

GRATIS
MAGASIN
April 2006
Nummer 69

Game reactor

www.gamereactor.net

Danmarks største spil

+
**SCAR
FACE**

Med mafia-
metoder

**TOP
SPIN 2**

Vi er klar ude på gruset

**GUILD
WARS
FACTIONS**

ArenaNets smukke eventyr udvides

**LOST
PLANET**

Vi fortæller dig alt om
Capcoms seneste spil

**GOD OF
WAR II**

Sonys græske dræber-
maskine vender tilbage

**guitar
HERO**

Find nitterne, det
lange hår og læder-
bukserne frem igen

+
**HITMAN
BLOOD
MONEY**

Verdens mest polerede isse
kvæler og skyder sig tilbage

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Jesper Nielsen
Thomas Nielsen
Henrik Bach
Nicolas Elmøe
Asmus Neergaard
Erik Petersen
David Wilstrup

KORREKTUR Daniel Boutrup

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

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

INTERNET www.gamereactor.net

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

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

GAMEREACTOR NORGE Thomas Spilhaug, Lise Lystad, Per
Skoiien, Carl Thomas Aarum, Johannes Hobak, Bent Granheim
Gamereactor udgives af Gamez Publishing®

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

TESTET VERSION:

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

ELSKVÆRDIGT SPIL:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

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

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

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.

04-06

Det helt store samtaleemne

Gennem dalene, over bjergene og ned i hulerne

Det sker ikke så tit, men når det gør bliver redaktionen vendt på den anden ende. Det bliver et fænomen i stedet for et spil, det bliver samtaleemnet over frokosten, når redaktionen samles for at diskutere indholdsplaner og udenlandsrejser, og når vi hænger ud hos hinanden om aftenen. The Elder Scrolls IV: Oblivion er en af den slags spil. Det ene øjeblik er det en prik i horisonten, det næste diskuteres der karakterer, fabelagtige våben, småjobs i de fjernliggende byer og hemmelige skatte. Vi deler erfaringer, møder op med centimeter tykke render under øjnene og bruger alt for lidt tid på at lave det vi skal – nemlig spille og anmelde spil – i hvert fald når det gælder alt andet end Oblivion. Det er et vidtrækkende fænomen i samme grad som World of Warcraft, og det siger ikke så lidt.

Men der er naturligvis andet i denne verden end Oblivion. Der er f.eks. Dragon Quest 8, som Thomas Nielsen har spenderet tre uger med, der er Top Spin 2 som har fået Jesper til at svede som en middelalderlig mand, der er Daxter som har fået mig til at hulke som en lille pige og der er Tomb Raider Legend, som har fået Henriks latente kærlighed til den digitaliserede Lara Croft til at blusse op igen. Alt dette og meget mere kan du læse anmeldelser af i denne måneds udgave af Gamereactor – og det er tilfældigvis den du sidder med i hænderne lige nu. Kan det blive meget bedre? Nej, det kan det vist ikke.

Vil du vide lidt om hvad der kommer til at ske i fremtiden, så er det vores beta-sektion du skal have fat i. I denne måned har vi sendt Nicolas Elmøe en tur til det varme Marbella i Spanien. Her har han drukket hundedyr champagne, badet i poolen, mødt en række søde piger – nå ja, og så var der vist nok noget med et spil kaldet Scarface, men det må du læse om inde i magasinet. Jeg selv har leget lidt med en første kode af Juiced Eliminator i mens Asmus er trukket i habitten for at kvæle og skyde alverdens mål i Hitman Blood Money. Bedst af alt er dog Elmøes artikel om Guild Wars Factions. Godt of vel en måned for spillet



udkommer, har Nicolas vandret rundt i Cantha for at opleve ArenaNets østerlandske udvidelse til sidste års store overraskelse. Hans rejsefortællinger kan du læse alt om en stor artikel længere inde i magasinet.

Nå, men det er vist ingen grund til at pakke det ind længere. Velkommen til endnu et nummer af Gamereactor og husk at din spillemæssige verden kan blive endnu større, hvis du bare besøger www.gamereactor.net - her opdaterer vi dagligt Danmarks største spilsite med hotte nyheder, endnu flere anmeldelser og beta-tests og naturligvis nye GRTV-udsendelser.

Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Peter Christensen

Peter er det nye skud på Gamereactor-stammen. Født med en pen i hånden og fyldt til randen med faste meninger om spilverdenen, vil han fremover fylde dig med velkrevne artikler, præcise anmeldelser og forhåbentlig rigtig mange beta-tests. Han første bidrag i denne måneds magasin er en test af Super Monkey Ball Adventures, der vendes og drejes lidt længere ind i på siderne. Sig i øvrigt pænt goddag til ham på sitet, når du får tid til det. Alle har brug for at få et skulderklap med på vejen.



Thomas Nielsen

Niller må have været i himlen i denne måned. Gennem det seneste års tid har han udelukkende drømt og snakket om Guitar Hero og Dragon Quest 8, og som heldet ville have det, er han faktisk endt med at skulle anmelde begge – om end ikke samtidig, da det unægteligt ville se underligt ud, hvis han udstyret med en plastikguitar, gik i flasket på dræberfrøer, gobins og drager i en tegneserieverden, men så er det igen; det er Niller. Thomas kræver også snart at komme afsted på en rigtig god tur.



Jesper Nielsen

Efter at redaktionens eneste Xbox 360-debug maskine gennem længere tid havde groet sig fast til Tanggaards kontor, lykkedes det forleden Jesper at skære den fri. Resultatet er blevet et par anmeldelser af Far Cry Instincts Predator (kan læses på sitet) og ikke mindst et par fyldige anmeldelser af Battlefield 2: Modern Combat og tennis-spillet Top Spin 2. I starten af april går turen så til London, hvor Jesper skal prøvekøre Cryteks Crysis. Dette kan du læse mere om i vores tungtlæssede maj-udgivelse.

18

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

HUN ER SEXET SUPERMODEL, MULTIMILLIONÆR...
OG **HARDCORE DUSØRJÆGER!**



"ACTIONVALUTA"

- Berlingske Tidende



TIL EN AFTEN
MED KNALD PÅ!!!

KØB DEN PÅ DVD ELLER TIL PSP
FRA D. 25 APRIL

RÅ ACTIONFILM
BASERET PÅ
DOMINO HARVEYS
LIV



Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

At lege med et spil

Hvad sker der når en glad konsolspiller som jeg selv, får en dejlig frisk dreng som lige er blevet 7 år?. Jo, for det første skal han opdrages ordenligt i den så kulturelle spilleverden som består af død, ødelæggelse og en masse andet sjov. Børn i vores dage bliver så hurtigt voksne. I dag, der leger børn jo med computerspil så og sige. men for min generation (jeg er 25) drejede det sig jo He-Man, Action Force, Transformers og Turtles. Den gang kunne man ikke lokke ens egne forældre til at lege med ens legetøj, men det er jo så fordelen med computerspil I dag. Så når min søn kommer ind til mig i weekenderne så skal der leges. Jeg har introduceret ham for beat 'em up- spillene Tekken 5 og Dead or Alive 4 - og han nyder at kunne slå sin egen far (ikke bogstavligt ment). Kan I huske når man legede med sin egen far da man var lille, så skulle man altid kildes og nedgøres på den værste måde, man måtte ligge øre til så mange gange. Idag er jeg nok også lidt ond når det gælder om at spille konsolspil sammen med min søn. Han siger jeg skal gøre mig dårlig, men han skal sgu' lære det på den hårde måde. Og det hænder da også han slår mig, og så køre den ellers bare derud af resten af dagen, om hvor flot det ikke var at han vandt over mig. det er som regl også det første han siger når kommer hjem til sin mor (jeg slog bare far i slåsspillet Mor). Så jeg ville bare lige dele denne erfaring til jer når I selv engang får børn, det er sgu fedt at man kan lege sammen med sine børn i dag foran fjernsynet. /Danni Steen Engel Andersen

Tanggaard har skam allerede to poder selv, og der er flere på redaktionen som også går med baby-tanker, så mon ikke vi oplever din situation om tre-fire år?

Sangen om en anmeldelse

Det er en kold eftermiddag i marts, og jeg sidder med en kop halvunken kaffe, og gider ikke rigtig gå i gang med nogle af de spil jeg har liggende på harddisken. Så kommer jeg i tanke om, at der vist er en masse nye titler på vej, og Gamereactor.dk som regel er hurtige på aftrækkeren med en dugfrisk anmeldelse. Jeg klikker mig ind og hvad ser jeg: sandelig om ikke der er hele tre nye anmeldelser af spil, der først udkommer om et par uger. Fuldt af energi (kaffen er ved at ætse bunden ud af koppen) kaster jeg mig over de fornævnte anmeldelser, hvis titler er ligegyldige i denne forbindelse. De er velskrevne, saglige og ikke uden en knivspids humor, men jeg må desværre tilstå jeg tror ikke jeg er enig med den ene. I og med spillet ikke er udgivet endnu, kan det ikke være så dårligt som anmelderen mener. Det må det bare ikke være! Men taget i betragtning hvad man som anmelder, og spillelsker

generelt, har siddet med, må vedkommende ha' en vis forståelse for emnet, og en professionalisme der kan adskille makværk fra kunst, det gode fra det onde, kort sagt han ved hvad der er godt og hvad der er skidt. Genre kan vi alle være uenige om, men håndværket i sig selv skal bare være i orden. Og her er det vi kommer til sagens kerne: Jeg scroller ned og læser nu de mest uhyrlige kommentare fra menneske, der rent ud sagt sviner anmelderen til, og kalder anmeldelsen for usaglig, dårlig, ikke dyb nok osv. Og ingen af dem der skriver disse ting, har på noget tidspunkt haft spillet mellem hænderne, da det ikke er udkommet endnu! Til disse mennesker vil jeg bare sige: Slap dog af! En anmeldelse er én mands (eller kvindes) meninger om det givne spil, og de faktorer, der gør om spillet skal rangere højt eller lavt er op til denne persons syn på, hvad der er godt håndværk i forhold til hvad der findes på markedet. Jeg vil til hver en tid hellere høre på en spiljournalist fortælle om hvad han/hun mener, end Brian på 16, der smadrer sin mus hver gang man bliver skudt i Counterstrike. Gamereactor, I gør et godt stykke arbejde! I udgiver et gratis spilmagasin, der er lige så flot i layoutet som dem man køber, interessante interviews og artikler, og dybe, professionelle anmeldelser. Bliv endelig ved, og ignorér Brian og alle de andre, der ikke har forstand på hvad godt håndværk er. /Matias Nevel

I er faktisk gode nok

Hej Gamereactor. Der har været sådan en negativ stemning på www.gamereactor.net på det sidste. Mange der har brokket sig, over de føler at de slemme anmeldere giver forkert karakterer, så mente I skulle vide, at der også findes mennesker (som mig) der mener, at I uden tvivl har de bedste anmeldere i Danmark. I forstår, at skrive spændende og på en måde så man virkelig ved hvad spillet står for. Jeres karakter sidder lige i øjet. Jeres blad der er gratis og iøvrigt frivilligt at læse fantastisk. Jeg er bare træt af folk der tager det for givet, at I skal opfylde deres krav. Fortsæt endelig den gode stil, og det gode blad/site. Ros skal der også til engang i mellem. Det skader ingen. /John Jørgensen

Vi siger mange tak og bringer dine roser videre til resten af staben, der givetvis vil blive ildroede i hovederne over de mange positive tilkendegivelser.

Godt gået drenge

Hej Thomas og alle jer andre. Jeg har efterhånden været trofast læser i lang tid nu, men har aldrig rigtig givet til kende hvad jeg føler og mener om jeres udgivelse. Mange gange har jeg tænkt at det for fanden må være et drømmejob, stå op om morgenen og vide at

Brev_Forumsnak

VALGET MELLEM TO SPIL?



Jeg står og skal finde ud af, hvilket af disse to spil jeg skal investere i - skal det være God of War eller Resident Evil 4? Hvis der er nogen der har prøvet begge og kan anbefale et af dem, vil jeg være taknemmelig. /Morpheus

Der er jo forskel på dem, men jeg ville klart tage RE4 for det holder i lang tid, ca. 20 timer skulle det være muligt en klarer det på /Call of Duty Freak

Jeg kan kun sige køb køb køb køb køb Resident Evil 4 /Hulk smadre

Jeg anser begge spil for at være lige gode...og det betyder SATANS GODT!. Hvis din økonomi rækker til det så se om du ikke har råd til dem begge, måske kunne du købe den ene brugt og den anden ny... eller sådan xXlll

Jeg vil sige RE4. Men det er også kun fordi at God Of War aldrig rigtig har sagt mig noget. Men det er jo bare mig... /SFD Fobia

Jeg vil sige God Of War. Det tog mig ni timer at gennemføre det på easy og nu er jeg igang med at gennemføre det på hard. Jeg vil sige spil spille tid, hvis man vil spille det igen og igen... /Shavs

Resident Evil 4! /Echo

Helt klart God of War! /Morpheus

Synes der er mere replay value i Resident Evil. Men du skal helt klart ha' dem begge når du får råd! /Puje

Resident Evil 4 eller God of War. DAMN, sværeste valg nogensinde... Tror faktisk jeg var mest underholdt af GOW - Men for fanden, det er tæt løb! /Jilted Ace

Jeg har kun spillet GOW og jeg elsker simpelthen det spil! det er så godt det spil! Men jeg skal også selv have RE4 snart, det er jo ved at være billigt! /Troels

Hmm... GOW koster 199,- i EBgames... Fedeste spil længe /Shax

dagen idag skal bruges på at spille og så lige skrive et par artikler, hvor svært kan det være? det er faktisk sværere end man lige umiddelbart regner med! Jeg har selv i en del år efterhånden skrevet diverse digte og noveller, og kender derigennem lidt til kunsten at skrive. Nå men tilbage til tråden, når man som læser sidder henkastet i jeres univers og nyder de gode anmeldelser, så får man (jeg gør) næsten altid lyst til at prøve at være i jeres sko og bruge dagen på det man elsker mest (igen kan jeg kun tale for mig selv, så det gør jeg) nemlig spil! Kommer dette brev nogen steder hen? jeps! jeg ville gerne høre en beskrivelse af hele processen omkring det at anmelde et spil, hvordan starter det og hvordan tildeles de forskellige titler jeres anmeldere? hvor mange gange må man smadre hovedet i tastauret når man konstaterer at det man har skrevet er for vandet? det er den slags totalt unyttige oplysninger jeg gerne vil høre lidt om, fordi jeres blad hører til i den absolutte top af gamelitteratur! det er fakta lidt ligesom det er fakta at Richard Ragnvald er klam at høre på (kunne man have lov at håbe at han bliver en spilbar figur i Tekken?) Jeg synes at I gør det fantastisk godt og jeg håber alt det bedste for jer! /Lasse Løager

Kogt helt ned: Det er fabelagtigt at leve af sin hobby og vi kniber os lidt i armen hver dag.

Det er jeres skyld! (Månedens brev)

Ja, den er god nok, det er jeres skyld at jeg i løbet af den seneste måned er gået helt amok! Først var det en GameCube jeg var nødt til at eje, så var det bla. Amped 2, Killzone, God of war, Jak & Daxter 1-3, Resident Evil Zero, Zelda: the windwaker... osv. osv. og sidste men ikke mindst (og dog, det er faktisk den mindste) en Psp. Og det eneste jeg kan sige er.... "tak er kun et fattigt ord!!" Jeg har haft nogle fantastiske øjeblikke foran skærmen, og jeg er langt fra færdig endnu. Det der har slået benene helt væk under mig var uden tvivl Psp'en, den er virkelig et genialt stykke legetøj. Udvalget af de rigtig gode spil er godt nok ikke noget at råbe hurra for endnu, men i øjeblikket er jeg også fuldt beskæftiget med Wipeout, hvor jeg lige har downloadet nye baner, biler og skins. Og det er helt klart på det område at PSP'en skiller sig ud fra mængden, det at man kan gøre den personlig er super lækkert. Jeg forestiller mig allerede, at man inden ikke så længe vil kunne downloade hjemmelavede spil, alverdens filmklip, tekst dokumenter, diverse programmer, musikvideoer og meget meget mere. Jeg håber virkelig det bedste for den, for den har sgu potentialet! /Peder Nygaard Pedersen

Vi kender det godt. Alt for mange spil og alt for få penge - verden er ikke altid retfærdig.

They aim to misbehave.

EN JOSS WHEDON FILM

SERENITY

FRA INSTRUKTØREN AF
"BUFFY - THE VAMPIRE SLAYER"
& "ANGEL"



**EKSLUSIVT COVER I
EN BEGRÆNSET
PERIODE.**

"Sci-fi fans vil æde filmen råt men også
westernfans og fans af krigsfilm får
tilfredsstillet underholdningshungeren."

B.T. (Jacob Wendt Jensen)

PÅ DVD & PSP™ 4. APRIL

Film © 2005 Universal Studios. All Rights Reserved.
Design © 2006 Universal Studios. All Rights Reserved.
PSP™ is the trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



Tempo_Liste

RYGTE SPALTEN

Mere Castlevania

Selvom Castlevania: Dawn of Sorrow til Nintendo DS ikke har solgt så godt, så skulle Konami ifølge kilder være i gang med en opfølger til maskinen kaldet Dual Moons. Selskammer kilder hævder at det er en decideret fortsættelse til Game Boy Advance-spillet Castlevania: Circle of the Moon.

Naka forlader Sega?

Yuji Naka, manden bag Sonic The Hedgehog, Phantasy Star Online og Billy Hatcher, forlader muligvis Sega. Den i dag 40-årige Naka, har tilsyneladende gennem længere tid været utilfreds med sit arbejde hos Sega og siges at ville starte sit eget spilfirma.

Capcoms eget GTA

Det lader til at Capcom har fået et par fiduser ud af at udgive Grand Theft Auto-spillene i Japan for Rockstar. I hvert fald forlyder det nu fra visse kilder, at firmaet selv er gået i gang med et sandkasseprojekt, der foregår i Tokyo og som indeholder masser af missioner, hvor du bl.a. skal kæmpe med og mod Yakuzaen. Om det er rigtigt vil tiden vise.

Microsoft sikrer sig endnu et eventyr

Det siges at den amerikanske gigant Microsoft, har sikret sig enerettighederne til Knights of the Old Republic II, der derfor udelukkende udsendes til Pc og Xbox 360. Ifølge kilder er det Obsidian, holdet bag seriens andet kapitel der står for udviklingen af spillet.

Call of Duty 3

Det rygtes at Infinity Ward, der som bekendt består af tidligere folk fra EA, er godt i gang med Call of Duty 3, der skal lanceres til PS3, Xbox 360 og Pc allerede engang i november måned i år.

Halo 3 er ikke Halo 3?

Det er lidt svært at blive klog på Shane Kim fra Microsoft, men ifølge ham bliver Halo 3 ikke helt Halo 3. Det tolker vi som at Bungie muligvis arbejder på et spil, der foregår for Halo Combat Evolved og som derfor udspiller mange år før Master Chiefs seneste eventyr.

Lost som spil

Det lader til at tv-succesen Lost, der som bekendt kan ses hver uge, er ved at blive forvandlet til et spil. I hvert fald svirrer rygterne omkring et spil der følger TV-serien nøje og som indeholder et anderledes multiplayer-element.

Lionhead købes af Microsoft?

Det lader det at Lionhead Studios, der som bekendt har haft nogle økonomiske problemer, er blevet købt af Microsoft. Firmaet skulle angiveligt være i gang med Fable 2.

Supermagterne

Der vil være tre supermagter i World of Conflict. Det er den tids USA og naturligvis Sovjet, samt endnu en supermagt, der indtil videre holdes hemmelig af Massive Entertainment.



EKSKLUSIV!

De første billeder fra World in Conflict!

Efter Ground Control satser svenske Massive på Tredje Verdenskrig

Svenske Massive Entertainment er efter to Ground Control-spil tilbage med noget helt nyt, der alligevel syntes bekendt. Borte er alle referencer til science fiction, og vi får i stedet lov til at opleve en alternativ slutning på den kolde krig.

Sovjetunionens ledere indser i slutningen af 80'erne at deres dage er talte. Økonomien er til hundene og den eneste udvej er at starte en storkrig, der kan for krigsøkon-

mien på ret kurs og sikre den kommunistiske supermagt. De angriber Vesteuropa og da USA senere flytter en masse af deres krigsmateriel til det gamle land, så angriber Sovjet også den amerikanske vestkyst.

Efter Ground Control 2 kunne drengene mærke at det var på tide at prøve noget nyt. Desuden så er der rigtig mange her, der har en interesse for den tids køretøjer og våben, siger Magnus Jansen,

som er lead designer på World of Conflict.

Alligevel bliver det ifølge Jansen ikke svært for fans af Ground Control, at føle sig hjemme i det nye spil – det bliver lidt som at få et par gamle, gode jeans på, siger han. Hele grundfilosofien med at der slet ikke er nogen ressourceindsamling og at kampene er hurtige og taktiske er nemlig det samme.

World of Conflict lanceres til Pc i marts næste år.



Forældede supervåben

World of Conflict indeholder de våben og køretøjer som de respektive supermagter havde i 1989. Massive har ikke taget sig nogle friheder, men fordi USA ikke var parat til Sovjets angreb, må du slås med det forældede isenkram som den nationale garde havde.



Ja, man skulle faktisk tro at dette er et rigtigt actionspil med en grafik af denne kaliber, men der er faktisk tale om et strategi-spil med en enorme detaljegråd og nogle helt fantastiske modeller.

Tempo_Nyheder

Katamari-holdet opløser sig selv

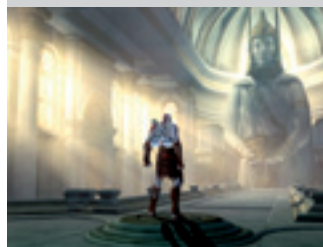
Det kommer måske ikke som den store overraskelse, men Keita Takahashi, manden bag det udsyrede og ekstrem lækre Katamari Damacy og We Love Katamari, meddelte forleden at han har opløst holdet bag spillene og at der ikke er et tredje spil på vej i serien. Keita Takahashi har altid været i mod at Namco på noget tidspunkt lavede en egentlig serie ud af ideen.

