayerdel i noget konsolspil hidtil, med mulighed for at lave om i banerne og spiltypene, tage billeder og filmklip, dele hele movievitten med hele verden og smutte forbi Bungie.net for at hente andres produktioner. Det hele bygger naturligvis på en uhyggeligt vane dannende multiplayer, der har nærmest uendelige variationer.



TOTAL EPISK

Halo-spillene har altid spillet på de episke tangenter, men det er først i Halo 3 det virkelige lykkedes. Det er flottare, større og mere inspirerende end nogensinde før, hvilket man især opdager mens man kører en Mongoose mellem benene på de enorme Scarabs, for derefter at kigge ud i horisonten og se massevis af flykampe udkæmpe sig. Der er masser af fantastiske oplevelser og syn at hente undervejs i spillet.



UNDERHOLDENDE KAMPE

Trekantskombinationen som Halo 1 indførte, der går ud på først at skyde lidt, så kaste en granat og til sidst slå med våbenet, er blevet godt udvidet i Halo 3, hvor de tunge våben og en fordobling af granatvarianter gør oplevelsen mere varieret.

BEDRE BANER

Bungie er tidligere blevet udskaældt over for ens og for klaustrofobiske baner, men i Halo 3 er problemerne fuldstændig fjernet, så du besøger ni vidt forskellige steder igennem spillet, der alle byder på masser af sjove kampe.



DE KOMMER FRA OVEN De insektlignende Drones kom aldrig til sin ret i Halo 2, men nu hvor der er plads til mange flere fjender bliver de til en dødelig insektsværn, der både kan løfte folk fra jorden og indtage fartøjer. Som en flyvende skydeskive er de faktisk ret underholdende.

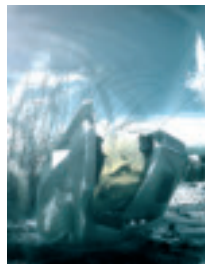


JEG ER BRUTE Efter en skuffende fremtoning i Halo 2, var mange fans bange for, at spillets nye hovedfjende, de abeligende Brutes, skulle gøre kampene for kedelige og ensformige, men Bungie har ikke ligget på den lade side og gjort de primitive væsner mere intelligente, bedre til samarbejde og meget sjovere.

luftdueller og gigantiske bygningsværker i horisonten. De karismatiske, snævre korridorer er der naturligvis stadig blevet plads til, men med et mere åbent og non-lineært design, har Bungie for alvor gjort op med de klaustrofobiske tendenser fra Halo 2.

Man bliver aldrig i tvivl om, at Halo 3 er baseret på den klassiske Halo-formular, men de nye tilføjelser kan alligevel mærkes ganske markant. De nye våben og fartøjer er spredt moderat gennem kampagnen og introduceres efterhånden som spillet skrider frem. Og det betyder, at første gang du finder flammekasteren eller hopper op på førersædet i Hornet-flyveren, dannes der hurtigt et smil på dine læber. Det nye Equipment, som tillader at du kan smide alt fra uigennemtrængelige bobleskjolde til en dingnot, der kan få fjendernes radar til at gå amok, er ligeledes en tilføjelse, som ændrer spiloplevelsen markant, uden du føler, at det proppes ned i halsen på dig. Men ikke mindst er det nye tilbehør ufatteligt sjovt at bruge - som tyngdekraftsfeltet, der kan sende alt fra angribende fjender og fartøjer til tonstunge kasser med ekspreslevator til de højere luftlag.

Grafisk set har Halo 3 haft det svært op til udgivelsen, hvor det flere gange er blevet stemplet som Halo 2 i HD, men selvom man må sande, at spillet teknisk ikke rammer et niveau som pioneren Gears of War, så er Halo 3 stadig



FAKTA

MASTER CHIEF

Som en lille dreng blev John bortført som så mange andre til et hemmeligt militærprojekt, kaldet Spartan-II, hvor menneskehedens mest ideelle børn skulle trænes til kamp fra barnsben. John, der fik ID-nummeret 117, viste sig hurtigt at være den naturlige leder og især hans held hjalp ham meget. Mange andre Spartans er senere døde, men Master Chief er ikke den sidste af sin slags.

TIPS

SPIL OGSÅ:

Call of Duty 3 9/10 X360

Vanvittigt, hæsbæsende og decideret fængende. Dette er hvordan Anden Verdenskrig skal se ud.

et af de absolut flotteste spil overhovedet. Sammen med de enorme omgivelser og mange enheder, flere og større ødelæggelser, og en sans for detaljer, der går over i det absurde, har Bungie ramt et grafisk niveau, der ligger uhyggeligt tæt på deres koncepttegninger. Det er især spillets lys og skygger, som skaber nogle fuldstændig fantastiske billeder.

Da jeg i sin tid anmeldte Halo 2 og gav det 10/10, var jeg stadig en relativ uerfaren anmelder. Jeg har siden da gået og pint mig selv ved flere lejligheder; gav jeg det nu en ufortjent karakter? Med Halo 3 har jeg nærmest været alarmerende rolig og selvsikker i mine overvejelser. Med Halo 3 er jeg overhovedet ikke i tvivl. Halo 3 leverer ikke kun en visuel perle, et lydæssigt mesterværk, muligheder der rækker langt udover en menneskealder og et solidt samt unikt, nærmest fejlfrit og helt igennem sjovt gameplay. Det er ikke kun det bedste Halo-spil overhovedet, Halo 3 er et af de bedste spil nogensinde, og det siger ikke så lidt.

Jesper Nielsen

WARRENTER 10/10

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

ET MESTERLIGT ACTIONSPIL

Episk og varieret kampagne. Vanvittigt omfattende multiplayer
Slutningen på en fantastisk trilogi.



TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Grib skalpellen og red dine medmennesker fra døden

Platform **Wii** Udvikler **ATLUS** Udgiver **NINTENDO** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

Et spil som Trauma Center står og falder naturligvis med styringen. Og den er heldigvis blændende. Man bruger nunchuk'en til at vælge, hvilket instrument, man skal bruge, og så bruger man Wii-moten til at anlægge de millimeter-præcise snit, rode og regere med organer og lappe patienterne sammen igen.

Desværre skæmmes oplevelsen af et nærmest katastrofalt fejlsnit, som ikke er blevet rettet fra DS-udgaven. Det drejer sig om sværhedsgraden, som er voldsomt ubalanceret. Nintendo messer igen og igen for hele verden, hvor nem Wii'en er at gå til, og hvordan spillene også kan mestres af svigermekanikken og onkel Georg. Desværre gælder det ikke for Trauma Center. Efter de første nemme operationer stiger sværhedsgraden lodret, og spillet bliver så svært, at Georg og svigerforældrene med garanti smider wii-moten fra sig og skruer fjernsynet over på Vild med Dans. Men når man sidder

og vrider Wii-moten med og mod uret for at få brækkede knogler til at passe sammen og griber fat i hjerteklapper og løfter dem over i operationsbakken, så lever Trauma Center virkelig. Havde udviklerne blot tilføjet muligheden for at operere uden de snærende bånd, så ville Trauma Center være nået hele vejen i mål. Trauma Center sidder lige nu lidt mellem to stole og er virkelig svært at bedømme retfærdigt. For på den ene side så holder grundideen i den grad. Men på den anden side, har man bibeholdt sværhedsgraden og de tvivlsomme designvalg fra DS-udgaven, hvilket gør spillet utilnærmeligt for alt for mange spillere.

