

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

GRATIS
MAGASIN
Maj/Juni 2009
Nummer 100

Gamereactor

Nordens stør

www.gamereactor.dk

**DENGANG
OG NU**

ARTIKEL
Vi fortæller
historien om
Gamereactor

**PETTER
BANKER
LØS TIL
HEAVY!**

ANMELDELSEN
Guitar Hero:
Metallica

ANMELDELSEN!

EN REN KNOCKOUT!

VI HAR SPILLET
PUNCH-OUT TIL WII

INFAMOUS

EMPIRE CITY HAR BRUG
FOR EN SUPERHELT

+
**FED
PLAKAT**
Lige til at hænge
op på væggen

* **ASSASSIN'S
CREED 2**

VI HAR KIGGET
NÆRMERE PÅ
EFTERFØLGEREN.

En stor tak til alle

Det vigtige er ikke målet, men vejen dertil



Gamereactor #100. Hvilken leder skriver man, når milepælen pludselig nås og vi står her med over ti års spillæsning mellem hænderne? Jeg har slettet utallige forsøg på at formulere en eller anden endegyldig leder, en der kigger tilbage og samtidig fremad, en der gør status over, hvad det betyder, at vi er her nu, hvordan spilbranchen har formet sig og hvor spil i dag befinder sig i underholdningspaletten. Og det har naturligvis været helt og

aldeles umuligt, ikke mindst fordi jeg har godt og vel 400 ord, at gøre det på, men også fordi 100 i virkeligheden bare er et tal. Hvor vi er i dag, er ikke ligeså vigtigt, som hvordan vi er kommet hertil, og hvad vi har været igennem for at ende her.

Derfor er denne leder, mere end noget andet, et stort skulderklap til alle dem, der enten med et glødende tastatur, en altid snurrede spillekonsol eller bare en enorm entusiasme, har bidraget til magasinets indhold. Tak til Jakob Møller, der i sin tid brugte aftener og weekender sammen med mig i et kedeligt baglokale på en nedlagt tankstation, for at få magasinet færdigt til tiden. Tak til Steen Marquard og Alan Vittarp Rasmussen, der ikke bare månedligt fyldte magasinet op med anmeldelser og beta-tests, men som også tilsammen rejste på godt og vel 90% af redaktionens studie- og messe-ture i mere end tre år. Uden dem, havde vi ikke kunnet fortælle dig alt fra alverdens messer og spilbesøg.

Tak til Thomas Vigild for de mange hyggelige stunder, når vi sammen rejste til bl.a. Barcelona, London og Los Angeles, for at se nærmere på den nyeste elektroniske underholdning. Tak til Jakob Riis for alt for mange drukkerte og dertilhørende druk-historier, til Morten Skovgaard for at vise mig, at jeg er en elendig Pro Evolution Soccer-spiller og til Thomas Blichfeldt, der har holdt mig med selskab på de lange togture mellem Hvidovre og Lyngby. Tak til Frederik Røssell for hans hjælp og overskud, selv når jeg gik kold foran Mac'en og blev rædselsfuld at være sammen med.

Tak til alle de distributører som satse på os, da vi var relativt nye på markedet og stadig viste os tilliden, når der senere var mange om bud. Tak til alle jer, der har jagtet endnu et stykke forsidekunst, fordi vi stadig ikke var tilfredse eller fordi vi bare ikke ville ligne alle andre spilmagasiner derude. Tak til alle jer, der månedligt eller dagligt har fulgt vores blogs, anmeldelser og kronikker enten i bladet eller på nettet. Tak fordi I overhovedet gider læse, hvad en samling entusiaster har at sige om spil. Og ikke mindst tak til min familie, der har måttet se mig sidde krumrygget over Pc'en til langt ud på natten. Uden jeres accept og forståelse var det aldrig gået.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Gears of War 2 Det har længe stået og samlet støv på hylden, men forleden kom det for alvor frem igen.

SER MEST FREM IMOD:

Alan Wake Silent Hill: Homecoming var tyndt, Resident Evil 5 et decideret action. Jeg savner gysset, det uforklarlige og det overnaturlige. Måske kan forfatteren Alan Wake være vejen tilbage?

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

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

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Jesper Nielsen

Lee West

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Carsten Odgaard

Asmus Neergaard

Marie-Louise Wagner

Jesper Knudsen

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Stibo Graphic A/S

ISSN 1603-6522

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

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

GAMEREACTOR NORGE

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

IK Kontrolleret af dansk oplagskontrol **GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®**

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Det er sgu" svært, når man godt vil være sort, det skosvært!"

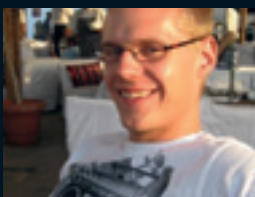
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 FREDERIK RØSSELL

Nej, du har ikke set hans navn på nogen anmeldelse eller beta-test, men alligevel har han haft en finger med i alle sider af Gamereactor-magasinet. Frede er nemlig vores husgrafiker, manden der kan trylle ringe billeder

om til flotte, farverige kollager af action. Det er ham, der sidder og slaver over vores lange artikler, slås med blodpletter, fonte og baggrunde. Det er ham der ustandseligt enten rykker for eller selv laver screenshots til magasinet. Uden ham, intet magasin.

FAVORITSPIL:

Left 4 Dead - Jeg er blevet totalt grebet af den tunge action



02 MORTEN REICHEL

Ham her, har du heller hørt fra i forbindelse med hverken turer, anmeldelser eller beta-tests, men han er grunden til at du hver måned, kan samle Gamereactor op i landets butikker. Han hiver annoncerne hjem. Det er ham, der ligger lodret i luften, altid med

et telefonrør klistret til øret, mens han deler tilbud ud med den ene hånd og sikrer os konkurrencer med den anden. Uden Morten, så sad du med et svinedyr magasin mellem hænderne og en betalingside på nettet. Eller i værste fald, slet ikke med noget mellem hænderne.

FAVORITSPIL:

Jak & Daxter - Det kan altid liige få en omgang i maskinen



03 THOMAS BLICHFELDT

Længere inde i magasinet kan du læse om, hvordan Thomas var en af de første skribenter på Gamereactor, men her vil vi bare lige hylde ham for mange års tro tjeneste. Først som freelance-skribent, hvor han har måttet

lægge ryg til spil som bl.a. Castleween og Spectrobes, og senere som assisterende redaktør. Thomas lever og ånder spil, så enkelt kan det siges, og hans opvækst i det jyske, har i den grad gavnet ham i en branche, hvor bullshitt-radaren altid er på overarbejde.

FAVORITSPIL:

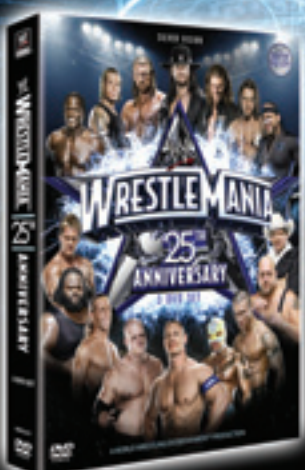
Infamous - Nøj, hvor jeg elsker at være en menneskelig dynamo



ER NU UDE I DANMARK!

WRESTLEMANIA 25TH ANNIVERSARY

ALSO AVAILABLE AS A LIMITED
EDITION VERSION AND IN BLU-RAY



UDE 6 JULI!



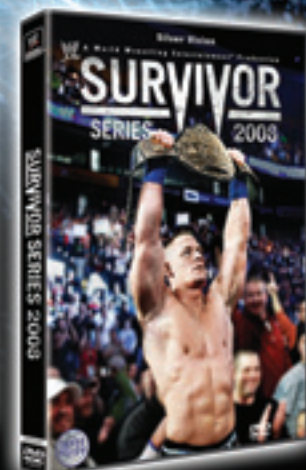
UDE NU!



UDE NU!



UDE NU!



UDE NU!





LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

Held og lykke fremover

Jeg vil bare benytte denne lejlighed med at sende et brev ind, til at takke jer for alle de gode stunder med GR-bladet. Jeg har siddet hele dagen og tænkt på hvad jeg skulle skrive i det brev der kom med i nr. 100 - så kom jeg i tanke om alt det, I har gjort for os. Det gratis blad, hjemmesiden, anmeldelserne, GRTV, Betaerne og så konkurrencerne. Så jeg vil starte med at sige tak for alle de ting. Den anden ting jeg vil takke for, er at I giver mig lyst til at spille. Hvis det ikke var for jeres blad, hjemmeside og anmeldelserne ville jeg slet ikke spille så mange spil, som jeg gør nu. Så håber I vil fortsætte med det i laver, og jeg ønsker jeg held og lykke med alt hvad I laver i fremtiden. **_MATHIAS HEINRICH**

En varm anbefaling til alle

Årene for mig på Gamereactor har ikke andet end positive været. Jeg brugte af og til jeres hjemmeside for at se anmeldelser, men da jeg endelig fik lavet en bruger, så kunne jeg slet ikke slippe den igen. Jeg bruger stadig jeres hjemmeside, fordi der er så mange søde mennesker, som altid er villige til at hjælpe, så den anbefaler jeg varmt til alle. Gamereactor, Nordens største spilmagasin - og bedste! **_MAGNUS GRIMAR**

Et gratis magasin?

Jeg husker første gang jeg så Gamereactor, det må have været i 2005. Jeg fandt bladet i Fona, dengang var jeg ikke gamer af guds nåde, men jeg syntes da stadig det var meget sjovt at spille computerspil og på min brors PS2. Jeg kiggede lidt på forsiden, hvor der var et eller andet bilspil på, og jeg tænkte, at det blad så da meget spændende ud. Og så ramte det mig som et kølleslag! "GRATIS MAGASIN" stod skrevet oppe i hjørnet. Jeg tænkte "No way!", og tog bladet. Jeg skyndte mig ud af butikken, for selvom der stod gratis, havde jeg det ikke godt med bare sådan at tage et blad. Men jeg vil i hvert fald sige tak, for et fantastisk gratis blad og en god hjemmeside, og jeg vil takke alle jer på Gamereactor allermost for: at få mig til at tænke tilbage på de kolde vinter måneder, hvor man sad inde med Gamereactor og hyggede sig. Gamereactor har for mig været et stykke arbejde, en lille gruppe mennesker satte sig ned og lavede ganske gratis. Og for hvem? Den lille gruppe danskere, der ikke anede noget som helst om "GDC" og alle de mange spil der efterhånden **_VITTIGE HUND**

Tak for alt det I har gjort

Der er nogle ting i denne verden man ikke kan leve uden. Mad, ilt og vand er nogle af de elementer, der hurtigt dukker op i sindet hos en gennemsnits-dansker. Men vi er nogle i Danmark, mange vil jeg tro, der ikke kan lade være med at tænke tilbage på de kolde vinter måneder, hvor man sad inde med Gamereactor og hyggede sig. Gamereactor har for mig været et stykke arbejde, en lille gruppe mennesker satte sig ned og lavede ganske gratis. Og for hvem? Den lille gruppe danskere, der ikke anede noget som helst om "GDC" og alle de mange spil der efterhånden

GAMEREACTOR er endelig nået til magasin nummer 100, og vejen hertil at være sjov, hård og ikke mindst spændende. Denne måneds breve er udelukkende lykønskninger og anekdoter fra et langt liv med Danmarks største spilmagasin.



FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Jeg vil lige fortælle en lille hemmelighed, for dem der ikke måtte vide det! Gamereactor nr. 100 der kommer i maj/juni, er slet ikke nr. 100 men kun nr. 99, og det er fordi at GR nr. 33 aldrig er udkommet! Så jeg kunne godt tænke mig at se et dobbelt nr. af GR magasinet et nr. 100 med alt det nye, og et nr. 33 Special nr. der kunne indeholde en masse om retro spil, så vi endelig kan få, det nummer vi samlere mangler i samlingen! **_Fox-Mulder**

Håber på et blad der holder den gode standard. men der måtte godt være lidt forudsigelser omkring spil udvikling E.L. Derudover kunne der være en stor artikel om GR's første blad, som også kunne omhandle livet på redaktionen. **_Mike Lund**

Længe leve Gamereactor! Gaming havde aldrig været det samme uden Game Reactor for mig! Enig med Thor ja, hvad er bedre end historien om, hvordan det hele startede i et endnu stortslået blad af Gamereactor, og denne gang endda nummer 100? **_Sebastian9001**

Jeg synes idé om to blade er helt genialt. Et hvor der med stort stor NR. 33 som indeholder retroartikler, "hvis-jeg-var-en-spilfigur" artikel med gr-crewet. Den skulle også indeholde en lang anmeldelse af hver af GR-crewets yndlings og/eller hade spil. Kunne være så nice. Nr. 100 skulle så indeholde det sædvanlige, plus en endnu federe forsider end normalt (hvis det er muligt). Og en plakat med alle forsider. **_Poetrydog**

på næsten alt mellem himmel og jord, og jeg har aldrig oplevet, at der er blevet snakket grimt til mig. Så for mig har Gamereactor været flere ting. Bladet, hjemmesiden, medlemmerne på hjemmesiden, og så selvfølgelig de ansatte. Som jeg har forstået, er der ikke mange af dem der får løn for deres kæmpe arbejde, og det synes jeg er flot! Men det er nok også det, der gør bladet så godt - dem der har med det at gøre, brænder for det! Så jeg vil gerne sige tak til GR for det gratis blad, og fordi de var med til at gøre mig hardcore gamer! **_MIKKEL JENSEN**

Et stort og godt forum

Jeg husker første gang, jeg stødte på Gamereactors hjemmeside. Jeg var en relativ ny Internet-bruger. Jeg havde i et halvt års tid brugt Games.intertain.com, en side der pludselig måtte lukke. Med lidt held og en god del Google fandt jeg Gamereactor. Siden var lidt svær at finde rund i, men efterhånden begyndte jeg at se logikken. Ideen om at der var brugere på siden, der selv kunne skrive kommentarer o.lign., var ret ny for mig. Jeg husker tydeligt, at det ikke var noget mange andre sider havde tilbudt mig. Der gik da også næsten et halvt år inden jeg oprettede en bruger. Jeg fandt noget jeg simpelthen måtte kommentere på - sjovt nok ikke om et spil, men om en film der blev diskuteret, men det er vel Gamereactor i en nøddeskal; der skal være plads til lidt af hvert. Efterhånden lærte man så forskellige folk at kende, på de forskellige fora. Ikke at jeg er den der knytter de store bånd, men det er nogen gange rart, ikke at være den eneste spilnørd. Jeg har nu været en del af nogle ret absurde diskussioner, og er endda begyndt at komme med mine egne meninger. Gamereactors historie og udvikling er vel også udtryk for Internettets udvikling. Internettet er på vej mod mere brugerbaseret indhold, og det samme er Gamereactor. Godt hjulpet på vej af folk, der har engageret sig i siden. Fantastisk! **_RASMUS JAKOBSEN**

SKARPLADT UNDERHOLDNING TIL DRENGERØVE!



PÅ DVD OG BLU-RAY
12. MAJ



NU PÅ DVD
OG BLU-RAY



MOVIEMATCH.DK

CDON.COM

TEAM



ANNONCERET

Tatsunoko vs Capcom

Capcoms besynderlige kampspil Tatsunoko vs Capcom, som indeholder klassiske karakterer fra Capcoms spilbibliotek samt figurer fra animationsstudiet Tatsunoko Productions, udkommer nu også i Europa til Wii.



Ninja Gaiden 3

Det er efterhånden nogen måneder siden Team Ninjas tidligere leder, den eksentriske Itagaki-san forlod udvikleren, men det har åbenbart ikke stoppet Team Ninja der siger at planlægningen af Ninja Gaiden 3 er påbegyndt og at spillet udgives til Playstation 3 og Xbox 360.

NYHEDER/RYGTER/LISTER Dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk

ØDELÆG ALT!

Vi har allerede flere gange været vidne til den britiske udviklers kunnen inden for bilsplis genren, men dog hidtil uden brugen af automatvåben. Derfor skal det blive interessant at prøve Blur.

BLUR

Bizzare Creations genopfinder sig selv, samt hvad det vil sige at være racerfører

Platform **PC/XBOX 360/PS3** Udvikler **BIZZARE CREATIONS** Udgiver **ACTIVISION** Genre **RACING** Udgivelse **2009**

Der var stor forvirring om hvad der skulle ske med den britiske Bizzare Creations, da de sidste år blev opkøbt af Activision. Udvikleren, der siden Formula One i 1996 næsten eksklusivt har fokuseret på bilsplis, havde i de seneste år dedikeret sig til et samarbejde med Microsoft, som havde resulteret i den sublime Project Gotham-serie. Men efter opkøbet forblev den licens hos Microsoft. .

Informationerne er stadig enormt sparsomme omkring udviklerens nyeste projekt, og foruden navnet Blur, er der ikke mange bekræftede detaljer endnu. Vi har forhørt os rundt omkring, og her er hvad vi har fundet ud af.

Blur bliver en arkaderacer, hvor det at forvolde skade

SKADEN FORVOLDDES VIA FORSKELLIGE VÅBEN SOM MINER OG MASKINKANONER

på konkurrenterne, bliver en næsten ligeså stor del af spillet som at nå først i mål. Bizzare har arbejdet hårdt på at udvikle et system som vil lade samtlige af spillers biler krølles sammen, rives fra hinanden og blive splintret ned til mindste detalje - ligesom man måske kender det fra Burnout-serien.

Skaden forvoldes via adskillige forskellige våben som miner og maskinkanoner, men også mere defensive bonusser som skjolde og reparation skulle være klar.

De hurtige biler og voldsomme våben er dog ikke alt, og interaktionen mellem spillerne er også et af udviklerens fokuspunkter. Således vil alle spillere blive givet noget lignende et ID-kort, som indeholder al information omkring den givne spillers præstationer, og både vil være tilgængelig når du spiller på konsollen, men også når du sidder ved computeren. Vi venter spændt på selv at afgøre om Bizzare Creations har gang i et nyt hit.

_Thomas Blichfeldt

Pearl Jam: Rock Band

Hvis man har snust til grunge-genren, er chancen stor for at man også har snust til Pearl Jam. Gruppen der sammen med Soundgarden og Nirvana definerede grungen, og i den grad satte Seattle på musikverdenskortet, skulle nu snart blive stjerne i deres eget spil.



Tony Hawk: Ride

Skate har på det sidste snuppet tronen fra Tony Hawk serien, som det bedste skateboardspil på konsollerne. Nu vil Activision dog gøre noget ved sagen med Tony Hawk: Ride, der skal lanceres med en unik skateboard-controller. Har Skate noget at frygte?

Trico

Det er sparsomt med informationer om Team Ico's næste eventyr, men kort tid for deadline fandt en video af eventyret vej online. Stilen ser ud til at være en god blanding af Ico og Shadow of the Colossus, og viser venskabet mellem en dreng og drage.



Sega & Sonic All Star Racing

Hvis du savner lidt gokart ræs på dine konsoller, og ikke allerede har tabt troen på Sonic, er det måske Segas nyeste påfund pengene skal bruges på. Sonic, Tails, Amy og Dr. Eggman gøres selskab af mange af de andre personligheder fra Segas univers.



VISUELT Det er helt tydeligt at der ikke har været det samme fokus på foto-realistisk gengivelse af hvert fartøj i Blur, som Bizzare Creations forsøgte sig med i Project Gotham serien. Stilen minder mere om noget fra en god actionfilm.



FAKTA

ER DET DIN VEN?

Multiplayer funktionerne bliver en stor del af Blur, og ikke kun har udvikleren sørget for ræs med op til 20 spillere, men også løb hvor man både kan køre med og mod andre. Yderligere er det muligt at skræddersy sine favorit løb, og lave undergrupper af spillere som kun kontaktes når disse skal køres. Vi glæder os til at fordybe os i de mange muligheder.



JEG KOMMER FØRST!

Med mere end 20 konkurrenter på vejen, mener den britiske udvikler at der altid vil være nogen at konkurrere mod. Vi forventer yderligere at våbnene hurtigt vil kunne resultere i et drop fra første til sidstepladsen, og at perfekt udnyttelse af disse, vil være ligeså vigtig som at træde speederen i bund.



AF VEJEN! Vi ved endnu ikke hvordan prioriteringen mellem ræs og vold vil blive i Blur, men med et større arsenal af offensive muligheder, samt baner med masser af smutveje, lyder det til at udvikleren kæler for alle spillere.

NYHEDER

DUKE NUKEM IKKE FOREVER

Med mere end ti år i udvikling var Duke Nukem Forever ikke kun industriens største vittighed, men også et klokkeklart eksempel på hvor galt spiludvikling kan gå. Nu skulle udviklingen af det dog endegyldigt være stoppet, da udgiveren har trukket finansieringen, og holdet er blevet opløst. Er det mon et farvel til Duke?