Ratchet & Clank til PlayStation 3

I forbindelse med Phil Harrisons tale på GDC, så viste Sony også demo (denne gang med in-game materiale) af deres kommende spil til PlayStation 3. Under fremvisningen blev Ted Price, Insomniacs daglige chef, budt op på scenen for at annoncere et nyt spil fra firmaet og her meddelte han at Insomniac Games i øjeblikket arbejder på det femte kapitel i Ratchet and Clank-serien. Efter dette viste han også en ny trailer fra I-8 (der nu hedder Resistance: Fall of Man) og spillet ser angiveligt ekstremt godt ud. Mange gik tilsyneladende fra præsentationen med store forhåbninger til spillet, der ifølge Ted Price er et lanceringsprodukt.

Kratos vender tilbage i starten af 2007

Så fik Sony endelig annonceret fortsættelsen til et af sidste års allerstørste action-eventyr, nemlig God of War og det lyder til at blive helt fantastisk. God of War II vil naturligvis blive større og bedre end sin forgænger, hvilket betyder, at Kratos i denne omgang ikke blot bruger sine knivskarpe sværd, men også



har adgang til magi. Magi der kan bruges både som et våben, men også til spillets mange gåder, der i øvrigt bliver mere omfattende og krævende, end det tidligere var tilfældet. Men Kratos vej gennem det mytologiske landskab er ikke komplet, uden en lang række monstre og fabeldyr fra Grækenland, og derfor vil både kykloper, flyvende griffoner og den trehovedede Cerebus være en del af eventyret.

Nu er der regionsfrihed på PS3-konsollen

Forleden Phil Harrison i en tætpakket aula i San Jose i forbindelse med Game Developers, og her gjorde han det klart, at en af fordelene ved Blu-Ray-mediet er, at det kan indeholde alle de lokaliserede (oversatte) udgaver af et spil på en enkelt skive. Det lyder i sig selv ikke ophidsende, men da han efterfølgende gjorde det klart at PlayStation 3 også ville være regionsfri, så gav det pludselig mere mening. Han forklarede dog med det samme at det udelukkende gælder spilafvikling, da DVD-producenterne stadig ikke tillader at disse kan afspilles uden for de territorier de tilhører, nøjagtigt som det også er på PSP.

Phantom Hourglass til Nintendo DS på vej

Der var naturligvis ingen tvivl om at Nintendo, der har haft en helt fabelagtig succes med Brain Training-spillene, ville bruge en del af tiden ved Game Developers Conference på at snakke om planerne for serien, men sidst i talen vältede Satoru Iwatas så alle omkuld, da han annoncerede et nyt Zelda til Nintendo DS med titlen The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Spillet vil rent grafisk ligne GameCube-udgaven The Legend of Zelda: The Wind Waker og det er Zelda-produceren Eiji Aonuma som står bag udviklingen af projektet, hvilket bør sikre fans af serien en hvis garanti for at dette bliver et ret så fantastisk eventyr. Phantom Hourglass lanceres senere i år til Nintendo DS.



Obsidian og Sega laver et eventyr sammen

Den japanske gigant Sega, der er kendt for spiserier som Outrun, Phantasy Star Online og Sonic the Hedgehog, har netop meddelt at de samarbejder med Obsidian Entertainment (Neverwinter Nights 2 og Star Wars Knights of the Old Republic II) omkring et helt nyt rollespil til næstgenerations-konsollerne PlayStation 3 og Xbox 360 samt Pc. Det navngivne projekt forventes vist frem ved årets E3-messe i Los Angeles, hvor Gamereactor naturligvis vil være til stede for at søge til os af ny spilviden. Glæd dig.



Fem minutter med...

Todd Howard fra Bethesda, hvis seneste spil *The Elder Scrolls IV: Oblivion* får strålende karakterer

Din første konsol nogensinde?

- Jeg tror egentlig, at den første konsol jeg selv købte, var en Coleco-*vision*. Jeg havde en Atari 2600, og min bror og jeg solgte den så med de fleste af de spil vi havde skrabet sammen, til nogle venner i skolen, så vi i stedet kunne købe en Coleco. Det var reelt den første konsol, der virkelig forsøgte at bringe kvalitets-arkadespil hjem i stuen. Jeg tror ikke, at udviklerne af arkadespil, såsom holdet bag *Pac-Man*, var særlig interesserede i at genskabe deres arkadespil på en konsol, før Coleco kom på markedet.

Dine første spillkøb?

- Mere eller mindre Apple 2-spil såsom de tidlige *Ultima*-spil, *Skyfox* – du ved, spil i den dur. Også spil som *Archon* og *Zork*, men *Ultima*-serien var reelt den, jeg holdte mest øje med.

Det første spil der fascinerede dig?

- *Ultima 3* til Apple 2. Jeg kunne slet ikke fatte, at man kunne gøre så mange forskellige ting i et spil. *Dungeons & Dragons* var stort på det tidspunkt og det var reelt det første af sin slags, der virkelig fik mig til at føle, at jeg var ude på et episk eventyr, hvor alt bare kunne lade sig gøre.

Din favoritkonsol?

- Xbox, men jeg er ikke i tvivl om, at Xbox 360 endnu vil overskygge den engang i fremtiden. Jeg elsker simpelthen kræfterne i den maskine og Xbox Live, og ideen med *Achievements* er ganske enkelt geniale. Jeg spiller på min Xbox 360 hele tiden, og med et rigtig godt HD-fjernsyn, så er der ingen vej tilbage, det er helt fantastisk.

Hvad er det værste spil du har spillet?

- Atari 2006 *Football*, tror jeg. Jeg har

stort set spillet alle football-spil nogensinde, og jeg er simpelthen nødt til at prøve dem, og Atari 2006 *Football* var det første af sin slags, jeg prøvede på en konsol, hvilket var virkelig skuffende. Heldigvis udkom der en "realsports"-udgave lidt senere, og den var meget, meget bedre.

Hvad er det seneste spil du har købt?

- *Ghost Recon Advanced Warfighter* til Xbox 360. I øjeblikket sidder jeg håbløst fast på den femte mission. Jeg er helt vild med alt Tom Clancy - fra *Splinter Cell* til *Rainbow Six* og *Ghost Recon*, og jeg synes virkelig, at de har gjort det godt med at føre serien videre på Xbox. Alle spillene har masser af dybde, men er stadig lette at spille.

Hvad spiller du i øjeblikket?

- *Hexic* på Xbox 360. Jeg startede sådan helt tilfældigt, og nu er jeg bidt af en gal gamer. Jeg fik forleden over 300.000, og var pøstet, lige indtil jeg gik på Xbox Live og så at personen, der har den højeste score, har over 80 millioner. Så nu tror jeg, at jeg bare stopper igen.

DS eller PSP?

- PSP hele vejen. Jeg kan næsten ikke vente på det nye *Star Trek*-spil, som vi udgiver. I lang tid "fattede" jeg ganske enkelt ikke Nintendo DS, og på det grundlag droppede jeg helt ideen om Nintendo og deres spil, indtil jeg indså, at firmaet faktisk laver nogle af verdens allerbedste spil og at man aldrig skal droppe Nintendo. De har virkelig lavet nogle fabelagtige spil til deres maskine og dem er man nødt til at prøve. Jeg foretrækker dog PSP: Jeg er vild med de mange sportsspil, der findes til maskinen, og *Grand Theft Auto Liberty City Stories* er naturligvis også fantastisk.

MÅNEDENS MINUS

Elder Scrolls: Oblivion
Oblivion til PC gør redaktionens skribenter fattige i opgraderingspenge. Men hvad gør man ellers når Cyrodiil hakker helt vildt? Nej, vi har ikke alle sammen en Xbox 360 og et HDTV stående, desværre.

Vi mangler altså økonomiske midler

Tonsvis af spil til Xbox 360, endnu en grund til, at vi bliver mere og mere fattige. Bidrag kan sendes til Game-reactors hovedkontor. Men send ikke mindre søskende eller kornprodukter. Vi har stadig alt for meget havre stående ude bagved og der går altså ræddenskab i det.

Fugleinfluenza

Først var det Muhammed-krisen, så er det fugleinfluenza, vi skal have ind med fjernsyns-strømmen. Sluk dit TV og spil i stedet. Så handler det i stedet om afstumpet vold og blod...

Dårlige spil

Dårlige spil. Dem har der været alt for mange af! Hvor er originaliteten blevet af? Og hvorfor tror spilindustrien at de kan blive ved med at karnibalisere de samme serier om og om igen? En ny *Star Wars*-film hvert år? Nej vel, sådan skal det ikke være.



Sommeren kommer

Solen er så småt begyndt at tite frem fra de tunge skyer – ligeledes er temperaturerne på vej op! Kom så med den forbandede sommer! Vi ved godt hvad det betyder for vores bunker af en redaktion, men vores kroppe skrider på lidt lys og mere varme. Kom nu...

Nintendo DS Lite

Ja, det er surt at skulle erkende at ens mursten allerede nu er ligegyldig, men når du har oplevet lysniveauet på en DS Lite, set farverne danse rundt på skærmen som lækre bolscher og holdt den i hånden så er der ingen vej tilbage. Du går ganske enkelt Lite...

Stor, stor harddisk

PlayStation 3 kommer med en 60 gigabyte harddisk som standard. Joypaddet laves om for maskinen overhovedet lanceres og firmaet udgiver konsollen i hele verden i november. Se sådan skal det gøres. Så håber vi bare at der er nok til alle, ikke?

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oblivion, Oblivion og øh, Oblivion. Pjækkedage har der været nok af i den forgangne måned. Dette spil er et fænomen. Stort set alle spiller i øjeblikket Oblivion.

MÅNEDENS PLUS

Tempo_GRTV

SÅ BLEV DET FORÅR?

Ana får et nyt bord, Claus blæser næsten væk og vi ligger nummer fire på iTunes - det er herligt!



Foråret er endelig startet, det smukke danske forår, gråt, vådt og blæsende. Ih, hvor har vi set frem til det. I vores brok over den kolde vinter, og længsel efter fuglekvidderen og træer i flor, har vi fuldstændig glemt, at foråret i vores fantastiske land ikke er et solskinseventyr. Claus kommer slæbende med en stor, flad, aflang pakke. Ja, den er til mig. Jeg får den op, det er vores nye flotte bord til GRTV. Claus er lidt træt, det blæser så meget udenfor, at han var lige ved at blive blæst væk med bordet, men heldigvis skete det ikke. Fire flotte ben skal fastmonteres, og jeg får stukket stjerneskruetrækkeren i hånden og går fluks i gang - kan ikke vente med at se det færdige resultat. Jeg skruer løs, men når hurtigt til et punkt, hvor skruen ikke vil længere ned. Drengene kommer mig til undskæning, men der er ingen, som kan få bugt med skruen. Det er altså ikke fordi vi er en flok vatarme herinde, det er bare den vildeste bordplade. Snøft, snøft. Vi skal jo bruge det flotte bord til at lave nye og flottere programmer.

For GRTV har det jo været en hel fantastisk måned. Med vores ca. 30 programmer på iTunes til podcasts, er vi i skrivende stund kravlet op på en flot fjerdeplads. Så I kan jo selvfølgelig glæde jer til, at der kommer flere programmer, som I bare kan downloade direkte til jeres bærbare medier; vi har jo flere end 200 programmer, som bare venter på at blive godkendt af iTunes. Men som sædvanlig har vi jo stadig alle vores programmer på vores hjemmeside. Har I husket at se GRTV i marts? Trailershows for at hidkalde foråret, gadgetmaster David har hevet en masse spændende dibbedutter ind i studiet, vores egen Thomas Tangaard har taget sin Neo Geo Aes, hardcore spillekonsol for samlere, med spil på størrelse med Harry Potter bøger, og der har selvfølgelig været et væld af anmeldelser. Der er *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *OutRun 2006: Coast 2 Coast*, Jesper har kigget nærmere på *Dead or Alive 4*, Tanggaards *Animal Crossing Wild World* har været en tur foran kameraet og vi har lige optaget en udsendelse med de første indtryk af Nintendos langt flottere og mere indbydende Nintendo DS Lite, der specielt med sit lysniveau, imponerer. Hvis I ikke har tjekket dem ud endnu, så kan det jo stadig nås, og nu da der også er mulighed for at downloade dem, så kan man jo gemme sine yndlingsprogrammer. I næste måned bliver der et bloopers-program, og mon ikke der bliver et nyt musikinterview, man kan se frem til? Husk at følge med i GRTV, det er jo til for dig.

...Ana Fugl

THE ERA OF THE
HEROES AWAITS!



SpellForce 2

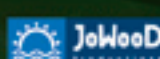
SHADOW WARS

AVAILABLE IN STORES FROM THE 21ST OF APRIL 2006

WWW.SPELLFORCE2.COM



phenomic



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-4710 Rottenmann, Austria. © 2006 Deep Silver. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG.

www.knmedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33



Grib en gadget

Endnu en måned, en en omgang gadgets du bare ikke kan leve foruden - vi kan i hvert fald ikke...

Igen følger vi op på tidens gadget-trends, og bringer jer de ting, som materialisten absolut ikke må gå glip af. Vi har spillet bilspil med lækkert rat i stort format på projektor, taget skræmmende selvportrætter med kameraer og været kvarterets boller med høj musik. Alt sammen for at give jer et gennemgående indblik i en verden fyldt med gadgets.



Ipod HiFi

Cirkapris: 2.899,-

Andre har gjort det for Apple, men når tingene skal gøres rigtigt, hvorfor så ikke gøre det selv. Apples iPod har længe været genstand for en masse ekstraudstyr, og nu mener Apple, det er på tide at vise, hvordan det rigtig skal gøres. iPod HiFi er en ordentlig kolos af en bærbar højttaler, der virkelig formår at spille lokalet op. God lyd vælter ud og giver din egen musiksamling et helt nyt præg. Bare placer iPod'en i toppen, og straks er der musik. Gadgetmaster Davids evindelige glade rytmer banker løs på redaktionen.

Logitech Harmony 360

Cirkapris: 1000,-

Logitech har under navnet Harmony lanceret en masse forskellige multi-remotes, der styrer en masse ballade. Forskellen ved Harmony 360 er, som du sikkert allerede har gættet, at den er specifik lavet til X360 med fire dedikerede knapper. Så læn dig trygt tilbage i sofaen og hav fuld kontrol med X360 og op til 12 andre enheder.



Kenwood HD20GA7

Cirkapris: 2000,-

Med et knivskarpt fægteslag kommer Kenwood HD20GA7, og den gør sit benarbejde til UG med kryds og slange. Kenwood vælger at fokusere på MP3-afspillerens primære opgave - nemlig lyden. Lyden i høretelefonerne er intet mindre end fænomenal i forhold til konkurrenterne, på grund af sin digitale forstærker, der er indbygget i afspilleren. Noget, der trækker HD20GA7 op fra gadeslagsmålene og op til den mere ædle kamp om topposten. Afspilleren fås i to udgaver på både 20 og 30 GB. Og så er den faktisk også smuk at se på, hvilket aldrig skader.

Joytech Nitro Racing Wheel

Cirkapris: 899,-

Som et af de første rat til Microsofts nye succesmaskine, kommer Joytech med deres Nitro Racing Wheel. Stort set intet er ændret i forhold til forgængeren, der både var til PS2 og Xbox - den eneste tydelige forskel er X360s dedikerede knap midt på rattet. Men funktionerne er heldigvis blevet forbedret. For det første føles rattet som bedre kvalitet, og de irriterende klik, når man drejede på rattet, er helt væk. Et andet virkelig stort plus er, at det ikke længere er nødvendigt at sætte rattet i stikkontakten. Bare sæt den i konsollen, og du er klar til race. Mange kilometer er allerede lagt bag os...



LG AN110

Cirkapris: 20.000,-

Projektoren er ofte ikke det skønneste at se på. De har et klassisk, lettere kedeligt design, og næsten altid i en stålgrå og anonym farve. Men koreanske LG Electronics mente, at det nu skulle være slut. Hvorfor ikke lave en lækker DLP-projektor, der kan hænge på væggen? Og som gjort kom LG AN 110 til verden. Projektoren kommer i sort og hvid, men kan ligeledes kreeres til helt egne ønsker. Den kan såmænd gå i et med tapetet, hvis det er det man ønsker. AN 110 kan styres 100 procent fra fjernbetjeningen, så du ikke behøver at rejse dig for at få det bedst mulige billede. Den har 4000:1 i kontrast, som egentlig ikke er meget for en DLP-projektor. Men til dens fordel kan nævnes, at der er komponent- og HDMI-indgang.

Motorola Pebl U6

Cirkapris: 3000:-

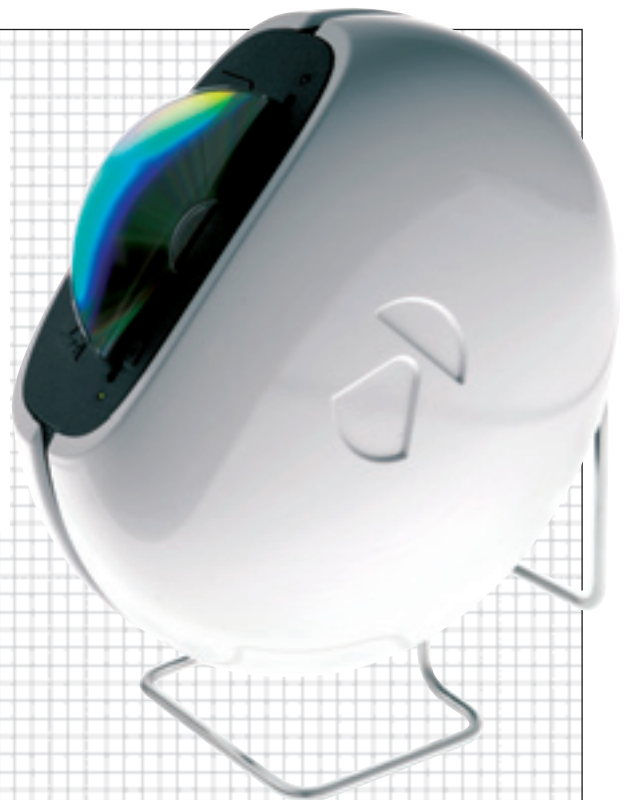
Motorola satser betydeligt mere på design end sine konkurrenter. Deres nye Pebl er en lækker lille sag i et blødt materiale, der straks får tankerne hen på bløde sten formet i vandet, deraf navnet Pebl, som på engelsk betyder småsten. Den åbnes med et let tryk på coveret, hvorefter den elegant springer op til dåd. Alt det bliver desværre krydret af kedelig og uinspirerende indmad i form af et VGA-kamera. I disse megapixel-tider er det næsten det rene selvmord for en ny mobil. Desuden er menuerne de samme velkendte fra Razer-mobilen, som ikke er på nogen måde smukke eller nemme at finde rundt i. Af alt det kan man konkludere det gamle ordsprog: Det er det ydre, der tæller.



Kapsel

Cirkapris: Ukendt:-

Et uidentificeret fantastisk objekt kan næsten bedst kendetegne Kapsel, der er kreeret af et svensk team. På få sekunder er Kapslen oppe til dåd under ledelse af Intels nye Viiv. Den måler intet mindre end 270 x 230 x 100 mm og fungerer både liggende og stående, samt den selvfølgelig også kan monteres direkte på væggen. Den har indbygget 7.1 surround sound og er HD-kompatibel. Invasionen er i øjeblikket sat til slutfåret, og det er samtidig den tid vi ser frem til. Verden bliver lidt lysere og et bedre sted at leve, når vi får Kapsel i hånden. At den også ligner noget der er sprøjet direkte ud af en Apple-fabrik, gør naturligvis heller ikke noget. Den her sag må vi altså eje, når sommeren begynder at banke på.



Archos Gmini 402

Cirkapris: 3000:-

Franske Archos har længe stået bag forskellige medieafspillere, og de har ikke tænkt sig at stoppe her. MP3-afspiller, videoafspiller og kamera sat sammen i et fransk design, burde være vejen frem. Desværre har kameraet ikke mere end 1,2 megapixel, men det er mere tanken der tæller. Det er kendsgerningen for Archos Gmini 402 Camcorder. Mediaafspilleren har en 2,2" skærm, der viser op til 262.000 farver. Den 10,6 cm lange afspiller har 20 GB hukommelse, så der skulle være nok af plads til at fylde en korttidshukommelse. En god, smukt designet og lækker løsning.

Sagat figur

Cirkapris: 700:-

Genoplev de gode gamle dage fra Street Fighter, med de små actionfigurer i plastik. Saml hele slænget og begynd med hængerrige Sagat, der åbenbart aldrig får tilfredsstillet sin hævn over Ryu. Plastik-figuren er næsten 17 cm høj og har det klassiske udseende fra spillene. I samme serie er der blandt andet dødsfjenden Ryu, den hårdkogte Bison og den spinkle Chun-Li. Fans skal naturligvis have dem.



Sony DCR-DVD505E

Cirkapris: 6000:-

Sony har præsenteret en ny serie af små camcordere, der gør det muligt at fange oplevelser og indtryk direkte på DVD. Der er fem forskellige produkter, hvor topmodellen DCR-DVD505E kan tage stillbilleder på 4 megapixel, selv mens optagelserne er i gang. Lyden kan optages i surround-formatet Dolby Digital 5.1. Alle modellerne i serien benytter sig af den gode Carl Zeiss-optik, der gerne skulle gøre gode billeder endnu bedre.

PIXELERET KÆRLIGHED

The Game

Kumar fortæller dig alt om The Game, hvilket betyder, at du har tabt - eller er det ham? Velkommen til den rejsende tankevirus

Af en eller anden grund, så kan jeg slet ikke få rygtet om, at Michael Jackson, der er jo er en velkendt popstjerne, skrev (i hvert fald noget af det) musikken til Sonic 3, ud af hovedet. Det vælter rundt i hovedet på mig, og jeg kan da godt finde visse ligheder mellem Jackos egen Stranger in Moscow og så det tema, der spilles hen over slutteksterne i Sonic. Musikken summer ganske enkelt rundt i hjernen på mig: "Swift and sudden fall from grace, Sunny days seems far away", synger Michael med en tro på det, mens Sonic utålmodigt tripper på stedet. Men det er slet ikke det, denne tekst skal handle om.

