

**GRATIS  
MAGASIN**  
Marts 2006  
Nummer 68

# Game reactor

www.gamereactor.net

Danmarks størs

**GODFATHER**  
Bedre end GTA? Læs vores anmeldelse

**DRIVER 4**  
Reflections fjerde spil er på gaden

**BENZIN  
I BLODET**  
Fra Out Run til Gran Turismo 4

**THE ELDER  
SCROLLS IV**  
Vi har nordens første anmeldelse klar!

**GHOST  
RECON 3**

Et højteknologisk og hæsblæsende brag!

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD 24 THE GAME OUTRUN 2006: COAST 2 COAST KEY OF HEAVEN  
DRAKENGARD 2 THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II PREY ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

+  
**GUITAR  
HERO**  
Vi tester spaden  
og spillet

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

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

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Jesper Nielsen  
Jannik Tai Mosholt  
Thomas Nielsen  
Henrik Bach  
Nicolas Elmøe  
Asmus Neergaard  
Erik Petersen

**KORREKTUR** Daniel Boutrup

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

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

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

**INTERNET** [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

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

**TRYK** Colorprint Danmark

**ISSN** 1602-0472

**DISTRIBUTION** Post Danmark

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

**GAMEREACTOR SVERIGE** Petter Engelin, Bengt Lemne  
Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael  
Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardsson  
David Fukamachi Regnfors og Sophie Warnie de Humelghem

**GAMEREACTOR NORGE** Thomas Spilhaug, Lise Lystad, Per  
Skoiien, Carl Thomas Aarum, Johannes Hobak, Bent Granheim

Gamereactor udgives af **Gamez Publishing®**

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

#### TESTET VERSION:

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

#### ELSKVÆRDIGT SPIL:

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

#### ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. [www.gamereactor.net](http://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.

03-06

## Og de kalder marts for en forårsmåned?

Sig mig, sner det nu igen eller hvad...?!

Ja, den er her, købeguiden altså. Hvis du bladrer ned til den bagerste del af magasinet, så finder du med det samme fem tætskrevne sider med spilbefalinger fra hele holdet. Re-designet, siger du? Øhh... der er minimale ændringer til den, såsom at vi nu kun anbefaler 15 spil i hver kategori og at Xbox 360 har fået sin egen liste, men ellers er det købeguiden, som du kender og forhåbentlig elsker. Købeguiden behøver ikke et re-design, det er hvad vi er kommet frem til.

Til gengæld så er der masser af nye og ikke mindst eksklusive ting i selve magasinet. Vi har, som det første spilmagasin i norden, anmeldelsen af det længe ventede The Elder Scrolls IV: Oblivion, og lad mig sige det med det samme; det har været ventetiden værd. Hvis du stadig sidder og venter på et spil til din Xbox 360, der vælter hele din verden, så kan du godt glæde dig til Oblivion. Heller ikke PC-fans bliver skuffede, men det kan godt være, at en del skal have fat i den sidste lommeuld og investere i et stærkere grafikkort, for Bethesda's enorme verden trækker altså tænderne ud på dine kredse. Præcis hvilken karakter spillet har fået, vil jeg ikke afsløre her, men vi har måttet finde de store lovprisninger frem.

Vi bringer også den første anmeldelse af Ghost Recon Advanced Warfighter, The Godfather, Driver Parallel Lines, Animal Crossing: Wild World og OutRun 2006: Coast 2 Coast. I beta-test sektionen har vi været et smut i England for at se nærmere på Enemy Territory: Quake Wars og Prey, mens jeg selv har holdt en sort plastikguitar over hovedet og givet den som rockstjerne i Guitar Hero.

Det, der dog fylder mest i månedens magasin er Petter Engelin's mastodont af en artikel om racinggenrens historie. Over 11 propfyldte sider fortæller hans om hans helt store passion, nemlig bilspil, og gennemgår genren fra dens spæde start i firserne og frem til i dag. Petter kan let betegnes som nordens nok mest erfarne bilspilsentusiast, så hvis du altid har villet vide noget om genren, så er du ganske enkelt nødt til at pløje dig



igennem den. Tag turen sammen med ham fra Pole Position til Gran Turismo 4, det er det hele værd.

At vi også byder på eksklusive billeder og informationer omkring Rainbow Six: Vegas, burde ikke komme bag på dig. Det burde måske komme bag på dig, at det kommer, fordi Ubisoft har holdt det hemmeligt, men ikke at det er os, der nærmest har verdens eksklusiv på det. Vi har i de forgangne måneder knoklet for at presse informationer ud af verdens mange udviklere og i denne måned gav det pote, da Ubisoft, under trusler, naturligvis, lod os kigge nærmere på det næste Rainbow Six-spil. Vi ses i næste måned.

**Thomas Tanggaard (Chefredaktør)**

## Medarbejdere



#### Petter Engelin

Vores svenske redaktør kaldes for det meste bare screenshots-hitter, og grunden er ganske enkel; Petter vil ikke have andet end det bedste. Mudrede, grimme og deciderede små billeder kommer ikke i nærheden af hans magasin, og hvis ikke spillets HUD er synligt, så kan du være sikker på, at han bruger timer på både telefonen og mail, for at få udvikleren til at lave helt nye billeder. Han er passioneret bilentusiast, og hans 11-sider store artikel om racinggenren er pensum for enhver GR-læser.



#### Mathew Kumar

Mathew er vores faste skotske klummeskribent. Han er nærig som dagen er lang, og forlod kun modvilligt Skotland til fordel for det betydelig mere kolde Toronto i Canada, hvor hans kæreste nu arbejder for Toronto Film Festival. Mathew elsker de mindre spil, obskur spillemusik, forvirrende sites på nettet med underlige ideer og endnu mere underlige spil, og så er han dybt forelsket i Shadow of the Colossus. I denne måneds klumme kigger han nærmere på spil som kunst og finder ud af at det ikke fungerer.



#### Marie-Louise Wagner

Gamereactors nye musikanmelder er den 20 årige Marie-Louise Wagner fra Århus, der af en eller anden grund er den lykkelige ejer af en helrusten Toyota Corolla fra '89, lydende navnet Hjordis. Hun elsker musik, ynder at bruge sine nætter på at vende ord og sætninger inde i hovedet, så de pludselig giver mere mening, eller blot er endnu mere obskure end før, og så er hun skjult gadget-freak. Marie-Louise kommer til i samme måned som musiksektionen er blevet re-designet. Læs hendes anmeldelser bagerst i magasinet.

EXTENDED EDITION  
MED IKKE TIDLIGERE VISTE SCENER

KARL  
URBAN

THE  
ROCK

# DOOM

NO ONE GETS OUT ALIVE

NU PÅ DVD & PSP™



Design: © 2006 Universal Studios. All Rights Reserved. Film © 2006 Distrikt Planet Productions Limited. All Rights Reserved. PSP™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## Viljen til sejr (Månedens brev)

Alle der nogensinde har købt et spil kender godt følelsen. Den indre sejr man føler, når man lige har gennemført et spil. Det tidspunkt når der enten står "The End" eller "To Be Continued" og du ved at du har klaret en udfordring som du er blevet stillet overfor. Glæden er lige stor ligemeget hvilken slags spil man spiller. Det er ligemeget om det er et platformspil, bilsplil, ja selv ved Chessmaster er det umuligt at holde bismilet væk fra læben når man har slået den hvidskæggede mand på omslaget. Jeg havde den følelse for nylig da jeg blev færdig med det fantastiske spil: "Shadow of The Colossus".

Efter at jeg havde kæmpet mig igennem hårdere og hårdere kampe og de mægtige kolossi blev større og større, efter at have set den fantastiske afslutningsfilm og ordet "END" stod ensomt og alene min skærm tænkte jeg: "Du troede du kunne stoppe mig, det kunne du ikke, jeg klarede alt du satte i vejen for mig." Sådan føler alle det, et udviklerhold af voksne mænd (og kvinder) har sat sig for at udfordre spillerne. De kommer med fantastisk grafik og et herligt gameplay (forhåbentlig også en spændende historie) og vil sørge for at du får nogle udfordringer du sjældent vil glemme. Jeg må da også sige at mange af mine utrolige spiloplevelser er brændt fast inde på nethinden. Så til at slutte af med kan jeg kun sige: Hvis du har nogle spil i din samling du ikke har færdig endnu men ikke rigtig har tid, gennemfør dem, du ved du vil få det godt bagefter.../Kristian Redhead Ahm

## En grafiker fra himlen

Jeg begyndte cirka at læse og samle på jeres blad ved nummer 30, og har lige modtaget det nyeste. Jeg syntes at det er det klart flotteste blad i min samling. Den nye forside og selve opsætningen er super. Jeg ved ikke hvem jeres grafikere er, men de må have fået en åbenbaring eller noget. Det er lidt plat at skrive et brev hvor jeg bare roser jer til skyerne, men syntes lige at I skulle have at vide at det er noget af det bedste I har lavet... /Andreas Thorstad

## Den perfekte blanding

Jeg har i tidens løb læst mange, mange gamer blade, og det har været en blandet fornøjelse. Men det perfekte fandt jeg aldrig. Troede jeg, indtil for 3 år siden hvor jeg lagde mine svedige hænder på Gamereactor. I har formået at finde den perfekte blanding. Lige dele fantastisk layout, dejlige artikler, film og musik anmeldelser og så det at det er gratis. Jeg har faktisk engang betalt for andre, og det var jeg da også godt tilfreds med, indtil jeg købte den engelske udgave af det samme blad; det var direkte oversat. Det kunne jeg i grunden også have været tilfreds med hvis ikke det var fordi

det var så elendigt oversat. Det var som at se The Godfather på tysk, man endte med at kaste op. Men en hel del af min skamros, går da også til jeres layout mand. Februar-udgaven var jo så smuk at jeg forvekslede det med Jessica Alba, og den nye gadgetsektion var også et skønt supplement til resten af bladet. Men nu må rosen stoppe, der må da være noget negativt? Det er der også. Det udkommer kun én gang om måneden. /Mads Fjederholt

## Fanboy-krigen må ende

Selv spiller jeg for det meste pc, men jeg kan ikke lade være med at undre mig over den "forestillede krig", der foregår mellem fanboys af enten Sony, Microsoft eller Nintendo. En ting er at have en foretrukket konsol, men den anden ting er at beskyldte modparten for at stjæle ideer (som om det gjorde noget), og decideret ønske ulykke over "fjendens" konsol og fans. At de store firmaer (Konsol eller spilproducenter) tager hinandens ideer, og bruger dem på deres egne produkter, er kun en fordel. Det betyder bare at gamere overalt i verden får nogle flere muligheder for at vælge det produkt, de nu syntes er det bedste. At tage en ide, og videreudvikle den, kan i mange tilfælde ende med et godt resultat, og er dermed bare en bonus, for spilverdenen.

Hvorfor skulle Xbox spillere ikke have ret til at kunne prøve noget ligesom Eyetyo?... og hvorfor skulle PS spillere ikke kunne spille sammen online?... Så længe der er så stor konkurrence, at producenterne vil gøre alt for at komme ud med det bedst produkt, vil det kun gavne os forbrugere, og er det ikke det vi vil have? Hvad er det der sker med folk, når de ser at deres yndlingspill også udkommer til den konkurrerende konsol, og de straks bliver bitre over det, fordi "fjenden" nu også kan glæde sig over det samme spil, som først kun var forbeholdt ens egen konsol.

Den omtalte måde at tænke på er meget normal og naturlig for mennesker, men det gør den ikke mere rigtig. Dette kunne vi nok se en kristen prædiken, men jeg vil bare gøre andre gamere opmærksom på en tankegang, der i det små, bare starter spild mellem fanboys, men som i det store er nedbrydende for hele menneskeheden, disse følelser som bygger på menneskelige fejl og misforståelser, (selviskhed, misundelse, grådighed, og hævnnerighed) er hvad gør vores hverdag så meget mere besværlig. Og vi kan jo altid starte her, hvor vi bilder os ind at vi behøver at være uenige med modparten, og for enhver pris fremhæve os selv, og den konsol vi nu hyper, som den bedste. Det er unødvendigt fjendskab, som egentlig leder debatterne væk fra de ting omkring spillene, som vi får mest ud af at diskutere. Vi skal ikke bilde os ind at der er en krig mellem gamere. Det er

## Brev\_Forumsnak

### HVAD BLIR' EGENLIG STÆRKEST



Hvad er egentlig det bedste køb? Jeg ved selvfølgelig ikke om priserne bliver de samme ved udgivelserne, men som det ser ud nu kommer PS3 til at koste kr. 4995, altså over dobbelt så meget som Xbox 360, nemlig kr. 2399 (core system-udgaven). /Blunten

PlayStation 3. PlayStation har al tid sagt mig mere end Nintendo og Xbox. Desuden er det der fñidder fñadder med at man ikke ved om Xbox og PS3 vil kunne køre på samme grafiske højde, og så har alle gamesites sagt at PS3 bliver mindst en 1/3 stærkere end X360 - inklusiv Gamereactor. /Bill

Men hvad skal man bruge grafik til hvis spillene ikke siger én noget? Jeg siger ikke at spillene bliver skidt, bestemt ikke. Derudover mener jeg som mange andre, at det er alt for tidligt at bedømme både Rev og PS3, da de er så langt fra udgivelse. /Rahbek

Jeg er splittet, vil have PS3 og Xbox 360 lige meget, men efter jeg ikke har fået meget info om PS3, bliver jeg nød til at tage Xbox 360. /Meqrinda

Jeg tror at PS3 kommer til at sætte sig markant på markedet når den udkommer. Jeg har selv en xbox og køber også en 360 for jeg må og skal have Oblivion. Det er jo spiludvalget der afgør hvilken konsol man skal købe. /Krolle

Lad os se på kræfterne: PS3: 15 gange stærkere end Rev, desuden kører den med blu-ray!! Den har også 7 usb porte og mulighed for op til 7 kontrollere! Xbox 360: Kun lidt svagere end PS3, men kører på DVD. Ligner lidt for meget en Pc (indholdsmæssigt). Rev: 15 svagere end PS3, eller i den korte version: den svageste af next-gen konsollerne. Mit bud: Playstation 3!!! /Dimmer

Jeg skal have den tredje, uskrevne mulighed som folk har det med at glemme når det kommer til næste generation af konsoller. /Soraf1

simpelthen kun konkurrence mellem vores foretrukne producenter, og hvis vi holder det til det for vi så mange flere muligheder, da vi så ikke længere er bundet af vores egne principper, og åbner op for andre alternativer, som kan vise sig at være til vores egen fordel. /Snake Charmer

## Halo 3 mangler da?

Ja, så kom det nye nummer og som altid er det fyldt med det nyeste, bedste og mest interessante gaming-stof en gamer kan ønske sig. Med velskrevne artikler er GR mit yndlings læsning. Det hele var interessant og spændende ikke mindst med de kommende titler. Der var dog bare én ting. Jeg kiggede på de udvalgte spil og kunne kun nikke ja til de fleste af dem. Da jeg så havde læst dem alle slog det mig... Hvor bliver Halo 3 af? Den var overhovedet ikke med på listen. Er I slet ikke overspændte på hvad Bungie har i ærmet? Ville uden at fornærme nogen nok sige at Halo 3 måske er mere interessant end... Loco Roco!?! Slå lige jer selv, og tænk så over om ikke Xbox'ens helt klart bedste/sjoveste titels opfølger burde være på den liste.../Søren Crawlack

År 2006-artiklen handlede udelukkende om spil der er annonceret og som udgives i år 2006. Halo 3 er desværre ikke annonceret og der findes heller ikke nogle screenshots fra det – sidst men ikke mindst lader det ikke til at det kommer i år – men jo, hvis der er et spil, der hele tiden snakkes om på redaktionen så er det Halo 3.

## Hvorfor al den brok?

Jeg tog forleden et kig på den norske og svenske GR-hjemmeside og det slog mig, at der på disse sider ikke var samme niveau af kritik overfor redaktionen og dens artikler, som vi så tit ser på den danske. Hvorfor har de danske brugere så ondt i løgene? Det er næsten ligegyldigt hvilken nyhed eller anmeldelse man læser herinde, så er det muligt at finde sure opstød blandt kommentarerne i bunden. Folk hidser sig op over de mindste ting, som f.eks. stavfejl og konstruktiv kritik af f.eks. konsoller og spil, som man ikke lige er helt enig i. Se f.eks. hvor mange tråde der bliver lukket for tiden pga. useriøse kommentarer og mudderkastning! Da jeg så GRTV-udsendelsen om årets hardware-/håndholdte spil, var forumkritikken af GR's udtalelser gået så vidt, at Thomas og Anne måtte lægge ud med at forklare at GR altså ikke hader X360! Det burde sgu være unødvendigt. /Blunten

Måske er netop anonymiteten på et site, en af grundene til brokken? Det er lidt lettere at svine andre og deres holdninger til, når det kan gøres i skæret af en computerskærm.

WWW.GODFATHER.EA.COM

The Godfather  
THE GAME



THERE ARE MANY WAYS TO EARN RESPECT.

WELCOME TO THE FAMILY.



GFGAME.DK



PlayStation 2



Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.  
© & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.  
Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

RELEASE 23. MARTS

## Tempo\_Liste

### RYGTE SPALTEN

#### God of War 2

Et internt dokument fra Sony, fik forleden ben at gå på i internet sammenhænge, og i det stod der at God of War 2 er på gaden i år 2007 til PlayStation 2. Er dokumentet ægte? Vi afventer svar.

#### Ny version af PSP?

Ifølge flere kilder, så arbejder Sony i øjeblikket på en ny version af deres PSP, som indeholder fire gigabyte hukommelse og et lille kamera. Sidstnævnte skal angiveligt bruges til EyeToy og andre lignende spil og som webkamera til PlayStation 3.

#### Browser i Revolution?

Hvis man skal tro rygterne, så indeholder Nintendos kommende Revolution en browser, der gør det muligt at besøge firmaets eget lukkede system, hvor man så vil kunne hente demoer, patches og nyt indhold til sine spil.

#### World of Warcraft til Xbox 360, alligevel?

Selvom vi ellers var nogle af de første til at aflyse rygterne omkring World of Warcraft til Xbox 360, så ser det ud til at de er blusset op igen. I hvert fald lader rygterne os vide, at Microsoft har betalt en stor mængde penge for at få Blizzard til at udvikle spillet til deres konsol. Spillet lanceres i følge vores kilder med udvidelsen The Burning Crusade inkluderet.

#### Dreamcast-spil via Xbox Live Arcade

Efter den store succes med Xbox Live Arcade, så det ud til at Microsoft ligger i forhandling med Sega om at få lov til at udgive flere af firmaets store Dreamcast-titler via deres service. Det er meningen at man skal kunne downloade mere end 50 af firmaets klassiske spil så som Space Channel 5, Shenmue og Sonic Adventure.

#### Diablo 3 på vej?

Blizzard leger i øjeblikket med lys og lygte efter manusforfattere, tegnere og andet der kan være en del af den gamle Diablo-hold. Mon ikke det betyder at drengene endelig har hørt vores bønner og er i gang med Diablo 3?

#### Phantasy Star Universe til Xbox 360

Indtil videre er Phantasy Star Universe, fortsættelsen til Phantasy Star Online, kun annonceret til Pc og PS2, men hvis rygten taler sandt, så skulle spillet også være på vej til Xbox 360. Desuden vil det være sådan at spillere, uanset deres format, vil kunne drage på eventyr på samme server, hvilket jo lyder strålende. Vi krydser fingrene for det.

#### Nisser er rigtige

Ja, det lyder for godt til at være sandt, men det forlyder fra kilder, at nisser er rigtige...



#### Viva Las Vegas

Ubisoft har spenderet meget tid på at skabe et så autentisk Las Vegas som overhovedet muligt, hvilket betyder at steder som Caesars Palace, Shangri-La, og MGM Grand findes i spillet.

#### VERDENSEKSKLUSIV

## De første billeder fra Rainbow Six 5!

Tom Clancys sortklædte specialstyrke slår til mod terrorismen i Las Vegas

Efter at have sønderkudt terrorister på hele den nordlige del af kloden i actionfadæsen Rainbow Six: Lockdown, sadler Tom Clancys benhårde specialstyrke nu om og tager turen til Las Vegas.

Rainbow Six: Vegas er det femte kapitel i serien, og det kommer til at indeholde en række nye tiltag og en hel del forbedringer. En af tingene er en helt ny gruppe medlemmer, heriblandt Logan Keller, en tidligere soldat i den amerikanske hær og

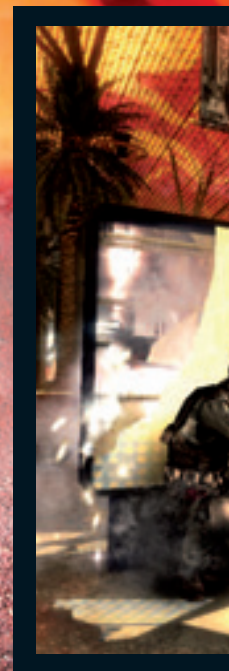
nu gruppeleder i Rainbow Six, der ikke er bange for at lade geværet tale. Han bakkes op af Michael Walter, granatekspert og tidligere SAS-løjtnant, samt Jung Park, en koreansk snigskytte, der samtidig har tjek på elektronikken.

Sammen sendes de til Las Vegas, verdens største spillebule, hvor en gruppe internationale terrorister, truer med at detonere en bombe, der kan udrydde hele byens befolkning. I Rainbow Six: Vegas er

der betydelig flere civile, end du tidligere har stødt på, og der kræver mere af spilleren, når lokaler og steder skal sikres.

Sammen med den stringente planlægning og den lækre grafik, lader det til, at vi kan se frem til et spændende Rainbow Six: Vegas. Og vi savner virkelig et godt spil i serien ovenpå det dødsyge Rainbow Six: Lockdown.

**Spillet lanceres til PC og Xbox 360 i løbet af vinteren.**





Oven på det middelmådige Rainbow Six: Lockdown har Ubisoft indset at arkadeaction og Rainbow Six-serien ikke helt er sådan at splejse sammen. Derfor er de gået tilbage til det oprindelige oplæg, hvor det i stedet handler om at planlægge og udføre en lang række missioner, med vægt på taktik og strategi - præcis som vi vil have det.



Væk er de kedelige betonkældre og de rustenbrune bygninger. Nu er spillets baner i stedet funklende steder med neonlys, kæmpe reklamer og lyden af enarmede tyvekægte. Noget der virkelig udnytter Xbox 360'ens kapacitet.

## Tempo\_Nyheder

### Yakuza er på vej til Europa

Segas GTA-lignende spil Ryu Ga Gotoku, frit oversat til Like A Dragon, er på vej til Europa under den nye titel Yakuza. Det kunne Sega forleden meddele. Det er Amusement Vision, holdet bag bl.a. Super Monkey Ball, der står bag projektet og spillet er på vej til PlayStation 2. I Japan, hvor sandkasse-genren eller ikke er fremherskende, har spillet fået en hel del opmærksomhed. Yakuza forventes på gaden engang hen over sommeren i Europa.

### Criterion: Black kommer ikke til Xbox 360

Ønsketænkning er en ting, noget andet er virkeligheden og den punkteres nu af Alex Ward, Criterion's daglige chef, der i et interview med Eurogamer kan afkræfte alle rygter om at det hæsblæsende actionspil er på vej til Microsofts Xbox 360. Ifølge ham er det udelukkende rygter på nettet, affødt af det faktum at Black desværre ikke kan afvikles via Xbox 360, der har fået spekulationerne i kog om en X360-udgave. Men Criterion har ingen planer om at udgive Black til formatet - og hvis fans af serien udelukkende vil købe X360-version, så må de vente til den obligatoriske toer, der sikkert er på gaden i løbet af efteråret.

### ASA: Spilreklamer er misvisende

Hvis du har siddet foran tv'et under en reklameblok og sagt "sådan ser det jo slet ikke ud når man spiller det" så er du ikke den eneste. I England har flere klager over Activisions reklamer af Call of Duty 2 og Call of Duty: Big Red One, ført til at Advertising Standards Authority har påtalt overfor Activision at reklamerne er misvisende og endvidere ikke må vises igen i deres nuværende form. Hos Activision henviser man til det faktum at det er "normalt" i spilindustrien, men ASA fastholder deres krav om reelle ændringer i reklamerne. Om dette får indflydelse på samtlige spilreklamer vides ikke.

### Midway hopper på Revolution vognen

Midway kunne i dag for første gang fortælle, at de forventer at have et Revolution spil klar i år og forstærker derved yderligere Nintendos position for E3. Det er en vigtig udtalelse for Nintendo, der klart har ønsket flere tredjeparts udgivere i næste generation, men ikke har gjort det lettere for sig selv



ved at udvikle en så radikalt anderledes maskine. Hvilket spil det er, eller hvad det går ud på, ville Midways David Zucker dog ikke fortælle amerikanske Gamespot, da de spurgte nærmere ind. Hvad der til gengæld er en smule overraskende er, at en af udgiverens andre titler, Stranglehold, måske finder vej til konsollen engang i fremtiden. Midway udtalte dog efterfølgende, at spillet først og fremmest er planlagt til PC, PS3 og Xbox 360.

### Half-Life 2: Episode Two annonceret

Måneder før fans af Gordon Freeman og Half-Life 2, overhovedet kan sænke tænderne i den første udvidelse kaldet Episode One, har Valve allerede annonceret Episode Two. Det var naturligvis forventet at firmaet ville skabe flere kapitler i serien efter at Half-Life: Aftermath forleden skiftede navn til Episode One, men at det næste kapitel ville komme så hurtigt, var det nok ikke mange der havde regnet med. Ifølge Valve så vil hvert kapitel have mellem fire til seks timers spilletid. Half-Life 2: Episode One er på gaden d. 24. april til Pc.

### King Kong-fortsættelse undervejs?

Peter Jackson er en kæmpe spillan, så enkelt kan det siges. Nu forlyder det fra adskillige kilder at han måske er involveret i en mulig spilfortsættelse af sidste års King Kong-spil. Ubisoft har nemlig ikke bare rettighederne til at skabe spil på den eksisterende King Kong-film, men også til at skabe spil i selve universet, hvilket betyder at endnu en alliance mellem Peter Jackson og Raymans fader Micel Ancel måske er i støbeskeen. Vi håber på det.

### Shadow of the Colossus når toppen

Fumito Uedas smukke og meget anderledes spil Shadow of the Colossus, ser ud til at være præcis hvad det købestærke, engelske spilpublikum leder efter. I hvert fald har spillet i denne uge, skubbet Electronic Arts populære Need for Speed: Most Wanted ned på en tredjeplads og så selv indtaget førstepladsen. På andenpladsen har Star Wars: Empire at War sneget sig ind, mens resten af listen ikke har de store udsving. Dog sniger Ico sig også ind på listen, ned på en 21 plads, hvilket vidner om at Sony måske får lidt mere succes denne gang.



## Fem minutter med...

Jeremy Chubb, producer hos Criterion, der lige har afsluttet arbejdet på actionspillet Black

### Hvor længe har I arbejdet på Black?

- Det kommer til at lyde som en dårlig joke, men vi begyndte faktisk først arbejdet på Black i slutningen af januar måned 2005.

### Det er jo løgn?

- Nej, nej... det er den skinbarlige sandhed. Udviklingen begyndte i slutningen af januar, og siden dengang er det gået med lynets hast mod målet. Og selvom vi kunne bruge store dele af den teknologi der ligger til grund for Burnout-spillene, så var Black et helt anderledes projekt og noget vi aldrig havde lavet før. Vi har aldrig før prøvet at lave et spil af denne størrelse, og ifølge de fleste udviklere er det også umuligt.

### Hvorfor lavede I ikke Black til Xbox 360 og PlayStation 3 i stedet for?

- Nu har vi igennem en årrække arbejdet med Renderware og ville lige lave et spil mere på den eksisterende hardware, før vi skifter til næstgenerationskonsollerne. For selvom den nye hardware er helt fantastisk og bringer helt nye muligheder for flottere og mere komplekse spil med sig, så er det samtidig ekstrem ærgerligt, at tænke på hvor mange penge vi har hældt ned i den eksisterende teknologi og så erkende, at den nu er passé. De næste to år med PlayStation 3 og Xbox 360 kommer mest af alt til at handle om at udvikle nye værktøjer, der kan bruges til at skabe spil, der er mindst ligeså flotte og omfattende, som dem der i dag skabes på Xbox og PlayStation 2.

### Hvad har været jeres inspirationskilder til Black?

- Faktisk startede det hele for ca. fem

år siden, da vores kreative chef, Alex Ward, snakkede stolpe op og ned omkring det første Medal of Honor-spil til PlayStation, og hvor vild han var med det. Siden dengang har vi løbende tegnet på designs og snakket om mulighederne for fede skydevåben og kæmpe eksplosioner, men skal jeg svare helt kort, så må det være Medal of Honor-spillet.

### Du snakker om Hollywood-film. Er der nogle film I er inspireret af?

- The Matrix, Die Hard, True Lies, Aliens, Terminator 2 og The Rock. Film hvor kuglerne slider sig gennem en tung betonvæg og bare fløjter videre. Film hvor hver eneste kugle har sit eget liv, og hvor netop våbenscenerne overdrives og dyrkes så meget, at man næsten friser, når heltene hiver et våben frem.

### Hvilke forventninger har I til Black?

- Vi vil naturligvis gerne have at det sælger godt og at det får en god modtagelse i spilpressen. Vi håber endda at Black, engang i fremtiden, kan være blandt et af de bedste actionspil set fra førstepersonsvinklen, og i hvert fald et af de bedste spil til PlayStation 2. Det var faktisk en af grundene til, at vi overhovedet gik i gang med projektet. Der findes jo ingen gode FPS-spil på formatet.

### Udover Black, hvilket actionspil ser du så mest frem til at spille?

- Helt klart Metal Gear Solid 4. Konami sætter helt nye standarder, hver gang firmaet udgiver et kapitel i den serie og på hver generation af konsoller, og det tror jeg også kommer til at ske med MGS4.

Criterion er firmaet bag den succesfulde Burnout-serie og udviklingsværktøjet RenderWare.

## MÅNEDENS MINUS

### Resident Evil 5

Nej, vi ser stadig lige meget frem til seriens næste oplevelse, men var en smule skuffet over dets fravær fra Capcoms årlige Gamers Day. Hvad sker der Capcom?