ASSASINS CREED 2

Skal man tro på produceren bag Assassin's Creed 2, Sebastien Puel, spares der ikke når det gælder udviklingen af den efterspurgte efterfølger. Derfor fortæller han at holdet nu råder over 450 personer, som alle arbejder hårdt på at lave en efterfølger der vil inkludere alle de elementer som måtte udelades af det første spil.

FORZA 3

Den tyske udvikler af spiludstyr Fanatec, har udtalt at de er klar til at vise deres nyeste Porsche-rat til Forza 3 på E3, hvilket endegyldigt skulle bekræfte Microsofts dårligt skjulte hemmelighed om det nye bilspil. Endnu mere interessant bliver det dog af at Fanatec lover en unik ny feature i forbindelse med spillet.

JASON RUBINS NYE STUDIE

Jason Rubin og Andrew Gavin, der tilsammen grundlagde Naughty Dog (med en spil portefølje af bl.a. Jak & Daxter-spillene samt Uncharted-serien) har netop bekræftet, at de sammen med en tidligere chef for HBO, har startet et nyt spilhus under navnet Monkey Gods. Desværre er der intet om deres første projekt endnu.

APB VISES PÅ E3

Det er alt for lang tid siden vi har hørt noget konkret fra Realtime Worlds spirituelle multiplayer efterfølger til Crackdown, men nu sker der noget med APB. På spillets hjemmeside har udvikleren vist et nyt billede, samtidig med at de bekræfter at de vil vise spillet på den forestående E3 messe.



MÅNEDENS FOKUS

AFSTED TIL UDLANDET

Vi er klar på E3-messen

Så er det snart tid til årets E3 messe i Los Angeles. Messen er flyttet en måned frem, og er efter 2 år med personlighedsforstyrrelser endelig tilbage i storform, præcis som vi kender den fra de gode gamle dage. Det ser også ud til at blive vist en masse gode spil, så vi har sendt Bengt Lemne over, sammen med vores fotograf Eirik Stordahl, for at filme, blogge, dokumentere, og interviewe alt der kravler og går af nye spil og kendte udviklere. Det skulle blandt andet blive til et nyt spil fra Shigeru Miyamoto, noget vi alle glæder os meget til. Ud over det er der også Microsofts pressekonference der, ifølge rygterne, kommer til at handle meget om et nyt kamera til at styre spil med. Vi har naturligvis det hele klar til jer, hvis i slår vejen forbi GRTV.



INTERVIEW

MASS EFFECT 2

Der er ikke mange blandt redaktionens hoveder, som ikke har spillet Mass Effect endnu, og nyheden om at hovedpersonen Commander Shepard måske dør i toeren, blev udslagsgivende for masser af diskussioner om hvad der kunne ske, her op kontoret. Nu skal efterfølgeren så vises på E3, og vi krydser fingre for at få meget mere at se af en levende Shepard i aktion.



ANMELDELSE

INFAMOUS

Blichfeldt har altid haft store problemer med at spille som ond karakter. Infamous gjorde dog noget ved ham, da skildringen mellem god/ond var lidt mindre sort/hvidt end i mange andre spil. Se videoanmeldelsen på GRTV for at se hvorfor, hvad du kan forvente af Sucker Punchs nyeste produktion, samt naturligvis hvad Hr. Blichfeldt syntes om spillet. Du vil ikke blive skuffet.



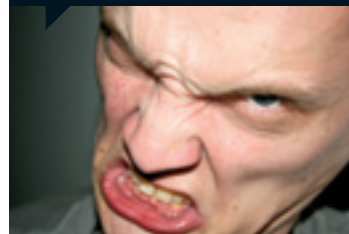
SPECIAL

ARHADESTICHS

Thomas Blichfeldt følte aldrig at Xbox360-controlleren retfærdiggjorde hans færdigheder i Street Fighter 4. Derfor gik han så langt som at købe et arcade-stick, som han så efterfølgende åbnede op og skiftede delene ud på. Følg med på GRTV for at se hvad han har lavet om, hvordan, og ikke mindst få nogen tips med på vejen til hvordan du timer det perfekte Dragon Punch.

3 HURTIGE

Vi har fanget en af Gamereactors medarbejdere til en snak om bl.a Phantasy Star



BENGT LEMNE

Spiljournalist og Gamereactors maskot

Hvem er du?

Jeg er en vældig snedig og flink person, som tænker meget på mine medmenneskers velbefindende. Som en julenisse hele året rundt.

Hvorfor er du et vandrende spil-leksikon?

Det kom med stutteflasken. Jeg var på min første spilmesse allerede som 12-årig (CES 1992) da Mega-CD og virtual reality var det hotteste nye.

Hvor mange Fantasy Star Universe spil har du?

Fantasy Star Universe!?!?! Din føle tyksak! Det heder Phantasy Star... og der findes kun et Phantasy Star Universe. Amatooooooooooooooooooooo!

FORRESTEN.. TRAILERSHOW

Vores eminente værter guider dig igennem junglen af spiltrailere hver fredag, med vores eget trailershow, hvor du yderligere kan vælge at se ugens fedeste trailere i fuldskræms opløsning på din computer eller Playstation 3. Bare se efter "Playlists in high quality for your TV" knappen på GRTV siden og kig løs i vores arkiver.



Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



HYGGE
Benke sørger altid for hygge, uanset hvor travlt vi har. Det sker helst med milkshakes.

VI TAGER TIL E3

Udstyret med et kamera, mikrofoner og en kuffert, rejser GRTV ud

To måneder er gået siden sidst, og vi sidder alle tilbage mætte af kage, boller og rød sodavand fra fejringen af blad nr 100. Nu er det ikke rigtig nogen af os på GRTV-redaktionen der har været med fra starten, men vi er fortsat stolte af at være med på skuden når vi krydser den 3-cifrede grænse.

Som nogen af jer måske har lagt mærke til, er vores kære Jennifer ikke at finde i GRTV-nyhederne mere. Hun blev desværre nødt til at tage tilbage til Canada, noget mange af vore brugere tydeligvis blev rigtig kedde af. Til gengæld har Petter Mårtensson lovet, efter nogen måneders misundelse, at overtage roret

og vil herfra være jeres hovedmand når det kommer til friske videonyheder. Han er i disse dage en meget glad mand.

Lee West fik også lov til at lege kameramand og interviewe helt alene da han var i USA for at se Sonys nyeste line-up, hvilet skyldtes at vi i sidste øjeblik fik at vide vi faktisk godt måtte filme derovre. Med en skadet finger påtog han sig opgaven, og kunne så godt lide rollen bag kamera at han uopfordret klippede et program helt selv. Resultatet og meget mere af det bedste gaming-tv vi har lavet, kan i selvfølgelig se ved at slå vejen forbi GRTV.

_GRTV Redaktionen

**SHULLCANDY:
FULL METAL
JACKET**

Pris: 499,-

- **Plus:** Snedig iPhone-løsning. Balanceret lyd.
- **Minus:** For meget plastik. Bassen er alt for overdøvende.



**KLIPSCH
IMAGE X10**

Pris: 1699,-

- **Plus:** Flotte detaljer. Skarp, balanceret diskant. Vægtløst design.
- **Minus:** Prisen er for høj. Bassen mangler en smule bund.



KOSS ISPARK

Pris: 239,-

- **Plus:** Velvirkende pasform. Lukker støj ude. Afsindig bas.
- **Minus:** Bassen er for overdøvende. Diskanten kan virke skinger.



KOSS CC_01

Pris: 1199,-

- **Plus:** God bas. Fin lyd adskillelse. Originalt og velvirkende design.
- **Minus:** Vægt og størrelse. Prisen. Savner lidt lyd detaljer.

STOR TEST AF INEAR HØRETELEFONER

Koss iSpark

iSpark fanger øjeblikkeligt opmærksomheden med testens mest specielle pasform, hvor gummi-ørestykket er udskiftet med en slags skumgummiprop som skrues i øret.

Når iSpark er blevet skruet i øret er der bas for alle pengene, og det føles nærmest som at få påklistret en subwoofer på hvert øre. Desværre er bassen ikke altid den mest detaljerede, og fordi den er så kraftig har den det også med at overskygge resten af lyd-billedet. For dig som kan lide tung bas.

Skullcandy - Full Metal Jacket

Det er ikke svært at se, at Skullcandy altid har været et af de firmaer for hvem udseendet af deres produkter betyder meget. Derfor kommer Full Metal Jacket med udskiftelige gummi- og skumgummi ørestykker samt en kontakt på selve ledningen, så man kan modtage opkald på sin iPhone.

På lydsiden er bassen alt for fremtrædende, men når den giver slip er detaljerne fine, hvilket fint høres på et krævende nummer som Trentemøllers Into the Trees (Serenetti, Part 3).

Koss CC_01

Hvis du har i sinde at smide over 1000 kr. på et sæt InEars, er der også en hvis forventning om at få et luksusprodukt, og det har Koss godt vist. Indpakningen består af en lækker boks, hvori et blødt interiør gemmer på en lille tinboks med selve InEarsne.

Hvad angår lyden kunne man godt forledes til at tro at CC_01 gør brug af iSparks mere tempererede storebror, og den kraftige, øretævende bas er i midtpunktet igen - denne gang dog også med rigelig plads til resten af lyden.

Klipsch Image X10

Klipsch er af en anden holdning end Koss til hvad man kan forvente sig af indpakning, og selv med en pris på næsten to tusinde kroner, er indpakningen her sparsom. Selve sættet er nærmest mikroskopisk i størrelse, og med afstand testens mindste, hvilket kan mærkes på vægten.

Detaljerne i lyden er enorme, og hver lille del af lyd billedet er imponerende defineret. Bassen kunne have brugt et en smule mere testosteron, men følger ellers fint resten af pakken til dørs.



GAMEREACTOR GENNEM TIDERNE

Dit yndlingsmagasin har haft mange ansigter gennem tiderne. Her viser vi for første gang, hvordan det allerførste Gamereactor så ud - tag med på en rejse tilbage i tiden



GAMEREACTOR I 1972 Selvom Tanggaard blev født dette år, så forhindrede det ham ikke i at være ophavsmanden til artiklen om Pong. Magasinet fra 1972 blev til på en enorm computer med hulkort og anses i dag for at være et sandt samlerklenode. Hvis du har et eksemplar liggende, så få det hurtigt lagt i pengeskabet.



GAMEREACTOR I 1985 Dette var året, hvor Blichfeldt og Tanggaard sad limet til deres 14 tommer fjernsyn, mens de spillede Elite. Med fremragende grafik og et nærmest uendeligt univers, var det ikke underligt, at spillet endte med en af magasinets få 10/10-karakterer. Samme år lagde Claus Reichel an til skæg.



GAMEREACTOR I 1999 Ja, den er god nok. Det er Anne Rani, eller som vi kaldte hende Hanne Randi, der pryder forsiden på Gamereactor i 1999. På det tidspunkt hed vi dog Gamez.dk - ikke mindst fordi alt stavet med et Z, bare var så meget federe. Det er også i det magasin, du kan læse Tanggaards test af billige læsebriller.



GAMEREACTOR I 2003 Med nummer 35 var vi helt oppe og ringe. Hvem kunne glemme Grand Theft Auto: Vice City, Ratchet & Clank og The Getaway? Tanggaard kunne i hvert fald ikke glemme The Getaway, der med utallige huller og en styring fra helvede, var ved at koste ham en PlayStation 2. Blichfeldt blev i øvrigt konfirmeret det år.



GAMEREACTOR I 2004 Vi var muligvis på vores højeste, da vi i 2005 leverede en kolig retro-forside med OutRun på. Holdet var topsmurt, spilbranchen var i femte gear og Tanggaard kunne det år købe sin første guld Porsche. Siden hen er det blevet til et hus i Toscana og en lejlighed i New York. Claus Reichel er i 2004 totalt dækket af skæg.



GAMEREACTOR I 2009 Behøver magasinet fra 2009 en introduktion? Næppe. Dette er toppen af poppen, proppet med anmeldelser, beta-tests og spredte artikler. Tanggaard er langt om længe blevet voksen, Blichfeldt er færdig med gymnasiet og Claus Reichel har fået tæmmet manken så meget, at han igen kan spise fast føde. Stort år!

INFORMATION

Navn RATCHET
 Alder 22
 Højde 1.54 METER
 Vægt 44,3 HILO
 Fra FASTOON
 Specialitet BEHMEP ONSHAB
 Kendt fra RATCHET & CLANK,
 GOING COMMAO ETC.

INFORMATION

Navn CLANK
 Alder 7
 Højde 67 CM
 Vægt 110 HILO
 Fra QUARTU
 Specialitet BEHMEP ONSHAB
 Kendt fra RATCHET & CLANK,
 SECRET AGENT CLANK.



PROFILEN: RATCHET & CLANK

Rotten og robotten er den dynamiske duo, der redder hele galaksen

P addehatteekspllosioner og laserdød omgiver mig, og når lyd billedet en sjælden gang ikke er fuld af ekspllosioner, er det fordi et opgivende "Blaaargh!" høres fra en fjende, der ved at den snart bliver til blæst til atomer.

Midt i det hele står hvad der ligner en forvokset rotte iklædt elektronikbrynje og astronauthjelme, med et smil der vokser i takt med det ekspanderende våbenarsenal. Navnet er Ratchet, og da udvikleren Insomniac tilbage i 2002 første gang sendte ham på eventyr, rådede personligheden ikke over så meget andet end mavesur jammer over ikke at kende sin egen baggrund.

Humøret ændrede sig dog gradvist, da makkerparret blev komplet med tilføjes af den knapt så iltre Clank. Planen var originalt at Clank skulle være del af en armada af navnløse kamprobetter, men da noget gik galt under produktionen, besluttede den høflige robot sig i stedet for at stoppe for de ønskefulde planer, og havnede af uransaglige veje i favnen på Ratchet.

Tilsammen har makkerparret til dato gennemgået syv eventyr, og Ratchets karakter har ændret sig fra knarvorn teenager til galakse-redende superhelt, der aldrig synes at få den fortjente respekt. Som del af racen Lombax, har

Ratchet i hvert eventyr vist sig som uknækkelig opfinder, der specielt synes at have en forkærlighed for enorme våben af den slags man oftest ser i tegnefilm med et "Acme" på siden.

Makkerparret udgør en af de bedste demonstrationer på hvordan man samler humoren, humøret og personligheden fra tegnefilmsverdenen og konverterer dem til spilverdenen, uden at nogen af delene går tabt. De er en af de spilbare undtagelser, hvor man ikke føler sig forceret til at grine, men i stedet kan nyde vittighederne fordi de leveres på charmerende vis, af en af spilverdenens bedste duer.

_Thomas Blichfeldt



PIXELERET KÆRLIGHED

Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk



Mange år senere

Kumar har ikke været med siden begyndelsen, men han har været et fast klummeindslag de seneste fire år, og derfor løfter han også champagneglasset og fejrer Gamereactor nummer 100.

VI RUNDER EN VIGTIG MILEPÆL

Kumar tænker tilbage på de første spil og at Gamereactor har rundet nummer 100

Kære læser, jeg har været helt forfærdelig. Forud for tilblivelsen af det magasin du nu sidder med, var chefredaktøren tidligt ude med planer for indholdet, og alligevel får jeg ikke sat mig ned og skrevet en eneste linie, før i absolut sidste sekund. F.eks. har jeg brugt de seneste to timer på at spille Burnout Paradise, i stedet for at lave noget konstruktivt. Når vi nu alligevel er ved Burnout Paradise, og ja, jeg ved, at jeg er meget sent ude med at få afprøvet det spil, så lad mig lige sige, at det er fantastisk. Jeg har haft det så sjovt med bare at ræse rundt uden egentlig at lave noget, så sjovt har jeg ikke haft det siden Crackdown snurrede i maskinen.

Men lad os lige se hvad Tanggaard ville have ud af mig i denne måned. Han sagde "Det er Gamereactor nummer 100" og fortsatte "det ville være alle tiders, hvis din tekst på en eller anden måde reflekterede dette."

Jeg anede ikke hvad jeg skulle stille op. Hvad skulle jeg skrive om? En eller anden Top 100-liste, måske om de hundrede bedste skæg i computerspil? Top 100 over spil, der har nummeret 100 et eller andet sted i spillet? Så tænkte

jeg, at det måske var sin plads at tænke fremad og spå om spilmarkedet 100 numre senere. Det kom jeg dog hurtigt fra igen, da det ville betyde, at jeg skulle forstille mig noget realistisk, noget der gav mening. Men hvad med 100 år inde i fremtiden?

Det var omtrent på dette tidspunkt, at jeg tog et skridt tilbage og tænkte lidt over ideen om en spilindustri, der har eksisteret i hundrede år. Film er tæt beslægtet med spil sådan historisk, og mediet fik sin spæde start i midten af det 18. århundrede, film altså. Derfra gik det hurtigt til Lumière-brødrene og deres populistiske syn på mediet, det var engang i 1885. Så skulle vi fejre 100 år med film, så burde vi have gjort det i 1995. Gjorde vi egentlig det? Jeg kan faktisk ikke huske det.

Spil har en ligeså interessant historie. Hvad er det tidligste computerspil? Kan du huske det? Alle jer kloge hoveder ude bag de glittede sider, vil sikkert sige William Higinbothams Tennis for Two, der var et interaktivt tennis-spil skabt på en analog computer med hjælp fra et oscilloskop. Dette skete i 1958.

Men Tennis for Two er ikke det første spil der så dagens lys, det troede jeg også det var. Det viser sig, at det

første elektroniske spil blev skabt af Thomas T. Goldsmith Jr. og Estle Ray Mann på et katode elektronrør i 1947. Spillet var en slags missil-simulator. Efter dette blev endnu en computer opfundet, en de kaldte "NIM" - den blev til i 1951 og blev vist frem på Festival of Britain. I 1952 blev kryds og bolle overført til en EDSAC computer af Alexander S. Douglas.

Det var ikke før 1961, at det spil som mange af os kaldte "det første computerspil" blev født, nemlig Spacewar! - det blev altså først udviklet 14 år efter det første spil så dagens lys. Men trækker vi spil ned over den samme historiske skabelon som film, altså at mediet først rigtigt levede, da det blev populært, så er det vel egentlig ikke før en vis Ralph Bear og firmaet Magnavox i 1972 skabte verdens første spillekonsol og senere Pong-spillet.

Så lad os bare for al enkeltheds skyld sige, at vi kan fejre 100 år med computerspil i år 2072. Det er rigtig lang tid inde i fremtiden. Det er svært at forestille sig, hvordan spil vil være på dette tidspunkt. Endnu sværere er det at forestille sig, hvordan dem der lever på dette tidspunkt betragter de spil som vi sidder og spiller nu. Burnout Paradise er

sikkert så tåbeligt ligetil og basalt, at de ikke kan fatte, at vi gad at spille det.

Men her er så problemet i det hele. Den her klumme er som at slå knytnæveslag i vinden. Det er ganske enkelt ikke muligt at forudsige udviklingen af computerspil. Hvis vi skal tro futuristen Ray Kurzweil - der har haft ret mere end en enkelt gang - så vil en computer i år 2029 klare Turing-testen uden problemer (du ved testen, hvor en computer skal kunne snyde et menneske til at tro, at det taler med et andet menneske), og i år 2030 vil den virtuelle verden være lige så troværdig og "virkelig" som den vi lever i øjeblikket. Og vi vil kunne styre det hele med små nanobotter, der er koblet direkte til vores hjerner.

Ray Kurzweil går endda så langt som til at påstå, at vi i år 2050 nærmest ikke er menneskelige længere. I stedet vil vi være en ikke-biologisk sværm af nanobotter. Og kun gud ved hvad en sværm nanobotter ville sætte sig ned og spille. Jeg ved dog, hvad de gerne ville sætte sig ned og læse, og det er Gamereactor. Og nu når det har klaret skærene gennem 100 numre, så lad os håbe, at det klarer 100 mere. Jeg er med hele vejen, i hvert fald!

Mathew Kumar



EN KONSOL TIL AT REGERE DEM ALLE

Tre konsoller, et dusin ledninger og masser af eksklusive spil er måske snart fortid?

Konsolbranchen er en lunefuld størrelse. På trods af stædige fans, der klynger sig til deres konsoller som børn om sutteklude, så har historien vist, at spillerne på markedet omtrent kan føle sig så sikre som får blandt ulve. Hopper vi blot tre-fire år tilbage i tiden, så vi en verden fuldstændig domineret af Sonys PlayStation, hvorimod den tidligere mastodont Nintendo nærmest havde mistet alt på hjemmemarkedet med GameCube og måtte skule til den stadig populære Game Boy for økonomisk støtte.