Denne klumme handler i stedet om virusser, og her snakker jeg både om dem der jævnligt inficerer nettet, men også dem der er smukke og udformet som et socialt eksperiment, som f.eks. The Game. Allerede ved, at jeg bare nævner The Game i denne tekst, så har jeg mistet det hele. Og som en sideeffekt sker det samme nu for dig. Jeg hørte første gang om The Game ved en barbecue-fest for godt to år siden i London, i forbindelse med ECTS. Jeg lærte om det fra en mand, der selv havde været så uheldig at tabe The Game. Ser du, The Game er et anti-hukommelsesspil. Lige så snart du tænker på The Game, så taber du også The Game. Og du er ganske enkelt nødt til at indrømme det overfor alle i rummet ved at råbe "Jeg har mistet The Game!", hvorefter de så også taber i The Game.

Ifølge vandrehistorierne, så havde denne mand jeg mødte, lært om The Game fra en ven i Edinburgh, et sted som han faktisk boede. En af hans venner, som han ikke havde set i årevis, besøgte på et tidspunkt Edinburgh helt fra Borneo, kun for et par timer senere på den lokale pub at meddele alle om, at han havde tabt i The Game. Hans ven havde lært om The Game i junglen. Ifølge selv samme historie, så går det hverken værre eller bedre end at mandens kæreste var en tur på bar i det indre London, hvor hun bestilte drinks til alle for derefter at meddele: "Jeg har lige tabt The Game". En af barens andre gæster, en ældre mand, der stod i det dunkle lys fra beværtningens tilsmudsede lamper, trådte pludselig frem i lyset og sagde: "Jeg har ikke engang tænkt på The Game de sidste 12 år."

Det smukke ved The Game er, at, så snart du hører om det, så er du også i gang med at spille det. Det er en rigtig tankevirus. Virussen har rejst fra Edinburgh til London, derefter tilbage til Glasgow. Jeg har sendt den til Fukushima, taget den med til Toronto, hvor jeg i dag bor, og ved at fortælle dig om den, så spredes den endnu engang i en helt ny retning. Og det er styrken ved The Game - det er en

SPIL DER IKKE KOM PÅ HYLDEN



Punchout

Okay, indrømmet, Mike Tysons Punch Out blev rent faktisk udgivet, men det var desværre uden de øjeblikke, hvor han gnasker lystigt på modstanderens ene øre. Jeg tror heller ikke voldtægterne er der.



Sonic 3

I denne version af Sonic 3, skal det blå pindsvin ikke indsamle ringe, men i stedet drikke Jesus Juice. Det er også det eneste spil af sin slags, der faktisk indeholder deciderede forbudte scener, hvoraf det fremgår, at Sonic faktisk sover i selv samme seng som Tails. Uha...da...



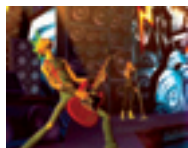
Street Fighter II

Der er kun meget få, der reelt har set og endvidere spillet Chuck Norris Street Fighter II, som Capcom havde under udvikling i midten af halvfemserne - og det er vist meget godt. Spillet skulle angiveligt have været fyldt med fejl, og en spiljournalist kunne fortælle, at uanset hvilken knap man trykkede på, så resulterede det i, at Chuck Norris lavede et cirkelspark. Ifølge filmstjernen selv var det absolut ikke en fejl...



Duck Hunt

I denne udgave af Duck Hunt, der meget passende har fået titlen Hunter S. Thompsons Duck Hunter, fylder du bilen med stoffer, kører ud i vildmarken, hælder så mange piller og sprut indenbords, som det er muligt, hvorefter du med et sløret blik skyder efter alt, hvad der bevæger sig. Dette kunne have været spillet, der rettede op på Nintendos image som værende for børn.



Guitar Hero

Kurt Cobains Guitar Hero blev droppet, da RedOctane opdagede, at de ikke bare skulle skabe en plastikudgave af Cobains yndlingsguitar, men også et oversavet jagtgevær, der så efterfølgende bruges i en gammel fjeldhytte.

godartet virus, der rejser fra hjerne til hjerne, irriterende helt sikkert, men også ekstrem sjov, netop på grund af det faktum. Nu da du så er blevet en del af det, hvorfor så ikke bare have det sjovt? Som du nok kan regne ud, så taber jeg altid i The Game. Jeg taber fordi jeg elsker det, fordi jeg bare ikke kan lade være med at fortælle hele verden det. Jeg vil inficere alle, måske tror jeg at det er måden hvorpå jeg vinder The Game.

Måske er det min latente kærlighed til virussen, der gør det. William S. Burroughs velkendte (eller måske meget lidt kendte) sætning "Sprog er en virus", har i hvert fald noget på sig. Hans udtalelse er blevet gransket dybere og mere grundigt i Steven Shaviros Doom Patrols, og hele ideen om at vira ikke bare er ondsksfulde organismer, har videnskaben stadig svært ved at godtage.

For nyligt fandt forskerne en kæmpe virus som de kaldte Mimivirussen, der efterfølgende har været med til at en god del lærebøger skulle skrives helt om. Faktisk er forskerholdet kommet frem til, at denne virus muligvis har været et af de vigtigste led i skabelsen af liv - så hvorfor kalder vi ikke bare Gud én stor virus? Religion er, præcis som sprog, en virus, og det er omkring os i vores hverdag.

Ligesom de tankevira jeg finder på nettet og som vi så giver videre til venner og bekendte. Det kan være dokumentaren fra YouTube, der gransker i muligheden for, at det rent faktisk er Michael Jackson der har skrevet musikken til Sonic 3, eller et website stopfyldt med fakta omkring Chuck Norris.

Det er måske fordi jeg er komfortabel med ideen om vira, at jeg elsker Introversions Darwinia så meget. Spillet er et fabelagtigt retro-tematiseret RTS, hvor du gennem en gruppe Darwinias, skal rense den virtuelle verden for en virusinfektion på dit computersystem. Og det er præcis den slags spil, der kommer fra små, uafhængige udviklere som Introversion. Men jeg ved godt, at jeg slet ikke behøver forklare dig om Darwinia, for selvfølgelig har du investeret i et spil, der kun koster 19 pund og som vender

op og ned på hele din verden, ikke? Jeg mener, du har da lagt det onde, onde Steam ind på din computer og gennem det kan du i hvert fald med kun et par enkelte klik på musen downloade hele herligheden. Halloj, der er endda en gratis demo der skal downloades, hvis du lige vil være helt sikker på, at det er noget for dig. Det gør mig også stolt, at det rent faktisk er nogle kloge hoveder, der har givet Darwinia den opmærksomhed og de priser, som det fortjener. Det vandt nemlig forleden Mcnallys Grand Prize ved den syvende Independent Games Festival hovedkonkurrence, der blev holdt i forbindelse med årets Game Developers Conference i San Jose.

Hvad der også fryder mit spilhjerte er, at de i forbindelse med deres talketale, i bedste rock 'n roll-stil og nærmest halvstive, smed en stor pose skum-Darwinians ud over publikum og derved skabte et reelt kaos, mens et regnvejr af skumgummihelte dryssede ned over deltagerne. Imens talte Mark Morris fra podiet og fik bl.a. sagt: "Vi er kun her i dag, fordi vi aldrig har bedt en udgiver om penge. Vi ville have at de pillede ved VORES spil." Inden de, godt plørede og fuldstændig ligeglade, tog ud i det amerikanske natteliv, forlyder det, at de også fik spildt adskillige drinks, kom ind i en højlydt diskussion med et MTV-filmhold, truede med at købe et par Porscher, og generelt skabte sig godt og grundigt.

Godt gået Introversion, I fortjener det hele. Ligesom de bedste og mest godartede vira, vil jeres mod og innovative ideer smitte af på resten af branchen. De vil vandre fra person til person og måske mutere undervejs, og derved forhåbentlig gøre denne industri et bedre sted at være. For det behøver branchen altså stadig at blive. Men lige her på falderebet: Du har lige tabt The Game.

Mathew Kumar

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



Der er absolut ingen grund til at læse denne måneds klumme fra Mathew. Det eneste der sker, er at du taber The Game og at du nu er inficeret og vil sprede budskabet over hele verden. The Game er nemlig en tankevirus der allerede har været vidt omkring. Fra Edinburgh til London over Fukushima og til Toronto. Snart vil alle spille The Game.

**ONLINE GAMING
JUST WENT UP A GEAR**

AUTO ASSAULT

EU.AUTOASSAULT.COM



**I BUTIKKERNE FRA
DEN 13. APRIL**

**DVD
ROM**

12+
www.pegi.info



© 2006 NC Interactive, Inc. All rights reserved. Auto Assault, NCSOFT, the interlocking NC logo and all associated logo designs are trademarks or registered trademarks of NCSOFT Corporation. NetDevil is a registered trademark of NetDevil LTD. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way it's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.



EN HELT ANDEN MENING

Hvor blev spil-humoren af?

Giv os nu noget at grine over! Thomas Vigild undrer sig over manglen på sjov og spas i nutidens spil...

Ha ha ha! Ja, det ER sgu su-ve-rænt. Jeg smiler, fordi jeg har set, at der burde være en af flere fremtider for computerspil. Hvorfor? Jeg har lige spillet mig igennem Psychonauts, og hold fast, hvor var det som at blive beamet direkte tilbage til starten af 90'erne. Ikke ment som, at gameplay-mekanikkerne er forældede - højst blot lidt tyndslidte helt ude i kanterne - eller fordi grafikken eller lyden sutter.

Nej, den mentale tidsrejse skete på den allermest positive måde, der findes: jeg kneb sørme en nostalgisk tåre og tænkte tilbage på en gylden æra for computerspillene, hvor historie og persongalleri stadig var et primært mål, og ikke sat på bænken af urimelig smuk grafik eller lyd, til at sminke stinkende usselt gameplay-design. Kald mig bare pladder-nostalgisk, men det er min klumme, så det skal der også være plads til.

Psychonauts er så specielt, fordi det gør sig umage, og fordi det har humor. Jeg håber spiludviklere rundt omkring tager notater, for spillet gør sig umage med at ud- og opbygge sin historie, umage med at give sine figurer kant, charme, humor og personlighed, umage med at levere en fed dialog. Og det betyder, at spillet får præsenteret en helstøbt verden proppet med - indrømmet - nok stereotypiske figurer, men ikke desto mindre huskværdige.

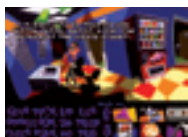
Hovedhelten Raz og hans psykotiske lærere, som for eksempel Sasha Nein og Coach Oleander plus hele banden af skæve lejr-skolebørn, står lysende klar efter spillet er slukket ned, og minder mig om en tid, hvor jeg som superhelt Guybrush Threepwood livligt diskuterede salg af skibe med den brugt kisteforhandleren Stan i Monkey Island, når jeg som Sam & Max besøgte verdens største garnnøgle, eller når jeg skiftevis som Bernie, Hoagie og Laverne i Day of the Tentacle', kludrede rundt i tiden på jagt efter den til dato nok sejeste superskurk, Purple Tentacle.

Forskellen ligger i grinet. Og her tør Psychonauts også mere end samtlige andre spil på markedet i dag. Uden at det hele skal ende i et enormt irriterende tour de flæb over adventurespillenes bortgang, og hvor de gamle dage prises til skyerne, så synes særligt humoren generelt mere accepteret og mere holdbar i gamle dage.

Hvorfor spørger jeg bare? I dag er de fleste spils historie en fodnote i handlingen, og undskyldning for et gameplay, der nok kan holde vand i starten, men efter lidt tid har samme personlighed som en afslået ispind fra Frisko.

Problemet er, at man simpelthen ikke husker andet end knaptrykkeri en masse, end

SPIL DER RENT FAKTISK HAR EN DEL HUMOR!



Day of the Tentacle

Det er fortsættelsen til Maniac Mansion og Zak McKracken og det er ganske enkelt strålende. Alene gåderne får tårerne til at trille, når du skal forpurre Purple Tentacles planer - ved blandt andet at rejse i tid, vinde en skønhedskonkurrence og spille bowling med en håndfuld tentakler. Absolut et af genrens bedste og mest morsomme spil nogensinde.



Leisure Suit Larry

Sex, humor og lummerhed nåede nye højder med Larry-spillene. Aldrig hård porno, men med altid med en tegneseriestil, der var umiskendelig morsom. Det seneste spil er dog en maveplasker af format, for enhver med bare den mindste form for kvalitetssans. Så hold dig væk fra det.



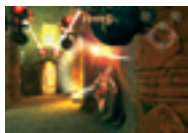
Giants: Citizen Kabuto

Planet Moon Studios tør være sjove og det var Giants sandelig også med afklædte drabelige badenymfer, underlige små irriterende gnomer og kæmpe giganter. Dialogen er ubetalelig. Gør dig selv den tjeneste at få fat i dette spil, du vil utvivlsomt rulle rundt på gulvet med utallige mavekrampe. Fabelagtigt!



Armed & Dangerous

Meget lig Giants, men ikke nær så sjovt. Dog er våbenarsenalet for fedt som i en pistol, der affyrer underjordiske hajer, men bedst var Topsy-Turvy, der vendte hele spilverdenerne på hovedet. Et actionfyldt spil, der samtidig er hamrende morsomt. Det ses ikke så tit, vel?



Sphinx

Eurocoms platformspæle Sphinx and the Cursed er indbegrebet af humor, specielt i de øjeblikke, hvor du tager kontrollen over mumien. Du kan mases flad og brændes, løbe gennem sylespidse pigge og i det hele taget udsætte dig selv for alverdens rædselsfulde prøvelser. Det er sjovt!



Vigild savner i den grad spil der forsøger at få smilet frem på læberne. Hvorfor er det hele så selvhøjtideligt?

man har kæmpet sig slavisk igennem smukke bane 1 til 34, når spillet hives ud af computeren eller konsollen og bortrangeres til en støvet hyld i kælderens.

Jeg undrer mig, hvorfor der ikke findes mere humor i spil i dag. Hvorfor spiludviklerne ikke tør være mere sjove og mere selvironiske.

"Det minder mig om en tid, hvor jeg som superhelten Guybrush Threepwood livligt diskuterede med brugt kisteforhandleren Stan i Lucas Arts Monkey Island eller når jeg som Sam & Max besøgte verdens største garnnøgle"

Bevares, der er forsøg i nyere spil som zombie-splatteren Stubbs, men det er alt for anstrengt og hult, mens det nyere Armed & Dangerous gør et hæderligt forsøg. Men generelt er der ikke ligefrem spækket med lærklaskende spil på hylderne fra de største spilproducenter, der tilsyneladende ser kombinationen humor/adventure som mere risikabelt end at spurte storskrigende igennem en masse-fredagsbøn i Teherans største moské, kun iklædt Dannebrogsg-flag.

Gys, action, sport og strategisk spænding er kun halvdelen af spektret, så hvor er spillenes komiske modsvar til serier som Friends og Seinfeld, film som Shrek og Madagascar? Jeg tror, det handler om risikovillighed og at turde skabe et spil med varme og humor, der måske ikke rammer så hamrende bredt, men til gengæld morer målgruppen.

Ofte er spil fra Japan sjove på den der obskure, psykedeliske måde som We Love Katamari, mens spil fra vesten som vores eget Total Overdose og God of War er sjove på den der totalt overdrevne, totalt overgearede

måde. Egentlig humor i spil er næsten umuligt at opstøve - altså komediespil, hvor det primære er at få smæld på lattermusklerne, og ikke servere det som en biting til al pløkkeriet eller bankeriet.

Derudover gik det også op for mig - efter at have spillet det smilende, syrede We Love

Katamari - hvor hamrende selvhøjtidelige langt de fleste computerspil er. Fuldkommen blottet for selvironi, selv om deres virkelighedsbillede faktisk er stærkt komisk i sig selv og deres virkelighedsopfattelse.

Som eksempel er det da lidt komisk, at man kan heale alle sine sår i Call of Duty 2 eller Mafia ved bare at gemme sig for fjenderne, mens de hakker hinanden til plukfisk med de største våben, uden bare en antydning af næseblod i Soul Calibur III. Hvor er nutidens gakkede Space Quest-spil, de lumre Larry-kloner og de tegneserie-outrøde remakes af Day of the Tentacle?

Jeg vil se mere humor som i Giants, Vince the Voodoo-doll og Sphinx, fordi for mig at se, er det sidste grin er ikke grinet endnu. Lutter komiske spil vil blive genfødt og komme tilbage i stor stil. Jeg og mine lattermuskler kan bare snart ikke vente længere.

_Thomas Vigild

Thomas Vigild er redaktør for Politikens spilsektion og har de seneste fem år skrevet et hav af artikler og anmeldelser for avisen. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.

PSP TOUR

Kom og spil disse tre spændende PSP-spil

- Daxter
- Socom
US Navy Seals: Fireteam Bravo
- World Poker Tour



Tourdatoer og mødesteder

Hverdage: Kl. 15- 19
Lørdage: Kl. 11- 15

Fredag
21.04.2006

Ålborg

Bispensgade
EB GAMES

Lørdag
22.04.2006

Århus

Bruuns Galleri
EB GAMES

Lørdag
29.04.2006

Fisketorvet

EB GAMES

Fredag
05.05.2006

Odense

City
Kongensgade 43
EB GAMES

Lørdag
06.05.2006

Kolding

Storcenter
EB GAMES

Lørdag
13.05.2006

København

Stroget
EB GAMES

Grib chancen for at vinde PSP spil og den nye pearl white PSP Limited Edition

VIND DEN!

Præmien overrækkes ved udgivelse i løbet af 2006



Læs mere på: www.gamereactor.dk/psp

Hold øje med Danmarks største spilsite for videre information om PSP touren

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Hitman Blood Money, Super Monkey Ball Adventures, Scarface og Juiced Eliminator



Find dig selv på forsiden

I Blood Money ender du på forsiden af morgendagens avis efter hver mission. Den genererede forsider er ikke bare en klunget gennemgang af historien eller visse planlagte passager, men i stedet bygget på hvad du gør på den enkelte mission. Alt fra din våben, det antal mænd du har dræbt og måden hvorpå du har gjort det, bliver dagens store avisbasker og gør dig en eftertragtet mand.

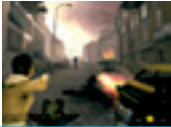
□ Format PC/PS2/XBOX □ Udvikler IO INTERACTIVE □ Udgiver EIDOS □ Genre ACTION □ Udgivelse MAJ 2006

Hitman Blood Money

Stregkoder, knive og en garottesnor. Det kan kun være den koldblodige Agent 47...

Don Fernando og Manuel Delgado. Fader og søn. Begge skal dø. Sådan lyder min kontrakt, og jeg ser endda frem til det. Stedet? Chile. Solen spejler sig i min blanke isse, og mit sorte jakkesæt er efterhånden ulideligt varmt. Jeg er dog ligeglad. Jeg har min opgave og jeg agter at gennemføre den, uanset temperatur og luftfugtighed. Fernando Delgado holder en eller anden fest, og jeg kan forvente at støde på tv-hold. At få sit billede sendt på TV er normalt ikke noget, der står på en lejermorders ønskeliste, og jeg agter ikke at komme i nærheden af noget som helst kamera. Jeg cirkler rundt om ejendommen. En enlig vagt lunter stilfærdigt rundt med en shotgun. Jeg ngrer mig op bag ham, strangulerer ham, slæber ham ind i et buskads og låner hans tøj. En bil parkeret tæt på muren giver mig mulighed for at kravle op på taget af ejendommens garage. Et hul i taget giver adgang til selve garagen. Min mission forløber glidende og jeg er godt på vej til at opfylde min kontrakt.

IO Interactives ikoniske lejermorder med stregkode i baghovedet er tilbage, og gensynet tegner heldigvis til at blive en lykkelig begivenhed. Der er kommet en række nye tiltag, og ingen af dem virker påhæftet med et "bare fordi". Den måske mest åbenlyse tilføjelse er titlen Blood Money. Til forskel fra de tre sidste spil, får Hitman, Mr. 47, nu penge for drab. Alt ved drabet bedømmes og har indflydelse på de kolde kontanter. Antallet af dræbte har betydning. Det er selvsagt ikke smart at slagte uskyldige forbipasserende. Oprydning kan også sænke Hitmans løn. Hvis han efterlader specielle våben og lignende, koster det at få det tilbage. Spørgsmålet lyder nu, hvad kan pengene bruges til? Pengene kan først og fremmest bruges til at forbedre Hitmans arsenal af våben. Større magasiner, større præcision og mere til, alt sammen til rådighed for dem, der er villige til at betale penge for det. Desuden kan pengene bruges til at købe Hitman en ny identitet, hvis jorden virkelig brænder under ham. Jeg slentrer afslappet ud af garagen, og selvom jeg



FORSINKET - Half-Life 2: Episode One

Mens der har en del glædelige overraskelser på Game Developers Conference i San Jose, så har der desværre også været en ærgerlig en, nemlig forsinkelsen af Half-Life 2: Episode One, der ikke er på gaden i april, men først den 31. maj.



ANNONCERET - Ratchet and Clank (PS3)

Ud over Resistance: Fall of Man, så arbejder Insomniac Games med Ted Price i spidsen også på det femte kapitel i Ratchet and Clank-serien. Spillet er ikke klar før engang i år 2007, men til den tid skulle rotten og robotten også være klar.



Agent 47 har tidligere været en smule stiv i ledene, men i Blood Money har han øjensynligt været en tur i træningscenteret, for han kan nu både kravle fra balkon til balkon og kravle op ad gitre.

kan mærke to vagters forundrede blikke i nakken, fortrækker jeg ikke en mine. Jeg spotter et nedløbsrør og vandrer skødesløst derover. Et hurtigt blik omkring forsikrer mig, at der ikke er nogen der kigger. Jeg kravler hurtigt op og befinder mig nu på taget af Delgados bolig. Jeg ved, at Fernando Delgado er glad for at spille cello, et personlighedstræk, der nu vil koste ham livet. Et åbent vindue gør det let at komme ind i huset, og jeg sætter mig på lur og venter. Fernando Delgado dukker op for at spille et par toner. I dette rum er der ikke posteret vagter, hvilket giver mig frit spil. Han aner ingen uråd og er hjælpeløs, da jeg kvæler ham med et stykke pianotråd. Lige så stille som jeg kom, hopper jeg ud af vinduet og ned på jorden igen. På den anden side af ejendommen går endnu en vagt. Han kan komme i vejen, så han må elimineres. En dør leder ind til selve ejendommen, hvor en arbejder holder rygepause. Forbi og gennem endnu en dør. Det er her festen holdes. Masser af civile i festtøj ser ud til at hygge sig. Manuel Delgado befinder sig i vinkælderen. Jeg placerer en lille bombe ved kældrens indgang, og næste gang Manuel passerer, sørger min fjernbetjening for at han får en enkeltbillet til evigheden. Jeg kan afslappet forlade ejendommen samme vej som jeg kom ind, og venter til Manuel kommer op af vinkælderen. Et enkelt tryk og en eksplosion gennemtrænger den chilenske varme.