._Kristian Troelsen

KARAKTER 6/10

Grafik 5/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 6/10

GODT SPIL MED IRRITERENDE FEJL

- Glimrende styring. Genial ide.
- For svært. Godt gameplay ødelægges af dårligt design.



Genre **SIMULATION**



KONTROLLEN er ganske enkelt fremragende, men den springende sværhedsgrad er til gengæld ikke.

ROGUE GALAXY

Drag ud i galaksen med piger, pirater og en noget skabelønskåret historie

Platform **PLAYSTATION 2** Udvikler **LEVEL5** Udgiver **SONY** Udgives **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** And. Alder **12+**



Genre **ROLLESPIL**



HVAD SAGDE DU LIGE? Det er ikke Level 5s mest inspirerende eventyr, og det bærer dialogen også præg af.

Historien starter på planeten Rosa, hvor purken Jaster Rogue henslæber sit liv under et strengt militært styre, der ikke ligefrem tager stort hensyn til planetens indbyggere. Undertrykkelsen fungerer som rugekasse for en blussende trang til at komme væk fra det hele. Chancen byder sig da to pirater forveksler Jaster med en berygtet dusørjæger. Så langt, så klichefyldt.

Level 5s sidste spil var Dragon Quest VIII og Dark Chronicle, der begge var fantastiske rollespil. Rogue Galaxy bruger nogle af de samme elementer, videreudvikler nogle andre og virker i bund og grund som en art spirituel efterfølger til Dark Chronicle. Dette er tydeligt i

den måde kampene bliver afviklet på. Man kan frit kontrollere sine figurer på slagmarken, og slå på dem i en lidt Devil May Cry-agtig stil og det virker sådan set ganske udmærket. Et ekstra lag af strategi er blevet tilføjet, idet man kan hoppe. Det lyder sådan set enkelt nok, men det giver noget mere når man kan hoppe op på fjender og således angribe et svagt punkt. Det spøjse ved Rogue Galaxy er, at spillet i høj grad er en oplevelse af skiftende karakter. Der er irritationsmomenter, der bliver opvejet af nogle positive øjeblikke. Disse bliver så en smule formærket af dårlige elementer, og så fremdeles. Hvilket også gælder grafikken. Stilen er flot, som forhåbentlig er tydelig på de



1 FAKTA
FED LYD, MAND

Det er ikke kun i temaet at spillet minder om Dreamcast-klassikeren Skies of Arcadia. Musikken giver også mindelser, takket være Level 5s hovedkomponist Tomohito Nishiura. Især åbningstemaet formår til stadighed at give gæsehud.

ledsagende billeder. Figurene er charmerende og veludvalgte og omgivelserne er ret så lækre. Dette bliver desværre skæmmet af banerne, der reelt set bare er tynde korridorer med et lækkert lag fernis. Rogue Galaxy har det enorme handicap at det udkommer efter større og bedre rollespil, og at det ikke helt kan måle sig med Dark Chronicle.

._Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

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

SOLIDT, MEN IKKE MESTERLIGT

- En glimrende grafik. Et fint soundtrack.
- Gammeldags rollespil. Korridor-agtige baner.

ETERNAL SONATA™

"With its beautiful visuals, great music and fascinating battle system, *Eternal Sonata* is arguably the most interesting RPG coming out of Japan this year - on any platform."
EUROGAMER

Cross the Bridge Between Dreams and Reality

On his deathbed, the famous composer, Chopin, drifts between this life and the next. On the border between dreams and reality, Chopin discovers the light that shines in all of us in this enduring tale of good and evil, love and betrayal.

A traditional Japanese-style fantasy RPG.

♣ Innovative battle system that combines free-roam and turn-based action

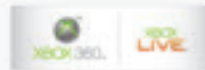
♣ Strategic use of light and darkness that affects the player's special abilities and the enemies' powers

♣ Deeply moving story combined with mesmerizing music



www.eternalsonata.eu

namco



ATARI

ETERNAL SONATA™ & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS Distributed by ATARI Europe SASU

EB GAMES
Powered by: **GameStop**

GameStop
power to the players™



EYE OF JUDGEMENT

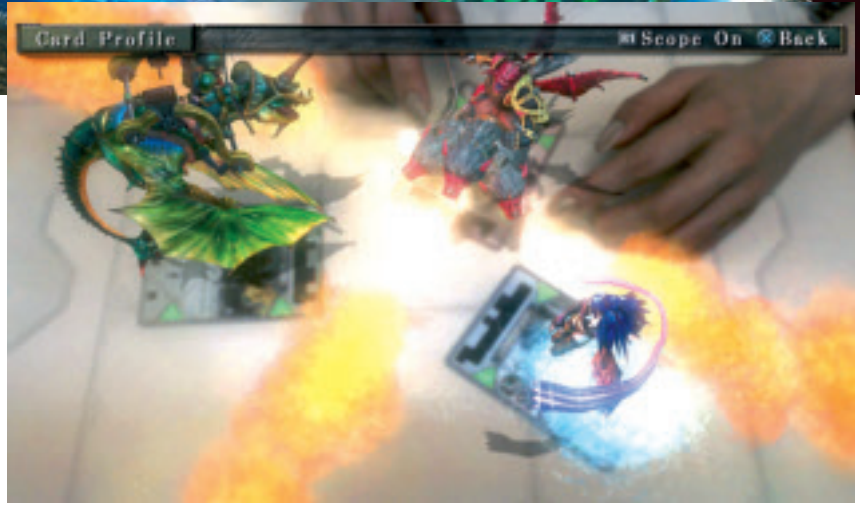
Komplet med kamera, måtte og spillekort ankommer The Eye of Judgement til PS3

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **SCEI** Udgiver **SONY** Premiere **26. OKTOBER** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **7+**

Genre **STRATEGI**



LIGESOM I ZOO
Som det ses her på billedet, er der en særdeles broget horde af monstre at slås med. Allerede efter få runder er spillepladen præget af soldater, helvedeshunde, fæstninger og mekaniske giganter.



LEG MED MONSTRENE Hvis du ikke lige har lyst til at spille endnu en kamp, har du også muligheden for at lægge kortene under kameraet og studerer de forskellige creatures i ro og mag.

Hvad pokker har jeg dog nu rodet mig ud i? var nogenlunde min første tanke, da Tanggaard overrakte mig den GameCube-store, sorte papkasse, mens han immervæk skændte løs over sin mobiltelefon. Som en anden Pandoras Æske, kunne der trækkes skuffer ud af den sorte kasse, hvori lå det forskellige habengut lå.

Havde det ikke været for titlen, der stod på monstrummets top, havde jeg næsten forventet at finde en kopi af Master Cheifs hjelm deri. Nå, jeg måtte ind til fladskærmen og pakke skidtet ud. For pakkes ud, det skal der. Med The Eye of Judgement følger nemlig ikke mindre end både et kamera med tilhørende stander, en stor klud med ni felter på og et spil Magic-kort. Undskyld, jeg mener selvfølgelig et spil The Eye of Judgement-kort. Ja, indrømmet, det er ikke svært at se hvor idéen til det her spil er kommet fra, men hvad gør det, når resultatet stadig summer af kreativitet og gedigen taktik? Desværre er resultatet stadig ikke helt så godt, som det kunne være.