En mindre genistreg og et gedigent dumt træk skulle der til for at vende op og ned på det hele. I dag er store dele af verden besat af en gal Wii, mens PlayStation 3 gisper efter liv og mennesker, der er villige til at spendere, hvad synes at være en uhyrlig sum penge i disse finansielle krisetider. Imens kan Microsoft sidde på sidelinien og se til mens de aldrig får rykket sig fra sin andenplads. Men nu er konsolbranchen er også en ret spøjse størrelse, som næppe kan sammenlignes med nogen anden. Den er domineret af blot tre firmaer, er omtrent så risikofyldt at investere i som Enron-aktier, og så har den umådeligt svært ved at få etableret standarder.

Hvorimod mange andre elektronikindustrier forsøger at lokke forbrugere til køb af nye produkter udelukkende gennem nyskabelser og forbedringer, så nærmest låser konsolbranchen sit marked hvert halve eller trekvarte årti. Her introduceres nye konsoller, der nærmest er investeringskrav, hvis man ønsker at fortsætte som computerspiller. Lignende scenarier forekommer uhyre sjældent i andre industrier, hvor f.eks. skiftet til high-definition på TV-markedet har krævet årelange kampagner og langsomme bevægelser i den rigtige retning.

Jeg vil vove pelsen og postulere, at denne tilstand af konstant omskiftelighed og direkte krav til forbrugere om nye investeringer, hvis man ikke ønsker at blive udelukket, er en både farlig og hæmmende tilstand for branchen. Selvom det næppe kan afvises, at spil sælger som varmt brød og konsollerne som sådan ikke har problemer med at blive revet ned fra hylderne, så tror jeg snildt, at markedet kunne eksplodere, hvis man lagd om længe fik lagt et fælles fundament og skabt standarder, som vi kender det fra alle andre brancher – ja, sågar hos PC-spil. På Game Developers Conference i marts blev et nyt konsolkoncept lidt overraskende annonceret.

Navnet er OnLive og går i al sin enkelthed ud på, at den stærke regnekraft i konsollerne flyttes fra hjemmet til centrale servere, således at spillerne blot leverer input og får tilsendt de beregnede billeder og lyde retur. Det er ingen ny tanke, men det er først nu, at vi ser et seriøst bud på at realisere dette koncept, og beta-versionen til sommer kommer for alvor til at afsløre, hvorvidt OnLive kan levere varen.

Det interessante ved dette produkt er dog, at OnLive essentielt set eliminerer behovet for nye investeringer for forbrugere, udover naturligvis spil og tilbehør. Den lille boks, der skal forbinde dig til serverne og fremvise billederne bliver ikke forældet lige med det samme, og i stedet vil OnLive sørge for konstant at forbedre deres servere, så alle de nyeste spil kan køres. De store investeringer er derimod spredt ud over det månedlige abonnement, som man med al sandsynlighed kommer til at skulle betale, men udelukkende det faktum, at man som forbruger ikke skal bekymre sig om investere i nye konsoller i tide og utide, kan gøre en kæmpe psykologisk forskel.

Selv hvis OnLive kun formår at gøre et mindre udslag, så må de tre store konsolgiganter alligevel snart begynde at

hive sig selv i ørerne og overveje, om det virkelig kan fortsætte på denne måde. Selvom teknologiens verden altid vil være en dyr og flygtig størrelse, så er der uanede muligheder for at gøre konsolmarkedet langt mere forbruger-venligt. Før Microsoft hoppede på Xbox-vognen forsøgte de både med sam-arbejde med Sony og opkøb af Nintendo, da deres oprindelige intentioner var at skabe en bred software-plattform til konsollerne, og rygterne går stadig på, at Bill Gates' gamle firma går med planer om i fremtiden blot at tilbyde Xbox om en slags ramme, som andre elektronik-firmaer kan lave hardware til, og derved løse problemet med konsollernes inkompatibilitet.

Uanset hvilken vej man vælger, så må fremtiden ligge i en form for standardisering, der ikke kræver, at folk skal eje tyve forskellige konsoller, der købes hvert fjerde år, for at kunne få adgang til markedets spil. Ellers så får computerspil ikke en central rolle. Det er i alles bedste interesse, at computerspil er så tilgængelige som overhovedet mulig. Forhåbentlig kan man snart finde et fælles grundlag i den laveste fællesnævner i stedet for konstant at opsætte et regnestykke, som for de fleste har svært ved at gå op.

Jesper Nielsen

OnLive › Games › Details

Glem maskinparken
Hvis spil skal nå samme popularitet og lettilgængelighed som eksempelvis DVD-film og musik, så er branchen nødt til at komme op med en fælles standard. Om OnLive er denne standard er dog ikke til at sige.



[PROTOTYPE]TM

BECOME ANYTHING. CHANGE EVERYTHING.



You are Alex Mercer, the PROTOTYPETM, the ultimate shape-shifting weapon. With no memory and no mercy, hunt your way to the heart of the conspiracy which created you, making those responsible pay!

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TM and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

E3

GAMEREACTOR
Tag en tur gennem



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

MÅNEDENS BEDSTE!

RED DEAD REDEMPTION

Vi rider væk i solnedgangen sammen med sammenbidte pistoleros og vilde indianere i 2K Games helt nye westernspil



Mest eftertragtede

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



1 Alan Wake

X360/PC

Årets E3 må blive stedet, hvor Microsoft og Remedy løfter sløret for Alan Wake og hans sælsomme historie. Vi har savnet den plagede forfatter lige siden spillet blev annonceret, og nu kan vi ikke vente længere.



2 Gran Turismo 5

PlayStation 3

Vi blev oplasket med japanske biler i Gran Turismo, og selvom Race Driver: Grid er vores favorit spil i øjeblikket, så savner vi stadig Sonys smukke racer. Måske bliver årets E3-messe stedet hvor vi ser det igen.



3 Bioshock 2: Sea of Dreams

PS3/X360/PC

Vi kan ikke glemme Rapture, vi kan ikke glemme de dekadente plasmidevrag eller de mange neonreklamer. Vi vil tilbage til byen, og det skal være lige nu!

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskoldt Lunkent Varmt Brændende Vulkanudbrud

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



COWBOY-ATTITUDE

Vindhekse, seksløbere og bredskyggede hatte, er på menuen i 2K Games flotte, nye western-spil



FAKTA

CRAP[COM]?

Red Dead Revolver, der er forløberen til Redemption, var oprindeligt et Capcom-projekt, men firmaet kunne ikke dreje ideen til et ordentligt spil, hvilket gjorde at det blev skrinlagt. Rockstar havde dog fået interesse for projektet og overtog både navn og spillkode. Resultatet var desværre en rodebunke af spilideer.



RED DEAD REDEMPTION

Platform X360/PS3 Udvikler 2K GAMES
Udgiver 2K GAMES Genre ACTION

Vi har set ham et utal af gange før. Den ensomme helt, der kommer ridende ind på sin loyale ganger, for det meste med en nedadgående sol i ryggen og en række ugæstfrie bjerge som baggrundstapet.

Han er som sunket i jorden, når det kommer til Red Dead Redemption. Rockstars andet forsøg på at fortolke det vilde vest, er første gang firmaet an startede fra grunden af, uden indblanding fra andre, og det har gjort at toeren gribes lidt anderledes an.

I stedet for den typiske, klichéfyldte helt møder vi John Marston. Et kriminelt udskud, der med masser af forbrydelser på sit CV, med lethed kan placeres på listen over de værste forbrydere. Der er betydeligt mere Angel Eyes (The Bad) end der er Blondie (The Good) hvis vi skal sammenligne med western-klassikeren Den gode, den onde og den grusomme. Men hey, dette er også det vilde vest. Det er hver mand for ham selv, og Rockstar er ikke ude på at løfte

moralske pegefingre. I Red Dead Redemption er det vilde vest dog ved at uddø. Loven er på fremmarch og den eskalerende industrialisering, bringer folk tættere på hinanden. Og så er der også regeringens styrker, der patruljerer landet i et forsøg på at stoppe både indianerne og forbryderne.

Red Dead Redemption er et enormt spil, der på overfladen overgår selv Grand Theft Auto IV. Du får chancen for at udforske alt, og skal vi tro Rockstars umiddelbare udmelding så er der også langt mere, at tage sig til i westernspillet. Der er næste tale om en slags The Elder Scrolls IV: Oblivion, når man i rollen som John Marston, ridder gennem et tørt og gyldenbrunt ørkenlandskab, kun pyntet af med yderst sparsomme kaktusplanter og småbuske. Undervejs møder du hestevogne, der kan røves, støder på mennesker, der har brug for hjælp, ender nogen gange i baghold og støder med jævne mellemrum på andre cowboys.

Kampene i Red Dead Redemption minder uhyggeligt meget om en blanding mellem Grand Theft Auto IV og Gears of War, hvor man med et enkelt knaptryk, kan glide i beskyttelse og

skyde præcis, hvor det passer dig. Du kan endda skyde i blinde, hvis det er det du ønsker. Rekylen fra dit gokkejern er yderst velfungerende, så du får virkelig fornemmelsen af at skyde med et tungt og gammelt våben.

Red Dead Redemption er stadig en del måneder fra udgivelse, men at slippe en western-helt løs i en kæmpe stor verden ikke ulig Grand Theft Auto, hvor småjobs og eventyr kan vælges som det passer dig, er nærmest som skræddersyet til hinanden. Hvis Rockstar kan putte endnu mere entusiasme ned i pakken, så kan Red Dead Redemption blive solidt.

Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR TABER TEMPERATUREN



Flot, stort og bygget på andet en gangstere og mutanter. Vi glæder os faktisk rigtig meget.

DU SKAL HAVE hånden på gokkejernet, hvis du ikke skal ende hos den lokale bedemand, der altid har en nysnittede kiste klar til dig. Red Dead Redemption emmer af fuldfed western-attitude og drager sin inspiration fra både klassikere og tv-serien Deadwood.



Premiere 2009

John Marston

Modsat Lucky Luke og alverdens sheriffer, så er John Marston, manden du spiller i Red Dead Redemption, ikke en vandskuret helt, der kommer folk til undsætning. Han passer først og fremmest på sig selv, gør generelt kun ting for penge og har ikke i sinde at redde hele verden. Det bliver interessant at opleve historien senere i år.



16+

PlayStation, PLAYSTATION, PS3 and SOULCALIBUR are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. © 2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. "MISTAKES, IT'S THE REASON SOME SUPERHEROES WEAR A MASK." is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. "Game reactor 9/10" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. "INFAMOUS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. "BEING A HERO IS OPTIONAL" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. "Download the free demo at the PlayStation®Store." is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. "infamousthegame.com" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. Users under 18 require parental consent.

MISTAKES,
IT'S THE REASON
SOME SUPERHEROES
WEAR A MASK.

Game
reactor
9/10

BEING A HERO IS OPTIONAL

Download the free demo at the PlayStation®Store.

infamousthegame.com



PLAYSTATION 3



Førvefyldt sabotage
 Ved The Saboteurs begyndelse er verdenen grå og trist, men som du vinder indbyggernes tillid og slår tysken tilbage, kommer der langsomt farve på det hele. Derfor er dette billede også fra et godt stykke inde i spillet, hvor du har succes.

Premiere 2009

REN SABOTAGE!

Plant sprængstoffet og send tyskerne tilbage til det tredje rige. Adrian har set nærmere på actionspillet



THE SABOTEUR

Platform PS3/X360 Udvikler PANDEMIC
 Udgiver EA Genre ACTION

Verden er grå og trist, men i det fjerne svajer et blodrødt nazibanner roligt i vinden. Himlen er ildevarslende mørk. Der er nærmest ingen indbyggere på gaderne i Paris; bare dig og et helt regiment af nazister som marcherer hen over brostene. Havde de bare den mindste idé om hvem du var, var du blevet skudt på stedet. Du er The Saboteur.

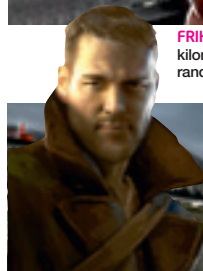
I korte træk beskriver Tom French, Pandemics producer på projektet, historien. Sean Devlin er i Tyskland med sit racinghold, for

spillet og efter en noget krudtfyldt køresekvens, hopper han frem til hændelserne i Paris.

Den franske storby, du får lov til at rende rundt og udforske, er ikke en realistisk genskabelse af virkelighedens Paris, men i stedet en stiliseret og komprimeret version. Desuden er byen præget af det, som Tom selv kalder kampvilje. Helt enkelt fortalt er spilverdenen som et udgangspunkt sort/hvid, ikke ulig stilen fra biografieren Sin City, men som du gennemfører missioner og øger kampmoralen i folkemængden, så hældes der også flere farver på den omkringliggende verden, der bliver lysere og får mere gennemtrængende farver. Ligeledes udskiftes de tyske soldater med tiden af befolk-



FRIHEDEN er enorm i The Saboteur. Paris er alene syv kvadratkilometer stor, og er ifølge spillets producer Tom French, fyldt til randen med opgaver og historier, der venter på at blive oplevet.



FAKTA

HELT HAMPHLAR
 Kampdelen af The Saboteur ser utrolig lovende ud. French siger, at de har brugt rigtig mange timer på cover-systemet, således at man kan krybe i skjul, men at det ikke føles som at klistre sig til væggen. Dit liv kommer tilbage løbende, når du ikke bliver skudt på, men bliver du ramt, så er det vanvittigt brutalt og voldsomt.

Verdenen du får lov til at udforske er på 30 kvadratkilometer. Der er masser af muligheder

at deltage i et billøb, men et eller andet går galt og Seans bedste ven bliver dræbt. Det er stjernen på det tyske hold, der er den skyldige - og får at Sean ikke selv skal lide samme skæbne, flygter han til Frankrig, et land der er under tysk besættelse på dette tidspunkt. Tom spiller sig gennem flugten fra Tyskland, så vi kan se lidt fra

ningen, således at de snart er i mindretal. Men Sean er ingen enmandshær. Han kan ikke befri Frankrig alene og der vil stadig være tyskere i gaderne, uanset hvor glade det franske for bliver, forklarer Tom.

Verdenen du får lov til at udforske er på 30 kvadratkilometer. Selve byen Paris, er ca. syv

kvadratkilometer, så du behøver ikke at være bange for, at der ikke er steder at besøge. Frihed er nøgleordet. French hævder endda, at spillet er så tilpas frit, at man kan bestige Eiffeltårnet om man vil. Og det er den slags frihed, der er blevet så populær i spil i de senere år, ikke mindst via Grand Theft Auto IV.

Pandemic Studios lover os en stor, indholdsrig og tegneserieagtig Anden Verdenskrig, hvor sabotage går hånd i hånd med action og masser af eksplosioner, og holder de, hvad de lover, så kan dette blive et af de bedre spil i denne historiske periode.

Adrian Berg

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Pandemic har fat i den lange ende med The Saboteur, der virker både spændende og actionfyldt.

POWERED BY STEAM...
FUELLED BY VENGEANCE.



DAMNATION

MAY 2009

GameStop
power to the player™

GAME.se
world play!

discshop+se

CDON.COM



18+

www.pegi.info



Games for Windows



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3
PLAYSTATION



codemasters™

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Damnation"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Blue Omega Entertainment Inc. and published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PLAYSTATION", "PS2" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





Assassin's Creed 2

Altair udskiftes med Ezio, men kampen om verdensherredømmet fortsætter i det smukke Venedig. Ubisoft har tårnhøje ambitioner for fortsættelsen

Format PS3, XBOX 360 Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Genre ACTION Premiere R 2009

For mange var slutningen på *Assassin's Creed*, et af år 2007's mest ventede spil, som et slag i ansigtet med en våd klud. Koder skrevet i blod på væggene i

Desmonds værelse, tvetydige e-mails og underlige tal, gjorde ikke meget for at levere den hårrejsende afslutning på eventyret, som mange havde håbet på.

Assassin's Creed var omgærdet af en alt for ugenomsigtig og tit meget krævende mystik, der forventede meget af sit publikum, og selvom spillet kunne spilles og ikke mindst opleves på flere planer, så var det først når du gav dig tid til at læse alle de obskure referencer, at der trådte et tydeligt billede frem – et billede af et ambitiøst værk med vidtrækkende historiske referencer. En generationer lang

kamp mellem frihedens undertrykkere og et hemmeligt laug af dræbere.

På det plan fejlede Ubisoft fælt. Bibelske tekster, slet skjulte spor til Tempelridderne, ruinerne af Yonaguni, passager fra Koranen, Mitchell-Hedges krystalkranierne og Nazca-linierne, er ikke paratviden. At finde hoved og hale i alle de spor som *Assassin's Creed* tilbød, spor der underbyggede kampen mellem Altair og en gruppe magtsyge mennesker, krævede for meget – og som en konsekvens blev *Assassin's Creed* for manges vedkomne oplevet på autopilot. Som en slags middelalderlig udgave af *Hitman*, hvor koldt stål skulle møde varmt blod, i forsøget på at stoppe en gruppe rige handelsmænd og statsledere.

Alligevel er *Assassin's Creed* et af de mest debatterede projekter i nyere spillhistorie. Der er nej-sigerne, der hader de ensformige, træge missioner, de kalkerpapir-kopierede byer og manglen på noget at tage sig til på de mange kvadratkilometer. På den anden side er der ja-sigerne, dem der elsker de myriader af historiske og religionsmæssige referencer som Ubisoft har proppet ind ved hver given lejlighed, dem der i rollen som Desmond forsøgte at løse ethvert mysterium mellem *Animus*-turene. Selv Gamereactor har ikke kunnet sige sig fri for en ophedet debat om spillets og dets (manglende) kvaliteter i vores fora og kommentarstrenger, noget der har gjort anmeldelsen af *Assassin's Creed* til den anden mest læste spilmeldelse på Gamereactor

gennem tiderne. Derfor er forventningspresset også til at mærke for de godt 300 mennesker, der de seneste år har slaved over computerterminalerne i Montreal, Canada. Med mere end seks millioner solgte spil på verdensplan, er Assassin's Creed et af de hurtigst sælgende spil bygget op omkring et helt nyt spilunivers - og den slags forpligter. Både hos den gruppe, der forventer at høre mere om latent DNA-

der vil mere og andet end blot fortsætte med de åbne byer, de nøje planlagte drab og historien. Ubisoft er godt klar over at Assassin's Creed 1, på et par områder, ikke faldt i god jord hos konsolejerne, og derfor har man skruet op for antallet af missioner, våben, måder at dræbe sine mål på, og en langt mere givende udvikling af spillfiguren. For som Puel siger det "Vi vil virkelig gerne have at

Vi vil virkelige gerne have at Assassin's Creed 2 bliver mere uforudsigeligt og at spilleren overraskes langt mere

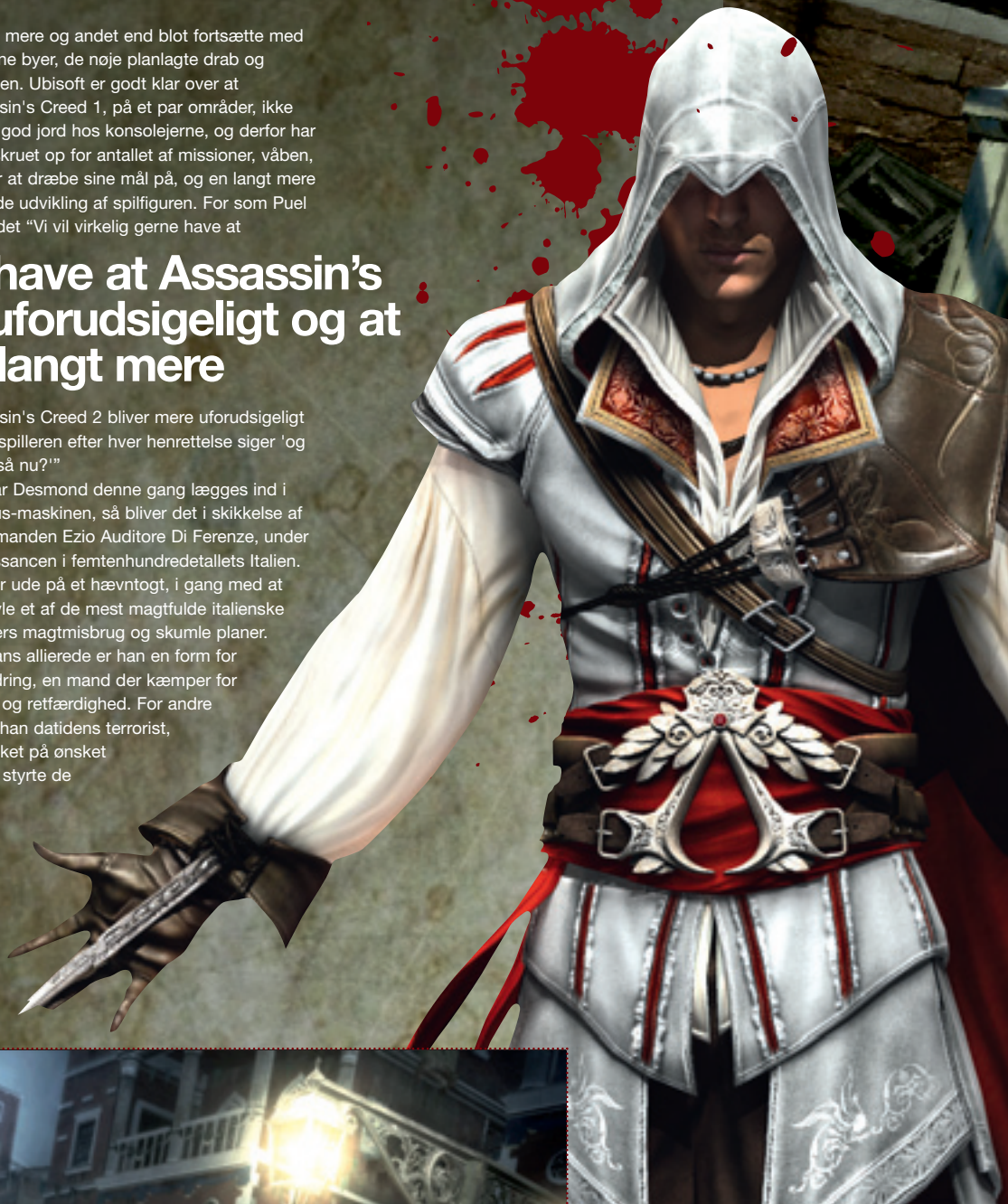
hukommelse, Abstergo, den tidligere forsøgskanin nummer 16 og Lucy Stillman. Men også hos den gruppe, der bare vil have en ny legeplads, endnu flere våben og flottere grafik.