Det er nu ikke kun med hensyn til features, at Hitman: Blood Money har fået en vitaminindsprøjtning. IOs solide Glacier-motor præsterer nu mere, hvilket gør sig gældende med blod på gulve og flotte, detaljerede spilpersoner og omgivelser.

Intelligensen har også fået et nøk opad; vagter skyder nødvendigvis ikke bare fordi man viser sig på et forkert sted, men beder i stedet om at man går, og civile alarmerer politi eller lignende, hvis de ser noget mistænkeligt. Banerne bærer præg af det klassiske Hitman-feel. Det er sjældent, at en bane kan klares første gang, man besøger den. Det kræver et par besøg, at gøre sig bekendt med fjender og ofrenes rutiner, førend det mest elegante mord kan udføres. Hitman er i storform, og jeg glæder mig til at møde ham i den endelige version, hvor masser af perfekte mord forhåbentlig venter på mig.

Asmus Neergaard

Gamereactor siger: Flottere, mere udfordrende og langt mere hæsblesende. Agent 47 lader til at have fundet tilbage til storformen i Blood Money.

Super Monkey Ball Adventures

Glaskugler, søde primater og et stort eventyr

Format PS2/GC Udvikler TRAVELLERS TALES Udgiver SEGA Genre PUZZLE/ADVENTURE
 Udgivelse JUNI

Nu er det jo snart påske. Vi er nogle stykker, der plejer at afholde en påskefrokost med det hele. Og med det hele mener jeg også spilkonkurrencer. Det foregår naturligvis i god sportsånd, og tages ikke alvorligt (jeg slutter altid sidst, elendige bordfodbold). Eye Toy hører også til repertoire, men jeg tror, at det måske bliver udskiftet i år, for i de sidste par dage har jeg tilbragt en del tid med nogle små bavianer. Super Monkey Ball Adventure, hedder koden, der har snurret lystigt i min maskine. Men spillet består desværre af to dele, en sjov og en direkte irriterende af slagsen.

Jeg lægger ud med den sjove del, den der gerne skulle peppe påsken proportionalt op. Den består af partygames, præcis som det er tilfældet med de foregående spil; fight, tagteam, racing, bounce, cannon og target. Alle som én er det meget underholdende mini-games, hvor man kan være op til fire deltagere ad gangen. Det gælder bare om at komme i gang med at uddele øretæver, køre om kap, agere kanonkugle, løbe med balloner og svæve med faldskærm henover vandet.

Netop den historiedrevne del, der jo er seriens nyeste påfund, synes at være spillets svage side. For på trods af en personlig glæde ved det fortællermæssige aspekt i et spil, og min store glæde ved de mange minigames, så fungerer det ikke optimalt. Problemet er at banedesignet kombineret med platformgenren bringer nemlig to gamle dødsfjender i spil: prøv og prøv igen-modellen. På trods af opgavernes enkle karakter, bevæger figurerne sig med en voldsom fart, og så bliver det svært at holde sig på sporet. Loadtiden er ganske vist ikke særligt lang, men man taber hurtigt tålmodigheden, når der er dømt "fallout" i vandet og det viser sig, at aben ikke kan svømme.

Om den historiedrevne del er en dårlig idé, eller farten på figurerne blot skal tilpasses med nogle sværhedsgrader, er svært at sige ud fra denne kode, men festspillene gør, at dette spil stadig kan blive et hit hos mig. Spørgsmålet er bare, om jeg så ikke kunne have nøjes med de to foregående spil i serien?.

Peter Christensen

Gamereactor siger: Det fortællermæssige halter, men Segas festspil er endnu engang en fornøjelse at kaste sig ud i. Spørgsmålet er bare, om det er nok.

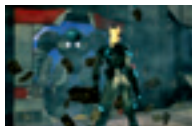


Amusement Visions aber er denne gang blevet lagt i hænderne på Travellers Tales, der mildest talt har en noget svingende fortid med spil som Haven og Crash Bandicoot.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



SPILNEDLÆGGELSE - Starcraft: Ghost

Så skete det alligevel. Efter mere end fem års produktion og to forskellige udviklingshold, trak Blizzard forleden stikket på Starcraft: Ghost til de nuværende konsoller. Firmaet vil i stedet genopfinde konceptet på Xbox 360 og PlayStation 3, engang i fremtiden.



Hvem sagde lige fuck?

I Scarface bliver ordet fuck sagt intet mindre end 219 gange i løbet af filmen. Det svarer rundt regnet til én gang hvert 29. sekund, hvilket gør at filmen ligger i toppen når det kommer til bandeord.



□ Format XBOX/PS2/PC □ Udvikler RADICAL ENTERTAINMENT □ Udgiver VU GAMES □ Genre ACTION □ Udgivelse EFTERÅRET 2006

Scarface

Den ultimative gangsterfilm spilmatiseres med masser af eksplosioner og bandeord

Der var ikke sparet på budgettet, da Vivendi Universal Games i samarbejde med udviklerholdet fra Radical Entertainment, inviterede undertegnede og andre gæve journalister fra Europa, ned til solens varme i Marbella, Spanien. De næste par dage bød på daglige limousinerture, eksklusive middage, babes en masse, fine strandklubber, femstjernede hoteller og actionprægede indslag fra vor alle sammen elskede kult mafiafilm. Det var dog først, da jeg og mine branchekolleger trådte ind på La Cabana Beachklub, at vi kunne sætte os ned med udviklerholdet og få en personlig præsentation af Scarface: The World is Yours.

Efter at have ligget ved poolen på La Cabana og skuet over havet det meste af dagen – ja, faktisk levet som selveste filmens hovedperson, Tony Montana, var det på tide at få snakket lidt med det canadiske udviklerhold fra Radical Entertainment. Jeg spadserede ind i beachklubbens restaurant, hvor der var linet op med fladskærme, konsoller og promotionfolk fra firmaet. Halvsnaldret og en smule påvirket af Dom Perignon-boblevand, slog jeg bagdelen i sædet ved siden af en køn PR-dame, som med det samme stak kontrolleren i min hånd – nu skulle der spilles. Det er ikke mere end

godt og vel et år siden, ved sidste E3, at Scarface: The World is Yours, blev udnævnt til en regulær dødssejler. Der var tale om et spil, som rent grafisk ikke kunne monstre at fremstille det farverige Miami-gangsterliv tilfredsstillende nok for den kræsne spillpresse. Det blev de flinke mennesker fra Radical Entertainment naturligvis en smule kede af at høre, så de fløj hjem til Canada, diskuterede det hele igennem, og blev så enige om, at lave hele hallojet om. Ja, vi snakker en komplet grafisk revurdering af spillet. Da det nye Scarface så endelig tonede frem på fladskærmene under de varme himmelstrøg i Spanien, var det da også tydeligt at se, at der var sket nogle enorme grafiske indenomsverhalinger – der var virkelig blevet pumpet liv og farve ind i universet. Mest imponerende var vand- og lys/skyggeeffekterne, som virkelig var blevet kælet for.

Scarface er et regulært sandkasse-spil, ingen tvivl om det. Den halve times tid, hvor jeg sad med kontrolleren i hånden og kørte rundt i gader og stræder, kunne jeg dog ikke lade være med at tænke på GTA: Vice City. Faktisk så meget, så jeg spurgte spillets senior producer, Cam Weber, hvorfor de havde valgt netop denne form for veldite



ANNONCERET - Battlefield 2142

Efter længere tids hemmelighedskræmmeri, står det nu klart at svenske Digital Illusions og spilgiganten EA, vil forsøge sig med endnu et spil i den yderst succesfulde Battlefield-serie. Denne gang bliver det i fremtiden med mechs.



ANNONCERET - CivCity: Rome

Så skal du igen til at lege verdenshersker og byggematador. 2K Games og Firefly Studios (holdet bag Stronghold-serien) har annonceret at de er godt i gang med CivCity: Rome, der lanceres til Pc i løbet af sommeren 2006



Radical forsøger ikke skjule deres inspirationskilder, nemlig firmaets eget Simpsons: Hit and Run og Rockstars pastelfarvede helvede Grand Theft Auto Vice City, men på den gameplay-mæssige side mangler der en del før det kan mænge sig med toppen.



sandkassespil. "Vi spurgte fans af filmen, hvad de ville have – de ville have muligheden for at være Tony Montana i en fri verden. Cam var ikke blank for at indromme, at deres primære inspirationskilder var spil som egenproducerede The Simpsons: Hit & Run samt selvfølgelig Grand Theft Auto: Vice City. To af de uægtelig bedste sandkassespil igennem mange år.

Men hvad i alverden skal man dog få tiden til at gå med, som hårdkogt, megalomanisk gangster? Jo, man kan sælge stoffer, forsvare sine investeringer, besøge eksotiske steder såsom Bahamas og Bolivia, jage hajer, race rundt i både og gokarts og møde pirater. Derudover kan man pimpe sin egen bolig i bedste MTV Cribs-stil, og købe lækkert interiør såsom guldbelagte statuer med indgraverede The World is Yours-logoer. Eller hvad med at udvide garagen med de nyeste automobiler? Det lader umiddelbart som om, at der kommer til at være en del at tage sig til, når man ikke lige hiver fat i satellit-telefonen og følger spillets hovedhistorie.

Den foreløbige version af spillet, som Radical Entertainment viste frem, var en smule uafpudset. Ikke desto mindre var det spændende at sætte sig bag Montanas gule Cadillac med tigerskindsbetræk og mærke, hvordan udviklerholdet virkelig har naglet bilfysikken – den er simpelthen fabelagtig. Om kampsystemet, her tænker jeg på knyttnævekampe med videre, bliver lige så overbevisende, vil tiden vise. Systemet er nemlig slet ikke udviklet endnu, og det er måske også meget sigende for spillets udviklingsproces; vi snakker om et produkt, der stadig har mindst seks måneder tilbage på drejebænken, og der kan og skal ske meget endnu, før end spillet er klar til udgivelse.

Ildkampene var endnu en smule ufuldkomne. Ganske vidst kunne jeg drille mine modstandere med kække Montana-brandede bemærkninger og skyde dem, hvor det gør allermost ondt (hint: så klokkerne ringer), men modstanderne var deciderede grimme at se på, og det føltes mest af alt, som at skyde på nogle kedelige fugleskræmsler. Om disse får en grafisk makeover inden spillets udgivelse, vides ikke – men jeg krydser fingre. Jeg vil nemlig meget gerne være Tony Montana, og jeg glæder mig da også til i den færdige udgave af skyde, smadre og bande mig vej til kriminalitetens tinder.

Nicolas Elmø

Gamereactor siger: Coke, Cadillacs og den ondeste mafiaboss i filmhistorien. Scarface virker lovende, om end en smule grov i kanterne og med en del fodfejl.

Juiced Eliminator

Få verdens frækkeste øse ned i baglommen

Format PSP | Udvikler **JUICE GAMES** | Udgiver **THQ** | Genre **DRIVING** | Udgivelse **SOMMEREN 2006**

Juiced står stadig ude på butikshylderne og venter på dig, så hvad med at se og komme af sted? Ja, jeg ved godt, det måske er en underlig måde at starte en beta-test på, men det irriterer mig helt vanvittigt, at Juiced, der skulle så forfærdelig meget igennem, før det kunne udgives, og som i øvrigt er gaderæsenes ubestridte konge, overhovedet ikke er langet over disken i et antal, der er værd at tale om. Faktisk så finder jeg det ofte i de der kønsløse, store holdere på gulvet i spilforretningerne, hvor alt er nedsat med 75%, og det får mig til at tro, at I, og her mener jeg jer læsere, nogle gange burde få et rap over fingrene.

Nå, men jeg tilgiver jer, altså hvis I så lover at give Juiced Eliminator den opmærksomhed, som spillet fortjener, for efter at have spenderet et par dage med en tidlig kode af Juice Games seneste bilspil, så er jeg ikke i tvivl om, at den håndholdte version af denne pragtfulde serie kan blive mindst ligeså god. Eliminator trækker sin undertitel fra spillets nye Eliminator-mode, der faktisk er et genialt og ret nervepirrende tiltag, hvor banens langsomste kører, elimineres efter hver kørt omgang. Som du ligger kilometervis af asfalt bag dig, forsvinder konkurrenterne så også, og til sidst er det forhåbentlig kun dig og din ærkefjende der er tilbage. Over WiFi-funktionen bliver dette helt hysterisk spændende, idet du konstant skubber og presser dine modstandere, for ikke at havne blandt de eliminerede. Dette nye tiltag er alene nok til at hærdede Juiced-fans bør tag et ekstra kig på den håndholdte version.

Juiced Eliminator bringer også Pink Slip-systemet ind med over, hvilket betyder, at du lynhurtigt kan satse din supermodificerede og glinsende øse væk i et enkelt ræs, ligesom du også kan vinde modstanderens brølende benzinstomster. Ifølge Juice Games er der ni nye biler og over 100 nye bodykits, som ikke var at finde i Juiced, hvilket nok skal passe, men jeg har desværre ikke fået låst op for dem endnu, så det må jeg bare stole på. Der skulle også være to helt nye byer med masser af asfalt klar, og intet mindre end 8 helt nye baner at brænde gummi af på.

Indtil videre ser Juiced Eliminator lovende ud. Grafikken er pæn, styringen troværdig og givende, og WiFi-mulighederne er mindst ligeså udbyggede som i Xbox-udgaven, hvilket betyder, at der er noget at lege med trådløst. Fartfølelsen mangler en smule i den kode jeg har testet, men mon ikke dette rettes inden den færdige udgave?

Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: En håndholdt udgave af et af racinggenrens bedste spil? Juiced Eliminator lader til at blive et essentielt køb på PSP.



Seriens nye tiltag er Eliminator-funktionen, der efter hver omgang eliminerer banens langsomste kører, og som får dig til at holde tungen lige i munden hele tiden.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



ANNONCERET - Ape Escape: Million Monkeys

Sonys succesfulde Ape Escape-serie får endnu en udgave til PlayStation 2. Denne gang hedder spillet Ape Escape: Million Monkeys og byder på primatkampe i storbyer som Tokyo, Paris og New York. Det lanceres i Japan i juni 2006 til PlayStation 2, eksklusivt naturligvis.



Brothers in Arms 3

□ Format X360/PS3 □ Udvikler **GEARBOX** □ Udgiver **UBISOFT**
□ Genre **ACTION** □ Udgivelse **EFTERÅRET 2006**

At bryde igennem på et marked, hvor to bundsolide Anden Verdenkrig-serier, allerede har lavet dybe furer i mulden, er ikke let, men Gearbox' Brothers in Arms-serie, der med lige dele rå realisme og følelsen af at tilhøre en deling, gik sine egne veje, skabte pludselig et helt nyt marked.

Med udsigten til Brothers in Arms 3, der denne gang trækkes af Epic Games ekstrem populære Unreal 3-motor, er der givetvis ingen ende på de gribende historier, som Gearbox vil kunne fortælle. Visuelt rykker serien op i en helt ny liga, hvor hægede ansigter, søndersprængte soldaterkammerater og faldefærdige byruiner går op i en højre enhed. Lydmæssigt introducerer holdet os også for en lang række nye effekter, mens den forbedrede fysik og holdets sans for detaljer, gerne skulle ende med, at du kommer til at opleve Anden Verdenskrig på en helt ny måde.



Frame City Killer

□ Format X360 □ Udvikler **SEGA** □ Udgiver **SEGA**
□ Genre **ACTION** □ Udgivelse **FORÅRET 2006**

Frame City Killer er Japans andet forsøg på at gå Grand Theft Auto i bedende, men Namco går fra starten længere i bestræbelserne på at levere en anderledes oplevelse. Bundet op på muligheden for at levere nyt ugentligt indhold, såsom missioner og helt nye baner, håber firmaet på at holde interessen omkring Frame City Killer ved lige og samtidig give Xbox 360 succes på onlinemarkedet. Spillets hovedrolleindehaver, der har en slående lighed med Tom Cruise' lejemorder Vincent fra Collateral, står heller ikke i vejen for at skyde sig til succes, når han iført et sæt kølige solbriller, indtager et summende metropol af neonreklamer og gangstere.

Indtil videre er Frame City Killers største problem den grafiske side, der helt i tråd med Perfect Dark Zero, bytter god stil væk til fordel for et bump-mappet, overfarvet og skinnende virvar af effekter.



Yakuza

□ Format PS2 □ Udvikler **SEGA**
□ Udgiver **SEGA** □ Genre **ACTION** □ Udgivelse **SOMMEREN 2006**

Japanerne kan tage æren for at have skabt de fleste af nutidens spilgenrer, men når det kommer til sandkassegenren, så kommer den knusende effektive japanske spilindustri til kort. Grand Theft Auto, den million-sælgende serie fra Rockstar, vil givetvis stadig være kongen efter udgivelsen af Yakuza, men nu forsøger solens rige sig i det mindste med et spil i den lukrative genre. Yakuza forsøger dog på ingen måde at vestliggøre sig selv, men placerer i stedet de mange kvadratkilometer legerum i det neonoplyste Tokyo, hvor bander med hård hånd styrer underverdenen.

I skikkelse af Kiryu Kazuma, der mest af alt ligner en ung, om end japansk John Travolta, vender du hjem til dine barn-domsgader for at søndertæve dem, der bare ikke vil høre. Sega lover masser af action og endda muligheden for at slå tænderne ud på dine fjender.



Contact

□ Format NDS □ Udvikler **GRASSHOPPER** □ Udgiver **CAPCOM**
□ Genre **ROLLESPIL** □ Udgivelse **2006**

Når der skal tænkes nyt og anderledes, så trækker Capcom på udbyrder gruppen Grasshopper, hvis frontmand Mr. Suda helst viser sig offentligt med en mexicansk brydermaske. Holdets debutspil var det surrealistiske Killer 7, der fik blandende anmeldelser, men som beviste, at spilmediets rammer stadig kan udvides. Og det lader til at det sker igen med Contact, et rollespil til Nintendo DS, der er støvsuget for middelalderlige riddere og troldmænd, og som i stedet forlader sig på en nutidig verden, der er opdelt i et pixeleret, isometrisk og meget kantet af slagsen på den øverste skærm, mens den nederste huser et smukt fotorealistisk maleri.

At holdet samarbejder med Natsume, der tog sig af bondegårds-simulatoren Harvest Moon, viser også, at der er tale om en ret speciel oplevelse.



Lost Planet

□ Format X360 □ Udvikler **CAPCOM**
□ Udgiver **CAPCOM** □ Genre **ACTION** □ Udgivelse **VINTEREN 2006**

Fra Capcoms side satses der på Keiji Inafunes Dead Rising, og ikke mindst Lost Planet, der blander ærkejapanske mechs med isende kulde og en handlekraftig helt, der også denne gang er som taget ud af virkeligheden. Inafune har nemlig, som det var tilfældet med Onimusha-serien, kastet sin kærlighed på en skuespiller, i dette tilfælde den koreanske skuespiller Lee Byung-Hun, der nyder stor succes hos den kvindelige del af Japans biografængere.

Lost Planet er efter sigende et decideret hidsig actionspil, hvor du det ene øjeblik lader dine pistoler tale, mens du det næste indtager en såkaldt Vital Suit for at udele mekaniske tæsk. Capcom truer endda med en omfattende multiplayerdel, der naturligvis afvikles over Xbox Live og så skulle den historiedrevne del holde et sted mellem 10-15 timer, hvilket ikke er dårligt.



Loco Roco

□ Format PSP □ Udvikler **SONY** □ Udgiver **SONY**
□ Genre **PUZZLE** □ Udgivelse **SOMMEREN 2006**

Archer MacLean fik aldrig realiseret drømmen om en hardwaremæssig tilt-funktion i Mercury, og det er ærgerligt, for vi er ret sikre på at den ville passe perfekt til Loco Rocos smukke og elegante gameplay, der lader dig tage kontrollen over en uformelig, orange klump, der mest af alt minder om en overnuttet Bapa Pappa.

Nøjagtig som det var tilfældet for Mercury, så kan denne klump dele sig i mindre stykker, men fælles for dem alle er, at de lyster jordens tyngdekraft og hellere end gerne vil guides gennem spillets mange farefulde forhindringer. Den visuelle side af Loco Roco er naturligvis sukkersød, og musikken, der består af en marcherende trommehvirvel og tusindvis af børnestemmer, viser, at Sony ikke har mistet grebet om det designmæssige aspekt. Loco Roco er et spil, der emmer af japansk vanvid og det er heldigvis på vej hertil.

ICE AGE 2

THE MELTDOWN

THE GAME



STOR ICE AGE 2 SMS KONKURRENCE

Du kan vinde:

10x1 ICE AGE 2 Playstation2 spil
10x2 Biografbilletter
+ En masse fedt ICE AGE 2 gear

**VORES
KØLIGE HELTE
ER TILBAGE I ET
SPÆNDENDE NYT
COMPUTERSPIL!**

HVORNÅR FOREGÅR ICE AGE 2?

- a) Jernalderen Send 'VUG Q ICEAGE2 A' til 1208
- b) Stenalderen Send 'VUG Q ICEAGE2 B' til 1208
- c) Istiden Send 'VUG Q ICEAGE2 C' til 1208

Vinderne udtrækkes 21. April
- det koster 4 kr. pr. SMS

Se alle præmierne på:
www.universal-games.dk/iceage2



PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

Ice Age 2 The Meltdown™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 The Meltdown and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Manufactured and Distributed by Vivendi Universal Games. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. In the US and/or other countries.

WWW.ICEAGE2GAME.COM/DK



Flotte karakterer
Karakterdesignet og farvevalget er en af de væsentligste ting ved Guild Wars. Folkene bag spillet har en udpræget sans for de vigtige detaljer.

GUILD WARS FACTIONS

ArenaNets fantastiske onlineeventyr fortsætter i en helt nye og storslået verden. Nicolas Elmø fortæller alt om hans timer i det eventyrlige Cantha...