Til dem af jer, der endnu ikke helt har forstået The Eye of Judgements kryptiske oplæg, kommer der her en lille regelintroduktion. Spillepladen (den klud der følger med) består af ni felter og for at vinde, skal du kontrollere fem af disse. Kameraet registrerer



FAKTA
SÅDAN SER DET FAKTISK UD
Ja, sådan ser spillepladen altså ud i den virkelige verden, når den ikke er fyldt med monstre og grafisk lir. Det er langt fra prangende, men det er jo også på skærmen at den virkelige kamp kæmpes. Udover spillepladen (der egentlig bare er en klud) følger også kamera og kort med i spilæsken. Den er godt nok dyrere end andre spil, men den er dæleme lækkert lavet alligevel. Der kan senere købes ekstra kort ved siden af.

TIPS
SPIL OGSÅ
World in Conflict 8/18 PC
Strategisk meget anderledes end The Eye of Judgement, men rigtig solidt alligevel.

de kort, der bliver lagt ned på hvert felt og det dyr eller den formular du lige har brugt, bliver nu gjort til levende på skærmen. Det hele er turbaseret og efter en håndfuld kampe, begynder reglerne og de taktiske muligheder at åbne sig for en. Der er ikke meget visuelt flair for den stærke PlayStation 3 at kaste rundt med, men dog er designet af de mange monstre ganske godt. Selvom en del af dem er fast inventar i ethvert fantasyspil, dværge, orker og lignende, er der også en masse, som er mere visuelt interessante og også langt sjovere at slås med.

Udover formularer og monstre, er det største taktiske element, at du kan udskifte de ni felters elementer. Der er fem forskellige elementer, som alle monstre hører inde under og det indebærer store konsekvenser eller bonusser afhængig af hvilket element monsteret hidkaldes til. Med overblik og planlægning kan du vende et truende nederlag til en knusende sejr, hvis du forstår at udnytte elementerne og for en som mig var det alfa og omega. At vide at kampen ikke er tabt for det femte felt er vundet, gør en stor forskel og giver en lyst til at

SOM I STAR WARS? De fleste husker sikkert scenen fra A New Hope hvor C-3PO og Chewbacca spiller skak med hologrammer. Den scene har faktisk lagt inspiration til idéen bag The Eye of Judgement. Ja, og så naturligvis de meget populære Magic-kort.

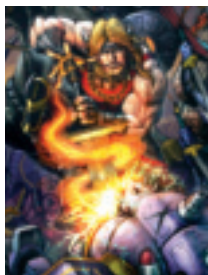


NI FELTER, ÉN VINDER
Vinderen af spillet er ham der først får placeret creatures på fem af pladens ni felter. Det er dog ikke så lige til, da du altid skal tage højde for hvilket af de fem forskellige elementer, dit creature hidkaldes til. Der skal taktisk til for at vinde.

kæmpe til det sidste. Følelsen af at vende slagets gang i sidste øjeblik, eller at knuse modstanderen helt fra første runde, er herlig og hvis der er noget i The Eye of Judgement, der får dig til at lade det sidde i maskinen, må det uden tvivl være det.

Desværre er der også flere problemer og det er synd, for de hindrer et ellers kreativt spil i at nå sit fulde potentiale. Der er nemlig kun én spillemode og selvom den både er offline og online, er det for lidt, især når det er ret begrænset hvor meget du kan ændre på opsætningen inden hvert spil. Som kompensation er der hele fem sværhedsgrader, men de er meget ubalancerede. På Easy kunne jeg sagtens få tæt tre omgange i træk, men da jeg bagefter satte sværhedsgraden til Expert, vandt jeg pludseligt i første forsøg. Jeg savner konfigurationsmuligheder, der varierer og styrker det taktiske element, men desværre bliver jeg spist af kun med at kunne ændre mit deck. Sammensætningen af de forskellige monstre og formularer giver mange muligheder, men jeg savner altså noget ekstra.

Mit største råd til dig inden du giver dig i kamp med The Eye of Judgement, er at skrue helt ned for lyden og finde et alternativ på højtaleralenlægget, for musikken er ikke mindre end rædselsfuld. Det er ensformigt japansk heavy metal af værste skuffe og det kører i ring lige fra titelskærmen til du flår skiven ud af



FAKTA
KEDELIG START
Der er masser af gode ting i The Eye of Judgement, men du kan dog først nyde dem efter en yderst træg start. Der medfølger nemlig ikke en fysisk manual med spillet, der forklarer reglerne og hvad der ellers er værd at vide. I stedet er der en halv time lang introduktionsvideo på skiven, der forklarer alt i detaljer og vi kan love dig for at den er kedelig. Giv os nu bare en normal manual som et egentligt opslagsværk.

TIPS
SPIL OGSÅ
Medieval II: Total War Kingdoms 8/10 PC
Glimrende taktik, flot grafik og blændende kampagner i denne udgivelse.

konsollen. Værst er dog, at det medfølgende PlayStation Eye nogle gange havde problemer med at registrere de kort jeg lagde ned. Jeg var flere gange ude for at et af felterne på pladen var helt utilgængeligt og det er simpelthen ikke i orden. Andre gange måtte jeg bruge adskillige minutter på at justere et enkelt kort millimeter for millimeter, før kameraet kunne se hvad pokker der lige var sket og det fik mig enkelte gange til at gå ud af kampen og starte helt forfra. Jeg elsker når en udvikler tør tænke udenfor boksen og satse på noget anderledes, men det er ingen undskyldning for at spillet ikke virker hver gang du spiller.

Det er med meget blandede følelser jeg afslutter den her anmeldelse, for mens det taktiske element i The Eye of Judgement er stærkt nok til at kunne blive spillet uden hverken tv eller andet, er problemerne med variationen, valgmuligheder og især kameraet ikke til at komme udenom. Det er en skam, for bag disse problemer gemmer der sig faktisk et ganske solidt og sjovt kortspil, der kunne sagtens kunne have blevet til mere og det er synd.

— Martin B. Larsen

KARAKTER 6/10

Grafik 5/10 Lyd 4/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 6/10

RIMELIGT STRATEGISPIL

- Herligt anderledes og kreativt. Velfungerende taktik.
- Kun én spillemode. Afskyelig musik. Kameraproblemer.

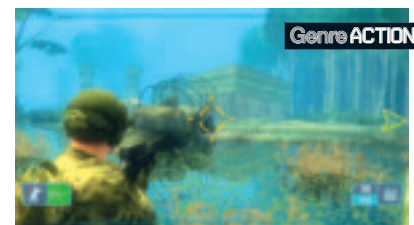


MASSER AF KORT Her er bare en enkelt af de mange kort du kan bruge. Der følger 30 kort med fra starten.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Der er ballade i Columbia, men det ordner Scott

Platform **PSP** Udvikler **RED STORM** Udgiver **UBISOFT**
Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-2** Testet Version
EUROPA Anb. Alder **16+**



Genre ACTION

RAMP! Hovedpersonen er også denne gang kaptajn Scott Mitchell. Efter at have reddet den amerikanske præsident og forhindret et statskup i Mexico, sendes han til Colombia.