"Kvaliteten og akkuratessen i det visuelle er en meget stor del af serien", siger Sébastien Puel, der er producer på Assassin's Creed 2 og fortsætter. "Set udelukkende fra et teknisk synspunkt, har vi haft muligheden for at arbejde med nogle fantastiske værktøjer - og det bedste er, at vi har lykkedes med at forbedre det siden Assassin's Creed 1. Assassin's Creed 2 vil indeholde en bedre lysætning og langt mere detaljerede lokaliteter end i det oprindelige spil. Men det bedste er, at vi i denne omgang leger med nogle af verdens flotteste steder som Venedig, Toscana og Firenze."

Spilmotoren der trækker Assassin's Creed 2 er endnu engang Scimitar/Anvil, en kraftig motor, der på det seneste er blevet brugt til både Prince of Persia og Shaun White Snowboarding, og som denne gang skal skabe et fuldstændig troværdigt Venedig i den nok mest spændende historiske periode, nemlig renæssancen. Men det er også et spil,

Assassin's Creed 2 bliver mere uforudsigeligt og at spilleren efter hver henrettelse siger 'og hvad så nu?'"

Når Desmond denne gang lægges ind i Animus-maskinen, så bliver det i skikkelse af adelsmanden Ezio Auditore Di Ferenze, under renæssancen i femtenhundredetallets Italien. Ezio er ude på et hævn tog, i gang med at optrevle et af de mest magtfulde italienske familiers magtmisbrug og skumle planer. For hans allierede er han en form for forandring, en mand der kæmper for frihed og retfærdighed. For andre bliver han datidens terrorist, opflasket på ønsket om at styrte de



FLERE VÅBEN Ubisoft har denne gang givet deres lejemorder langt flere våben at lege med. Både i form af springknive, sværd og halbarder. Desuden vil Ezio kunne svæve fra høje bygninger, så han kan komme ind på sine mål uset. Anordningen er lavet af Leonardo Da Vinci.

SNIGERIET fylder stadig meget af Assassin's Creed 2, der sender dig på mission i bl.a. i Venedig, hvor du skal hævne dig på en af Italiens mest indflydelsesrige familier. Motoren trækker ubesværet de mange gader, kanaler og mennesker rundt på fladskærmen, hvilket ser imponerende ud. Anvil/Scimitar-teknologien er absolut stadig fremragende.



Spilmotoren der trækker Assassin's Creed 2 er endnu engang den kraftige Anvil/Scimitar-motor



Tallet 21122012? Dommedagen kommer snart

Dette tal, der optræder i Assassin's Creed 1, er faktisk en dato. Helt specifikt er der tale om d. 21. december 2012, hvor verden ifølge den gamle maya-kultur vil gå under eller blive forandret for altid. Præcis hvordan dette hænger sammen med spillets historie er endnu uvist, men noget tyder på, at det enten er dagen hvor det hemmelige laug befrier verden fra dens trældom eller dagen hvor Abstergo, påbegynder overtagelsen af hele verden. Uanset hvad, så vil denne dato være et vigtigt kapitel i Assassin's Creed-plottet.





Forsøgsperson 16

Forsøgskanin nummer 16 boede i det værelse, du nu i skikkelse af Desmond opholder dig i, når du ikke rejser tilbage i tiden via Animus-maskinen og dit eget DNA-materiale. Via Eagle Vision, kan du til sidst i Assassin's Creed 1 læse en række af hans beskeder til dig, bl.a. hans besked "They drained my soul and made it theirs. I drained my body to show you where I saw it." Subject Sixteen er tilsyneladende død, men hans beskeder til dig kan blive meget værdifulde i fortsættelsen.

tyranner, der misbruger deres magt og undertrykker det italienske folk. Og undervejs møder han naturligvis nogle af den tids største tænkere, bl.a. Leonardo Di Vinci, der udstyrer ham med ikke bare en, men to springknive gemt i ærmerne på hans dragt. Og senere også en flyvemaskine. Puel forklarer:

"I Assassin's Creed 2, vil der være en lang række nye slags oplevelser, der både vil skabe større variation i spillet og samtidig skabe en slags wow-øjeblikke. Et af disse øjeblikke omhandler bl.a. en bestemt flyvende maskine som Leonardo Di Vinci har tegnet og udviklet. Ezio vil kunne springe ud fra et højt punkt og så flyve til et bestemt sted meget hurtigt, uden nogensinde at blive opdaget."

Men det er ikke kun nye stykker legetøj, der

ikke længere et antal faste drab, der skal udføres, men i stedet en historiemæssig udvikling gennem antallet af de missioner, du får fra spillets indbyggere. Nogle vil give dig henrettelsesmissioner, andre intimideringsmissioner og nogle vil bede dig om at indsamle informationer for dem. Vi er meget bevidste om at skabe variation i dem og dermed kunne holde et højere og mere stabilt tempo. Samtidig vil vi gerne lægge op til udforskning i det tempo, der nu engang passer den enkelte spiller."

Det er uden tvivl en svær balancegang, der skal mestres for at Assassin's Creed 2 kan indeholde de forbedringer, som en lang række af spillere verden over har kritiseret etteren for ikke at have. Men hos Ubisoft Montreal, der

Denne gang fortæller vi historien på en måde, der går den mere uforudsigelig. Der er ikke længere et antal faste drab, der skal udføres, men i stedet en historie, der skal opleves

er proppet ind i toeren, det er også hele strukturen, der er lavet om. Med tilblivelsen af Assassin's Creed 2 vil holdet f.eks. viske tavlen ren i forhold til de smuglytte- og lommetyvsmissioner Altaïr kunne løse. I stedet forsøger Ubisoft Montreal sig med en mere åben tilgang til missionerne, hvor delmål og dermed større variation i tacklingen af opgaven, er vejen frem. Sebastian fortæller:

"Denne gang fortæller vi historien på en måde, der gør den mere uforudsigelig. Der er

allerede har teknologien klar til spillet, lader det til, at det mere et spørgsmål om at få indrammet oplevelsen i så mange historiske referencer og spillemæssige fornyelser som overhovedet muligt, så det stærke fundament, som originalen har, ikke odelægges i en væsentligt mere actionorienteret fortsættelse, men samtidig forbedres markant. Og ud fra hvad vi indtil videre har set, så er holdet godt på vej til at møde deres egen målsætning.

Thomas Tanggaard



TEMPELRIDDERNE Abstergo, der er latin og betyder "at udrense", er nutidens tempelriddere. Det er dem, der bruger Desmond til at kigge tilbage i sine gener, for at finde frem til en række vigtige artefakter, og ikke mindst for at influere verdenshistorien. De mener at menneskeheden er bedst tjent med at leve under streng kontrol.

Selvom Assassin's Creed først lanceres sidst på året, så er spillet allerede nu meget imponerende og fyldt med detaljer, og kan Ubisoft få fjernet den stramme skabelon, som mange klagede over, at det første spil var proppet ind i, så kan fortsættelsen blive, en af årets aller mest spændende spil. Og for fans er det et krav, at der er flere skjulte spor og henvisninger at begrave sig i.

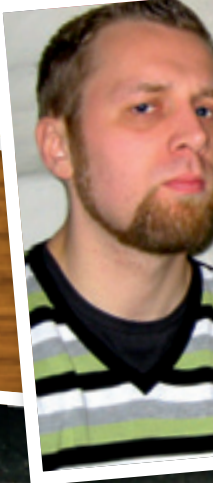
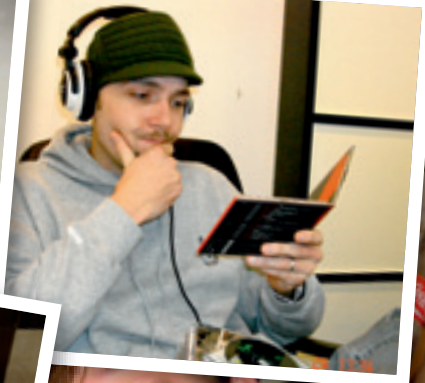


DU SHAL LÆRE DET At falde i vandet i Assassin's Creed 1 var altid forbundet med døden, da Altaïr ikke kunne svømme. Dette har Ubisoft ændret i opfølgeren, der bl.a. giver dig mulighed for at dykke ned i en af Venedigs mange kanaler, hvis der er for mange vagter efter dig. På den måde er din legeplads blevet væsentlig større og mere udfordrende.

Yonaguni-ruinerne Det japanske mysterium

Yonaguni, der også omtales i Assassin's Creed 1, er en række undersøiske ruiner, som Kihachiro Aratake i 1985 stødte på, da han dykkede i farvandet ud for Japan. Yonaguni omtales af flere som værende en tidligere, højtstående civilisation på linie med det mytiske Atlantis. Om der refereres til Yonaguni fordi et kommende Assassin's Creed-spil vil foregå der eller fordi stedet rummer et af de artefakter som Abstergo leder efter, er endnu uklart.







DENGANG OG I DAG

Fra tankstationen til kontorlokalerne i Nordvest, og fra Gamez.dk til Gamereactor. Her er vores historie.

“**D**u kan bare komme ud forbi. Tag bussen og stå af i Eremitageparken, du kan ikke undgå at se den store reklame på siden af bygningen”. Disse instrukser lyder ganske sikkert enormt nemme, når du nu sidder og læser dem. For en tilflytter i det københavnske, der endnu ikke havde vovet sig særligt meget uden for egen dør på Amager, var det dog som at få instrukser til det ydre rum.

Da buschaufføren gav mig et venligt tip om, at dette var mit stop, stod jeg af og kiggede mig omkring efter noget, der kunne ligne en kontorbygning. Det eneste jeg kunne se var beboelsesarealer og så ellers en næsten faldefærdig tankstation, hvor jeg besluttede mig for at spørge om vej.

“Hvad vil du, vi har lukket!”, blev slynget efter mig, inden jeg havde nåede at sige noget, og nærmest liggende i sin kontorstol, var dette mit første møde med redaktionens altnuligmand Lasse (Soffe). Fra den rodede baggrund

dukkede en høj, tynd person op og satte den menneskelige schæferhund Lasse på plads med et ”Slap af, Lasse!”. Han undskyldte velkomsten og sprang så direkte over i snak om spil, Jylland kontra København og at han lige havde modtaget debug-kode på Star Fox Adventures.

Det var mit første møde med redaktør Tanggaard samt den gamle skude, der dengang udgjorde Gamereactors kontor. Indenfor var tilfældigt placerede borde hjem for døende PC'er, fjernsyn med dertilhørende konsoller, samt arbejdsstationer for redaktionens ansatte. Stedet udgjorde også netcafé, noget der gjorde støjniveauet uendelig højt.

Bagerst var et stort lokale, hvor den venstre side blev bemandet af Thomas selv, samt den daværende grafik Jacob Møller. Den højre side og dertilhørende baggrundslokale stod brødrene Reichel for, og alt indimellem var tilsyneladende øjet af rød og høj rockmusik. Vinduer var der ingen af, og vidste jeg ikke bedre, ville jeg dengang have været ret sikker på at

Du er bare min bedste ven...

Det kommer sig ikke sig nøje om lokationen er en restaurant, pølsevogn, vinbar eller noget helt andet, når alle folkene fra Gamereactor mødes. Her ses Jesper, Asmus og Lasse (Soffe) i bedste viger. Vi ville ønske vi kunne ligge lydbidder med billederne.



Jesper og Asmus - Halo-venner for livet.

Der var aldrig rigtig den store tvivl om hvem der skulle sendes ud for at prøve den første færdige kode på Halo 3 i Danmark, og da Jesper og Asmus havde fået det gennemført, ville de mange lovprisninger ingen ende tage. Diskussionerne om karaktererne lever stadig i bedste velgående.



DER BLEV DREVET NETCAFÉ I FORLOKALET, MENS DER UDE BAGVED BLEV PRODUCERET ET AF DANMARKS FØRSTE GRATISMAGASINER

denne aflukkede, rodede og mærkværdige bygning var det mest usandsynlige sted for tilblivelsen af et spilblad, nogensinde.

Hvis ovenstående virker rodet og usammenhængende, så er det fordi det der i dag er Gamereactor startede et helt andet sted. Gamereactor hed tidligere Gamez.dk, og det var et spilblad der i sine første år var præget af et meget bredt fokus på alt fra gadgets over spil til livstilsprodukter, musik, film og koncerter. Samtidig var Gamez, eller rettere tankstationen, et værested for den del af Lyngbys ungdom, som holdte meget af computerspil. Der blev drevet netcafé i forlokalet, mens der ude bagved blev produceret et af Danmarks første gratismagasiner om computerspil. På den måde var redaktionen på forkant med de tendenser, der var fremherskende i begyndelsen af år 2000, og det var også herfra magasinet fik sine første freelancere.

Men som tiden gik voksede projektet, og ikke mindst ambitionerne. De to ejere, Morten og Claus Reichel, kunne godt se, at for at få Gamez.dk til at vokse som medie, var de nødt til at tage de større forretningsmæssige beslutninger og lade andre agere redaktører og grafikere. Og i 2001 kom Thomas Tanggaard så til. Her fortæller han om den lange vej fra den ene side af skrivebordet til den anden:

"Jeg lærte Gamez.dk at kende, mens jeg sad på den anden side af skrivebordet hos Bonnier Multimedia i Glostrup og lavede PR for Interplay, Activision og Codemasters. En gang om måneden kiggede enten Morten eller Claus forbi med en stak magasiner. Det var her jeg fik leflet lidt for dem og langsomt fik sneget mindre kronikker eller artikler ind i magasinet. Det blev dog aldrig til mere med et fuldtidsarbejde ved siden af og mit dengang sjove sideprojekt Det Japanske Hjørne.



Blade til alle!

Du viste det måske ikke, men bladene pakkes hver gang af store dele af redaktionen. Det personlig præg er i fokus.



Et tidligt studie

Her ses, hvad vi i gamle dage kaldte, GRTV studiet, selvom det ikke var meget mere end et par lys, en stol og et kamera.



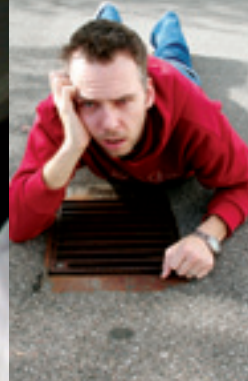
Sådan afgøres beslutninger af rigtige mænd

Det bør ikke komme som en overraskelse at konkurrencen altid er tilstedeværende, når så stor en del af hverdagen handler om spil. Derfor afgøres de vigtigste beslutninger oftest over et par øl og et par kampe i tidens bedste spil.

Så det var ikke før Bonnier Multimedia valgte at droppe al spildistribution og forlade branchen, at jeg igen kom på tanken om at skrive for et spilmagasin. Men inden jeg nåede så langt, så var Ubisoft på udkig efter nye folk til deres GameLoft-satsning, og før jeg vidste af det, sad jeg på kontor sammen med bl.a. Thomas Berger, der i dag er kendt fra bl.a. PC Player."

Men GameLoft blev ikke Tanggaards endestation, for kun ni måneder senere var Ubisoft nødt til at glemme alt om GameLoft og droppe kontorerne verden over, og det fik ham til at opsøge Gamez.dk i håbet om noget længerevarende. Han fortæller hvordan det gik til:

"Jeg kan huske, at jeg var lige ved at have krammet om GameLoft Magazine og at Thomas Blichfeldt, der i dag er assisterende redaktør, var en af mine første freelance-skrivere. Han var fuld af entusiasme og gå-på-mod. Samtidig trak jeg lidt på min fætter Henrik Bach, der også slog sine folder på Det Japanske Hjørne, så da jeg gik til samtale hos Gamez.dk var det i håbet om at kunne tilføre det flere kræfter - samtidig med at jeg ikke skulle stå på gaden et par måneder senere, fordi



En kvalmende følelse
 I Tanggaards litre ungdom resulterede overfloden af elendige spil nogen gange i at et afløb måtte findes, så de dårlige spiloplevelser kunne komme ud af kroppen. I dag forsøges raseriet i stedet for kanaliseret ned i blogform. En bedre løsning.



Hvad pokker kan den?
 Der findes ingen grænser for hvilke underlige himstregimser befinder sig i kontorets gemte depoter og glemte afkroge. Her ses Julius (tidligere GRTV) teste en konditionscykel for børn, som skulle kunne bruges mens man spiller og entusiasmen er ikke til at tage fejl af. Kontorfavoritten er dog den tilfældige cykel der nu i årevis har stået i vores køkken.



Delikat!
 Selvom det bliver til et par hyggeaftener hvert år, er det aldrig lykkes Gamereactor at finde et spisested, med mere end rimelig mad. Nu er det er det nærmest blevet tradition.

økonomien ikke var der til at ansætte en redaktør. Og da jeg ankom til stedet, havde jeg en vis tvivl, det skal jeg ærligt indrømme. Det hele var mere eller mindre et kreativt rod af ildsjæle, udslidte PC'er og støjende unger, men selve bladet var der tjek på – og det tiltalte mig meget. Ikke mindst at det var så nyt, at jeg stadig kunne sætte mit præg på det.”

I begyndelsen af 2001 gik det derfor stærkt med at få skabt en redaktionel profil. Ting blev redesignet, andre forblev som de altid havde været, og mens magasinet oplagstal blev stadig højere, etablerede Gamez.dk sig langsomt på nettet. Penge var der ikke mange af, men det betød ikke det store for redaktionens frivillige personale, der udviklede sig med svømmeskridt og hele tiden blev udfordret skriftligt. Thomas Blichfeldt, der var med helt fra begyndelsen i en freelance-stilling husker, hvordan han modtog spillene i brune poser, ikke ulig dem man pakker basser fra bageren ned i:

”For mig var det altid helt magisk at besøge folkene ude på redaktionen, også selvom stedet lignede en faldefærdig bunker. Det, at kunne snakke spil med folk som vidste ligeså meget om det som jeg selv, samt havde den samme entusiasme var jo helt vanvittigt. Magisk var det også at få adgang til spil lang tid før de kom i handlen, specielt fordi udbredelsen af information omkring spil,



Det er jo Paul fra Tekken!
 Claus og Morten Reichel står for den daglige ledelse af hele Gamereactor foretagenet. Morten (billedet) vikarede dog inden bladets eksistens, som Tekkens Paul Phoenix til børnefødselsdage og butikåbninger i hele landet.

var det også tid til at kigge nærmere på nettet, der i begyndelsen af år 2001 var i rivende udvikling. Men det var Egmonts beslutning om at lukke det daværende Gamereactor, der for alvor fik ledelsen på Gamez.dk til at se mulighederne i at udvide Gamez.dk med et net-magasin. Gamereactor startede livet i 1998, dengang med Tanggaard som en af freelance-skrivere under redaktorerne Finn Snor og senere Hans. F. Olsen. I 2001

”FOR MIG VAR DET ALTID HELT MAGISK AT BESØGE FOLKENE UDE PÅ REDAKTIONEN, OGSÅ SELVOM STEDET LIGNEDE EN FALDEFÆRDIG BUNKER”

både i tekst og videoform, dengang slet ikke var så udbredt som i dag. Informationen var altid konstant fra hovedkontoret, og var det ikke fordi man modtog spil i snoldede brune, totalt tiltpede pakker, blev man måske tilbudt en rejse til udlandet for at interviewe et af sine store idoler. På denne måde fik jeg blandt andet lavet mit første interview med Shigeru Miyamoto i London, samt rejste til USA for at besøge Blizzard, hvilket var enormt for en gut med kun et år på bagen som spiljournalist.”

Som bladet fandt vej til flere og flere spilentusiaster,

stod det klart, at der ikke var nok penge i projektet og at det derfor skulle nedlægges. Som bekendt endte det med at Gamez.dk købte Gamereactor og fortsatte arbejdet med sitet, nu i naturlig linje med det trykte Gamez.dk. For Tanggaard var det som at vende hjem:

”Det var underligt pludselig at være redaktør på noget, jeg kun nogle år tidligere havde skrevet min allerførste anmeldelse for. Og så var den første tid, meget naturligt, præget af skuffelser hos det gamle publikum, der hellere ville have GR, som det altid havde været, hvilket førte til



Den er lige sikker hver gang
 Vi har endnu aldrig fundet en forklaring, men stensikkert er det at der i mellem billederne fra hver Gamereactor hyggeaften vil befinde sig en stor bunke uforklarlige situationer. Kan du for eksempel, forklare os hvad der sker her?

Gentlemen, start your engines

Herrerne Tanggaard og Blichfeldt finder altid tiden til heftige diskussioner om alt og ingenting, under hvert møde - her med Jesper Nielsen som ivrig tilskuer og forsøgt deltager.



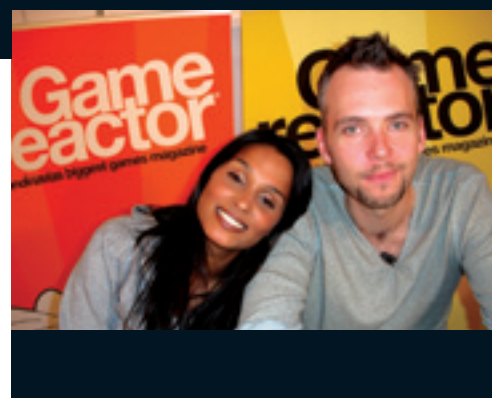
Det kan da ikke være så svært!

GRTV har lige siden sin introduktion været en af de største tilvænningsprocesser for de deltagende, og oftest er det knapt så nemt at få sagt hvad man gerne vil, når først man befinder sig foran kameraet. Her ses Ana prøve at kværke lidt sans ind i Tanggaard.



Alle med hvert deres præg

På billederne her genkender du måske foruden Tanggaard og Lasse, de tidligere Gamereactor værter Ana, David og Anne som dog sidenhen har bevæget sig videre til nye projekter. Hver og en fik de dog allesammen sat deres præg på Gamereactor, hvilket vi håber stadig kan mærkes i dag.



en del smædekampanjer og hacker-angreb. De mente ikke vi hørte til på GR, hvilket var lidt sjovt, da jeg faktisk var en af de oprindelige skribenter. Heldigvis var det en kort periode, og som vi fik opdateret sitet og forbedret det, så virkede det som om folk accepterede tronskiftet."

Og med Thomas Tanggaard ved roret blev der både trukket på eksisterende GR-skribenter, der gerne ville fortsætte med deres bidrag under den nye ledelse, samt en række nye skribenter. En af dem var arbejdstornadoen Alan Vittarp Rasmussen, der sammen med Steen Marquard blev redaktionens store globetrotterduo og anmelderpar. I samarbejde med Henrik Bach, Thomas Nielsen (Blichfeldt), Jesper Hauerlev Andersen og

senere Jesper Nielsen, blev der produceret masser af anmeldelser, rejseartikler og beta-tests. Senere hen fik Jesper anbefalet Nicolas Elmøe, og sådan steg tallet af anmeldere stødt i takt med Gamereactors udbredelse på nettet og Gamez.dk i trykt form.

Men de forskellige navne og de forskellige profiler virkede forvirrende i mediebilledet, og da Gamez.dk

“SÅDAN STEG TALLET AF ANMELDERE STØDT I TAKT MED GAMEREACTORS UDBREDELSE PÅ NETTET OG I TRYKT FORM.”

startede både en svensk og norsk afdeling af Gamereactor op, så gav det mere mening også at droppe navnet Gamez.dk og i stedet bruge Gamereactor både på tryk og på nettet. Ændringen af navnet førte også til det første store designskift. Peter Engelin (der i dag hedder Petter Hegevall) brugte sine enorme erfaringer fra det svenskproducerede Missil spilmagasin og hans arbejde for utallige reklamebureauer til at skabe en ny grafisk profil til Gamereactor – noget der blev modtaget positivt af læserne, og som flere år i træk indstillede Gamereactor til en nominering inden for magasindesign.

Som Gamereactor voksede blev der også brug for at

ANEKDOTER

Historier fra den gakkede redaktion



Steen Marquard

"Det er ikke få gange jeg har siddet og bandet min spillst langt væk, når den har ført til anmeldelser af afskyelige spil såsom Britney's Dance Beat og deslige. Det er ikke altid lutter lagkage at anmelde spil til dem der skulle tro anderledes. Men når jeg opsummerer mine mange oplevelser og eventyr med Gamereactor, og de gode folk bag, så er det med et stort smil på læben. Jeg har naturligvis også haft æren af at anmelde skelsættende spil såsom Battlefield 1942, Half-Life 2 osv., samt haft et væld af hæsbæsende oplevelser med rejser til udlandet, gak og spas med redaktionen - og så ikke mindst kryptiske og tossede maildialoger med Hr. Tanggaard. Der hersker ingen tvivl om, at skulle vi give os selv PEGI-mærkater ligesom spejderne får påsøyet duelighedstegn, så skulle vi have ekseptionelt lange ærmer - på den absolut gode måde."



Tanges mikrofonhår

Trangen til at prøve Anas medbragte mikrofonhår, viste sig naturligvis ganske uimodståelig efter blot et par genstande. Her ses Tanggaard i en lettere alkoholiseret sambaflyver.



Alan Vittarp Rasmussen

"Nogle gange savner jeg mine besøg på "tankstationen", hvor jeg kunne få mig en sludder og en ordentlig pose spil til anmeldelse. Det jeg ikke savner, er det konstante pres, som det er at have spillene liggende, og vide at deadline nærmer sig med faretruende hast i horisonten. Jeg erindrer også en lille uheldig event i Japan - eller rettere husker jeg det faktum, at jeg ikke kunne finde mit pas. Så æv-bæv, jeg kunne ikke komme af sted. Stor nedtur! Det er jeg sikker på den kære chefredaktør vist også syntes."



Hele Skandinavien kan lide øl

Det sker for sjældent, men når vi engang i mellem får muligheden for at mødes alle de skandinaviske redaktioner i mellem, udvikler det sig oftest til en gennemgående prøvsmagning af den danske øl. De efterfølgende resultater findes heldigvis stadig kun godt gemt væk i Gamereactor arkiverne.



Jesper Nielsen

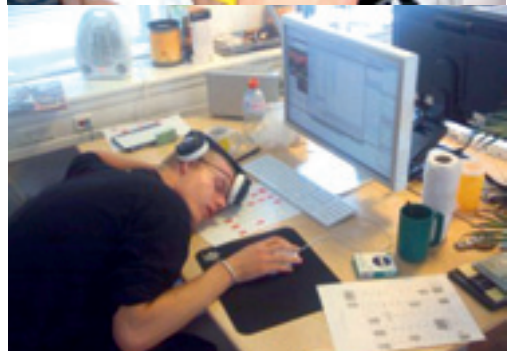
"Jeg er normalt ikke en person, der bærer rundt på spandevs af sjove anekdoter, men når det kommer til Gamereactor bliver det pludselig svært at begrænse sig. Skulle det være den om opkast på en bar med efterfølgende rullefald på stol eller måske dengang, hvor jeg og Lasse (Soffa) efter EA Play blev overfaldet af en bande 15-årige knægte på Østerbro, der truede os med farlige svensknogler? Uanset hvad, så har en aften i selskab med hele redaktionen på Gamereactor, samt en god sjat alkohol, i hvert fald altid resulteret i rent forside materiale."

"SOM GAMEREACTOR VOKSEDE BLEV DER OGSÅ BRUG FOR AT GIVE SITET EN OVERHALING"

give sitet en overhaling, og i stedet for at lappe videre på det eksisterende og oprindelige GR, blev der lagt planer for et helt nyt og mere fremtidsrustet site, der kunne udnytte synergiene mellem magasinet og sitet bedre - både i design og farvevalg, men også i indholdet. Det betød bl.a. et farvel til tegnsierne, det bredere fokus på biler, kameraer osv. Gamereactor skulle være et spilmagasin med et internationalt snit. Modtagelsen af det nye site var, sjovt nok, ligeså negativ som da Gamez.dk oprindeligt overtog projektet. Men præcis som tidligere var det blot et spørgsmål om tilvæning.

Og det leder os hen til hvor Gamereactor er i dag, for med konstante opdateringer af sitet og magasinet, sidder du forhåbentligt med det bedste Gamereactor til dato, mens du læser dette. Vi har med tiden måttet sige et sorgelig farvel til nogle af grundpillerne gennem mange år, som Steen Marquard, Alan Vittarp Rasmussen, Jesper Nielsen og Nicolas Elmøe, men har heldigvis kunnet tilføje nye medlemmer til holdet. På samme måde vil vi også i fremtiden prøve at bevare alt hvad Gamereactor er i dag, samtidig med at der konstant tilføjes nyt og bedre indhold om alle de nyeste spil. Og det er så historien om os.

_Redaktionen



Deadline nærmer sig

Dette er del af den normale rutine efter hver deadline på magasinet. Opskriften er: 13 timers søvn, hovedpinepiller, 4 liter cola eller kaffe og stress over hvilke fejl der uundgåeligt måtte have sneget sig med i magasinet.

**EXTREME RACING EPIC SCALE
FEARSOME WEATHER**

FUEL™

75 VEHICLES **190 CHALLENGES**

14,000km²
arena

**ONLINE
MULTIPLAYER**

**70
CAREER
RACES**

"GAMING'S BIGGEST ENVIRONMENT YET!"
Official Xbox Magazine

"FUEL ISN'T JUST BIG, IT'S EPIC"
Official PlayStation Magazine

"AUDACIOUS... GORGEOUS"
- PC Zone



GameStop
power to the players™

GAME.se
what's play?™

discshop.se

CDON.COM

www.fuel-game.com

 **XBOX 360.**

**XBOX
LIVE.**

**POWERED BY
game spy.**

 **Games for Windows**

 **PLAYSTATION 3**

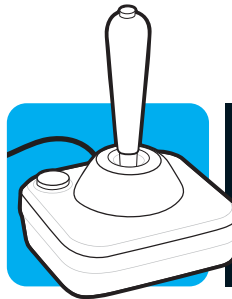
**ASOBO
STUDIOS**


codemasters™

7+
www.pegi.info

© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "FUEL"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY ASOBO STUDIOS S.A.R.L. AND PUBLISHED BY CODEMASTERS.

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk

DANMARKS
STØRSTE
SPILSITE
www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUSSPIL

INFAMOUS

Cole er helt elektrisk i Empire City. Den menneskelige dynamo må vælge mellem et liv som helt eller antihelt. Thomas Blichfeldt er taget med på turen...



GAMEREACTOR #99

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

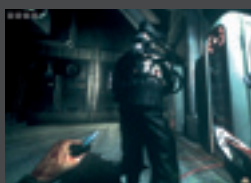


Grand Theft Auto: Chinatown Wars
Nintendo DS
9/10

Killzone 2
Playstation 3
9/10

Resistance: Retribution
PSP
9/10

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
Xbox 360
8/10



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
X360/PS3
8/10

Madworld
Nintendo Wii
7/10

Patapon 2
PSP
7/10

Wanted: Weapons of Fate
PC/PS3/X360
6/10



Wheelman
PS3/X360
6/10

Alone in the Dark: Inferno
Playstation 3
5/10

Afro Samurai
PS3/PC/X360
4/10

Need For Speed: Undercover
Ps3/X360/PC
4/10

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

WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere end 2000 anmeldelser? Besøg www.gamereactor.dk



Genre ACTION



Guardian

JEG, EN SUPERHELT?

Cole har fra starten, slet ikke den samme karisma som andre hovedrolleindehavere i lignende spil. Det ændrer sig dog, og fordi Sucker Punch fortæller så god en historie kommer man hurtigt til at engagere sig i hans skæbne.



INFAMOUS

Empire City skriger på en superhelt, men har du lyst til at hjælpe? Blichfeldt har taget kappen på og controlleren i hånden...

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **SUCKER PUNCH** Udgiver **SONY** Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 18+

I et brændende inferno ligger Cole på det eneste uskadede stykke asfalt i en kilometers omkreds, og hverken han eller jeg aner hvad der er foregået, da han første gang rejser sig og beskuer den for majestætiske by Empire City. Men byen er ikke alt der har forandret sig, og da et defekt el-anlæg rammer Cole slutter hans liv ikke, men starter først for alvor.

Ved at gøre Cole til en menneskelig dynamo har Sucker Punch ikke kun lavet deres egen



DEN MENNESKELIGE DYNAMO På trods af at kunne kaste med elektricitet, reflektere fjendtlige projektiler og blæser biler omkuld, er Cole aldrig usårlig da det indre batteri skal lades op. Derfor gør du bedst i at holde dig tæt på byens el-net



FAKTA

ALDRIG ALENE

En af de teknikker der benyttes mest flittigt i Infamous, er den evige frygt for ensomheden. I en verden der ikke forstår ham, mærker man hele tiden hvordan Cole kæmper en hård kamp for at bevare de tætte relationer han havde for han vågnede op med superkræfter. Samme teknik er brugt godt mange gange før i tegneserier, men sjældent i spilform.

TIPS

SPIL OGSÅ

Crackdown 2/3
XBOX 360
Superkræfter, orbjagt og en by som bare venter på at blive udforsket.

variant af den kendte superhelte historie, men har også skabt en dyb personlighed med evner, der i spilregi gør ham unik. Har man for leget virtuel superhelt er denne slags dog hverdagskost, og derfor hiver udvikleren mesterligt tæppet væk under spilleren kun få minutter efter starten er gået. Ved at lade Cole optræde heroisk og se byens indbyggere takke ham for hans indsats, når man som spiller lige at få en forsmag af den slags beundring, der selv i spilform er ganske uimodståelig, når man først har smagt den en gang.

Men på et splitsekund vendes situationen, og Cole må se hele hans verden styrte sammen. Offentlighedens beundring vendes til had, din ven Zekes tiltro til tvivl - og værst af alt bliver kæresten Trishs kærlighed til ligegyldighed.

Med dette på samvittigheden bliver jeg sluppet løs i en by fuld af problemer, et gråt, pulserende ragnarok med Cole som forløsning. Det står mig på alle tidspunkter frit for at løbe hvorhen jeg vil, og som følge af tidligere erfaring med parkour og en højnet smertegrænse, er der ingen steder hvor Cole ikke kan bevæge sig hen. Han kaster sig fra afsats til



ALLE HAR BRUG FOR EN HÅND Hvis du beslutter dig for at hjælpe byens indbyggere, vil du gradvist se en forandring i deres holdning til dig. Hadet og ønsket om at Cole ikke eksisterede vil løbende blive forvandlet til taknemmelighed.

afsats, og nedløbsrør, vindueskarme, lygtepæle og strømwire mellem de forskellige bygninger, gør byen til en imødekomende legeplads.

Evnerne er fra start begrænsede, og foruden at kunne sende små bidder elektricitet efter folk, kan jeg slynge rundt med folk og biler. Alt andet end de mest basale tricks tærer dog på det interne batteri, og derfor skal Cole lades op med et klik på L2 knappen når han er tæt nok på strømkilder som gadelamper, transformatorer eller forbipasserende fartøjer.

Repertoiret af evner udvides løbende, og ved at afhjælpe nogle af byens mange problemer optjenes erfaringspoint, som valgfrit kan placeres over forskellige evner, sådan da. Alt efter hvordan missionerne løses, tildeles nemlig point i en god og en ond kategori som udgør din såkaldte Karmic State. Denne manifesterer sig både i dit udseende, evner og hvordan resten af verdenen reagerer på dig.

Missionerne tildeles på flere forskellige måder, men hyppigst er de hvor det er byens



UNDERGRUNDEN ER HVOR DET SKER Man får med jævne mellemrum tilbudt missioner som kræver at man drager ned i undergrunden, for at genstarte byens el-net. Disse missioner er også hvor nye evner oftest tilføjes repertoiret, i en sekvenser der mest af alt synes at være lånt fra Nintendos Metroid-serie.



EN GRAFISK NYDELSE Infamous er på intet tidspunkt et af de spil i stil med Uncharted, hvor du første gang du ser det, får lyst til at ringe til det meste af vennekredsen og vise det til dem. I stedet overbeviser Infamous med bløde farver, flotte detaljer og en levende verden der er som taget fra en tegneserie.

indbyggere der spørger om hjælp. Beboernes problemer skyldes oftest angreb, bortførelser eller deciderede drab fra byens bander, og udryddes disse vil det pågældende område i byen blive bande-frit, hvilket viser sig i indbyggernes holdning til dig.

Spilverdenen er fordelt over tre forskellige øer, og Sucker Punch har imellem hver mursten forsøgt at klemme så mange opgaver ind som muligt. En af de første jeg fik mulighed for at begynde på var derfor indsamlingen af de såkaldte Blast Shards, en knap så fjern slægtning til Xbox-hittet Crackdowns populære Agility Orbs. Bedst af alt er dog det mesterlige tempo, som gennemsyner eventyret fra start til slut. Hvor Crackdown gav totalt frihed i tilgangen til verdenen, men derved skød sig selv i foden ved at tilbyde alt fra start, har udvikleren her forstået hele tiden at tilføje nok nye elementer til, at jeg hele tiden lige måtte tage en mission mere.

Hver gang Cole begyndte at føles slap, blev der derfor givet en ny kraft som at kunne svæve, zoome eller skyde missillignende strømladninger med den fantastisk døbte Megawatt Hammer. Omvendt vistest det også hvor overraskende skrøbelig Cole er, i de missioner hvor byens el-net brød sammen, og den menneskelige dynamo pludselig gik fra superhelt til menigmand.

Fordi Infamous gør så mange ting rigtigt,



I FAKTA

VASKEB-JØRNEN?

Hvis man ikke lige ved det, kan det være svært at tro på at holdet bag det dystre Infamous også er udvikleren der tidligere stod bag den farveglade Sly Raccoon-serie. Kigger man godt efter, kan man dog se et par af de samme teknikker gå igen, ikke mindst historiefortællingen der til dels foregår i tegneserieform, mellem missionerne. Mest af alt er det dog de imponerende produktionsværdier, der ikke lader der være den store tvivl om at dette er fra Sucker Punch.

I TIPS

SPIL OGSÅ

Spider-Man: Web of Shadows 5/10 X360/PS3
Vi håber stadig på et bedre Spider-Man spil, men mangler du lidt action, kan det da spilles.

og oven i købet krydrer det hele med superlækkert stemmeskuespil og flot grafik, kan man meget hurtigt komme til at overse fejlene - men de er der dog desværre. Missionerne savner ofte variation, og i jagten på at give den mest glidende spiloplevelse overhovedet, er det gået en smule ud over kontrollen, der mangler en smule finesse. Cole nærmest klitrer til alle overflader, og ikke før senere i spillet når evne-repertoiret bliver udvidet, slipper man for følelsen af at spillet tager det sjoveste ud af at bevæge sig rundt i en betonjungle.

Kritikken befinder sig dog i det minimale, og som helhed er Infamous fra dag et, en af de stærkeste bevæggrunde til at købe en PlayStation 3, samt det potentielt bedste superhelte spil til dato! Det er en fantastisk fortælling, som uden problemer holder styr på adskillige, spændende og krydsende historier, byder på et levende persongalleri og samtidig fylder på med afsindig action, som kun bliver bedre som spillet skrider frem. Det er med andre ord spilunderholdning af den bedste slags.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10
Grafik 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 8/10
VIKELIG GODT OG GENNEMFØRT

- Fantastisk historiefortælling. Enorm verden at udforske.
- For meget genbrug af missioner. For overbærende kontrol.

POKEMON PLATINUM

Diamond og Pearl blandes sammen til Platinum

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



DET gode gamle sten-saks-papir spilsystem fungerer stadig strålende. Pokemon-mani'en lever i bedste velgående.

Lad os få det vigtigste af vejen først. Uanset hvad jeg siger eller skriver, så ender Pokemon Platinum med at blive en succes. Til trods for det faktum, at årelange fans vil genkende Platinum som værende en lettere friseret blanding af Diamond og Pearl, krydret af med et par nye områder i form af Battle Frontier og The Distortion World, så vil de knæhøje poder verden rundt elske at tage på eventyr med deres Pokemon.

For at Pokemon Platinum ikke skal føles som en total deja-vu-oplevelse, har udvikleren inkluderet til nye ting, nemlig de to elementer jeg indledningsvis nævnte. The Distortion World er en slags udysret dimension, hvor de traditionelle Pokemon-kampe lægges på hylden til fordel for lidt simpel gådeløsning, mens Battle Frontier er kendt fra Pokemon Emerald. Det er en slags kamparena med forskellige mål til dig. Desværre kommer The Distortion World først rigtig ind i historien efter mere end 30 timers spil, så indtil da skal du være parat på at spille en ny slags Diamond/Pearl, om end med små opdateringer af grafikken, diverse træner og Pokemon.

Det er svært at give et spil som Pokemon Platinum karakter. For hvad skal man tage og gribe i. Skal man lægge vægt på, at man rent faktisk betaler for et spil, som man måske allerede har derhjemme? Et spil der er et af Nintendo DS-formatets mest populære? Eller er det vigtigere at se Platinum som en helt ny udgivelse, hvor det er helt nye forbrugere, der bejles til? For mig må den blive den bløde mellemvej. Jeg har spillet stort set alle Pokemon-spil tidligere, og for mig er Platinum et godt spil, men også en spiloplevelse, jeg allerede har haft to gange. Pokemon Platinum er for nye spillere, ikke for garvede trænere.

Samuel Berthelsen

KARAKTER 7/10
Grafik 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 9/10
GODT POKEMON EVENTYR

- Masser af Pokemon. God grafik. Holder rigtig mange timer.
- Distortion World kommer sent i forløbet. Ikke et nyt spil.



PUNCH-OUT!!

Der er bly i boksehandskerne når Thomas Blichfeldt kommer dansende ud af sit ringhjørne

Platform Wii Udvikler NEXT LEVEL GAMES Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 12+

Genre SPORT



EN LILLE FORSKEL
Umiddelbart virker det en smule urimeligt at drage i ringen mod en modstander, som er mere end dobbelt så stor som en selv. Alligevel kan du holde Little Mac vindene med lidt teknik og reflekser.

Konkurrencementaliteten kan være en skræmmende motivation, når den bliver fodret af en person som præcis ved hvordan man fungerer. Normalt har jeg intet problem med at erkende hvis andre er bedre til et spil end jeg, men er forskellen hårfin, skal der ikke mange stikord til, før jeg befinder mig i en selvudslettende jagt på at tangere konkurrencen.

Velkommen til mit værelse anno 1995, hvor en Super Nintendo tilsluttet det lille 17" tv, for gad vide hvilken gang er i færd med at vise boksekampen med mig som Little Mac og konsollen som Nick Bruiser. Publikummet og fornævnte motivation består af Thomas "Høyyyy!" Høj der med hans tid et par sekunder hurtigere end min, er grunden til at jeg igen er draget i bokseringen.

Spol tiden frem til dag, og skræmmende lidt har ændret sig. Men inden også du begynder at drømme om at udfordre den nærmeste vennekreds til rekordjagt i ringen, er det nok bedst at også du indser, at Punch Out faktisk knapt kan kaldes et boksespil.

Befolket med 13 forskellige personligheder, primært bestående af favoritter fra seriens tidligere kapitler, drejer det sig nemlig i langt højere grad om at aflure mønstre og finpudse timingen, end det gør om at kende forskellen



1 FAKTA
NEXT LEVEL HVEM?
Next Level Games er ikke en udvikler man umiddelbart havde hørt meget til, før de slog sig sammen med Nintendo. Med både Mario Football Charged Strikers og nu Punch-Out!! på samvittigheden, er udvikleren dog blevet en tæt samarbejdspartner med Nintendo. Den slags samarbejde er før set med udviklere som Retro Studios og endnu tidligere med britiske Rare. Hvad mon fremtiden byder på for Next Level Games?

1 TIPS
SPIL OGSÅ
Super Smash Bros. Brawl 3/18 Wii
Ligetil og festligt kampspil for hele alle, og med alt det bedste fra Nintendo.



HVOR ER DOMMEREN? Dommere er der ingen af i Punch-Out!! og derfor er det ikke ualmindeligt at skulle bokse mod snydende modstandere. Aran Ryan propper derfor hestesko i boksehandskerne, mens King Hippo i anden ombæring bruger et kloakdæksel.

på et hook og en uppercut. Hvad enten modstanderen er den livslange taber Glass Joe, den omvandrende madcontainer King Hippo eller Canadas egen Bear Hugger, har de nemlig alle svagheder som skal udnyttes. Disse brister hænger oftest sammen med modstandernes ekstreme personligheder, og King Hippo tager eksempelvis stor skade, hvis du skulle have held til at ramme det lille plaster, på hans ellers usårige mave.

Yderligere er det muligt, at oplade specielle

superslag, ved at drage fordel af modstandernes evige trang til at blære sig. Bear Hugger kan for eksempel ikke modstå at række tunge, så snart han har pareret bare et par af dine slag, og rammes han her inkasserer du en stjerne på kontoen. Tre stjerner kan opbevares på en gang, og jo flere du har, jo stærkere vil kraften af dit superslag være, men skulle du blive ramt mistes alle stjerner med det samme.

Fordi der ikke skal fokuseres på de mere komplekse elementer af den rigtige bokse-

ALLE HAR EN SVAGHED Den eneste måde at lære modstandernes svagheder, er at prøve at undgå en ordentlig omgang bølgebank, mens man strategisk prøver sig med slag fra alle vinkler. Oftest hører svagheden til modstanderens personlighed, men den ene undtagelse af Glass Joe herunder, som er svag alle steder.



TIMING ER DIN VEN

Oftest kan en modstander stoppes komplet i dennes spor, hvis man ved hvornår man skal sætte det rigtige slag. Derfor viser Punch-Out! sig som et spil som ikke kun kan besejres, men også kan perfektioneres, hvilket forlænger spilletiden.



EN LILLE SMULE STIL Hver modstander har sin helt egen, oftest excentriske personlighed, som er vækket godt til live.

sport, har det også været muligt at holde kontrollen ekstrem simpel. Man kan nøjes med at flytte sig til siderne, dukke sig, samt blokere ved at trykke op på styrekrydset. Venstre og højre slag udføres med knap 1 eller 2, og stjerneslag med A. Med en så simpel kontrol kunne man foranlediges til at tro, at Nintendo havde lavet et spil for alle, og når også Wii Balance Boardet samt Wii's unikke kontrolmuligheder kan bruges til at kontrollere det hele, kunne man frygte det værste. Sådan hænger det dog heldigvis ikke sammen, og Punch Out er præcis ligeså straffende som det altid har været. Gang på gang må du derfor se dig selv tævet i gulvet, og selv når du kender modstanderens mønstre kræves der stadig en afsindig timing og planlægning for at undvige de vandvittige slagkombinationer.

Når nu så stor en del af glæden ved spillet er de outrerede personligheder, forekommer det



FAKTA

DEN NÆSTE ER?

Punch-Out!! er en af de Nintendo-serier vi har ventet længst på ville få en efterfølger, og nu da den endelig er landet, kan vi ikke lade være med at spekulere på hvad den næste mon bliver? Den japanske gigant har naturligvis et kæmpe sortiment af spil som kan opdateres, men stod det til os så vi gerne et nyt Kid Icarus, eller et nyt Super Mario World holdt i 2D eller hvad med et nyt Metroid også i 2D? Vi har fuld tillid til at Miyamoto og vennerne gemmer på masser af hemmeligheder.

TIPS

SPIL OGSÅ

Fight Night Round 4 8/10 X360/PS3

Den seriøse gengivelse af boksport i spilform, og tilmeldt afsindigt godt.

en smule dovent kun at have inkluderet 13 af slagten - specielt fordi de fleste er genopfriskninger fra de tidligere spil. Langtidsholdbarheden havde uomtvisteligt nydt godt af flere unikke modstandere, og det ændrer en nærmest ligegyldig multiplayer heller ikke noget ved.

En smule Mike Tyson ørebidning bliver det desværre også til, ved at jeg ikke er ovenud tilfreds med at denne modernisering af serien i højere grad har taget udgangspunkt i det originale Punch-Out!!, end det bedre Super Punch-Out!! At man kun kan lade stjerneslag op ved at ramme modstanderen på et bestemt tidspunkt, er slet ikke ligeså dynamisk som systemet fra SNES-versionen hvor slagne løbende blev ladet op, og også kunne bruges i super combos. Ærgerligt.

Siden 1995 er Super Nintendoen blevet skiftet ud med en Wii, 17" tv'et med en 32" fladskærm og Punch-Out!! har langt om længe taget springet til en verden fuld af polygoner. Intet har dog heldigvis ændret sig hvad angår den aldeles vanedannende spilbarhed. Jeg jagter igen rekorder.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

VELLEVERET KNOCKOUT!

- Fantastiske personligheder. Exceptionelt simpelt at lære.
- Kun 13 bokseere. Stjerneslag-systemet.

BIONIC COMMANDO

Grin formår ikke at lave det helt store comeback

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



Genre ACTION

SPENCER er presset ned gennem smalle, usynlige korridorer i Grins ventede, men i sidste ende, skuffende actionspil.

Da svenske Grin blev håndplukket af Capcom for at skabe den perfekt svingfysik til et moderne Bionic Commando, var det et klogt valg. At svinge sig rundt som med hjælp fra den bioniske arm, som en anden robotabe, er nemlig sjovt, men aben sættes desværre hurtigt i bur.

Jeg har forbandet Bionic Commandos brande, stråling og vand flere gange end jeg kan holde styr på. Ascension City og de omkringliggende områder er nemlig omgivet af en radioaktiv tåge som får din geigertæller til at støje mere end en transistorradio med knækket antenne, og efter bare et par sekunder i denne Purple Haze, gør Spencer Jimi Hendrix selskab. Helten Spencer dør hurtigt, og oftest ganske urimeligt, og checkpointsne er alt for sparsomme spredt. Det er et problem mange spil har sloget med gennem årene, men det er utilgiveligt den dag i dag. Det grænser øvrigt også til det sadistiske, når man er omgivet af en enorm legeplads bestående af stål, sten og sammenstyrtede bygninger, men alligevel tvinges til at holde sig inden for helt specifikke rammer. Begrænset frihed, maksimum dødelighed. Ikke ligefrem en god cocktail.

I visse situationer funkler Bionic Commando dog. Når to luftbårne fjender angriber, og jeg forsøger at blæse dem til atomer med mit raketskyts, men alligevel bliver skubbet ud over en kant og i sidste øjeblik svinger mig tilbage i kampen, smiler jeg stort. Men disse situationer er bare alt for få, og restriktionerne umulige at ignorere. Multiplayerdelen, der lader dig spille sammen med syv af dine venner, er heller ikke den store tilføjelse til oplevelsen. Den virker mere inkluderet fordi det forventes, end fordi den rent faktisk fungerer. Nogenlunde i samme stil som Starbreeze Studios The Darkness. Bliver det til en efterfølger skal buret smides bort og aben slippes løs.

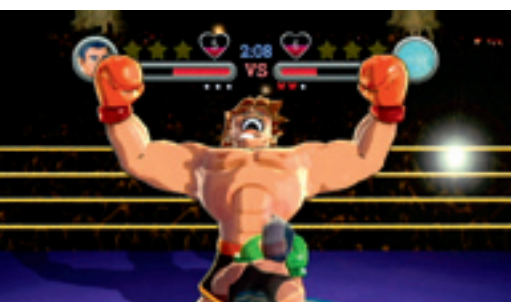
Jonas Elfving

KARAKTER 6/10

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

IKKE DET STORE COMEBACK

- God svingkontrol. Lækkert designede miljøer.
- Stringent verden. Radioaktivitet! Dødsfælder.





GUITAR HERO: METALLICA

Lars Ulrik og drengene leverer solid heavy metal, i seriens til dato bedste udgivelse

Platform **XBOX 360** Udvikler **NEVERSOFT** Udgiver **ACTIVISION** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-4** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

Jeg er virkelig ikke vild med Metallica, og jeg har aldrig hørt en god Metallica-sang, hvis jeg skal være helt ærlig. Metallicas musik har på mig, altid virket for simpel til at være spændende, for plat til at være energisk og en anelse for... ensformig. Sådan har jeg det bare. Men til trods for dette, så elsker jeg Guitar Hero: Metallica, og det er vel egentlig en flot cadeau til både Neversoft og Activision.

For til trods for Ulrichs en kende banale, ensidige trommeri og Hetfields halvtriste råberi, så er Metallica et perfekt Guitar Hero-band. Gruppens musik pendler mellem bastant, grunlæggende riffrock og nærmest idiotiske umuligheder hvilket på bundlinjen betyder masser af udfordringer, og ikke mindst masser af variation i spilform.

Dertil kommer arbejdet med at fange Metallica-medlemmernes udseende på scenen, at afbilde de største spillesteder de har turneret rundt på og ikke mindst de mange interviews med band-medlemmerne. Og her skinner Guitar Hero: Metallica virkelig. Præsentationen er absolut noget af det bedste ved spillet og til forskel fra World Tour, havner du aldrig i situationer, hvor du skrider af menuesignet eller raser over manglende funktioner.



FAKTA

UNFAIR POINTS

Det synes at være en stigende tendens med musikspil fokuseret på kun et band eller solist. Derfor vent vi på at Harmonix, de originale skabere af Guitar Hero, får gjort arbejdet færdig på deres Rock Band: Beatles. Neversoft arbejder allerede på Guitar Hero: Van Halen.

En ting, der har været både ujævn og indimellem decideret dårlig i Guitar Hero-spillene, er ubalancen i spillets sværhedsgrader. I Guitar Hero: Metallica er det endelig lykket med en ordentlig balance sværhedsgraderne imellem, og det er en fryd at springe mellem dem, for at se hvor smart de har tilføjet ting på de højere niveauer.

Den største enkeltforskel og den spillemæssige nyhed i Guitar Hero: Metallica, er sværhedsgraden Expert Plus, der kun kan bruges med trommerne. Ca. halvdelen af sangbiblioteket er markeret med et lille djævlesymbol, hvilket betyder at man kan bruge to stortrommer i de sange og dermed to pedaler i Guitar Hero: Metallica. At smide to pedaler på

oplevelsen med Machine Head i nummeret Beautiful Morning er præcis så svært som man skulle tro.

At spille Sad But True med fire personer, alle med instrumenterne sat til Expert, er ikke supersvært, men bare rigtigt sjovt takket være den sublime musikkvalitet i Guitar Hero: Metallica. På grund af alt dette er det svært ikke at lade sig rocke med til denne gang pigtråd.

Petter Hegevall

KARAKTER 8/10

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

HEFTIG OG HÅRD PIGTRÅD

- Fremragende præsentation. Herlig lyd kvalitet. Metallica-trivia.
- Dyrt. Ingen mulighed for at importere numre fra andre udgaver.



HJULBEN Skal du gennemføre alt hvad Guitar Hero: Metallica har at byde på, kan du godt gå i gang med at oparbejde benmusklerne. Sekvenserne med dobbelpedalene er grumme.



HETFIELD OG RESTEN AF BANDEN Der er gjort et stort arbejde ud af at indfange gruppens personligheder og udseende, og resultatet er seriens flotteste spil til dato. Både Kirk Hammett, Lars Ulrich, James Hetfield og Robert Trujillo vækkes til live, og gør indlevelsen en smule nemmere for dig og resten af bandet.

Genre **SPORT**



GENLEV TIDERNES STØRSTE BOKSEBRAG Selvom billedet her viser en kamp mellem Ricky Hatton og Manny Pacquiao, hvor det ganske ulig den virkelige kamp er Hatton der dominerer, er det imponerende hvor realistisk boksemeres stilarter og kampene er gengivet i EAs boksebrag.

FIGHT NIGHT ROUND 4

Find tandbeskytteren frem og gør karriere i bokseringen

Platform **XBOX 360 / PLAYSTATION 3** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **15+**

Målet med Fight Night er naturligvis at nå til tops af bokseverdenen, vinde bæltet og videreføre karrieren i en højere vægklasse, for til sidst at kunne trække sig tilbage som legende.

Inden jeg når så langt, kræves det dog at jeg tager tiden til at finpudse brugen af den såkaldte "Total Punch Control". De analoge styrepinde tages igen i brug til stort set alle manøvrer, og mens venstre pind bruges til bevægelse rundt i ringen, bruges højre pind til alle former for slag.

Den mest udslagsgivende nyhed er dog belønningssystemet, der mellem hver runde giver point alt efter hvor godt jeg har gjort det.

Pointene kan benyttes til restitution af kampviljen, udholdenheden og blokaderne.

Fight Night Round 4 er en tornado af Mike Tyson-lignende proportioner når det drejer sig om kampene i ringen, hvor hverken tidligere spil i serien eller genrens andre bud holder mere end en runde. Resten af pakken er dog af den slags man helst gerne ville glemme.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

DET BEDSTE BOKSESPIL TIL DATO

- God kontrol. Fantastisk gengivelse af sporten. Flot grafik.
- Elendig management-del. For få muligheder. Straffende minispil.

THE WORLD'S NO.1 TENNIS GAME COMES TO Wii.



23 of the world's top players - 8 new to Virtua Tennis and 3 legends, including Federer, Nadal, Williams, Sharapova and Murray. Improved serve, net and stumble gameplay give more control over the arcade-style action than ever before.

UDE DEN 29 MAJ



ALSO AVAILABLE ON:

Wii.



PLAYSTATION 3



XBOX 360.

XBOX LIVE



SEGA®

www.sega-europe.com

RUFF 'N TUMBLE



TING VI ELSKER AT MINDES

Retro-spil er følelser, nostalgi, minder og masser af gode timer foran fjernsynet. I denne serie ser vi tilbage på de spil, der stadig hænger ved hos redaktionen.

GAMLE FAVORITTER I TILBAGEBLIK Læs mere på: www.gamereactor.dk



RUFF 'N TUMBLE

Blichfeldt går i barndommen med tanker rettet mod Amigaen

Platform **AMIGA** Udvikler **WUNDERKIND** Udgiver **RENEGADE SOFTWARE** Lanceret **1995**



FØRST OG SIDST

Ruff 'n Tumble blev med sin udgivelse i sidste del af 1994 desværre det første og sidste spil fra udvikleren Wunderkind, mest af alt fordi Amigaen var en døende platform, og pirateriet på det tidspunkt havde taget overhånd. I det hele taget blev året 1994 et af de sidste gode for Amiga formatet. Med udgivelser som Alien Breed: Tower Assault, Banshee, Bubba 'n Stix, Cannon Fodder, Disposable Hero og Jungle Strike og alene året efter var nedgangen i kvalitetstiltler tydelig at mærke. En ærgerlig slutning på en god spilsalder.

Uerden var parat til at rykke videre, en sandhed jeg og min stakkels Amiga i længere tid havde prøvet vores bedste på at ignorere. Motorola-processoren med de 7.16Mhz og hukommelsesdepoterne på 1MB var efterhånden begyndt at hoste en smule i forhold til konkurrenterne Super Nintendo, Sega Mega Drive og PC-markedet.

Alt dette viste de tre medlemmer af udvikleren Wunderkind godt, men alligevel havde de besluttet sig for at bruge to år af deres liv på at give deres bud på Amigaens endegyldige svane-sang. Resultatet var Ruff 'n Tumble, et spil jeg ventede på fra første øjeblik, jeg så et billede fra det, i det engelske spilmagasin Amiga Power.

Umiddelbart var det ellers svært at få øje på hvorfor man skulle glæde sig, for på et format, der i forvejen havde en mængde stærke

platformspil, var det svært at se hvordan endnu et skulle kunne gøre en forskel. Måske derfor havde Wunderkind sørget for at pakke det hele ind i et originalt grafisk design, og hovedpersonen Ruff Rogers selv var en lille dreng, der med sine blonde lokker og smil kunne have knust enhver svigermoders forsvar. Billedet af den blide helt holdte dog kun lige indtil synet faldt på den maskinpistol, han på alle tidspunkter holdte i begge hænder.