■ Format PC ■ Udvikler ARENANET ■ Udgiver NCSOFT ■ Genre ONLINEROLLESPIL ■ Udgivelse 28 APRIL

Jeg er nok ved at blive en smule hærdet. Jeg har siddet om det runde bord i Camelot, bekæmpet vingummibamser i et utopisk bounty-land, drukket en kop mjød med trolde og kobolde i midgårdens mørkeste afkroge, traverseret Kalimdors ødemarker og Tyrias grønne enge. Der er næsten ikke det online eventyr, jeg ikke har begivet mig ud på. Når jeg sådan kigger tilbage, er der slet ingen tvivl om, at sidste års Guild Wars fra ArenaNet står allerklarest på min nethinde – ganske enkelt fordi det gjorde alt det, som jeg havde turdet drømme om. En farvefuld verden spækket til renden med eventyr, magiske egenskaber og mytologiske væsener, lå for mine fødder – og jeg nød det i fulde drag. Jeg har ikke tal på de gange, jeg har kastet besværgelser og skudt med bue og pil i Tyrias blodige arenaer, ej heller

kan jeg erinde, hvor mange gange jeg har løftet mine arme i vejret i en ren sejrslust, og hvor mange gange jeg har kigget bedrøvet ud i luften efter et smertefuldt nederlag.

For første gang havde jeg muligheden for at lade mine evner råde, og ikke blot lade terningerne kaste og håbe på det bedste. I Guild Wars skulle jeg nemlig inden hvert eventyr, udvælge otte færdigheder, som skulle medbringes i kamp mod monstre og andre spillere, og det var i sandhed her, at strategisk tænkning blev belønnet. Jeg skulle ikke tænke på, at der hver måned blev trukket et astronomisk højt beløb fra min kassekredit, for Jeff Strain og hans venner fra ArenaNet var nemlig så geniale, at de ikke opkrævede en månedlig betaling. Resultatet har været, at jeg stadig kan sidde her som fattig studerende og skribent, og



Det er stadig ikke muligt at blive mere end niveau 20, men til gengæld er der en masse nye færdigheder at jage.

spille et af de mest fabelagtige online odyséer, der er skabt. Og det er præcis sådan spil skal være en mulighed for at blive transporteret et helt andet sted hen.

Påsken og april er god for mange ting, men når Guild Wars. Factions i løbet af april måned kommer til byen, så glemmer jeg personligt for en stund gækkebrevsskrivningen, æggepustningen og de langtrukne middage hos svigerfamilien. Jeg skal nemlig et lille smut til Cantha, et eksotisk sted langt ude mod øst i en fjern fjern verden.

Guild Wars: Factions er, modsat hvad mange tror, et fuldkommen selvstændigt spil, der ikke kræver den mindste kontakt med det oprindelige Guild Wars. Jo vist er der mulighed for at skabe to karakter-slots og japansk inspirerede versioner af core-karakterklasserne, hvis man slår de to spil sammen – men der er tale om to uafhængige kampagner og verdener. Har man begge spil, og aktiverer man disse på samme konto, kan man også bevæge sig mellem de to verdener, Tyria og Cantha, ved hjælp af et smart bådsystem, og man kan snildt gennemføre den nye kampagne med sine gamle Guild Wars-karakterer. Det, der først fangede mit blik, var uden tvivl de to nye karakterklasser; ritualisten og snigmorderen. Disse to unikke klasser, er naturligvis ganske eksklusive for Guild Wars: Factions, og selvom man som indehaver af det originale Guild Wars kan se (og muligvis røre) disse nye attraktive stykker legetøj, så skal man naturligvis først punge ud og købe Factions, før end man selv kan få lov at lege med dem. Men herfra bliver det også en helt anderledes og spændende oplevelse.

Jeg er måske nok en smule påvirket efter adskillige års online eventyr som den sædvanlige rogue-ærketype,



Ritualisten kan genoplive gruppen på bekostning af eget helbred, dette betyder, at resurrection signets ikke længere er alt for vigtige.



Battle Isles

De nye Battle Isles lader dig hoppe direkte ind i et sandt spiller mod spiller-mekka. Her kan der dystes i alskens nye udfordringer mod andre...

”Guild Wars: Factions er, modsat hvad mange tror, et fuldkommen selvstændigt spil, der ikke kræver et eksemplar af det oprindelige Guild Wars.”

så jeg lavede en snigmorder, uden den store tænkepause. Her er der tale om en 'up-front' røvsparkende dræbermaskine, der har specielle teleporteringsfærdigheder og som kan uddele ufattelige mængder skade på kort tid. Ritualisten, derimod, tilkaldt offensive og defensive ånder fra det hinsides. Disse skal bruges strategisk korrekt, og tjener som fornemt forsvar for din gruppes magikere og munke. Desuden kan ritualisten bære specielle magiske genstande, der kan hjælpe gruppen i kampens hede – dette er dog på bekostning af at kunne kaste andre former for magi, mens det varer ved. I Guild Wars: Factions er der mulighed for at slutte sig til en af to fraktioner; Kurzick eller Luxon – begge sider byder på unikke eventyr og oplevelser. Vigtigst er

dog, at i det øjeblik du slutter dig til en af disse, så er du øjeblikkeligt den andens dødsfjende. Slutter du dig til Kurzicks styrker, så skal du bekæmpe Luxon, og sådan går det hele vejen rundt. Er du samtidig i et guild, eller laug, så kan I slutte jer sammen med andre guilds, danne en alliance, og kæmpe for verdensherredømme. Byer kan overtages, og herfra kan der blive låst op for specielle elite eventyr, der kun åbner sig for den sejrende alliance. Hver dag regnes der ud, hvem der har vundet flest kampe, og herfra uddeles diverse byer og lejre til de sejrende alliancer. Heldigvis for de mere eventyrorienterede gamers, betyder deres eskapader mod monstre og dæmoner også en hel del for det samlede regnskab, og det er altså ikke kun i spiller-mod-spiller



To helt nye klasser
Både ritualisten og snigmorderen tilføjer nye strategiske muligheder til Guild Wars samt en masse klassekombinationer.

”En af de mest geniale spillemusikere, Jeremy Soule, har velsignet Guild Wars: Factions med noget af det smukkeste musik, jeg nogensinde har hørt i et spil.”

kampe, at sejre betyder noget. Sejre mod andre spillere og fuldførte eventyr, giver fraktions-point, som kan bruges på alt mellem himmel og jord af egenskaber og udstyr – så der er virkelig god grund til at slutte sig til en af fraktionerne.

Folkene fra ArenaNet har været så flinke at arrangere adskillige dage, hvor spilpressen kunne kigge forbi og udforske Cantha. Da jeg tog mine spæde skridt i den nye verden, var jeg gang på gang ved at falde af min stol. Kæmpe japansk-inspirerede byer, gyldne enge, hvor græsset svajer i vinden, solen, der titter ind gennem de mørke fyrtræer i Canthas mangfoldige skove. Mest imponerede var dog Jade-havet, hvor den smukke ædelsten ikke var anvendt i et smukke, men i stedet prydede et helt hav. Fabeldyr fra forglemte tider havde arbejdet sig ind i kilometervis af denne smukke grønne sten, som myg i et stykke rav. Ja, jeg har ganske enkelt ikke tal på, hvor mange gange jeg har slået mit interface fra og bare kigget rundt i Cantha, helt uforstyrret af den omkringliggende verden.

Jeg er temmelig glad for at konkurrere med andre spillere. Faktisk så glad, at jeg gang på gang har svoret, at jeg ikke gider bekæmpe flere kedelige monstre i endnu en grotte, bare for at få en smule erfaringspoint og guld at gøre godt med. Heldigvis kommer Guild Wars: Factions til at byde på endnu flere udfoldelsesmuligheder, når det kommer til den mere konkurrenceprægede del af spillet, nemlig PVP-delen. For det første vil der være de såkaldte Battle Isles, der byder på masser af nye arenaer og spilmodusser. Her vil der være utraditionelle arenakampe at finde, med capture the flag og king of the hill-lignende regler, for blot at nævne et minimalt udpluk af de lovende nye tiltag. Hernæst er der naturligvis muligheden for at udkæmpe de store, episke slag, der bestemmer, hvilken alliance der tager kontrol over byer og lejre rundt omkring i Cantha. Der burde bestemt være nok nyt at tage sig til, selv for den mest hårdkogte sværdsvingende soldat.

En af de mest geniale spillemusikere, Jeremy Soule, har velsignet Guild Wars: Factions med noget af det smukkeste musik, jeg nogensinde har hørt i et spil. Ja, vi snakker her om manden, der også har krøret lydsporet til Morrowind og det nyeste Oblivion, samt klassikerne Icewind Dale og Neverwinter Nights. Alle er de spil, hvis lydspor jeg stadig kan erindre som noget ganske særligt. Det er svært helt at beskrive, hvad der gør musikken til noget særligt – det skal ganske enkelt opleves.

Ligeledes skal Guild Wars: Factions opleves, når spillet rammer vore breddegrader. ArenaNet har ikke lavet en udvidelse, de har skabt en ny verden, komplet med nye færdigheder, nye klasser, nye spilmodusser, ny fantastisk musik og smukke sekvenser. Hvis jeg ikke er på min pind den 28 april, så kan I finde mig nede ved den lokale spillpusher, komplet med et folde-ud telt og en varm sovepose. Jeg tør næsten allerede konkludere, at ArenaNet har gjort det igen.

_Nicolas Elmøe

Anmeldelser

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



Mellem djævle og konger

Froken Crofts seneste eventyr er veludviklet på gravrøver-fronten, hvor farefulde spring, gådeløsning og funklende skatte, går op i en højre enhed. Til gengæld er det ikke lykkes holdet at skabe et bedre kampsystem. Lara hopper stadig rundt som en overvrig gazelle og seriens mere actionprægede Devil May Cry-sekvenser, virker malplacerede og ekstrem kluntede. Heller ikke spillets køretojer er gode.

Tomb Raider Legend

Englands bedste gravrøver er tilbage i ganske hæderlig form

Information

Platform Xbox/PS2/PC
Udvikler Crystal Dynamics
Udgiver Eidos
Genre Action
Udgivelse 7. april
Antal spillere 1
Anb. Alder 12 år
Testet version PS2, PAL

Plus Fabelagtig stemning. Gode gåder. Flot billedside. Godt fysiksystem. Godt stemmeskuespil.

Minus Tyndt kampsystem. Rodede køretojssekvenser. For kort. Nedslående slutning.

Tomb Raider fra 1996 var ikke bare startskuddet til en succesrig spilsérie, men til en spilrevolution. Jeg kan næsten ikke begribe, at det snart er ti år siden, jeg faldt pladask for den stenrige, atletiske arkæolog med den kolossale eventyrlust. Hver time, jeg tilbragte i undervisningslokalet på Niels Brock i efteråret 1996, føltes som et år, og min daværende kæreste havde øjensynligt mere end svært ved at begribe, at hun kunne blive udkonkurreret af noget så håbløst som en polygonopbygget fiktionsskarakter.

Gennem årene har jeg tålmodigt ventet på, at et eller andet spil ville tage mig med ud på en ligeså vidunderlig eventyrrejse og give mig samme følelse af længsel, hver gang verden omkring mig krævede at få del i min opmærk-

somhed. Ser vi et øjeblik bort fra Shadow of the Colossus, er det spil aldrig kommet, og det er ikke sikkert, at et spil nogensinde vil starte en så stærk biokemisk proces i min hjerne igen. Og dog, Crystal Dynamics og Toby Gards samarbejde har båret frugt, ellers ville jeg ikke føle mig så opløftet over gensynet med Perus ruiner.

Ærefrygten får det til at sitre i min krop, da jeg træder ind i et kæmpe-mæssigt gravkammer og får øje på tre enorme stenstatuer. Tænk engang, at de kan være lavet af de tidlige inkaer for over 1000 år siden. Tre store fordybninger i stengulvet viser sig at være store kontakter, og da jeg ruller en enorm sten hen på en af dem, åbner den ene statue sig op og afslører to stiger. Da alle tre kontakter er aktiverede og en sfinksagtig

statue sender to lysstråler ind i en ældgammel låsemekanisme, åbnes døren til mit artefakt – et fragment af det, der meget vel kan være Kong Arthurs sagnomspundne sværd.

Det er det her, Tomb Raider er så kendt for. Sine vidstrakte miljøer, mystiske korridorer udsmykket med urgamle ornamenten og afsidesliggende gravkammer, som er beskyttet af alle tænkelige fælder. Intet slår den bane, hvor man finder Tihocans grav i det originale Tomb Raider, men Legend er meget tættere på genskabe den gode, gamle atmosfære end Angel of Darkness. Det er forståeligt, at Crystal Dynamics har følt sig tyngt af vores alle forventninger til spillet. Havde den californiske udvikler bare gentaget én eneste af Core Designs fejl, ville Tomb

Et andet syn

Lara Croft er min digitale elskerinde, men intet, absolut intet bliver som for. De atletiske krumspring sidder i skabet og gåderne er vidunderlige, men de pinagtige køretojer, det Devil May Cry-inspirerede kampsystem og den mislykkede lock-on funktion, trækker Tomb Raider for langt ned. **6/10**
-Thomas Tanggaard



Udvalgte karakterer. GR Nr. 68

Elder Scrolls IV: Oblivion 10/10
X360, PC / 2K Games

GR Advanced Warfighter 9/10
X360 / Ubisoft

Battle for Middle-Earth II 8/10
PC / EA

Animal Crossing Wild World 8/10
Nintendo DS / Nintendo

Outrun 2006: Coast 2 Coast 7/10
PS2, Xbox, Pc / Sega



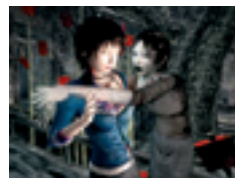
24 The Game 7/10
PS2 / Sony

Drakengard 2 6/10
PS2 / Ubisoft

The Godfather 6/10
Xbox, PS2, PC / EA

Driver Parallel Lines 6/10
PS2, Xbox / Atari

Far Cry Instincts Predator 6/10
X360 / Ubisoft



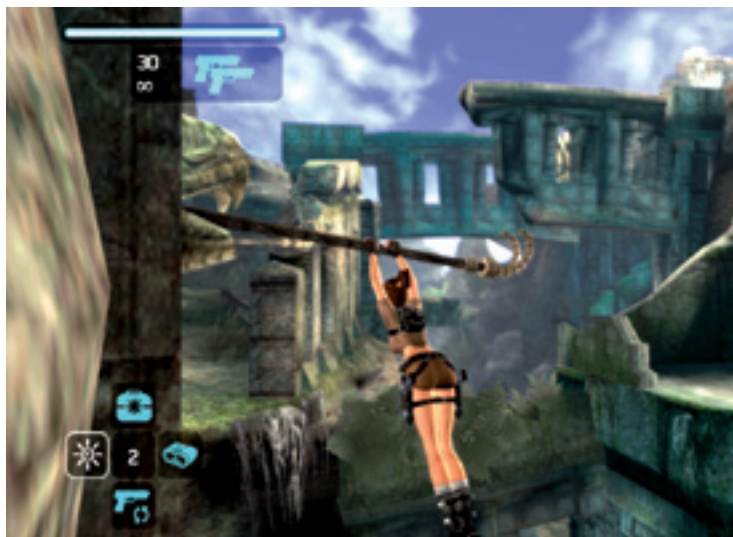
Project Zero 3: The Tormented 7/10
PS2 / 2K Games

Death Jr. 6/10
PSP / Konami

Trapt 4/10
PS2 / 2K Games

Key of Heaven 3/10
PSP / Sony

Dead to Rights: Reckoning 3/10
PSP / Namco



Laras nyfundne evner som superakrobat er uden tvivl inspireret af Ubisofts første Prince of Persia-spil, men det virker i Tomb Raider sammenhænge og gør de mange farefulde spring og hop til en lang større fornøjelse at udføre.

Raider nok definitivt have mistet sin tiltrækningskraft. Denne forståelige angst for at begå fejl har desværre betydet, at visse dele af spillet er realiseret ud fra laveste fællesnævner.

I TR1 var de fleste af os nok alt for optaget af at panorere kameraet rundt og udforske de enorme ruiner til at bemærke, at kampsystemet havde markante svagheder, og desværre har Legend overtaget samtlige af dem. Og det kan undre, da ikke mindst Resident Evil-seriens udvikling har vist, at en gammel serie, ikke behøver at klamre sig til sin fortid for at få succes. Det gamle lock-on-sigte dominerer alle skyderierne, og det er søvndyssende at løbe og hoppe rundt og plaffe løs, indtil fjenden dejsjer om. For at gøre ondt værre kan man nu lave Matrix-inspirerede slowmotion-fiksfakserier, som hverken falder naturligt ind i gameplayet eller serien. Det samme kan siges om motorcykelskvenserne, der føles som krampe-trækninger, jeg helst ville have været foruden.

Man kan undre sig over, hvorfor Crystal Dynamics er stoppet op så tæt på målstregen. Styringen er veludført, stram og nutidig, og gåderne har den mystik og underfundighed, der overrasker og får spilleren til at tænke i større sammenhænge. Samtidig er det nye akrobatikelement et meningsfyldt

og velfungerende supplement til det eksisterende koncept, og så er det mindre væsentligt, at der står Prince of Persia skrevet med blokbogstaver på hver eneste flagstang.

Hvis intet nyt er godt nyt, er Tomb Raider: Legend fremragende, men det ordsprog er ikke værdsat i spilverdenen. Jeg har længe gået og drømt om en god efterfølger til Core Designs perle, og Legend er tættere på at indfri mit ønske end de fleste andre spil, der har båret den forpligtende titel, som Tomb Raider er. Jeg har fået det store sug i maven og den brændende eventyrlyst tilbage, men kun rykvis og uden den nytænkning, jeg havde håbet på. Med rykvis hentyder jeg til, at man tilbringer al for meget tid uden for gravkamrene.

Crystal Dynamics har med Toby Gards konsulentbistand genoplivet det gamle Tomb Raider, men har ikke evnet – eller måske ikke turdet – at komme børnesygdømmene til livs af frygt for, at der i samme ombæring ville gå noget af seriens charme og tiltrækningskraft. Men det kan lade sig gøre. Spørg bare Capcom.

Henrik Bach

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
Godt eventyrspil, der dog mangler noget

Battlefield 2: Modern Combat

Slagmarken får lidt flere smukke polygoner

Platform Xbox 360 Udvikler Digital Illusions Udgiver EA Genre Action
Udgives 14. april Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 12 år

Grundlæggende er der ikke blevet pillet forfærdelig meget ved indholdet i Battlefield 2: Modern Combat i forbindelse med Xbox 360-udgaven. Historien foregår stadig i gode, gamle krigshærgede Kasakhstan, som må lægge jord til alskens ødelæggelser, der opstår i kølvandet på en konflikt mellem Vesten og Kina. Historien er standard-procedure, og der lægges bestemt ikke skjul på, at Battlefield-serien udelukkende handler om én ting: hektiske krige på enorme slagmarker. Her leverer spillet varen, som igennem en årrække har gjort det til et af de mest populære onlinespil på PC.

Ligesom Xbox- og PlayStation 2-versionerne fra sidste efterår, er Modern Combat til 360 langt mindre taktisk orienteret end sin stadig overlegne PC-slægtning. Dette er under ingen omstændigheder et problem, eftersom det mere frembrusende og arkadeprægede gameplay egentlig passer platformen ganske fint. Dette skal ikke misforstås som, at spillet lægger op til ren løb-og-skyd, for der skal ikke mange skud til, før din engang så livsglade soldat ligger åndeløst på jorden. Og det er stadig et spil, der indbyder til taktisk samarbejde. Dette er i singleplayer-mæssig forstand løst gennem den intelligente HotSwap-funktion, der ganske enkelt lader dig hoppe fra en soldat til en anden ved et enkelt tryk. Derved kommer du ofte den kunstige intelligens i forkøbet, og er selv i stand til at udføre flere forskellige funktioner indenfor samme mission. Alt dette er bestemt ikke nogen nyhed for dem, der gav sig i kast med spillet for et halvt år siden, og det er desværre også småt med nytænkning. I stedet er

det tydeligt, at Digital Illusions primært har fokuseret på at levere et grafisk overflødhedshorn, hvilket faktisk har en uheldig indvirkning på selve spilloplevelsen. God grafik kan ikke gøre et dårligt spil godt, men det kan sandelig gøre et godt spil endnu bedre.

Og det er præcis, hvad er lykkedes. Selvom der stadig er et mindre stykke til den nye grafiske standard, som Ghost Recon: Advanced Warfighter for nyligt satte, så er Modern Combat en nydelse for øjet og sindet, og gennem de grafiske opdateringer har holdet formået at intensivere både kampene og den samlede atmosfære, hvilket gør, at du føler dig endnu mere som en del af de enorme kampe.

Rodderne fra de gamle versioner kan dog stadig mærkes, og derved formår Modern Combat ikke, at føles som en fuldstændig næstgenerationsoplevelse. Desuden har Digital Illusions holdt fast i den lidt spidsfindige styring, der bryder med den opsætning, som Halo gjorde til en industristandard.

Fysikken på køretøjerne føles på den anden side en smule forbedret, selvom de stadig kan være et helvede at styre i meget intense situationer. Over Live er det også skuffende at der kun er plads til 24 kampklare soldater. På Xbox var det en sand magtpræstation med hele 24 spillere samtidig, men når Perfect Dark Zero allerede nu leverer 32 spillere, så burde Battlefield ville mere. Det er dog alligevel underholdende.

Jesper Nielsen

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 8
Flot opdatering af et velfungerende spil



Hvis du allerede sidste år legede online-soldat i enten Xbox- eller PlayStation 2-versionen, så er reelt intet nyt i X360-versionen, ud over en mærkbar bedre grafik og en lidt bedre fysik på køretøjerne.



Hvad med en sidehistorie?
 Dragon Quest 8 indeholder naturligvis en lang og tilrettelagt historie, men spillet har også en del sidehistorier og småjobs som du i stedet kan begive dig ud på. Blandt de bedste er Alchemy Pot, der lader dig lede efter ingredienser til skabelsen af våben og items, der så senere kan sælges og Monster Hunt, der giver dig mulighed for at indfange monstre og bagefter bruge dem i byens coliseum



Dragon Quest 8

En fortvivlet konge, en forhekset prinsesse og et fantastisk eventyr

Information

Platform PS2
Udvikler Square Enix
Udgiver Square Enix
Genre Rollespil
Udgivelse 13. april
Antal spillere 1
Anb. Alder 12 år
Testet version PAL

Plus Fantastisk lyd og stemmeskuespil. Charmingere verden og lækker grafik. God, varm historie.