For at starte med det rigtigt positive først, så er der ikke 'bare' tale om at nedgradere et allerede udgivet spil. Ghost Recon's første optræden på PSP finder sted med en original historie, der placerer sig mellem de udgaver af spiller til de større konsoller.

At spillet følger Mitchell som den ensomme ulv kan hænge sammen det grundlæggende fravalg af muligheden for at have kom-mandoen over andre soldater og enheder. I hvert fald savner jeg en vis dybde i de taktiske muligheder. Til gengæld behøver Mitchell i det store og hele ikke at frygte hjernekapaciteten hos de fjender han møder undervejs. Alt for ofte afslører de deres positioner ved at råbe til hinanden. Fjenderne står desuden til tider helt stille, når du skyder på dem, eller løber hen imod dig uden at løse et skud. Mitchell kan på det nærmeste skænke en Gammel Dansk og lege, at andejagten er gået ind.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 udfolder sig i 22 missioner, med en helt forventelig variation af typer. Omgivelserne er tegnet varieret med glimrende detaljer, mens animationer ofte falder klodset og urealistisk ud. De enkelte missioner er forholdsvis korte og det tager måske omkring 20 minutter at gennemføre dem, uanset hvilken af de to-tre veje mod målet du vælger. Dermed sniger den samlede kampagne sig op på en varighed på fire til seks timer. Sine steder undervejs slutter en eller flere venner sig til Mitchell, men de gør sjældent den store nytte. Du har i hvert fald – som nævnt – ingen mulighed for at tage kommandoen over dem. Jeg har i høj grad oplevelsen af en light-udgave af Ghost Recon-universet, hvor det bare ikke er nok med fire til seks timers action. Den elendige AI gør det alt for nemt og bekvemt bare at mase frem og pløje fjenderne ned – og dermed er store dele af Ghost-konceptet gået af fløjten. Det her er bare ikke godt nok.

— Carsten Skov Teisen

KARAKTER 5/10

Grafik 7/10 Lyd 5/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 4/10

RAMBO, NU I GHOST RECON

- Ny historie. Varierede omgivelser.
- Elendig AI. Begrænsede taktiske muligheder. Dialogen.



SKATE

Genre **SPORT**

Tony Hawk skal passe alvorligt på tronen i år...

Platform **X360/PS3** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Premiere UDE NU Antal spillere **1** Testet Version **X360 (PAL)** Anb. Alder **15+**

Allerede fra første øjeblik, du træder op på dit skateboard, dit levebrød og bedste ven, føles Skate radikalt anderledes end alt andet. Styringen er let at lære, men først og fremmest virkelig overbevisende. Væk er layoutet fra Tony Hawk-serien og i stedet er den erstattet med en langt mere intuitiv styring, hvor knapperne og triggerne repræsenterer din skaters forskellige kropsdele, og hvor alle tricks sparkes i gang med et ryk den analoge styrepind.

Det er et system, der føles fuldstændig naturligt, også for en fyr som mig, hvis antal timer på et rigtigt skateboard kan tælles på én hånd. Desværre skaber styringen også problemer, når de virkelig præcise tricks skal findes frem, for så handler det i ligeså høj grad om held og tålmodighed, som det gør om evner og timing. Skates styring er revolutionerende for genren, men helt perfekt er den ikke. Mængden af opgaver i San Vanelona er imponerende, og spænder samtidig over flere sværhedsgrader, så hvis et par timers spil ikke kan fuldføre en bestemt opgave, kan du bare vende tilbage senere, når du er blevet bedre. Og jeg mener virkelig, når du er blevet bedre, for i Skate er der intet erfaringssystem, der gør at de fedeste tricks kun bliver tilgængelige efter adskillige timer. Så længe dine tommelfingre kan følge med, kan du udføre ethvert trick fra starten af, og det er en intelligent designbeslutning fra Black Box.

Det er sjældent at en nyopstartet serie starter ud med at stå så stærkt, som Skate gør, men det er heller ikke uden grund. Tony Hawk-spillene var uden tvivl banebrydende, da sporten først skulle spilmatiseres, men trods det, er Skate ikke en evolution af Tony



KNUSTE KRANIER
Skate gør fuldt brug af ragdoll-fysik og det gør, at hvert eneste fald ser yderligst drabeligt ud. Faktisk ser det nærmest overdrevet ud, da det mindste bump kan sende din skater i luften.

Hawk-serien, det er en revolution. En revolution, der puster nyt liv i hele genren. Med EA som udgiver kan der vist ikke være nogen tvivl om, at Skate nok skal få tonsvis af opfølgere, men det gør ikke noget, for der er stadig plads til forbedring. Skate har nogen problemer, men de kan alle sagtens tolereres, når resten er oplevelsen er så tilfredsstillende, som det er tilfældet. Hatten af for EA og et stort velkommen til Skate – en serie, der uden tvivl er kommet for at blive.

—Martin B. Larsen

KARAKTER 8/10

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

KANONGODT SKATERSPIL

- Genopliver hele genren. Blændende styring.
- Enkelt tricks er for specifikke. Sammenstødene.



FREM MED KAMERAET En af de mange veje, der fører til den søde berømmelse, er bl.a. ved at få et trick med i et skatermagasin. Derudover kan du også filme dine tricks og dele dem med andre spillere over nettet. For de virkelig hardcore er det noget, der lægger timevis ekstra oveni Skates leveltid.

Genre **ACTION/EVENTYR**



VORES BETA-TEST var positiv, og vi indrømmer ærligt, at havde spillet vist de samme takter hele vejen igennem, så havde det også endt bedre karaktermæssigt. Desværre er Folklore skuffende.

FOLKLORE

Et lidt tamt eventyr med en forrygende billedside

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **GAME REPUBLIC** Udgiver **SONY** Premiere UDE NU Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

Man skal ikke langt ind i Folklore-malinen begynder at skalle af. Hele ideen med de forskellige Folk bliver nemlig meget hurtigt kedelig, eftersom der ikke er den helt store forskel på dem. Der er et par stykker der giver adgang til nogle specielle evner, men i det store hele skal man blot banke vildt på knapperne indtil der ikke er flere fjender, der rører sig.

Hvor lækker grafikken end der, så kan det heller ikke distrahere fra det faktum, at man som spiller bliver skubbet langs smalle stier. Der er ingen rigtige muligheder for at gå på opdagelse, eftersom miljøerne er endnu mere ensrettede end Den Flyvende Kuffert i Tivoli.

Du ved at klokken slår Kamp, når du når et større område. Kampene er simpelthen bare ikke særlig interessante, lige meget hvor mange gange du får lov til at ryste kontrollere og bruge Folks. Efter adskillige timer foran skærmen føles Folklore ikke bare fladt og uopfindsomt, men kampene er også kun rent tastertryk tilsat en dråbe strategi. Øv og atter øv.

—Asmus Neergaard

KARAKTER 5/10

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

ENSFORMIGT ROLLESPIL

- Mange timers gameplay. Et par halvgode ideer.
- Uendeligt langsomt. Ensformigt. Uopfindsom historie.



JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

THE NEXT GENERATION OF ACTION GAMING IS HERE



TEQUILA TIME - SEPTEMBER 2007

www.strangleholdgame.com



PLAYSTATION 3



www.midway.com



WORMS: OPEN WARFARE 2

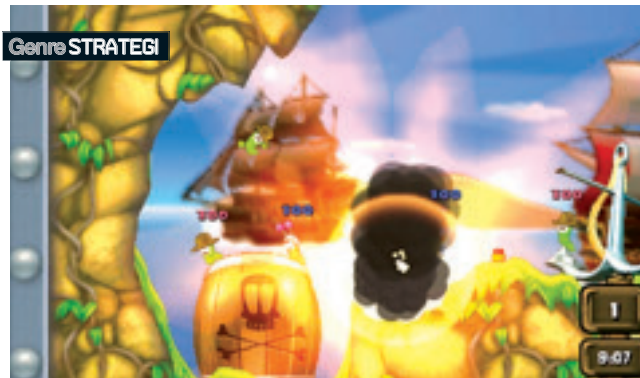
Rygradsløse orme fører intens krig på DS, og Asmus har deltaget

Platform **NDS/PSP** Udvikler **TEAM 17** Udgiver **THQ** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-4** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **7+**

På et eller andet tidspunkt i historien må en orm have slået i bordet og sagt "Enough is enough!". I overført betydning, naturligvis. Jeg kan da også godt se, at det har været et surt liv. Tænk at blive bespist med kompost, skåret over og brugt som madding, eller opløst i vand og brugt som medicin. Men derfra og så blive krigeriske som hærmyrer på speed, der er et stykke.

Det er naturligvis de kære orme fra Team 17s spiserie Worms, jeg taler om. Gud ske tak og lov for det, da en tur i skoven godt kunne blive lidt skræmmende, hvis det pludselig begyndte at regne med granater, dynamitstænger og andet artilleri. For de uindviede er dette nemlig præcis, hvad Worms handler om. I singleplayerdelen er der forskellige modes, der kan sluge tid, når man ikke spiller med eller mod sine venner. Der er en kampagne, hvor et vist antal orme skal elimineres, præcis som under en normal kamp. Bortset fra den lille finesse, at der kan blive smidt ekstra udfordringer ind i spillet. For eksempel kan man komme ud for, at man skal finde et våben, før man kan gå i kamp eller sågar et stykke udstyr, før man kan finde et våben. De er sjove nok, giver noget tiltrængt træning, men er ikke noget, man vender tilbage til efterfølgende.

Det samme er gældende for Puzzle-delen, der dog kræver mere tankevirksomhed end egentlig destruktion. Fælles for alle singleplayerspillene er, at man belønnes med et vist antal points ved gennemførelse. Disse kan bruges til at låse op for nye temaer, give ormene nye accenter og sætninger at sige, nye baner eller lignende. Grafikken er i det store hele ret god. Der er noget lækkert ved kombinationen af 2D-forgrunde og 3D-baggrunde. Desværre hoster DSen, når der sker meget på skærmen, hvilket den forholdsvis simple grafik taget i



Genre **STRATEGI**

GRIB RIFLEN, SOLDAT! Hvad siger du til at gå i krig med våben som den hellige håndgranat, eksplosive får, sprængfarlige bananer og bøfler? Worms har det hele og jo mere opfindsomt du bruger det, til at få dine fjender ned med nakken, jo større er chancen for sejr.



I FAKTA

ET LIV SOM ORM

Open Warfare 2 er, i sagens natur, en efterfølger til Open Warfare. Der er dog så store kvalitetsmæssige forskelle på de to spil, med hensyn til grafik, gameplay og lyd, at Open Warfare 2 burde have heddet noget helt andet. Mange gange bedre end sin forgænger, der bør undgås så vidt det er muligt. Har du aldrig før spillet Worms, så kan du sagtens starte lige her.

I TIPS

SPIL OGSÅ

Anno 1701: Dawn of Discovery **8/10** NDS
Vellavet strategi-spil, men masser af timers krigsførelse og planlægning.

betragtning, virker lidt skuffende, for ikke at sige irriterende. Det fjerner nu ikke fokus fra de nuttede orme og deres mindst ligeså nuttede våben, der stadig er det vigtigste aspekt ved spillet. Lydmæssigt kan man ikke rigtigt finde fodfæjl. Bortset fra at lydsiden er en kende spartansk, er der alt det man måtte forvente i et Wormsspil, nemlig fine våbenlyde, finurlige kommentarer fra ormene og naturligvis et soundtrack med marchmusik, der sætter stemningen for ormagtige krigshandlinger.

Er man Worms-fan og har man en DS, må spillet næsten være et es-sentielt køb. Hvad enten man er alene om sin interesse eller deler den med andre via nettet, er der guf for kendere. Især muligheden for at tegne baner med stylumen vil sikkert glæde enhver, der har haft ideen, men ikke muligheden for at lave dem.

Asmus Neergaard

KARAKTER 7/10

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

SJØVT OG FEDT STRATEGI-SPIL

- ✦ Strategisk. Fyldt med muligheder. Rigtig sjovt.
- ✦ Hakkende grafik skuffer en smule.



HVEM SKAL MED? Der findes ikke mange ting der er sjovere end at starte en kædereaktion. Skub en orm hen i en mine, se ham flyve på tværs af skærmen, eksplodere i hovedet på en af hans venner og tage ham med sig. Hvis han så tager en af sine venner med sig i graven, er det så meget sjovere. Vi har brugt uendelig mange timer på redaktionen i at designe en bane, hvor alle kan dræbes i allerførste omgang. Det er hysterisk morsomt.

DRAWN TO LIFE

Lav din egen helt og tag ud på eventyr med din NDS

Platform **NDS** Udvikler **5TH CELL** Udgiver **THQ** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-2** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**



Genre **ACTION**

SADAN KAN din helt ende med at se ud, men desværre er Drawn to Life langt fra så frit som det giver udtryk for.

Hvis du hader de svulmende muskelbunder i Gears of War, og synes at Link skulle have holdt sig langt væk fra cel-shading, så er du sikkert også en af dem, der har en speciel designmæssig smag, og derfor måske godt kunne tænke dig at designe dit eget spil – og det får du nu muligheden for.

Okay, det er en sandhed med mange modifikationer, men Drawn to Life er i det mindste et skridt i den rigtige retning, og det er utroligt, at der skulle gå så længe, før det skete. I Drawn to Life er der ingen helt fra starten. Du tegner selv ham/hende og smider så helten ind i eventyret. Derefter så tegner du en masse våben, køretøjer og en hulens masse andet, og så går det ellers derudad. Jeg ved godt, at det bare lyder som en spildrøm, og jeg skal ærligt indrømme, at jeg i perioder da også havde svært ved ikke bare, at lade min søn spille alene, jeg skulle hele tiden lige blande mig og se hvor langt, man kunne trække konceptet – og her møder man desværre hurtigt muren i Drawn to Life. For når jeg siger, at du kan tegne helten, så betyder det, at du kan farvelægge en figur med arme og ben, og når jeg siger, at du kan designe dine våben, at du kan tegne inden for dets omrids. Selv dets funktioner er i forvejen nøje udtænkt af udvikleren.

Og det er forståeligt, man kan trods alt ikke lave spil på den måde endnu. Hvad der ikke er forståeligt, er hvorfor Drawn to Life uden disse ting, bare er endnu et platformspil, skåret efter en skabelon, der for længst er gået af mode, og som de fleste børn ikke gider bruge fem minutter på. Spillet kunne i hvert fald hverken fastholde Mathias eller jeg selv i lang tid, og var det ikke for det faktum, at man kan lege med tegnefunktionen i spillet, så var jeg nok aldrig gået i gang med det. Drawn to Life er en god idé, der kan perfektioneres på f.eks. Wii og som med langt færre restriktioner, kunne blive godt.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 5/10

Grafik 4/10 Lyd 4/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 5/10

ALT FOR BEGRÆNSET

- ✦ Ideen. Visse dele af eventyret.
- ✦ Grafikken. Det skabelonskære eventyr



THE AMERICAN NIGHTMARE.
NEW YORK AFTER 1989.
THE SOVIETS TOOK OVER.

**WORLD IN
CONFLICT™**



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



© 2007 Massive Entertainment AB. All rights reserved. World in Conflict, Massive Entertainment and the Massive Entertainment logo are registered trademarks of Massive Entertainment AB in the U.S. and/or other countries. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, and the Xbox LIVE logo are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.





MÅNEDENS FOKUS

GAMMELDAGS

Nitten år efter første gang og tolv år efter sidste gør ikke meget

Die Hard 4.0

Genre **ACTION**
Udgivelse 16. OKTOBER
Tekst MARTIN B. LARSEN

En gruppe terrorister har planer om at sende Amerika tilbage til stenalderen, bl.a. ved at sabotere børsen og hele landets infrastruktur. Til at gøre al det beskidte forarbejde for dem, var en større gruppe hackere landet rundt blevet narret til at arbejde for dem, og da de nu har gjort deres del, bliver de bagefter snigmyrdet: Da John McClane er på vej for at hente og beskytte hackeren Matthew Farrell (Justin Long), bliver han ufrivilligt indblandet og ender hurtigt som en enorm kæp i hjulet på terroristernes plan.

Hele vejen gennem filmen trækker Die Hard 4.0 på de tendenser, der har været i de tidligere film, og det sker på både godt og ondt. Jeg er f.eks. ked af at se handlingen

igen er spredt over et større geografisk område, sandsynligvis for at give det hele en mere episk følelse. Første gang foregik det hele i et enkelt højhus, dernæst en lufthavn, så New York og denne gang går McClane på terroristjagt på hele den amerikanske østkyst, og det fjerner den klaustrofobiske følelse og den mere tætpakkede action, der kendetegnede etternen. Som det også var tilfældet i Mega Hard (i øvrigt den dumme danske undertitel til en film nogensinde), har McClane igen fået et sidekick, og det fungerer faktisk godt. Selvom Justin Long svinger imellem at være udmærket og være virkelig irriterende, så er der glimrende dynamik og dialog mellem de to. Desværre er skurken i form af terroristlederen Thomas Gabriel ikke specielt vellykket. Talentfulde Timothy Olyphant gør det

godt med den ret begrænsede rolle, men han bliver aldrig virkelig skræmmende, og derfor heller ikke en værdig modstander for McClane.

Det bedste Die Hard 4.0 gør er, sjovt nok, at sende hele actiongenren et stort skridt tilbage i tiden. Der er sparet på computereffekterne, og det gør de mange stunts mere realistiske og hårdtslående. Og hvis du skulle være i tvivl, så har alderen ikke tæret det mindste på Bruce Willis. Jeg havde aldrig turdet stole på, at en forsøket efterfølger som Die Hard 4.0 kunne imponere mig det mindste, men min tvivl er blevet gjort til skamme, og fra den eksplosive start til det minimalistiske slutopgør, skuffer Die Hard 4.0 ikke. Både McClane og Willis er blevet ældre med tiden, men jeg kan ikke påstå, at det ikke klæder dem. Die Hard-serien lever stadig. **7/10**



Ghost Rider

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

Selvom jeg allerede havde set Ghost Rider i biografen, forud for modtagelsen på DVD, så satte jeg mig alligevel ned for at se den igen. Dels var det for at se de bidder, som jeg lykkeligt sov mig igennem i biografen, og dels for at sikre mig, at jeg ikke havde misforstået noget, at Ghost Rider ikke var en rædselsfuld ringe film og at Nicolas Cage ikke er ved at spille sin karriere væk i tåbelige, skabelonskårede roller. Måske skulle jeg ikke have forventet mig for meget, for det er trods alt Mark Steven Johnson, manden bag Daredevil, der har haft en finger med i spillet. Men jeg håbede da på, at stuntkøeren Johnny Blaze, der indgår en pagt med djævelen og ender med et flammende kranie som hoved, ville virke en del mere overbevisende på det store lærred. Desværre er det ikke tilfældet. Nicolas Cage er sig selv, hvis det ellers giver nogen mening, og når Ghost Rider overtager fladskærmen, så er det computergrafik, lir og tynde kampe. Det kan være at fans af Ghost Rider kan få noget ud af det hele, men for mig var det helt umuligt. **2/10**



The Condemned

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

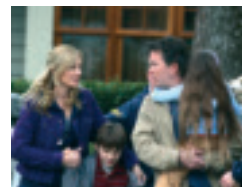
En bunke straffefanger sendes til en øde ø med plastiksprængstof om benet og har så 48 timer til at udslette hinanden? Sagde du Battle Royale? Ja, altså minus fangerne, for i Battle Royale er det skoleelever, men ideen er den samme. Men på øen er de altså, fanger der sad på dødsgangen og som nu får en ekstra chance i livet. Det er endda sådan at vedkomne, der står tilbage når timerne er gået, slippes fri og samtidig får en god portion penge med sig. Jack Conrad (Steve Austin) har dog andre planer, og da han og resten af holdet af straffefanger bliver smidt af på øen, går han bevidst efter dets kommandocenter og rovhuset Breckel. Man skal ikke have en doktorgrad i noget som helst for at regne ud, at resten af The Condemned er slåskamp efter slåskamp. For Steve Austin falder det helt naturligt, mens resten af holdet ser noget kiksede ud. The Condemned skriver ikke filmhistorie, men kan du se noget lettere fordum-mende og hygge dig på en trist søndag, så kan WWF-forbundets film godt smides i afspilleren. Men heller ikke mere. **6/10**



Perfect Stranger

Genre **THRILLER**
Udgivelse 30. OKTOBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

Perfect Stranger handler om Rowena Price, en dygtig journalist, der, bedst som hun står foran sin største historie til dato, bliver bedt om at lade den ligge af hendes redaktionschef, noget, der får hende til at sige op i raseri. Samtidig opspøges hun af en gammel veninde, der hævder at have haft en affære med byens mest indflydelsesrige reklamemand Harrison Hill, og da veninden et par dage senere findes død, øjner Rowena muligheden for en endnu bedre historie. Herfra går jagten ind på Harrison Hill, der muligvis er stenrig, men som givetvis også er morder. Filmen fungerer hverken som semi-erotisk thriller eller som et mysterium. Rowena er en af filmhistoriens mest endimensionelle karakterer til dato, Bruce Willis er bare med og Ribisi, jeg ellers godt kan lide, har i denne film valgt at være... Ribisi. At filmen samtidig tror, at den kan overraske alle med tynde plotdrejninger, de mest tamme passager og kedsommelige samtaler, gør ikke det hele meget bedre. Historien er forceret, for tænkt og total usandsynlig - og jeg ventede bare på at den sluttede. **3/10**



The Last Mimzy

Genre **DRAMA**
Udgivelse 30. OKTOBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

The Last Mimzy handler om søskende-parret Emma og Noah, der under en ferie med deres forældre i et sommerhus, stoder på et mystisk kasse. Kassen viser sig at indeholde nogle krystaller og en tøjkanin. Sidstnævnte tager Emma sig af, og efter at have påstået at høre den tale, giver hun den navnet Mimzy. The Last Mimzy er både velspillet, flot lavet og indeholder faktisk en god historie, men for de mindste må den være svær at følge, selv hvis den var eftersynkroniseret, da filmen i perioder både er meget stillestående og dialogdrevet. Det er svært at sige om den er en succes som en decideret børnefilm, da den næsten kammer over og bliver en voksenfilm, men den er i det mindste eventyrlig og alligevel helt hverdagsagtig, noget mange børnefilm kunne lære noget af. Hvis jeg skal se flere 12-årige klatretøve, mesterspieler eller agenter i den nærmeste fremtid, så kaster jeg snart op. The Last Mimzy minder om noget Steven Spielberg kunne trille ud af ærmet, hvis han bare var blevet i sin mere uskyldige periode. Og det er et kompliment. **7/10**



RICHARD GARRIOTT'S

TABULA RASA



JOIN THE FIGHT

FROM 19TH OCTOBER 2007

AN EPIC SCI-FI UNIVERSE FROM RICHARD GARRIOTT:

Craft your characters and equip them with a devastating range of weapons and powers

EXPLORE MASSIVE ALIEN WORLDS:

Wrest control over hotly contested control points on dynamic alien landscapes



TAKE ROLE-PLAYING TO THE BATTLEFIELD:

Combine character growth with fast-paced action involving skill, stealth and strategy

UNLEASH THE POWER OF LOGOS:

Learn the alien language and harness the very fabric of the cosmos



WWW.RGTR.COM





MÅNEDENS ALLERBEDSTE

GENIALITETEN

Svenske Jens Lekman leger med ordene og vores musik-anmelder Marie-Louises skrøbelige pigehjerte

Jens Lekman
NIGHT FALLS OVER
HÖRTEDALA

Genre **INDIE**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Jens Lekman er fra Sverige, han er blot 26 år gammel og har siden 2000 selv stået for udgivelse af sine første indspilninger. Han er larmende talentfuld, og hans nyeste udspil er spækket med guf, især når det kommer til hans evne til at skrive tekster sammen. Ja, det er faktisk så underfundigt, at det er på højde med mine to yndlings-skot-ter i duoen Belle & Sebastian. I hvert enkelt nummer udspringer der sig en lille historie, små udpluk fra hans verden, fortalt på en finurlig og ofte ret melankolsk facon. Det er sangersongwriter-stilen, tilføjet en snert af folk, der så igen er blevet tilsat en masse percussion og blæsere. Jens Lekman har sin helt egen stil, og hans mørke og ofte ret monotone stemme

pryder lydbilledet og får ofte det hele til at gå op i en højere enhed.

Et album, der lover godt fra starten, hvor nummeret Sipping On The Sweet Nectar må siges at skyde albummet i gang med stil. Det er samtidig et af albummets mest rytmiske og dansevenlige numre, om man vil. Det bliver opfulgt af The Opposite of Hallelujah, der er albummets absolutte højdepunkt. I dette nummer oplever man, at stærk melankoli faktisk kan føles helt opløftende. Det er en sær egenskab, at få dybfølt tungsindighed til at føles helt rart, og hvor surreelt det end lyder, så er det den følelse man sidder tilbage med, når strygernes ebber ud i slutningen af nummeret. Det er helt rart. Melankoli på den gode måde, og den slags sørgmodighed, man gerne vil have mere af.

Et par kærlige ord til Jens Lekmans personlige frisør bliver der også plads til på

nummeret Shirin, som er navnet på hans irakiske frisør. Et elegant nummer, der halvvejs skifter tempo og stil. De afspejler godt den utilregnelighed, der hersker over Jens Lekman og hele albummet. Lige i det øjeblik, hvor man tror man har regnet ham ud – og kan gætte hans næste skridt – river han sig løs, og spæner af sted i en helt anden retning. Meget fascinerende egenskab, og det bliver derfor aldrig kedeligt i hans selskab.

Hele denne triste, smukke, opløftende og totalt anderledes rejse, der danner rammerne om dette album, bliver afsluttet med numrene Kanske År Jag Kär I Dig og Friday Night at the Drive-In Bingo. En befriende afslutning, der giver lidt håb til de ellers så triste skæbner og historier, der er blevet nedfældet på albummets forgangne numre. Jeg har kun positive tillægsord at kaste efter Jens Lekman og hans gådefulde stil. **13/15**



Natasja
I DANMARK ER JEG FØDT
Genre **REGGAE/DANCEHALL**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Ja, denne unge kvinde behøver vel nærmest ingen præsentation. Sommeren over har hun været på manges læber. Natasja omkom i en bilulykke på Jamaica, kun 32 år gammel. Dette medførte en heftig mediestorm af Danmarks ukronede dronning af reggae og dancehall. Natasja nåede at færdiggøre sit andet album, som er produceret af vennen og kollegaen Pharfar.

Han gæster da også selv pladen på åbningsnummeret Ildebrand i Byen, der vist allerede har etableret sig ganske fornuftigt i det ganske land. Næste højdepunkt på pladen er Fi Er Min. Et stærkt iørefaldende nummer, hvor Natasja opfordrer alle de unge piger til at passe på sig selv og deres kroppe. Hun har altid været en talentfuld reggaesanger, fuld af gåpåmod og en fræk og vild attitude, der præger albummet meget. Hun slipper godt fra det meste af det. Der er desværre enkelte huller, der ikke helt lever op til, hvad man kunne ønske sig af Natasja. En vag udgave af Du Er Så Smuk Og Dejlig, skulle egentlig helst bare være udeladt. Men ellers holder det. **8/15**



JaConfetti
THE RAINBOW EXPRESS
Genre **POP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Så er landeplagerne klar med deres debut. Kun en uge efter de var blevet signet af Sony, valgte P3 at promovere deres første single Hold Nu Kay som ugens uundgåelige. Vi blev alle hurtigt ofre for de to damers besynderlige univers, farver og vrøvlende lyrik. Meget festligt er det alt sammen, men om det er nok at bygge et helt album på, havde jeg min store tvivl om – og den tvivl er blevet bekræftet. Hele albummet er af svingende karakter, og en del af numrene er faktisk bygget op omkring en ramme, der henleder ens tanker på reggae med et snært af swing, hvor underligt den sammensætning end måtte lyde. Roll The Dice er nummeret, hvor de slipper bedst af med at mixe disse to genrer. I andre tilfælde, i f.eks. nummeret Flute Man, går det bare hen og bliver irriterende. Dernæst er det værd at fremhæve deres hit, Hold Nu Kay. Man forstår godt, hvorfor det blev deres første single, for det er klart det mest vellykkede nummer på pladen. Resten af pladen er egentlig bare ganske harmløs. Det lovede ellers så godt. **6/15**



Emily and the Orgasm Addicts
RARE EARTH B-BOY FUNK VOL. II

Genre **ROCK**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Uha, bare deres navn kan få enhver forstadsfrue til at slå øjnene ned i bordet og lade som om, hun ikke hører efter. Emily and the Orgasm Addicts er her vidst bare for at have det sjovt og fortælle om sex og rock'n'roll. Dette gøres uden nogen speciel form for ynde, men det lægges der heller ikke skjul på. De er nemlig ligeglade. Sådan føles det – hele attituden er støjende, bramfri og kontant. Den skingre Emily i front og drengene bag instrumenterne, sådan er opdelingen. En masse overstyret guitar, lidt koklokke og en trommeslager, der aldrig slapper af. Det må vist være den nedkogte opskrift af dette band. Umiddelbart er det ikke just talentet, der bringer dem fremad. Jeg kan sagtens se underholdningsværdien i deres musik, og beundrer dem deres hårdtslående stil – men i det lange løb er det for uinspirerende, ganske enkelt mangel på talent; det talent, der skal gøre, at det er værd at lytte til, frem for at skippe sig igennem de yderst støjende numre, der hersker på albummet. Jeg er ikke imponeret, men beundrer dem **5/15**



The Floor Is Made Of Lava
ALL JUICE, NO FRUIT

Genre **ROCK**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Drengene i The Floor Is Made Of Lava, havde allerede for deres debutplade formået, at etablere sig selv godt og grundigt som et fornuftigt live band, og kunne bl.a. opleves på årets Roskilde Festival. På producerbænken har de haft den noget populære Veto frontmand, Troels Abrahamsen, til at trylle med knapperne. Der er lagt op til en grundig omgang rock, når fyrene fra det københavnske floor is med titelsangen The Floor Is Made Of Lava. Energist og præget af en masse guitar. Det er lige på og hård rockmusik. Der er ikke en masse efterladt spalteplads til de store serenerader og følelsspjæt. Sådan fortsætter herligheden egentlig bare igennem pladen. Do Your Sister er flabet rock, der giver én lyst til at følge trop på luftguitar. Generelt er der en masse drenge umodenhed at spore i teksterne, og det skal bestemt ikke ses som noget negativt – tværtimod – det giver lidt ekstra liv til de ellers noget ensartede numre, man bliver udsat for på albummet. Skrabet rockmusik forsøgt gjort alsidigt. **7/15**

WARS CHANGE

TACTICS CHANGE

SOLDIERS DON'T

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE™

AVAILABLE NOVEMBER 9TH

DOWNLOAD DEMO AT:

www.CallOfDuty.com



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS



PC
DVD
ROM

XBOX 360 LIVE



ACTIVISION

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks and Modern Warfare is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from id Software ("id Technology"). id Technology © 1996-2007. id Software, Inc. "PlayStation", "PS", "PlayStation 3" and "PLAYSTATION 3" 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. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

EFTERÅRSTILBUD FRA KOMPLETT!

10.495,-

HP PAVILION DV9575 17"

En af de kraftigste bærbare på markedet! Intel Core 2 Duo 2GHz, 2048MB RAM, 2x160GB HDD, kortlæser, fingertrykklæser og integreret webkamera.

Varenr: 336998



D-Link

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.

995,-

Varenr: 331590



Synology

SYNOLOGY DS-106J NAS

Synology NAS der kan bruges til filserver, printserver og backup. Kan bruges sammen med netværksafspillere som fx den populære Squeezebox.

1.150,-

Varenr: 323970



LG

LG DVX298H DVD-SPILLER

Lækker og veldisignet DVD-afspiller fra LG. Modellen afspiller DivX/XviD og kan skalere indholdet helt op til 1920x1080i. HDMI og DVI.

795,-

Varenr: 332675



crucial

CRUCIAL DDR2 PC5300 2048 MB

Crucial DDR2 PC5300 2048MB Kit. 2x1024MB moduler med livstids garanti. Komplet anbefaler minimum 2048GB til Windows Vista.

595,-

Varenr: 312372



SAPPHIRE

SAPPHIRE RADEON HD 2600PRO

AMD's nye mellemlassekort med 256MB RAM, DirectX 10, indbygget lydchip og High Definition-videodekoder. Rigtig god værdi for pengene.

595,-

Varenr: 336747



eltax

ELTAX M-700 MINI SYSTEM

Eltax Mini anlæg med DVD-afspiller, FM radio og USB indgang så du kan afspille musik direkte fra din USB nøgle. Højtalere og fjernbetjening indgår i prisen.

895,-

Varenr: 327414



SAMSUNG SYNCMASTER 225MW

22" LCD-skærm med indbygget TV-tuner, så skærmen også kan bruges som TV. Opløsning 1680x1050. Opdatering 5ms. Kontrast 700:1. HD-Ready.

2.995,-

Varenr: 334743



LG 19" L196WTQ-WF

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: 339032



EIZO 19" FLEXSCAN S1911SA

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

1.995,-

Varenr: 329274



TOSHIBA A200 15.4" WXGA, DUAL-CORE

Bærbart til kontor- og hjemmebrug med lækre detaljer som indbygget webkamera og kortlæser. Intel Dual Core 1.73GHz, 1024MB RAM og 120GB HDD.

5.395,-

Varenr: 337741



LG 32" LCD-TV 32LC56

32" HD-READY LCD-TV fra designspecialisten LG. 1366x768 opløsning. 8ms opdateringshastighed og kontrastforhold på hele 5000:1.

6.995,-

Varenr: 339899



LG 42" LCD-TV 42LF65

Full-HD TV med en opløsning på 1920x1080p repræsenterer det ypperste indenfor skærmteknologien. 8ms opdatering og kontrast på hele 5000:1.

12.495,-

Varenr: 334595



SAML SELV - AMD X2 4200+

Saml selv og spar penge! AMD X2 4200+ processor, MSI bundkort med indbygget grafik, 1024MB RAM, 160GB HDD, DVD±R/RW og kabinet mm..

2.495,-

Varenr: 332713



KOMPLETT GAMER i05

En velafbalanceret Gamer-computer, der leverer en rigtig god ydelse for et beskedent beløb. Core 2 Duo 1,9GHz, 2048MB RAM, 250GB DDD og et GeForce 8600 GTS med DirectX 10.

6.495,-



KOMPLETT GAMER i30

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

11.995,-

10/10 Nintendo Power

10/10 SuperPLAY

9,5/10 IGN.com

Nintendo

© 2007 Nintendo, Inc. All rights reserved. Nintendo and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.



Release:
26. oktober

METROID™

P R I M E 3

C O R R U P T I O N



Become the bounty hunter once more in the epic conclusion to the Metroid Prime trilogy on Wii. Witness the re-invention of the first person shooter as you use the Wii Remote and Nunchuk to take control of Samus like never before. Get ready for an intergalactic adventure where the power to save the universe is in your hands.



www.nintendo.dk