Fjenden var den utrolig stygge Dr. Destiny og hans Tinhead-armeer, robotter der mest af alt lignende gamle animerede rustninger, og som gav et herligt "klank" når man fyrede løs på deres pansrede ydre. Arsenalen bestod af forskellige slags ammunition, og alt fra maskinkanoner til flammekastere og raketstyr blev taget i brug mod det hobende overtal af fjender. Banerne kunne første gennemføres når man

havde taget sig tiden til at finde alle de marmorkugler, som Rogers angiveligt havde tabt da han blev suget ind i den eventyrlige verden.

I dag lyder det alt sammen som ingredienserne til ethvert standard platformspil, og det gjorde det faktisk næsten også i 1994, da spillet blev udgivet, men Ruff 'n Tumble adskilte sig dog alligevel stort fra konkurrenterne. Indimellem hver linje kode og hver eneste pixel gemte sig nemlig en digital kærlighedserklæring, et smukt farvel og en uknækkelig trang til at vise alt hvad der kunne hives ud af maskineriet.

Ruff 'n' Tumble er en i spilregi kriminelt overset klassiker, der burde prøves af alle der har nydt spil som Metal Slug eller Ultimate Ghosts'n Goblins.

_Thomas Blichfeldt

DON'T MESS WITH THE MCCALLS



coming
July 09



CALL OF JUAREZ

BOUND IN BLOOD

www.callofjuarez.com

DEMO COMING TO XBOX LIVE® AND PLAYSTATION® NETWORK

16+

www.pegi.info

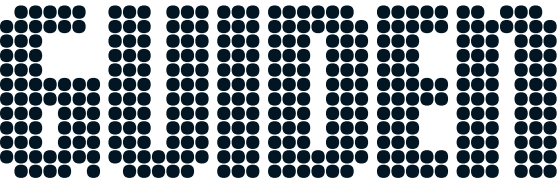
XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PC DVD ROM

TECHLAND

UBISOFT



GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

Butikkernes spilhylder bugner med digital oplevelser, men det er langt fra dem alle, der er værd at investere i. Med denne købsguide hjælper Gamereactor dig med at finde de 15 bedste på hvert format.

Besøg www.gamereactor.dk hvis du vil læse længere anmeldelser af samtlige anbefalede spil på disse sider. God fornøjelse...



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundt med Blu-ray afspiller

INFO

Fabrikant **SONY**
Premiere **23/03 07**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vægt **5 KG**
Mål **325x98x274**
Pris **FRA 3500,-**

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundt, og den indeholder denne generations dyreste og mest kraftfulde komponenter. Med intet mindre end otte processorer (SPU), Blu-ray-afspiller, indbygget harddisk og en stærkt grafikort fra Nvidia, der er masser af potentiale under overfladen. I begyndelsen havde mange udviklere svært ved at udnytte potentialet optimalt, men dette er de så sandelig kommet efter. Sonys online-tjeneste PlayStation Network er helt gratis, men indeholder ikke helt de samme funktioner som betalingstjenesten Xbox Live. Konsollen understøtter også afspilning af Blu-ray film-formatet, der nu er branchens officielle medie, og dermed er du også sikret på denne front.



SHAL SPILLES

INFAMOUS

SUCKER PUNCH / SONY

Hvad handler det om: Du spiller Cole, et ganske almindeligt cykelbud, der ender med at sprænge Empire City i stumper og stykker, for efterfølgende at kunne kontrollere elektricitet. Hvad du nu gør med denne magt, er op til dig. Vil du være en helt eller en skurk? Uanset hvad vil Empire City opdage, at de nu har fået en (anti)helt.
Bedste øjeblik: Når du for første gang, når toppen af en skyskraber og ser ud over hele byen og dens triste skæbne. Blændende.
Til dig som: Elsker sandkasse-spil blandet med superhelte.

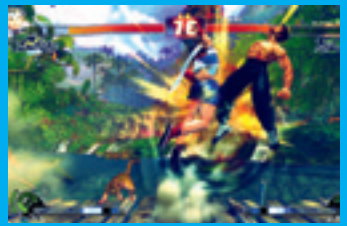


SHAL SPILLES

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: At slå løs på hinanden med et udvalg af farverige karakterer, og lære de mange specialteknikker. Hvad enten du er den defensive eller aggressive spiller er der en figur til dig.
Bedste øjeblik: Når det hele begynder at klikke, og du finder ud af, at man for at mestre spillet, skal kunne meget mere end blot at hamre løs på knapperne. Første gang du med den rigtige teknik vinder en kamp på randen af et sviende nederlag.
Til dig som: Mangler et balanceret kampspil til dystre mellem dig og vennekredsen.



SHAL SPILLES

WANTED: WEAPONS OF FATE

GRIN / WARNER

Hvad handler det om: Wesley Gibson kan kurve projektiler i luften, hvilket gør ham til en åbenlys spilhelt. Her fortælles historien om hans barndom, samt hans forældre dog naturligvis pakket med action.
Bedste øjeblik: Når spillets innovative cover-system begynder at blive en del af strategien, og man uden de store problemer laver vellykkede overraskelsesangreb på fjenden.
Til dig som: Mangler et udmærket actionspil der ikke nødvendigvis prøver at bilde dig ind, at det er det bedste siden skiveskåret brød.



UNDGÅ!

AFRO SAMURAI

NAMCO BANDAI / ATARI

Hvad handler det om: Du er verdens coolste samurai, der med mikrofonhår og sværd gør verden et usikkert sted for alle, der måtte stå dig i vejen.
Værste øjeblik: Når du hakker løs på fjenderne, og må indse at effekten er minimal. Dit sværd føles som var det lavet af vådt pap, og alle efterfølgende kampe føles meningsløse og ekstremt kedelige.
Vælg i stedet: Heavenly Sword blev ikke helt så godt som vi havde håbet på, men Narikos færd gennem den ekstremt flotte verden er stadig værd at afprøve hvis man er til genren.



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

PLACERINGER: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Ekstrem ambitiøst, flot, anderledes og et spil som PlayStation 3 virkelig har brug for. Vi elsker det!	Platform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV En enorm sandkasse med helt ufattelig mange udfordring og en bundsolid historie. Nyd det!	Action	2K Games	10/10
3	Metal Gear Solid 4 Kojimas sidste fortælling om Snake og Metal Gear universet, med kompleks historie og utrolige scener.	Action	Konami	9/10
4	Street Fighter IV Kongen er tilbage på sin trone, og har sjældent har kampspil været så friskt, balanceret og sjovt.	Fighting	Capcom	9/10
5	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
6	Killzone 2 Sindsoprivende actionspil, der giver Playstation 3 det definitive skydespil, den i så lang tid har manglet.	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
8	Infamous Tag til Empire City og lev livet som menneskelig dynamo i Sonys actionspil	Action	Sony	9/10
9	Saint's Row 2 PS3-spillere fik ikke originalen, og derfor er der god grund til at kaste sig frådende over fortsættelse.	Action	THQ	9/10
10	Pure Poleret og lækkert ræs i ægte arkadestil. Pure er spillet du har ventet på i årevis. Fremragende.	Racing	Disney	9/10
11	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
12	Flower Et fornøjeligt og beroligende eventyr ulig alt andet. Køb det online, direkte fra PSN butikken.	Action	ThatGameCom.	8/10
13	The Chronicles of Riddick: Dark Athena Vin Diesel er tilbage som den dystre Riddick i Starbreezes genfortælling af Xbox overraskelsen.	Sport	Atari	8/10
14	Guitar Hero: Metallica Find dit nittearmbånd frem og få headbanget dit glasbord i stykker!	Musik	Activision	8/10
15	Resident Evil 5 Capcom er tilbage med et solidt spileventyr til alle fans af Resident Evil-serien.	Action	Capcom	8/10

GAMEREACTORS købsguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk, Danmarks største spilto.



PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **228 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

Sony's PSP kommer med en stor widescreenskærm, muskler der minder om PlayStation 2 og muligheden for at afspille MP3-filer, digitale billeder og film. Maskinen er desuden udstyret med Wi-Fi, og Sony opdaterer løbende softwaren med nye funktioner og muligheder.

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

NR	SPLTITEL	KARAKTER
1	Daxter	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	God of War: Chains of Olympus	8/10
4	Echochrome	8/10
5	Lumines II	8/10

MICROSOFT XBOX 360

Den larmer som en støvsuger, men har masser af rigtig gode spil

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **399x83x258**
 Pris **1395 KR**
 (ARCADE), **1895 KR**
 (PREMIUM), **2895 KR**
 (ELITE)

Microsoft var de første som var på markedet med det som kaldes "den nye generation" med sin konsol i 2005. Xbox 360 er, præcis ligesom Playstation 3, et kraftmonster med tre processorer kerner (3,2 Ghz) og et grafikort fra ATI. Trods det at de fleste eksperter mener, at Playstation 3 har lidt flere kræfter end Xbox 360, er det ikke blevet vist hidtil, da udviklerne har haft lettere ved at tøjle Microsofts maskine. Den formidable Xbox Live online tjeneste er et andet stærkt argument for Xbox 360. Microsoft måtte i starten af konsollens levetid også døje med kvalitetsproblemer, men disse er fortid på de senere modeller, som nu også har fået en HDMI-udgang.



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

PLACERINGER: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!	Action	Microsoft	10/10
2	Halo 3 Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.	Action	Microsoft	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	ZK Games	10/10
4	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	ZK Games	10/10
5	Braid Tidsmanipulation og gammeldags platformspil, med geniale ideer og oceaner af charme. Fabelagtigt	Action	Microsoft	10/10
6	Street Fighter IV Kongen er tilbage på sin trone, og har sjældent har kampspil været så friskt, balanceret og sjovt.	Fighting	Capcom	9/10
7	Gears of War 2 Herlig opfølger til et af de bedste actionspil nogensinde. Marcus Fenix og drengene er tilbage i storform.	Action	Microsoft	9/10
8	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	ZK Games	9/10
9	Fable 2 Molyneux holder hvad han lover, det er Fable 2 et strålende bevis på. Vi elsker det engelske eventyr.	Rollespil	Microsoft	9/10
10	Halo Wars Emsemble Studios viser at RTS genren godt kan lade sig gøre på konsol. Guf for strategiske Halo fans.	Action	Microsoft	9/10
11	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
12	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
13	The Chronicles of Riddick: Dark Athena Vin Diesel er tilbage som den dystre Riddick i Starbreezes genfortælling af Xbox overraskelsen.	Sport	EA	8/10
14	Resident Evil 5 Capcom er tilbage med et solidt spileventyr til alle fans af Resident Evil serien.	Action	Capcom	8/10
15	Guitar Hero: Metallica Find dit nittearmbånd frem og få headbanget dit glasbord i stykker!	Musik	Activision	8/10

GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagelister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spil-site.

SKAL SPILLES

FIGHT NIGHT ROUND 4

EA / EA

Hvad handler det om: Du har betonnæver og svulmende muskler, og det eneste der står mellem dig og verdensmesterskabet i boksning, er en lang række legender, ligeså toptrænede og sultne efter succes, som du selv er. Der skal taktik og velplacerede slag til at slå modstanderen i kanvassen. Spørgsmålet er om du kan gøre det? **Bedste øjeblik:** Når du badet i sved og med en øm krop, får de sidste stod ind på din modstander og vinder titelkampen. **Til dig som:** Som elsker ægte og krævende boksning.



SKAL SPILLES

GUITAR HERO: METALLICA

NEVERSOFT / ACTIVISION BLIZZARD

Hvad handler det om: En af verdens bedste heavy metal-grupper, mangler dig til at tromme, synge og spille sammen med dem, alt du skal gøre, er at gribe plastikguitaren og jamme med dem. Nyd nogle af de bedste sange, der nogensinde er skrevet. Metallica er som skræddersyet til en Guitar Hero-oplevelse. Vi elsker det! **Bedste øjeblik:** Kommer når du rammer alle dine noder, bandet bare svinger og der leveres tung heavy metal Rock on! **Til dig som:** Er vild med Metallica og Guitar Hero.

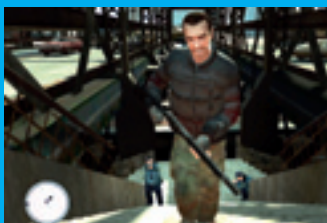


SKAL SPILLES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / ZK GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle. **Bedste øjeblik:** Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enorm by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato. **Til dig som:** Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.

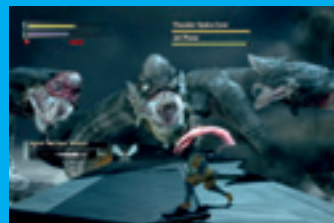


UNDGÅ!

NINJA BLADE

FROM SOFTWARE / MICROSOFT

Hvad handler det om: Tokyo forvandles i løbet af få sekunder til et paradys for underlige monstre, og kun Ken Okanawa og hans trofaste våben kan rydde op i rodet. **Værste øjeblik:** Når endnu en Quicktime-sekvens afbryder spillet, og beder dig om at indtaste knapsekvenser med få sekunders varsel, og straffer enhver fejl ved at bede dig om at gentage sekvensen igen. **Vælg i stedet:** Ninja Gaiden 2 lever godt nok ikke op til forgængeren, men leverer alligevel knivskarp action med Ryu Hayabusa i hovedrollen. Ninjaen er pengene værd.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **HDRT**
 Vægt **235 G**
 Mål **149x95x29**
 Pris **199,-**

Nintendo DS er udstyret med to skærme, hvoraf den ene er trykfølsom. Dette giver udviklerne mulighed for at lave anderledes spiloplevelser. Nintendo DS er markedets bedstsælgende håndholdte konsol, men den er ikke lige så stærk som PSP. Spiludvalget er til gengæld enormt.

GAMEREACTOR TOP 5 DS

NR.	SPILTITEL	KARAKTER
1	Chrono Trigger	10/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
5	Professor Layton and the Curious Village	8/10

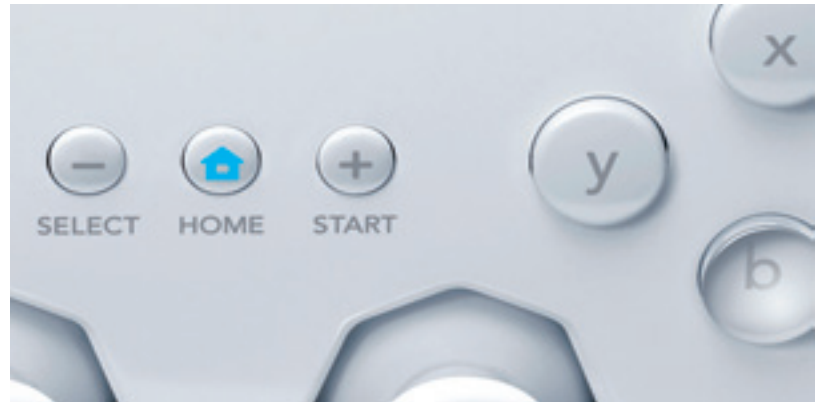
NINTENDO WII

Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **7 DEC 06**
 Medie **DVD**
 Signal **COMPONENT**
 Vægt **1,2 KG**
 Mål **55,4x41x225**
 Pris **2199,-**

Nintendos seneste spillekonsol er ikke noget grafisk monster - langt fra faktisk. Reelt er det en lidt stærkere GameCube, der er stopper ind under det smukke, hvide plastik. Heldigvis har det ingen betydning for oplevelsen, for Wii er stadig en kontrol, der på det rent styringsmæssige plan, revolutionerer spilindustrien med sin specielle og bevægelsesfølsomme Wii-mote. Med denne specielle kontrol, tilbyder Wii dig helt anderledes spiloplevelser, hvor du selv skal svinge sværdet, slå med golfkøllen og kaste med spydet. Wii er ufattelig populær kloden rundt og har en yderst rimelig pris. Der er rigtig mange spil i produktion til maskinen, og specielt mange af Nintendos anses for at være rigtig gode spil.



GAMEREACTOR TOP 15 WII

PLACERING: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et sandt mesterverk. Fremragende underholdning.	Platform	Nintendo	10/10
2	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Den elskede eventyr-genre får en genfødsel med masser af sjove gåder og knivskarp kontrol.	Eventyr	Capcom	9/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Link er tilbage for at redde hele kongeriget og du skal naturligvis hjælpe ham. Langt og godt spil.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Boom Blox Fremragende puzzle-spil der blander klodsmajor med domino, og som har en knivskarp kontrol.	Puzzle	EA	9/10
5	Super Smash Bros. Brawl Snorlige fighting-spil med hele galleriet af Nintendos velkendte spilfigurer. Et helt fantastisk spil.	Fighting	Nintendo	9/10
6	Metroid Prime 3: Corruption Samus er tilbage med strålende kontrol, og en spændende afslutning på en fortræffelig trilogi.	Action	Nintendo	8/10
7	Mario Kart Wii Mario Kart-feberen raser igen, og dette er en herlig udgave af det fængende koncept. Køb det.	Racing	Nintendo	8/10
8	Mercury Meltdown Revolution Det har aldrig været sjovere at guide en klump kviksølv rundt. Gode og tit ret svære baner.	Puzzle	Atari	8/10
9	Wario Ware Smooth Moves Han er gal, hans mange mini-spil er kaotiske, sjove og grænser til det vanvittige. Vi elsker det.	Party	Nintendo	8/10
10	Punch-out!! Wii-moten og nunchucken er dine boksehandsker i dette løsslupne sportsspil	Sport	Nintendo	8/10
11	De Blob Herligt sammenrend af sod grafik, en plasken med farver og et utal af morsomme tidsbaserede opgaver.	Action	THQ	7/10
12	Wario Land: The Shake Dimension Lækker 2D-grafik, masser af baner, en rimelig brug af Wii-motens funktioner og en gal Wario!	Platform	Nintendo	7/10
13	Mario Strikers Charged Football Mario og vennerne viser hvordan fodbold med tricks og underlige baner kan være yderst givende.	Sport	Nintendo	7/10
14	Madworld Jack rydder op i de sort-hvide tegneserie scenarier og blodet flyder i stride, røde strømme.	Action	Sega	7/10
15	Geometry Wars: Galaxies Hvis først du bliver bidt af konceptet, så kan du godt vinke farvel til ugerne. Meget, meget fængende.	Puzzle	Vivendi	7/10

SKAL SPILLES

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Verden bedste blikkenslager må endnu engang redde prinsesse Peach, og dette er naturligvis bare en undskyldning for masser af sjov og ballade i hele galaksen. Kort sagt: Historien er ligegyldig. **Bedste øjeblik:** Variationen banerne imellem, iderigdomme i deres opbygning. De farverige fjender og de mange forskellige designmæssige ideer. Fremragende hele vejen. **Til dig som:** Har brug for at få samme følelse, som du havde, da du smed Super Mario 64 i din Nintendo 64, bare mere dig i ugevis. Dette er absolut en nyklassiker.



SKAL SPILLES

PUNCH-OUT!!

NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO

Hvad handler det om: En af Nintendos gamle og elskede serier er tilbage med fornyet slagkraft. Kæmp dig gennem 13 meget forskellige bokser, der har hver deres svage punkt. Høvl løs med nunchucken og Wii-moten, mens du styrer lige mod toppen af podiet. Det er løssluppen og lettilgængelig underholdning. **Bedste øjeblik:** Når du med kun ganske lidt liv, leverer en klokkeklar knockout og sender modstanderen i gulvet. **Til dig som:** Er vild med mindre seriøse sportsspil.



SKAL SPILLES

MADWORLD

PLATINUM GAMES / SEGA

Hvad handler det om: I Jacks tonstunge stovler bliver man deltager i det mest makabre spilshow til dato, alt sammen illustreret som en sort-hvid tegneserie. **Bedste øjeblik:** Når du moder spillets opfindsomme boss, der hver især skal klares med specifikke strategier, snilde og god brug af Nintendo-konsollens unikke muligheder. **Til dig som:** Har brug for mere end børnevenlige Nintendo eventyr, med masser af farver og familieværdier til den lille hvide konsol. Det her er lige omtrent så voksent og brutalt som det kan blive på nogen konsol.

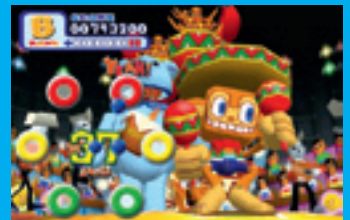


UNDGÅ!

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SEGA

Hvad handler det om: Du er en lille abe, der ved hjælp af to knaldrøde maracas, skal holde rytmen til et væld af sange. Jo mere præcis du er, jo længere kommer du. **Værste øjeblik:** Når du opdager at din Wii-mote ikke ænses hvad det er du gør, og dermed gør spillet langt sværere end det burde. Og så er alle de indlagte mini-spil så fladpandede karakter, at du hurtigt får lyst til at slukke for denne konvertering. **Vælg i stedet:** Et andet rytmespil med et bedre udvalg af sange. Og kan du ikke finde et, så vent og se tiden an. Samba er tyndt.



GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk, Danmarks største spilleliste.



LOMMEN DS: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

ROCKSTAR LEEDS / TAKE 2

Hvad handler det om: Skab et liv som Liberty Cities største forbryder, og tjen penge på alle tænkelige måder.
Bedste øjeblik: Når du indser at dette et håndholdt GTA uden kompromisser.
Til dig som: Ikke kan få nok af GTA-serien, og er parat til at prøve seriens mest eksperimenterende afsnit i lommeformat.



LOMMEN PSP: RESISTANCE: RETRIBUTION

BEND STUDIOS / SONY

Hvad handler det om: Verden står igen under angreb fra den frygtelige Chimera-fjende og kun du kan gøre forskellen.
Bedste øjeblik: Når det begynder at vise sig hvor mange kræfter udvikleren proppet i spillet, og hvor meget ekstra indhold der gemmer sig under overfladen.
Til dig som: Som elsker et heftigt actionspil,

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

Fabrikant **FLERE**
 Premiere **1971**
 Medie **DVD**
 Signal **FLERE**
 Vægt **VARIERENDE**
 Mål **VARIERENDE**
 Pris **VARIERENDE**

Dette er verdens mest populære spilplatform til trods for at Pc'en i først omgang var tiltænkt pladsen som arbejdsredskab. Pc'en kommer i mange forskellige afskygninger og med mange forskellige konfigurationer. I dag er det muligt at få (dyre) bærbare computere, der sagtens kan køre nogle af platformens tungeste spil, ligesom de gode, gamle stationære Pc'er. Pc'en har som platform en række muligheder som konsollerne ikke har, men er til gengæld også tit offer for en masse patches (rettelser) til formatets mange spil, da de mange forskellige konfigurationer, kan give problemer med enten grafikortet eller processorhastigheden. Den nyeste teknologi offentliggøres som regel på dette format.



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

PLACERING: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPL TITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis Ekstrem flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skönt!	Action	EA	9/10
8	Empire: Total War Strategi serien med verdens største krig er tilbage, bedre end nogensinde før. Kræs for alle strateger.	Strategi	Sega	9/10
9	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
10	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
11	Supreme Commander Dybt strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
12	Mass Effect Den bedste blanding af rollespil og science-fiction nogensinde, fra holdet der gav Baldurs Gate.	Rollespil	EA	9/10
13	Company of Heroes Virkelig gennemført strategi-spil, der vil få dig til at gribe fat i armlænet på kontorstolen. Bundsolidt.	Strategi	THQ	9/10
14	Warhammer 40.000: Dawn of War 2 En fornuftig blanding af taktik, action og et lækkert spilunivers. Relic leger succesfuldt med genren igen.	Strategi	THQ	8/10
15	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfasen.	Strategi	EA	8/10

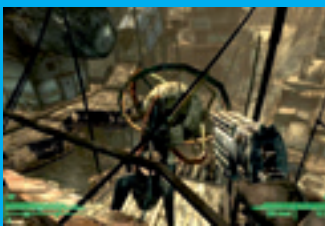
GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spilsite.

SKAL SPILLES

FALLOUT 3

BETHESDA / UBISOFT

Hvad handler det om: Du har overlevet en atomkrig og er vokset op bag murene i Vault 101, der igennem de seneste mange år har været dit hjem, men nu slipper du løs i en ugæstfri verden, fyldt til randen med mutanter, skorpioner og radioaktivitet.
Bedste øjeblik: Når du griber dit oversavede jagtgevær, skifter til VATS, vælger tre præcise skud til hovedet og ser en mutants knold eksplodere i et inferno af blod og hjerne-rester. Det er bare så skönt.
Til dig som: Elskede Oblivion, men som savner en helt ny verden at opleve.

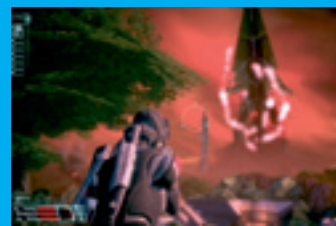


SKAL SPILLES

MASS EFFECT

BIOWARE / EA

Hvad handler det om: Galaksen er blevet samlet, men mistroen er stadig stor i mellem de forskellige fraktioner, og en ny fjende varsler dommedag. Genren er rollespil, men der er samtidigt blevet plads til en action og moralske valg, der vil vise hvem du er.
Bedste øjeblik: Når du begynder at kunne mærke hvordan de lærte evner giver dig vald du ellers ikke ville have, både i kampsituationer og informative samtaler.
Til dig som: Kan lide en god science-fiction fortælling og selv ønsker at tage del i den. Historien er sublim og valgene mange.



SKAL SPILLES

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

RELIC ENTERTAINMENT / THQ

Hvad handler det om: De ærefulde Space Marines står igen som den sidste bastion mellem det gode og det onde, og kun du kan lede til dem til den ultimative sejr.
Bedste øjeblik: Når du oplever hvordan Relic har krydset adskillige genrer, taget det bedste fra dem alle og ender med et af de bedste og mest unikke strategispil, set i lang tid.
Til dig som: Ikke kan få nok af at necke kæmpe fjendtlige horder, mens man kontant optimerer sine tropper med nyt udstyr, og lærer dem nye utrolige evner. For the Emperor!



UNDGÅ!

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

Hvad handler det om: En bygningsarbejder, der griber geværet og giver tyskerne tørt på, da de forsøger at invadere Amerika. Men kan du redde USA fra det tredje rige?
Værste øjeblik: At opdage, at man efter at have tørt to magasiner, stadig ikke er i nærheden af at ramme ens fjender. Eller bare det, at se en tysker, sidde totalt fast i nogle murbrokker. Hold da kæft, det er skidt.
Vælg i stedet: Crysis, Half-Life 2, TimeShift eller et hvilket som helst andet actionspil. Turning Point er lige til skraldespanden.





MÅNEDENS FOKUS

TYNDBENET

Stenansigtet Keanu giver den som intergalaktisk bøddel

The Day The Earth Stood Still

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

En mystisk livsform fra det ydre rum tager skikkelse som et menneske. Væsenet hedder Klaatu og medbringer et utvetydigt budskab til menneskeheden: for at redde Jorden må menneskeheden dø. Nu er det op til væsenets første kontakt, Dr. Helen Benson at overbevise Klaatu om at dette ikke er den rette ting at gøre. Det er bare så pokkers svært når hele den amerikanske hær skyder til højre og venstre.

Der er buldren og bragen og masser af dommedagsstemning i The Day The Earth Stood Still, og hele vejen igennem kan man mildest talt ikke tage hverken dommedagen eller stemningen seriøst. Keanu Reeves spiller den vigtige hovedrolle i form

af rumvæsenet Klaatu, og efter at have set ham gå rundt i halvanden time uden at fortrække en mine, er jeg en gang for alle blevet overbevist. Manden er science fiction-genrens svar på Steven Seagal. Jeg ventede og atter ventede hele filmen igennem på nuanceret skuespil fra Reeves, men intet skete.

Havde man bare sat et ukendt ansigt på Klaatu, havde jeg garanteret ikke følt samme skuffelse som den Reeves formår at levere. At man ligeledes ser garvede skuespillere som Kathy Bates og John Cleese i fuldstændig malplacerede roller gør ikke tingene bedre. Kathy Bates især falder helt igennem som en dum ærkeamerikansk forsvarsminister. Heldigvis formår Jennifer Connelly på sædvanlig vis at lyse op på skærmen, og de stærkeste scener i filmen foregår mellem

hende og stedsønnen Jacob spillet af en ung veloplagt Jaden Smith. Sammen gør de det godt, og samtidig beviser de konstant hvor forfejlet resten af filmen er konstrueret.

The Day The Earth Stood Still er Hollywood i en nøddeskal. Effektmaskineriet er sat på højeste blus, og langt hen af vejen ser det da heller ikke dumt ud. Der er smæk for skillingen i visse segmenter, men det meste af tiden føler man at actionscenerne er en undskyldning for et fatalt mangelfuldt plot hvor historiens essens langsomt forsvinder som minutterne går. Tilføjer man en åndssvag mængde unødvendig product-placement og en slutning fuldstændig blottet for spænding og eftertanke, så har man de værdier Hollywood åbenbart prioriterer når det kommer til remakes. Se originalen i stedet. **4/10**



Twilight

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

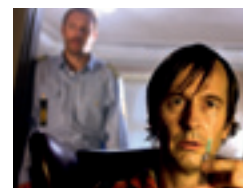
Historien i Twilight udspiller sig omkring den unge Bella Swan der flytter til sin far i Phoenix, da moren vælger at tage på roadtrip med sin nye kæreste. I den nye skole har den stille enspænder Bella svært ved at vænne sig til alle de lyserode poptøser og trænede football-spillere. Dog varer det ikke længe før hun møder den gudesmukke Edward Cullen som alle pigerne falder for. Deres forhold viser sig dog at være sværere end som sådan, da Edward i virkeligheden er en vampyr med en enorm lyst til Bella. Twilight er på en gang fascinerende og irriterende. Hele tesen er bygget op omkring vampyrer der prøver at leve så normalt som muligt, ved kun at drikke dyreblood, for at kunne begå sig i samfundet. Historien er egentlig ret fængslende med en del baggrundshistorier om ulvekrigere og vampyrer, som man desværre aldrig får ordentlig indsigt i. Alle der forventer en blodig vampyrfortælling skal løbe skrigende bort. Twilight er ren- dyrket kærlighedshistorie, og desværre ikke en af de bedste. Kun for teenagere. **5/10**



RocknRolla

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

De to kluntede småforbrydere One Two og Mumbles kommer i knibe da de pludselig skylder Lenny Cole, en af Londons mest magtfulde mænd, syv millioner pund. Samtidig forsøger Lenny Cole at hjælpe en skruppelløs Russisk millionær med nogle finansielle ærinder, og resultatet af dette samarbejde bliver at Cole får lov til at låne russerens værdifulde maleri som en symbolsk belønning. Der går dog ca. en dag før maleriet er stjålet og hele Cole finansstyre hænger på en løs tråd. Hvad har alt dette med RocknRolla at gøre, og hvad i alverden er en RocknRolla? Ja, jeg tror egentlig jeg vil lade det være ved disse spørgsmål og opfordre folk til selv at finde ud af det. Vær dog advaret at RocknRolla, trods det store antal fede scener og fantastiske dialoger, er en rodebunke i sin historie. Det gør samtidig at RocknRolla i det lange løb når at blive lidt overfladisk hen mod slutningen, og det er egentlig lidt trist. Derimod kan man trøste sig med at alle skuespillere blomstrer hele vejen igennem. Guy Ritchie er på vej tilbage. **7/10**



Frygtelig Lykkelig

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

Storbystromeren Robert bliver efter personlige problemer overført fra København til en lille sønderjysk flække ikke så langt fra Tønder, men langt nok. Miljøet er i den grad udforsket for den stakkels Robert og med en lille datter hjemme i København som han ikke har set i måneder, er det svært for ham at vænne sig til de endeløse marker, den tomme by og de lettere stupide og bondske mennesker som byen rummer. At kalde Frygtelig Lykkelig en flot film er vel egentlig dybt ironisk, men ikke desto mindre er man fra start til slut grebet om benet af den skumle landsby med de skumle karakterer. Den sønderjyske flække er beskrevet på en så atmosfærisk og æstetisk smuk facon at det næsten føles som et magisk univers, vel og mærke et tragisk univers. Frygtelig Lykkelig er på rigtig mange måder en god film, en rigtig god film, men flere gange svæver den på den svære balance mellem stil og substans og ved ikke rigtig hvilken retning den skal fokusere på. Ikke desto mindre kan denne danske mark-western varmt anbefales herfra. Giv den en chance. **8/10**



Body of Lies

Genre **ACTION**
Udgivelse 31 MARTS
Tekst JESPER HNUJSEN

Ridley Scott er en instruktør med efterhånden mange år på bagen, og én ting er sikkert efter man har set Body Of Lies. Manden kan sit kram. Den nyeste film på hans CV er smukt og stilsikkert filmet, fyldt til randen med solidt skuespil og intense scener. Alligevel når Body Of Lies ikke rigtig op og ringe med de store drenge. Leonardo DiCaprio og Russel Crowe er de to altoverskyggende hovedpersoner i Ridley Scotts seneste film, og viser endnu en gang at de er dygtige til det de gør. Specielt Crowe forstår sin rolle til fulde, og når han taler om USA's sikkerhed og terrorbomben i sin øresnegl, alt imens han hjælper sin lille søn ud på toiletet, kan man ikke andet end trække lidt betænksomt på smilebåndet. Ridley Scott har med Body Of Lies forsøgt at skabe en blanding mellem god biografunderholdning og tankevækkende drama med spioner og en politisk dagsorden. I sidste ende ved den ikke helt hvad den vil, og derfor kan jeg roligt sige at Body Of Lies ikke ligger først på listen over glædelige genst. Til det er den for plan. **6/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

GENNEMFØRT!

Manen med de mange navne, udgiver et gennemført og smukt album - denne gang blot som Troels Abrahamsen

Troels Abrahamsen

Genre **ELEKTRONICA**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Veto-frontmanden har længe haft gang i solokarrieren, men dette er første album, der ikke bliver udgivet under et eller andet obskurt alias. Denne åbenlyse tilkendegivelse har affødt et album, der er betydeligt bedre end de foregående. Man er ikke i tvivl om, hvem der sidder bag knapperne og skruer de her velsmurte numre sammen. Det er en vidunderlig mikstur af autentiske instrumenter, og elektroniske elementer, der flettes så fint sammen med Troels' sublim vokal. Netop vokalen er så gennemtrængende og speciel, at man nærmest kunne mene, at han er tvangsindlagt til at beherske den så godt, som han nu

en gang gør.

End Scene er den første sang, jeg hæfter mig ved. Man er ikke i tvivl om, at det er Troels, der er idemanden i Veto, og det afspejler sig også kraftigt i soloprojekterne. Den karakteristiske opbygning af lavmælte og langsomme beats, der langsomt bygges op til et eksplosivt og bredt lydunivers er gennemgående på albummet.

Shine Your Light er et glimrende eksempel på, hvordan Troels bruger sin vokal i en nærmest desperat, men stadig bevidst eksperimenterende grænseflade, hvor han bevæger sig imellem egentlig lyrik og et utal af langtrukne "uuuh-uuu-uuuh". Alt sammen smeltet sammen med en masse klap, der kunne forestilles at være udført af en masse mennesker

stampende i rundkreds, mens Troels kalder på de højere magter i midten.

Albummets sidste nummer, Nothing Comes To Those Who Wait, er en genistreg, der gemmer sig for enden af denne strøm af gennemført kreativitet. Generelt er lyrikken det bærende element i Troels' numre, og han formår at fremføre det med en sikkerhed, der nærmest er uretfærdig. Det er følelsesladet og storartet, samtidig med det er tilgængeligt og fordøjeligt. Hvis man tør dykke længere ned opdager man hurtigt, at teksterne indeholder en skræmmende realisme, og at det egentligt ikke kun er en lang badeferie med svedige, elektroniske beats. Det er ganske enkelt så gennemført, at det næsten skulle være kriminel. **9/10**



John ME

I AM JOHN
Genre **POP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Bag det amerikaniserede alias, John ME, gemmer sig den svenske musiker Mattias Edlund. Han har tidligere fungeret som forsanger i det svenske rockband The Motorhomes, som i det tidlige år 2000 opnåede middel-mådig succes med et par singler fra deres to albums, "Songs For Me (And My Baby)" (1999) og "The Long Distance Runner" (2002). Klichéerne ligger lige til højrebent, når man vælger sit alias til at være John, og tillige dedikerer første album til, at "det her er mig, John". Det er da heller ikke uden frygt for alskens nødvendige nødlændinger, at jeg sætter gang i albummet og den første sang, Paris. En simpel akustisk sag, hvor man hurtigt fornemmer hvilken vej Mattias' vokal og stilrene produktioner hælder. Næste nummer, Run, har en svær tendens til at lugte meget af stadionrock og halv-kolde fadøl, mens Mattias virker mistroisk meget inspireret af vores allesammens indie-crooner Ryan Adams. Der er intet, der gør nogen fortræd, og man har tendens til at blive tabt gevaldigt flere gange på pladen. **5/10**



Outlandish

SOUND OF A REBEL
Genre **HIPHOP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Jeg har egentligt ofte betragtet Isam, Waqas og Lenny som de mere alvorlige tvillingebrødre til Nik og Jay. Emnerne var tungere, men stilen var ikke til at tage fejl af, og budskaberne kunne nogle gange være mindst ligeså søgte som Nik og Jay og deres hvideste sneakers. Førstesinglen Rock All Day (cause it makes us feel good) falder derfor lidt uden for de ellers så seriøse budskaber Outlandish tidligere har leveret. Det er forfriskende, at man ikke er nødsaget til at kæmpe med sine indre dårlige samvittighed over denne verdens uretfærdigheder, men det tangerer også til det meningsløse. Det bliver ikke bedre på Keep The Record On Play (no matter, no matter what they say), hvor der igen hersker en meningsløshed, der falder så meget ved siden af det Outlandish vi kender. Men det er selvfølgelig befriende at se dem bevæge sig i feltet, og at de ikke længere kæmper rundt blandt indre dæmoner og uretfærdighed. Lyden er dog stadig Outlandish, og de er yderst velsammensatte. Ikke skidt, bare anderledes. **7/10**



Lisa Ekdhall

GIVE ME THAT SLOW KNOWING SMILE
Genre **POP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Med et utal af albums i bagagen, der alle manifesterer sig på en god blanding af både svensk og engelsk, så er Lisa et velableret navn flere steder end i det svenske. Men sådan som jeg nu en gang kender Lisa allerbedst er tilbage i '94, hvor min mor brugte en hel sommer på at spille Lisas debutalbum, hvor hun storcharmerende og på modersmålet sang ting såsom "Vem vet, inte du - vem vet, inte jag" og "Öppna Upp Ditt Fönster". Når man nu er så overordentligt nuttet og velableret på modersmålet, så har jeg svært ved at forene mig med tanken om, at man vælger et så stringent og halvkedeligt sprog, som engelsk. Ikke, at hun ikke kan bære den engelske lyrik, og teksterne følger da også den ånd, som Lisa Ekdhall besidder. Svensk klæder bare den nuttede ungmodne hundrede gange bedre, men det er ikke det, der skal skille os ad. Give Me That Slow Knowing Smile er en velafbalanceret plade, der emmer af en stilrenhed, der alligevel er dynamisk og formår at skifte tempo og karakter undervejs. **8/10**



Bob Dylan

TOGETHER THROUGH LIFE
Genre **BLUES**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Når alderen nærmest matcher antal udgivne albums (ah, okay, alder minus en tyvestykker), så må der næsten være tale om en af de aller mest hårdføre hunde i branchen. Det er svært at forestille sig, hvad man skal forvente sig af en 67-årig herre, der efterhånden har afsøgt samtlige afkroge af den tilgængelige genre. Men formår stadigvæk at støve op i den rustne røst, og afsøge nye elementer i sin musik. Det er da beundringsværdigt.

Der lægges hårdt ud med 'Beyond Here Lies Nothin'', der rykker godt rundt i den vuggende, blues-agtige genre, hvor den karakteristiske Dylan vokal krænger sit inderste ud, og gør det hele lidt værtshus agtigt. Det er få, som Dylan, der kan slippe af sted med at synges "Now, listen to me pretty baby.." på en så henkastet og grovkornet facon, og man stadig har lyst til at høre, hvad han egentligt har at sige. Det er charme og autencitet, der unægtelig får det her album op blandt de bedste han har præsteret (dette sagt uden at have hørt samtlige albums, der står Bob Dylan på) **8/10**

PUNCH-OUT!!



GENVIND TITLEN PÅ Wii

RELEASE
22. MAJ!



Gør din entré i ringen, når Punch-Out!! får comeback på Wii! Kom i nærkamp med gamle kendinge som King Hippo eller gå mellem tovene for at bokse mod venner og familie. Med Wii Remote og Nunchuk kan du bare bokse løs og læderet vil flyve. Foretrækker du at gå retro, holder du Wii Remote sidelæns og giver dem den gode gamle et-to-kombination.

Uanset om din boksestil er retro eller realistisk, følger der med dine modstandere tre specifikke udfordringer, du skal klare for at blive noteret for "punch-perfect performance". Før Little Mac til endnu et slag efter verdensmestertitlen i Punch-Out!! Det er boksning, når det er bedst.