Minus Svært og meget straffende. Ingen reel pionerånd.

Med et bekræftende "klonk" klikkede kassetten på plads, og fjernsynets støvede skræm begyndte langsomt at tegne de mange farver og former, mens de underernærede højtalere sendte de mest vidunderlige melodier mod mine øregange. Pinslerne ved at måtte punge ud med noget lignende otte hundrede kroner pr. spil, samt vente det meste af en måned på at få spillene hjem fra USA, blev hurtigt redundante, når kassetten først sad i maskinen.

Secret of Mana, Final Fantasy, Chrono Trigger og mange flere, viste mig, hvad eventyr i spilform kunne være, og selvom jeg i de mange år siden da har spillet en masse fantastiske rollespil, er det som om, noget er gået tabt. Seriositeten er blevet overvældende, og eventyret er i de fleste tilfælde blevet erstattet af tonstunge, episke fortællinger om himmel, helvede og alt i

mellem. Det er nu heldigvis fortid, og det kunne ligeså godt have sagt "klonk", da jeg satte skiven med Dragon Quest-mærket på, i min aldrende PlayStation 2, for det, jeg siden da har brugt adskillige timer på, er hvad jeg i så lang tid har manglet - et ordentligt eventyr.

Med majestætisk flotte toner fra højtalerne, sniger et billede så farverigt og fyldt med liv sig frem på skærmen, at jeg må tjekke min maskine, for at se om den pludselig er blevet tyve år yngre. Det hele er så friskt og indbydende, at jeg føler mig nødsaget til at tage en dyb indånding, i håb om at kunne dufte den verden, jeg lige er trådt ind i. I stedet for gotik og futurisme, mødes jeg i stedet af en lille bande eventyrere, der mest af alt ser ud til at nyde den omliggende verden, mindst lige så meget som jeg.

Laharl, som jeg vælger at kalde den ellers unavngivende hovedperson, hans

tro følgesvend Yangus, den lille grønne trolld King Trode og hesten Medea, er allerede på vej et eller andet sted hen, men hvor, ved jeg endnu ikke. King Trodes muggen gør dog hurtigt, at historien om, hvordan han for var en nobel konge og hesten Medea hans prinsessedatter, kommer på tale, og herfra begynder spillets hovedhistorie om jagten på den onde trolldmand Dhoulmagus.

Spilmekanikken er bygget op som fans af genren har oplevet det adskillige gange før, og ser du på spillets mest basale elementer, står den endnu engang på en ordentlig omgang nedslagning af monstre i jagten på erfaringspoint. Faktisk er spillet bevidst holdt på et næsten primitivt stadie, og hvis du hidtil har spillet Final Fantasy for dets bombastiske magier og summons, vil Dragon Quest nok være lidt af en brat

Et andet syn

Ligesom Nielsen er jeg opflasket på rollespilene fra SNES-dagene, og derfor havde jeg ikke svært ved at blive begejstret, da Dragon Quest 8 forleden røg i maskinen. Spillet er vidunderligt, gammeldags, til tider ekstremt svært og nøjagtigt så flot som jeg havde regnet med, så jeg kan ikke lade være med at gå i knæ. **8/10**

Thomas Tanggaard

Top Spin 2

Så er det tid til at finde ketsjeren frem igen

Platform X360 Udvikler Power and Magic Udgiver 2K Games Genre Sport Udgives 7. april Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Selvom jeg næppe skænker en af årets største sportsbegivenheder, Wimbledon, megen tanke, så er tennis stadig en sport, jeg beundrer, og eftersom mine tyndslidte arme ikke giver plads til megen personlig udfoldelse på tennisbanen, så er det jo godt, at franske Power and Magic, eller PAM, gør hele tennis-livet lettere for mig. Enhver fan af spillet vil hurtigt finde sig til rettet her i andet sæt, da PAM logisk nok har valgt at beholde den intuitive og velfungerende styring. Alligevel har de haft mod til at pille nok ved systemets mere underliggende aspekter, til nærmest at omskrive hele systemet og tilbyde en dybde, som det næppe er set for i et tennis-spil. Du har naturligvis stadig dine fire standardskud med safe-shot, slice, top spin og det farlige, men effektive lob. For at gøre spillet endnu mere tilgængeligt for de mindre kyndige, har de valgt at gøre det mest almindelige skud, safe-shot, helt risikofrit, eftersom det aldrig nogensinde har mulighed for at ryge ud over sidelinjen, selv med det største idiotskud!

Hvad er der så tilbage af udfordring for den garvede spiller, kunne du måske spørge dig selv? Og det er faktisk ganske meget. For samtidig med at safe-shot er gjort lettere, så er både slice og top spin gjort betydeligt sværere at udføre i praksis, og denne bredde i sværhedsgraden mellem udførelsen af skuddene, gør dem langt mere brugbare enkeltvis. Mens jeg smertefrit kunne spille mig igennem det første Top Spin med en enkelt knap, så er jeg nærmest tvunget til at eksperimentere med de andre skudformer, hvis

jeg nogensinde vil nå til tops her i efterfølgeren.

Denne sans for udvidelse har ligeledes fundet sted inden for Top Spin 2's karrieredel, der nu endelig føles som en værdig udfordring. Sværhedsgraden er skruet op og læringsystemet udvidet, så det nu tager en pæn portion tid at udvikle sin spiller til en af verdens bedste.

Desværre er Top Spin 2 ingen pletfri oplevelse. Spillets styring kan stadig komme til kort, når din spiller i en række situationer opfører sig ganske tåbeligt, på trods af, at du trykker de samme knapper som alle andre gange. Dette sker muligvis kun en lille del af tiden, men når det forekommer under en Grand Slam-finale, hvor Federer allerede har dig på tæerne, så er det fantastisk frustrerende. Den kunstige intelligens er ligeledes en blanded oplevelse, for selvom holdet bag spillet har krydret modstanderne med personligheder og forskellige spillestile, der er et yderst mærkbart og velkomment tiltag, så er der flere huller i systemet, specielt i servesituationer.

Der er dog ingen tvivl om, at fans hurtigt vil finde sig godt tilpas med Top Spin 2, og det er yderst tilfredsstillende, at PAM kunne udvide deres i forvejen fremragende system med endnu flere facetter, som kun forlænger spillets levetid væsentligt.

Jesper Nielsen

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
Godt sportspil med en del rettelser



Udover den forventede bedre visuelle overflade, byder Top Spin 2 også på væsentlige ændringer i gameplayet, med mere vanskelige skud, der samtidig er langt mere brugbare i forskellige situationer.



Kampsystemet er skrælet for de mange tiltag som rollespilsgenren de senere år har været igennem, hvilket gør det enkelt, men uhyre effektivt og alligevel dybt.

opvågning. Menuerne er skrælet for de muligheder, ethvert nymodens rollespil i dag bør indeholde, og byder i stedet for kombinationer, kun på basale kommandoer som brugen af magi, angreb og blokade. Jeg fik hurtigt indtrykket af, at den højtbegavede udvikler Level 5, bevidst har valgt at se bort fra den udvikling, der de sidste mange år er blevet tilføjet til rollespilsgenren, ikke mindst fra holdets egen side. Resultatet er bemærkelsesværdigt, for fokuset bliver helt og holdent flyttet over på historien, og ikke kun er den original, men også morsom, varm og ekstremt velfortalt.

Helt så indbydende er sværhedsgraden dog ikke, og det bliver til noget af en brat opvågnen, hvis du ikke holder tungen lige i munden. Med masser af selvtillid og rollespils erfaring i bagagen, væltede jeg derfor af sted på spillets første egentlige mission, uden nogen former for skruller. Fire kampe senere måtte jeg se mig besejret af ganske almindelige frøer, som med tilsyneladende lethed frarøvede mig mine portions, liv og til sidst selvtillid. Ganske vist blev jeg tilbudt at genstarte i den lokale kirke mod at ofre halvdelen af min guldbeholdning, men da jeg havde gjort det fire gange, syntes ikke engang dette længere at være en trøst. Kampenes sværhedsgrad forbliver skyhøje hele spillet igennem, og kræver derfor, at du afser tid til at indsamle tonsvis af erfaringspoint i det uendelige hav af tilfældige kampe. Du bør kort sagt spørge dig selv, om du har tålmodigheden til dens slags ting.

Den krævede tålmodighed bliver dog hjulpet på vej af Dragon Quests

mange velfungerende og solidt implementerede dele. Akira Toriyama, kendt for bl.a. at være tegneren af - og faderen til - Dragonball Z, brillerer endnu engang med sin unikke tegnestil og skæve humor. Level 5 har oversat Toriyamas designs til en sprudlende 3D-verden og givet dem liv med en overflod af animation, så selv de mest ordinære fjender virker drillesyge og levende. Musikken imponerer med krystallklare instrumenter og temaer, som allerede ved første gennemhørelse fænger, og rammer altid spilsituationen helt præcis. Ligeså er persongalleriet ramt helt perfekt, og du er aldrig i tvivl om, at figurerne rent faktisk interesserer sig for, hvad der sker.

Det ville være let at klassificere Dragon Quest 8 som et rollespil af den gamle skole, og selvom store dele af spilmekanikken også er løftet direkte herfra, vil det på samme tidspunkt være vildledende. Spillet repræsenterer på bedste vis konsolrollespilsgenren som den engang så ud, men samtidig tilføjer den en så charmerende grafik og jubelindbydende lyd, at det vil kræve en større standhaftighed end jeg råder over, at modstå denne charmeoffensiv. Dragon Quest er en nyfortolkning af genren som den så ud for forskellige år siden, mens Final Fantasy er resultatet af en genre, der har forsøgt at udvikle sig med tiden. Hvad du er til må du gøre op med dig selv.

Thomas Nielsen

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 8
Et vidunderligt og velfortalt eventyr

THE ONLINE
GAMING
REVOLUTION
CONTINUES...

GUILD WARS®

FRACTIONS™

EU.GUILDWARS.COM
ONLINE GAMING. WITH NO FEES®





I BUTIKKERNE FRA DEN 28. APRIL

Distributed by



PAN VISION



NCSOFT®



ARENET

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

* Requires product purchase and access to internet. Player is responsible for all applicable internet fees



FONA



Kvickly

Kvickly
xtra

Merlin





Daxters alsidige sprøjte

Som noget nyt i serien introduceres Daxter tidligt i eventyret til en giftsprøjte, der naturligvis kan opgraderes et utal af gange. En af opgraderingerne gør våbenet til en flammekaster, der så kan bruges til at flambere fjenderne med og fjerne spindelvæv.



Daxter

Knæhøje Daxter folder sig ud som skadedyrsbekæmper i Haven City

Information

Platform PSP
Udvikler Ready at Dawn
Udgiver Sony
Genre Platform
Udgives 14. april
Antal spillere 1-2
Anb. Alder 7 år
Testet version Europa

Plus God kontrol.
 Fremragende grafik.
 Godt stemmeskuespil.
 Masser af udfordringer.

Minus Småfej i kameraet. Nedsættelser i hastigheden.

Orange, knæhøje Daxter har altid været min favorit, til trods for hans position på Jaks højre skulder. Mens Jak er gået fra at være en lalleglad, håbløs teenager til en møgsur, rasende tornado af dunkelhed, så er Daxter, der reelt er en blanding mellem en odder og en væsel, forblevet sjov, vedkommende og ikke mindst interessant. Daxter er indbegrebet af en ægte platformhelt og han fortjener at træde ud af Jaks irriterende skygge i mere end én forstand.

Historien tager fat da makkerparret splittes op i Haven City. Jak tages til fange og eskorteres væk af byens vagter, mens Daxter forsvinder ind i menneskemængden og forsøger at finde en løsning på det hele. Løsningen bliver

Osmos Critter-Ridder butik, byens sidste skadedyrsbekæmper, der igennem generationer har holdt Haven City fri for kryb. I rollen som krybdrydder drager Daxter nu ud på eventyr i byen, kun udstyret med en elektrisk fluesmækker, og så er der ellers kridtet op til platformhopperi, uddeling af lussinger og ture på svævende køretøjer – kort sagt, alt det du givetvis allerede elskede ved den oprindelige serie.

Ready at Dawn har dog et par overraskelser i lommen, og for du ved af det udstyres du også med en giftsprøjte, der så senere kan opgraderes med muligheden for at sprøjte med bl.a. ild og soniske bomber. Denne sprøjte kan Daxter også stille sig på, hvilket giver

ham mulighed for at svæve over kortere distancer – og det har holdt udnyttet til fulde i det fabelagtige banedesign, der ikke én gang forlader sig på den hellige treenighed af lava-, is- og skovbaner.

I stedet for de arketyriske og ekstrem uopfindsomme baner, du er vant til, så brillerer Daxter nemlig i helt anderledes lokaliteter. Der er savmøller, komplet med snurrende rundsave og udhulede træstammer, der er et gammelt, faldefærdigt hotel med skæve billeder på væggen og stole med rokokoben, og der er et kæmpe frysehuse med fisk i kasser, vuggende isflager og enorme isterner. At det samtidig er lykket holdet at gøre noget ved samlermanien, er imponerende. Daxter beder

Et andet syn

Daxter er overgearet. Da jeg spillede Jak & Daxter havde jeg nær slået mit Tv i stykker af bar arrigskab, men når han nu får sit eget eventyr så virker det pludselig helt i orden at han er overgearet, og med en superb spilkontrol og perfekt balanceret sværhedsgrad, så er Daxter en vinder. **8/10**

Petter Engelin



Daxter benytter sig af alle de gængse platform-tricks med rutschetur gennem rustbrune jernrør og viadukter, veltimeede platformhop og masser af action. Alligevel læner Ready at Dawn sig aldrig tilbage og slapper af. Der er masser af fornyelse i Daxter, ikke mindst på det desigbmæssige område, hvor du ikke længere skal trækkes med de obligatoriske og skabelonskårede is- lava- og skovbaner.

dig ikke decideret om at indsamle alt på en given bane, men stiller dig i stedet overfor en enkelt opgave, der skal løses. I forlængelse af den er der så stadig mulighed for at snuse dig frem til alle banens rav-lignende ædelstene og de velkendte Precursor-æg. Disse giver adgang til nogle hysterisk grinagtige drømme-sekvenser, og samtidig har du muligheden for at få opgraderinger til dine kryb, der så efterfølgende kan kæmpe mod hinanden i Bug Combat mini-spillet. Drømmesekvenserne er indlagte mini-spil, hvor du i skikkelse af f.eks. Neo fra The Matrix, Braveheart eller Gimli fra Ringenes Herre, skal udrydde et vist antal fjender. Der er intet bemærkelsesværdigt i spillene, der benytter sig af basale rytmespilsagtige sekvenser og din evne til at kende forskel på firkant, cirkel, x og trekant, men de er udført med ekstrem elegance og giver dig endvidere chancen for at vinde nye bevægelser til Daxter, eller forlænge hans livmeter med adskillige centimeter.

Normalt så forsøger jeg, ikke slavisk at nævne, hvor godt eller dårligt et spil ser ud grafisk, men i Daxters tilfælde er det altså en nødvendighed, for spillet stråler ganske enkelt hele vejen igennem. Faktisk er Daxter et vaskeægte andengenerationsspil til PSP, og det ses i alt fra animationen til den

pragtfulde horisont, som Haven City kan prale af, og ikke mindst figurerne, der med ekstrem flotte detaljer og en helt mageløs mimik, er med til at løfte Daxter til et helt nyt niveau. Daxters pels er dejlig ulden, byen enorm stor og fyldt med summende neonreklamer, mens yderområderne summer af liv og pangfarver. Der skal dog betales for alt dette her med en hastighed, der til tider er faretruende lav. Heldigvis har det ingen indvirkning på dine missioner eller veltimeede platformhop, da det kun sker, når du rejser fra sted til sted i byen.

Alligevel kan jeg ikke være andet end imponeret over Daxter, der med sit fokus på veltimeet platformhopperi, ekstrem god humor og en helt fabelagtig billedside, både udviser pionerånd og rent faktisk lægger ny asfalt i genren, men som samtidig har håndplukket alle de bedste ideer fra de forgangne ti års udvikling og rodet det hele sammen på en UMD. Daxter er uden tvivl det mest imponerende PSP-spil til dato, og jeg har svært ved at se noget komme bare i nærheden af det indenfor det næste års tid.

Thomas Tanggaard

9/10

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 7
Morsomt, flot og virkelig gennemført

Pokémon Link

Lommemonstrene skal stables sammen

Platform Nintendo DS Udvikler Genius Sonority Inc Udgiver Nintendo Genre Puzzle Udgives 5. maj
Antal spillere 1-2 Testet version Amerikansk Anb. Alder 3 år

"Argh", udbryder jeg, mens stewardessen rækker en kaffekande lige ind foran mit ansigt og spørger, om jeg vil have en kop. Så tæt på. Seks links tilbage fra at have slået den nok sværeste boss, jeg nogensinde har mødt i et spil, og så kommer der gud hjælpe mig en stewardesse og odelægger det hele. Skal jeg skrive en klage til SAS, eller blot forsøge at nedlægge bossen igen?

Pokémon Link er et på alle måder originalt puzzle-spil, der ikke udelukkende fokuserer på den berømte franchises nuttede japanske sovedyr, men også kaster dig direkte ned i et hektisk puzzle-univers. Det vanvittige gameplay går kort og godt ud på at skabe en kombination af Pokémoner, i rækker af fire eller fem – enten horisontalt eller vertikalt, for at få dem fjernet fra skærmen. Så snart du har skabt en sådan række, udløses et link eller trozei-chance, og herfra kan du inden for en kort tidsperiode, nøjes med at stable tre og hernæst to identiske Pokémoner sammen. Herfra gælder det om at holde sin kæde kørende og undgå, at skærmen bliver fyldt med pokémon'er. Det hele lyder måske en smule forvirrende, men jeg fandt det overraskende enkelt – og inden længe var jeg godt i gang med at redde de små nuttede dyr fra den visse død.

Jeg havde ingen problemer med at gennemføre de almindelige missioner i spillets adventure-del. Det var heller ikke noget problem at nedlægge underbossen, der venter rundt om hvert hjørne. De større bossen skulle dog vise sig at være et problem, og mens jeg skriver dette, forsøger jeg stadig at erobre en af disse – faktisk har jeg brugt en god portion af de sidste tre dage alene på dette. Det tempofyldte gameplay, den stressende musik og det

faktum, at denne boss smider sten efter mig og gør mig blind, så jeg ikke kan stable Pokémoner sammen, gør det slet ikke nemmere. Misforstå mig ikke, jeg elsker udfordring, men Pokémon Link har tendens til at overdrive udi det kvalmende, hvilket er irriterende.

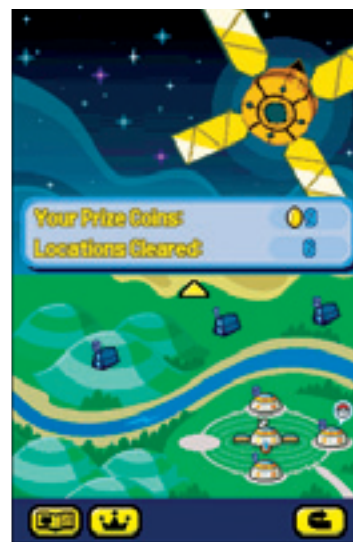
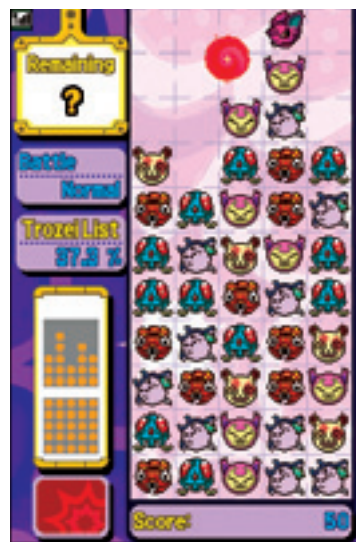
Manglen på gameplay-modes i Pokémon Link, gjorde gang på gang, at jeg kedede mig bravt. Efter at have forsøgt at nedlægge ovenstående, famøse boss adskillige timer i træk, var jeg ivrig efter at afprøve spillets andre muligheder – problemet viste sig blot at være, at der reelt set ikke var meget andet at tage sig til. Jovist er der en endless-mode, som jeg kunne fornøje mig med alene, men det er i virkeligheden blot en uendelig Pokémon stabel-leg, uden nogen egentlig variation. Resten af spillets modes krævede wireless, og eftersom jeg ikke kender andre i nærheden af min bopæl med en Nintendo DS, kunne jeg ikke dyste mod eller med dem. Et par helt og aldeles anderledes modes, havde ikke skadet Pokémon Link og ville utvivlsomt have kunne givet det en langt højere holdbarhed.

Dog skal du ikke afskrive det vanedannede gameplay, den helt nye tegnstil og det originale puzzle-koncept. Pokémon Link er et af de spil, der nok skal tilfredsstille mange puzzlefans, simpelthen fordi det er så forbandt udfordrende, tempofyldt og charmerende. Men tag dig i agt, for du skal nok satse på at bruge en hel del tid på visse af spillets udfordrende og deciderede urimelige bossen!

Nicolas Elmøe

6/10

Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6
Svært, men vanedannede puzzle-spil



Der er nok at tage sig til når spillets mange Pokémoner daler ned på skærmen og helst vil sidde sammen med nogle af samme type. Links bossen kan dog være urimelig sværere og til tider helt kvalmende.



Guitar Hero

Sving spaden og bliv virtuel rockstjerne på din PlayStation 2

Information

Platform PS2
Udvikler Harmonix
Udgiver RedOctane
Genre Musik
Udgivelse 7. april
Antal spillere 1-2
Anb. Alder 3 år
Testet version PAL

Plus Fængende og langtidsholdbart gameplay. Fantastisk kontrol. Unik spilleoplevelse.

Minus Bredden i musikken kan afskrække nogle.

Du kender det godt, ikke? Sangen, der gang på gang kan få en eksplosion af en koncert til at afvikle sig i hovedet på dig. Sangen, der får dig til at droppe alle hæmninger og sprænge ud i en retfærdiggørende omgang hæmningsløs luftguitar, som om du i et par få skæbnesvangre sekunder var centrum for universet. Lige som vi troede, vi havde set det hele i konsolverdenen, er det nu lykkedes den amerikanske udvikler Harmonix, at oversætte denne luftguitars begejstring til spilform på PlayStation 2, og her på redaktionen har begejstringen de sidste uger, ingen ende ville tage.