### Muhammed-krisen

Nok er nok. Der er ingen grund til at lade verden været styret af nogle idioter, bare fordi præsident Bush har haft så stor succes med det. Vi gider det ikke længere.

### Uwe Böll

Spiludviklerens mareridt har udtalt, at han ikke føler at folk giver ham og hans film en ærlig chance. Uhhh...

### Rod i finanserne

Take Two står til at blive opkøbt, og Atari vil sælge alle sine udviklere. Hvornår stopper galskaben?



### Shadow of the Colossus

Vi kan stadig ikke slippe kunstværket. Vi krydser vores fingre for, at det bare sælger en smule bedre end Ico.

### Diablo III

Rygterne svirrer atter engang om Diablo III. Har folkene fra Blizzard svævet længe nok på en lysere World of Warcraft-sky?...Vi håber det.

### Guitar Hero

En plastikspade og chancen for at blive rockstjerne. Vi er nbaturligvis med hele vejen.

### Forår i luften

OK, vejret har ikke været voldsomt meget bedre i februar, men man kan efterhånden dufte forårets kommen. Med mindre ens næse er fyldt med snot!

### Bioshock

Jeps, den er god nok. Den sjælelige efterfølger til Warren Spectors mesterværk System Shock, er endelig på vej fra Irrational Games under navnet BioShock. Vi kan næsten ikke vente længere...

### Oblivion

Sig farvel til fødselsdage, barmejder og din kæreste. Oblivion er landet og nu skal der spilles hele tiden.

### Geometry Wars

Xbox Live Arcade er fantastisk og Geometry Wars har tryllebundet os på en måde, som meget få spil ellers kan gøre det. Fremragende...

### E3

Det bliver da helt vildt!

Tempo\_GRTV

## I JAGTEN PÅ STORE STENKÆMPER

Ana har jagtet tonstunge kolosser, sagt farvel til Tanggaard og optaget en række programmer



Her sidder jeg så fredag eftermiddag og skriver denne måneds klumme. Endnu en måned er fløjet forbi, og nu har jeg arbejdet for Gamereactor i seks måneder. Alt det jeg har oplevet og lært kan ikke beskrives, men jeg har haft det superfedt, mødt nye mennesker, prøvet nye spil og konsoller, inden alle andre. En drøm i opfyldelse. Men det bedste ved det er at vide, at vi hjælper og vejleder vore læsere og seere i den store spillejungle.

Thomas Tanggaard er rykket til Jylland, det har været et stort tab for os socialt, der er nemlig blevet alt for stille her på redaktionen. Det har hjulpet lidt, at vores Gadgetmaster David så er her nu, men vi savner Tanges gode, lidt psykopatiske humør og det faktum, at vi har brugt ham som spille-guru. Hvis der var et spil, som jeg ikke kunne huske hvad hed, skulle jeg beskrive det lidt, og så kunne han bare lukke en lang smøre ud om titlen, udgiver, udgiverdato, hvad der var godt eller skidt om spillet osv. Tange, vi savner dit væsen.

I denne måned har jeg redet rundt på de store sletter i Shadow of the Colossus og jagtet de store kæmper. Det har været en fantastisk oplevelse, som jeg havde glædet mig til i rigtig lang tid. Jeg håber, at I alle har haft lige så gode spiloplevelser, som jeg har haft i denne kolde måned. Foråret er lige så stille ved at banke på, vi længtes alle efter den dejlige varmende sol, som har skjult sig for os i så mange måneder. Vores blege hud har brug for at blive kærtegnet og brunet af de dejlige stråler. Men i mellemtiden må Gamereactor og GRTV holde os med selskab. I denne måned har der været masser af anmeldelser at følge med i.

Carl Thomas, vores flotte chefredaktør fra Norge, har været et smut forbi og kunne lige dele sine yndlings spil-oplevelser med os, og også give os en anmeldelse på det skydeglade spil Black. Tange har anmeldt Shadow of the Colossus og Steen og Thomas Nielsen har også været inde over med en masse anmeldelser. Steen lavede for første gang månedens DVD-anmeldelse på GRTV, og det fortsætter vi med hver måned.

I marts kan I glæde jer til alle vore sædvanlige GRTV-programmer, men vi starter også på et helt nyt projekt. Hvis I gerne vil vide hvad det er, så husk at følge med i GRTV, det er jo til for dig at vi laver det hele. På gensyn næste måned.

**\_Ana Fugl**



# Endelig en tiramisu, du kan spise uden ske!

Sprød vaffel med creme, der smager af ægte italiensk tiramisu  
 - alt sammen overtrukket med lækker chokolade

Limited edition: I butik fra uge 9-18



## edition's

Have a break. Have a...



**CHALLENGE YOUR FRIENDS**

Gi' dine venner klask i Kit Kat Freestyle Games og vind rejser, film og chokolade.

FYR DEN AF PÅ [WWW.KITKAT.DK](http://WWW.KITKAT.DK)



# ROCK HARD POWER SPRAY



## NEW ALBUM!

COMMERCIAL SUICIDE



FYENS STIFTSTIDENDE



POLITIKEN



FHM



GAFFA



BERLINGSKE TIDENDE



MUSIK.DK



ARENA



NORDJYSKE TIDENDE



BT



METRO EXPRESS



URBAN



MIDTJYLLANDS AVIS



JYLLANDS-POSTEN



SIRENE

**TOUR**

Dates

**WATCH**

The Brand New Video

**Listen**

To The Music

**JOIN**

The Rock'n'Roll Street Team

all at [www.rockhardpowerspray.com](http://www.rockhardpowerspray.com)



## Tynd og cool

### MOBILTELEFON (1400,-)

Efter Motorola fik en kæmpe succes i hus med den ultrasmarte Razr, prøver selskabet endnu en gang med en tynd opfølger. Motorola SLVR er dog uden klap, men tastaturet ligner Razrs til forveksling. Skærmen arbejder med 262.000 farver, mens kameraet mest er til for pyntens skyld. Kameraet kan højst mase sig op på VGA-kvalitet, men det er bestemt heller ikke derfor, vi godt kan lide SLVR. Mobilen oser da bare af cool attitude. Hvem sagde gaden mest kolige spijournalister?

# Fede gadgets

Vi snuser os frem til de absolut sprødeste joypads, telefoner, LCD-fjernsyn og meget mere...

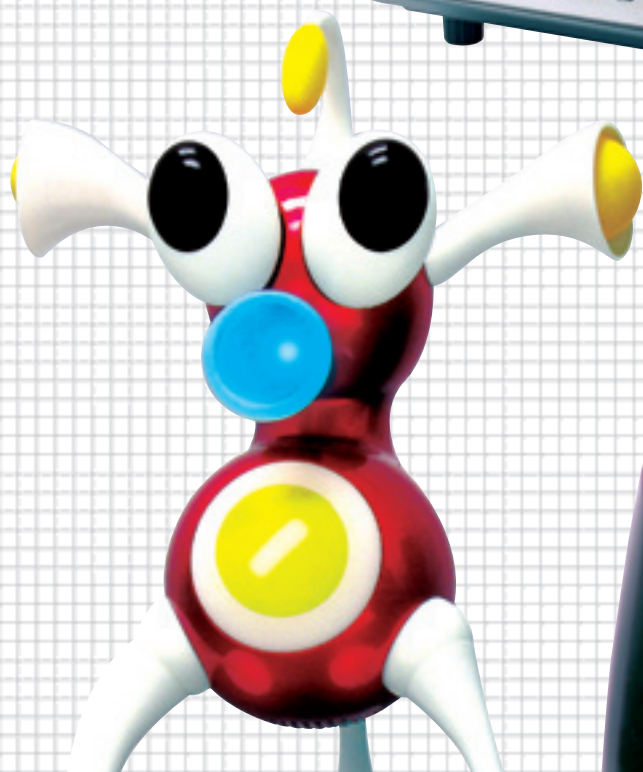
Nye, frække gadgets er dukket op på redaktionen og vi har som altid testet dem. Vi afprøver joypads, tester LCD-fjernsyn, leger med morsomme og halvskeve figurer, ringer fra frække mobiltelefoner og prøver i det hele taget at finde frem til månedens vigtigste isenkram.



## Projektor med stil

### PROJEKTOR (CA. 17.500,-)

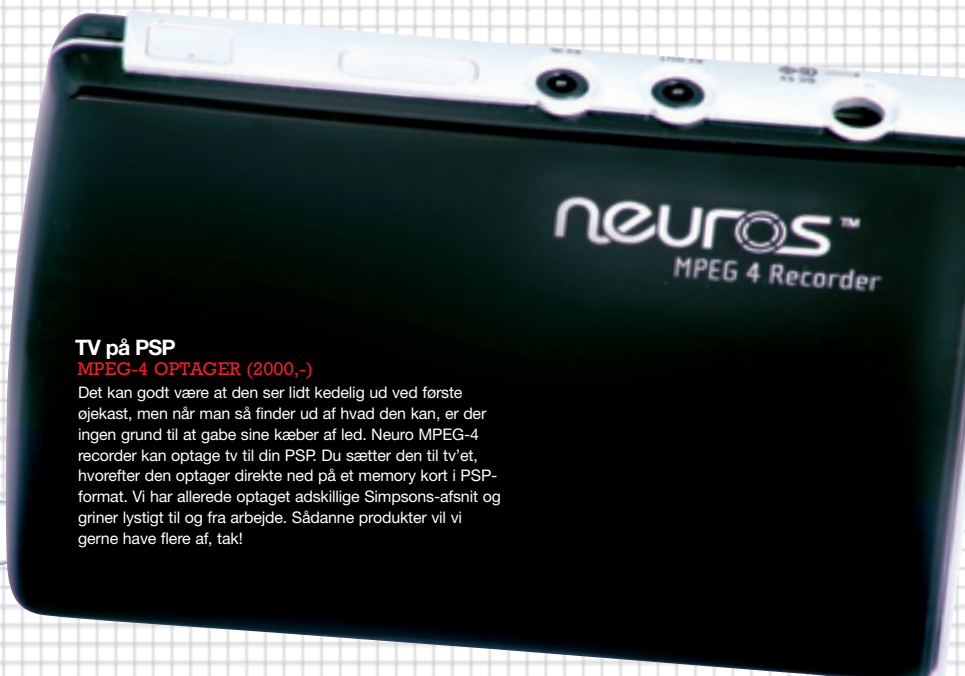
Med kurver som den rene F1-racer tager Hitachis nye PJ-TX200 dig med storm. Indgange bagpå lader ikke meget tilbage til fantasien. Der er Komponent-, HDMI- og PC-indgang, så det meste kan kobles til og vises frem på projektoren. Billedet bliver fænomenalt på grund af 3LCD, som gør, at de tre basisfarver rød, grøn og blå bliver adskilt. Det giver et skarpere og mere nuanceret billede, og sammen med kontrastforholdet på 7.000:1, der giver de mørke scener i film et ordentlig løft, skulle den komplette hjemmebiograf være en realitet. Den er iøvrigt også meget støjsvag.



## Irriterende musiktrold

### ROBOT/HØJTALER (400,-)

Det store samtaleemne på gadget-fronten og her på redaktionen, har været den kugleskøre og meget mærkelige robot iZ Zizzle. Det underlige udseende passer meget godt til dens funktionsmæssige side. Efter et tryk på maven går hele orkesteret i gang, som kan ændres og remixes ved at dreje på de tragformede ører, som robotten bærer rundt med. Ved tryk på maven igen kan tempoet sættes i vejret og ved at sætte en MP3-afspilleren til, kan din egen musik remixes med iZ's lyde. At hade den lille fætter er umuligt.



## TV på PSP

### MPEG-4 OPTAGER (2000,-)

Det kan godt være at den ser lidt kedelig ud ved første øjekast, men når man så finder ud af hvad den kan, er der ingen grund til at gabe sine kæber af led. Neuro MPEG-4 recorder kan optage tv til din PSP. Du sætter den til tv'et, hvorefter den optager direkte ned på et memory kort i PSP-format. Vi har allerede optaget adskillige Simpsons-afsnit og griner lystigt til og fra arbejdet. Sådanne produkter vil vi gerne have flere af, tak!

### Kreativ lyd

#### BÆRBAR HØJTTALERE (500,-)

Som et marmorhvidt brilleui, prøver Creative Traveldock 900 at tilpasse sig en cool livsstil. Om det lykkedes må være op til den enkelte, men vi er i hvert fald positivt overraskede. Det er egentlig ikke udseendet, som iPod kunne have gjort lige så godt, men derimod mere lyd kvaliteten. De små højttalere giver faktisk rigtig god lyd hele vejen rundt om hovedet. Traveldock 900 passer ind til den aktive rejseform, hvor anlægget ikke er at finde. Skituren kan for eksempel altid bruge sit eget soundtrack på lifterne - du ved i ægte SSX On Tour-stil.



### MP3 er gået guld!

#### MP3-AFSPILLER (1500,-)

Man kan ikke påstå at Apple Nano har levet forgæves. Jens Of Sweden erklærede sig godt nok sig selv konkurs i sensommeren, men det er glemt igen, når de lancerer deres bud på en Nano-lignende MP3-afspiller, MP-500. Den kan vise video og har 262.000 farver i den 1,6" store skærm. Den fås i 1GB og den eksklusive 2 GB "Excentrique", der selvfølgelig er guldbelagt med 24 karat. Det siger sig selv af den slags kun er til de virkelig hårde negle, der bare ikke kan få nok guld og glimmer, men der er da et eller andet frækt over den ikke? Vi vil også være bling!

### En af de tunge drenge

#### STEREOHEADSET (1500,-)

Ledninger fra høretelefoner kan ofte være til stor gene. Det har Plantronics nu gjort noget ved, med deres nye trådløse stereo-headset Pulsar 590, som er et lille teknisk vidunder. En bluetooth-forbindelse sørger for kommunikationen til mobiltelefonen eller computeren, mens en bluetooth-adapter kan sættes i MP3-afspilleren, så musikken ledningsfrit kan flyve gennem luften og ende i høretelefonerne. Desværre er lyden meget svag, når det går igennem så mange lag, og selve høretelefonerne kunne have været mere behagelige at have på.



### Kapsel fra det ydre rum

#### MEDIA CENTER PC (UKENDT)

På få sekunder er den lille ven oppe til dåd i det spændende design, kreeret af et svensk team. Kapsel er den første computer, der kører på Intels Viiv. Viiv er en platform til at køre et mediecenter, og skulle efter sigende blive rigtig godt. Den lille Kapsel måler intet mindre end 270 x 230 x 100 mm og fungerer både liggende og stående, samt den selvfølgelig også kan monteres direkte på væggen. Den har indbygget 7.1 surround sound og er HD-kompatibel. Slutforåret er tiden vi ser frem til. Det bør alle andre også, for til den tid bliver Kapsel efter al sandsynlighed lanceret.





## Flad mediedarling

**LCD-SKÆRM (18.000,-)**

Nye producenter kommer ind på det danske LCD-marked, og til vores store held. Engelske Humax har lanceret et nyt LCD-fjernsyn, LNR-32 med indbygget harddisk på 40 GB, der kan udvides. LNR-32 har fået plads til hele tre tv-tunere. To digitale og en analog, så du nu kan sidde og se genudsendelser på en kanal, mens den gode actionfilm bliver optaget fra en anden direkte ned på harddisken. Alt sammen er samtidig gjort klar til HD-kvalitet. Det er da service. Skal du have et LCD-fjernsyn nu, så er dette absolut ikke noget dårligt køb.

## Mobil i kameraet

**MOBILKAMERA (4000,-)**

Kameraet har virkelig fået godt fat i mobilene på markedet. Koreanske LG Electronics tager skridtet fuldt ud med deres kamera/mobil P7200. Mobiltelefonen bliver præsenteret som et digitalkamera med en mobilfunktion. En drejelig skærm kan da også hurtigt få mobilen til at skifte udseende til et fuldblods kamera med 2 megapixel. P7200 rider samtidig med på den tynde bølge med sine sølle 17 mm i tykkelsen. En lækker, men også dyr sag.



## Biografens lyd

**SURROUND SOUND SYSTEM (1800,-)**

Gode Surround Sound-systemer til lige under 2.000 kroner, skal man lede længe efter. Men Logitech har med Z-5400 skabt et rigtig godt bud. En ordentlig kasse af en subwoofer og mindre plastik satellit-højttalere følger dig til dørs, når det kommer til film, spil og musik. Lyden er klar og upåklagelig, og redaktionen er allerede blevet overdovet mange gange af det digitale 5.1-lydanlæg.

## Kvalitetens bedste ven

**DIGITALKAMERA (5.500,-)**

Når man først ser på kameraet, er det ikke synderligt imponerende, men de 8,1 megapixel er derimod. Når billederne så samtidig tages med den luksuriøse Carl Zeiss-optik, kan fotoentusiasterne ikke være andet end tilfredse. Hele herligheden vises frem på en 3" stor skærm, som endda også er trykfølsom. Et rigtig godt kamera, der kan bruges til stort set alt (nej, ingen jokes om Tanggaard nu)



**JONATAN SPANGS**  
COMEDY SHOW

# DAMER



**NU PÅ DVD**

[WWW.JONATANSFANG.DK](http://WWW.JONATANSFANG.DK)



**HITACHI**  
Inspire the Next



**GÅ I  
BIOGRAFEN  
NÅR DU  
HAR LYST,  
DERHJEMME!**

## **Hitachi PJ-TX200** Overlegen kontrast – 7000:1

PJ-TX200 er kompakt, lydløs og kraftfuld. Med en utrolig kontrast på 7000:1 skaber den en fantastisk biograf-effekt hjemme i din stue.

Den er HD-klar og med alle ønskelige former for tilslutningsmuligheder kan den enkelt kobles til alt fra digital satellitmodtager til spillekonsol. Den fleksible linse og den optiske zoom betyder at du kan placere projektoren næste hvor du vil i forhold til lærredet, og alligevel nyde et perfekt billede.



For mere info besøg  
[www.hitachidigitalmedia.com](http://www.hitachidigitalmedia.com), eller ring  
til DS-Display & Data A/S på tlf. 36 720 720

The "HD ready" Logo  
is a trademark of EICTA

PIXELERET KÆRLIGHED

## Super Mario Brothers og den menneskelige tilstand

Eller historien om hvorfor spil rent faktisk er kunst

I den forgangne måned har jeg spillet Electroplankton. Det blev forleden lanceret i USA i en ret begrænset mængde, (mens Nintendo i Europa har besluttet at en europæisk lancering nok vil være forsinket for evigt), og jeg havde, som så mange andre folk, der beskuer spilindustrien udefra, og som i øvrigt er godt træt af at spil ikke er spil, før du har dræbt en luder og båret guldringe på enhver finger, håbet på, at Electroplankton var en af de slags oplevelser, hvor jeg bare fik lov til at "spille".

Jeg kan ikke beskrive, hvor skuffet jeg var. Den japanske mediekunstner Toshio Iwai har skabt et 50 dollar dyrt stykke software, du bare ikke kan tillade at kalde et spil. Det er faktisk ikke meget mere end en samling kedelige stykker kunst, der ekstrem hurtigt bliver kedelige. Ikke engang Beatnes, der ellers har en del potentiale og som lader dig skabe skæve musikstykker med gamle numre fra NES-dagene, er meget værd, når du opdager, at du ikke kan gemme dine små kreationer eller bare holde en tone i længere tid.

Lige meget hvor meget jeg prøvede på at elske Electroplankton i dets forsøg på at være et stykke kunst, så kunne jeg ikke glemme, at det i hvert fald ikke var et spil. At sidde og rode rundt med en række udefinerbare interaktive ideer var bare ikke sjovt, når der manglede en rød tråd i det hele. Faktisk gik det for mig, at Electroplankton ikke engang lykkes med at være et stykke kunst.

Derfor var det også mere end passende, at jeg her sidste fredag befandt mig til en reception til ære for en lille udstilling hos Interaccess Electronic Media Arts Centre i Toronto, Canada. Controller: Artists Crack The Game Code, var en udstilling der fremviste kunstværker af kunstnere, der modificerer eksisterende computerspil. De arbejdede med eksisterende spil, i stedet for at bygge deres egen projekter op fra grunden, og alligevel havde de den frækhed at tage penge for det – lidt ligesom Toshio gør med Electroplankton. Jeg skal ærligt indrømme, at jeg havde håbet på at blive en smule imponeret over udstillingen end netop fornævnte spil.

Måske har du allerede lagt mærke til billedet? Måske spørger du endda, hvor det normale billede af mig er henne, du ved det typiske billede, hvor jeg stirrer lidt surmulende ind i linsen. Okay, jeg skal være den første til at indrømme, at billederne af mig har været ekstrem selvoptagede eller deciderede åndssvage, så denne gang er det et billede, vi alle sammen kan identificere os med. Det er et billede af en mand, der koncentrerer sig uhæmmet om et spil. Ms. Pacman, siger du?

### EN BUNKE GODE SKIVER TIL ØRET



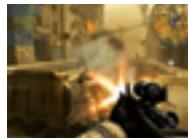
#### The Sims 2

Sæt hundrevis af monitører op på en mark, alle sammen med The Sims 2 kørende på dem og med kun en enkelt Sim fanget i hvert rum. Forklar så installationen som værende en metafor for Guantanamo.



#### Soul Calibur II

Brug en projektor til at kaste tilfældige computer-mod-computer-kampe op på et kæmpe billede af præsident George Bush' ansigt. Sig, at den er et metafor på den endeløse, skiftende og falske krig, som USA har løjet om for hele verdenen. Det er ægte politisk kunst... eller noget.



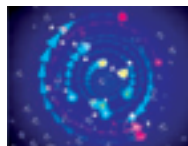
#### Battlefield 2

Brug en hjemmebygget PC formet som en selvmordsbomber og med et hoved lavet ud af en monitor, til at vise kampe direkte fra Battlefield 2, mens tåbelige amerikanske teenagere råber racistiske ting efter hinanden. Spænd så noget sprængstof fast til PC'en og spræng den i stumper og stykker næste gang, der sker en tragedie i Irak. Sig, at det kan være konsekvensen ved at afbilde ægte tragedier som simpel underholdning.



#### Grand Theft Auto 3

Find en PlayStation 2 frem, sæt Grand Theft Auto 3 i maskinen, placer den foran en total smadret bil, og læg så joypaddet ind under et af forrækkene. Sig et eller andet åndssvagt om, at virkeligheden og spiluniverset kolliderer og skaber et helt nyt univers. Hvis det ikke virker, så siger du tæver du bare et par ludere, siger at spillet fik dig til det og at det kan påvirke enhver.



#### Electroplankton

Tag dit eksemplar af Electroplankton, hvis du altså har været så dum at smide 50 dollar ud af vinduet, og smid det så i havet. Retfærdig det med, at dette er en kommercialisering af naturen og at det bør ende sine dage der.

Ikke helt. Ms. Pacmandrian, en kreation fra mediekollektivet Prize Budget for Boys, der holder til i Toronto. Det er en arkademaskine, der bruger Mondrians Broadway Boogie Woogie som en bane til Ms. Pacman. Hvis du kender noget til selve værket, så ved du godt, hvor muligt det er, men som et stykke kunst, hvad siger det så? Hvad kan det tilbyde dig? Meget lidt. Det er meningsløst som et spil, og ikke meget andet end en trivialitet i kunstsammenhænge. Faktisk så viser det, at spil ikke bare bliver kunst fordi de splejses med mere etablerede kunstformer.

En del mere interessant for mig som spiller og connoisseur af kunst, var Myfawny Ashmore's Mario Trilogy, et projekt bygget på ekstrem enkle modifikationer af det originale NES Super Mario Bros. Det første kunstværk, Mario\_battle\_n01, har fjernet alt hvad der hedder forhindringer og udfordringer på den første bane i Super Mario Bros., og giver i stedet spilleren mulighed for at gå en tur med Mario gennem landskabet. Mario\_is\_drowning og Mario\_doing\_time, bruger samme skabelon med Mario i et tomt hav og Mario i et tomt "fængsel". Som spiller fandt jeg kunstværkerne kedelige og uden mulighed for at gøre noget – måske skyldes det, at jeg altid bliver bedt om at gøre noget i et spil? Da jeg stod overfor Marios eksistens i Mario\_battle\_n01 og gik lidt frem og tilbage, kom kunstneren hen til mig og forklarede, hvordan reaktionerne ellers havde været til værket: "En af gæsterne brugte al tiden på at prøve at få fat i den eneste kasse med et spørgsmålstegn, der er efterladt på banen, og som man i øvrigt ikke kan få fat i, mens en anden bare begyndte at løbe derudad. Andre igen begyndte at danse på stedet og hoppe op og ned, mens en enkelt gæst satte noget i klemme på joypaddet, så han ikke selv skulle presse Mario fremad. Jeg havde lidt på fornemmelsen, at han havde en lederstilling et eller andet sted."

De andre værker såsom Alexander Galloway's RSG Prepared PlayStation, var en installation med en række fjernsyn sat op ved siden af hinanden, med et virkelig fejlfyldt



Kumar er ikke et øjeblik i tvivl om at spil er kunst. Spil er en vigtig del af dagens underholdningspalette og har en afgørende indflydelse på popkulturen. Til gengæld har han svært ved at se ideen bag en udstilling i Toronto, hvor en række kunstnere, ved hjælp af modificerede spil, forsøgte at splejse spil med en dybere filosofi.

Tony Hawk's Underground kørende på dem. Imens var Apollo Shrapnel Part 1 og Restless Wrath, hypnotiske kreationer bygget på fejl i Ataris mange spil. Det var lavet af Tasman Richardson.

Jo mere jeg observerede og afprøvede disse installationer, jo mere gik det op for mig, at i stedet for at forbedre oplevelsen og anskue det hele fra en ny vinkel, så blev spillene i stedet mindre værd, både som kunstværk og spil. Mens en kopi af Super Mario Bros., nu bare uden udfordringer eller opgaver, et eller andet sted beder os om at overveje meningsløsheden i vores eksistens og vores viden om at vi en dag skal dø, har det så overhovedet samme tyngde som Rene Magrittes Den Menneskelige Tilstand?

Og vigtigere; kan det overhovedet puttes i samme kategori som Super Mario Bros.? De følelser der buldrer frem i mig, når jeg spiller Super Mario Bros., hopper fra platform til platform og laver et perfekt spring hen over en Koopas hoved, er det ikke kunst? Spil er kunst, for som Myfawny også gav mig ret i, så er spil en vigtig del af underholdnings- og popkulturen, der både deltager i og skaber nye teknologier og ideologier. Kort sagt; spil er kunst, og vi har ikke brug for ligegyldige spil på Nintendo DS eller kunststillinger for at vide det.

**\_Mathew Kumar**

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



KATE BECKINSALE

SCOTT SPEEDMAN



UNDERWORLD  
EVOLUTION

**BIOGRAFPREMIERE  
10. MARTS**

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



□ Format PC/XBOX 360 □ Udvikler HUMAN HEAD STUDIOS □ Udgiver TAKE TWO □ Genre ACTION □ Udgivelse JUNI

## Prey

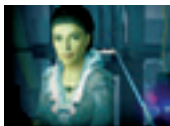
Kød, metal, udenjordiske væsener og indianere – Prey er atter vakt til live

Livets små bevejelser er sommetider pudsige og ret svære at forudse. Tankerne begynder at hvirvle rundt i hovedet når man, fastspændt til en metalbære, fragtes mod den sikre død. Da Tommy gik fra sit arbejde på værkstedet, for at hjælpe sin kæreste Jenny med at lukke baren som hun ejer, havde han nok aldrig troet at den skulle slutte som den egentlig gjorde. Et rumskib suger Tommy, Jenny, Tommys farfar og alt inventaret fra baren op gennem den obligatoriske lysstråle, og farer så i en rasende fart ud i rummet.

Ombord på det gigantiske skib må de finde sig i at være en form for forsøgsdyr, mens ekkoet af skrig fylder de tomme gange, og ting der ikke burde være mulige, passerer lige forbi trioens øjne. Både gulvet og loftet er mørkerødt og det slimede kød, som væggene er lavet af, vidner om et skib, der faktisk er levende og som givetvis er mere og andet end bare en lydløs kidnapper. En halvnøgen fange løber forbi det sted hvor de står, og øjeblikket senere styrter skibet mod jorden. Tommy slynges ned gennem en klæbrig, kold tunnel af kød, mens Jenny og farfaren forsvinder af syne. Kun bevæbnet med en rørtang og en cigarettænder, bevæger han sig gennem skibet. Snart viser det sig, at skibet indeholder to slags kidnappede passagerer; dem der fodres til skibet og dem som bearbejdes, berøves af deres frie vilje og i stedet laves om til tankeløse droner. Det opdager Tommy, da hans farfar føres ind i skibets enorme maskine.

Prey så dagens lys for første gang tilbage i midten af halvfemserne. 3D Realms var netop blevet færdige med arbejdet på Duke Nukem 3D, og parallelt med Duke, havde de så set nærmere på muligheden for, hvad motoren ellers kunne bruges til. Firmaet kom frem til at tidsportaler og en hulens masse flere polygoner var fremtiden, og så gik de i gang med konceptet til Prey. Dengang handlede spillet om helten Talon Brave, som blev tvunget ind i en krig med udenjordiske væsener, i forsøget på at redde jorden. Teknologien var





## ANNONCERET - Half-Life 2: Episode Two

Allerede før Valves første udvidelse overhovedet er klar op hylden, har firmaet med Gabe Newell i spidsen, annonceret at Half-Life 2: Episode Two er under udarbejdelse. I første omgang gælder det dog Episode One, der lanceres d. 24. april.



## ANNONCERET - Power Stone Collection

En af Dreamcastens mest hektiske spilsierier indtager PSP'en denne sommer. Det drejer sig om Capcoms 4-spiller fest Power Stone, der udkommer i en collection-udgave indeholdende både Power Stone og Power Stone 2. Vi glæder os!



Designet af både våben, rumskibet og fjender er specielt og ekstremt organisk. Det er dog ikke svært at se at det er Doom 3-motoren der trækker herligheden. En masse af de visuelle finesser du allerede har stiftet bekendtskab med går igen i Prey. Selve spiloplevelsen er dog en helt anden. Human Head har virkelig formået at lave nogle nye og ret afgørende ændringer i selve genren - ikke mindst i forhold til historien.

dengang banebrydende og 3D Realms kastede sig over ting, der aldrig tidligere var blevet afprøvet spilmæssigt. Som tiden gik og Duke Nukem Forever tog mere og mere af tiden og mandskabet fra Prey-holdet, lagde firmaet projektet på hylden for altid – eller det var i hvert fald hvad de fleste troede, men i 2001 indledte 3D Realms så et samarbejde med Human Head Studios. Ideen var enkel; Human Head Studios fik adgang til Doom 3-teknologien - alt det gamle materiale fra Prey kunne bruges som inspiration til det nye spil, og så fik holdet ellers frie hænder.

Tommy er spillets ufrivillige helt og han havner i en situation, hvor han skal redde den han elsker allermost. Han tilhører ikke den voksende skare af stærke og stille helte, men ytrer sig frit om ting og sager, og det gælder både overfor sig selv og hans fjender. På sin rejse gennem skibet får Tommy også følge af sin farfar, en indianer-shaman, der lærer vores helt, hvordan man rejser ud på det spirituelle plan og løbende giver ham nye færdigheder og vejledning. På den måde kan han f.eks. passere energibarrierer, gå over bundløse huller og endda dræber fjender med sin åndelige bue. På visse baner er der endda også mulighed for at både Tommy selv og hans fjender kan gå på loftet – tyngdekraften kan nemlig manipuleres. Selv en så banal ting som at dø har Human Head vendt på hovedet. Tommy kan reelt ikke dø, men sendes til det spirituelle plan, hvor han så langsomt får sin styrke tilbage, stiger ned på det almindelige plan og til sidst er tilbage til det sted, hvor han sidst blev angrebet. Stemningen i skibet er på nuværende tidspunkt fremragende. Kødet og metallet skaber i samarbejde en ubehagelig atmosfære, hvor væggene ror på sig og fra tid til anden trækker sig

sammen og synker lidt tilbage. Fugtigheden er høj og fra tid til anden drypper en klar væske sit indtog. Designet af selve skibet går igen i våbnene i Prey. Arsenallet er nemlig langt hen af vejen baseret på levende organismer. Funktionsmæssigt er det den samme type våben som vi kender til, men selve udførelsen er helt anderledes. F.eks. er rum-udgaven af vores haglgevær en hidsig sag, der sprøjter giftige projektiler ud, der er fyldt til randen med mavesyre. Det almindelige gevær skyder insekter ud, der målrettet går efter Tommys øje, noget som i øvrigt fik mig til at vælte ned af stolen første gang, jeg oplevede det. Våbnene er afbalancerede og har et rigtig lækkert feel, uanset om du sender en salve af skud ud, eller bare fyrer et enkelt skud af. Som en sidste ting er det vigtigt at holde øje med fjenderne, både i forhold til, hvor de er henne længdemæssigt, men også højdemæssigt. Et par skumle fjender kan nemlig sagtens snige sig ind på dig gående i loftet. Og så er der jo de mange kasser, som er spredt gennem skibet. Dem skal man øjensynlig ikke komme i nærheden af, når tyngdekraften pludselig vender. Faktisk er det vigtigt altid at vide, hvor alt er i Prey.

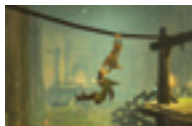
Prey er anderledes, så enkelt kan det siges. De mest gængse ting er, bogstaveligt talt, vendt på hovedet, og selv designet til spillet rækker væsentlig ud over den typiske palette af store våben, og endnu større rustninger.

**Bengt Lemne**

**Gamereactor siger:** Human Head har uden tvivl formået at skabe et designmæssigt anderledes spil. Det skal blive spændende at se, om det kan samles til en helhed.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## FORSINKELSE - The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo har benægtet det igen og igen, men desværre lader det til at Twilight Princess, det seneste Zelda-spil til GameCube ikke er på gaden i løbet af foråret. Spillet lanceres i stedet i løbet af efteråret 2006. Dette kunne Reggie Fils-Aime bekræfte på Spike Tv's Game Head.



□ Format PS2 □ Udvikler HARMONIX □ Udgiver REDOCTANE □ Genre MUSIK □ Udgivelse APRIL 2006

## Guitar Hero

Find din Gibson frem fra skabet, nu skal der spilles tråd med drengene fra Harmonix

Der var et kort øjeblik i mit i forvejen forvirrende teenage-liv, hvor jeg var stensikker på at jeg skulle være en guitarist - og det var alt sammen Crossroads skyld. Ikke den dødsdømte tøsefilm med Britney Spears i hovedrollen fra starten af 2002, men i stedet filmen med 80'ernes ubestridte ungdomsstjerne Karate Kid, eller Ralph Macchio, som han vist nok også hed. De scener, hvor han duellerer mod Steve Vai, har jeg set så mange gange, at mine øjne begyndte at bløde. Jeg indøvede riffs på mit kælderværelse med fingrene i luften, hev alt om guitarispil ned fra bibliotekets hylder og drømte om at få råd til en guitar – helst en der var elektrisk, så jeg rigtig kunne være en rockstjerne.

Da dagen endelig kom, hvor jeg fik råd til en guitar, fik den ikke for lidt. En utrænnet butiksekspedient overbeviste mig om, at metal-strengene faktisk var en god idé til en udslidt, spansk guitar, og han spændte dem så hårdt på dyret, så grebet næsten var ved at knække, og sendte mig så hjem for at øve. Og øvede, det gjorde jeg, så mine fingre gjorde ondt og tårene trillede ned af kinderne. En uge senere stod guitaren i hjørnet og samlede støv – jeg havde hverken tålmodigheden eller smertetærsklen til det, og guitarer var for resten slet ikke noget for mig. Eller det vil sige, sådan var det indtil

forleden, hvor Harmonix fabelagtige Guitar Hero lige pludselig lå der på bordet og nærmest skreg mit navn. En lang æske med slikkende flammer og det nærmest pinagtige Guitar Hero skrevet i knivskarpe metalbogstaver, lokkede mig ganske enkelt ud af mit skjul. Gibson-guitaren blev sat til min PlayStation 2, spillet forsvandt ind af lågen til maskinen og før jeg vidste af det, så var jeg igen optaget af at gøre noget ved min teenage-drøm.

Sådan er Harmonix' spil nemlig skruet sammen. Guitar Hero er ikke et kønsløst produkt holdt oppe af ekstrem tynde licensaftaler, eller høvlet ud i forbindelse med en eller anden opreklameret rockkoncert - det er et kærlighedsbarn, skabt af en folk tosser, der bare ikke kan få sig selv til at lave andet end musik-spil – og gud, hvor jeg elsker dem for det. Harmonix har allerede adskillige spil bag sig med musikken som omdrejningspunktet, og spørger du Thomas Nielsen til råds om gameplay-fiduser i Amplitude eller Frekuensi, så kan han snakke i timevis. Det undlod jeg heldigvis at gøre, ja faktisk gemte jeg spillet under skrivebordet i et par dage, indtil jeg kunne snige det ubemærket ud af redaktionen, så jeg kunne få lov til at nyde det i fred og ro – ikke



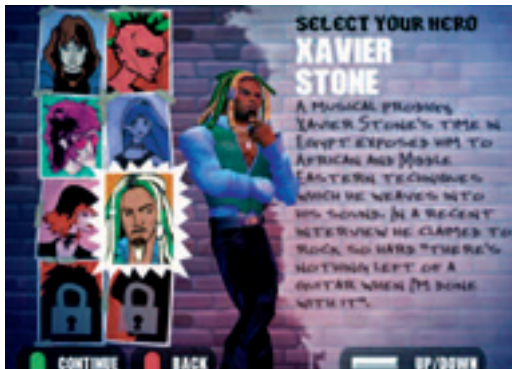
## ANNONCERET - Tekken: Dark Resurrection

Den forbedrede arkade-udgave af Tekken 5, kaldt Tekken: Dark Resurrection er netop annonceret til den håndholdte PSP. Spillet udsendes i efteråret 2006 i Europa og indeholder en række nye baner og to helt nye karakterer.



## ANNONCERET - Loco Roco

Det japansk-udviklede Loco Roco, der lader dig styre rundt med en klump orange gelé, er på vej til Europa. Spillet, der benytter sig af en lækker grafisk overflade, sendes på gaden hen over sommeren i Danmark. Er du Loco nok?



Der findes et hav af forskellige rockstjerne at træde ned i støvlerne. En del kan vælges fra starten, mens andre først bliver tilgængelige når du har bevist at du kan tæmme en spade. Numrene som du kan jamme til er ikke originaler, men de er indspillet med sans for detaljerne og er faktisk fabelagtige.



mindst fordi den form for koordination, den slags spil kræver, er noget jeg mangler i tonsvis og bare ikke ser ud til at kunne opøve, om så mit liv afhang af det.

Men hvad er Guitar Hero så? Faktisk er spillet ikke meget andet end den naturlige udvikling af både Frekuensi og Amplitude. Prikker i forskellige farver danser ned mod dig, og du skal så helst ramme de knapper på joypaddet der passer dertil. I Guitar Heros tilfælde er det dog en plastik-udgave af en Gibson, og det gør en verden til forskel. Når jeg står med let spredte ben på gulvet i stuen, publikummet summer i baggrunden og jeg starter min guitarsolo, så er jeg en rockstjerne.

Pludselig står den på lange baner af kokain på badeværelset, ødelagte hotelværelser for flere hundredtusind kroner, og groupies så langt øjet rækker. Som jeg skruer sværhedsgraden i vejret, bliver soloerne også mere naturlige. På de lave sværhedsgrader undlades flere af tonerne helt, så hvis du kender nogle af numrene på ryggraden og bare lystigt spiller med på gehør, så straffes du faktisk for at spille forkert, og derfor bankede jeg langsomt kravet til mine guitarevner i vejret.

I et spil som Guitar Hero er jukeboksens alsidighed og kvalitet et af de afgørende punkter, og her skuffer Harmonix heller ikke. Numrene er ganske vist ikke originaler, så når "Ace of Spades", "More than a Feeling" eller "Symphony of Destruction" brager ud af højttaleren, så er det efter devisen "made famous by", men det gør ikke en pind. Numrene er indspillet med stor ærefrygt over for originalen, og når jeg først spiller løs, så er det egentlig også ligegyldigt - jeg kan gøre et hvilket som helst nummer til et hit.

Faktisk så har Guitar Hero vækket mit slumrende monster af en guitar-spiller, og jeg kan slet ikke slippe det billige stykke plastik igen, men det er jeg nok nødt til, for Nielsen nægter simpelthen at levere så meget som et ord mere i anmeldelsessammenhænge, hvis ikke han får lov til at anmelde spillet i april - og det vil jeg helst undgå. Der er dog ingen tvivl om, at jeg lige slentret forbi hans bord i de kommende par uger og lader fingrene glide ned over den smukke Gibson-guitar. Man er jo trods alt en rockstjerne er man ikke? Hvor pokker er mit nittearmbånd blevet af...

\_Thomas Tanggaard

**Gamereactor siger:** Sprudlende friskt, fyldt til randen med rockattitude og klar til at lade dig udleve dine rockstjerne-drømme. Guitar Hero bliver et kæmpe hit.

# Socom: Fireteam Bravo

Online-succesen finder vej til den brede skærm

Format PSP Udvikler ZIPPER INTERACTIVE Udgiver SONY Genre ACTION Udgivelse APRIL

Socom U.S. Navy Seals landede allerede på de amerikanske hylder i november sidste år, og hvad den lange ventetid skulle gøre godt for, er fortsat en gåde. Heldigvis har det betydet, at vi modtog en næsten pletfri beta-version, der ikke overlader meget til fantasien omkring den endelige kode. Derfor kan vi også allerede nu sige, at Zipper har formået at opsuge al essensen fra serien og proppe det ned i håndholdt format. Fra første instans er man fanget i samme rammer og forskellen mellem det store monstret af en skærm, man har stående derhjemme, og PSP'ens lækre lille widescreen, bliver hurtig minimal.

Fireteam Bravo, som spillet lettest kan forkortes til, ses spilleren i den vante rolle som en af den amerikanske hærs specialtrænede SEALs, der uden megen overvejelse bliver kastet ud i verdens heksekedler for at gøre lidt hovedrent. Modsat hjemmeversionen har man på PSP valgt at reducere antallet af soldater i gruppen til to, hvilket sandsynligvis har været for at imødekomme banernes designbegrænsninger. Dette betyder dog hverken, at teamarbejdet opløses eller områderne bliver klaustrofobiske, da Zipper ser ud til at have løst begge scenarier fantastisk flot.

Zippers klart mest imponerende præstation ud fra et teknisk aspekt, er deres enorme baner. Selvom der er klare begrænsninger i forhold til PlayStation 2-spillene, så har Zipper skabt fjorten massive områder at boltre sig i, og selvom det har medført, at Bravo Team rent grafisk har taget nogle grimme slag, så betyder banernes størrelse meget for spillets taktiske muligheder, når man eksempelvis sniger sig ind på en fjendtlig base fra en væsentlig distance. Banernes store og relativt frie udformning (der er oftest mere end én vej til målet) har samtidig betydet, at man efter enhver mission kan hoppe hurtigt tilbage gennem det såkaldte "Instant Action" og opleve den med helt andre mål og fjender.

Spillet muliggør største svaghed på nuværende tidspunkt er forskyldt af selve PSP'ens udformning. Modsat alle nutidige kontrollere har konsollen kun en enkelt analog styrepind, hvilket gør det problematisk både at sigte og bevæge sig samtidig. Alligevel er Fireteam Bravo et perfekt eksempel på en designmæssig konvertering. Zipper har taget de helt rigtige skridt hen mod at tilpasse serien til et håndholdt format, og samtidig beholdt en masse tradition og nødvendig genbrug fra hjemmeversionen. Der hersker næsten ingen tvivl om, at Fireteam Bravo fremover vil sætte standarden for taktiske skydespil på PSP. **\_Jesper Nielsen**

**Gamereactor siger:** En flot og gennemført konvertering af den populære serie, der ser ud til at sætte nye standarder for formatet.



Socom-serien holder stadig Tanggaard oppe om natten og med udsigten til en håndholdt version, lader det til at han aldrig vil være offline længere - så hold øje med ham.



# Beta-test

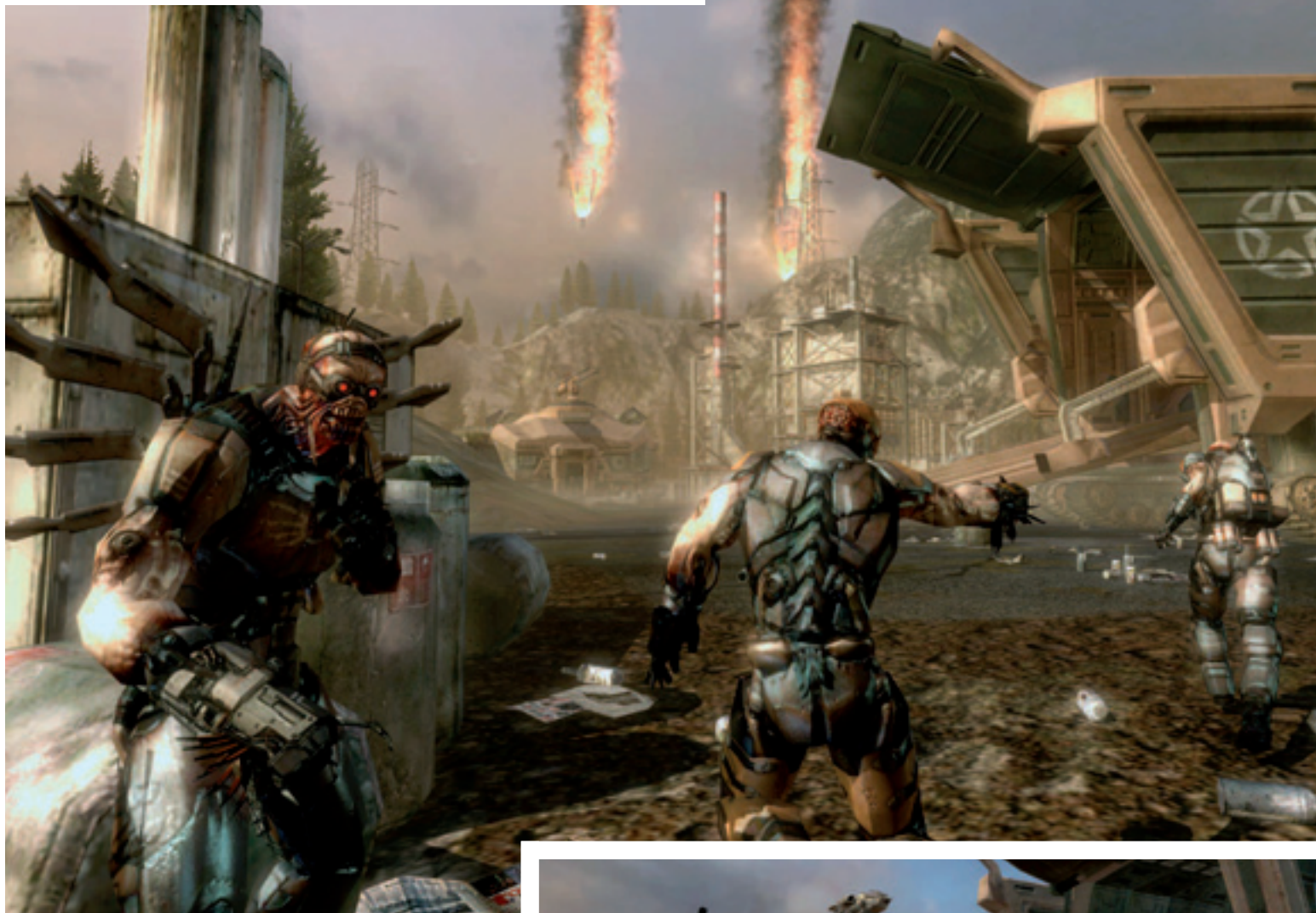
Gamereactor tester kommende spil



## FORSINKELSE - Test Drive Unlimited

Vi skulle egentlig have kørt Oahu tynd dette forår men det kommer ikke til at ske. Atari har udskudt lanceringen af Test Drive: Unlimited fra Eden Studios og firmaet regner nu med at spillet er på gaden i løbet af næste regnskabsår - altså et sted mellem april i år og marts næste år.

Selvom det er Doom 3-motoren der trækker Quake Wars, så er det nærmest ikke til at fatte. En pragtfuld, vidtrækkende grafik, fabelagtig lysætning og en ekstrem god fysik, er blot noget af det spillet byder på allerede nu.



For dem med hang til 80'er-serien Airwolf er der masser at hente i spilllets svævehelikopter, der ud over at kunne dække de allierede fra luften, også kan bruges til at uddele en ordentlig omgang tæsk med både maskingevær og missiler.



## ANNONCERET - Killzone: Liberation

Vi var ellevede med Killzone til PS2 og havde håbet på at Guerrilla Games ville give os en håndholdt udgave, men sådan skulle det ikke gå. Killzone: Liberation er et tredjepersons actionspil der fortsætter hvor Killzone slap. Det er på gaden i 2006.



## ANNONCERET - God of War 2

Dette hører måske ikke til i den officielle ende af skalaen, men via Eurogamer og et internt dokument fra Sony, står det klart at Kratos finder sine sværd frem til endnu flere eventyr engang i år 2007. Der udkommer God of War 2 nemlig.

# Enemy Territory: Quake Wars

Quake-universet udsættes for episke krige og stramt samarbejde. Vi sendte David ud for at kigge nærmere på Splash Damage' seneste og mest ambitiøse spilprojekt

Format PC/XBOX 360 Udvikler SPLASH DAMAGE Udgiver ACTIVISION Genre ACTION Udgivelse 2006

Quake-universet er helt ærligt en smule trist, og Battlefield-konceptet er ved at være godt slidt i kanterne; så hvorfor er det lige, at Quake Wars, der netop er en kombination af begge, trods dette er værd at holde øje med? Hvis jeg nu siger Splash Damage, holdet som stod bag den anmelderroste gratis-udvidelse Enemy Territory til Castle Wolfenstein, så bliver det hele pludselig en smule mere interessant, ikke? Hvis jeg så samtidig fortæller, at de har brugt de seneste to år på udelukkende at fremmane nye spillideer, og så herefter har rullet dem ind i det mest prangende indpakningspapir, du kan forestille dig, så lyder det hele endnu mere fabelagtigt, er det ikke rigtigt?

Rent pløtmæssigt kan hele affæren dog stadig koges ned til den evige krig mellem Stroggerne og menneskene, repræsenteret af Earth Defence Force. Nej, det er nok nærmere på den spiltekniske front, at Quake Wars bliver interessant. Ligesom med Wolfenstein-udvidelsen Enemy Territory, handler kampene i Quake Wars om en række ret så konkrete opgaver, som skal udføres på en lang række baner. For det meste består hver bane af flere delmål, som skal gennemføres, for du selv og dit hold kan avancere. Det kan være at få fingrene i et hemmeligt dokument, sprænge vigtige installationer i stykker og tilrane sig ny teknologi – måske endda alle tre ting i løbet af bare en enkelt bane.

For at lykkes med dette, kæmper de to faktorer om herredømmet over en lang række territorier på hver bane. Der er ikke tale om de sædvanlige kontrolpunkter, som Battlefield-serien gør brug af, men om territorier, der via en turbaseret funktion, skal planlægges og så ellers vindes. Hver gang du erobrer et nyt territorium, får du nye forsyningspunkter tættere på fjenden, ligesom du får muligheden for at opsætte faste installationer som radar, kanontårne, artilleri, hospitaler og lignende. Kort sagt, ting der i de mest pressede situationer kan hjælpe dig med at vinde krigen. I øvrigt er alle klasserne, du kan spille i Quake Wars, ekstrem specialiserede, hvilket betyder, at samarbejde hurtigt bliver en helt naturlig del af spillet.

Lad os nu f.eks. antage, at Stroggerne har fået installeret en sværvægter af en antiluftkanon på en bro længere fremme. For overhovedet at komme i nærheden af den, er du nødt til først at opsætte en radarstation, så I overhovedet kan finde den – dette kræver en ingeniør. Herefter kan soldater-klassen så vælge at opstille artilleri til nedskydning af skidtet, men du kan også vælge at snige dig tættere på med din spion for i stedet at overtage kanonen og så bruge den mod Stroggerne.

Da spillet kun foregår halvtreds år ude i fremtiden (altså før både Quake 2 og 4), betyder det, at menneskene holder sig til det ret jordnære arsenal af våben og køretøjer som Jeeps, motorcykler, amfibiekøretøjer, panservogne og helikoptere. Stroggerne stiller meget naturligt med et lidt mere udenjordisk isenkram såsom jetpacks, avancerede fly og goliath-robotter i bedste mech-stil. Ideen bag de to fraktioner har været at lave dem så forskellige som overhovedet muligt, dog uden at det på noget tidspunkt går ud over den hårfine balance. Stroggerne jetpacks er f.eks. hurtige og lette at bruge, men fordi de udsender et langt varmespor, så er det lettere at skyde dem ned med ethvert varmesøgende våben. Hvad angår banerne, så er de ikke lige så store, som dem du måske kender fra Battlefield 2, men til gengæld har Splash Damage brugt meget tid på at skabe mange forskellige slags underlag på banerne, noget der betyder meget for spillets fysiksystem, når det kommer til friktion og vejgreb. Dette gør det til en ren fornøjelse at rulle gennem landskabet, da de reagerer fremragende i det specielle



I stedet for at fylde skærmen op med masser af informationer, så benytter Quake Wars sig af grafiske pejlemærker, der gør det muligt for at se hvad fjenden bruger af våben, hvor medtaget han osv.

terræn. En rimelig god fører af en Jeep vil f.eks. med lethed kunne brage direkte ind i en mindre gruppe modstandere i bedste Burnout-stil, i stedet for at lade geværet tale. Yderligere kan samtlige biler, fly og panservogne sondersprænges og smadres til ukendelighed. De har hver deres smertetærskel. At det i bund og grund er den gode, gamle Doom 3-motor, der trækker hele herligheden, om end kraftigt forbedret, er svært at tro. Takket være Splash Damage egen mega-texture-teknologi, der reelt lader holdet bruge en gigantisk overflade som banens landskab, skal holdet ikke længere kamuflere evt. områder i tåge eller andet for at skjule, at der ikke findes noget lige udenfor din synsvinkel – hvilket du lægger mærke til med det samme. Alt fra skægstubbe på de enkelte soldater til gigantiske atomvåben-lignende eksplosioner er skabt med sans for detaljerne og med realismen som pegepind. Både modellerne, overfladearbejdet og lyseffekterne er noget af det smukkeste, jeg nogensinde har set, og bare tanken om hvad dette kommer til at betyde for PC-publikummet, får allerede nu min pung til at skrike af lommesmarter. Men før jeg løber ud og investerer i et nyt grafikkort og en stærkere processor, så skal Activision lige finde en lanceringsdato for spillet, så nedtællingen kan begynde.

**David Fukamachi Regnfors**

**Gamereactor siger:** Tag grafik fra himlen, bland det med fjender fra helvede. Læg en knivspids avancerede fysik i skålen og krydr af med biler og nye spillideer.

Du kommer ingen vegne ved selv at fare frem. Hvis der skal opnås resultater i Quake Wars, så skal der koordineret samarbejde til. Kort sagt handler det om ikke at gå i panik og flygte når en tons tung Goliath-robot traver direkte mod din position.





# Bensin i blodet

RACINGGENRENS HISTORIE

Fart er en nødvendighed mener Petter, der tager os med en tur på asfalten til en gennemgang af raceren.





Grand Prix Circuit (PC) simulerede virkelighedens F1-racing på en måde som aldrig var gjort tidligere og Accolade forstod med det samme potentialet i racinggenren. Mange anser Accolade, til trods for Ataris tidlige racingspil, at være de første der satse seriøst på genren.

**F**art fascinerer. En ligeså åbenbar selvfølge som at sukker er sødt, og vi ved alle sammen hvordan vi påvirkes af fart. Jeg fniser hysterisk, andre (som min nabo) kaster sig krampagtigt mod sikkerhedsbæltet og skriger. At mennesker, der arbejder med at køre bil skidehurtigt, elsker fart, er lige så åbenlyst som selve oplevelsen og den medfølgende fascination, men den er anderledes. Rally-, Touring car-, F1-, IndyCar-, GT-, Le Mans- eller Nascar-førere, lever alle af fart, men uden styr på tingene, dør man af det. Derfor fascineres man af kombinationen fart og kontrol. At kunne kontrollere det fænomen er efter mange F1-køreres sigende, den største følelse, man kan opleve på jorden, og det tvivler jeg ikke et sekund på. Dette har bilspilgenren holdt fast i, siden den dag de første spillemaskiner så dagens lys. Faktum er, at bilspillene har en mere udpræget historie end mange andre af dagens mest populære genrer, og synes altid at være den genre der drager mest nytte af samtidens tekniske gennembrud.

### Motorsport er livsnødvendigt

Motorsport er ifølge mig det bedste der findes. Sammen med vedtagne livsingredienser som sne, søvn og Sinatra, havner alt der omhandler asfalt, grus og brandvarm motorolie højest på min liste over elskværdigheder. En ung drøm om at blive racerfører, har altid fået mig til at favorisere bilspillene. Jeg indså dog ganske hurtigt, at denne drøm var lige så urealistisk som alle andres børnedrømme, og at de grundlæggende forudsætninger helt enkelt ikke fandtes. Jeg flygtede i stedet til spillenes motorbårne virkelighedsflugter, og har gjort det i over 15 år. Som en hyldelse til denne livsnødvendige spilgenre, havde jeg tænkt at gennemgå såvel historie som egne indtryk, vigtige begivenheder, trendsættende titler og vanvittige eksempler.

### Arkaderacing eller simulation

I bund og grund findes der to forskellige slags

racingspil, og ind i disse to kategorier kan vi sortere mere eller mindre alt, der indeholder gummidæk og tilbyder fartfyldte oplevelser. Den første af disse er den mere almindelige genre kaldet arkaderacing. Her genfindes spil som Ridge Racer, Burnout, Daytona USA, Need for Speed og Crazy Taxi. Disse spil kaldes arkaderacers, da de indeholder de mest grundlæggende spilelementer fra et traditionelt arkadespil. Lettilgængelighed og hastighed er hjørnesteenene i spilbarheden, noget der ofte resulterer i et stresset oplæg, hvor man må

## “Racinggenren er altid den der drager størst fordel af tidens tekniske gennembrud.”

stoppe korte øjeblikke for at få adrenalin-niveauet ned. Mange af de senere års såkaldte arkaderacingspil, er dog slet ikke urealistiske i sin måde at imitere virkelighedens fysiske love, kun overdrevne. Ofte udformes spillets fysikmotor således, at spillet i et tidligt udviklingsstadium kan anses for realistisk for, at udviklerne så senere skal kunne gå ud fra dette og overdrive visse udvalgte dele af spillet. Disse dele er i langt de fleste tilfælde tyngdekraft, G-kraft og friktion. Grænser flyttes og strækkes, det hele for at nå en så bred målgruppe som muligt. Den anden type af racingspil er simulatoren, den mere realistiske oplevelse, hvor målgruppen er farthungrende bil- og racingentusiaster. Eksempler på vellykkede simulatorer er f.eks. Geoff Crammonds superbe Grand Prix-serie, lige så vel som Grand Prix Legends, GTR og Ferrari 355 Challenge. Også Sonys trendsættende og enormt fremgangsrig Gran Turismo-serie, efterligner til en vis grænse virkelig bilfysik, selvom det ikke er noget præcist billede af racingverdenen, ligesom dele af spilbarheden ofte føles en tand for tilgivende, trods den simulatorlignende præsentation. Det samme

gælder Microsofts Forza Motorsport, der ligesom Gran Turismo-spillene falder ind under kategorien semi-simulation.

### Atari skaber en klassiker i F1 Pole Position

Selvom racinggenren blev født to år tidligere, så kom det definitive gennembrud med Ataris klassiske F1-spil Pole Position, der debuterede i arkadehallerne i slutningen af 1981. Spilmæssigt var Pole Position næppe nogen revolution på samme måde som f.eks. Pong var første gang det blev vist, men racinggenren blev derefter aldrig den samme. På samme måde som de meget mere visuelt sparsommelige Night Driver, eller det senere Grand Prix, handlede det om en bil fastsat på en usynlig pind, omgivet af scrollede omgivelser bestående af to eller tre forskellige sprites. Efter Atari fortryllede en hel verden af nysgerrige arkade- og konsolspillere, fortsatte den stigende udvikling af racinggenren til hjemmecomputerne. Året efter Pole Positions premiere, udgav Accolade computerspillet Grand Prix Circuit. Spillet krævede en 286'er for at fungere og bød på en hidtil uhørt racingoplevelse. Grafikken var på det tidspunkt forbløffende realistisk, og spillet gav et imponerende retfærdigt billede af Formel 1. Grand Prix Circuit indeholdt otte rigtige, licenserede biler sammen med en række rigtige baner. Accolade indså hurtigt potentialet i racinggenren og lancerede året efter Grand Prix Circuit det yderst fremgangsrigte Test Drive. Hvor Grand Prix Circuit bød på kompromislos realisme, bød Test Drive i stedet mere på en arkadeoplevelse, selvom det var en meget krævende arkaderacer.

### Out Run tager form...

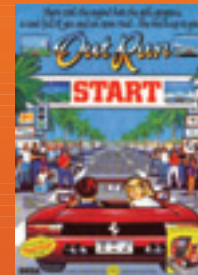
På den anden side af jordkloden havde den da relativt uerfarne og stadigvæk ukendte spilproducent Yu Suzuki, lige fået klar tegn fra Segas overhoved til at udvikle Out Run, et arkadespil, der indeholdte sol, sand og en skodesløs yuppie i en nyvokset Ferrari Testarossa med dertilhørende kæreste. Out Run kom på gaderne efter knap og nap fem måneders udvikling, og blev en international supersucces. Arkadespillet åd millioner af sølvmynter fra nysgerrige fartsyndere verden over, og Sega begyndte umiddelbart at konvertere spillet til hjemmemarkedet. Mens Accolade påbegyndte arbejdet med opfølgeren til Test Drive, havde en række konkurrerende spilfirmaer indset potentialet i racinggenren og påbegyndt udviklingen af deres egne racingsimulatorer. Den nu efterhånden legendariske programmør David Kaemmer og hans bedste ven, havde uden egentlig finansiering og på under seks korte måneder udviklet det klassiske Indy 500,

### Bensin i blodet



#### Test Drive

Straks efter udgivelsen af Grand Prix Circuit, lancerede Accolade Test Drive til Atari ST, Commodore 64 og Pc. Spillet blev hurtigt populært, ikke mindst på grund af en realistisk og detaljeret grafik og en, for den tid, ekstrem stærk følelse af rent faktisk at køre i bil.



#### Out Run

Out Run var en gigantisk succes for Sega, der mærkeligt nok skulle bruge 17 år for en egentlig toer blev lanceret.



#### Indy 500

Indy 500 blev lanceret til PC i 1989 og var et gennemført og ret detaljeret spil der dækkede verdens største motorsportskonkurrence. Manden bag var den i dag legendariske programmør David Kaemmer, der faktisk lavede spillet sammen med sin bedste ven. Indy 500 lærte alverdens spillere at holde nøje øje med luftrykket, bilens dæk og sågar downforce. Det var imponerende.



Segas Out Run blev lanceret i arkadehallerne i 1987 og blev hurtigt ekstrem populært. Ideen bag var uforfalsket racing med en ekstrem flot billedside og solid musik.



“Selvom racinggenren blev født to år tidligere, så kom det definitive gennembrud med Ataris klassiske Pole Position.”



der selv den dag i dag er en af de bedste fortolkninger af verdens mest kendte motorsportskonkurrence, Indianapolis 500.

### Geoff Crammond debuterer

Det var på denne tid genren blomstrede og alle ville have sin del af kagen. Kaemmers Indy 500 kom snart i selskab med en anden begavet ung programmørs hobbyprojekt, navnlig den genforklarede Geoff Crammonds debutspil, Stunt Car Racer. Spillet var et stilstudie i brugen af tredimensionale miljøer, realistisk spilfysik kombineret med konstant opmunten til skødesløs kørsel. Det lykkedes Crammond for første gang, at bruge polygoner i stedet for pixelopbyggede objekter, uden for

## “World Circuit var det første racingspil, der havde den helt rigtige fartfølelse og de kraftfulde F1-bilers råstyrke imiteret fuldstændigt.”

den sags skyld at give afkald på spillets hastighed, og Stunt Car Racer blev hurtigt en enorm succes. Faktum er, at Crammonds debutspil stadigvæk er et af de bedste spil i hele racinggenren. Hans næste projekt er et mere seriøst sådant, og frem for alt et betydeligt dyrere spil, når man snakker om udviklingsomkostninger; World Circuit var Crammonds svar på det umådeligt populære Indy 500, og blev udgivet af Microprose. World Circuit indeholdt samtlige licenser fra 1989-1990 års F1-sæson, og blev hurtigt enormt populært. Her genfandtes flot grafik, udfordrende spilbarhed, og frem for alt muligheden for selv at lave diverse indstillinger på sin bil. World Circuit var det første racingspil, der gav den rette fartfølelse, og de skamløst kraftfulde F1-bilers råstyrke blev efterlignet i fuld skala. Nogenlunde samtidig havde Sega lige påbegyndt udviklingen af Virtua Racing, et af de første konsolbaserede 3D-racingspil, selvom det først blev udgivet i arkadehallerne, der tilbød forskellige typer af racing. Her var der mulighed for at vælge mellem stockcar, en formelbil og hvad der lignede en Le Mans-vogn. Selvom Virtua Racing ikke leverede samme fuldbårde og teknisk komplekse oplevelse, som f.eks. World Circuit, var succesen et faktum.

### Micro Machines sælger som smør

På den anden side af Atlanterhavet, med det mål at underholde på helt modsatte præmisser, udgav det da ukendte Codemasters den første del i, hvad der skulle blive den mest fremgangsrige racingspil-serie nogensinde, nemlig Micro Machines. Med en saftig licens fra legetøjsfabrikanten Hasbro, og et ekstremt afhængighedsfremkaldende spiloplæg, kunne Codemasters skabe det første rigtig gode multiplayerspil i genren.

### F-Zero og Mario Kart

Medens næsten alle spilfirmaer på dette tidspunkt udviklede deres egne bilspil, sætsede Nintendo på noget lidt anderledes og udgav i starten af 1993 F-Zero til Super Nintendo. Firmaets forrige satsning Top Gear, floppede



World Circuit var Geoff Grammonds definitive gennembrud. Spillet havde en realistisk fysik og et ufattelig imponerende kollisionssystem.

### Bensin i blodet



#### Virtua Racing

Virtua Racing var grafisk set rimeligt primitivt, til trods for brugen af polygoner, men tilbød masser af variation og en rigtig god fartfølelse.



#### Micro Machines

Codemasters trodsede Nintendos hårde regler og lancerede Micro Machines til NES i starten af 1991. Nintendo søgte Codemasters, der dog vandt og kun slap med bøder. Spillet blev solgt i godt og vel en million eksemplarer.



#### Super Mario Kart

1992 blev Super Mario Kart lanceret og det anses i dag for at være det bedste spil i serien, til trods for en lang række opfølgere til både N64, GameCube og Nintendo DS.



#### Daytona USA

1995 var året hvor konverteringen af Daytona USA landede på Saturn. Det var en god konvertering og et perfekt ægteskab mellem japansk spil-design og amerikansk ræs.



Et lidt halvkislet design, en god fartfølelse og solid kontrol, gjorde F-Zero til en succes.

rent salgsmæssigt, og firmaet havde ifølge dem selv behov for at komme med noget nyskabende inden for genren. F-Zero var et futuristisk racingspil, hvor fremtidssvævebiler havde overtaget Ferrari-bilernes plads på racingbanerne. Spillet banede vej for yderligere en vigtig subgenre og solgte sammenlagt næsten en million eksemplarer verden over. Også Super Mario Kart blev udgivet næsten samtidigt, og det blev også en enorm succes for Nintendo.

### Ridge Racer er forbløffende

Otte måneder senere lancerede Namco arkadespillet Ridge Racer, og en hel racingverden hev efter vejret. Ridge Racer er selv den dag i dag et af de mest betydningsfulde racingspil i arkadegenren, og forandrede



Geoff Grammond debuterede med Stunt Car Racer 1989. Spillet bød på den første rigtige 3D-oplevelse og simulerede både tyngde og tyngdekraft på et meget imponerende måde. Indycar Racing er David Kaemmers allerstørste bedrift og et spil der var mange år forud for sin tid. I hvert fald dengang.

for altid vores billede af et rigtig godt racingspil. Namcos daværende arkadehardware tillod deres programmører at gøre brug af mere detaljerede omgivelser end nogensinde tidligere, og spilbarheden fik millioner af spillere til igen, at indtage arkadehallerne igen og igen. Senere samme år (1993) udgav Sega deres konsolversion af Virtua Racing til Mega Drive, en stor salgssucces, der selvfølgelig inspirerede Segas egne udviklingsteams til at forsøge at overgå Ridge Racer. Namcos superbe og stilskabende arkadekæmpe var selvfølgelig ikke til at besejre. Først og fremmest fordi Mega Drive-versionen af Virtua Racing lignede tekst-tv rent grafisk og hakkede som et defekt diabledsapparat.

### Daytona USA og Indy Car Racing

Segas Yu Suzuki, der på dette tidspunkt havde opbygget et tungt og omfangsrigt resumé som spilproducent, samlede tæt på 20 stykker af spillhusets største begavelse (inklusive Tetsuya Mizuguchi) og lagde al kraft i deres næste spil, Daytona USA. Ambitionen var at knække Namco midt over, og efter et lille år af udvikling blev spillet udgivet i arkadehallerne. Daytona USA var et Nascar-spil, hvor fartfølelsen var i højsædet. Ligesom Ridge Racer bestod spillet af en perfekt blanding af lettilgængelighed, men tilbød alligevel en dyb spilbarhed og udfordrende baner. Daytona USA er selv den dag i dag et af Segas absolut bedste spil, og blev senere konverteret til bl.a. Sega Saturn.





Tetsuya Mizuguchi og A&M2-afdelingens Sega Rally Championship var den definitive begyndelse på subgenren rallyspil og tog hele spillerverdenen med, da det indtog. I sommeren 1995 lancerede Sega, Sega Rally til Sega Saturn og Petter spillede det så meget at, en af hans tommelfingre næsten smuldrede væk. I dag er den dog tilbage på sin plads og Petter er ikke bange for at kalde Sega Rally det allerbedste racingspil nogensinde.

Samtidig med at Sega gjorde succes i arkadehallerne, udgav Papyrus Indy Car Racing, en PC-succes, der let overgik alt andet på markedet på det tidspunkt.

### PlayStation debuterer

Nu skete der meget, og 1995 blev et af de bedste år nogensinde for racinggenren, ikke mindst idet Sony gjorde sit indtog på spilmarkedet. Under premieredagen for PlayStation blev en perfekt konvertering af Namcos arkadesucces Ridge Racer udgivet, der solgte overlegent flest af samtlige release-titler til maskinen. Namco skulle under de følgende år vise sig at dominere arkaderacing-genren med brillante opfølgere til det top-sælgende Ridge Racer. Ikke mindst med spil som Rage Racer, Rave Racer og Ridge Racer Type 4. En uge efter Europa-premierer for PlayStation blev Psygnosis Destruction Derby udgivet til samme maskine, et spilmæssigt anderledes racingspil baseret på sammenstød, der bød på mageløs grafik og god variation. Nogle måneder senere udgav samme spilhus også WipeOut, et mere stilrent og attitude-spækket F-Zero, fuldproppet med attitude, stil og udfordrende racing. Wipeout blev hurtigt værdsat af de mest initierede spillere, selvom det ifølge mange led under en alt for svær bemestret spillekontrol.

### Sega regerer i rallyskoven

Trods Sonys vellykkede PlayStation-premiere og de stadig voksende udbud af racingspil, der blev udgivet sammen med konsollen i 1995, var det Sega, der igen skulle stjæle hele showet nogle få måneder senere. I slutningen af året blev Sega Rally Championship fra samme udviklingsteam lanceret, som året forinden udviklede Daytona USA, nu med

### Bensin i blodet



**Destruction Derby**  
Psygnosis Destruction Derby blev lanceret i oktober 1996 til PlayStation og blev langet over disken i mere end en million eksemplarer, alene i Europa.



**Geoff Crammonds Grand Prix 2**  
Crammonds længe ventede opfølger til World Circuit: Grand Prix 2 er et af den tids absolut bedste racingspil og det gælder indenfor alle subgenerer.

### Wipeout

Psygnosis var ufattelig stærke i PlayStation-konsolens første leveår og lancerede i 1996 et par virkelig gode spil - her i blandt, naturligvis, det allerførste WipeOut-spil.



**Formula One**  
Psygnosis og Bizarre Creations samarbejdede under udviklingen af Formula One til PlayStation i 1997. Et lettilgængeligt spil med en tilgængelig fysik.

Tetsuya Mizuguchi som producent. Sega Rally bød på den første rigtige rallyoplevelse, der retfærdigt imiterede de fundamentale elementer fra rallysporten, der blandedes med Segas patenterede lettilgængelighed. Sega Rally var et stort skridt for hele genren og satte en standard for den kommende generation af rallyspil, en subgenre, der snart skulle eksplodere med fuld kraft. Trods det begrænsede udbud af baner og biler, lykkedes det Sega Rally at klatre forbi mange af Segas tidligere succeser i popularitet. Årsagen til dette var den dybe, men relativt grundlæggende fysik, der indeholdt en perfekt balancegang mellem realisme og fiktion. At blive rigtig god til Sega Rally krævede timing, træning og masser af tålmodighed, og trods spillet har fået en moderne opfølger, er det første spil stadigvæk utruet på toppen af rallybjerget.

### Need for Speed bliver født

Samtidig som Ridge Racer dominerede konsolmarkedet, tog Electronic Arts tilfældet i agt og udgav PC-versionen af Need for Speed, der tidligere var udgivet til den dødfødte 3DO. En fritstående fortsættelse til Test Drive, og en



Need for Speed blev lanceret til PC i starten af 1995 og bød på god fartfølelse, lange landeveje og masser af eksotiske biler. Samme år lancerede Namco Ridge Racer til PlayStation, der hurtigt blev det bedstsælgende spil til maskinen. Meget af succesen skyldes naturligvis den udfordrende, men lettilgængelige arkadefysik.

given salgssucces. Need for Speed var et landevejsbaseret racingspil med licenserede superbiler hvor modkørende trafik og politi sørgede for udfordringen mere end rødmarkerede hårnålesving. Ridge Racer-kopien Screamer blev også udgivet næsten samtidig, og på trods af at spillet manglede meget af det, der gjorde Namcos klassiker så god, blev det, ligesom Need for Speed, meget fremgangsrigt. Racinggenren var nu en af de mest indbringende spil typer, og flere og flere spiludviklere indså potentialet i den mere letfordøjelige konsoloplevelse. Det væltede bogstaveligt talt ud med arkaderacingspil på markedet, frem for alt til PlayStation, og de mere simulatoragtige spil baseret på realisme, faldt i glemmebogen

### Kaemmer fortsætter med at dominere

Indy Car Racing 2 blev udgivet til PC og Kaemmer havde overtruffet sig selv igen, med hjælp af betydeligt mere kraftfuld teknik. Problemet var, at realismen nu havde taget overhånd. IndyCar Racing 2 var en kompromisløs simulator, der ifølge udviklerne selv fuldt ud simulerede IndyCar Racing.

## “Sega Rally var den første rigtige rallyoplevelse, der retfærdigt imiterede de fundamentale elementer fra sporten, blandet med Segas nærmest patenterede lettilgængelighed”

Computerne tillod nu mange flere komplekse udregninger, der i sin tur tillod programmørerne at arbejde meget mere med spillets fysikmotor. IndyCar Racing 2 indholdt en milelang liste med matematisk korrekte og velafvejede beslutninger, omhandlende alt fra tyngde til fart, G-kraft og friktion. Spillet blev dog anset af mange som uspilbart, og floppede salgsmæssigt med kun 170.000 solgte eksemplarer. Den smertefuldt detaljerede gengivelse var alt for kompromisløs i sin stræben efter realisme og ødelagde derved alt, hvad underholdningsværdi hedder. Kaemmer talte sig senere omkring problematikken og påstod, at problemet var at man foran en computerskærm, ikke kunne mærke, hvornår dækkene begyndte at tabe fodfæste eller hvornår forsiklen havde fået nok inden et stort sving, og at dette følgelig var problemet snarere end spilfysikken.

### Arkadeduftende F1 – oplevelse fra Sony

Sony slog tilbage med engelske Bizarre Creations - nu mere kendt for Project Gotham





“Gran Turismo blev langet over disken i tre millioner eksemplarer og genren blev aldrig den samme.”



I 1998 lancerede Sony deres første Gran Turismo-spil (PlayStation) og det forandrede med et hele genren. Som spiller kæmpede du om præmiepenge til at købe nye biler for og derefter pumpe dem fuld af udstyr. Det er et koncept der er blevet kopieret utallige gange siden.



Psygnosis opfølger til den noget krævende original, var et spil der med en ufattelig fart, fremragende design og helt rigtige musik, virkelig var værd at investere i.

Racing-serien - Formula One samme år. En grafisk triumf, smækfyldt af saftige licenser, og for første gang nogensinde følte et F1-spil til en konsol flottere end dem til hjemme-computerne. Formula One var dog slet ikke en simulator af samme slags, som f.eks. World Circuit, men blandede realisme med overdrevet, underholdende spilfysik. Spillet solgte imponerende nok over en million eksemplarer og er grunden til, at F1-licensen stadig den dag i dag er meget eftertragtet trods afvigende salgstal.

### Geoff Crammonds: Grand Prix 2

På trods af at IndyCar Racing 2 floppede og at mange nu anså racingsimulatoren for at være kedelig, havde Geoff Crammond arbejdet hårdt ved tegnebordet for, godt og vel et halvt år senere at kunne præsentere Grand Prix 2, opfølgeren til det stilskabende World Circuit Racing. Grand Prix 2 var på alle måder et ligeså sofistikeret og teknisk præcist spil som IndyCar Racing 2, men indeholdt et snedigt assistancesystem, der tillod alt fra automatisk opbremsning til en udførlig og pædagogisk køreskole, hvor alle aspirerende F1-fanatikere nemt kunne lære sig spillets grundelementer trin for trin. Grand Prix 2 var uden tvivl den

mest velbalancerede og gennearbejdede racingsimulator der var blevet udgivet, og anses af mange som det bedste spil i genren den dag i dag, ikke mindst af undertegnede.

I 1997 udgav Nintendo den kassette-baserede Nintendo 64 og knap otte måneder senere havde Mario Kart 64 premiere. En fortsættelse af det populære Super Nintendo-spil og en meget velset multiplayeroplevelse. Desværre var Marios motorbårne tilbagevendende det eneste racingspil til 64'eren, der overhovedet var værd at nævne. Top Gear Rally prøvede at udfordre Sega Rally, men mislykkede fatalt.

### Racinggenren blev et hit på en enkelt nat

På nogenlunde samme tid udgav Psygnosis en eftertragtet opfølger til PlayStation, WipeOut 2097. Det stilskabende koncept var blevet videreudviklet, og den besværlige spillekontrol var nu overkommelig og gengav en stærk følelse af høj fart. Neonfarvede fremtidsmiljøer, propfyldte med flotte designdetaljer, technotypografi og populær dansemusik, var endnu et skridt i den rette retning for Sonys maskine, der mere og mere begyndte at tiltale de ældre og mere købestærke målgrupper.

Efter WipeOut 2097 forlod store dele af teamet Psygnosis, og ingen af de kommende spil kom i nærheden af den kvalitet, 2097 havde. På den anden side af Atlanterhavet kom futurisme og stærke neonlys hurtigt i glemmebogen, efter Interplay havde udgivet det kontroversielle Carmageddon (PC).

Spillet var egentlig mere et actionspil end et racingspil, hvor man blev belønnet for at køre så mange fodgængere ned som muligt. Smagløst og meningsløst ifølge nogen, mens andre forbiså spillets blodige ydre og nød den spillemæssige frihed, der blev givet. Carmageddon blev en stor succes, først og fremmest i USA, hvor den slags åbenbart bare er en elsket vare.

### Gran Turismo forandrer alt...

Viper Racing, Need for Speed 3, Screamer 2, Ultimate Race Pro, Formula One 97, F1 Racing Simulation, Motorhead, Monster Truck Madness 2 – racinggenren eksploderede nærmest i 1998, og hylderne blev fyldt op med kvalitetstitler til alle platforme. Der var dog ingen af ovennævnte spil, der kom i nærheden af Sonys flagskib, Gran Turismo, spillet der revolutionerede genren, og Kazunori Yamauchi gav Geoff Crammond selskab på kongetronen for racing-producere. Sonys eget udviklingsstudio Polyphony bød gennem det stilskabende Gran Turismo på visuelt bedående GT-racing, 150 licenserede personbiler og selvfølgelig den i dag

**“Gran Turismos til tider afvigende realisme var en meget lille bagatel i et spil der helt redefinerede ordet racingspil.”**

selvindlysende garage, hvor man fik et imponerende indblik i den bundløse verden af motortuning. Successen var et faktum, Gran Turismo blev solgt i nærmere tre millioner eksemplarer, og racinggenren blev aldrig sig selv igen. Mange, ikke mindst Sony selv, vælger at kalde Gran Turismo for den ultimative bilsimulator, noget der altid har været lidt misvisende. Til at starte med var de fysiske kompromisser i Gran Turismo ret store, idet hardware-kapaciteten i PlayStation, ikke kunne klare hvad som helst. Forskelle mellem spillets bilklasser blev skabt ved en specielt udformet protokol i spillets fysikmotor, der gjorde en del biler uret. Mindre, billigere biler var alt for understyrede og reagerede næsten ikke på ratbevægelser, hvis bilen kørte hurtigere end 100 km/t. Men Gran Turismos til tider afvigende realisme var kun en lille bagatel i et spil, der redefinerede ordet racingspil. Muligheden for at tjene penge ved at vinde forskellige konkurrencer, for siden hen at kunne modificere sin bil eller købe andre modeller, er i dag et givet indslag i mange racingtitler, ikke mindst i mere eller mindre ugenerede kopier som Group S Challenge, Enthusia: Professional Racing, Auto Modellista, R: Racing og selvfølgelig Forza Motorsport.

### Verdens bedste racingsimulator

Mens Sony forandrede racingspillenes fremtid, valgte et andet spilhus at forfine det, vi havde set spil som Grand Prix Circuit og Indy 500 påbegynde. Papyrus med David Kaemmer i spidsen udgav efteråret 1998 Grand Prix Legends, spillet der kom til at sætte en ny standard inden for simulatorgenren, et spil der fik mange af os racingfanatikere til at lægge Gran Turismo på hylden. Grand Prix Legends tilbød en perfekt gengivet oplevelse bag rattet på nogle af bilerne fra 1967 F1-sæson, alt dette flot indpakket i en af genrens mest vellykkede præsentationer. Bilernes motorer, gearkasse, chassis, karosserier, hjulophængning, dæk og støddæmpere, var alle separat modellerede, og spillets fysikmotor overtræffes i dag kun af den svenske udviklede simulator GTR, der blev udgivet 7 år senere. Følelsen af virkelig at sidde i en af disse klassiske F1-biler, var meget gennemført i Grand Prix Legends, og alle de fysiske love, der gælder i virkeligheden, gjaldt

### Bensin i blodet



#### Grand Prix Legends

Papyrus Grand Prix Legends revolutionerede racingsimulatoren med en enestående, balanceret og virkelighedstro bilfysik, der stadig den dag i dag, går for at være genrens nok mest gennemførte, til trods for alderen af spillet.



#### Carmageddon

Udfordringen i Interplays Carmageddon lå i at køre så mange fodgængere over som overhovedet muligt - og gerne så ekstremt som overhovedet muligt. Spillet chokerede med sit blodige indhold, ikke mindst i USA, hvor Hjem- og Skoleforeningen arbejdede hårdt på at få gjort spillet forbudt. På redaktionen husker vi Carmageddon som et bizart, men velgjort spil med en lækker grafik og en ret god bilfysik.



#### Need for Speed 3

Electronic Arts tredje del i Need for Speed-serien blev lanceret i slutningen af 1998 til PC og imponerede først og fremmest med en flot grafisk overflade, en lækker lys-sætning og smukke biler.

## Bensin i blodet

### Colin McRae Rally

I efteråret 1998 lancerede Codemasters Colin McRae Rally til PlayStation og PC, en strålende racingoplevelse som hentede meget af sin inspiration fra Sega Rally, krydret af med en følelse af realisme formidlet gennem en superb præsentation og baner der virkelig lignede de ægte af slagsen. Colins spildebut solgte som vanter på en vinterdag.



### Midtown Madness

Midtown Madness blev lanceret i slutningen af 1998 og gav spilleren mulighed for at ræse rundt i virkelige byer.



### Sega Rally 2

Sega lancerede Sega Rally 2 til Dreamcast i starten af 1999, der til trods for visse kvaliteter, ikke var i nærheden af at være lige så godt som den genre-definerende original. Fysikken var slap og bandedesignet de kvaliteter som det første spil så ypperligt havde serveret alverdens rallyfans for - desværre.



### Sega GT

2000, to år efter Gran Turismo, forsøgte Sega sig med en kopi af Gran Turismo i form af Sega GT. Spillets vigtigste aspekt, nemlig bilfysikken, var dog ussel og det floppede totalt.

## RACINGGENRENS HISTORIE

også på spillets racingbane. Oveni dette var den flotte og detaljerede 3D-grafik og den meget autentiske motorlyd. Grand Prix Legends føltes, lød og så godt ud, og gør det selv den dag i dag. Ikke engang Crammonds seneste spil, Grand Prix 4, lykkedes med at overtræffe Papyrus godt og vel 7 år gamle simulator. Grand Prix Legends solgte i små 200.000 eksemplarer og blev anset for at være en salgsmæssig fiasko, samtidig som pressen jublede over Papyrus bedrifter. Dave Kaemmer nægtede dog at indse, at spillet var for svært og krævende for det brede publikum og udtalte flere gange, at han mente det var butikskædernes skyld og den lave standard på hjemmecomputerne, der medførte de dårlige salgstal for Grand Prix Legends.

### Colin McRae spildebuter

Trods visse salgsmæssige fiaskoer var racinggenren nu en uudtømmelig guldgrube, som alle ville hen til. Der blev udgivet et hav af forskellige titler til alle platforme, men sammen med Gran Turismo var der ét specifikt konsolspil, der stjal al opmærksomhed her i Europa. Spillet hed Colin McRae Rally og førte den arv videre, som Sega havde efterladt med Sega Rally Championship. Colin McRae Rally byggede videre på Segas fremgangsrigte spilbarhed ved at blande realisme med fiktion, tilsatte så licenserede bilmodeller fra 1998 WRC-sæson, en simulatoragtig præsentation og masser af udfordrende rallystrækninger. Rallygenren var på dette tidspunkt kølet lidt ned, til trods for Top Gear Rally og V-Rally, noget som Codemasters ville forandre. Colin

**“Colin McRae Rally var perfekt balanceret, svært og tilsyneladende virkelighedstro, men hele tiden belønnende og med en dejlig kørefølelse.”**

McRae Rally var perfekt balanceret, svært og tilsyneladende virkelighedstro, men hele tiden belønnende og med en dejlig kørefølelse. Til trods for en lidt gammelmødig grafik, blev Colins første digitale rallytur en stor succes, der solgte over en million eksemplarer og banede vejen for masser af efterfølgere i genren. I året der fulgte var Codemasters tilbage med et andet nyt spil. Touring Car Championship 2 (TOCA 2) var en eftertragtet debuttitel til PlayStation og PC. Codemasters havde forbedret alle de svagheder, der var i forgængeren. TOCA 2 blev en umiddelbar succes. Sega udgav senere samme år arkadekonverteringen af opfølgeren til Sega Rally 2 til den netop udgivne Dreamcast-konsol, et flot og rent spil, der til trods for dette, ikke kunne leve op til de høje forventninger.

### Flere biler, flere baner

Et nyt millenium og en række nye udfordrere, der ville overtage racingtronen. Først ude var Ubisofts Monaco Grand Prix Racing Simulation og Electronic Arts med Sports Car GT. Begge titler bød på imponerende grafik og en veludført spillekontrol. Dog blev også år 2000 konsollernes år, dels fordi Codemasters først



Geoff Crammonds Grand Prix 3 var et rigtig godt spil, men ansås for at mangle reelle spilfornyelse og blev derfor ikke den succes som Microprose havde håbet på. Samme år slap Sega simulatoren Ferrari F355 Challenge.



udgav Colin McRae Rally 2, men først og fremmest fordi Sony udgav Gran Turismo 2. Polyphonys efterfølger var stort set det samme spil, men med 3 gange så mange biler og en del nye baner. Spillet solgte tæt på ni millioner eksemplarer, og er stadig det bedst sælgende bilspil nogensinde.

### Grand Prix 3 uden nyheder

Racingdubuddet til hjemmecomputeren blev også beriget med yderligere succeser det samme år, deraf EA's egenudviklede F1 2000 og Geoff Crammonds meget eftertragtede Grand Prix 3. Grand Prix 3 ansås af mange fans for at være lidt af en skuffelse, fordi spillet ikke indeholdt nogen nyheder og havnede i skyggen af F1 2000, der til trods for spillemæssige svagheder solgte rigtig godt. Electronic Arts havde nu fået smag for F1-genren, og teamet der tidligere havde udviklet Sports Car GT, gik straks i gang med næste års udgave af spillet. Samme vinter udgav Hasbro Nascar Heat, et lige så visuelt poleret som spillemæssigt strålende Nascar-spil, der blev modtaget med åbne arme, frem for alt af de amerikanske spillere. Sega udgav også den i forvejen omtalte Gran Turismo-udfordrer Sega GT til Dreamcast, et flot men middelmådt

spil, hvor simuleringen af bilernes fysik var en skuffelse. Det floppede totalt i butikkerne.

### Ferrari 355 Challenge

Året efter var det Polyphonys og Sonys tur til endnu en gang at slå konkurrencen over fingrene. Gran Turismo 3: A-Spec blev udgivet til PlayStation 2, og begejstrede selv de mest hærdede racingfanatikere. Grafikken var i en klasse for sig, og til trods for at både spillets fysikmotor og de forskellige indstillingsmuligheder var de samme som i Gran Turismo 2, og at bilerne stadig ikke kunne blive beskadigede, solgte Gran Turismo 3: A-Spec som smør i solskin. Sony rapporterede et halvt år senere, at Gran Turismo 3: A-Spec var det hurtigst sælgende PlayStation 2-spil nogensinde. Det skulle dog vise sig, at Sega, trods floppet med Sega GT, havde meget mere at give. Kun tre måneder efter Gran Turismo 3 blev udgivet, havde arkadekonverteringen af Yu Suzukis simulator Ferrari 355 Challenge premiere på Dreamcast. Spillet var, og er, sammen med Papyrus Grand Prix Legends og Simbins GTR, stadig helt uovertrufne, hvad angår kompromisløs simulation. Suzuki havde i lang tid drømt om at udvikle den ultimative Ferrari-simulator, ikke mindst fordi han selv



Touring Car Championship 2 fra britiske Codemasters var baseret på 1998-sæsonen af BTCC-løbet og var et stort skridt fremad i forhold til det oprindelige spil. Dels var grafikken betydeligt bedre (naturligvis) men de største forandringer lå i bilfysikken og styringen.



Den japanske street racing-trend eksploderede fuldkommen i år 2001 og 2002, ikke mindst på grund af Rob Cohens biografilm *The Fast and the Furious*. Dette koncept snupede udviklerne, ikke mindst EA, der året efter slap det ekstrem succesfulde *Need for Speed: Underground*.

deltog i den japanske amatørige. F355 Challenge havde et indhold af fuldstændig utilgivende, fuldt ud realistisk fysik og kun én bil, og udelukkede således en stor del af det publikum, Sony var nået frem til med *Gran Turismo*. Dette var dog ikke noget problem, ifølge Sega, der havde udviklet spillet til en lille målgruppe og fuldt ud i linie med firmaets ambitioner om at gå sine egne veje. Ferrari 355 Challenge findes i dag til PlayStation 2, og er et strålende eksempel i det mest fundamentale, racingverdenen har at tilbyde: dybde, realisme og ekstrem udfordring.

### Geoff Crammonds slår tilbage!

Det lyder måske lidt som en gentagelse, men også år 2002 blev et godt år for racing-entusiaster. Geoff Crammonds *Grand Prix 4* blev udgivet, og alle dem, der havde tvivlet på ham efter den tredje udgivelse, blev overvældede af den gennemgribende oppudsning, spillet havde gennemgået. Geoff Crammonds *Grand Prix 4* bød på flot grafik og masser, atter masser af attraktive indstillingsmuligheder, for ej at forglemme den bedste formelfysik, siden *Grand Prix Legends*. Og succesen var et faktum. Infogrames påbegyndte arbejdet med en Xbox-version af *Grand Prix 4*, men afbrød processen lige før færdiggørelsen.

### Svensk rally er bedre end fransk

Alle dem, der hellere sled deres dæk med groft grus som underlag end på en F1-bane, fandt sig samme år opslugt af svenske Digital Illusions imponerende Xbox-debut *Rallisport Challenge*. En spilmæssig blanding af *Sega Rally Championship* og *Colin McRae Rally*. Samtidig som *Rallisport* tiltrak grushungrende, nybagte Xbox-ejere, bød Bizarre Creations på det Xbox-eksklusive *Project Gotham Racing*, en fortsættelse af Dreamcast-spillet *Metropolis Street Racer*, der var vellidt, først og fremmest

af dem, der kunne lide blandingen af realistisk grafik og arkadelignende spillfysik. Det lykkedes hurtigt Xbox at etablere sig som en stærk spilkonsol, noget der også efterfølgende ville vise sig at holde stik. I starten af sommeren 2002 fik den tredje del af Infogrames *V-Rally*-serie premiere på PlayStation 2. Eden Studios ambitioner om at overgå Codemasters rallykonge én gang for alle er urealistiske, og til trods for et generøst oplæg, hvor man som aspirerende rallyamatør skulle køre en komplet sæson, var *V-Rally 3* både overdrevent udfordrende og visuelt dårligt.

### Colin McRae Rally 3

Inden Codemasters vendte tilbage med et nyt Colin McRae udgav de den fjerde, fritstående del af TOCA-serien kaldet *TOCA Race Driver*. En udvidet, international Touring Car-, GT- og Trans Am-licens tillod dem at genskabe alt fra vrælende, amerikanske V8'ere til de mere traditionelle BTCC-biler. Spiloplægget var nu fokuseret omkring en handling, og den ekstreme variation i spillets forskellige bilklasser skabte et splittet og til dels ret sjusket indtryk. Dette krævede en skotsk mester for at blive overtruffet – og rigtigt nok blev Colin McRaes tredje, spilmæssige inkarnation en stor succes. Spillet blev udgivet oktober 2002 og bød på masser af superbe kvaliteter som ekstrem fartfølelse, afbalanceret fysik og superlækker grafik.

### The Fast and the Furious

Året efter blev også et godt år for genren, da *Project Gotham Racing 2*, *Burnout 2: Point of Impact*, *Need for Speed: Underground*, *F-Zero GX*, *Colin McRae Rally 4* og *Moto GP 2* blev udgivet, og bød på fundamentalt forskellige racingoplevelser og stor variation. Colins fjerde spil var en tilbagevendende til den tungere og mere grundlæggende bilfysik fra det første spil

i serien, og fartfølelsen fra *Colin McRae Rally 3* var markant nedtonet. Optimerede strækninger, balancerede biler og samme superflotte præsentation, der som sædvanlig gjorde Colin McRae Rally til endnu en stor salgssucces for Codemasters, selvom det amerikanske marked, ikke kunne være mindre interesseret. Det var i stedet den stadig voksende street racing-kultur,

**“Arkadegenren, der på nogle år var blevet glemt, begyndte nu langsomt, men sikkert sin tilbagekomst.”**

der lokkede de amerikanske spillkonsumenter. Den ultra-japanske og visuelt ekstreme form for racing havde eksploderet i den vestlige del af verden, meget takket være filmen *The Fast and the Furious*, og derved inspireret et flertal af spilstudios, der valgte at satse mere på attitude, crome, vinylklistermærker og styling, end på semi-realistisk bilfysik og uendelige indstillingsmuligheder. Arkadegenren, der på nogle få år var blevet glemt, begyndte nu langsomt, men sikkert sin tilbagekomst. EA's *Need for Speed: Underground* var det mest fremgangsrigt racingsspil der blev udgivet, og solgte ekstremt godt da det blev udgivet i slutningen af året.

### Arkaderacingen dominerer udbuddet

Det efterfølgende år var *Need for Speed: Underground* tilbage, og nu med et mere åbent spiloplæg, hvor spilleren kunne navigere frit rundt i byen, handlingen udspillede i. Seks måneder forinden havde svenske Digital Illusions udgivet *Rallisport Challenge 2*, en dejligt overdreven og adrenalinpumpet rallyoplevelse, med endnu mere overdrevet arkadefysik end det første spil. Også *Burnout 3: Takedown* blev udgivet vinteren 2004, stadig det bedste spil i serien, og en flot opvisning i eksplosiv arkaderacing fra det engelske studio Criterion. Med disse tre spil og en række andre lettilgængelige racingoplevelser, var også

### Bensin i blodet



**Colin McRae Rally 3**  
I september 2002 lancerede Codemasters det tredje kapitel i Colin-serien til PC, PlayStation 2 og Xbox. Fartfølelsen var blevet mange gange bedre end forgængeren, bilerne lå bedre på vejen og grafikken var virkelig lækker, takket være den nye hardware.



**TOCA Race Driver**  
Otte uger efter Colin McRae 3 slap Codemasters den længe ventede fortsættelse i TOCA-serien; *TOCA Race Driver*. Spillet indeholdte en god styring og langt mere variation end tidligere, men endte alligevel med at være en skuffelse.



**F-Zero GX**  
GameCube-versionen af Nintendos *F-Zero*, der var under udvikling hos (ironisk nok) Sega, blev lanceret i 2003 og er stadig den dag i dag den hurtigste racingsspil på markedet. Det er også ekstremt svært og krævede, og kan på ingen måde anbefales for racing-novicer.



I efteråret 2002 lancerede Infogrames Geoff Crammonds *Grand Prix 4*, et fantastisk spil med mere af alt det seriøse fans havde efterspurgt. Måned efter blev det svensk-udviklede *Rallisport Challenge* lanceret til Xbox. Et arkadepræget rallyspil i stil med *Sega Rally*.



2004 arkaderacingens år.

**Juiced ser dagens lys...**

Den tidssvarende street racing-ånd i spil som Midnight Club og Need for Speed: Underground, var dog ikke nok for de mange racingfans, der i slutningen af året satte deres forventninger op til det kommende Acclaim-spil Juiced, en blanding af EA's Underground-spil og Sonys storsælger Gran Turismo-serien. Acclaim gik dog i konkurs to uger inden Juiced blev udgivet, og fremtiden for spillet (ligesom for andre Acclaim-titler) var uvis. Til blandt andet min egen store glæde blev Juiced

**“Gran Turismo 4 er stadig ubegribeligt flot, men fysikmotoren føltes gammeldags og den lovede online-del glimtede ved sit fravær.”**

opkøbt fra Acclaims dødsbo af udgiveren THQ, bare uger senere. Det ville dog tage yderligere seks måneder inden Juiced blev udgivet, dog endnu mere poleret end det færdige slutprodukt fra Acclaim, så det var ingen stor overraskelse, da ni-tallet måtte op af lommen og Juiced blev månedens spil.

**Gran Turismo 4 vs Forza Motorsport**

Men Juiced solgte ret dårligt og 2005 blev året, hvor Sony og Microsoft sloges om de samme penge, om samme publikum, med samme type af spil. Polyphony og den til denne tid kulturforklarede demonproducent Kazunori Yamauchis ekstremt eftertragtede og mangfoldigt fremskudte Gran Turismo 4, blev udgivet i marts, tæt efterfulgt af Microsofts Forza Motorsport i begyndelsen af maj. Gran Turismo 4 var, og er, stadig ubegribeligt flot, men fysikmotoren føltes gammeldags og det lovede online-del glimtede ved sit fravær. Yamauchi mente, at online-delen blev taget væk, fordi hardwaren ikke kunne trække det, og at biler, der kunne tage skade, var meningsløst, idet Gran Turismo altid havde handlet om at undgå kollisioner. Trods fraværet af en online mode og et system for realtidsdeformering af bilerne, solgte Gran Turismo 4 langt mere end alle tænkbare konkurrenter, ikke mindst debutanten Forza Motorsport, der på alle tænkelige måder forfinede det, Sony havde opfundet med tilføjelse af onlinemuligheder, biler der gik i stykker og en bedre og mere nyanceret fysikmotor.

**Svensk dominans i simulatorgenren**

I løbet af året der gik blev fysikkongerne



11 marts 2005 lancerede Pan Vision den svensk-udviklede simulator GTR: FIA GT Racing Game, et af de bedste racingspil nogensinde. GTR blev det eneste spil der nogensinde overgik Papyrus Grand Pris Legend fabelagtige og realistiske bilfysik. Petter har indtil videre lagt mere end 50 timer i spillet og forsøger fortsat at forbedre hans omgangstider på den svenske STCC-bane Mantorp Park.

**Bensin i blodet**



**Forza Motorsport**  
Microsofts svar på Gran Turismo blev sluppet sidste år og bød på en lækker skadesmodel og en rigtig god online-del. To ting som i den grad manglede i Gran Turismo 4.



**Gran Turismo 4**  
Selvom spillet ikke ankom med de lovede ingredienser, her i blandt muligheden for at rase online, så blev Polyphonys fjerde spil en kæmpe succes, der fuldstændig sender knuste Forza Motorsport i salgstal. I Gamereactor regi fik begge spil dog den samme karakter, men ude i butikkerne var det altså Sonys, engang genredefinerende racer der stjal al opmærksomheden. Vi venter stadig på at komme online.



**Juiced**  
17 juni 2005. Efter en del problemer, lanceres endelig Juiced. Spillet blandede Gran Turismo med Need for Speed Underground og er uden tvivl et af de mest spillede bilspil i det forgangne år på redaktionen.

hverken Sonys Tokyo-baserede Gran Turismo-studio, David Kaemmer, Geoff Crammond, Codemasters, Bizarre Creations eller Microsofts Forza-studio. Nej, det var den svenske debutant Simbin Development der med sin racingsimulator GTR viste hvad rigtigt bilfysik virkelig handlede om. En ekstremt autentisk og lækkert gennemført simulator der sammen med år 1998:s Grand Prix Legends er subgenrens absolutte højdepunkter. Simbins VD og tekniske konsult, den mangfoldigt prisbelønnede Viper Cup-kører Henrik Ross, fortalte til en nysgerrig presseskare under et besøg hos spillestudioet tre måneder inden releasen af GTR at udviklingen med spillet var startet for at han skulle kunne træne omgangstider på sine favoritbaner. Noget der er fuldt muligt da spillet byder på en perfekt simulering af frem for alt gravitation og grip. I slutningen af året kom også det tredje Project Gotham

Racing-spil og Electronic Arts næste Need for Speed-spil der blandede koncepterne fra Underground og Hot Pursuit.

**Hvad med fremtiden?**

Efter det, hvad skete der så? Ja, det er lidt for tidligt at svare på det da siden der er markeret med tallet 2006 i denne lange historietime ikke er skrevet endnu. Med spil som Forza Motorsport 2, GTR 2 og Gran Turismo 5 og i horisonten føles fremtiden mindst sagt lovende selvom det på forhånd nok lugter lidt af at mange af disse spil lader sig vente på til 2007. Starten på året har været stille for ikke at sige begivenhedsløs for redaktionens racingorakel, men jeg vender atter tilbage til spillerummet for at køre yderligere et par omgange på Anders-torp i min voldtunedede Lister Storm. i vente på næste store begivenhed i verdens bedste spilgenre.



Den 2. december gik Bizarre Creations tredje spil i Project Gotham-serien på gaden. Spillet balancerer fint mellem egentlig arkaderacer og egentlig simulator. Det spilles stadig livligt på redaktionen.



16+

www.pegi.info

CLOSER TO THE HORROR



RESIDENT EVIL™, Deadly Silence © CAPCOM CO., LTD. 1996. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.



CAPCOM®

RESIDENT EVIL™  
Deadly Silence

Survive the terror of Resident Evil's bloody beginnings! The DS stylus and dual screen are your deadly weapons as the door to a zombie-infested mansion slams shut behind you.

Tougher puzzles. Smarter zombies. Deadlier traps. Only on Nintendo DS.

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO  
WWW.NINTENDO.DK

TOUCH ME!



MANHATTAN  
YEAR  
1978  
LEFT LANE

MANHATTAN  
YEAR  
2006  
EXIT ONLY



**ONE MAN, TWO LIFE TIMES**



PlayStation 2

[WWW.DK.ATARI.COM](http://WWW.DK.ATARI.COM)

Driver™(m): Parallel Lines. © 2006 Atari Inc. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.

IN 1978 YOU WILL PAY FOR YOUR SINS. IN 2006 EVERYONE ELSE WILL.



# DRIVER PARALLEL LINES

[WWW.ATARI.COM/DRIVER](http://WWW.ATARI.COM/DRIVER)

ATARI

# Anmeldelser



Godfather gør hvad Mafia, GTA-spillene allerede har gjort. Det giver dig en sandkasse metropol, biljagter og skuedueller i hobetal.



## The Godfather

Electronic Arts' mafioso-sandkasse skuffer filmfanatikere og spilfans fælt

### Information

**Platform** Xbox/PS2/PC

**Udvikler** EA

**Udgiver** EA

**Genre** Action

**Udgivelse** 24. marts

**Antal spillere** 1

**Anb. Alder** 18 år

**Testet version** Xbox, PAL

**Plus** Stemningen fra filmene fanges fint i cutscenes. Indeholder et par gode action-øjeblikke.

**Minus** Styringen er trægt og akavet. Ensformige missioner og opgaver. Rimelig store problemer med hastigheden.

Electronic Arts' spiludgave af filmklenodiet The Godfather, har været anledning til hidsige diskussioner siden den allerførste annoncering. Francis Ford Coppola, instruktør på halvferdsermesterværket, har taget afstand fra spillets voldelige indslag, kommentatorer fra spilmiljøet har stillet spørgsmålstegn ved filmens potentiale for spilmativering og græsrods-modvilje mod EA's velsmurte og succesfulde licensmaskine, har boblet lystigt under overfladen.

Samtidig er der uden tvivl en god portion menige gamere, der slet og ret har glædet sig som små børn til at se frugten af den amerikanske spilgigants anstrengelser. For især i USA regnes The Godfather for mere end blot en kunstnerisk tour de force. Filmen er et regulært kulturfænomen, universelt kendt

og elsket som kilde til satire og drengedrømme, nok især fordi den rammer amerikanernes foragt for og fascination af mafiaen, som intet andet stykke populærkultur.

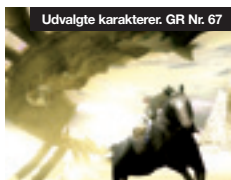
Det paradoksale ved den færdige udgave af Godfather-spillet er, at både pessimister og optimister sandsynligvis vil føle sig bekræftede i deres dom. Skeptikerne vil bide mærke i, at spillet trods nydelige cutscenes, kendte stemmer og underskøn musik er en Grand Theft Auto-klon, blottet for egentlig nytænkning. Mens Godfather-entusiasterne meget vel kan tænkes at stille sig tilfredse med den filmiske fernis og blot nyde at give mafioso-fantasierne frit løb. Ingen tvivl om, at et genkendeligt univers kan gøre underværker for spiloplevelsen – især hvis det er et univers,

man har drømt sig væk til siden altid. Men den slags merværdi er subjektiv og flygtig, og hvis Godfather-filmene ikke lige står øverst i din DVD-reol, vil du sandsynligvis få svært ved at se det helt store lys i Electronic Arts' meget omtalte spilmativering.

Den amerikanske udvikler gør ellers meget rigtigt i sin måde at gå til filmens univers på. Coppolas mesterværk er dybest set et højdramatisk familiedrama, der kun i anden række handler om lyssky forretningsførelse. Derfor er det fundamentalt fornuftigt, at lade spillere indtage rollen som en ny bifigur i Godfather-universet, der kan arbejde sig op i Corleone-familiens hierarki og undervejs blive vidne til en række af filmens mest dramatiske hændelser. Vores helt skal bare have et navn og et

### Et andet syn

Sandkasse-genren er ved at æde sig selv op i fortsættelser og lige-gyldige forsøg på at overtage tronen, så det hjælper ikke meget at The Godfather, bygger på så godt grundmateriale som det gør, når selve spillet er en bleg kopi af alt det du allerede har spillet en del gange før. Det her er middelmådigt. **5/10**  
 \_Thomas Tanggaard



**Udvalgte karakterer. GR Nr. 67**

**Shadow of the Colossus** 9/10  
PS2 / Sony

**Dead or Alive 4** 9/10  
X360 / Microsoft

**Mario & Luigi: Partners in Time** 8/10  
NDS / Nintendo

**Star Wars: Empire at War** 8/10  
PC / Lucas Arts

**Lemmings** 8/10  
PSP / Sony



**Black** 8/10  
PS2, Xbox / EA

**We Love Katamari** 8/10  
PS2 / EA

**TOCA Race Driver 3** 7/10  
Xbox, PS2, PC / Codemasters

**Urban Reign** 6/10  
PS2 / Sony

**Marc Ecco's Getting Up** 6/10  
Xbox, PS2, PC / Atari



**Ridge Racer 6** 6/10  
X360 / EA

**Mario Party 7** 6/10  
GC / Nintendo

**Tales of Eternia** 6/10  
PSP / Ubisoft

**Stubbs the Zombie** 5/10  
Xbox, PS2, PC / THQ

**Exit** 4/10  
PSP / Ubisoft



Muligheden for at skabe din egen gangster er løftet direkte ud af firmaets Tiger Woods-serie, men fungerer strålende i Godfather-sammenhænge. Styringen og specielt de mange nedsættelser i hastigheden, er dog ikke til at se gennem fingrene med - det odelægger det meste af oplevelsen.

skræddersyet udseende, så er han klar til at tæske, afpresse og myrde sig igennem New Yorks undergrund. Byens butiksejere og rackets kan overtales til at lade sig beskytte, illegale vareforsendelser kan opsnappes og fjender af familien bør kigge sig en ekstra gang over skulderen. Flittig freelance-aktivitet giver gode månedlige indtægter, og de kan så igen bruges til at købe isenkram, bestikke politibetjente og skaffe sig gemmesteder, hvor dagens fremskridt kan gemmes.

Sideløbende skildres den originale Godfather-films handlingsforløb i cutscenes og missioner, det første med mere held end det sidste. EA sætter ikke nye milepæle for grafik og lyd i deres filmklip, men spillets top-professionelle stemmeskuespil - med flere af filmens skuespillere på rollelisten - matches overraskende godt af spilfigurerens mimik og gestik. Der er tydeligvis blevet lagt meget energi i, at fortælle historien om familien Corleone med respekt for forlægget.

Til gengæld blegner oplevelsen, når der skal tages affære i kampen mod New Yorks konkurrerende forbyrderfamilier. Spillets missioner er triste og uopfindsomme affærer, hvor simpel slåskamp og akavede skudvekslinger matches af timet bilræs og primitive stealth-sekvenser. Heller ikke de mini-

missioner, der i praksis udgør spillets freelance-del, virker tilfredsstillende i praksis. Vel er det nyt at skulle tæske butiksejere, indtil de giver efter for ens krav, men det bliver også hurtigt trivielt.

At billed- og lydsiden ikke tilhører tidens flotteste, kommer næppe bag på nogen, der kender sandkasse-genrens maskinkrav. Men selv med mudrede teksturer, grove animationer og et lovligt mennesketomt bybillede, formår EA ikke at afvikle deres gangster-epos glat og flydende. Eksplosioner, gnister og røg bringer hastigheden helt i knæ - især kritisk, når der køres veteranbilræs - og spillets horisont er alt for kort til at opretholde illusionen om en organisk metropol.

En fair dom over Godfather kræver ikke så mange fine fremmedord: Spillet er ikke helt sjovt nok. Missionerne er uinspirerede og retfærdiggør aldrig bøvet med den akavede styring, og den middelmådige præsentation yder aldrig filmens rige fiktionsverden retfærdighed. At anmeldelseskoden også er ekstrem fejlbehæftet, tegner heller ikke godt for film- eller spilfans.

**Erik Petersen**

**6/10**

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 7  
Et skidt tilbud til en kommende gangster

## Drakengard 2

### En dreng, en drage og jagten på sandheden

Platform PS2 Udvikler Cavia Inc. Udgiver Square Enix Genre Action  
Udgives Ude nu Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 12 år

Som ridder i Knights of the Seal, er jeg forpligtet til at nedkæmpe ridderordenens fjender, men kan det være rigtigt, at folk, der ikke danser efter ordenens fløjte, skal forvises til et liv i fangenskab? Eller er de i virkeligheden frivillige martyrer, som min overordnede, Eris, hårdnakket forsøger at overbevise mig om? Jeg kan ikke flygte fra sandheden og tvinges til at træffe mit livs måske vigtigste valg. I skikkelse af den ellers så respekterede ridder, Nowe, flygter jeg fra riddernes højborg og begiver mig mod ruinerne - stedet, hvor min bedste ven, dragen Legna, opfostrede mig.

Det må være hårdt for en så ung fyr som Nowe, at skulle erkende, at hans liv gennem næsten to årtier har bygget på en løgn. Det synes dog ikke at komme som en overraskelse for Legna, som tilsyneladende aldrig har haft den store fidus til ridderordenen. Legna er ikke bare Nowes ven, den er et våben på linje med en kamphelikopter.

Drakengard 2 er nemlig dels et forfinet hack'n'slash, dels en hyldet til Panzer Dragoon. Fra ryggen af den prægtige blå drage kan du yde allierede luftstøtte, og et flammende kys fra Legnas læber forvandler høj som lav til ryggede aske. En god del af spillets missionsopdelte kapitler foregår i luften, hvor seglordenens trofaste riddere tager kampen op mod dragen i deres luftballoner og luftskibe. Luftkampene er rent ud sagt ikke ophidsende. Det er faktisk kluntet dogfight på ryggen af en drage, i stedet for i cockpittet på et F16-fly, men ofte er der valgfrihed. Du

kan med et taste-tryk springe ned fra dragens ryg og møde fjenden ansigt til ansigt på slagmarken. Valgfrihed er så meget sagt, for visse fjender er immune over for ild, og det er kun Legna, der får erfaringspoint i luftkampene.

Og heldigvis, for hack'n'slash-gameplayet er mere givende. Flere figurer slutter sig til Nowe i løbet af eventyret, og selvom du kun kan styre én ad gangen, så ændres gameplay-oplevelsen, da figurerne har hver deres våben, styrker og svagheder. Eksempelvis har oprørslederen, Manah, stærke magiske evner, hvor Nowe besidder en større råstyrke. Drakengard 2 er et rimeligt udspil i en hårdt prøvet genre, og hvis udvikleren bare havde indlagt checkpoints på missionerne, så havde jeg ikke råbt og skreget så meget af arrigskab, men bare i et roligt stemmeleje ærgret mig over, at spillet ikke er bedre vægтет. Er man en eventyrlysten sjæl, der ikke lader sig slå ud af, at monoton hack'n'-slash er prisen for at få adgang til interessante bosskampe og mere af den gode historie, kan Drakengard 2 være et udmærket sted at fordrive tiden.

**Henrik Bach**

**6/10**

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6  
Hack'n' slash uden de store armbevægelser



Drakengard 2 ligner til forveksling etteren; ensopret action mod hundredvis af fjender, luftbårne kampe på ryggen af en drage og en rimelig grafik. Det er ikke kedeligt, men det sætter heller ikke blodet i kog.



## Ghost Recon Advanced Warfighter

Clancys spøgelse sniger sig ind i Mexico Citys enorme smeltedigel

### Information

**Plattform** Xbox 360

**Udvikler** Red Storm

**Udgiver** Ubisoft

**Genre** Action

**Udgivelse** 9. marts

**Antal spillere** 1-16

**Anb.** Alder 16 år

**Testet version** PAL

**Plus** Fabelagtig atmosfære. Velbalancerede våben. Imponerende grafik og lyd. Troværdig AI.

**Minus** Uengageret stemmeskuespil. Langt mellem mulighederne for at gemme.

En manual i bibelstørrelse og et par forsigtige ord fra Red Storm om, at Ghost Recon Advanced Warfighter godt kan være lidt overvældende i starten, og at jeg derfor måske lige bør skimme de mange diagrammer, tegninger og forklaringer først, får mig til at frygte det værste. Pludselig har jeg det som om jeg læser op til en vigtig eksamen under et enormt tidspres. Jeg bladrer lidt i de udprintede sider, læser flygtigt om spillets cross-com funktion, forsøger at tyde de medfølgende kort, lægger mappen fra mig, bender, samler den op igen og bliver så enig med mig selv om, at læse gennemførelsen af første bane, bare lige for at have bare den mindste chance for at begå mig som en af fremtidens toptrænede spøgelses-soldater. Kun ti minutter senere viser det

sig, at jeg har hidset mig selv op til ingen verdens nytte. Ghost Recon Advanced Warfighter bruger uden tvivl hver eneste knap og styrepind på joypaddet, det bombarderer dig med informationer, kort og militærjargon, men det er på ingen måde forvirrende. Allerede før jeg er gledet gennem spillets tutorial kan jeg krybe, kravle, løbe, skyde om hjørner og holde vejret til præcisionsskydning. Et par minutter senere forlader de første par granater min hånd, og lidt efter har jeg fundet mig en ny ven i en lækker bazooka, der med stor nøjagtighed udpeger et panseret køretøj på vejen, og så ellers sprænger det til atomer med et øredøvende "swoosh".

Ghost Recon Advanced Warfighter er blodende lækkert for enhver med bare den mindste interesse i våben, hemme-

lige missioner og højteknologisk isenkram. Ubisoft har nemlig ladet sig inspirere kraftigt af den amerikanske hærs eksperimenter med våben og andet militærlegotøj, og derfor smides du ikke ned i støvlerne på en uerfaren grønskolling, der lige har forladt basen, men i stedet på Scott Mitchell, en hårdfør, toptrænet amerikansk soldat, pyntet til randen med så meget teknologi, at han nærmest er en omvandrende super-PC.

Heldigvis er hans udstyr alt andet end pynt, og for jeg er nået bare halvvejs gennem spillets første mission, så er den intuitive cross-com funktion allerede blevet en integreret del af mine efterretninger. Mål udpeges som røde, lysende prikker foran mit øje, mens distancen til fjenden udregnes. Samtidig

### Et andet syn

Mit første møde med Ghost Recon for to år siden var en blandet fornøjelse, men Ubisoft har virkelig oppej sig. Det nye cross-com hud giver en følelsen af at være til stede, mens det taktiske element er endnu mere fremherskende i denne omgang. Advanced Warfighter er bundsolidt. **8/10**

—Henrik Bach

Dit Cross-com syn er ikke en undskyldning for at storme frem, men det giver dig vigtige oplysninger om fjendernes position og deres beskyttelse.



Biler kan godt bruges til at søge dækning bag, men bliver du siddende for længe, så ender du med at sprænge i luften med den. Der skal ikke mere end et magasin til før den bryder i brand.

summer en helikopterpilots stemme konstant i mit øre. Han fodrer mig løbende med nye informationer om præsidentens kidnappere og udpeger nye mål. Jeg tager dog en hurtig beslutning, rykker frem via en række lave mure og stakitter og mødes pludselig af geværskud – to sekunder senere sortner det for mine øjne, og mine kammeraters bekymrende råb toner ud.

Advanced Warfighter er ikke forvirrende, men det kræver din uddelte opmærksomhed hele tiden. At løbe ned af Mexicos gader med geværet sat på fuldautomatisk, ender sjældent i meget andet end et kaos af blod og knogle-rester, mens en nøje beregnet fremrykning og solid placering af dine underordnede kan vende selv de mest håbløse kampe til en dundrende sejr. Spillets funktion, der giver dig mulighed for at klamre dig til den nærmeste mur og kun i sekunder at stikke hovedet ud, skal bruges indgående, mens præcisionsskydning over længere afstande kræver tålmodighed og intim brug af vejr-funktionen. Granater kastes ikke som i en tåbelig b-film med spektakulære eksplosioner til følge, og en bazooka kan ikke bruges til meget, hvis du ikke har de fornødne sekunder til at lade den finde målet. Ghost Recon er en taktisk perle, hvor det at udsende flyvende droner til rekognisering, lade en kamphelikopter tage sig af en geværrede og en tank rulle ind i en decideret krigszone, før du selv ankommer, er en rigtig god idé.

Heldigvis lever den kunstige intelligens op til opgaven. Dine egne spøgelser gør præcis hvad du beder dem op, og har ingen problemer med at kravle over forhindringer og dække hinanden med dækild, mens de danser fra opgang til opgang i den smeltedigel, Mexico City øjensynligt er. Også

fjenderne kan finde ud af at håndtere en AK-47. De bruger kasser, tønder, biler og sandsække til at gemme sig bag, kaster gerne en granat for at få dig ud af dit gemmested, og er sjældent bange for at forsøge, at snige sig ind på dig bagfra. Der er få gange, hvor spillet kammer over og nærmest gør fjenderne til supersoldater, der på 200 meters afstand kan plante en kugle i pandebarken på dig, men for det meste er den bare en rigtig god modspiller.

En del af den grå og grumsete militæratmosfære kommer dog slet ikke fra spillets udprægede militær-snak, det teknologiske isenkram eller de forsigtige fremryk, men i stedet fra den elegante grafiske side. Detaljerytteri vil ingen ende tage i Advanced Warfighter, der med et hoppende kamera placeret bag dig, helt klart låner med arme og ben fra Black Hawk Down-filmen, men som alligevel formår at gøre udtrykket til helt sit eget. Kugler sætter sig i den mur, du vælger som beskyttelse, granater påvirker spillets solide fysik og dit cross-com display, der som et dårligt indstillet fjernsyn, bliver grumset og utydeligt i eksplosionøjeblikket.

Advanced Warfighter er et fabelagtigt spil. Der er kælet for detaljerne, taktikken er skånselsløs og atmosfæren helt fænomenal. Når en orange solnedgang hænger hvileløst i baggrunden og mine spøgelser zig-zagger ned gennem endnu et mexicansk boligkvarter med våbnene højt hævet og kuglerne piftende om ørene, så er jeg overbevist om, at det ikke bliver meget bedre i spilsammenhænge. Årets første rigtige betydningsfulde Xbox 360-spil er endelig landet.

...Thomas Tanggaard

**9/10**

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 9  
Plot, hæsbæsende og taktisk fabelagtigt

## 24 The Game

Skift navn til Bauer og oplev 24 intense timer

Platform PS2 Udvikler Cambridge Studios Udgiver Sony Genre Action  
Udgives 8. marts Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 16 år

Kl. 06.00 border jeg et skib i Los Angeles' havn på baggrund af et anonymt tip. Ikke som passager, men for at uskadeliggøre en gruppe terrorister, som er i besiddelse af store mængder af giftstoffet ricin. Med tre medlemmer af specialstyrken renser jeg systematisk hver kahyt for fjender, for til sidst at finde skibets oprindelige mand-skab myrdet, og en aktiv bombe-detonator. Hvis bomben sprænger, inficerer vandet med dødbringende gift. Med sved på panden desarmerer jeg bomben via et minispil og ånder lettet op. Med hvad gik det egentlig ud på?

Scenen skifter. Chase Edmunds arbejder undercover som stik-i-rend-dreng for en terrorgruppe med base i Washington D.C. Da Chase får nyt om et planlagt snigmord på vicepræsidenten, kontakter han CTU vel vidende, at han i samme sekund har skrevet sit navn øverst på terroristernes dødsliste. Det er nu op til mig at guide Chase helskindet ud af terroristbasen. Det meget behjælpelige autosigte og de ikke altid lige intelligente fjender, gør opgaven nemmere, end jeg havde forestillet mig, men jeg er jo heller ikke blevet betroet jobbet på landets ypperste antiterrorbureau for ingenting.

Der er fart over feltet, når tv-seriens tekstforfattere og Sonys egne folk folder sig ud på den aldrende konsol. Og da tv-serien handler om meget andet end skudduelle, gør spillet det samme. Bortførelser, aflednings-manøvrer i LA's metro, rundvisninger på sikkerhedsbureauer, biljagter, afhøringer og infiltreringer af fjendtlige tilholdssteder, har givet mig en god fornemmelse af, hvor hektisk en dag i Jack



Bauers tilværelse kan forme sig. Gameplayet føles dynamisk, når en skyde-mission afløses en biljagt, en samtale i et supermarked ender med en forfølgelse til fods, eller når en pågribelse af en mistænkt forvandles til en afhøring.

De indlagte minispil, som toner frem, når en harddisks data skal genoprettes, en bombe desarmeres, en mistænkt afhøres eller byen scannes for tilstedeværelsen af bomber, understreger Cambridges forståelse af, at et spil skal spilles og ikke ses. Og så kan jeg godt se gennem fingre med, at de samme minispil genbruges ofte. At spillets biljagter lugter af Need for Speed, stealth-ideerne af MGS og ledsagelses-sektionerne af ICO, uden at nå nogen af disse til sokkeholderne viser omvendt, at Cambridge stadig vil være mest kendt for deres grafiske og fortælle-mæssige formåen, end deres evner til at kreere et på alle områder solidt gameplay. Særligt stealthdelen og kørefysikken i biljagterne er halvhjertet realiseret, hvilket sætter sine spor i den samlede oplevelse.

Spillet er lavet til tv-seriens fans. Det er en kliché af værste skuffe, for selvfølgelig er det det. Men klicheen giver mening, når en uindviet eller kræsen spilpurist smider spillet i maskinen og opdager, at 24 The Game trods alle sine styrker er bygget på et noget skrøbeligt fundament. De bærende gameplaydele – skydeaction, biljagter og stealth – er uægtelig set bedre udført, men samtidig hænger spillet godt sammen, navnlig på grund af minispillene og gameplayvariationen. 24 The Game leverer god action, intensitet og spænding, så de vigtigste succeskriterier må siges at være opnået.

...Henrik Bach

**7/10**

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Velfungerende spillendant til tv-serien



24 The Game er væsentlig bedre realiseret end både Ghosthunter og Primal, men er mest for ægte fans.

# DEAD



[www.deadoralivegame.com](http://www.deadoralivegame.com)

Jump in.



# DEAD OR ALIVE 4

Devastating  
beauty.



XBOX LIVE TECMO 100% GAMES



16+  
www.pegi.info

Dead or Alive is a registered trademark of Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4© 2005 Tecmo, LTD. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo, LTD. Tecmo is a registered trademark of Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

XBOX 360™



The Kid er en forholdsvis anonym spilhelte og Parallel Lines historie er desværre ekstrem skabelonkåret og kedelig.



## Driver Parallel Lines

Reflections slipper den indre fartdjævel løs i New Yorks travle gader

### Information

**Platform** Xbox/PS2  
**Udvikler** Reflection  
**Udgiver** Atari  
**Genre** Driving/Action  
**Udgivelse** 17. marts  
**Antal spillere** 1  
**Anb. Alder** 16 år  
**Testet version** Xbox, PAL  
**Plus** Enorm by med masser af missioner. Veludført køredel  
**Minus** Nedslidte grafik. Tynd og kikset historie. Kedelig musik.

Året er 1978 og en 18-årig knægt fra bohlandet er kommet til storbyernes konge New York, for at udleve den amerikanske drøm. En drøm fyldt med damer, sprut og undergrundskriminalitet. Med begyndelse i det småkriminelle, leger han chauffør for alskens ukrudt, der er på flugt fra byens sidste rester af lov og orden, men vores langhårede ven bliver hurtigt populær blandt byens store spillere, og så begynder det at gå hurtigt – rigtig hurtigt!

Driver: Parallel Lines er Reflections Studios fjerde forsøg på at gøre sig i den populære sandkasse-genre, som Grand Theft Auto stadig dominerer kompromisløst. Serien har en svingende tradition bag sig, hvor især det første spil tog verden med storm, selvom blandingen af ekstreme tidsgrænser og et frit udforskeligt område var en uheldig kombination. Siden hen har Reflections mistet vind i sejlene, og med Driv3r (ja, det hed spillet rent faktisk), nåede den

engang så lovende udvikler det absolutte nulpunkt. Det var en helt igennem forfærdelig oplevelse, og et patetisk forsøg på at konkurrere om genrens krone.

Det overrasker måske visse, at Reflections tør prøve kræfter med genren endnu engang, men uden at sige for meget, så har udvikleren formået at vende kursen mod det bedre. Driver: Parallel Lines er som de fleste andre GTA-kloner ganske uoriginalt og med absolut intet nyt under solen, men heldigvis har holdet formået at hente noget af den oprindelige magi og lavet et ganske solidt spil, der har et fåtal af frustrationsmomenter.

Spillet er overordnet set en blanding af GTA: Vice City og samtlige sen-70'ers serier, som bl.a. Starsky & Hutch. Dette betyder uheldigvis, at Driver ikke formår at indeholde samme farveudstråling, som det var tilfældet med Vice City, men er derimod spækket til randen med

kedelige pastelfarver, der markerer indgangen til historiens kedeligste årti: 80'erne. Dette gør New York til et ret uinspirerende syn, om end autentisk for tiden, mens de få karakterer, som historien indeholder, på alle måder opfylder den klichéstandard, genren efterhånden har skabt. Det hjælpes især ikke af de amatøragtige og ekstrem intetsigende filmsekvenser, der ligner noget en 10-årig har lavet i sløjdtimen. De kedelige facetter har også fundet sit indpas på lydsiden, hvor både stemme- "talenterne" og musikken gør sit for at gabe dig ihjel.

Jeg har efterhånden lært at leve vel foruden en historie i disse spil, så skaden er heldigvis ikke større end som sådan, og med en gigantisk legeplads foran mig, er der rigeligt at tage sig til. Selvom Driver: Parallel Lines langt fra presser de nuværende konsoller til et maksimum, så har Reflections et par tekniske lækkerier i ærmet som eksem-

### Et andet syn

Modsat Driv3r, så er Parallel Lines ikke en fejlbehæftet oplevelse med gabende huller, til gengæld er tiden fuldstændig løbet fra serien. Til trods for en god følelse af at drøne rundt i en øse, er det et spil som burde være udgivet for et par år siden. Hverken grafik, missioner eller historie er meget værd. **6/10**

**Thomas Tanggaard**



Parallel Lines når aldrig de højder det originale Driver stadig befinder sig på. Kørefysikken er gennemført, men missionerne, historien og grafikken er gammeldags og uninspireret hele vejen.

pelvis en imponerende horisont samt enhver udeblivelse af loadetider. Dette gør oplevelsen langt mere flydende og giver byen et autentisk feel, som visse andre spil har svært ved.

Modsat trenden i GTA-serien, så fastholder Reflections stadig fokus på bilsekvenserne. Samtlige missioner foregår bag et rat, og det eneste tidspunkt man forlader sin øse, er når den skal udskiftes med en ny. Heldigvis har det lykkedes Reflections at inkludere en meget velfungerende bilfysik, der gør de mange katten-eftermusen lege med politiet ganske underholdende, om end en smule trivielle i længden. Det samme kan siges om spillets utal af kriminelle opgaver, der spænder fra de mest simple A til B køreture og til mere tankekrævende missioner, hvor tid, genveje, trafik og politi skal håndteres simultant. Styringen er modsat Driv3r smertefrit opsat, så man roligt kan fokusere på at suse igennem New Yorks propfyldte gader. Krydret med en række lækre lydeffekter, og ikke mindst en gennemtænkt motion blur-effekt, giver det hurtigt kilden i maven at blæse på trafiklovene og så bare skære igennem trafikken.

Desværre har denne ensporede fokusering på det køremæssige aspekt fjernet en stor del af variationen, som Grand Theft Auto blandt andre kan prale med. Selvom du har mulighed for at opsamle alskens våben og toptune dine mange køretøjer, så mærker du sjældent forskel i oplevelsen, og selvom

de mange missioner tilbyder en del forskellige scenarier, så opstår der hurtigt en følelse af ligegyldighed, fordi fremskridtet udebliver. Det er interessant at mærke, hvordan det stærkt forbedrede sigtesystem, ikke gør våbnene hverken mere brugbare eller interessante, og de bruges stort set kun, når det er påkrævet.

Trods et ihærdigt forsøg, så må Driver-serien stadig tage sig til takke med en andenrangs status. Selvom Reflections flot formår at begrænse deres ambitioner og generelt fokusere på køreelementerne, så er Parallel Lines hverken originalt, opsigtsvækkende eller spændende nok til at sætte mit blod i kog. GTA-nørder, der simpelthen ikke kan få nok af intense biljagter med kugler flyvende om ørerne, vil givetvis finde mange timers underholdning, men for resten af os, skal man efter et par timer i førersædet lede længe efter oplevelserne.

Ikke desto mindre er Parallel Lines en okay genreudfylder, der nærmest slavisk opfylder mange af de krav, som GTA-seriens dominans har opsat. En kikset historie med kedelige karakterer, uendelig frihed i en enorm metropolis, masser af køretøjer at stjæle, og ikke mindst en pænt arsenal af våben. Men det må stadig skue langt efter toppen.

**.\_Jesper Nielsen**

**6/10**

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 4 Holdbarhed 7 Uoriginalt og ensformigt sandkasse-spil

# Animal Crossing: Wild World

Rejs ud af storbyen og lev livet på landet

Plattform NDS Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Simulator Udgives 31. marts Antal spillere 1-4 Testet version NTSC Anb. Alder 3 år

Et eller andet sted virker det hele lidt bekendt. Jeg sidder på bagsædet i en taxa, regnen slår ind mod forruden og udenfor er alt dækket af et blæksort mørke. Min chauffør spørger til mit navn, forveksler mig så med en pige, for han indrømmer at han da godt kan se forskel. Hvis jeg ikke vidste bedre, så ville jeg tro at jeg var på vej til en lille spansk landsby, inficeret til randen med messende munke og vrede bønder – men sådan er det heldigvis ikke. Dette er ikke Nintendo DS-udgaven af Resident Evil 4, det er lommeudgaven af Animal Crossing, i denne omgang kaldet Wild World og jeg er på vej mod den lille soveby Cuppo, hvor jeg har været så heldig at få mig et yndigt hus med en vakkelvorn, rød postkasse.

Allerede fra starten sætter Animal Crossing: Wild World sig mellem to stole. Fans af serien vil kunne genkende DS-udgaven som værende en eksakt, om end, formindsket udgave af Gamecube-versionen, hvilket gør at et køb bare vil betyde at de nu også kan have deres by med i lomme. Imens vil alle andre være bedøvende ligeglade, fordi den håndholdte version alligevel bare er et spil der i forvejen ikke sagde dem en pind, så hvem er det lige der skal flytte til Animal Crossing?

Nå, men jeg flyttede i hvert fald dertil, endnu engang, for at opleve landlivet. Det er stadig Tom Nook, der står for taget over mit hoved, og jeg er stadig nødt til at pukke min pixelerede bagdel ud af bukserne for at betale ham tilbage. I starten er livet i min virtuelle by ikke meget andet end en samling usammenhængende og ensformige opgaver. Nook vil have noget for sine penge og sender mig

rask væk ud af for leverer gyngestole, nye tapeter og vaser til byens særprægede indbyggere. Bagefter står jeg med fingrene begravet i hans have bed for at plante blomster og som en sidste ydmygelse, sendes jeg op forbi posthuset og byens opslagstavle for at reklamere for en tilbudsuge, han har tænkt sig at lancere meget snart.

Animal Crossing har ingen slutning – og du er nødt til at finde glæde i de små ting. Spillets tempo er så søvndyssende lavt, at du nogle gange helt glemmer at tiden udenfor fløjter forbi dig. De daglige gøremål såsom at fiske, grave fossiler op, plukke æbler og besøge de andre indbyggere bliver en indgroet del af dig og før du ved af det, finder du dig selv i gang med at tænde for spillet de mest mærkelige steder, bare for lige at se om du går glip af noget.

Wild World-undertitlen kommer fra spillets mulighed for at bruge den indbyggede WiFi-funktion til at lade andre komme på besøg i din by. Med en Friend-kode og en accept af dem, kan de komme på besøg i din by, fiske ved din yndlings sø og i det hele taget more sig. Her er det let at skimte det unikke islæt, idet de ting som kan findes i én by, ikke er helt de samme som i den anden.

Animal Crossing Wild World genopfinder ikke den dybe tallerken, men det beviser, at den er meget god at have, når man skal spise suppe.

**.\_Thomas Tanggaard**

**7/10**

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhed 9 Jeg sover, spiser og fester i Cuppo!



Hos Able-søstrene kan du designe dit eget tøj. Et forholdsvis enkelt værktøj, giver dig mulighed for at tegne og farvelægge dine egen kreationer, hvorefter de så kan laves til en tøj. Det er alletiders.

# Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Midgård drager endnu engang ud i en storkrig

Platform PC Udvikler EA Udgiver EA Genre Strategi  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version Guld Anb. alder 12 år

Jeg kan langsomt mærke, at jeg efterhånden er blevet godt træet af Lord of the Rings-franchisen. Ikke fordi Tolkiens univers, ikke er fantastisk fortryllende, men fordi spilbranchen langsomt har malket det for saft og kraft, og fordi der snart er blevet udgivet Lord of the Rings-spil og merchandise i alle afskygninger. Heldigvis lader det til, at udviklerne bag The Battle For Middle-Earth II har taget den store tænkehat på for resultatet er overraskende godt.

Det klart stærkeste tiltag i The Battle for Middle-Earth II, er de to kampagner, hvor der er rig mulighed for at prøve kræfter med de tre nye fraktioner. Der er stor variation at hente, når man spiller som henholdsvis elver, dværg eller goblin, og de magiske kræfter, som du i bedste Populous-stil kan købe og benytte sig af på slagmarken, er for det meste unikke og varierende fra fraktion til fraktion, om end med enkelte gentagelser.

Mange af de magiske kræfter er enormt dødbringende, og kombinerer du tre-fire af disse, så kan du let nedlægge fjendens base. Det virker til tider en smule ubalanceret, at man ved hjælp af lidt magi og sine helte kan klare de fleste missioner, men det er knaldhamrende god underholdning. Jeg blev glædeligt overrasket, da jeg fik lov til at udkæmpe slag i Rivendell, Mirkwood og Dol Guldur. Steder, der ikke tjener som slagmark i filmene, men som holdet har vævet ind i spillets

glimrende historie. Her udkæmpes der slag, som jeg aldrig vidste, fandt sted – og selvom holdet har omskrevet historien en smule, så føles det som overbevisende indslag i universet.

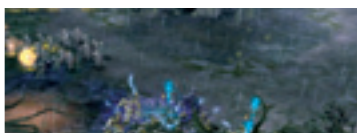
Lidt skuffet blev jeg dog, da jeg prøvede at sætte mig ind i den tur-baserede War of the Ring-kampagne, som The Battle for Middle-Earth II også byder på. Det virker mere som en afdanket version af Civilization, eller for den sags skyld Total War-serien, og kunne ikke rigtig fange min interesse. Det er svært at benægte, at den audiovisuelle side, ikke har gjort et stort indtryk på mig. Visuelt blændende er det særligt, når horder af Mordors yngel tramper hen over slagmarken; gigantiske elefanter, tunge formationer af orker, og frygtindgydende bjergtrolde. Endnu mere fortryllende bliver det, når det smukke tema fra filmene blidt danser ud af mine højtalere, og det i dets fulde længde tryllebinder mig.

Jeg er solgt. Faktisk er jeg atter engang fuldstændig væk i Tolkiens univers. The Battle For Middle-Earth II er et fabelagtigt strategispil, på trods af, at det ikke bringer noget nyt til genren. Ville jeg gå ud og spendere en god sum penge, hvis det ikke lige var sådan, at jeg har fået spillet gratis? Ja, hvis jeg var ude efter et nyt strategifix, så ville jeg slet ikke være i tvivl. Jeg er glad for, at jeg har tilbragt så lang tid i godt selskab med denne Ringenes Herregigant.

\_**Nicolas Elmø**

**8/10**

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 7  
Gennemført og flot strategi-spil



Når det gode turner sammen med det onde, trækkes dit grafikort ud på overarbejde - det er smukt.

# Outrun 2006: Coast 2 Coast

Tag endnu en tur i Yu Suzukis knaldrøde Ferrari

Platform Xbox/PS2/PSP Udvikler Sumo Digital Udgiver Sega Genre Driving Udgivelse 31. marts  
Antal spillere 1-8 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 3 år



OutRun 2 er stadig en af mine favoritspil til Xbox'en. De brede boulevarder, det bugtende landskab og de klassiske toner af bl.a. Passing Breeze, er alt der skal til, før jeg nærmest kan mærke vinden i håret og solens varme stråler på min hud. Med OutRun 2006: Coast 2 Coast står den på mere af samme skuffe. Det er stadig Sumo Digital, drengene bag arkade-konverteringen af toeren, der sidder i lædersædet på denne tur, men af en eller anden grund er det ikke længere lige så fantastisk.

Måske er det fordi OutRun 2006 i bund og grund er Xbox-versionen, nu blot med den arkadeudgave af OutRun

2006 SP, som Sega lancerede sidste år, inkluderet. Indrømmet, det er fedt at få lov til at give den gas på nogle nye landeveje, men det undskylder ikke at Coast 2 Coast, stort set ligner og føles som 2004-spillet. Der er ikke pillet meget ved hverken styringen eller AI'en og hvis du, som jeg, har spenderet uger på Xbox'en i færd med at gennemføre samtlige opgaver, så slukker du efter en halv times spil. Godt, men unødigt.

\_**Thomas Tanggaard**

**7/10**

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7  
Flot, men kontrolmæssigt skidt oplevelse

# Key of Heaven

Climax leverer en tam og overfladisk oplevelse

Platform PSP Udvikler Climax Udgiver Sony Genre Action/rollespil Udgivelse Ude nu  
Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Da jeg for et par måneder siden modtog en tidlig udgave af Sonys første rigtige rollespillsatsning på PSP, Key of Heaven, gik jeg i kødet på spillet med al den iver og begejstring, som veludførte rollespil ofte kan frembringe. Desværre blev jeg efterladt med en smittende gaben, så da jeg modtog den endelige kode til anmeldelse, udmønstrede det sig ikke ligefrem i en brusende begejstring.

Nærmest som et strejf af magi har Climax pludselig glemt alle de ting, som ActionRPG-genren har gjort rigtig, og med ét skabt et spil så gennemgående monotont, kedeligt og uninspirerende på det gameplaymæssige plan, at man føler sig hevet flere år tilbage i tiden.

Hvad de har bibeholdt er en yderst smuk æstetisk side, hvor de episke toner flyder ud i baggrunden af den farverige verden, der bærer en velkendt animéstil. Desværre stopper al ros så også der. På nær en historie, der i sidste ende er intet mere end rimelig, er spillet bygget op omkring et oversimplificeret kampsystem, der ikke overlader meget kontrol til spilleren, og rollespilselementer, der er så

bundrådne, at spillet næppe lever op til genrens kriterier.

Dette er ganske vist en mindre tragedie, eftersom PSP'en stadig skriger efter sin første rollespils-konge, og med Key of Heaven har Climax sat standarden for, hvordan det under alle omstændigheder ikke skal eller bør gøres. Med mindre du absolut må eje alt, hvad der kommer i nærheden af sværdsvingende og portionsdrikkende tegneseriehelte, så er Key of Heaven en oplevelse, du er godt givet foruden. Det er ikke et godt rollespil og du vil kede dig halvt ihjel.

\_**Jesper Nielsen**

**3/10**

Grafik 6 Gameplay 3 Lyd 7 Holdbarhed 2  
Flere festløjer uden den store innovation



**Winner, Best RPG of E3**

- Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy,  
Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

"One look at Oblivion will shatter your  
conceptions about what is possible in a  
video game."

- Game Informer

"The biggest title for the  
Xbox 360..., and the one I'm  
most looking forward to."

- GamePro Magazine

"Oblivion is, at this time, the best-looking  
game I have ever seen in my life."

- Xbox.com

"To call the graphics 'amazing' is  
an extraordinary understatement."

- GameSpy

The Elder Scrolls IV  
**OBLIVION**

The RPG for the Next Generation



www.kmedia.com  
K.E. Media handler til nærværelse  
forhandler på telefon 89 44 22 33





### THE SOLDIER OF THE FUTURE

Handle actual military prototype weapons including countersnipe rifles that blow through walls and a host of other high-tech weapons & equipment.



### THE CROSS-COM

A future US Army satellite transmission device, control unmanned recon drones, air strikes and set rally points for your Ghost squad

WITH THE TECHNOLOGY OF



# 2013

YOU MAY LIVE TO SEE 2014.



### STRATEGIC ONLINE PLAY

Brand new game modes where a team's chances depend on its ability to craft a tactical battle plan.



### MULTIPLAYER CO-OP MODE

Play with friends through a campaign that takes the team from the unrest in Mexico to civil war in Nicaragua.





TOM CLANCY'S

# GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER



UBISOFT

## PC eller Xbox 360?

Xbox 360 og PC-versionen er nærmest identiske, men der skal en rimelig stærk computer til at trække eventyret. Vores test-pc var udstyret med to gigabyte hukommelse og et Radeon X1800-grafikkort og havde derfor et par effekter mere og en højere opløsning end X360-udgaven. Styringen er dog lige så god på Xbox 360 og Oblivion er faktisk bedre egnet som en sofa-oplevelse.



# The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesdas enorme vidder udvides endnu mere med fireren

## Information

**Platform** PC, Xbox 360

**Udvikler** Bethesda Softworks

**Udgiver** Take Two

**Genre** Rollespil

**Udgivelse** 24. Marts

**Antal spillere** 1

**Anb. Alder** 16 år

**Testet version** PC, Guld

**Plus** Total valgfrihed. Spændende kampe. Strålende dialog. Solid styring

**Minus** At døgnen ikke har flere timer.

Jeg træder ud i lyset og kniber øjnene sammen for ikke at blive blændet af solens stråler, med goblin-blod på mit sværd og kejserens amulet i hånden. Kejseren er død og hele Tamriel er godt på vej mod en katastrofe af bibelske proportioner. Med hans allersidste ord, bønfaller han mig at finde rigets sidste arving, og lægger dermed verdens skæbne i mine hænder. Det er jeg dog ligeglad med. Jeg kigger mod horisonten, ud over de glitrende vande, forbi de solbeskinnede ruiner og mod det sted, hvor skovklædte bjerge møder himlen. Det er der, jeg skal hen. Verden må klare sig lidt længere uden mine heltegerninger.

Ti minutter senere er jeg nået en god del af vejen. Marken foran mig står i fuldt flot og fuglene kvadrer. Det hele er ekstremt idyllisk, lige indtil musikken pludselig snoer over i en mol-akkord og

varsler fare. Jeg hører godt den hæse gøen, men kan intet se i græsset, så jeg træder et par skridt tilbage og går op på et lille klippefremspring, for at få et bedre overblik. Der, længere oppe, ser jeg noget mørkt bevæge sig. Jeg kaster en brændende fakkel mod ulven, der hurtigt bryder i brand, men som fortsat løber direkte mod mig. Jeg trækker mit sværd og gør klar til at svinge med det. Jeg rammer den i siden, og ulven tumler livløs forbi mig i luften og ruller ned af den nærmeste bakke. Jeg følger den med blikket hele vejen og lader så mine øjne vandre ned mod søen og øen, hvor jeg startede for adskillige kilometer siden. Bagved ligger hovedstaden i kejserdømmet. Derfra kan jeg næsten ane rigets grænse mod syd. Mit eventyr er kun lige begyndt, og allerede nu er jeg dybt forelsket i Oblivion.

Ligesom det er tilfældet med for-

gængerne Arena, Daggerfall og Morrowind, er Oblivion et mageløst og helt gigantisk stort rollespil, hvor valgfriheden er ulig noget, du kender fra noget andet spil. Der er ingen, der fortæller mig, hvordan jeg skal spille, jeg kan gå præcis hvor det passer mig og gøre præcis hvad jeg vil. Hvad har jeg lyst til? Vil jeg være verdens mægtigste kriger og vinde hæder og ære i gladiatorarenaen? Eller vil jeg hellere være den mest snedige mestertyv, der plyndrer de rige herregårde? Eller vil jeg i stedet udforske glemte ruiner og gå gennem dødelige fælder? Eller, eller, eller i al uendelighed. Det er bogstavelig talt mig selv, der bestemmer det hele, og det er ganske enkelt fantastisk.

Men disse uendelige vidder havde Morrowind også, og den verden havde alligevel sine fejl og mangler. Frem for alt var den rimelig gold og uinteressant.

## Et andet syn

Der står et andet syn ovenfor, det ved jeg godt, men jeg har svært ved at monstre andet end endeløs begejstring over Oblivion, der med sin fabelagtige billed- og lydside, ufattelig store vidder og fantastiske fysiksystem, er det utvivlsomt bedste rollespil nogensinde. 10/10

\_Thomas Tanggaard

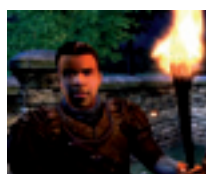




Elder Scrolls-serien råder over en af de mest vidtrækkende baggrundshistorier der nogensinde er set i spilsammenhænge. I byens biblioteker kan du læse fabler, dokumenterede begivenheder der er sket i Cyrodiil gennem tiderne, læse op på heltesagn og finde brugbare informationer. Det er ganske enkelt overvældende at begive sig ud i den ekstrem veludførte eventyr-verden. Sig farvel til de sidste rester af dit sociale liv - Oblivion suger dig ind.

Spillet var også ekstremt ubalanceret og kunne let underløbes ved at finde de mere kraftfulde ting tidligt i spillet. Og kampene, som ellers var tillagt meget plads, var noget af det mest sterile og langsomme i lange tider.

Oblivion er større på alle måder, og kejserdømmet Cyrodiil er betydelig mere varieret end vulkanøen Vvardenfell. Omgivelserne er rasende smukke og er en blanding af realistisk, uberørt natur og dunkle, faretruende grotter, ældgamle ruiner og nærmest eventyrlige steder med sin helt egen arkitektur. Faktisk minder Oblivion, specielt i dæmonverdenen, ret meget om Doom 3 i sin atmosfæremættede stemning – om end det hele er dobbelt så ubehageligt og smukt. Vrisne dæmoner angriber ustandseligt, ofre stønner fra deres massive jernbure, mens små, mekaniske miner hopper direkte op i ansigtet på mig. Alt fra fjender til de skatte jeg finder, er nøje tilpasset til mit nuværende niveau, så der er altid udfordring at finde



### Ekstrem fysik

Oblivion bruger, præcis som det er tilfældet med Half-Life 2, enhver chance for at fylde ethvert bord, sværd eller død krop med fysiske egenskaber, således at de bevæger sig præcis, som de bør ifølge alle Newtons principper. Specielt magien bliver helt hysterisk lækker at se på, når en ildkugle farer gennem et rum, eller når du med telekinese løfter rundt på ting og sager, ikke ulig Freemans Gravity Gun. Til trods for den gennemførte fysik, så er det dog de uforudsætte effekter, der er spillets mest gennemførte.

på et givent eventyr. Og så er kampene nu frem for alt hurtige, dynamiske og spændende, hvilket ikke mindst skyldes den robuste fysikmotor.

Da jeg endelig bliver færdig med at lege og har fyldt havnen i Anvil med både flydende og ikke-flydende ting, er det tid til at lave noget, der har med kejserens amulet at gøre. Det tog ikke forfærdelig lang tid at finde frem til rigets arving, men det tog betydelig længere tid at få ham til at indtage tronen som hersker over riget.

Friheden er pegepinden frem for alt andet. Det skal også lige siges, at spillet kan håndtere et hvilket som helst valg, du foretager. Gladiator, vampyr, lejemorder, en svampeplukkende hippie, kan alle sammen gennemføre spillet. Desuden findes der nu også en masse nye evner, der låses op for, som du bliver bedre til dine færdigheder, hvilket betyder, at det kan betale sig at specialisere sig. I det tidligere spil var du stort set nødt til at

spredte dig ud over det hele: lidt sværdfægtning, et par ildkugler og lidt snigeri, men nu er serien altså blevet så balanceret, at det ikke længere betyder noget.

Der findes så meget at fortælle om i Oblivion, og så meget at opleve, men det tjener ikke noget formål at sidde og gennemgå det hele her. Jeg har naturligvis ikke set alle fyrre kvadratkilometer, gennemført samtlige opgaver eller mødt de tusindvis af karakterer, der findes derude, men din rejse gennem Cyrodiil bliver en helt anden end min, så hvad betyder det egentlig? Det er det der er så gennemgribende fantastisk ved spillet, og det er derfor at Oblivion er det bedste rollespil nogensinde.

**.\_Mikael Sundberg**

## 10/10

Grafik 9 Gameplay 10 Lyd 10 Holdbarhed 10 Ufatteligt stort og ufatteligt godt...

### Et tredje syn

Oblivion gjorde et overvældende indtryk, da jeg i sommers besøgte Bethesda, og selvom jeg på daværende tidspunkt flere gange måtte nive mig i armen, så er det nu tydeligt, at dette ikke er en drøm. Det er meget bedre. Oblivion er næstegeneration! 10/10

**.\_Jesper Nielsen**

# STOR KONKUR

Vil du være den første i Danmark der får fingrene i en DS lite?

## KONKURRENCESPØRGSMÅL:

Hvad hedder produceren bag spillene Super Mario Bros, Pikmin og Zelda?

- Shigeru Miyamoto
- Hideo Kojima
- John Woo

Hvad hedder Nintendos ekstrem populære lommemonstre med Pikachu i spidsen?

- DigiMon
- Lego Bionicles
- Pokémon

Hvad hedder den pelsklædte helt, der er lederen for Team Starfox

- Samus Aran
- Sergeant Mitchell
- Fox McCloud

Navn:

Adresse:

Postnummer:

By:

Find de rigtige svarmuligheder, mærk brevet "Nintendo" og send det til Gamereactor, Eremitageparken 315, 2800 Lyngby

Hvis du ikke vil klippe dit magasin i stykker eller vil maile dem ind, så kan du skrive svarene ned og sende det til [konkurrence@gamereactor.net](mailto:konkurrence@gamereactor.net)



# KONKURRENCE!



Vind et 42-tommers Plasma-TV, en Nintendo DS Lite, en Nintendo DS, en Gamecube og Animal Crossing!

## 1. Præmie

- ★ ORION 42" PVT-420Si Plasma-TV (HD Ready)
- ★ Nintendo DS Lite + Animal Crossing: Wild World (vinderen modtager som den første maskinen i midten af april)
- ★ Gamecube + Animal Crossing

## 2. Præmie

- ★ Nintendo DS  
Eksklusivt motivlacket med Animal Crossing-motiv.
- ★ Animal Crossing: Wild World
- ★ Animal Crossing: Wild World T-shirt

## 3. Præmie

- ★ Animal Crossing: Wild World
- ★ Animal Crossing: Wild World T-shirt
- ★ Årsabonnement på Gamereactor



VINDEREN AF KONKURRENSEN FINDES D. 4. APRIL OG ANNONCERES PÅ [WWW.GAMEREACTOR.NET](http://WWW.GAMEREACTOR.NET)

# Købeguide

Spilhylderne bugner af spil som skrider efter pengene i din lomme. Det er dog ikke alle spil som er dine moneter værd og Gamereactor hjælper dig ved at udvælge de 25 bedste køb til hvert format.

For fuldstændige anmeldelser af alle anbefalede spil: [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)



## Sony Playstation 2

Konsolgenerationens ældste maskine har det største udvalg

### Information

**Producent** Sony  
**Udgivelse** 24 Nov 00  
**Medie** CD/DVD  
**Vægt** 2,2 Kg  
**Mål** 301x182x78  
**Pris** 1199 Kr

Veteranen i den nuværende konsolgeneration med sine fem år på bagen. Sonys forspring har givetvis gjort at de har solgt flere enheder af deres maskine end konkurrenterne Microsoft og Nintendo. PlayStation 2 har det største og bredeste sortiment af spil med over 600 forskellige titler på hylderne. Mellem Sonys egne eksklusive spil til maskinen finder man bl.a. Gran Turismo, samt platformsheltene Jak & Daxter og Ratchet and Clank. Sony er godt bakket op af verdens mange tredjepartsudviklere og har hvert år mange eksklusive titler. PlayStation 2 er bagudkompatibel med PSOne-spil og fungerer ligeledes som en DVD-afspiller.



[KØB]

### God of War

Sony

Direkte fra Sonys spilstudio i Santa Monica kom historien om Kratos. Først gav spillet os en grafisk mavepuster. Ti minutter inde i spillet fik vi smidt en boss i synet der var to skærme høj. Da vi var kommet os oven på den, opdagede vi et dejligt kampsystem hvor bare nogle få knaptryk næsten slap helvede løs på skærmen. Oven i hatten fik vi også mulighed for at gå på opdagelse i et smukt realiseret Grækenland - fantastisk.

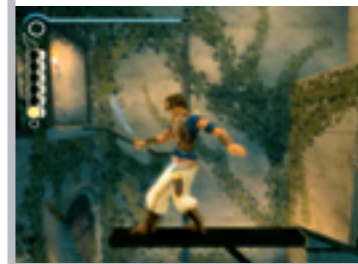


[KØB]

### Prince of Persia

Ubisoft

Prinsen af Persien var i absolut topform i dette spil. Slagsmål med underlige væsner var holdt på et nådigt minimum, prinsen var ikke vred og sur, musikken var ikke rock-agtig og slottet var ikke gotisk. I stedet var glæden ved at kaste sig fra platform til platform og på andre måder være dødsforagtede gymnast i højsædet. Det absolutte bedste spil i serien og uden tvivl et fabelagtigt, nærmest drømmende eventyr.

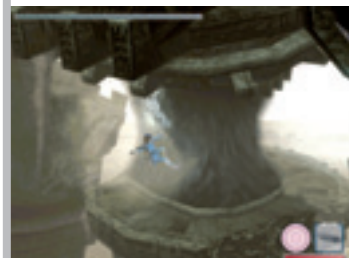


[KØB]

### Shadow of the Colossus

Sony

Den åndelige efterfølger til ICO og et af de sjældne eksempler på at man ikke behøver storbarmede blondiner og eksplosioner for at få en god oplevelse. I stedet er man helt alene med en hest og 16 enorme skabninger der alle skal dræbes. Hvorfor og hvad der sker efterfølgende er alt sammen en del af oplevelsen. Shadow of the Colossus er et af helt fantastisk spil af den sjældne slags.



[!][UNDGÅ]

### 50 Cent: Bulletproof

VU Games

Man kan sige hvad man vil om den amerikanske rapper 50 Cent, men hans officielle spil er helt til hundene. Ser man bort fra det katastrofale forsøg på at bygge en seriøs historie op omkring den skudepisode der gjorde 50 berømt, en kunstig intelligens der er et æggeur passende samt en nedslående syg grafik, er 50s egen attitude mod spillet næsten det mest bizarre. Det skulle være godt for de små poter.



### Gamereactor Top 15 PlayStation 2

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>God Of War</b> God of War beviser at der stadig er krummer i den aldrende maskine med dette græske epos	Action	Sony	10/10
02	<b>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</b> Hideo Kojimas er manden når det kommer snigeri. Fabelagtigt, knusende smukt og bundsolidt!	Action	Konami	9/10
03	<b>GTA: Double Pack</b> To spil for samme pris som et. Der er ikke noget snyd her, kun uforslækt spilleglæde hele vejen	Action	Rockstar	9/10
04	<b>Prince of Persia: Sands of Time</b> Prinsens første eventyr, og samtidig det bedste. Farefulde spring, sandfarver og sværdkampe...	Action	Ubisoft	9/10
05	<b>SSX 3</b> Snowboards og skæve personligheder går hånd i hånd i dette herligt uortodokse snowboardspil	Sport	EA	9/10
06	<b>Burnout 3: Takedown</b> Metal og karosserier flyver gennem luften når Renderware-motoren viser hvad den duer til	Driving	EA	9/10
07	<b>NY!</b> <b>Shadow of the Colossus</b> Et uanerligt smukt bekendtskab hvor følelser spiller en stor rolle. Fumito Ueda har gjort det igen.	Action	Sony	9/10
08	<b>NY!</b> <b>Resident Evil 4</b> Kulsort action med gale indbyggere, dæmoner, monstre og galninge med brummende motorsave	Action	Capcom	9/10
09	<b>Tekken 5</b> Gamle favoritter og nye kæmpere mødes til endnu en omgang Iron Fist Tournament.	Fighting	Namco	9/10
10	<b>Killzone</b> Konsollens allerbedste FPS med et ekstremt godt design, solide våben og masser af action	Action	Sony	9/10
11	<b>Dark Chronicle</b> Et af de fineste rollespil på Playstation 2, og en direkte konkurrent til Final Fantasy X	Rollespil	Sony	9/10
12	<b>Beyond Good &amp; Evil</b> En overset fransk perle. Zeldas indflydelse er tydelig og oplevelsen er ganske enkelt helstøbt	Eventyr	Ubisoft	8/10
13	<b>Pro Evolution Soccer 4</b> Gennemført, velpoleret og underholdende. En tur på grønsværen har aldrig været så dejlig	Sport	Konami	8/10
14	<b>Gitaroo Man</b> Herligt syret og japansk musikspil hvor ondskabens magter bekæmpes med guitarmusik	Musik	Take 2	8/10
15	<b>We Love Katamari</b> Hunde, køer, urtepotter og meget meget andet ender i din Katamari og du vil elske det hele vejen	Puzzle	Namco	8/10



# Playstation Portable

## Information

**Udvikler** Sony  
**Udgives** 1. sep 05  
**Media** UMD  
**Vægt** 295g  
**Mål** 17x07x02  
**Pris** 2199 kr

Sonys PSP er en stærk håndholdt konsol, der indeholder både MP3- og film-afspiller samt fremviser til digitale fotos. Maskinen ligger et sted mellem PSOne og PlayStation 2 - rent muskelmæssigt - og har en stor, veloplyst widescreen-skærm, som alle spillene gør brug af. PSP indeholder også WiFi-understøttelse til trådløs gaming samt en browser til Internettet.

## Gamereactor Top 5 Sony PSP

Nr.	Spittitel	Karakter
01	<b>NY!</b> Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
02	Ridge Racer	9/10
03	Lumines	9/10
04	Lemmings	8/10
05	Wipeout Pure	8/10

# Microsoft Xbox

Microsofts første konsol byder på en bred palette af spil

## Information

**Producent** Microsoft  
**Udgivelse** 14 Marts 02  
**Media** DVD  
**Vægt** 3.86 Kg  
**Mål** 324x265x90  
**Pris** 1199 kr

Microsoft er den sidste af de tre konsoludviklere der lancerede en spillekonsol. Xbox blev sluppet i november år 2001 i USA. Maskinen kom til Danmark i marts år 2002. Det er den kraftigste af de tre store konsoller og har så småt fået et stort udbud af spiltitler med omkring 350 spil indtil videre, hvoraf de fleste er produceret i Europa og USA. Hjørnestenen på Xbox er Halo fra Bungie og Biowares Star Wars Knights of the Old Republic, samt Ubisofts Splinter Cell-serie. Xbox indeholder en DVD-afspiller, der dog kræver at man køber en DVD-remote, for at få det fulde udbytte. Maskinens online-tiltag hedder Xbox Live og købes separat.



## Gamereactor Top 15 Xbox

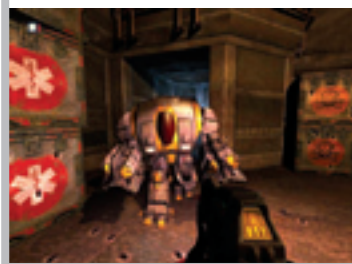
Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Halo 2</b> Knap to år efter udgivelsen betragtes Halo 2 stadig som det bedste Xbox Live-spil. Helt fantastisk	Action	Microsoft	10/10
02	<b>Star Wars: Knights of the Old Republic</b> Biowares sublim rollespil viser at Star Wars-spil ikke per definition er dårlige. Et stort eventyr...	Rollespil	Lucas Arts	9/10
03	<b>The Chronicles of Riddick</b> Universets hårdeste morder gør det topsikre Butcher Bay-fængsel usikkert i et spil i topklasse	Action	VU Games	9/10
04	<b>Full Spectrum Warrior</b> Et utroligt hardcore spil der har taget pipet fra mange. Hård action og ekstrem strategi	Action	THQ	9/10
05	<b>Splinter Cell: Chaos Theory</b> Sam Fishers tredje eventyr stråler som aldrig før på Xboxen. Snigeri og masser af atomkriser	Action	Ubisoft	9/10
06	<b>Forza Motorsport</b> Bilentsusiastens våde drøm. Flotte bilmodeller, god kørefysik og masser af asfalt at bolte sig på	Driving	Microsoft	8/10
07	<b>OutRun 2</b> Den smukke røde bil er klar til endnu engang stilfuld ræs ned af lange flotte avenuer. En klassiker.	Driving	Sega	8/10
08	<b>The Elder Scrolls III: Morrowind</b> The Elder Scrolls III: Morrowind er et af Xboxens allerbedste og længste eventyr. Meget imponerende	Rollespil	Take Two	8/10
09	<b>Halo</b> Det første spil i fablen om supersoldaten Master Chief. Et spil der er blevet kopieret et utal af gange	Action	Microsoft	9/10
10	<b>Juiced</b> Et af de absolut bedste racing-spil til Xbox. Tro ikke på hvad de andre siger, det er rigtig godt.	Driving	THQ	9/10
11	<b>NY!</b> <b>Half-Life 2</b> Det har ikke samme glans som Pc-udgaven, men det er stadig ekstrem givende. Skal opleves...	Action	EA	9/10
12	<b>Fahrenheit</b> Et adventurespil af de sjældne, hvor der vendes op og ned på nærmest alt. Skræmmende godt.	Eventyr	Atari	8/10
13	<b>Brothers in Arms: Road to Hill 30</b> Krig er aldrig en smuk oplevelse, og alligevel er Brothers in Arms helt vanvittigt smukt. Underligt	Action	Ubisoft	8/10
14	<b>Doom 3</b> Helvedes forgård på Mars lukker portene op for en gang chokoeffekter i bælgrørke gange	Action	Activision	9/10
15	<b>Dead or Alive 3</b> Velkommen på øretavernes holdeplads! Så skal der igen tæskes masser af farverige karakterer	Fighting	Microsoft	8/10

Gamereactors Købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har ingenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.

## [KØB]

### The Chronicles of Riddick VU Games

Et besøg i Vin Diesels morderiske Riddicks fortid. Riddick er, på sin helt egen besynderlige måde, en sympatisk karakter, og man kan ikke undgå at heppe på ham hele vejen gennem det angiveligt flugtsikre fængsel Butcher Bay. Actionsekvenser blandes smukt med rendyrket stealth, og man øjner hurtigt mulighederne i noget så simpelt som en hjemmelavet kniv. The Chronicles of Riddick er fremragende.



## [KØB]

### Halo 2 Microsoft

Master Chief kan simpelthen ikke vristes ud af maskinen på redaktionen. Bungies mesterværk er en kilde til hundredvis af online-timer og efter sidste års Multiplayer Map Pack, er spillet nærmest blevet genfødt. Selv en tur gennem spillets singleplayer del, virker dragende og actionmættet. Halo 2 er uden tvivl det allerførste spil på Xbox der skal gøre, hvis du investerer i en Xbox. Det er maskinens ypperligste spiloplevelse.



## [KØB]

### Elder Scrolls: Morrowind Take Two

Udvikleren Bethesdas fortællerevner går ikke af mode. Et besøg i det univers Morrowind udgør afslører sprudlende muligheder og mangfoldigheder. Her kan du stort set alt, hvad enten det er af det gode eller af det onde, selv dræbe vigtige personer. Det visuelle ældes langt hurtigere end resten af spillet, hvilket ses, men resten af spillet er der intet galt med. Morrowind er et af de fineste og største rollespil der findes.



## [!][UNDGÅ]

### Beat Down Capcom

Genresammenblending er meget hot i spilbranchen. Hvem ved, måske er den næste kombination af fiskespil og First Person Shooter en succes. Beat Down må være eksemplet på hvordan det ikke skal gøres. Selvom GTA3 og Street Fighter lyder som en vindende kombination er det det langt fra. Plottet er tyndt som rispapir, missionerne ens som klonede får og kontrollen upræcis og tilfældig.





# Game Boy Advance

## Information

**Producent** Nintendo  
**Udgivelse** 11. Juni 01  
**Medie** Kassetter  
**Vægt** 143g  
**Mål** 82 x 85 x 24 mm  
**Pris** 799 kr

Den ubestridte leder af de bærbare spilmaskiner blev lanceret i sommeren år 2001 og blev i foråret år 2003 gjort bedre i udgivelsen af Game Boy Advance SP. Begge modeller sælges stadig i handlen, men SP-udgaven er noget dyrere, da den bl.a. byder på et opladeligt batteri og en kantoplyst skærm.

## Gamereactor Top 5 Gameboy Advance

Nr.	Speltitel	Vårt betyg
01	Advance Wars 2: Black Hole Rising	9/10
02	Zelda: A Link to the Past	9/10
03	Castlevania: Aria of Sorrow	9/10
04	Metroid: Zero Mission	9/10
05	Super Mario World: Super Mario Adv. 2	9/10

# Nintendo GameCube

Den lille lilla kube lokker alle dem der elsker Nintendos egne spilsrier

## Information

**Producent** Nintendo  
**Udgivelse** 3. Maj 02  
**Medie** Optisk disk (GOD)  
**Vægt** 1,3kg  
**Mål** 150x160x109  
**Pris** 899 kr

GameCube blev lanceret i Japan i september 2001 og kom til Europa i maj år 2002. Maskinen har et kompakt design og er udelukkende skabt til at spille på. GameCube har rent volumemæssigt det mindste spiludbud, med ca. 300 spil på hylderne i Europa. Nintendos egne spil er klart konsollens stærkeste, og mellem dem findes bl.a. Metroid Prime, The Legend of Zelda: The Wind Waker og naturligvis Mario-serien. Maskinen er kompatibel med Game Boy Advance og kan bruges som et ekstra joypad eller til at downloade ekstra materiale til. Dette gøres ved at bruge et såkaldt link-kabel mellem de to maskiner.



## Gamereactor Top 15 Gamecube

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Resident Evil 4</b> Et tyve timer langt actioneventyr i særklasse. Det absolut bedste spil til din lille GameCube.	Action	Capcoms	10/10
02	<b>Metroid Prime</b> Samus Aran tager kampen op mod rumpirater og alskens søkket kryb i en glimrende shooter	Action	Nintendo	9/10
03	<b>Legend of Zelda: The Wind Waker</b> Link er tilbage. Stilen er forfriskende cel-shaded, men eventyret er immervæk stadig solidt.	Eventyr	Nintendo	10/10
04	<b>Ikaruga</b> Skal tommelfingeren slides op er Ikaruga et godt valg. En hardcore shooter der virkelig holder	Action	Atari	8/10
05	<b>Metal Gear Solid: Twin Snakes</b> Et solidt remix af den originale PlayStation-spil. Snake har faktisk aldrig været bedre end dette...	Action	Konami	9/10
06	<b>Super Monkey Ball</b> Nutidens udgave af Marble Madness med tilsat aber i plasticugler. Det er så hylende morsomt.	Puzzle	Nintendo	8/10
07	<b>Phantasy Star Online Episode 1&amp;2</b> Det eneste spil der reelt er noget værd online på GC, men vel også det eneste der er online?	Onlinerollspel	Sega	8/10
08	<b>F-Zero GX</b> F-Zero er det absolut hurtigste spil til GameCube og det kræver sin mand at gennemføre det	Racing	Nintendo	8/10
09	<b>Soul Calibur 2</b> Smukt, krævende og helt igennem fantastisk. Soul Calibur 2 er rasende godt og enormt givende	Fighting	Namco	9/10
10	<b>Baten Kaitos</b> Realtimekampe blandet med kort. Et virkelig gennemarbejdet univers og en rigtig god oplevelse	Rollespil	Namco	8/10
11	<b>Animal Crossing</b> En ganske speciel oplevelse, som man enten hader eller elsker. Vi elsker det, og besøger igen og igen	Simulation	Nintendo	8/10
12	<b>Paper Mario: The Thousand Year Door</b> En todimensionel Mario og et meget morsomt manuskript er hvad dette action-rollespil byder på	Rollespil	Nintendo	8/10
13	<b>Sonic Mega Collection</b> En historiektion der viser dengang hvor Sonic stadig var et koncept folk bekymrede sig om	Action	Sega	8/10
14	<b>Super Smash Bros Meele</b> Mario og Co. i små go-karts. Aftener kan falme væk i selskab med Mario og et par venner.	Driving	Nintendo	8/10
15	<b>Pikmin</b> RTS i smuk forening med puzzle og action, alt sammen iscenesat i en have. Miyamoto kan stadig	Strategi	Nintendo	8/10

Gamereactors Købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har ingenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.

[KØB]

## Zelda: Wind Waker

Nintendo

The Wind Waker er et af de få spil Gamecube-ejere har for sig selv, og et af de spil der bliver forsvaret med næb og kløer mod uforstående sjæle. Det er med god grund, for Wind Waker er et helstøbt spil. Glæden ved at komme ind i en ny hule og lægge hænderne på et nyt spændende stykke værktøj, besøge en ny ø og møde nye excentriske personligheder er stadigvæk stor. Et helt fantastisk eventyr.

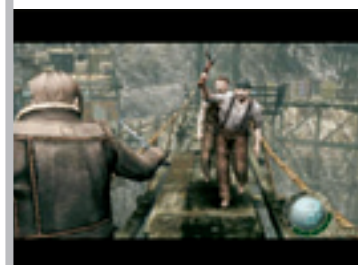


[KØB]

## Resident Evil 4

Capcom

Efter mødet med Resident Evil 4s skræmmende Dr. Salvador er vi ikke sikre på at vi får et fornuftigt forhold til motorsave. Resident Evil 4 er ikke direkte uhyggeligt, men der er et eller andet forstyrrende ved spillet der greb os og fik os til at gennemføre spillet et par gange. Forholdet man opbyggede til de forskellige våben, de stakkels væsner man sloges mod og den håbløse stemning der lå over landskabet. Skræmmende godt.



[KØB]

## Animal Crossing

Nintendo

Hvad får man hvis man tager en portion forunderlige personligheder, giver dem dyrekropper og indkvarterer dem i en by? Svaret er Animal Crossing, et kuriøst spil med en ufattelig holdbarhed. Som den eneste menneskelige indbygger skal du betale din gæld af, indrette huset med møbler og gøre dig gode venner med byens dyr. Der er simpelthen så meget at tage sig til at du har noget at lave det næste års tid.



[!][UNDGÅ]

## Samurai Jack

Nintendo

Selv hvis man skulle være fan af den tidsrejse samurai, bør man gå i en bue udenom Samurai Jack. Det da med mindre man finder en grov udført grafik der selv gør tegneserien til skamme, en kedelig lydside og et gameplay med akutte kliché-problemer tiltrækkende. Er disse ting et plus, får Samurai Jack vores helt igennem varmeste anbefalinger. Hold dig langt væk fra dette pinlige spil, så er du advaret.





# Nintendo DS

## Information

**Udvikler** Nintendo  
**Udgivelse** 11 Mars 05  
**Media** Kassetter  
**Vægt** 275 g  
**Mål** 149x85x29  
**Pris** 1295 kr

Nintendos håndholdte DS byder på helt nye muligheder for at spille. Ved hjælp af dobbelt-skærmene, hvoraf den ene faktisk er trykfølsom, har du mulighed for at bruge maskinens medfølgende Stylus-pen til at lege med de fleste af spillene. I USA og Japan er salget af maskinen gået strålende og i Europa har specielt Nintendogs gjort den eftertragtet.

## Gamereactor Top 5 Nintendo DS

Nr.	Spittitel	Karakter
01	Meteos	9/10
02	Advance Wars: Dual Strike	9/10
03	<b>NY!</b> Mario Kart DS	9/10
04	<b>NY!</b> Nintendogs	8/10
05	Yoshi's Touch & Go	8/10

# PC / Windows

Danmarks mest populære spilformat er hjemmecomputeren

## Information

**Producent** Varierer  
**Udgivelse** -  
**Media** DVD/CD  
**Vægt** -  
**Mål** -  
**Pris** Varierer

PC'en er uden tvivl Danmarks største spilplatform og den står i rigtig mange hjem. Maskinen findes selvsagt i et hav af forskellige udgaver og med mange forskellige opsætninger. Det er vigtigt at du kender specifikationerne på din PC, for at du kan købe et spil der passer til din maskines kræfter. PC'en har det bredeste udvalg af spil overhovedet, og du kan endda finde spil til selv den yngste i familien. Din maskine kan opgraderes med en masse ekstra udstyr; alt sammen noget der kan forbedre spiloplevelsen mange gange. Løbende udskiftning af indmaden er nødvendig, hvis man vil sikre sig at kunne køre kommende titler som det er tiltænkt.



[KØB]

## Half-Life 2

VU Games

Lad os få det åbenlyse af vejen først: Ja, spillet ser blændende godt ud. Ja, spillet har nok det mest komplette fysiksystem endnu set. Det mest indtagende ved Half-Life 2 er dog ikke det tekniske flitterstads, men den historie spillet er spundet på. En historie der vidner om undertrykkelse af utallige racer, forræderi af dimensioner og naturligvis den trang til frihed der er kodet ind i hvert eneste menneskes DNA. Skal altså spilles...



[KØB]

## World of Warcraft

VU Games

Igen og igen suges vi tilbage til det forunderlige og magiske univers Blizzard med mesterhånd har udformet. Timer er visnet væk mens vi gik på opdagelse og sloges mod underlige væsner. Endnu værre er det hvis man skulle have flere karakterer i spil på samme tid. Vanedannelsen bliver mangedoblet og man kan godt vinke farvel til social interaktion idet spillet lægger ens kontakt med omverdenen i ruiner. Så pas på!



[KØB]

## Far Cry

Ubisoft

Kulissen er som taget ud af Fluernes Herre, Robinson Crusoe og alle lignende eventyr. Det paradisiske bliver dog hurtigt odelagt af en dyster hemmelighed. Hovedpersonen Jack Carver opdager hemmeligheden der i bedste Dr. Moreau-stil handler om eksperimenter af grufuld karakter. De hvide sandstrande og den udmærkede historie bliver afviklet i et højt tempo, hvilket gør spillet til en glæde at kæmpe sig igennem.



[! UNDGÅ]

## The Matrix: Online

Sega

"Det ku' vær så godt" lyder omkvædet i Sangen om Larsen i Melodien der blev væk. Den kunne være skrevet om The Matrix Online. At rende omkring i Matrix-universets totalitære virkelighed kunne være spændende. Sådan skulle det ikke være, og glæden der er i spillet drukner brutalt i et klumpet og underligt kampsystem og et kamera der egentlig burde kvalificeres som spillets største og fæleste modstander.



## Gamereactor Top 15 PC

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2</b> Gordon Freemans kamp mod rumvæsner er strålende fortalt, ser ypperligt ud og er ikke overgået	Action	VU Games	10/10
02	<b>Star Wars: Knights of the Old Republic</b> Star Wars + Rollespil = Knights of the Old Republic, hvilket også er det samme som stor spilglæde	Rollespil	Lucasarts	9/10
03	<b>Grand Theft Auto: Vice City</b> Tommy Vercettis kamp for at blive Vice Citys kriminelle overherre er suveræn underholdning.	Action	Rockstar	10/10
04	<b>Civilization IV</b> Endnu et fantastisk strategispil, der kan få dig til at hænge fast foran skærmen i månedsvis	Strategi	Take 2	8/10
05	<b>World of Warcraft</b> Et par medlemmer af redaktionen er på det nærmeste visnet væk til fordel for dette herlige spil	Onlinerollespil	VU Games	9/10
06	<b>Rome: Total War</b> Solidt strategispil hensat til det gamle Rom. Macchiavellisk list og gammeldaws snuhed er vejen frem	Strategi	Sega	9/10
07	<b>Far Cry</b> Far Cry's hvide strande ville være det ideelle feriemål, hvis det ikke var for skurkene og mutanterne...	Action	Ubisoft	9/10
08	<b>Battlefield 2</b> Slagmarken er klar igen. Uden tvivl et helt fabelagtigt online-spil, der aldrig går af mode	Action	EA	9/10
09	<b>Call of Duty 2</b> Rusland, Afrika og Frankrig besøges i endnu et forsøg på at lære tysken at holde sig derhjemme	Action	Activision	9/10
10	<b>Darwinia</b> Tag del i historien om Dr. Sepulveda og nyd hvordan der stadig laves anderledes og smukke spil	Strategi	Introversion	8/10
11	<b>Guild Wars</b> Endnu et onlinerollespil der kæmper om vores opmærksomhed. Og så koster det ikke en krone...	Onlinerollespil	Activision	9/10
12	<b>Football Manager 2006</b> Jakketsættet er strøget og titlen som fodboldtræner er din. Nu skal mesterskabet bare vindes	Sport	Sega	8/10
13	<b>Max Payne 2</b> Politibetjenten med en forkærlighed for noir er tilbage. Slowmotion ildkampe er bare så lækre	Action	Rockstar	9/10
14	<b>The Movies</b> Nu kan du blive den næste instruktør i Hollywood. Husk at tage godt hånd om dine stjerner	Simulator	Activision	9/10
15	<b>Unreal Tournament 2005</b> Blodet flyder og våbnene er vildere end nogensinde. Et fabelagtigt deathmatch-spil til en actionfan	Action	Atari	9/10

Gamereactors købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens meninger som anmeldere og har ingenting med de danske salgstal at gøre. De spil vi anbefaler hver måned til hver platform behøver ikke at være de spil som har fået højeste karakter, men de spil som redaktionen finder mest underholdende.



# Mobiltelefon-spil

## Information

Fungerer til de fleste aktuelle modeller med farvedisplay fra udgivere som Nokia, Samsung, Sharp, Siemens og Sony Ericsson med flere.

Et af de hurtigst voksende områder i spilbranchen er uden tvivl spil der kan downloades til mobilen. Der findes masser af forskellige udviklere på markedet og mange forskellige spil - og de er ikke allesammen lige gode. Derfor giver vi dig her en Top 5 over de bedste spil på formatet.

## Gamereactor Top 5 Mobilspil

Nr.	Spiltitel	Karakter
01	Bejeweled Multiplayer	9/10
02	<b>NY!</b> Massive Snowboarding	8/10
03	<b>NY!</b> Need for Speed Underground 2	8/10
04	<b>NY!</b> WordKing Poker	8/10
05	Might and Magic	8/10

# Microsoft Xbox 360

Microsofts nye maskine er et kraftcenter med en række gode spil

## Information

**Producent** Microsoft  
**Udgivelse** 2 dec  
**Media** DVD  
**Vikt** 3,5kg  
**Mål** 309x258x83  
**Pris** Fra ca. 2000

Microsoft gjorde det utrolige at lancere Xbox 360 næsten samtidigt i USA, Europa og Japan. Maskinen har et stilfuldt design og er den første maskine i den nye generation. Onlinekomponentet Xbox Live er blevet udbygget og forbedret, og en sindrig service gør det muligt at hente demoer, videoer, ekstramateriale og endda hele spil ned på maskinen. Det kræver dog at man investerer i harddisken. Maskinen kan købes i to udgaver, hvoraf den ene er luksusmodellen med trådløse joypads og en harddisk, men den anden er den mere traditionel. Spiludvalget er voksende på konsollen og maskinen indeholder allerede nu et par klassikere.



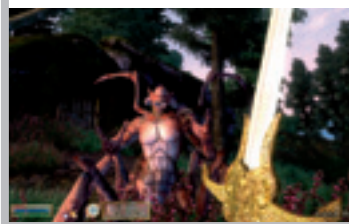
## Gamereactor Top 15 Xbox 360

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>NY!</b> The Elder Scrolls IV: Oblivion Blødende flot, teknisk imponerende og herligt underholdende. Verdens bedste rollespil uden tvivl	Rollespil	Take Two	10/10
02	<b>NY!</b> Ghost Recon Advanced Warfighter Teknologiske soldater tager kampen op med terrorister. Blødende lækkert og med en god dybde	Action	Ubisoft	9/10
03	<b>NY!</b> Dead or Alive 4 Ekstrem lækkert, vanvittigt hurtigt og fyldt med farverige karakterer. Itagaki kan altså stadig	Fighting	Microsoft	9/10
04	<b>NY!</b> Call of Duty 2 Call of Duty 2 viser at krig også kan være flot og engagerende. En god lanceringstitel	Action	Activision	8/10
05	<b>NY!</b> Condemned Criminal Origins Et af de få spil der sætter pulsen i vejret og får dig til at kigge dig en ekstra gang over skulderen.	Action	Sega	8/10
06	<b>NY!</b> Project Gotham Racing 3 Biler skal anskaffes, modstandere skal overvindes og Kudos skal optjenes. Bruumm...	Driving	Microsoft	8/10
07	<b>NY!</b> NBA Live 06 EA har fjernet alt de ligegyldige pladser. Nu står den på uforskyet basketball med flot grafik	Sport	EA	8/10
08	<b>NY!</b> Kameo: Elements of Power Et lidt gammeldags, men flot actionrollespil, der giver dig mulighed for at forvandle sig til dyr	Action	Microsoft	7/10
09	<b>NY!</b> King Kong Peter Jacksons elskelige abe moder Raymans far i et lækkert filmlicens spil med flot grafik	Action	Ubisoft	7/10
10	<b>NY!</b> Need for Speed: Most Wanted Ikke det bedste Need for Speed-spil, men ganske hæderligt til trods for en del begynderfej	Driving	EA	6/10
11	<b>NY!</b> Ridge Racer 6 Det er ikke nær så godt som PSP-udgaven, men online-delen redder heldigvis en del	Driving	Namco	6/10
12	<b>NY!</b> Amped 3 Ety hæderligt snowboard-spil, der dog læner sig for meget op ad EA-klassikeren SSS	Sport	Take Two	6/10
13	<b>NY!</b> Perfect Dark Zero Ikke i nærheden af Nintendo 64-spillet og kun på listen fordi udvalget indtil videre er så smalt	Action	Microsoft	6/10
14	<b>NY!</b> Gun Det skulle have været GTA i cowboyland, men endte en smule under det forventede - desværre	Action	Activision	6/10
15	<b>NY!</b> Tiger Woods PGA Tour 06 Tigern vender tilbage i et flottere og mere gennemført golfspil. Ikke banebrydende, men godt	Action	EA	7/10

## [KØB]

### The Elder Scrolls IV: Oblivion Take Two

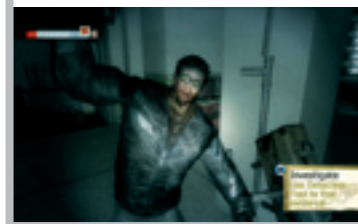
Afgjort, vi har lidt svært ved at få armene ned over Oblivion. Men vores glødende entusiasme og glæde er ikke uden basis. Bethesda viser hvordan et spil af god kvalitet i den nye generation skal skrues sammen med hensyn til fortælling og opgaver. Som om det ikke var nok, så er Oblivion også blødende flot, elegant designet og lækkert afpudset. Oblivion vil i hvert fald være fast inventar i vores Xbox 360 i et stykke tid endnu. Helt fantastisk.



## [KØB]

### Condemned Sega

Der er forskel på chokoeffekter og uhygge. Chokoeffekter kender alle der spillede det første Resident Evil og hoppede på sofaen da hunden hoppede gennem vinduet. Condemned går den anden vej, og etablerer en stemning der føles ubehagelig og som fremkalder en let form for paranoia. Som kriminalbetjent er det op til dig at fange en lystmorderisk psykopat, og psykopaten har lyst til at lege med dig. Bør bestemt spilles i mørke og med lyden skruet rigtig højt op. Skræmmende godt.



## [KØB]

### Project Gotham Racing 3 Microsoft

Project Gotham Racing er lidt anderledes end andre bilspil. Styringen er lidt mere arkadeagtig og der er ikke noget fuskeri med forskellige reservedele i søgen på en bedre forbrænding. Project Gotham Racing handler om at køre stærkt og gøre det så stilfuldt som muligt. Bilerne har aldrig set flottere ud og med flere af de såkaldte Kudos-manøvrer til rådighed har det ikke sjovere at glide gennem sving og overhale modstandere så flot som muligt. Et gennemført bilspil til den kræsnе gamer.



## [!][UNDGÅ]

### Quake IV Activision

Ja, det ser da flot ud, men der skal altså være mere ved et spil end bare en tiltrækkende billedside. Under den flotte finish finder vi et gameplay der allerede var forældet for at par år siden. Hent hist, beskyt pist, skyd og drøb det store frådende monster. Dybt uimponerende. Kobles dette sammen med en motor der ikke helt orker at afvikle spillet på en fornuftig måde, har vi nok det mest skuffende Xbox 360-spil til dato. Lad endelig være med at lade dig snyde, det er skidt.





# COMMANDOS STRIKE FORCE™



**STRIKE FORCE. STRIKE FIRST.**

[www.CommandosStrikeForce.com](http://www.CommandosStrikeForce.com)

**16+**  
www.pegi.info

XBOX

XBOX  
LIVE  
ONLINE ENABLED

PlayStation 2

PC  
DVD  
ROM

TYTO

eidos

# VIND DOOM!

Vind Doom-filmen og Doom The Boardgame



**1 - 3. PRÆMIE:**  
Doom på DVD + Doom: The boardgame

**4 - 6. PRÆMIE:**  
Doom på DVD

Noget er gået frygteligt galt på forskningsstationen på Mars. Al aktivitet er stoppet og al kommunikation er ophørt. Det kortfattede budskab som imidlertid er nået frem er alt andet end opløftende. Stationen er blevet sat på karantæne niveau 5 og de eneste som må opholde sig i området er Rapid Response Tactical Squad – en gruppe udrustet til tænderne med højteknologiske våben. Ingen slipper ud levende! En flok mareridtslignende væsener af ukendt ophav lurker bag hvert et hjørne og smyger sig rundt i de uendeligt mange rum og tunneler – mere blodtørstige og kraftfulde end man nogensinde har kunnet forestille sig sådanne skabninger. Nu kan du vinde et eksemplar af Doom på DVD!

**1. Hvad hedder instruktøren på Doom-filmen?**

1: Michael Bay X: Andrzej Bartkowiak 2: Guillermo del Toro

**2. Hvilket studie har lavet Doom-spillet?**

1: Valve Software X: Shiny Entertainment 2: id Software

**3. Stjernen "The Rock" har en fortid som?**

1: Wrestling-stjerne X: Racerkører 2: Studievært

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

# VIND GHOST RECON 3!

Vind Ghost Recon Advanced Warfighter til Xbox 360!

Krigens udseende har forandret sig. Fjendens linjer er blevet diffuse og der findes ikke længere nogen åbenlys modstander. Nye fjender og nye trusler kræver en ny type krigsførelse og en ny type soldater. Velkommen til Ghost Recon 3: Advanced Warfighter. Tag chancen for at vinde dit eget eksemplar af dette superspil til Xbox 360.

**1. Hvad hedder hovedpersonen i Ghost Recon 3?**

1: John Mitchell X: Sam Fisher 2: Solid Snake

**2. Hvilken kendt forfatter har skrevet historien i spillet?**

1: Stephen King X: J.R.R. Tolkien 2: Tom Clancy

**3. Hvilket år foregår Ghost Recon 3?**

1: 2033 X: 2013 2: 2006

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







Viggo i et af filmens centrale øjeblikke.

MÅNEDENS DVD

## En rigtig helt

Viggo viser at han kan håndtere andet end et sværd

### A History of Violence

Genre **Drama**  
Udgivelse 28. marts  
Tekst Steen Marquard

Der er en meget fin linie imellem at være en helt og en forbryder. Forskellen imellem at være beskytteren af sin familie og en galning med et gevær kan synes hårfin, men ofte er det, hvorledes folk fremstilles i medierne og ud fra vidneforklaringer, som afgør hvorledes deres handlinger dømmes efterfølgende. Tom Stall (Viggo Mortensen) er umiddelbart en fredselskende og stiltfærdig familiefar, som driver en beskedent bevertning i en lille by i Indiana. Stalls verden bliver dog vendt alvorligt på hovedet, da hans café udsættes for et brutalt røveri af to skumle fyre, som truer Tom og stedets gæster med skarpladte pistoler. På mirakuløs vis reagerer Tom

dog og fravrister en af mændenes pistoler og skyder dem begge, og derved redder sit eget og sine gæsters liv. Hans heldedåd gør ham til stjerne i både hjembyen Millbrook og i hele området, hvor han hurtigt bliver omtalt i aviser og i fjernsynet. Den ufrivillige helt vil helst ligge begivenheden bag sig, men det er ikke let, da den gådefulde og dystre Carl Fogarty (Ed Harris) kommer til byen og insinuerer, at Toms færdigheder med en pistol har med hans fortid at gøre. Alt dette gør med ét den lille, trygge families verden til en helt anden. David Cronenberg formår med meget få virkemidler, at opbygge et troværdigt drama – et som ikke alene står mellem Tom og hans åbenbart mistænkelige fortid, og de folk fra dengang, men ligeledes hvordan han tackler alt dette overfor sin kone

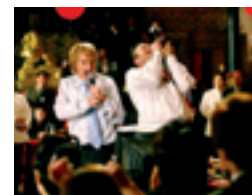
Edie og deres to børn. Viggo Mortensen er en mand af få ord, en ting der skinner igennem i interviews osv., men denne egenskab gør ham perfekt til rollen som den tilbagetrukne Tom, som gemmer på en mørk hemmelighed. Historien omhandler ikke så meget om, hvad der egentlig er sket i hans yngre dage, men mere hvorledes han må forsøge, at holde sammen på sin familie, når deres syn på ham nu rystes i sin grundvold. For mig virkede de mange stille scener meget kraftfulde, og især Viggo Mortensen og Mari Bello spiller fænomenalt overfor hinanden. Man fornemmer Toms frygt for at miste alt det han holder af, og filmen er et ekstremt vellykket drama, som helst skal ses flere gange, for at få fuldt udbytte ud af den. Viggo viser med dette, at han for alvor er andet end Aragorn fra Ringenes Herre. **8/10**



### Serenity

Genre **Action**  
Udgivelse 4. april  
Tekst Steen Marquard

Genremiks bliver mere og mere populært i trit med, at manuskriptforfattere og deslige prøver at forfriske filmindustrien. Ofte virker det ikke specielt godt, men af og til rammer man rigtigt, som det var tilfældet med serien Firefly. Serien blandede følelsen fra det vilde vesten med rumskibe og asteroider, noget der ikke rigtig har været afprøvet før og det gjorde den til lidt af en kultsucces. Serien nåede dog desværre kun at holde sig i luften en enkelt sæson, men Firefly fik alligevel en meget solid fanbase verden over. Skaberen, Josh Whedon, har derfor fået en fantastisk chance for, at genoplive serien i form af en film, og resultatet er Serenity. Til trods for, at det kan være en skavank, ikke at kende serien forinden, så er der her tale om en ganske hæderlig og gedigen sci-fi-oplevelse. Filmen blander heftig action, effekter, skønne damer og onde skurke på fornem vis og vil være en fornøjelse at se for både fans af Firefly, såvel som nytilkomne. Så giv den lige en chance. **7/10**



### Wedding Crashers

Genre **Komedie**  
Udgivelse 28. marts  
Tekst Steen Marquard

Bryllupsklokkerne kimer voldsomt, når Owen "jeg burde få lavet min næse" Wilson og Vince "jeg dater Brad Pitt's eks" Vaughn indtager rollen som vaskægte wedding crashers. Du kender sikkert konceptet om at være en gate crasher, hvor man tumler uanmeldt ind til en fest eller lignende arrangement. I denne film tager makkerparret konceptet et skridt videre og har nærmest gjort det til en sport, at snige sig ind og deltage i fremmede folks bryllupper. Efter utallige omgange med spas, kage og flirteri, så klapper fælden dog for de to ungersvende, da kærligheden spiller dem et pus - ja, det er ikke specielt originalt, men det er faktisk ret så morsomt. Forelskelse kan i sig selv være besværligt, men forestil dig de akavede situationer, der kommer ud af, at forklare hvem man er og hvad man lavede til netop det bryllup osv. Krydr lidt med en stram svigerfar og lidt falde-på-halen, så er opskriften til den næste tømmermændsfilm lige i skabet. **6/10**



### Doom

Genre **Action**  
Udgivelse 21. marts  
Tekst Steen Marquard

For pokker, hvor har jeg spillet meget Doom! De fleste PC-ejere med respekt for sig selv har stiftet bekendtskab med serien, så nærmere introduktion er nok unødvendigt. Men hov, handlede Doom ikke om, hvordan satans yngel posedede ud i vores dimension, og skulle synderpløkke med store våben? Allerede fra start af oplevede jeg, hvordan filmen absolut ikke fulgte spillets koncept. Jo, der er tale om store våben og nogle kradsborstige væsener, men den diabolske indgangsvinkel er erstattet med en lidt fesen idé om, at de stammer fra genmanipulationer. Fint nok, det går vel an, tænkte jeg, men langsomt trækkes man ned i sølet. The Rock sætter standarden for skuespillerpræstationerne, og kombineret med middelmådige effekter og en meget, meget tynd historie, så er der desværre dømt makværk af første klasse. Det lugter af Uwe Boll hele vejen. **4/10**



### Harry Potter and the Goblet of Fire

Genre **Action**  
Udgivelse 29. marts  
Tekst Steen Marquard

Dette er den fjerde film i selskab med Harry Potter og Hogwarth, skolen hvor magi og andre forunderligheder har underholdt os så bekosteligt i de senere år. Harry og co. har efterhånden været udsat for alskens strabadser, men den største prøvelse venter dog den lille troldmand i denne ombæring. Ved en fejltagelse kastes Harry ud i den famøse Triwizard-turnering, og eftersom hans nemesis Voldemort, har en finger med i spillet, bliver det som sædvanlig ikke helt let for Harry. Det mærkes tydeligt, at de unge skuespillere nu virkelig har fundet sig til rette i rollerne, og de gør det alle glimrende. Det passer perfekt i trit med, at filmen er langt mere mørk og uhyggelig (set ud fra at Harry Potter er rettet meget mod børn) end sine forgængere. Det klæder dog serien gevaldigt, at det hele ikke blot er fe-støv og glansbilleder, og det gør denne film til den absolutte bedste hidtil. **8/10**

# FAR CRY

I N S T I N C T S

P R E D A T O R

Far Cry Instincts Predator til Xbox 360 indeholder både missionerne fra det originale spil, samt alle de nye missioner!



Det nye Far Cry Instincts eventyr udkommer også til Xbox



[www.Farcrygame.com](http://www.Farcrygame.com)



UBISOFT

# Musik-anmeldelser

Flere anmeldelser på [www.gamereactor.net/musik](http://www.gamereactor.net/musik)



MÅNEDENS CD

## Op med håret!

12 friske tracks med Århus-duoen der gør det hver dag

### Ufo & Yepha Ingen som os

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

Vi mødte dem og deres fyrige håndtegn første gang i 2003, da de tog landets radio-stationer og clubs med hittet Hver Dag. I november 2003 udkom albumdebuten U vs. Y, som blev modtaget med en blandet misfornøjelse. Dog en præsentabel debut fra de unge rappere fra Svendborg.

Men det var ikke slutningen på det hæsblesende eventyr - tre år og en hel del mere hår på brystet senere, har Ufo & Yepha forsøgt sig med en gylden toer. De to ungersvende har taget kampen op med at skrive, indspille, producere og mikse alt materialet til det nye album selv. Dette kan måske være grunden til, at deres andet album ikke er ligeså gyldent, som en opfølger gerne skulle være. Jeg kommer i hvert fald

hurtigt til at savne lidt mere alsidighed i beats, og et overforbrug af synthesizer pynter ikke meget på helhedsindtrykket. Når det så er sagt, så må jeg bukke mig i støvet og kaste almen streetcreed efter drengene, når det kommer til teksterne og deres sans for et ægte og helstøbt flow.

Et hurtigt kig henover tracklisten på albummet, hvor titler som Ingen som os, Århus W til C, Ung, Dum og Trendy, giver én indtrykket af et par drengerøve, der har ladet pennen indhulle hverdagens skønne ironi med et twist af selvfødsel. Dette indtryk bliver på det voldsomste bekræftet efter et par gennemlytninger, hvor de i åbningsnummeret slår fast, at der er 'ingen som os, der formår at gøre deres ting - ingen som os, der forstår at få et track til at sving'. Men de er stadig vokset en del siden debut, og den

umiddelbare selvfødsel er helt i orden, når man opdager det er selvironi, der præger albummet.

Singlen Op Med Håret, der har udartet sig til en landeplage på højde med Hver Dag, må tilskrives at være albummets absolutte højdepunkt. Singlen som det synges af den århusiansklydende indianer i reverse er et hit, som kan tåle at blive skamlyttet igen og igen. Dette er ikke mindst på grund af underholdningsværdien af teksten, hvor hippietøser og almen kropsbehåring står for skud. Generelt et helstøbt album på tekstsiden, som desværre lider under manglende opfindsomhed i beatsnedkeriet. Ingen som os og Hængekojen kan dog let kunne blive fremtidige hits der når ud til det brede publikum - om det så er til fyraftensbajere i skurvognen, eller der er dømt tøsefnidder på pigeværelset. **7/10**



### Dansk Fløde Dansk Fløde

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

Umiddelbart kunne Dansk Fløde ligne noget, der er opstået i kølvandet på Magtens Korridorer, med deres simple og kantede punkrock. Men der er alligevel noget originalt og mere rebelsk over drengene i Dansk Fløde, og de formår at levere 18(!) tracks på deres nye album, med en hvis overbevisning. Originaliteten kommer frem i hele deres "vi-gør-som-vi-vil-og-er-ærligt-talt-pisseligeglade-med-din-mening"-attitude, som understreges af en flabet Kim Larsen-agtig vokal, som ellers kun ses i de tidlige år i Gasolin'. Musikken er meget simpel, og enhver med en smule kendskab til håndtering af en el-guitar, kan køre de riffs af hurtigere end du kan nå at sige "mejeri-produkt". Det indrommer bandet også gerne selv, men igen er de ligeglade, for det er det de vil. Fint med mig, at de er tilfredse med det, men jeg savner på meget store dele af pladen noget spidsfindighed, og ikke kun en masse halvstruktureret larm. Der er charme derinde et sted, men det er ikke nok. **5/10**



### Veto There's a Beat in all Machines

Genre **Alternativ rock**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Marie-Louise Wagner

Så kom den århusianske kvintet endelig med sit debutalbum, og den har væltet mig omkuld med den nettede hastighed af nogle og tusinde kilometer i timen. Bandet har kun to år på bagen, og må siges at være helt igennem succesfuldt lige fra starten. Stilistisk har de ramt plet, og på den musikalske side er der ingen slinger i valsen. Personligt synes jeg, at eksponeringen af synthesizer er det bedste, der overhovedet er kommet ud af 80'erne (og så Pac-Man, naturligvis) - og netop derfor er disse ungmøse så fantastiske. De formår at blande en masse synthpop med rock, der tilmed bliver omhyggeligt indsvøbt i forsangerens, Troels Abrahamsen, skæve og til tider skingrende vokal. Lige netop dette faktum gør også, at de af og til læner sig op ad nogle Radiohead-lignende passager. Men det fungerer heldigvis fint, da det aldrig når at tippe over kanten og bliver en decideret klon. **9/10**



### Jack Johnson Curious George

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

Jack Johnson står bag soundtracket til den amerikanske tegnefilm Curious George, også kendt som Peter Pedal herhjemme, og han klarer denne opgave ganske fabelagtigt. Jack Johnson har været yderst leveringsdygtig i akustiske ørehængere før, og dette soundtrack skal ikke være nogen undtagelse. Han får hjælp af nogle af de store, legesyge drenge: G. Love, Matt Costa og Ben Harper. Nummeret med Ben Harper, With My Own Two Hands, hvor der ikke er grænser for, hvad man kan udrette med blot to hænder, er helt igennem smukt og enkelt - og efterlader derfor, rent musikalsk, en masse til en barnlig fantasi. Albummet er spækket med den slags, og man bliver aldrig for gammel eller træt af at synges med på børnesange af den kaliber, som Jack Johnson leverer. Så leg lidt med Jack Johnson **8/10**



### L. Ron Harald The Brave and the Bold

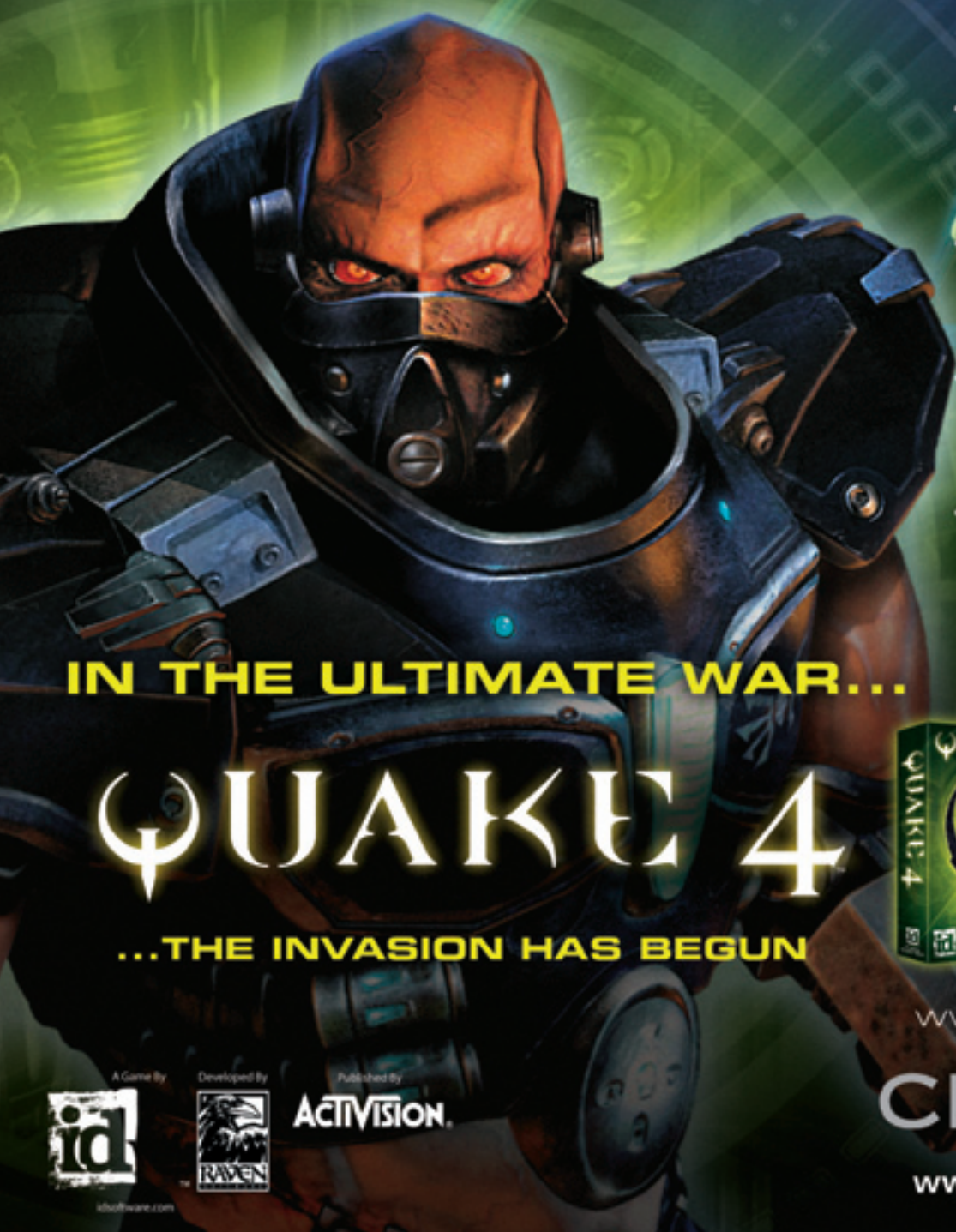
Genre **Hiphop**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Marie-Louise Wagner

Så er den legendariske porno-gangster Lars Jensen, aka L:Ron:Harald, tilbage. Sidste gang fik vi de hulløse og triste historier fra den lukkede afdeling - og denne gang er der ikke grænser for hvem han har kneppet, eller gerne vil nedlægge. Albummet bærer navnet Vi' fra Jylland, og det er ganske enkelt en hyldest til jyderne - de der koffenhauere dur ikke til noget, da alle ved, at jyder boller bedre, bare spørg din mor! De rapper om hestepikke, Opel Kadett, sønderjydsk mafia, gang bangs, og de har alle sammen aflagt din mor visit. Det er virkelig ikke særlig flatterende, og bliver hverken fremført med ynde eller stil (medmindre vi tæller dårlig stil med). Generelt har jeg ikke megen tiltro til en fyr, der oprigtigt deli-kerer sin CD til Steven Seagal - få HAN æ fann-me wild venn, han slås! **3/10**

# Sound BLASTER



## EXPERIENCE THE ULTIMATE GAMING AUDIO...



- Ultrarealistisk Surround Sound i stereo høretelefoner med X-Fi CMSS-3D.
- Tænd for din **QUAKE 4™** - lyd med X-Fi 24-bit Crystalizer.
- **EAX ADVANCED HD 5.0** Realistisk lyd – luk øjnene og mærk frygten!
- Hurtigste gameplay med X-RAM-support.

### IN THE ULTIMATE WAR...

# QUAKE 4

### ...THE INVASION HAS BEGUN



[WWW.QUAKE4GAME.COM](http://WWW.QUAKE4GAME.COM)

A Game By  Developed By  Published By **ACTIVISION**

# CREATIVE

[www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)

©2005 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders. © 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. QUAKE and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Hej der, kammerat!

Jeg vil gerne byde dig velkommen til min by. En lille fredfyldt, meget harmonisk og afsidesliggende by i den store Animal Crossing-verden.

I min by vokser der alle de frugter, man kan forestille sig, og byens beboere er alle meget sympatiske. Nå ja, muligvis er der nogle få undtagelser... Jeg ser i hvert fald gerne, at du kommer forbi og besøger mig, det ville der blive sat stor pris på. Om ikke andet så ville Tom Nook sikkert sætte stor pris på, du kom forbi og handlede lidt i hans butik. Søstrene Mabel ser nok også gerne, at du hilser på i deres butik.



Min by har åbent næsten døgnet rundt. Mail mig din Friend Code (friendcode@bergsalack), så lover jeg at sørge for porten er åben. Min Friend Code er: 4123-8312-6283

Vi ses på caféen,  
Mr. Resetti



Inviter op til  
tre venner  
på besøg i din by og  
spil sammen online!



Flytter ind  
den 31. marts!



www.nintendo.dk