Det reserveres oftest til de mest sagnomspundne titler, at kunne forstumme redaktionen, men udviklingsholdet har forstået, at det at være rockstjerne, handler mindst ligeså meget om attitude, som det gør om musikken. Det, der møder dine øjne, når du første gang ser Guitar Hero-indpakningen, er alt andet end normalt og et studie i, hvordan flere udviklere burde lancere deres spil. En uimodståelig kulsort,

aflang kasse, der mest af alt minder om et miniputguitar-etui, med et flamme-omgivet Guitar Hero-logo, kan tage pusten fra selv den mest hårdføre gamer, men bedre bliver det, når kassen åbnes. Med fem forskellige knapper til den ene hånd, en slags kontakt som udgør det for strenge, samt en whammybar som tonerne kan vrides, til den anden hånd, byder kassen på det tætteste, noget spil endnu er kommet på at tilbyde en rigtig guitar. Men det er ikke alt, for som prikket over i'et er der også vedlagt et ophæng, så guitaren kan hænge på skulderen, mens du spiller, samt rockklistermærker, som du kan personliggøre spaden med. Guitaren kan som standard, måske ligne noget fra den nærmeste legetøjsbutik, men så snart du har sat dit personlige præg på den, samt lært spillets basiselementer, er alt dét længe glemt.

Med guitaren hængende over skulderen, vælger du dit alter ego i spillet, som består af stereotypisk sammensatte figurer, som hver især repræsenterer forskellige tiders

opfattelse af, hvad rockmusik indebærer. Inden du springer ud i livet som virtuel rockstjerne, bør du dog gøre dig selv den tjeneste at gå spillets tutorial igennem, for der vil ganske sikkert være en masse at lære.

Hvert musiknummer er fordelt over fem forskellige spor, som hver repræsenteres af en af de fem knapper som er dedikeret til spillerens ene hånd på guitaren. Både sporene og knapperne er farvekodet, så du aldrig er i tvivl om, hvor du skal trykke, selvom sværhedsgraden hurtigt kommer til at kræve, at du kender dem udenad. Sporene begynder herefter at sende små cirkler af sted mod spilleren, som hver især repræsenterer, hvilken knap spilleren skal holde nede og hvornår man skal stryge streng-kontakten. Gøres det rigtigt, fungerer hver cirkel som en tone, og med korrekt timing er man inden længe i gang med at spille det valgte nummer. Spilsystemet kan lyde meget forvirrende, men læres i praksis i løbet af ganske kort tid. Ligesom med Harmonix' tidligere spil, er det netop det lettil-

En musik-legende

Harmonix har gennem årene gjort det til deres speciale at lave rytme- og musik-baserede spil. Firmaet udgav i år 2001 Frequency og to år senere, blev det fulgt op af Amplitude. Et enkelt EyeToy-produkt er det også blevet til i AntiGrav.

Et andet syn

Guitar Hero kræver koordination og det har jeg ikke - heller ikke efter flere uger med spillet, men det skal ikke forhindre mig i at mere mig, når jeg iført en lækker plastik-spade, komplet med klistermærker af slikkende flammer, spiller mig op blandt verdens eliten indenfor rockverdenen. 8/10
 _Thomas Tanggaard

Blazing Angels

Oplev Anden Verdenskrig fra skyerne

Platform Xbox/PC/PS2 Udvikler Ubisoft Udgiver Ubisoft Genre Action
Udgives Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version Xbox, PAL Anb. Alder 12 år

Anden Verdenskrig var ikke kun et europæisk problem, hvilket Ubisoft illustrerer i deres Blazing Angels. Udover japanernes felttog mod USA opererede tyskerne i Nordafrikas ørken, hvor en af spillets mere unikke missioner udspiller sig. Her skulle jeg tage billeder af tyske lejre i den værst tænkelige sandstorm. Jeg var nødt til at lytte efter tyskernes radiokommunikation for at lokalisere lejrene, og havde meget svært ved at orientere mig. Igen og igen mistede jeg horisonten af syne og styrtede oftere, end jeg har lyst til at indromme.

Afrika-missionen er imidlertid undtagelsen til reglen, og langt de fleste missioner går ud på at nedskyde angrebsmål på landjorden eller i luften. Blazing Angels er et arkadespil. Da jeg på den indledende træningsmission lærte styringen at kende, undrede det mig, at jeg ikke kunne finde cockpit-perspektivet. Det var der en god grund til, for et sådant findes ikke i Ubisofts dogfight-spil. Det kan umiddelbart virke underligt, men havde man kunnet skifte til cockpitet, ville det gå i clinch spillets mest iøjefaldende tiltag.

I alle de flyspil, jeg kan komme i tanke om, bliver man præsenteret for en pil, der angiver, hvor fjenden befinder sig, og så kan man ellers flyve rundt i cirkler, til man bliver fuldstændigt rundtosset. Blazing Angels opererer med et "fjendeperspektiv", så du ved at holde venstre trigger inde kan få kameraet til at fokusere på fjenden. Dette sørger for, at du altid kan se, hvor fjenden er, og det fungerer upåklageligt. Det gør det ikke nødvendigvis nemmere at få det fjendtlige fly på kornet, men det eliminerer den frustration, man ofte kan sidde med, hvis den eneste vejviser er en pil, der farer forvildet rundt til

højre og venstre. Et andet smart tiltag er, at du kan reparere dit fly i luften. Via knapkompositioner kan du fikske en eventuel brand i haleroret eller en utæt brandstoftank. Det er ikke helt realistisk, men det er jo netop den slags, arkadespil kan tillade sig.

I lighed med Namcos Ace Combat-serie, har du som regel tre støttefly ved sin side. De kan beordres til at nedskyde fjender, der har fået dig på kornet, angribe eller forsvare. I denne type spil er det svært at se, hvor stor effekt holdelementet har. Jeg føler mest af alt, at det er med for et syns skyld, og jeg har ikke kunnet mærke den store forskel på, om jeg brugte støtteflyene meget, eller slet ikke.

Der er i alt 32 klassiske fly, som låses op, efterhånden som kampagnedelen skrider frem. De ser forskellige ud, og deres massefyldte spiller en rolle for, hvor lette de er at manøvrere i luftrummet.

Blazing Angels er et lettillgængeligt arkadespil. Det overrasker ikke, hverken positivt eller negativt. De 18 missioner i kampagnedelen forsøges bundet sammen af fire linjers introtekst til hver mission, men forsøget er ingen større succes. Med mindre man går online, er der heller ikke meget udfordring at finde i spillet, men det har heller aldrig været meningen. Det har været Ubisofts mål at lave et ukompliceret, historisk flyspil med en pæn billedside og en medgørlig styring. Det er lykkedes, men et jævnt ambitionsniveau afføder sjældent storspil - heller ikke i dette tilfælde.

Henrik Bach

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6
Lettillgængeligt og actionfyldt flyspil



Blazing Angels: Squadrons of WWII er ikke en flysimulator, men et arkadespil der udspiller sig i luften. Derfor er der heller ikke at gode grunde en cockpit-vinkel eller tusindvis af knapper at holde rede på.



Som i virkelighedens verden arbejder du dig op fra det små klubber og ud på de store stadions. Samtidig bliver kravene til dine evner også højere og da du endelig står overfor selveste døden, så bliver det for alvor godt.



gængelige gameplay, kombineret med følelsen af reelt at spille på et instrument, der gør det hele så pokkers fængende. Hvor du starter stille og roligt ud med simple knapkompositioner og ikke særligt mange cirkler på hvert spor, vil du selv om et års tid kunne perfektionere dit spil på de højere sværhedsgrader, hvor alle fem spor bliver taget i brug, samtidig med at spillet hensynsløst kaster stimevis af noder efter dig. Samtidig er der et utal af forskellige teknikker at lære, ikke mindst spillets bonusmode, der aktiveres på genial vis, ved at holde guitaren lodret i luften, mens man spiller videre.

Udbuddet af forskellige musiknumre er med vilje spredt ud over alt fra blød rock, firser-hits, halvfemser-metal og nutidig hårdrock, for at alle kan være med, og dette er faktisk spillets eneste reelle akilleshæl. Jeg havde f.eks. enormt svært ved at engagere mig i de baner, hvor musikken ikke sagde mig noget, og bruger dem egentlig kun som træningsbaner. Derimod kan jeg ikke sidde stille, når Tom Morrellos guitarspor fra Audioslaves Cochise skal efterlignes, og det er i disse øjeblikke, at Guitar Hero viser sig fra sin bedste side og hæver sig over størstedelen af

de andre genrelige musikspil. Harmonix er en udvikler, der allerede forinden Guitar Hero, havde gjort mere for at innovere og åbne genren, end størstedelen af alle andre udviklere - og de har med deres nyeste udspil overgået sig selv.

Vi har aldrig før oplevet en udvikler, der i den grad har forstået at musikspilgenren, ikke kun handler om at give spilleren et godt spil, men en musikalsk oplevelse, der lader dig tro, at du rent faktisk er en musikstjerne. Med guitaren i hånden og det rigtige musiknummer valgt, er det svært ikke at forsvinde i den verden, jeg, og en masse andre, er forsvundet ind i, de mange gange den har stået på en følelsesladet omgang luftguitar. Alt fra den sublime indpakning med de mange detaljer, til det hurtigt lærte men fængende gameplay, fortjener ros, og kan du affinde dig med, at det højst sandsynligt ikke er alle musiknumrene, der vil falde i den smag, bydes her på en ganske unik spiloplevelse.

Thomas Nielsen

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 9
Fantastisk, stilssikkert og rigtig sjovt

VIND GODFATHER

Vind det nye gangster-spil fra EA

Velkommen til Corleone familien. Efter et liv med småjobs og simpelt tyveri er du endelig blevet accepteret af Amerikas mest berømte kriminelle organisation. Nu er det op til dig at følge deres ordrer, få deres respekt, kæmpe dig op af rangstigen og til sidste gøre New York City til din by. Spil dine kort rigtigt, og du kan ende med at styre det hele, som den næste, og mest magtfulde, Don.

The Godfather er en historie omkring familie, respekt og loyalitet og er baseret på Mario Puzos bog og Paramount Pictures film. Du bliver en del af Corleone familien og opnår respekt via loyalitet og frygt alt imens du kravler op af rangstigen for til sidst at ende som Don i et levende New York i årene 1945-1955. Svar på spørgsmålene og måske er du den heldige vinder af spillet.

1. Hvem er forfatteren bag Godfather-bogen?

1: Michael Crichton X: Mario Puzo 2: Michael Jackson

2. Hvem spiller Vito Corleone i filmen?

1: Danny DeVito X: Steven Seagal 2: Marlon Brandon

3. Hvem instruerede The Godfather?

1: Francis Ford Coppola X: Steven Spielberg 2: James Cameron

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



VIND SERENITY

Vind den fede sci-fi film Serenity på DVD

Kaptajn Malcolm Reynolds, som er en hårdet veteran fra den tabende side i en galaktisk borgerkrig, hutter sig igennem om bord på sit rumskib Serenity sammen med sin lille, håndplukkede besætning. Da de tager en ung læge og hans telepatiske søster med som passagerer, får det uforudsete konsekvenser. Søskendeparret er flygtninge fra universets dominerende koalition, og Serenity bliver fanget mellem Alliancens uovervindelige militærstyrke og The Reavers skrækindjagende og kannibalistiske raseri. Og der lurder oven i købet endnu en fare i rumskibets midte ...

1. Hvem har instrueret Serenity?

1: Steven Spielberg X: Joss Whedon 2: Stanley Kubrick

2. Hvilken TV-serie, ikke vist i Danmark, går forud for Serenity?

1: Firefly X: Det lille hus på prærien 2: Knight Rider

3. Hvilke 2 TV-serier har Joss Whedon også instrueret?

1: Buffy & Angel X: Horton-sagaen & Miami Vice 2: Dollars & Dallas

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

PARADOX INTERACTIVE AND MADMINUTE GAMES PRESENTS

★ ★ AMERICAN CIVIL WAR ★ ★

TAKE COMMAND

SECOND MANASSAS

Put yourself right at the heart of the Civil War - and Take Command.



Take Command is a trademark of MadMinute Games Inc. All rights reserved.

- 48 Scenarios from The Battle of Cedar Mountain, The Battle of 2nd Manassas and The Battle of Chantilly.
- Linked Scenario Tree, results of one battle carry over into the next.
- 5 Gigantic battlefield maps based on historical records from the Library of Congress; the most accurate American Civil War battlefield maps available in a PC game.
- Play historical, open or with Custom/User created battles
- Control thousands of troops and direct them over 3D terrain (including Generals, Infantry, Cavalry, Artillery and Supply Wagons)
- Accurate ballistics for weapons
- Play as any leader in Custom/Open Play battles



SHIPPING TO STORES APRIL 18



paradox
INTERACTIVE 

<http://www.paradoxplaza.com>

Download our games: <http://shop.paradoxondemand.com/>

Buy our games: <http://paradoxshop.com>

Discuss our games: <http://forum.paradoxplaza.com>

 PAN VISION

SHIPPING
TO STORES
APRIL 4

WORLD WAR II STRATEGY - STAND
ALONE EXPANSION TO CRITICALLY
ACCLAIMED HEARTS OF IRON II.

HEARTS OF IRON II DOOMSDAY



Hearts of Iron 2: Doomsday © 2006 Paradox Interactive AB. All rights reserved.

Købeguide

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

For fuldstændige anmeldelser af alle anbefalede spil: www.gamereactor.net



Sony Playstation 2

Konsolgenerationens ældste maskine har det største udvalg

Information

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

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



[KØB]

Guitar Hero RedOctane

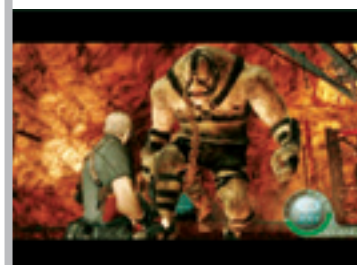
Så er det tid til at realisere dine drømme om rockstjerne-status. Harmonix seneste musikspil er landet, komplet med plastikguitar og klistermærker med sikkende flammer. Kæmp dig op fra de små baggårdsclubber og ud på de allerstørste stadions. Spil guitar så fingrene brænder og publikum går ekstase. Guitar Hero er et af de sjældne tilfælde, hvor hænder i absolut krampe og en tårnhøj puls ignoreres til fordel for morskab.



[KØB]

Resident Evil Capcom

Der er noget helt galt i den lille spanske landsby som Leon uheldigvis får fumlet sig ind i - og der er også noget galt med Capcom, der efter igennem længere tid at have kørt sig død i gyserserien, pludselig vender tilbage og skaber et af de bedste actionspil nogensinde. Dod, enorme monstre, absurde karakterer og en blodende flot grafik er hvad du får, hvis Resident Evil ryger en tur ned i indkøbsposen.



[KØB]

Shadow of the Colossus Sony

Der er en grund til at Shadow of the Colossus blev den store præmie støvsluger på årets Game Developer Conference - det er nemlig anderledes, aldeles stemningsfuldt og fyldt til randen med nogen af spilhistoriens mest mageløse fjender. PlayStation 2 er mere end fem år gammel, men af en eller anden grund, så får Shadow of the Colossus den til at virke ungdommelig igen.



[! UNDGÅ]

Rogue Trooper Ubisoft

Ud over Sniper Elite, har Rebellion ikke været heldige med deres spilprojekter, og det gælder også Rogue Trooper, der bygget på 2000 AD-tegneserien, forsøger at puste liv i den blå Rogue Trooper med det talende udstyr. Spillet er i den grad fyldt med fejl, en tåbelig historie og fjender så dumme, at du næsten er nødt til at tro at de alle har fået det hvidt snit. Uanset forkærligheden til tegneserien, kan vi ikke anbefale dette spil.



Gamereactor Top 15 PlayStation 2

| Nr. | Spiltitel | Genre | Udgiver | Karakter |
|-----|--|-----------|-------------|----------|
| 01 | God Of War God of War beviser at der stadig er krummer i den aldrende maskine med dette græske epos | Action | Sony | 10/10 |
| 02 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater Hideo Kojimas er manden når det kommer snigeri. Fabelagtigt, knusende smukt og bundsolidt! | Action | Konami | 9/10 |
| 03 | GTA: Double Pack To spil for samme pris som et. Der er ikke noget snyd her, kun uforsøkt spileglæde hele vejen | Action | Rockstar | 9/10 |
| 04 | Prince of Persia: Sands of Time Prinsens første eventyr, og samtidig det bedste. Farefulde spring, sandfarver og sværdkampe... | Action | Ubisoft | 9/10 |
| 05 | SSX 3 Snowboards og skæve personligheder går hånd i hånd i dette herligt uortodokse snowboardspil | Sport | EA | 9/10 |
| 06 | Burnout 3: Takedown Metal og karosserier flyver gennem luften når Renderware-motoren viser hvad den duer til | Driving | EA | 9/10 |
| 07 | Shadow of the Colossus Et umanerligt smukt bekendtskab hvor følelser spiller en stor rolle. Fumito Ueda har gjort det igen. | Action | Sony | 9/10 |
| 08 | Resident Evil 4 Kulsort action med gale indbyggere, dæmoner, monstre og galninge med brummende motorsave | Action | Capcom | 9/10 |
| 09 | Tekken 5 Gamle favoritter og nye kæmpere mødes til endnu en omgang Iron Fist Tournament. | Fighting | Namco | 9/10 |
| 10 | Killzone Konsollens allerbedste FPS med et ekstremt godt design, solide våben og masser af action | Action | Sony | 9/10 |
| 11 | Dark Chronicle Et af de fineste rollespil på Playstation 2, og en direkte konkurrent til Final Fantasy X | Rollespil | Sony | 9/10 |
| 12 | NY! Guitar Hero Lev livet som guitar-spillende rockstjerne. Amerikanske Harmonix har såmænd gjort det igen | Musik | RecOctane | 9/10 |
| 13 | Pro Evolution Soccer 4 Gennemført, velpoleret og underholdende. En tur på grønsværen har aldrig været så dejlig | Sport | Konami | 8/10 |
| 14 | Beyond Good & Evil En overset fransk perle. Zeldas indflydelse er tydelig og oplevelsen er ganske enkelt helstøbt | Eventyr | Ubisoft | 8/10 |
| 15 | Dragon Quest 8 Seriens ottende kapitel er det første der udgives i Europa, og det er ganske enkelt fantastisk! | Rollespil | Square Enix | 8/10 |



Playstation Portable

Information

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

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

Gamereactor Top 5 Sony PSP

| Nr. | Spittitel | Karakter |
|-----|--|----------|
| 01 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | 9/10 |
| 02 | NY! Dexter | 9/10 |
| 03 | Lumines | 9/10 |
| 04 | Ridge Racer | 9/10 |
| 05 | Wipeout Pure | 9/10 |

Microsoft Xbox

Microsofts første konsol byder på en bred palette af spil

Information

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

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



Gamereactor Top 15 Xbox

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

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

[KØB]

Full Spectrum Warrior THQ

Vi frisede som små skolepiger, da Full Spectrum Warrior gled ind i maskinen for et par år siden. Endelig fik vi en krigssimulator der var både svær, berigende og ekstrem flot. Full Spectrum Warrior er fyldt til randen med svære beslutninger, hidsige fjender og amerikanske våben og det hele serveres med en fantastisk realisme. At Pandemic startede dette projekt som en simulator til det amerikanske hær, siger vist alt.



[KØB]

Halo 2 Microsoft

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



[KØB]

Elder Scrolls: Morrowind 2K Games

Du kan ikke få Oblivion til Xbox og det er der en grund til; det er simpelthen skabt til den næste generation af maskiner. Til gengæld kan du opleve forgængeren Morrowind, der med samme ufattelige valgfrihed, utallige missioner og lige så mange racer, serverer et af spilhistoriens største eventyr for dig. Der er kort sagt ingen grænser i Morrowind og hvis du længe har savnet GTA's frihed i et rollespil, så er det Morrowind du skal have.



[!][UNDGÅ]

Beat Down Capcom

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





Game Boy Advance

Information

Producent Nintendo
Udgivelse 11 Juni 01
Medie Kassetter
Vægt 143g
Mål 82 x 85 x 24 mm
Pris 899 kr

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

Gamereactor Top 5 Gameboy Advance

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

Nintendo GameCube

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

Information

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

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



[KØB]

Baten Kaitos Nintendo

Ud over Zelda-serien, så led Nintendo 64 frygteligt under manglen på et godt rollespil. Heldigvis står det langt bedre til for GameCube der med både Tales of Symphony og Baten Kaitos har masser af timers underholdning klar. Og netop sidstnævnte er en fornøjelse med sine statiske og flotte baggrunde der på fineste vis blander fruglette skyer med funkende lys og luftpaladser. Et af maskinens utvivlsomt allerbedste eventyr.



[KØB]

Super Monkey Ball Sega

Der findes mange puzzle-spil, men få der begejstrer og irriterer som Super Monkey Ball. Amusement Visions små primater i glaskugler er nemlig hundesvære at guide gennem de ternede baner og heri ligger også hele fornøjelsen ved spillet. Giv joypad pinden et let tryk og din abe render afsted, giv den for meget og den styrter ud over kanten og ned i den bundløse afgrund. Mange af redaktionens folk mangler hår...



[KØB]

Animal Crossing Nintendo

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



[! UNDGÅ]

Robots VU Games

Vi har intet mod licens-spil og slet ikke mod Robots, der var en pragtfuld animationsfilm, men når det oversættes til et så skabelon-skåret spil som dette, så er der ingen vej uden om skuffelserne. Robots er trættende, skabt som en simpelt platformspil og fyldt til randen med opgaver der stort set er ens; nemlig at indsamle ekstrem mange kedelige motrikker og fjedre. Køb det ikke til dig selv og køb det slet ikke til dine børn.



Gamereactor Top 15 Gamecube

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

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



Nintendo DS

Information

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

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

Gamereactor Top 5 Nintendo DS

| Nr. | Spiltitel | Karakter |
|-----|---------------------------|----------|
| 01 | Meteos | 9/10 |
| 02 | Advance Wars: Dual Strike | 9/10 |
| 03 | Mario Kart DS | 9/10 |
| 04 | Nintendogs | 8/10 |
| 05 | Yoshi's Touch & Go | 8/10 |

PC / Windows

Danmarks mest populære spilformat er hjemmecomputeren

Information

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

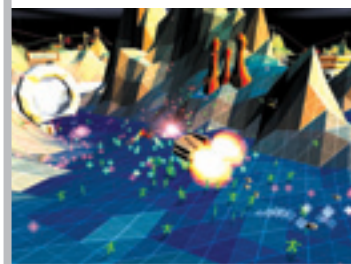
PC'en er uden tvivl Danmarks største spilplatform og den står i rigtig mange hjem. Maskinen findes selvsagt i et hav af forskellige udgaver og med mange forskellige opsætninger. Det er vigtigt at du kender specifikationerne på din PC, for at du kan købe et spil der passer til din maskines kræfter. PC'en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



[KØB]

Darwinia Introversion

"Vi er her kun fordi vi ikke lod dem pille ved VORES spil". Omtrent sådan lød det da Introversion på årets Game Developer Conference, sagde tak for at have fået prisen som årets bedste uafhængelige spil-udvikler. Prisen fik de for Darwinia, der på magisk vis blander pixelerede landskaber, men smukke rytmer og et meget anderledes gameplay. Du kan købe det over Valves Steam-service for nærmest ingen penge.



[KØB]

World of Warcraft VU Games

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



[KØB]

Guild Wars Ubisoft

Du kan ikke komme uden om Guild Wars, hvis du bare er det mindste interesseret i MMORPG'ere. Guild Wars er bragende smukt, fyldt til randen med alsidige opgaver og så er det helt gratis. Ja, det er ikke til at tro, men efter at du har lagt pengene på disken for spillet, så kan du komme og gå som du vil i den store verden. Køb det nu og gør dig klar til Factions-udvidelsen, der indeholder endnu flere herlige ting...



[! UNDGÅ]

The Regiment Konami

Selvom Konami har allieret sig med en tidligere SAS-agent og selvom Kuju Entertainment har lavet ganske solide spil, så er The Regiment en skuffelse. Et regulært skydetelt med super kedelig kunstig intelligens, der ikke registrerer at du skyder deres allierede i rummet ved siden af. Kedelig grafik der slet ikke vil noget, lyd der er på det middelmådige og absolut ingen overraskende øjeblikke. Skuffende.



Gamereactor Top 15 PC

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

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



Mobiltelefon-spil

Information

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

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

Gamereactor Top 5 Mobilspil

| Nr. | Spiltitel | Karakter |
|-----|------------------------------|----------|
| 01 | Bejeweled Multiplayer | 9/10 |
| 02 | Massive Snowboarding | 8/10 |
| 03 | Need for Speed Underground 2 | 8/10 |
| 04 | WordKing Poker | 8/10 |
| 05 | Might and Magic | 8/10 |

Microsoft Xbox 360

Microsofts nye maskine er et kraftcenter med en række gode spil

Information

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

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



Gamereactor Top 15 Xbox 360

| Nr. | Spiltitel | Genre | Udgiver | Karakter |
|-----|---|-----------|------------|----------|
| 01 | The Elder Scrolls IV: Oblivion Blødende flot, teknisk imponerende og herligt underholdende. Verdens bedste rollespil uden tvivl | Rollespil | Take Two | 10/10 |
| 02 | Ghost Recon Advanced Warfighter Teknologiske soldater tager kampen op med terrorister. Blødende lækkert og med en god dybde | Action | Ubisoft | 9/10 |
| 03 | Dead or Alive 4 Ekstrem lækkert, vanvittigt hurtigt og fyldt med farverige karakterer. Itagaki kan altså stadig | Fighting | Microsoft | 9/10 |
| 04 | Call of Duty 2 Call of Duty 2 viser at krig også kan være flot og engagerende. En god lanceringstitel | Action | Activision | 8/10 |
| 05 | Condemned Criminal Origins Et af de få spil der sætter pulsen i vejret og får dig til at kigge dig en ekstra gang over skulderen. | Action | Sega | 8/10 |
| 06 | Project Gotham Racing 3 Biler skal anskaffes, modstandere skal overvindes og Kudos skal optjenes. Bruuummm... | Driving | Microsoft | 8/10 |
| 07 | NBA Live 06 EA har fjernet alt de lige gyldige pladder. Nu står den på uforskyldt basketball med flot grafik | Sport | EA | 8/10 |
| 08 | NY! Top Spin 2 Opfølgeren til Xbox-succesen er flot, fyldt med fornøjelige forbedringer og virkelig dragende | Sport | 2K Games | 8/10 |
| 09 | NY! The Outfit Hæsbælende action, hvor du i skikkelse af tre muskelsvulmende soldater skal slå fjenden tilbage | Action | THQ | 7/10 |
| 10 | Kameo: Elements of Power Et lidt gammeldags, men flot actionrollespil, der giver dig mulighed for at forvandle sig til dyr | Action | Microsoft | 7/10 |
| 11 | King Kong Peter Jacksons elskelige abe møder Raymans far i et lækkert filmlicensspil med flot grafik | Action | Namco | 7/10 |
| 12 | Amped 3 Ety hæderligt snowboard-spil, der dog læner sig for meget op ad EA-klassikeren SSX | Sport | Take Two | 6/10 |
| 13 | Perfect Dark Zero Ikke i nærheden af Nintendo 64-spillet og kun på listen fordi udvalget indtil videre er så smalt | Action | Microsoft | 6/10 |
| 14 | Need for Speed: Most Wanted Ikke det bedste Need for Speed-spil, men ganske hæderligt til trods for en del begynderfej | Driving | EA | 6/10 |
| 15 | Tiger Woods PGA Tour 06 Tigeren vender tilbage i et flottere og mere gennemført golfspil. Ikke banebrydende, men godt | Action | EA | 7/10 |

[KØB]

The Elder Scrolls IV: Oblivion Take Two

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



[KØB]

Top Spin 2 2K Games

vi har i årevis savnet et tennis-spil, der på en og samme tid er let at gå til, men svært at mestre og det har vi nu fundet i Top Spin 2, der både forbedrer de elementer som gjorde ettern så fremragende, men som samtidig tør pille lidt ved dem for at skabe nogle helt nye spillemæssige kvaliteter. Top Spin 2 har naturligvis også et omfattende Xbox Live-tiltag og selvom der endnu ikke er en spectator-mode, så håber vi meget på at komme til at se den i en af de utallige ekstra pakker der forhåbentligt udgives.



[KØB]

Call of Duty 2 Activision

Krig er aldrig pænt og nydeligt, det er beskidt, nervepirrende og blodigt - og netop dette viser Infinity Ward med deres elegante krigsspil, der med en overdådig grafisk overflade, tunge og velfungerende våben samt en overdådig lydside, leverer et af de mest dragende krigsspil i lange tider. Se hvordan din Xbox 360 leger med polygonerne og viser de flotteste landskaber frem, mens du pløjer gennem tyskerne på slagmarken. Dette er utvivlsomt et af maskinens allerbedste spil indtil videre.



[! UNDGÅ]

Full Auto Sega

Tag en spiseskesfuld Burnout, en knivspids Crazy Taxi og to deciliter Twisted Metal. Tilsæt hertil en sjat Prince of Persia, så har du det ekstrem skuffende Full Auto, der med sammenstød, kæmpe våben og en mulighed for at spole tilbage i tiden, forgæves forsøger at overbevise os om at fremtiden på Microsofts konsol skal være en ensformig suppedas af kedelige ræs, firkantet grafik og store eksplosioner. Full Auto er et typisk begynderprojekt til din nye konsol og du har ikke lyst til at lade det snurre i den.



DREAMFALL™

THE LONGEST JOURNEY

THE FUTURE HOLDS SECRETS
ONLY THE PAST CAN REVEAL.



**"FIND HER.
SAVE HER."**

Zoë Castillo is haunted by visions: A desolate landscape, a black house, a little girl and a desperate plea for help. Is it a dream or a message?

Her journey will take her to the end of the world, across vast oceans, through strange cities, into the heart of the enemy's stronghold and across the threshold of the Winter – a place that holds the key to the past and the future.

COMING TO PC AND XBOX®

WWW.DREAMFALL.COM • WWW.KEMEDIA.COM

16+
www.pegi.info



www.kemedia.com

K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33





MÅNEDENS DVD

King er konge

Jackson forsøger med med en af filmskattens største

King Kong

Genre **Drama**
Udgivelse 5. april
Tekst Steen Marquard

Forventninger så store som King Kong selv, har været dagsordenen i optakten til Peter Jacksons storslåede genskabelse af denne klassiker, som oprindeligt så dagens lys i 1933 og som vel reelt er en af filmhistoriens helt store perler, hvilket ville give selv den mest hærdede instruktør sved i håndfladerne. Indrømmet; jeg var selv lidt skeptisk, da jeg hørte om projektet første gang, især da jeg ikke rigtig følte, at den store abe havde brug for endnu en remake – især ikke efter adskillige forfærdelige forsøg, blandt andet i 1986 med Linda Hamilton på rollelisten. Men den talentfulde Peter Jackson har nu altså uanede talenter og viser denne gang, at han mestrer andet end hobbytter, elvere og "dårlig smag". Jack Black

spiller den excentriske instruktør Carl Denham, som ved et held finder et kort med ruten til Skull Island, en ø som skulle huse en masse vidundere. Da hans karriere tager en uheldig drejning, finder han sig snart på vej til øen i selskab med en manuskriptforfatter og et hold skuespillere, deriblandt den underskønne Ann, for at indspille filmen, der skal redde hans karriere. Som de fleste nok ved, så går det ikke helt efter planen, og øen er langt fra gæstfri og udsætter holdet for alskens fare – deriblandt den ufattelig smukke og mastodontiske Kong. Da Ann udsættes for Kongs følelser skaber det naturligvis en lang række udfordringer – både for holdet, som prøver at redde hende, men ligeledes for Kong, som prøver at holde øens andre væsener fra at spise hende. Filmen er i sagens natur drevet meget af

computereffekter, men det overskygger ikke det gode skuespil og instruktionen. Andy Serkis har lagt personlighed til den store abe, og i selskab med meget talentfulde animatorer bliver Kong uhyre troværdig. Der veksles mellem intense actionscener af højeste kaliber og stille sekvenser, hvor man mærker Kongs higen efter selskab og varme. Samspillet med Ann og den sympati, der opstår mellem de to sjæle, er ikke til at tage fejl af – det er veludført og gribende. Til trods for at visse passager i filmen kan være langsommelige, endda med lidt rigeligt lange kampscener af og til, så har Jackson endnu engang begået et mesterværk. Alle som ser filmen vil helt sikkert grine, føle og græde sammen med den troværdige gorilla – det gjorde jeg i hvert fald. King er stadig biografmørkets ubestridte konge **8/10**



Lord of War

Genre **Action**
Udgivelse 1. maj
Tekst Steen Marquard

Jeg vidste ikke helt, hvad jeg gik ind til, da jeg satte Lord of War i afspilleren. Jeg frygtede en slags moderne piratfilm, hvor de gæve våbensmuglere konstant narrer ordensmagten. Heldigvis blev disse anelser hurtigt bragt til skamme, og jeg fandt mig snart opslugt af et sandt mesterværk fra Andrew Niccol's hånd. Cage spiller Yuri Orlov, søn af ukrainske forældre, som er immigreret til USA. De klarer sig til livet og dagen ved at drive en restaurant, men Yuri vil mere end det. Han indser hurtigt, at våbenhandel er en metode til raskt at tjene en masse penge på, og derved få magt. Gennem filmen følger vi Yuris færd med at blive en berygtet våbensmugler, et erhverv, der ikke er uden udfordringer. Vi følger hans foretagender gennem flere årtier, og Cage gør det fantastisk i denne film med en atmosfære og udførelse i særklasse. Den er naturligvis kulsort og det hele er ret absurd, men Cage sørger for at det hele hænger sammen på en fantastisk måde. **9/10**



The Transporter 2

Genre **Action**
Udgivelse 11. april
Tekst Steen Marquard

Når vi nu ikke får Jason Statham at se som Hitman 47 (rollen er desværre roget til Vin Diesel), må jeg se mig til takke med, at han boltrer sig i anden ombæring af The Transporter, som den multitalentfulde chauffør med slag i. Både denne og forgængeren er en type af film, som man enten hader eller elsker. Personligt ser jeg det som ukompliceret action med et glimt i øjet, især i form af den charme, Statham bringer til den ellers statiske rolle som Frank Martin. Denne gang udsættes hans dyrebare passager, en ung søn af en magtfuld politiker, for at blive kidnappet og udsat for en kradsbørstig virus. Et meget lidt originalt plot, som egentlig blot er en undskyldning for at sætte gang i biljagter, heftige slåskampe og hele den dyne der og dem er der rigelig af i en film som Transporter 2. Jeg er en af den skuffe, som af og til nyder den her slags lidt fladpandede film, hvor den som sagt ikke tager sig selv så seriøs – perfekt til en aften med drengene og et par øl. **7/10**



Narnia

Genre **Action**
Udgivelse 25. april
Tekst Steen Marquard

Vi er nok mange, der i de unge år har stiftet bekendtskab med Narnia. Den forunderlige verden med fabeldyr i alle afskygninger og eventyr i helt stor stil. Nu, hvor både Ringenes Herre og Harry Potter har hærgnet landet, er det kun rimeligt, at Lewis' værker også får chancen på det store lærred – hans historier er rent faktisk lige så gamle som Tolkiens Narnia fortæller historien om de tre søskende, som ved et uheld støder på det magiske garderobeskab, der fører dem ind i et helt andet univers. Der er masser af flotte effekter og kræser for nethinden, når den fantastiske verden folder sig ud. Desværre savnede jeg mere indsigt i personerne og lidt mere tid til at lade dem udvikle sig – i stedet for blot at se det ene nye fabeldyr efter det andet. Det er en ganske hæderlig børnefilm, som ganske givet vil underholde de små, men efterlade de lidt ældre, higende efter lidt mere dybde. **6/10**



Kiss Kiss Bang Bang

Genre **Komedie**
Udgivelse 19. april
Tekst Steen Marquard

Efter et mislykket bræk forvilder den småkriminelle Harry Lockhart (Downey) sig ind til en skuespiller-audition. Med et skudsår og en hysterisk attitude lander han pludselig i en rolle i en Hollywood-produktion, da bagmændene tror han er et enormt skuespillertalent – det er dog langt fra tilfældet. Spæder vi til med et halvkikset krimimanuskript og en homoseksuel detektiv, som er mentor i forhold til Harrys rolle, så er der allerede lidt gag og spas i sigte. Kiss er fantastisk morsom, med galeghumor i klasse. Samspillet mellem Kilmer og Downey er forrygende, og filmen tager nærmest bagest, da de to bliver forvildet ind i mange uheldige situationer i forbindelse med Harrys oplæring. Makkerparret er konstant på skidderen, og det er herligt og særdeles underholdende hele vejen. Du kan godt glæde dig. **8/10**



**Real Players.
Real Casinos.
Real Poker.**

SHUFFLE UP AND DEAL

with World Poker Tour – the only authentic World Poker Tour video-game! Featuring superstar personalities like Antonio "The Magician" Esfandiari, Erick Lindgren, and commentators Mike Sexton and Vince Van Patten, World Poker Tour puts you at the final table in real casinos with true-to-life WPT action and attitude. Every detail's covered, including each individual superstar's signature style of play. Also featuring Create-Your-Own-Poker Editor for limitless play possibilities and unmatched online play.

www.2ksports.com



PlayStation.2



www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33



© 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive. © 2005 WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. WPT, World Poker Tour, and Spade Card Design are trademarks of WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.



MÅNEDENS CD

Synth-trioens lyd

Moby og Daft Punk hylder drengene fra Bruxelles

Telex How Do You Dance

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

En mange-bedaget synth-trio fra Bruxelles er tilbage med deres 11. album, efter 20 år i elektronisk afholdenhed. De fandt sammen i midten af 70'erne, og det gør dem til et band med en ligeså lang historie, som de tyske electropop-pionerer i Kraftwerk. Dog ikke ligeså succesrig og famøs, men på mange måder spændende og underholdende. På deres første album, Looking for Saint Tropez fra 1979, kastede de sig over elektro-niske covernumre af alskens kunstnere. Dette bragte dem blandt andet forbi den gængse rock'n'roll klassiker Rock Around The Clock af Bill Haley & The Comets, der blev udsat for elektronisk legetøj og nærmest endte som et dance-nummer. Året senere

vandt de det belgiske Melodi Grand Prix med sangen Eurovision, hvilket sendte dem videre til Eurovision Song Contest i Hag. Dog uden den store succes. De fortsatte dog med at producere albums.

Det nye album indeholder en broget blanding af numre, der repræsenterer mange facetter af bandets historie. Det er nyt, men stadig enormt old school på en måde, der kun manifesteres i de pastelfarvede firseres herlige genkendelse. Det er de samme lettere monotone beats, der er grundlaget i de enkelte numre – det hele er blot tilført en spandfuld spidsfindighed og lækkerier, der nogle gange udarter sig til et Moby-lignende lydunivers. Nummeret J'aime la Vie (som er en hyldest til den belgiske Sandra Kim, der vandt Eurovision Song Contest i '86), er et fantastisk

eksempel på, at de basale kundskaber bag en synth-sizer i firserne sagtens kan tilføres en sofistikeret lyd-sfære via en moderne computer, og ende som et moderne electropop-hit. Ydermere synges den på fransk, hvor mine sproglige kundskaber er at finde på et meget lille sted, men det giver det hele et touch af eksklusivitet. De har endnu en gang forsøgt sig med coverversioner af gamle numre, som vi alle har stiftet bekendtskab med.

På dette album er det La Bamba og Elvis Presleys Jailhouse Rock, der står for skud – og det bliver en virkelig underholdende oplevelse, når der er armeret med skæve lyde og sænkning af tempo. Men de er svære overhovedet at genkende. Looket er pixeleret, old school, fuld af humor og med en generel avantgarde attitude. **9/10**



Sticky Atomteoretisk Eftermiddag

Genre **Rock/pop**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Sticky rummer seks mænd fra Skanderborg. Bandets historie rækker en del år tilbage, hvor de startede ud som et punkband. Men en rum tid og lidt selverkendelse senere indså de, at deres force lå i letsindig rock tilfod dansksprogede tekster, der indeholder en masse historier, men som så alligevel fortæller så utroligt lidt. Ifølge Sticky har monstertrucks også følelser, Tommy Pifinger er meget ond ved dyr, og så er Estland så absolut et festland. Teksterne er meget letkøbte, og ofte lidt for uforståelige for os udenforstående og almindelige mennesker. Men alligevel er der enkelte tekstmæssige perler, der rammer én i ansigtet med realiteternes jagende eftersmag. Ydermere har bandet en vis forkærlighed for bordtennisveteranen Finn Tugwell, der er omtalt i flere numre. Det bliver fremført med pure love and affection! Sticky besidder en melodisk lyd, som desværre er hørt så mange gange før. Men de fremfører det stilbevidst og med et gigantisk blink i øjet. **6/10**



F.U.K.T Play With Fire

Genre **Drum'n'bass**
Udgivelse Ude nu
Tekst Marie-Louise Wagner

Københavnske F.U.K.T er ude med deres debutalbum, og de er bestemt ikke uvante med at fremføre deres svedige tracks live. Med en del liveoptrædener i bagagen, har de nu samlet nye og gamle numre på Play With Fire. Lyden er funky og livlig – trommesættet bliver regelmæssigt skamtæsket, mens bassen pumper igennem og understøttes af flyvske keyboard samples. En del forskellige gæstesangere er at finde på albummet, og her skal især Nebiha Bensouda fremhæves, der fremfører nummeret Need You med en laber soul lyd. Albummet lider desværre under manglende alsidighed. Måske er det genren, der ikke just lægger op til de store sidespring, når et hårdtslående trommesæt er i fokus. Derimod er mit bud, at disse ungnose er sveddryppende og heftige at overvære live. Det virker i hvert fald på dansegulvet. **7/10**



In Extremo Raue Spree 2005

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

Umiddelbart skulle man tro, at et tysk heavyrock-band skulle ligne de succesrige forgangsmænd i Rammstein. Men det er stort set ikke tilfældet her. De syv drenge i In Extremo har en del albums på samvittigheden, og deres stil er ganske sikker: en masse guitar, en løssluppen og hysterisk sækkepibe, trofaste trommeslag og en folkelig lyd, der genkendes fra ølteltet ved Bierfestival hver oktober på de tyske breddegrader. Det er da sikkert meget hyggeligt, men det er slet ikke holdbart spredt ud over sytten numre på et live album. Det fremføres på tysk, hvilket egentlig er en rimelig fræk detalje – hvis det bare blev gjort ordentligt. Forsangeren er den tyske personificering af Johnny Madsen... forudsat, at Johnny altså kunne tysk og holde sig oprejst igennem sytten numre. Der mangler en masse, for dette band opnår en status, der hæver dem over den middelmådige og irriterende i genren. **5/10**



Novastar Another Lonely Soul

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

Novastar er et projekt med den belgiske Joost Zweeger som frontmand, der nu udgiver sit andet studiealbum. Der er skruet voldsomt op for melankolien, når Joost krænker sin ensomme sjæl ud i hjerteskræende falsk. Det er som at fylde en blender med et ensomt hjerte, et par forliste forhold, en masse triste skøbnere, en vej der ikke fører nogle steder hen, og et pift af akustik. Ud af det kommer Novastar, der er dybt følt melankoli og stærkt iørefaldende tudepop. Det hele bliver ofte lidt for trist og småkedeligt, og man føler sig hensat til dårlig pladderromantik. Albumet er præget af konstant iørefaldenhed, som man alligevel kommer til at holde lidt af hen ad vejen. Måske er det mit spæde pige hjerte, der bliver udsat for lidt manipulering af en skinger mandestemmet **7/10**

TETRIS THE WORLD.



TETRIS ® & © 1985-2006 ELEKRO, A TETRIS HOLDING COMPANY, LICENSED TO THE TETRIS COMPANY. GAME DESIGN BY ALEXY PAUTINOV. LOGO DESIGN BY ROGER DEAN. ALL RIGHTS RESERVED. CERTAIN NEW GAME ELEMENTS DEVELOPED BY NINTENDO. AND ANY CHARACTER, SOUND AND VIDEO GAMES ORIGINALLY OWNED BY NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



NINTENDO DS.

Experience the most addictive game ever with all-new twists on Nintendo DS. Play against anyone around the world through the Nintendo Wi-Fi Connection. Or test your skills in over 200 special puzzles and great new game modes. Get ready for the world's biggest puzzle!



www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk