

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

GRATIS
MAGASIN
April 2007
Nummer 79

Game rea

danmarks største spilmagasin

+
SHADOWRUN
ROGUE GALAXY
SPIDER-MAN 3
SPECTROBES
DIDDY KONG RACING
COMMAND & CONQUER 3
RATCHET & CLANK

HOTEL DUSK:
ROOM 215
Leg detektiv på DS!

GOD OF
WAR 2
Igen fabelagtigt

UNREAL
TOURNAMENT 3
Vi har mødt Epic Games

MEGET SÅ GOD
48
SIDER!

EKSKLUSIVT

NIGHTS

SEGAS DRØMMEDÆMON ER TILBAGE

Hvor er mit æg?

Vi går påsken i møde uden store spil, hvorfor?



Engang var det januar, måneden hvor jeg tilfældigvis har fødselsdag i, at spiltørken for alvor viste sit grimme ansigt. Du kunne nærmest lugte det, så snart duften af andestegen og kartoflerne havde lagt sig. Der var intet at glæde sig til. Januar var lang, kold og mørk, og det var ikke skæret fra fjernsynet, der skulle varme dig. Faktisk var det at finde bare en decideret spillancering i vintermåneden som at prøve at opvarme en gryde vand med en lomelygte – det kan simpelthen ikke lade sig gøre. Det tror jeg i hvert fald ikke.

Heldigvis har dette års januar været en del mere medgørlig, men det har åbenbart haft sin pris, for nu går det ud over april i stedet. Det er ved at være højtid, en række helligedage og weekender smelter sammen til en fortjent påske, men der er intet nyt at spille. Jeg havde ellers troet, at udgivelsen af PlayStation 3 ville føre nærmest ugentlige spiludgivelser med sig, men sådan er det ikke gået. Lanceringsraketterne er allerede fyret af og imens er en række store spil, heriblandt The Elder Scrolls IV: Oblivion, sendt til tælling indtil engang i slutningen af april måned, eller værre: Starten af maj. Faktisk er april kun god, hvis du er en håndholdt fanatiker, for det lader til at denne måned er specielt god for Nintendo DS- og PSP-ejerne. Det er i hvert fald måneden, hvor Ratchet & Clank: Size Matters udgives, ligesom Hotel Dusk: Room 215 og Mario vs. Donkey Kong 2 rammer hylderne. Desuden følges det op af Metal Gear Solid Portable Ops.

Jeg ville gerne sige, at vi har dem alle anmeldt her i magasinet, men det er ikke tilfældet. Flere af spillene er ikke til at opdive her op mod redaktionens afslutning, så specielt Snakes første rigtige sniger-eventyr, må du leve foruden på disse sider, og det beklager jeg, men sådan er det bare. Til gengæld har vi Spectrobes (til småfolket), Diddy Kong Racing, Hotel Dusk: Room 215 og Mario vs. Donkey Kong 2. Dette krydres af med det længe ventede God of War II: Divine Retribution, GSC Gameworlds S.T.A.L.K.E.R., og selvfølgelig Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Det er ikke verdens bedste udbud, det ved vi, men tag lige den med alverdens udviklere og udgivere.

Heldigvis har vi andre ting end anmeldelser i denne måned. Vi tog nemlig forleden flyet til USA for at møde Epic Games for at se nærmere på Unreal Tournament 3, et spil, der ser helt mageløst ud og som har gennemgået en hel del forandringer. Over otte sider kan du læse alt om spillet og mæske dig i de seneste billeder. Det er desuden måneden, hvor vi kan vise dig de første billeder fra Nights. Ja, der har været mange spekulationer i omløb omkring spillet, men med billeder og informationer (som nogle af de første i verden), står det nu klart, at drømmedæmonen vender tilbage.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Front Mission: Jeg har fundet det frem igen og vil gennemføre det endnu en gang.

SER MEST FREM IMOD:

Wipeout Pulse Bioshock glæder mig jeg uahæmmet til, men som total Wipeout-fan, kan jeg ikke andet end se mest frem til dette spil, efter at Liverpool Studios forleden annoncerede det.

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

ANNONCER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)

Gamereactor Danmark 45 88 76 00

SKRIBENTER

Martin B. Larsen

Thomas Nielsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Jesper Nielsen

Carsten Skov Teisen

ADRESSE Eremitageparken 315, 2800 Kgs. Lyngby

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplar

GAMERACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Roger Rosenlund, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson, P. Arbman, Love Bolin, Martin Forslund, Kristoffer Hansson, Konrad Cronsiøe

GAMERACTOR NORGE

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

GAMERACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

IK Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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

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

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

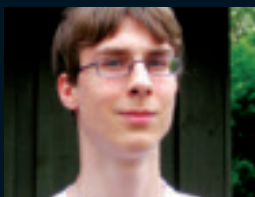
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



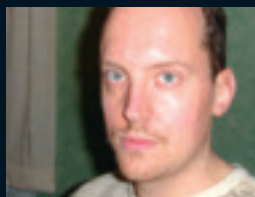
01 ASMUS NEERGAARD

Hvis du møder redaktionens pt. største globetrotter og han vil forhøre dig lidt rom og et par beskojter, så tag det med sindsro, det gør vi i hvert fald her på redaktionen. Asmus er nemlig blevet godt og grundigt forelsket i livet

som pirat, efter at han forleden tog en tur til London for at se nærmere på Pirates of the Caribbean. Så mens vi skriver dette, er han faktisk i gang med at save sit ene ben af og lease sig en papageje. Herefter skal han prikke sit ene øje ud.

FAVORITSPIL:

The Incredible Machine - En helt ny udgave nu, tak...



02 HENRIK BACH

Mens Asmus har rejst rent fysisk, så har Henrik været på et par mentale rejser. Først og fremmest ud i galaksen mellem stjerner og planeter, i form af Rogue Galaxy fra succeshitsorien Level 5, og dernæst ud på gruset i

Everybody's Tennis, et spil der forsøger at gøre tennis så ligetil, som overhovedet muligt, noget Henrik ikke ligefrem er totalt begejstret for. Men begge spil har alligevel snurret i dagevis i hans noget slidte PlayStation 2. Læs det hele indenfor.

FAVORITSPIL:

Tomb Raider - Eventyr, en smuk pige og flot musik



03 CARSTEN S. TEISEN

Om Carsten vil overtage stafetten fra Asmus, eller om han bare har et enormt overskud i øjeblikket, vides ikke, men han er i hvert fald lige vendt hjem fra en tur til Stockholm, hvor han fik set nærmere på Shadowrun. Og

før rejsetasken overhovedet har samlet støv, tager han så af sted igen. Denne gang en tur til Østrig, ja, faktisk til det sted, hvor Ørneborgen er optaget, for at kigge nærmere på Ataris helt nye The Hour of Victory. Husk rejsestokken, Carsten.

FAVORITSPIL:

Star Wars Ikke et bestemt spil, men bare Star Wars-spil

NU HOLDER DU KÆFT! ELLERS VANKER DER INGEN SILICONE PATTER!



ÅRETS GRINER PÅ DVD
17. APRIL 2007
WWW.FIDIBUS-FILMEN.DK



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
Saint's Row

I Saint's Row er hele byen dig legeplads, og du kan gøre præcis hvad du vil. Har du lyst til at vinde et spil? Så send os et godt og ærligt brev om noget du har tænkt over.



MÅNEDENS BREV



Jeg har desværre mistet lysten...

Jeg havde aldrig regnet med at det skulle ske for mig. Jeg har været en gamer siden midtferterne, har solgt en konsol for at få råd til en anden, har haft Amiga, diverse PC'er, PlayStation, Dreamcast og endda en Xbox 360 som det seneste indkøb, men nu går det ikke længere. Igennem lang tid har jeg fundet glæden i de små ting: Demoversionen af Lumines Live, indkøbet af Shadow of the Colossus til 99,- kroner på tilbud og et bekendtskab med en gammel Super Nintendo over en weekend. Det tændte for en stund flammen i mig, men skal jeg være helt ærlig, så er den gået ud igen. Spil siger mig ikke rigtig noget mere, og jeg aner ikke hvorfor. Jeg kan godt se, at de er tusind

gange flottere end da jeg selv var barn, og jeg har også været fascineret af en del af dem, men når de er blevet købt og har været spillet en halv time, så slukker jeg igen. Jeg synes ganske enkelt ikke, det er sjovt længere. Til trods for at spil i dag koster en bondegård at lave, har nogle langt bedre historier og figurer, end fremragende musik og masser af ekstra indhold, som jeg ikke havde på min Commodore 64, så siger det mig alligevel ikke noget. Det er som om spil ikke er blevet mere voksne, som jeg selv er blevet det (jeg er 27 i dag, men alligevel). Tak for alt, og forhåbentlig på gensyn engang i fremtiden. Hvem ved?

—MARTIN KELLER

Gears of War & Barbie

Sidste uge udråbte min bror højtideligt Gears of War til at være spillet med den mest realistiske grafik nogensinde. Jeg hånede ham straks for at gøre den samme fejl, som spil-anmeldere ofte begår, når de fråder i grafiske superlativer. Grafisk realisme blandes nemlig tit sammen med begrebet fotorealisme. Hvis et spil gengiver lysets refleksioner i de animerede objekter på en naturlig måde, er spillet grafisk fotorealistisk. Forsøger spillet derimod at gengive virkelighedens farveskalaer og proportioner, så er spillet grafisk realistisk, uanset hvor grimme refleksionerne end måtte være.

Marcus Fenix fra Gears of War minder mest af alt om en maskulin udgave af Barbie. Proportionerne er så urealistisk brutale, at han næppe ville kunne understøtte sit legeme i virkeligheden. Jeg læste for nylig, at Barbie i virkeligheden ville knække over ved taljen med de proportioner, hun render rundt med. Mit gæt er, at Fenix ville døje med lignende problemer med de overdimensionerede skuldre, gigantiske fødder og lårfede arme, han bærer rundt på. Jeg nyder fotorealisme i spil som Gears of War, men hvorvidt grafikken er realistisk, er mig fløjtende ligegyldigt. Med frygt for titlen som pedantisk spilsnob og

lillebror med hang til spot, ønsker jeg en skarpere opdeling af de to begreber.

—UFFE SCHJOEDT

Siger du 550 kroner? Bare på beløbet!

Jeg er ikke rig. Det er én ting, der er sikkert. Jeg har ikke særlig mange penge, og jeg sparer så meget jeg kan for at få de spil, jeg har brug for. Der skal det jo siges, at de fleste gode spil til Xbox 360 og PSP koster en bondegård! Mens de elskede konsoller bliver tændt hver dag og brugt med omtanke, så er der nogen (f.eks. mig), som køber spil bare for at prøve det! Før jeg fik en Xbox 360 i julegave, havde jeg min PlayStation 2. Som mange ved, så er der udgivet et hav af spil, og jeg tør godt indrømme, at jeg købte omkring 70 spil. Det værste ved det hele er at jeg gav så mange penge i alt for de spil, og da jeg så fik min Xbox 360, var der ikke så meget som ét spil med. Hvad gør man så? Man går skam ned i Blockbuster her i Silkeborg og sælger dem en masse spil, og ender med at stå med bukserne nede. Spil jeg har betalt så mange tusinde kroner for, ender med at samlet blive solgt for en lille pris af i alt 3000 kroner. F.eks. FIFA 07, som jeg gav 500 kroner for, måtte jeg sælge for 120 kroner. Dagen efter, ser jeg

FORUMSNAK



DEN VEJER JO NÆRMEST INGENTING?

Er der andre end mig der synes at en controller burde have en smule vægt, eller er det overflødig for jer? Da jeg holdte Sixaxis for første gang slog det mig virkelig hvor let den var. Det er klart at Rumble-enheden sikkert var med til at skabe noget vægt i Dual Shock, men da kontrollerne jo er fuldstændig identiske i udseendet føler jeg ligesom at selve Sixaxis-følelsen en smule... tjah billigere, hvis I forstår? Teknologien i Sixaxis er vel bedre end Dual Shock, men alligevel. En controller burde da have en smule vægt i ens hænder, ikke?

—SORAFI

Jeg kan også godt lide vægt. Det gælder næsten alt! Ellers minder det mig bare om et eller andet bras fra Kina.

—STOFFER

Vægten generer mig slet ikke, synes at Sixaxis er en lækker controller. Dog er jeg sikker på at jeg kommer til at savne Rumble. Men Immersion og Sony har jo slået pjalterne sammen og inden længe vil man sikkert kunne få Sixaxis med Rumble (og lidt tungere sikkert)

—TSUNAMI

Jeg mener også at der skal være noget vægt bag. Den skal i hvert fald ikke være næsten helt vægtløs, det bryder jeg mig ikke så meget om.

—PESEBOY

Tja...det genererede ikke mig. Tvært i mod, synes den lå udmærket i hånden. Nu har jeg heller aldrig været særlig stor fan af Rumble, så at den er væk, gør det kun endnu bedre.

—SHOUJO

Jeg kan os bedst lide når man føler, at man faktisk løfter kontrolleren, og ikke bare "støtter" den, hvis I forstår hvad jeg mener?

—SDADFAN

Jeg savner rumbler i PS-kontrolleren. Men nu hvor Sony og Immersion har indgået et samarbejde med hinanden så burde der nok dukke et med Rumble-funktion op i fremtiden. I stiller god håber for ya Sony.

—LENNY

Jeg er overhovedet ikke generet over manglen på vægten. Jeg er derimod meget tilfreds med den. Og størrelsen og kurverne passer perfekt til mine overdimensionerede hænder - og det føles også bedre, da den er trådløs at den er let.

—COLA-LOVER

netop det FIFA jeg solgte, stå på hylderne til 350 kroner. Det mest bitre er at de fleste spil, spillede jeg aldrig, og det var spil, jeg bare købte og kiggede på, måske spillede jeg det i et par timer, og så røg det over til samlingen. Men hov... Jeg dummede mig igen, da jeg forleden fik en masse penge. Hvad gjorde jeg? Jo jeg gik skam ned og købte Brothers In Arms: D-day og Star Wars Battlefront 2 til min PSP. Bliver de brugt? Ikke mere, da begge spil ikke var i min smag. Sammenlagt 900 kroner mistet der. Nu kan jeg sidde og være stolt af at samtlige butikker i Silkeborg, der sælger spil, er blevet rigere pga. mine enormt dumme spillkøb. Så dette er en advarsel, køb ikke altid hvad du ser, læs anmeldelserne først! Så til slut, det er super godt at man kan downloade demoer fra Xbox Live! Tak Microsoft, I har sparet mig en masse penge.

—MIKE HANSEN

Det er godt at du har fundet vigtigheden af at læse anmeldelser, da det kan redde pengepungen fra umådelige lommemesmerter.

PlayStation 2 kan stadig

Nu er PS3 klar på markedet, og de fleste folk har gravet PS2'ens grav. Men kongen er ikke gået af endnu, maskinen der har budt på så mange spil-perler, leverer stadig varen. Clover Studios tog det farlige skridt, da de udgav Okami til PlayStation 2 midt i disse PS3-tider, men spillet fik stadig 10, hvilket overstiger karakteren på alle de anmeldte PS3-spil i det seneste GR, hvor den højeste score var 8! (skuffende) Og snart kommer efterfølgeren til God of War. Jeg vil gentage mig selv: Kongen er ikke død endnu, PS2 vil altid være speciel for mig, lige meget hvilke fantastiske HD-oplevelser jeg vil få i fremtiden, når jeg får en Xbox 360 og en PS3 (om lang tid...). Den har budt på så mange gode oplevelser, alene og sammen med venner, den vil altid være i mit hjerte.

—JENS BRØDSGAARD

Kan du sige Wii?

Hele huset er på den anden hos os i disse dage. Efter at jeg, med mange oplærte overtagelsesvenner, fik lokket min kone med på at købe en Wii, har der ikke været nogle døde dage. Jeg er far til to drenge og en pige, der alle sidder foran Wii og morer sig kosteligt. Selv min kone, der ellers ikke kan se fidusen i spillemaskiner, har taget et par omgange med Wii Sports og et par fester med Rayman. Ungerne forstå med det samme, hvad de skal gøre for at få spillet til at reagere, og der er ingen besværlige knapper eller kombinationer der skal læres, før der sker noget på skærmen. For os, som familie, har indkøbet af en Wii været præcis, hvad der var brug for. Vi har ganske vist hygget os lidt med PlayStation 2, et Hugo-spil og Eyetoy, men i forhold til Wii er det ingenting. Tak i øvrigt for et godt magasin, der aldrig taler ned til læseren.

—RUNE FRANSEN

WMM

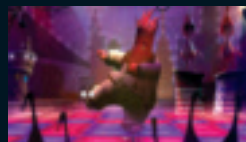
NYHEDER/RYGTER/LISTER
Dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk



ANNONCERET!

Dragon's Lair som Blu-ray

Nu udgives det klassiske Don Bluth-spil Dragon's Lair på Blu-ray skive komplet med et 5.1 surround lydspor og en digitalt restaureret billedside. Det er tale om en nøjagtig kopi af spillet fra 1983, hvor holdet bag har renset hvert enkelt billede.



EA vil have dig til at danse

Forleden annoncerede EA et nyt og eksklusivt spil til Nintendos Wii kaldet Boogie. Der er tale om et rytme/dansespil, hvor du ved hjælp af nunchuck-kontrollen, skal lave dansetrin samtidig med at du synger karaoke. Det er EA Montreal der står for udviklingen af spillet.

EKSKLUSIV!

NIGHTS ER TILBAGE!

Segas magiske Saturn-eventyr; Nights: Into Dreams er på vej til Wii og vi skrigger af lykke

Platform Wii | Udvikler SONIC TEAM | Udgiver SEGA | Premiere SEPTEMBER

Der er gået mere end ti år siden vi første gang begav os ind i Sonic Teams drømmeverden med drømmedæmonen Nights. Det var et vidunderligt og drømmende eventyr, som virkelig fangede vores fantasi og som blev symbolet på Segas evne til at opfinde nye koncepter.

At der aldrig kom et Sonic-spil til Saturn føles i dag ligeså unaturligt og underligt som det faktum at Nights aldrig fik en opfølger på Dreamcast. Og efter at have drømt om en egentlig opfølger i adskillige år, så nåede den lykkelige nyhed forleden redaktionen: Nights vender tilbage. I skrivende stund har Sega annonceret et nyt spil i serien, eksklusivt til Wii, og i stedet for at bruge et mere traditionelt

joypad (som på Saturn) så kommer vi nu til at vifte, pege og snurre rundt med Wii-moten, ja, den skal sågar bruges til loops og andet godt.

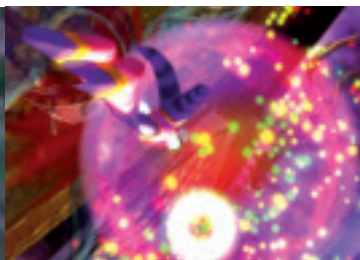
Spillet er en nyfortolkning af det gamle spil, men det kommer naturligvis med en del nyhed-

I skrivende stund har Sega kun annonceret spillet til Wii...

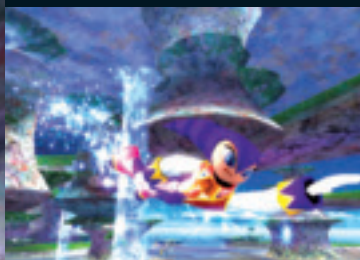
er. Ud over eventyret med Nights i hovedrollen, så er der bl.a. også en mulighed for at spille to sammen, ligesom der er et online-tiltag. Præcis hvad man kan gøre online vil Sega endnu ikke ud med, men vi slikker os forsigtigt om munden.

Det kan tilsyneladende blive noget af en opgave at overføre den perfekte kontrol fra originalen til Nintendos nye Wii-konsol, men vi håber på at Sega har tjek på det. Desuden så både håber og regner vi med, at der bydes på en del nye indslag, så der ikke blot er tale om at vi kan genspille en nu 11 år gammel klassiker en gang til. Forhåbentlig gør Sonic Team er stort og grundigt stykke arbejde og dermed kommer vi til igen at møde en af spiluniversets nok herligste helte, noget der nok skal holde os oppe om natten. For Nighttopia er et drømmelignende landskab man aldrig vil forlade.

Bengt Lemne



ORIGINALEN Nights: Into Dreams blev lanceret i 1996 til Sega Saturn og det var Sonic Team, holdet bag en del Sonic the Hedgehog-spil, der stod for udviklingen med Yuji Naka i spidsen



SPECIALKONTROL Originalspillet til Saturn blev leveret med et helt specielt rundt, stort joystick, som indeholdte den første analoge styrepind nogensinde.



DRØMMEDÆMON Hovedpersonen i Nights er en androgyn drømmedæmon, som rejser til landet Nighttopia for at tage en række drømme tilbage fra en ondskabsfuld dæmon kaldet Reala.



NIGHTS på Wii ser mindst ligeså drømmende ud som originalen. Smukke, store landskaber, fyldt med farve.

Så skal der røves banker!

De britiske spilludgivere Codemasters har i dag annonceret Heist (staves HEIST i følge pressemeddelelsen) til Pc, PlayStation 3 og Xbox 360. Spillet udvikles af InXile Entertainment der senest har skabt nyfortolkningen af The Bard's Tale.



Project Treasure Island Z

Capcom har annonceret, at man arbejder på et puzzle-eventyr til Wii med arbejdsnavn Project Treasure Island Z. Capcom lover mængder af innovative måder at bruge wii-moten på for at løse diverse gåder. Spillet er på gaden i slutningen af 2007.

Pandemic er en Saboteur

I det seneste nummer af det amerikanske spilmagasin Game Informer blev Pandemic Studios næste projekt afsløret. De har tidligere stået bag Mercenaries og Destroy All Humans. Denne gang er det så Anden Verdenskrig den står på i Saboteur.



God of War (PSP)

Så blev det endelig officielt. God of War er på vej til PSP, og modsat hvad vi først troede, så er der ikke tale om en konvertering, men i stedet et helt nyt spil, hvilket vil glæde alverdens Kratos-fans. Ready at Dawn står for udviklingen af spillet.

NIGHTS ER MEGET SPECIELT

Hvis du ikke kender de første spil, så er det ikke så underligt. Sega havde langt fra nok spil på markedet til at kunne tilfredsstille alle og Saturn var ikke en succes på samme måde som PlayStation, men Nights er med tiden gået hen og blevet en ægte kultklassiker.



STYRING Vi har endnu ikke fået lov til at sætte os ned med spillet, men vi glæder os meget til at se om den kontrol, der var i det oprindelige Saturn-spil er gengivet ordentligt på Wii. Spillet udsendes i løbet af efteråret.

NYHEDER

RIDDICK VENDER TILBAGE

Ikke mere end fem minutter efter at svenske Starbreeze Studios blev færdige med deres storspil The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, gik der rygter om en opfølger, men efter at Vin Diesels film ikke klarede sig i nærheden af så godt, som Universal Pictures havde håbet på, så blev der i stedet stille. I hvert fald indtil nu. For ifølge de oplysninger som Gamereactor har fået fingre i, så arbejder Starbreeze i øjeblikket på et opgraderet og forlængt udgave af deres originale Xbox-spil, denne gang til Xbox 360 og med en multiplayerdel.

SIMS TIL WII OG DS

Som du ved har EA bekræftet at de arbejder på en specialdesignet udgave af det umådeligt populære The Sims til Nintendo DS og Wii. I Mysims, som spillet hedder, ser figurerne ud til at være hentet direkte ud af Animal Crossing, og du kan opbygge en hel by og udforme den præcis som det passer dig. Mysims lanceres i løbet af efteråret og udkommer ikke andre formater.

XBOX 360 ELITE KOMMER

Efter rygter og måske også en egentlig bekræftelse af maskinen (billeder på nettet i hvert fald) har Microsoft nu taget bladet fra munden og officielt annonceret Xbox 360 Elite, en ny Xbox 360-model i en sort udgave med en 120GB harddisk og HDMI-indgang samt kabel fra start af. Prisen for den nye maskine er 479 dollar (2673 danske kroner direkte omregnet) Der er også mulighed for at købe harddisken separat.

SUCCESS FOR PLAYSTATION 3 I HELE EUROPA

Forleden kunne vi fortælle, at der var langet 165.000 PlayStation 3-konsoller over disken i England på kun et par dage, og i dag tikker de officielle salgstal så ind fra hele Europa - og det tyder på at PlayStation 3 er på vej mod en succes. I hvert fald er der, siden maskinen blev lanceret d. 23. marts, nu langet 600.000 maskiner over disken i Europa, hvilket må siges at være ganske imponerende.

NINTENDO KAN GODT SMILE

Selvom Wii hverken har Blu-ray, HD-DVD eller spilafvikling i høj opløsning, så har Nintendos lille maskine taget verden med storm. Til trods for at de eksakte salgstal stadig ikke er frigivet af Nintendo selv, tyder alt nemlig på at Wii har rundet seks millioner solgte konsoller i verden, hvilket er imponerende.

NYT PURSUIT FORCE PÅ VEJ

Visse af redaktionens spilhoveder murede sig med Pursuit Force, mens andre fandt det så monotont, at der blev slukket efter nogle minutter. Så det er nok ikke sidstnævnte, der nu glæder sig synderligt over at Sony netop har annonceret Pursuit Force: Extreme Justice til både PSP og PlayStation 2. I toeren vil der være mulighed for splitscreen (i PlayStation 2-versionen) mens der kan spilles op til fire spillere over WiFi på PSP.

REDESIGNET PSP SNART

Som det har været tilfældet med den originale PlayStation (der blev til PSOne) og PlayStation 2 (Pstwo), så arbejder Sony i øjeblikket på en redesignet udgave af deres håndholdte PSP. Dette kunne Sonys Ray Maguire afsløre overfor Gamesindustry.biz. Helt i tråd med firmaets tidligere redesignede konsoller, vil PSP blive mindre, lettere og en smule anderledes.

NY XBOX I 2012

Xbox-chefen Peter Moore har i et amerikansk interview meddelt, at Microsofts teknikere er allerede i fuld gang med at udvikle opfølgeren til Xbox 360. Målsætningen er, at den lanceres i 2012.



PLAYSTATION 3

HOME

Her er Sonys nye, store online-satsning, som skal slå Microsofts Xbox Live

Sony har uden tvivl haft sine svagheder, når det gælder onlineledelsen af deres konsol. De satsede ikke specielt meget på onlineledelsen på PlayStation 2, og begyndelsen med PlayStation 3 har været noget vaklende.

I april starter en betatest op, der skal forandre alt dette - HOME. Da Phil Harrison først fremviste home, var min umiddelbare reaktion noget af en ærgrelse. Det føltes som en ganske steril og fantasiløs 3D-verden - lidt lige som et udstillingsrum i et futuristisk IKEA, snarere end en herlig og kreativ onlineverden, hvor man kan omgås med sine venner. Men der er meget, at fortælle om home, og det er tydeligt, at home vil blive et knudepunkt for onlineoplevelsen på PlayStation 3 på en måde som overgår alt det som Microsoft har lavet med Xbox Live. Desuden skal det siges, at det meste af Home vil være brugerskabt, så Sonys onlineverden vil meget komme til at se ud som Home's indbyggere vil have det.

"Home er noget andet, noget mere sofistikeret og havde vi forsøgt at presse forklaringen af hvad præcist det er ind i forbindelse med lanceringen af PlayStation 3, så havde det nok været svært at nå frem med budskabet", siger Sonys Phil Harrison på spørgsmålet om hvorfor Home ikke har været vist frem tidligere.

Alt i alt var Home et imponerende syn, selv om de individuelle dele ikke føles helt så unikke og nye. Men alt er gratis og home knytter PlayStation 3-brugerne på en måde som vi glæder os til at Sony muliggør.

Bengt Lemne





Hunde i Fable 2

Hemmeligheden var et sødt, brunt gadekryds

Hvis jeg kan få jer til at bryde jer om noget, så har jeg vundet", siger Peter Molyneux, omtrent samtidsig som han fremviser den store nyhed i Fable 2

Hunden på skærmen slentrer frem og tilbage foran sit hus og kigger sig med jævne mellemrum tilbage, for at se at du stadig er der – og dette er den store innovation i fortsættelsen. Din hund bliver din medhjælper, din med-sammensvorne og din legekamerat i Fable 2. Han kan føle det du føler, og hans fjender er dine fjender. Han styrer helt sig selv og opfører sig som du opfører dig. Hiver du geværet frem, så går han til angreb på fjenden og skulle du i stedet have lyst til at bruge sværdet, så løber han i forvejen for at distrahere en evt. bueskytte fra at få et rent skud. Din hund er samtidig din guide til nye steder og han advarer dig om farer og snuser sig frem til skatte. Det er i øvrigt helt valgfrit om hvorvidt du overhovedet vil have en hund, du kan også bare lade den være.

Bengt Lemne

CITATET



"Folk der spiller rollespil er ofte deprimerede og kan godt lide at sidde alene i et mørkt rum og spille rolige spil."

NINTENDOS TIDLIGERE CHEF, HIROSHI YAMAUCHI, HADEDE BARE ROLLESPILE



EKSTREMT FLØT

Okay, der er stadig et spring fra en Pixar-film og til spil som Ratchet & Clank Future, men for pokker, hvor er det flot. Hvis det er kvaliteten af spillene på PlayStation 3 bare et halvt år fra nu af, så glæder vi os meget til dette efterår. Lækkeret.

EKSKLUSIVT

RATCHET & CLANK

Insomniacs dynamiske duo er tilbage i endnu et platformeventyr

Platform PLAYSTATION 3 | Udvikler INSOMNIAC | Udgiver SONY | Premiere EFTEÅRET

Et af de allermost behagelige bekendtskaber på sidste konsolegeneration, har uden tvivl været Insomniacs Ratchet & Clank-spil. Det første spil var sublimt, men sidenhen har serien ligeså langt mistet platformhoppene til fordel for sanseløs skyderi, noget vi aldrig har været særligt vilde med.

Nu vil Insomniac så, efter at have lavet Resistance: Fall of Man færdigt, gerne tilbage til rodden og robbottens ophav med

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, duoens længe ventede debut på PlayStation 3. "I de tidlige spil var trykdepunktet eventyr, men hen ad vejen handlede det mere om adrenalin og derfor blev det hele mere aggressivt. Nu har vi så bestemt os for at gøre det hele anderledes, noget som vi har gjort før og som vi kalder "forundring", siger Insomniacs Brian Allgeier.

Mens du læser dette, har du uden tvivl

stirret dig nærmest blind på spillets helt fantastiske grafik. At sammenligne Tools of Destruction med f.eks. en Pixar-film er nok stadig at overdrive, men der er ingen tvivl om at afstanden mellem animerede storfilm og computerspil i disse år formindskes kraftigt. Hvad der er endnu mere imponerende, er den mængde af fjender og effekter som Insomniac har fyldt spillet med. Der vil naturligvis også være masser af gamle våben der får en renæssance i Tools of Destruction og det vil i hvert fald være muligt at bruge Sixaxis tilt-funktion til flere af disse innovative våben. At Insomniac har valgt at kalde spillet Ratchet & Clank Future, kommer sig af, at firmaet nu vil starte en helt nye serie op, en serie der skal bygges videre på i andre kommende Ratchet & Clank-spil til PlayStation 3. Og det lyder i hvert fald lovende. Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction er på gaden engang i løbet af efteråret og vi vender naturligvis tilbage med nyt om spillet, når vi har det.

Bengt Lemne



NYHEDER

WARHAWK SOM BLU-RAY

Det lader til at den gode Phil Harrison, Sonys daglige chef for spiludviklingen, der ellers taler et glimrende engelsk tit ender i situationer, hvor han bliver misforstået. Ved årets Game Developers Conference skete det så igen. Her skulle Harrison angiveligt have sagt, at Warhawk udelukkende vil blive lanceret via Sonys online-service, men det er slet ikke tilfældet. Warhawk udsendes, til trods for ikke at have en singleplayerdel længere, som et almindeligt spil på Blu-ray.

INTET ER OFFICIELT ENDNU

Et af de mest sejlviede rygter under årets Game Developers Conference, har uden tvivl været at Cliffy B., produceren bag det uhyre populære Gears of War, angiveligt skulle have annonceret en toer. Ifølge rygterne skulle han under en præsentation have sagt, at Epic Games har planer om en fortsættelse. Men da Mark Rein, firmaets daglige chef hørte dette, sprang han direkte på tastaturet og besøgte spillets officielle forum. Her kunne han fortælle at Cliffy ikke på nogen måde havde indikeret, at der er en toer på vej.

ASSASSIN'S CREED BØGER

Amerikanske Pocket Books kan meddele, at de har købt rettighederne til at lave bøger bygget på Assassin's Creed universet. Det bliver forfatteren Steven Barnes, der skal skrive den første af tre bøger om Altair og hans eskapader under bl.a. det tredje korstog. Barnes har bl.a. også skrevet bøger i Star Trek: Deep Space Nine-universet.

HALO I EPISODEFORM?

På årets udgave af Game Developers Conference satte Shane Kim og Chris Satchell ned for at svare på spørgsmål omkring Microsofts planer for fremtiden, og her faldt snakken bl.a. på fremtidige Halo-projekter og muligheden for at de udsendes i episodeform. Hvad det betyder aner vi dog endnu ikke.

SIXAXIS MED RUMBLE

Retssagen mellem Immersion og Sony har været lang og grim, men nu skulle den være overstået. Desuden lader det til at Sony har besindet sig i forhold til Rumble-features i Sixaxis-kontrollen, for ifølge flere kilder samt Immersions daglige chef Victor Viegas, så arbejder firmaerne nu sammen. Dermed skulle der være en chance for at fremtidens joypad igen for rystelser.

WII VINDER ÅR 2008

Med et prispunkt væsentlig lavere end både Sonys PlayStation 3 og Microsofts Xbox 360, har der aldrig været tvivl om at Wii havde potentialt til at ryge over disken i et stort antal, men nu forudser markedsanalyse firmaet IDC, at Nintendos maskine i resten af år 2007 og hele 2008 vil sælge mere end både PlayStation 3 og Xbox 360. Indtil videre går salget af Wii intet mindre end strålende, så det kan godt ende sådan i år 2008.



FLERE Insomniac har endnu ikke meldt ud, om der bliver mulighed for at spille Ratchet & Clank Future som multiplayerspil, men vi regner stærkt med det.



FÅ DIG ET GODT GRIN Ratchet & Clank har altid været ensbetydende med et rigtigt godt grin, og vi regner da også med at Future vil give lattermuskelne en god omgang. Ikke mindst på grund af den fremragende grafik, der virkelig kan ting.



LIGE ANNONCERET

Nyhederne tikker ind på mail i disse sekunder

Wipeout Pulse annonceret!

Højhastighedsraceren gasser op igen

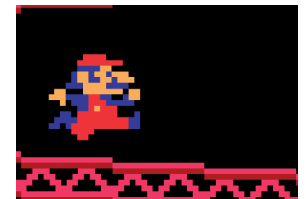
Platform PSP Udvikler SONY LIVERPOOL Udgiver SONY Premiere 2007

Ja, Tanggaard fortalte det allerede tidligere på året, da han genfortalte hele historien om Wipeout-serien og dens op- og nedture, men det er først nu at Sonys Liverpool Studios så endelig har bekræftet at der er et nyt Wipeout-spil på vej - første omgang til PSP. Under titlen Wipeout Pulse gemmer der sig 24 nye baner (indregnet med muligheden for at spille dem bagfra) masser af nye skibe, våben, et nyt hold kaldet EG-X og naturligvis en stor jukeboks af musik, her i blandt numre fra Loco Dice, Mason og Stanton Warriors. Desuden vil du endnu gang kunne spille det sammen med vennerne via WIFI.



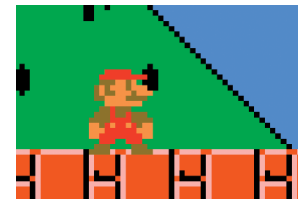
MARIOS EVOLUTION

Vi har kortlagt rørlæggerens meget skiftende udseende...



DONKEY KONG
NES/1989

En imponerende stor næse, var det man lagde mest mærke til ved pixel-mario, tilbage i det herrens år 1989



SUPER MARIO BROS.
NES/1989

En meget enkelt opbygget Mario, hvor hans overskæg kun blev brugt for, at skille næsen fra resten af ansigtet.



SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO/1991

I Super Mario World bestod Mario af seks gange så mange pixels som i 8-bit-spillene og han var også blevet tungere.



SUPER MARIO 64
NINTENDO 64/1996

3D-udgaven udgave af Mario debuterede i 1996 og havde større næse end nogensinde før. Og boller som hænder.



SUPER MARIO SUNSHINE
GAMECUBE/2001

Mario som du kender ham fra Game-Cube-dagene, er stadig det Mario-design som Nintendo stadig bruger i dag.



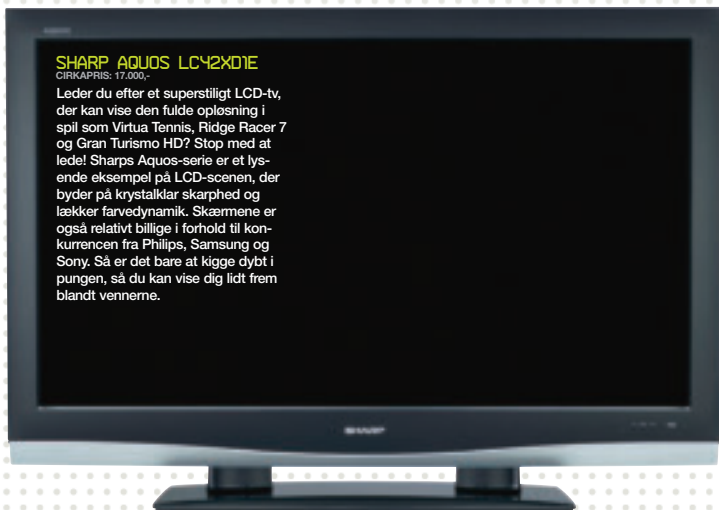
SUPER MARIO GALAXY
WII/2007

Vinrød, småbutteret og med verdens grimme overskæg. Mario ser i Galaxy ud som han har gjort de seneste seks år.



GADGETS MANI!

Søreme om vi ikke endnu engang ramler lige ind i solens periode. Det bliver man jo så glad for, og når der så samtidig vælter ud med nye spændende gadgets, er det jo næsten som at være i himlen. Bare se på LGs bud på en multi-HD-maskine, Apples tv-æble og et frækt løbehjul til storbyen. Du kan heldigvis blive i bedre humør, hvis du smutter ind forbi sitet.



SHARP AQUOS LC42XD1E

CIRKAPRIS: 17.000,-

Leder du efter et superstilt LCD-tv, der kan vise den fulde opløsning i spil som Virtua Tennis, Ridge Racer 7 og Gran Turismo HD? Stop med at lede! Sharps Aquos-serie er et lysende eksempel på LCD-scenen, der byder på krystallklar skarphed og lækker farvedynamik. Skærmene er også relativt billige i forhold til konkurrencen fra Philips, Samsung og Sony. Så er det bare at kigge dybt i pungen, så du kan vise dig lidt frem blandt vennerne.

NOKIA N77

CIRKAPRIS: 3.500,-

Nokia har aldrig været den generete mobiludvikler. De kender ikke ordet 'tilbageholdenhed' (det er også et mærkeligt ord). Der er kun én vej frem for finnerne, og det er med de store symlestøvler på. Deres nyeste kollektion, med N77 som en af spydspidserne, ser der virkelig ud til at ske ting og sager. N77 er bygget til det mobile tv med indbygget DVB-H-antenne, der dog lader vente utålmodigt på sig herhjemme.



SANYO XACTI ACTIVE CA6

CIRKAPRIS: 4.500,-

Når der virkelig sker noget, der er værd at filme, sker det sjældent, når man sidder på sin flade derhjemme. Det har Sanyo indset, så de har lavet et Xacti Active CA6, der er til de aktive. Tag den med op på fjeldet eller løb en lang tur med kameraet – det kan holde til det meste. Absolut et imponerende stykke legetøj.



APPLE iTV

CIRKAPRIS: 2.299,-

Nu er det slut med at krybe sammen foran computerskærmen for at se dit indhold på iTunes. Vær storsindet og smid indholdet op på den store fjernsynsskærm. Så nu kan du roligt læne dig tilbage i sofaen med en cool attitude. På kort sigt kommer det også til at være muligt at se HD-film, der er streamet direkte fra den lille boks. Det er altid sådan en dejlig ting, når tv og computer taler det samme sprog – i dette tilfælde er det ren æble-snak. Vi skal altså have en på redaktionen, men den skal ikke stå inde hos Tanggaard hele tiden, da han ikke er til frugt.



CANON IXUS 70

CIRKAPRIS: 2.599,-

Nogle gange er det værd at se bagud i tiden. Det har Canon gjort med deres nyeste IXUS-kollektion, der i den grad er inspireret af Canons første IXUS-kamera, der kom på gaden for 10 år siden. IXUS 70 har ansigtsgenkendelse, der blandt andet gør sig gældende ved gruppebilleder, fordi der er autofokus på ansigterne. Ved det redaktionelle gruppebillede valgte kameraet ikke at sætte fokus på Tanggaard - succes!



RAZER BARRACUDA HP-1

CIRKAPRIS: 999,-

Man ved, når hovedtelefonerne får navne efter rovfisken Barracuda, er de bestemt ikke som de andre. Og ganske rigtigt, så har Razer endnu engang skabt et produkt, der i den grad river dig rundt i alle herlighederne. Barracuda HP-1 gaming headset er specielt bygget til de drabelige virtuelle kampe, som du uden tvivl vil tørste efter.

LG BH100

CIRKAPRIS: 6.800,-

Hvorfor satse ét sted, når du nu engang kan spille på to heste? LG Electronics har fundet det universelle svar på den store formatkrig mellem HD-DVD og Blu-ray; drop valget og vælg begge. LG BH100 kan afspille både HD-DVD- og Blu-ray-film, så det må jo være det optimale bud til den filmelskende nord, som vi alle nu engang er her på redaktionen.

**LOGITECH DINOVA EDGE**

CIRKAPRIS: 1.840,-

Hvorfor findes der tykke og kluntede tastaturer, når nu Logitech viser vejen frem? Akkurat som på catwalken er det de tynde modeller, der vinder frem. Logitech diNova Edge er så skarpt og tyndt, at man næsten kan skære sig på det, hvis ikke man udviser respekt. Når tastaturet er ved at være fladt, sætter man det bare i den medfølgende smarte oplader. På den måde holder diNova Edge længere på strømmen, og du behøver ikke generes af udskiftning af batterier.

**CREATIVE PLAYDOCK Z500**

CIRKAPRIS: 1.400,-

I samme design som deres Zen Vision :M-afspiller, kommer Creative nu med deres nye musik-ud-i-rummet-klods ved navn Playdock Z500. En behagelig og blød hvid bagside fører den direkte ind i Creatives grundlæggende design. Højtalerne har indbygget subwoofer, der i den grad kan sætte gulvet i svingninger. Ved hjælp af tilslutningerne kan den endda sættes til fjernsynet.

WII SPORTS PACK

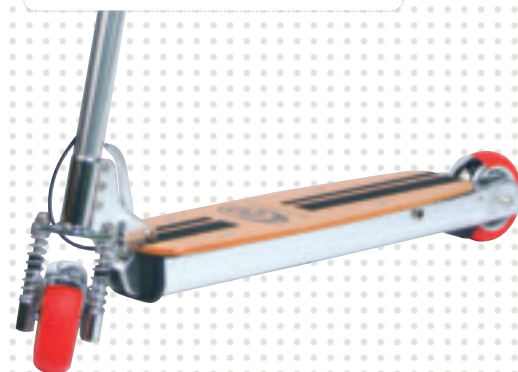
CIRKAPRIS: 220,-

Nu behøver du ikke længere forestille dig, at Wii-moten er en tennisracket, en golfkølle eller et rat. Nintendos nye Sports Pack til Wii har nemlig taget form efter de mere almindelige sportsredskaber, så spiloplevelsen virkelig topper. Vi undrer os bare over, hvor bowlingkuglen eller boksehandskerne er henne, måske lyssværdet?

**GOMOTORBOARD 2000X**

CIRKAPRIS: 2.995,-

Du gik sikkert og troede, at løbehjulene allerede var passé og ude af gadebilledet. Men nu behøver du ikke længere gå og tro sådanne ting – du kan køre. Bag det fancy navn GoMotorboard 2000X, gemmer der sig et "streetsmart powerboard til storbyjungen". Det er et elektrisk løbehjul, der uden svedeture kan bringe dig fra punkt A til B, og som på vejen giver dig behagelig afjedring på forhjulet. Det er lige, hvad sådan en afdanket sportsmand som gadget-mesteren har brug for.

**NECA CHRIS REDFIELD**

CIRKAPRIS: 99,-

Legetøjsfirmaet Neca er netop udkommet med en serie samlerfigurer i forbindelse med 10-års-jubilæet for Capcoms første Resident Evil. Figurene er uhornt detaljerede og lækert lavet. Det bedste er, at de ikke en gang koster ret meget, så det er bare at samle ind.





KUMAR

PIXELERET KÆRLIGHED

Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk



Observationer

Montreals lufthavn er et fantastisk sted at studere folk, vaner og samtidig lytte til musik. Men hvornår kan et computerspil få os til at føle det samme som et helt specielt musiknummer?

Kumar tog en pause i Montreals lufthavn, mens han ventede på sit fly. I månedens kronik kigger han nærmere på spil, deres musik og hvad der skal til for at få os til at flyde hen i dets stemning i samme grad som musik kan gøre det. Handler det om rent fysisk at få spilleren op og danse eller er det i stedet spillets skjulte rytme, dets indre sjæl der skaber tempoet og muligheden for at blive et med spillet? Kan det overhovedet lade sig gøre?

Montreal ved afgangstid

I en filosoferende stund tager Kumar computerspillet op til revision. Skal vi danse?

J Jeg sidder i Montreals Trudeau-lufthavn og kigger på skyerne, der bevæger sig stille hen over himlen. På undersiden en faretruende mørk tone, mens oversiden står kridhvid mod den krystalklare blå himmel, der langsomt er ved at skifte til orange.

Jeg sidder og hører The Twilight Sad's "3 Seconds of Dead Air", og da musikken når sit højdepunkt, føles det næsten som om jeg er ved at kvæles, mens mit hjerte fryser til is. Den følelse af at være lige på kanten til at græde, men alligevel ikke at kunne, at være fanget af en kraft så stor, at man nærmest er paralyseret, er enestående. Havde jeg har en kontroller i hånden, havde jeg nok tabt den. Lige overfor mig sidder en familie, der samtidig dækker en smule for mit udsyn til skyerne. De sidder med kaffe i hænderne og et smil på læberne, mens de observerer deres barn. I en stribet t-shirt og med et par smækbukser, stavrer den lille dreng rundt på arealet foran vinduet. Der er en intensitet i hans leg, i hans måde at udforske verden på, noget ikke ulig det jeg føler at spil kan give mig

og giver mig. Zonen er der nok nogle der vil kalde det, men spørger du Bill Mitchell, verdensmesteren i Pac-Man, så vil han nok nærmere kalde det smerte. "Jeg er vild med selve sejren, men det er ren og skær smerte at komme dertil. Jeg aner intet om en zone eller noget med at komme ind i en rytme", sagde han engang. Sådan har jeg det ikke. For mig er der det her rum mellem det at være til stede og i live, og så helt drukne i en følelse. For mig bringer Robotron mig ikke ind i en zone, men opfordrer mig i stedet til en slags dans. Det designer noget musik, jeg danser til, helt ude af kontrol. Måske var arkadehallerne i 80'erne den tids diskoteker?

Da min afspiller ender tilbage ved det første nummer "And She Would Darken the Memory", dør batteriet i min bærbare. Jeg kigger med desperation i øjnene rundt efter det nærmeste sted at fylde op, men kommer i tanke om, at lufthavnen nok helt er støvsuget for stik-kontakter, da alverdens terrorister ville kunne bruge dem til at oplade deres bomber. Familien overfor smiler stadig til hinanden, et smil hele verden kan se,

men som jeg ikke kan tolke, siddende med hovedtelefoner på. Jeg finder en række underlige borde med såkaldte powerpoints og forsøger at stå på en afslappet måde, men der går ikke længe, før jeg har det ene ben bag det andet, usikker på hvad jeg skal gøre med mine arme og ben, der hurtigt bliver trætte af at stå op.

Der var et eller andet over de gamle spil, musikken i dem, som jeg ikke rigtig kan finde i dag. Måske er det fordi nutidens spil læner sig så meget op ad biografernes virkemidler. En rytme, en takt, der punkterer en stilhed eller skaber et tempo. Et stykke musik, der ikke nødvendigvis er andet end passivt. Musik der passer til kameravinkler og et soundtrack, der understøtter billedsiden. I spil styrer vi forløbet, det er os der, for det meste, har kontrollen over kameraet og det er os, der sætter tempoet for, hvor hurtigt det hele afvikles.

Når vi skal spille spil til takten fra en biograffilm, så er den gal. Du kan ikke danse i biografen. Men selv mens jeg står her, lyttende til musikken, sender den kuldegysninger ned af ryggen på

mig. Fødderne rykkes en smule, men jeg forbliver stående ved computeren. Indeni danser jeg. Imens danser mine fingre hen over bordet, som de ville gøre det i en omgang Defender, mens jeg udgår alverdens kugler, eller som de gør til den usynlige rytme, en kombination har i Street Fighter 2. Computerspil er ikke musik og jeg kan ikke presse dem til at spille den melodi, jeg gerne vil. Jeg kan ikke bede spil om kun at være 2D-fighting spil eller shooters, med stadig mere indviklede systemer, det ville være som at bede musik om kun at være techno eller jazz.

Så hvordan får vi computerspil til at nå dette punkt? Til punktet, hvor vores kroppe danser. Er det så ligetil som Wii med sit mekaniske joypad, der simpelt hen beder os om at bevæge os, eller handler det mere om, hvordan vi propper musik ind i spil og leger med den? Jeg aner det virkelig ikke.

Nummeret på min bærbare når sin naturlige slutning, vi kaldes alle ud til flyet og jeg vælger at klappe min bærbare sammen og gå mod min gate...

Mathew Kumar

NU OGSÅ TIL PLAYSTATION 3



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

"F.E.A.R. ER STADIG EN SAND KLASSIKER OG ENHVER DER IKKE HAR RØRT SPILLET PÅ PC BØR UDEN TVIVL FÅ FAT I F.E.A.R., VENTE TIL MØRKET FALDER PÅ OG SÅ ELLERS GØRE SIG KLAR TIL SKRÆMMENDE OPLEVELSE ULIG NOGET ANDET." - GAMEREACTOR.OK

whatisfear.com

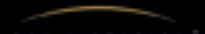
18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



SIERRA





ROCKSTARS
Ja, der er intet at tage fejl af. Både Ana og Tanggaard er ægte rockstjerner, som du kan se.

6

Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

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

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



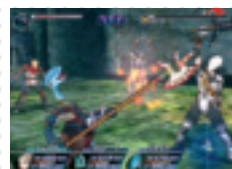
ANMELDELSER

I denne måned kommer Thomas Tanggaard i studiet og anmelder God of War 2: Divine Retribution. Ud over det kan du se frem til at få anmeldelser af Hotel Dusk: Room 215, Diddy Kong Racing og ikke mindst S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl fra GSC Gameworld.



GADGET-FORTÆLLINGER

Foråret er kommet for døren, og det betyder bare en masse gadgets i studiet. I kan se frem til Nokias nye multi-mobil N95, en gamer-stol fra Pyramat og heldigvis meget mere. David vil svæde i studiet, så I kan nyde nærbilleder af de sidste nye gadgets.



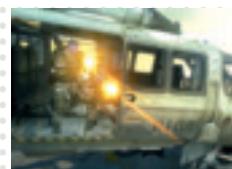
PREVIEW

Rogue Galaxy siges at være det mest ventede rollespil til PS2. Udviklerne af spillet står også bag titlerne Dark Chronicle og Dragon Quest 8. Flere previews på GRTV er Shadowrun til Xbox 360 og Pirates of the Caribbean: At Worlds End, vi også har som trailer nu.



GDC 2007

Lige inden GDC i San Francisco, var vi til THQ Gamer's Day; her mødte vi skaberne bag spil som S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, Frontlines: Fuel of War, Juiced 2, Stuntman: Ignition, MMORPG'en Conan og Supreme Commander, der nu får en opfølger.



THQ GAMERS DAY

Til GDC i San Francisco, fik vi mange eksklusive interviews med skabere bag de mest spændende kommende spil; heriblandt Bill Roper om Hellgate: London, holdet bag Mercenaries 2, Forza 2, Half Life 2: Episode II, Crysis, fOw, ja listen er lang. Se det på GRTV.



PHIL HARRISON PS3 HOME

I år havde Sony ingen ny konsol, som de kunne lokke med, i stedet kunne Phil Harrison afsløre spændende nyheder omkring Sony PlayStations onlinedel, som de har kaldt PlayStation Home. GRTV var på pletten og fik et eksklusivt interview med Sony-bossen.

KRONIK Ana fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



DIN TV-KANAL
Om du kan se sæler i en kommende tv-udsendelse er uvist, men det er i hvert fald en mulighed.

PÅSKEÆG FRA GRTV

Du skal også have et chokoladeæg fra tv-redaktionen

Efter San Francisco-turen og PS3-lanceringen lige oveni hatten, har vi tonsvis af materiale, der i øjeblikket kanoniseres ud i cyberspace i en eksplosiv hastighed. Vi leverer nu programmer til både Danmark, Norge og nu også Sverige, og de fleste af vores programmer kan nydes på Ekstrabladets hjemmesides webtv-del.

Alt styres fra vores lille redaktion i Danmark, hvor tages der hånd om alle sider af produktionen. Vi udvider enormt og Gamereactor TV måles nu iblandt de helt store internationale sites i programkvalitet. Du kan se alle vore engelsksprogede programmer på YouTube, hvor de har

fået deres eget liv, og det ser ud til at ture som GDC og THQ Gamer's Day følges op i nærmeste fremtid med flere ture til udlandet, hvorfra vi vil bringe rapportager og interviews fra de mest aktuelle spil i verden!

Vores trailerdel af GRTV har slået sig solidt fast i hele Skandinavien, og vi leverer adskillige af de nyeste trailere hver dag! Efterspørgslen på spiltrailere er steget enormt, og flere store svenske sites viser allerede spiltrailere fra Gamereactor TV. Så vil du være med på beatet, når det gælder spil-tv, så hold godt øje med os, for nu går det stærkt! Også under årets påske. **_Ana Fugl**

EVEN THE NOBLEST OF SUPER HEROES™
HAS A DARK SIDE.



UNLEASH IT.



SPIDER-MAN™



THE GAME

OFFICIAL
MOVIE GAME

SONY.COM/SPIDER-MAN

COMING MAY 2007

SM3THEGAME.COM



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



PC
DVD
ROM

ACTIVISION

activision.com



12+

WWW.DIGI.DIGI



SPIDER-MAN



NINTENDO DS

GAMEBOY ADVANCE

Wii

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION 3" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PSP - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XBLIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Der er en hårfin grænse mellem liv _ og disc død....

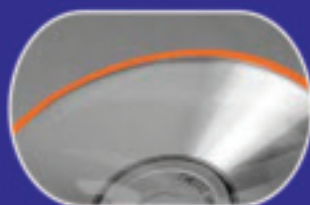
Den er så tynd, at din afspiller kan læse disc'ens data igennem den!
d_skin® er et revolutionerende nyt produkt, der beskytter dine discs,
selv når du afspiller dem.

Klik d-skin® på dine spil-, film-, musik- eller datadiscs for, at beskytte
mod den barske omverden.

Klik på



Lad sidde



Afspil med™



www.d-skinsscandinavia.com

Beskyt dine spil-, film-, musik- og datadiscs i dag!

Køb dine d_skin® hos

 **GIGANTEN**
Slagelse

Altid-billig.dk
-din dvd-shop på nettet

GAMEBITS.DK
-konsolshop

NEWS



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

Rogue Galaxy

Drag ud i galaksen med japanske Level 5 og deres seneste rollespil. Henrik har testet det



Mest eftertragtede

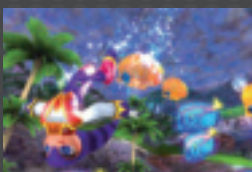
Hver eneste måned slå vi hovederne sammen for at finde tre nye spil vi virkelige glæder os til



1 Wipeout Pulse

PSP

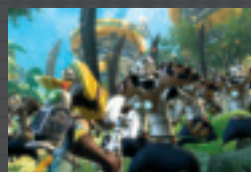
Vi elskede det første Wipeout til PSP, og vil uden tvivl spille det netop annoncerede Wipeout Pulse til fingrene bløder og øjne ikke kan mere. Med 24 baner, masser af nye våben og et nyt hold, er der rigeligt at se til.



2 Nights

Wii

Du har naturligvis læst vores feature tidligere i magasinet, og nu forstår du så også, hvorfor vi glæder os uhammet til en Wii-udgave. Originalen på Saturn spiller vi stadig dagligt, og mon ikke det samme sker på Wii?



3 Ratchet & Clank: Future: Tools of Destruction

PlayStation 3

Igen: Læs vores nyhedsrapport om spillet, og du vil med det samme kunne se præcis hvad der er at glæde sig til. Rotten og ro-botten er tilbage i topform.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt 🔥 Lunkent 🔥🔥 Varmt 🔥🔥🔥 Brændende 🔥🔥🔥🔥 Vulkanudbrud

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



Kvalitet eller kvantitet?
Shadowrun rummer kun ni baner. FASA Studio satser på, at få, veludviklede baner med masser af plads til at eksperimentere, bedre kan holde spillerne fanget end en vrimgel af halvdårlige baner.

Premiere JUNI

Ren cyberpunk!

Snart bliver magien i Shadowrun atter vakt til live. Carsten tog turen til Stockholm for at se på spillet



Shadowrun

Platform PC/X360 Udvikler FASA STUDIOS
Udgiver MICROSOFT Genre ACTION

FASA har stukket næverne ned i et hvepsebo, hvor entusiaster slår korsets tegn for sig, hvis der bliver lagt op til at ændre så meget som et komma i deres foretrukne rollespilsverden.

Shadowrun havde sin storhedstid som cyperpunk-rollespil op gennem 1990'erne, men spillet lever faktisk i bedste velgående, både som rollespil og som en kortsamlingsdille.

Historien udfolder sig i perioden 2050 til 2070. Vor tids stater og regeringer er erstattet af megacorporations, et par håndfulde multinationale selskaber, der totalt dominerer handel,

netværk, gensplejsning og sammensmeltning af menneske og maskine, også kaldet cyberware. Den store Kataklysmen har imidlertid åbnet op for, at magien igen kan finde sin plads i det ellers så velordnede og -kontrollerede verdensbillede. Det betyder, at du finder både finder mennesker, orker, trolde, elvere og dværge blandt figurerne i Shadowrun.

Tidsmæssigt har FASA rykket 20 år bagud, så spillet tager sin begyndelse i Santos, Brasilien. RNA Global er en af de tidligere omtalte megacorporations, der vil gøre alt for at bemægtige sig og tjene kassen på en hidtil skjult magisk kilde. The Lineage er til gengæld et mere end 5.000 år gammelt hemmeligt selskab, som har helliget sig forsvaret af magien. Her-

FASA Studios har stukket næverne ned i et hvepsebo, hvor entusiaster slår korsets tegn for sig, hvis der ændres så meget som et komma

industri, udvinding af mineraler, ja faktisk enhver lille afkrog af den økonomiske foretagsomhed på verdensplan. Verden er desuden styret af allestedsnærværende computer-

net er der linet op til en intens, team-baseret shooter, hvor det gælder om at beherske både magi og teknologisk isenkram. De tre spilmoder er varianter over temaet Capture The



DAVID OG GOLIAH Denne kamp kan på forhånd se tabt ud. I Shadowrun ser det dog ud til, at styrke og svagheit er fint afbalanceret, så selv en elver har en chance.

FAKTA

BALANCERING

Magi koster energi – kaldet essence. Fra starten er du udstyret med fuld opladning, men for hver formular bliver dine reserver mindre. Det tærer ligeledes på dine reserver for hvert våben, du er udstyret eller bevæbnet med. Desuden er du praktisk talt ubevæbnet, når du besidder den magiske stav. FASA har tænkt meget over at balancere spillet, således at alle racer, våben og magi kan bruges i kamp uden problemer.

Flag. Blot er det ikke et flag, men en magisk stav, der kæmpes om. På den måde har Shadowrun tydelige ligheder med spil som Unreal eller Quake Tournament. Mitch Gitelman, der er Studio Manager for det Microsoft-ejede FASA Studio, beskriver spillet således:

”Shadowrun kombinerer brugen af ældgamme magi med avanceret teknologi. Der er langt fra bare tale om to ekstra våben og om at sigte og fyre løs. Det handler i høj grad om at vælge de rette egenskaber og våben til at overliste og nedkæmpe modstanderne.” Herudover ligger der en udfordring i at læse og udnytte

styrker og svagheder hos de fire racer i spillet, ikke mindst ved sammensætningen af teams til multiplayer-spil. Menneskene er fleksible, mister ikke afgørende energi-reserver, når der bruges teknologiske våben og de tager samtidig næstmindst skade – efter troldene. Elverne har på den ene side de største energireserver, er specielt egnede til hit and run-aktioner, men til gengæld har de det skrøbeligste helbred. Troldene er til gengæld både store, langsomme og hårdføre, om end de ikke bliver slovet af at bære rundt på tunge våben. Endelig er dværgene små og har en veludviklet evne til at suge energi til sig fra omgivelserne. Udvalget af våben er så standardiseret, så det næsten i sig selv er gabende kedsommeligt: pistol, shotgun, granater, snigskytteriffel og den slags. Men hvad er det så egentlig, der skiller Shadowrun ud fra mængden? Mitch Gitelman fortsætter:

"For det første kan jeg som spiller supplere mine skydevåben med magiske egenskaber. Desuden kan jeg bruge magi til at teleportere gennem vægge, gulve, lofter – eller fjender. Endelig kan jeg med glider-vinger svæve til bygninger, tage og afsatser, som jeg normalt ikke kan nå. Ved at kombinere disse egenskaber, kan jeg oven i købet teleportere svævende gennem en væg. Faktisk giver evnen til at se gennem vægge samtidig mulighed for ganske effektivt at overraske fjenderne på den anden side af væggen."

Nok så interessant er det, at Shadowrun bliver det første spil til at virkeliggøre Microsofts Live Anywhere-plattform. På den måde kan PC- og Xbox 360-spillere chatte med



LUFTRUMMET Shadowrun udfolder sig både vandret og lodret. Udstyret med glider-vinger får du lettere ved at sætte en troll ud af spillet – selv om den måske starter med et bedre overblik.



FAKTA

FORTID OG FREMTID

I Shadowruns udlægning af fremtiden, vil du støde på et figurgalleri af mennesker, trolle, elvere og dværge. Fremtidens højteknologiske våben vil ikke nødvendigvis slå til over for det arsenal af magiske evner og formularer, som er blevet vakt til live efter 5.000 års dvale. Det er op til dig selv at improvisere, foretage valg og udmønstre dine modstandere.

hinanden, ligesom de kan oprette fælles Friends-liste, bruge samme gamertag, vise samme gamerscore på begge platforme. Forudsætningen er dog, at PC'en kører Windows Vista.

Selv om Shadowrun ved første øjekast ligner en sammenkogt ret, bestående af kendte ingredienser, havde vi dog oplevelsen af en spændende og velafbalanceret first-person-shooter med nye twists, med os hjem fra det svenske, men det er ikke helt oppe og ringe, så er det sagt.

Carsten Skov Teisen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Et balanceret spil der sagtens kan blive helt fornuftigt, om end licensen er brugt forkert, ifølge os.

Pirataction

Rom, papegøjer og en kiste fyldt med gulddukater...



PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Platform MULTI Udvikler EUROCOM
Udgiver DISNEY Genre ACTION

Premiere MAJ



ALLE SKUESPILLERNE fra filmen optræder i spillet, men tag et godt kig på dem: Det er mere zombier end piratlegender.

Filmlicens. Lad bare ordet glide over tungen engang. Du krummer allerede tæer, ikke sandt? På trods af denne Pavlovske refleks er jeg positiv overfor Pirates of the Caribbean: At World's End. Denne beta-test er skrevet, mens jeg lyttede til filmens soundtrack, hvilket har hensat mig i ægte piratstemning.

Spillet følger både film to og tre, hvilket sikkert vil glæde de piratfans, der blev skuffet over spillet Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest. Ifølge spillets Senior Producer, Nick Bridger, vil det give mulighed for at få etableret en bedre handling spillet igennem. Eurocom har arbejdet på spillet i to år nu, og det med tæt kontakt til filmselskabet, der har garanteret indsigt i både lokaliteter og så videre. Udseendemæssigt har det givet pote. Det første glimt, der bliver vist af spillet, placerer Jack Sparrow på en båd i Port Royale. Baggrunden dannes af fjerne bjerge og skove, mens Jack stjæler det meste af forgrunden. Samarbejdet med filmstudiet er mundet ud i en digital Sparrow, der er en tro kopi af den virkelige, takket være cyberskanninger af Johnny Depp.

Men som bekendt kan man ikke leve på pæn grafik alene. Gameplayet ser Jack Sparrow med venner smidt ud i et eventyr, der tegner til at blive Prince of Persia: The Sands of Time-light. Små platformsoaser i form af balancengang over stolper, kryben langs mure og hop fra et sted til et andet, er fint placeret mellem alle kampene. Netop kampene bliver tydeligt, hvad spillet handler mest om. De tegner til at blive både meget voldsomme og måske en smule monotone. Volden skjuler dog ikke, at kampsystemet ser meget tyndt ud. Versionen, som Eurocom kunne vise frem, var mere eller mindre færdig. På trods af gameplay, der måske mangler noget pondus, ser Xbox 360-versionen god ud. Det er ikke et spil, der vil stjæle priser som årets bedste, men spillet vil forhåbentlig være blandt undtagelserne til reglen "Filmlicenser er altid elendige".

Asmus Neergaard



TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Kompetent og tilsyneladende ganske underholdende pirataction. Men det er overhovedet nok?



PAS PÅ Angrib med omtanke. Det er sjældent nogen god idé at angribe en modstander frontalt. Det er i hvert fald nemt at kaste en Smoke-formular, så du bliver usynlig for modstanderens røntgensyn.





Mælkevejen venter

Level 5 tager dig med ud i det uendelige kosmos. Henrik har testet firmaets seneste rollespil...



Rogue Galaxy

Platform PS2 Udvikler LEVEL 5
Udgiver SONY Genre ROLLESPIEL

God of War II, Okami, Final Fantasy XII. Er et nyt spil ikke af den kaliber, kan det nemt forsvinde i det konstant voksende sortiment af næstegenerationsspil. Det er en hård branche.

Selvom PlayStation-brandet set med europæiske øjne, har tabt noget af sin værdi efter et mildest talt inkompetent lanceringsforløb, en alt for høj pris og en hardware, må MotorStorm og Resistance: Fall of Man fylde mere i spilsamfundets bevidsthed end et rollespil som Rogue Galaxy. For helt ærligt, siger titlen dig overhovedet noget? Sikkert ikke. Spillet lever i bevidstheden hos en lille sluttet

Ung, usikker og eventyrlysten: Jaster er en rollespilshelt efter bogen. Siden sin barndom har han følt sig draget af det store verdensrum...

kreds af spillere, som ikke nød-vendigvis ved meget om spillet, men til gengæld ved, at udvikleren ikke har overlevet små 10 år i

branchen ved et tilfælde. Level 5 har overlevet, fordi de forstår at skruer store, velfungerende og charmerende spil sammen - et faktum Dark Cloud, Dark Chronicle og Dragon Quest VIII understreger.

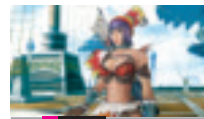
Ung, usikker og eventyrlysten: Jaster er en rollespilshelt efter bogen. Siden sin tidlige barndom har han følt sig draget af det store verdensrum. Nat efter nat har han stirret op på de lysende stjerner og drømt sig væk til fjerne verdener. Da hans hjemplanet Rosa invaderes af monstre, griber Jaster til våben.

Ved et tilfælde løber han ind i galaksens legendariske dusørjæger Desert Claw, som giver Jaster sit sværd. Som det skrevet i stjernerne står, bliver Jaster forvekslet med Desert Claw, og da han ved at bruge denne falske identitet

kan få flyvelejlighed på et elegant rumskib, undlader han at fortælle sine nye venner, at han blot er en knægt med store drømme. Rogue



KONSERVATISMEN stortrives i RPG-genren. En helt skal helst være purung, oprørsk og snubler over hvert andet ord, han siger. Jaster Rogue er en vaskeægte rollespilshelt.



FAKTA

STAR WARS-ANIME

Rumrejser og verdener med hver deres klima, kulturer og indbyggere. Level 5 lægger ikke skjul på, at de holder meget af George Lucas' Star Wars-serie. I lobet af eventyret besøger Jaster ørkenplaneter, jungleverdener og gigantiske metropoler, og knytter mange nye venner. Herligt.

Galaxy har Dark Chronicles' action, omfang og celshadede charme. Kampene er ren action, men med en strategisk overbygning. Du kommer langt med at hugge og skyde dig vej gennem fjendehobene som en politisk korrekt pubertetsspendant til DMC's Dante, men da spillet ikke har Final Fantasy XII's dybe gambitssystem, er du nødt til at holde et vågent øje med dine to kampfællers forehavende. De kan være meget uberegnelige, hvis de overlades til sig selv, men det er der råd for.

Et "forslagssystem" kommer løbende med handlingsforslag. Er en figur ved at tage billetten, vil spillet foreslå dig at trykke L1 for at helbrede, L2 for at styrke dens forsvar eller noget

Premiere JUNI



Køligheden selv

Dusørjægeren Zegram er en af Jasters første rejsekammerater. Zegram har Sam Fishers sandpapirsstemme og Kratos' ego. Han sætter altid penge over moral. Noget tyder på, at han ikke har rent mel i posen.



helt tredje. Det betyder ikke, at du slipper for at indtaste kommandoer manuelt, men at afbrydelserne reduceres. Når du møder den lille frø Toady, som kan smede nye våben og nyt udstyr i sin store, udspilede flab, begynder at fange og parre store insekter til brug i minispil og glemmer alt om, hvad du egentlig var i gang med, er du ikke i tvivl om, at Dark Cloud og Dark Chronicle er spillets åndelige forfædre.

Evneudviklingsystemet giver dog Rogue Galaxy sit eget særpræg. Ved at placere diverse genstande i et skema kan du give

FAKTA

UDVIKLEREN

Japanske Level 5 blev grundlagt i 1998, og deres Dark Cloud og Dark Chronicle er blevet PlayStation 2-konsollens svar på Zelda. Charmende, celshadet grafik, store verdener og minispil i hobetal, har været udviklerens varemærke, og denne trend synes at fortsætte i Rogue Galaxy. Spillet udgives ultimo juni og vil glæde os meget.

figurerne nye evner. Desværre er systemet uhyre simpelt og kræver ingen forudgående overvejelser. Der er med andre ord langt op til FF XII's license-system. Rogue Galaxy er en krydsning mellem Star Wars og Treasure Planet, en håndtegnet rumsaga, og jeg har allerede været vidt omkring i galaksen. Siden jeg tog afsked med Rosa, har jeg besøgt den frodige jungleplanet Juraika og den højteknologiske verden Zerard. Kontrasterne er slående. Der er i mere end én forstand lysår mellem Juraikas primitive, teknologiskræmte og meget gudfrygtige indianerstamme og Zerards materialistiske, sekulære samfund. De kulturelle kontraster går hånd i hånd med de visuelle. Skiftet fra jungle til millionby giver dig følelsen af at have rejst lysår gennem galaksen, og Level 5's grafikere mestrer celshadingens ædle kunst. Animé og spilmedie blandes sjældent så flot som i Rogue Galaxys tilfælde.

Som nævnt indledningsvis får Rogue Galaxy svære ved at slå igennem end sine forgængere. Kampen kommer til at stå mellem Jaster og Vaan, og udfaldet bliver vi klogere på i juni, når spillet lanceres.

—Henrik Bach

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Et lovende spil fra Level 5, der kan komme til at koste dig mange timer foran fjernsynet.



TÆNK FØR DU ANGRIBER Ikke alle fjender er lige nemme at få krammet på. Denne fyrs pansrede skjold er ikke sådan at gennemtrænge, så du er nødt til at lægge en plan.

Edderkopper!

Peter Parker får endnu en chance som superhelt



SPIDER-MAN 3

Platform MULTI Udvikler TREYARCH
Udgiver ACTIVISION Genre ACTION

Sam Raimis Spider-Man film har klaret sig overordentligt i biografen, men det er ikke gået helt lige så godt for Treyarchs spilmæssige opfølgere. Til trods for en toer, der med lige dele GTA og Crackdown, forsøgte at lade dig lege edderkop i en storby, så endte det med at blive en omgang jagt efter balloner og udbringning af pizzaer. Kort sagt, du var meget lidt superhelt og rigtig meget stik-i-rend-dreng.

Til Spider-Man 3, der naturligvis er spilatiseringen af den kommende film, har Treyarch derfor lyttet til spilpublikummet, i hvert fald ud fra den beta-kode, som jeg netop har taget ud af konsollen. Her er nemlig ingen træge og ensformige opgaver, men i stedet en storby, fyldt til randen med opgaver og muligheder. Det er et spil, der til dels følger filmen med introduktionen af bl.a. Sandman, men samtidig et stykke elektronisk underholdning, der ikke er bange for også at lade Scorpion og andre komme til fadet. Sidst men ikke mindst er det også muligheden for at trække i den sorte Spider-Man-dragt og leve livet som plaget superhelt, noget de fleste muligvis glæder sig til. Kampsystemet er stadig ikke voldsomt avanceret, men muligheden for at kaste rundt med diverse forbrydere, endda binde dem til en af byens mange gadelamper, er meget givende og leder til eksperimenter med præcis, hvad der er muligt og hvordan. Desuden kommer det seneste Spider-Man med en række Quick-events, altså den slags knaptrykkeri, du kender fra bl.a. Shenmue og God of War.

Der skrives ikke spilhistorie med Spider-Man 3, men mindre kan også gøre det. Treyarchs seneste spil har i hvert fald chancen for at blive både underholdende og tro mod filmens oplæg, hvilket burde kunne tilfredsstille de fleste spil- og filmfans.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Kompetent og veludført licens-spil, der nu er bygget på de mange fans ønsker. Kan blive rigtig godt.



Premiere 4. MAJ



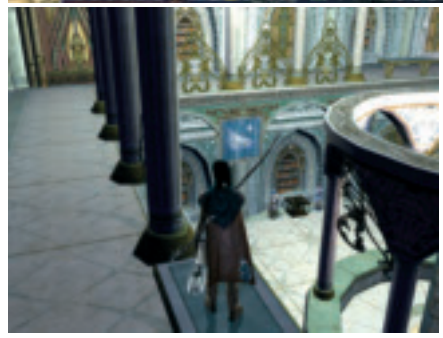


Sightseeing
 En elver tager et kig på de spektakulære omgivelser. Foran ham er Elronds hjem, Rivendell. Undervejs i spillet støder man på endnu flere kendte steder, men særligt Rivendell får købepartiet til at ramme gulvet.



- ✓ CHAPTER II: OFTEENGROTH
 - » Speak to Tam lempool
- DRAWING THE PACK
 - » Summon and slay the Mang leader
- RUINS OF CARDOLAN
 - » Search the ruins for an ancient chest
- ✓ THE SEARCH FOR IDALINE
 - » Talk to Colben the Mad

GENERAL COMBAT
 [Followship] Revvan: Iah want to see
 [Followship] Diodan: yeah
 [Followship] Revvan: they will still do more
 [Followship] Diodan: with the inside of
 [Followship] Revvan: ...



REN IDYL Når du engang har kæmpet dig igennem de mange begynderopgaver, så får du langt om længe muligheden for at traversere til din races startområde.

Pibeurt og græskortærter

Tolkiens u dødelige Midgård får nyt liv i de elektroniske kredse som et MMORPG



THE LORD OF THE RINGS ONLINE

Platform PC Udvikler TURBINE
Udgiver EA GAMES Genre MMORPG

Jeg har altid drømt om at være en hobbit. At ligge under et træ hele dagen, mens en let sommerbrise danser hen over de friske græsstrå og kilder de lange hår på mine tæer. I min ene hånd ville jeg have en pibe – stoppet med herredets fineste tobak – og i min anden, et stykke nybagt græskortærte, som lillemoder derhjemme i hobbithulen har bagt til mig.

Når solen så engang ville gøre plads til månen, ja så ville jeg bevæge mine små ben ned til den lokale kro, nyde en kop hjemmebrygget mjød og danse til tonerne af bardernes vidunderlige musik. Og det var præcis det jeg gjorde, sådan nogenlunde da. For jeg skabte mig en lille tyk, fregnet herre af en hobbit og besluttede mig for at leve og ånde i Tolkiens univers – i et par dage. Disse dage bød på eventyr lig dem, jeg allerede har haft i andre online-odysseyer, men alligevel kunne jeg ikke

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar har potentiale til at blive rigtig stort, hvis spillerne kommer

andet end at sidde med et smil på læben, da jeg var ved vejs ende. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar har potentiale til at blive stort, men det kræver, at arkitekterne fra Turbine kan lokke en pæn samling spillere til.

Turbine spiller allerede fra starten af med de store kort på hånden; og således fik jeg lov at spille mig igennem en temmelig innovativ historiemission, der bød på møder med ringånder, farlige edderkopper og ondsksfulde banditter – lige fra min hobbits spæde skridt. Missionen blev præsenteret på cinematiske vis, men jeg savnede indtalte dialoger til at trække mig helt ind i universet. Det føltes lidt som nyheder på tegnsprog, bortset fra at det ikke var ham den irriterende med overskægget, men en ringånd, der stod og famlede med armene. Men det gjorde egentlig ikke så meget, for da

jeg endelig havde kæmpet mig vej til herredet, så var jeg solgt. Jeg var der selv. Jeg kunne næsten dufte den famøse græskortærte, og ved hjælp af et enkelt tastetryk, kunne jeg få min lille hobbit til at hive en pibe frem og begynde at ryge. Men det bliver bedre endnu. Hvad er mad og pibe uden en god omgang musik? Det er velsagtens som et æg uden salt og peber. Derfor har Turbine udtænkt et helt fantastisk musiksystem, der lader beboerne i Middle-Earth spille musik – sammen eller alene. Det hele foregår i real-time ved hjælp af tastaturet, og man kan spille lige nøjagtigt det, man måtte have lyst til. De tonedøve af os kan så benytte denne mulighed til at skræmme andre spillere væk, lidt ligesom en famøs bard fra Monthly Python. Men nok om det.

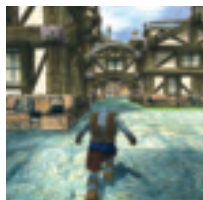
Lige for tiden fokuserer spillets geografi og historie udelukkende på den første bog, men som bog to og tre tilføjes, bliver der endnu mere at udforske – og flere kvadratkilometer bliver føjet til det i forvejen imponerende cv.

Et af områderne, Ettenmoors, tjener som spillets eneste spiller-mod-spiller zone. Da det ikke er muligt for det frie folk at kæmpe mod hinanden, har Turbine kompenseret med et system, der lader spilleren tage kontrol over monstre – midlertidigt. Med andre ord kan du hoppe bag øjensoklerne på orker, uruk-haier, edderkopper eller worger – og så ellers forsøge at nedkæmpe andre spillere.

Hvis man ikke er så krigslysten, så kan man altid blive i de hjemlige gemytter og passe sin gård. Der kan høstes marker, skabes værktøjer eller findes ressourcer i de omkringliggende områder – det er sågar muligt at skabe helt enestående genstande, som ingen andre spillere vil kunne lave. Endvidere er spillet et



STUK OG STATUER Der er rigeligt med statuer og smuk arkitektur at savle over. Turbine har været tro mod Tolkien, og har sågar benyttet visse af hans illustrationer til at skabe universet.



FAKTA

VI LUKKER ALTSÅ

Udviklerne fra Turbine har ikke haft meget succes med deres nyeste online-eventyr; Dungeons & Dragons Online er stort set mennesketomt, og for nylig måtte de lukke sluserne for Asheron's Call 2. Dårlig markedsføring og lunkne produkter lader til at være grunden. Vi satser på, at Lord of the Rings Online er bedre.

sandt grafisk mesterværk, og jeg kan med hånden på hjertet sige, at jeg aldrig har været på et så smukt online eventyr før. Alt, lige fra regnbuen der titter frem i horisonten, til blomsterne der svajer i vinden, ser så virkelighedstrot ud, at jeg blev nødt til at stoppe hvert femte minut for at nyde omgivelserne.

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, kan hurtigt gå hen og blive en succes uden lige. Det kan godt være, at spillet ikke kan opnå at have otte millioner brugere, hvoraf halvdelen er kinesere, der lever i sweatshops, men jeg er helt sikker på, at der nok skal opstå et stærkt community. Jeg glæder mig!

_Nicolas Elmøe

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Det er stort, flot og ret så ambitiøst. Vi glæder os til at gå på opdagelse i Tolkiens vidunderlige Midgård.



VARIATION Missionerne er rige på variation. Her skal min hobbit løbe med æg for en lokal. Hvis jeg bliver opdaget af hanen, ja så skaber han røre i hønsegården og jeg må starte forfra.



Rig detaljegrad

Man kan nærmest lugte græsset og føle den fugtige muld på sine tæer. Lækkert!



CYBER MORD

VI HAR TESTET UNREAL TOURNAMENT III

Gamereactor tog flyet til Las Vegas for at spendere to dage sammen med Epic Games og gennemteste efterfølgeren i Unreal-sagaen...



RIGTIG GOD GRAFIK

Ja, dette er faktisk ingamebillede fra Unreal Tournament og ja, spillet er virkelig så flot som det ser ud. Epic benytter sig af samme grafikteknologi der blev brugt i Gears of War og allerede efter et par minutter sammen med Unreal Tournament III indså vi at det er flottere end Marcus Fenix hårdhændede eventyr. Hvilket er imponerende.

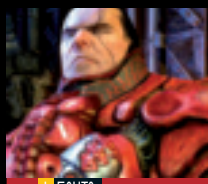
U

Unreal Tournament vil byde på et omfattende eventyr for den der spiller selv". Smag på den udtalelse. Epics mest velkendte varemærke skal føres til næste niveau, hvor ikke kun den tidligere så dominerende multiplayerdel er videreudviklet, men også en storydrevet singleplayerkampagne er med i pakken og fylder lige så meget. I meget større udstrækning end tidligere vil Epic forklare overfor spilleren, hvorfor man hopper med 40 km/t over krigshærgede fremtidsmiljøer med et to meter langt skydevåben i hænderne.

Overraskende og spændende, men endnu vigtigere er nok spørgsmålet om, hvorvidt spillet når at blive færdigt i år? Jeff Morris tvivler lidt, laver nogle grimasser, prøver at finde den bedste måde at undgå yderligere spørgsmål. Vil Unreal Tournament III, tidligere kendt som Unreal Tournament 2007, blive



DESIGNBOMBE Designet i Unreal Tournament III følger samme mønster som i de tidligere spil i serien og det kan ses at Epic elsker at overdrive. Svulstige muskelmonstre og asiatisk arkitektur blandes med stålgrå kælderlokaler og barmfagre donnaer i tichte sparkedragter. En brag af et actionspil med andre ord.



FAKTA

TRE VERSIONER

I starten var det meningen at Unreal Tournament III skulle udgives til PC og PlayStation 3. Alene. Men efter at Epic havde solgt millioner af eksemplarer af Gears of War til Xbox 360 på kun to måneder besluttede de sig for også at udgive Unreal Tournament III til Microsofts konsol.

forsinket til år 2008? Hvorfor skiftede man ellers navn på spillet? Arbejdet med handlingen i den for nyligt tilføjede storydel er tilsyneladende lige gået i gang, at dømme ud fra deres udtalelser, og vil Epic virkelig nå at blive færdige før dette års julegaveindkøb? Jeff rømmer sig og efter omtrent 10 sekunders ivrigt overvejende af, hvad den bedste eufemisme til "Unreal Tournament bliver ikke færdigt i år" er, svarer han på bred, californisk engelsk: "En af de bedste ting ved at købe et spil fra Epic er, at du ved at alt i kassen er færdigt, pakket og klart. Her på Epic går vi ikke på kompromis, men vil levere en helhedsoplevelse, der virkelig holder. Og noget vi opdagede, da vi udgav Unreal Tournament 2004 var, at ikke mindre end halvdelen af de der købte spillet, faktisk gik

online med det. De sad kun med singleplayerdelen og muligvis nogle kampe mod computerstyrede bots. Vi følte da, at singleplayerdelen i Unreal Tournament 2004 ikke er værd at købe, hvis det var det eneste man som køber ville have. Han holder endnu en pause på nogle sekunder. "Så det vi nu vil gøre med Unreal Tournament III, er at berettige et køb for dem der vil nyde spillet alene, med en god story og spændende missioner. Vi har en historie, der passer godt ind i vores lidt overdrevne science fiction-fremtøning. Og man spiller ikke bare som hvem som helst. Man er en specifik figur, der har sine venner, også de har deres egne personligheder, der følger én gennem eventyret. Han kigger på mig, en tysker der ser ud som en blonderet grizzlybjørn og Englands modsvar til





RAKETSPRØJTEN

Alle våben der var med i Unreal Tournament 2004 er med i Unreal Tournament III plus et par nye indskud som Epic stadig ikke vil tale om. Sjovest er det nok stadig at bruge Flak-kanonen og den gamle hæderlige raket-kaster der altid har regeret i Unreal Tournament-spillene. Kan du ikke huske den?



STORE MALCOLM Den grønklædte general Malcolm startede som en helt almindelig døds-kampsfigur i det første spil men har siden da vokset sig ind i rollen som spilseriens gallionsfigur og selvudnævnte leder. I Unreal Tournament III er han flottere end nogensinde og hans grønne basker består af flere polygoner end han selv gjorde i Unreal Tournament 2004. Det siger en hel del om grafikken i Unreal Tournament III.



CHINA TOWN En af banerne i Unreal Tournament III udspringer sig i noget der ligner et dystopisk china town en gang i fremtiden. Gaderne er smalle, husene er gamle og nedklækkede med masser af asiatiske rislamper, papirsdrager og skrigende neon. Et unikt og anderledes sted at dræbe hinanden.

Gamereactors tekniker Emil Hall, med entusias-tiske øjne. Jeff selv ligner en surfer, der er oppe i årene i sit sækkede kostume med opknappet brysthårseksponeerende skjorte under og grå-farvet, krøllet hestehale. Han er 39 år gammel, lige tilpas solbrændt og har en ganske bred kropsstørrelse. Han er producent for Unreal Tournament III. "Desuden er det ganske enkelt sådan, at vi jo virkelig håber at vi kan udgive spillet mod slutningen af året, men hvis spillet som sådan ikke er værd at købe, så vil vi ikke lade folk købe det på det tidspunkt. Det er sådan vi ræsonnerer, ganske enkelt"

Og det må man jo trods alt beundre. Epic er den type firma, der gør lidt som det passer dem

år tilbage. Året var 1999. December måned var startet og det ligeså ventede som frygtede millenniumskifte var nært forestående. Jeg var tretten år gammel, og langt fra livet som du ser det i en af Larry Clarks film. I stedet havde jeg sneet inde med "det her med computerspil", som forældrene udtrykte det. Meget. PC var mit yndlingsvåben mod kedsomhed, da den indfandt sig. Ikke sjældent sammen med en gruppe venner garderede bag et arsenal af tastaturer, mus og overdimensionerede slikposer. Nintendo 64 og Zelda: Ocarina of Time i al ære, men netop i 1999 måtte alt, inklusive store mængder lektier og Dr. Dres fantastiske comebackalbum "2001", flytte på sig, til fordel for den tids bedste lort (selvom vi

"UNREAL-SPILLENE HAR SOLGT ET STYKKE OVER 8 MILLIONER"

og ikke lader sig stresse, dels fordi de har solgt millioner af spil, dels på grund af deres selvsikre amerikanske attitude. Men Midway vil presse Epic så hårdt de kan for at få spillet udgivet inden slutningen af året. Unreal Tournament III er et af de vigtigste PC-spil i lang tid. Både i salgshense-ende, men nok mest fordi genren er i behov af et nyt stort actionspil, som alle vil spille. Unreal-spillene har i dag solgt et stykke over otte mil-lioner eksemplarer totalt og der er grund til at tro, at Unreal Tournament III bliver det mest sælgende spil i serien. Lad os spole tiden sådan cirka seks

ikke kendte det udtryk da) - Unreal Tournament. onlinevoldens slagmark har fået en ny krigsherre, som Martin Forlund en gang formulerede det. Det der gjorde Unreal Tournament så utrolig sjovt var, og er stadig, dets kompromisløshed. Det simple ligetil oplæg, hvor ens fremgang ene og alene kom an på reflekser, instinkt og - selvfølgelig - evnen til at holde hovedet koldt, selvom nogen lige pludselig siger hej med en Flak Can-non fem centimeter fra ens knold. Et andet vigtigt aspekt af spillets storhed er tempoet. Det føles præcis som i nærmeste konkurrent, Quake III



HÆSBLÆSENDE Ligesom i de tidligere spil er spilletempoet i Unreal Tournament III ekstremt hæsbæsende, næsten for hæsbæsende. Man skal hele tiden holde tungen lige i munden.



FAKTA

SNAK EN MASSE

Noget Epic er meget stolte over og pointerer nøje, er at det er lykkes dem at implementere stemmestyring af ens venner, som man har ved sin side under selve kampagnen i Unreal Tournament III. De forstår givetvis ikke tale ligeså godt som et menneske, men vil reagere på specifikke fraser. Hvis bare Dreamcast-legenden Seaman var en af dem, så ville han forstå præcis, hvad det er man prøver at sige, når man løber for sit liv.

Arena, som om man løb rundt med raketter på ryggen. Men man tabte aldrig fokus. "Noget jeg virkelig kan lide ved vores spil sammenlignet med andre er, at det er så hurtigt og vildt, men på samme tid fornuftigt, siger Jeff Morris selv. - Du er lige så træfsikker i en baglæns saltomtale fra en væg, som når du ligger ned med et stabilt kikkertsigte. Når jeg cirka 7 år og to opfølgere senere sidder foran en 24-tommers-skærm i Las Vegas og spiller Unreal Tournament III, passer den konstatering mere end nogensinde. Epic har, som sædvanlig, pudset spilbarheden op til det niveau, hvor man helt glemmer, at man sidder med tastatur og mus.

Alt er så smidigt og sømløst, at man bare efter nogle minutter inde i spillet, udfører alt per automatik. Når det kommer til den klassiske deathmatch, uden nogen flag eller beskyttende power cores indblandet, kører alt på ens instinkter med det samme; fra rygmarven til

våbnet uden forsinkelse. Ligesom jeg vil have det. Efter omtrent en ti dødsfald og genopståelser, stopper jeg lige et sekund, før jeg giver mig ud på slagfeltet igen. Giver mig selv tid til at observere omgivelserne. Grafikchokket er måske lidt af dramatiseret efter at have set, hvad Unreal Engine 3 virkelig kan præstere i Gears of War, men Unreal Tournament III er faktisk ikke af denne verden. Inde i mit holds base er vægge, gulv og tag spækket med små detaljer, som man ikke engang aner, når man løber forbi med en fuldt laddet raketkaster og ikke har meget mere end "DRÆBI!" i hovedet.

Mange vil nok heller ikke lægge mærke til det, selv efter at have spillet hundredvis af kampe i spillet. Men Epic sørger altid for at holde et næsten overdrevet lavestniveau i alt de laver, og det er heldigt, at den ekstremt detaljerede og lækre grafik kommer til sin rette på samtlige formater. Jeff Morris fortæller desuden, at spillet vil understøtte fuld HD-opløsning på PlayStation 3 og Xbox 360. Jeg fortsætter med at nyde min lille pause, og når præcis at studere modelleringen af ens figur på en af mine holdkammerater, selvom den er overdrevet detaljeret, inden en grøn boble der er sprunget ud af nogens Bio Rifle, pludselig eksploderer en halv meter fra os. Jeg hiver mine dobbelte Enforcers frem, de lette, hurtige revolvere, der gør comeback fra det første Unreal Tournament, og tænker headshot, headshot, headshot. Hvis jeg holder mit hoved koldt, kan jeg nok ordne alle tre fjender. Noget der altid har adskilt Unreal Tournament-serien fra andre actionspil, er hvor velbalancerede de er, i hver eneste lille bestanddel. Man skulle tro at Epic har lejet Justitia, retfærdighedens gudinde selv, for at lave spillet så jævnt som muligt i alle aspekter. Og denne balance er stadig fuldstændig intakt. Det måske klareste bevis på dette, indtræffer cirka fem



EKSTREM VARIATION

Det er meget stor variation mellem de forskellige baner i Unreal Tournament. Man slås blandt andet i et fremtids kloaksystem, i en grotte, i en højteknologisk fabrik, på en kinesisk pavillon og på bjergvæggene i et sne-dækket landskab. Lækkert!

INTERGALAKTISK KRIG Unreal Tournament III er opdelt i to racer; Axon og Necris. Hver side har fire fartøjer til deres rådighed, og to af disse blev demonstrerede for os af Jeff Morris. Axon-racens tyngste fartøj hedder Leviathan og er den største kampvogn, vi nogensinde har set i et spil. Den rummer fem personer, hvoraf fire kan styre hvert sit stativmonterede maskingevær, og er noget nær immun over for fjendens ild. Necris-racens modsvar er den gigantiske, trebenede dræberrobot Dark Walker, der umiddelbart fører tankerne tilbage til Strider-robotterne fra Half-Life 2. Denne kan affyre en ekstremt dødbringende, metertyk varmestråle.



WARFARE En af de nye spillemuligheder i Unreal Tournament III hedder Warfare og drejer sig om kampe på asymmetrisk designede baner, hvor det ene hold skal ødelægge noget, mens det andet hold skal forsvare det. Nogle gange er det en nøgle til et kraftfuldt våben, som det andet hold kan bruge.

minutter ind i den anden kamp, jeg spiller. Mig og mine holdkammerater spiller som så kaldte Jugger-nauts; menneskelige, genetisk forbedrede supersoldater, mens modstanderholdet indtager rollen som Necris; de døde rumvæsener med helt andre tekniske forudsætninger end menneskerne. Mig og tre kompagnoner er lige hoppet ud af vores base, ud på en kæmpe eng, resten af holdet har lagt beslag på samtlige af basens fartøjer, og mødes pludselig af en Darkwalker, der majestætisk og truende vandrer rundt om hjørnet af et bjerg. Dette Necris-fartøj minder en del om Half-Life 2's striders, men kan nok bedst sammenlignes ved rumvæsenernes dræbermaskiner i

alt, vi har. Målet er at komme så tæt som muligt for at pumpe maskinens energikerner, en tydeligt gulfarvet kugle, der er placeret præcis i midten, hvor maskinens "ryg" bliver til dens ben, fuld med bly, laser og omtrent alt andet skadeligt, som vores våbenarsenaler har at tilbyde. Det lykkes os at avancere omtrent 20 meter inden det sker igen. Fsssss. Og pludselig er jeg alene. Hvis jeg bevægede mig uregelmæssigt før, ved jeg ikke, hvad man skal kalde det, jeg laver nu. Men det fungerer, og pludselig befinder jeg mig under maskinen, mellem dens tre meter høje ben, hvor den ikke længere kan nå mig med sin dødsstråle. Jeg har, på den anden side, Darkwalkerns

”JEG OG MINE HOLDKAMMERATER SPILLER SOM SÅ KALDTE JUGGERNAUTS: MENNESKELIGE, GENETISK FORBEDREDE SUPERSOLDATER”

Steven Spielbergs remake af War of the Worlds.

Ligesom i filmen er det et langsomt men stabilt fartøj, og ekstremt dødeligt takket være dens tiltintetgørende energistråler. Fsssss. Inden jeg overhovedet har nået at få min raketkaster frem og lade specialfunktionen op med tre raketter ad gangen, er en af mine holdkammerater blevet ramt af energistrålen og blevet reduceret til mikroskopiske bestanddele. Og så er vi kun to tilbage... Mig og min tilbageværende ven bevæger os frenetisk til højre og venstre, hopper uregelmæssigt og giver den mørke dødsmaskine

følsomme kerne helt eksponeret lige over mig. Ti sekunder og ni raketter senere falder metalmonstret. Og jeg føler mig som David, der lige har besejret Goliat. Intet er umuligt i Unreal Tournament III. Intet er uretfærdigt. Det handler bare om at vide, hvordan man skal udnytte situationen til sin fordel, for så kan stort set hvert eneste møde med fjenden falde ud til ens fordel. Ens fremgange har givetvis meget at gøre med, hvor godt man fører sig frem på dødskampens dansgulv; hvilket næsten er umuligt ikke at gøre godt, hvis man bare har lidt erfaring med førstepersons



shoot 'em up, og tilbringer mere end fem minutter med spillet. Styringen er, som sagt, næsten skræmmende direkte. I særdeleshed gælder dette fartøjerne, som Epic endnu engang er lykket godt med. Fartøjsstyring med tastatur og mus tenderer ofte at blive besværlig og usmidig, noget Epic har løst ved ikke at skelne den fra styringen af ens figur til fods. At tage en Manta, et svævefartøj ikke helt forskelligt fra Ghost-svæverne i Halo 2 og cirkulere rundt om en større fjende med laserkanonerne fyrende nonstop, føles ligeså nemt og fedt,

“UNREAL TOURNAMENT III ER STADIG UNREAL TOURNAMENT, SOM VI KENDER DET FRA 2004 “

som det nogensinde har været i Halo 2.

Det fører os lige ind på konsolversionen af spillet. Hvor godt vil Unreal Tournament III gøre sig på PlayStation 3 og Xbox 360? Vil man sidde og længes efter tastatur og mus i sofaen? Jeff Morris tror på en helt smertefri overgang. “Udviklingen af Unreal Tournament III startede samtidig for PC og PlayStation 3. Et af mine fremmeste argumenter mod førstesteps shoot 'em up på konsol tidligere, var den lave opløsning, og at multiplayerdelen ofte mere var en sjusket bonusdel end noget vel-lavet og gennemarbejdet. Men nu med PlayStation 3 og Xbox 360, er alt ligesom allerede

ordnet. Vi har HD-opløsning, og begge systemer har meget smidige løsninger for online-spil med flere deltagere. Konkurrencen har også, med den fantastiske multiplayerdel i spil som Halo 2, presset os til, at virkelig sørge for at Unreal Tournament III føles gennemarbejdet, uanset hvilket format man spiller på. Det er ikke nogen simpel konvertering, nogen af vejene.” Inden Jeff overhovedet har nået at afslutte sin sidste sætning, begynder den blonderede grizzlybjørn til tysker at rable tekniske termer, John Carmack har svært ved

at tyde, inden han til sidst kommer frem til selve spørgsmålet: Vil onlinespil være muligt mellem de tre formater? Jeg takker tyskeren mentalt og spidser ørene.

“Jeg er "bare en producent", så jeg ved ikke rigtigt, hvordan det ser ud med de tekniske aspekter der, men jeg ved, at PlayStation 3 har et åbent netværk, der ligner en PC's, så vi arbejder helt klart på det. Der er ikke noget bedre end at have en så stor serverpool som muligt. Jeg mener, jeg er stor fan af Battlestations: Midway, men jeg ved ikke, hvilken version, jeg skal skaffe - Xbox 360-versionen har mulighed for flere spillere, men jeg fore-



FAKTA

EJER DIN RØV

Producenten af Unreal Tournament III, Jeff Morris, er en særdeles ydmyg mand, når man snakker om Epics konkurrenter. Men måske ikke, når det kommer til spillets kuns-tige intelligens: "Hvor mange multiplayer action-spil er ligeglade med kunstig intelligens, vælger vi i stedet at satse hårdt på det i Unreal Tournament III. Vi prøver ikke at simulere en 13 år gammel kroatisk snotunge, der forsøger at eje din rovl! Vi vil bare have at fjenden skal opføre sig så menneskeligt og rationelt som muligt... og lige nu ser det ud til, at vi er lykket rigtig godt med det." Ja, der er ydmyg og så er der altså ydmyg hos Epic.

trækker kontrolskemaet på en PC. Så det er godt at have sådan en variation, de valgmuligheder. Åbent netværk mellem alle tre konsoller er definitivt noget, vi stræber efter.

Uanset hvis jeg nu kommer til at kunne tæve fanboys af alle arter i en og samme online-døds-kamp, kan jeg roligt konstatere, at PCens trygge LAN-boble stadig er intakt. Endnu vigtigere, at Unreal Tournament III stadig er Unreal Tournament, som vi kender det siden år 2004's installation, om end pumpet fuld af Unreal Engine 3-steroider, en blomstrende fauna af fantastiske fartøjer og våben - gamle som nye, og med en meget mere storydrevet singleplayerdel end tidligere. I et nedslukket og festopyntet konferencerum på Hard Rock Hotel i Las Vegas, ved jeg, at det er sådan. Mod syv andre voldsstørrende deathmatch-junkies, journalister som Epic-ansatte, spiller jeg kamp efter kamp indtil nogen klapper mig på skulderen og undrer sig over, hvor lang tid jeg egentlig har siddet der. Selv har jeg ikke rigtig styr på det. Jeg ved dog, at jeg, præcis som under de der nætter i december 1999, har haft det forbandet morsomt. Jeg ved, at Unreal Tournament III lige er startet med at stjæle minutter fra mig, og kommer til at stjæle yderligere et titusindetal. Det gør ikke mig noget. Jeg har bare skrabet på overfladen. Det, om noget, er en kvittering på, at Epic er godt på vej til at lykkes. Online-voldens slagmark har igen fået en ny krigsherre.

—Martin Forsslund



INVASION FRA DET YDRE RUM Den nye race, Black Legion er et spændende tilskud til Unreal Tournament-universet, og deres udstyr byder på en hel del lækre overraskelser. Ikke mindst hvad angår deres fartøjsflora, der inkluderer en fuldstændig vanvittig kampvogn.



PLAYSTATION 3 PlayStation 3-versionen af Unreal Tournament III vil givetvis kunne spilles ved hjælp af den bevægelsesfølsomme gyro-funktion, som Sixaxis-kontrolleren indeholder. Man vil blandt andet kunne læne sig rundt om hjørner ved at tilte kontrollere til højre eller venstre, mens man stadig har alle fingre på de rette pladser, for at hurtigt kunne affyre en sky af raketter mod eventuelt tilstrømmende modstandere. .



MAKING YOUR PASSION PORTABLE



THROUGH THE
**DARK
PORIAL**



- ✦ Contains brand-new The Burning Crusade™ content including armor, weapons, and the two new races, Blood Elves and Draenei.
- ✦ Three new Loot™ card items now available! Look for a new blanket, pet or fortune-telling imp for your online World of Warcraft® character.
- ✦ Supported by extensive Organized Play events such as Release Celebrations, Sneak Previews and exciting Darkmoon Faire tournaments worldwide.

Go to your local hobby store or visit

WWW.UDE.COM/WOW

© 2007 Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 IX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.

© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. The Dark Portal is a trademark and Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



TRENDUS
Official Distributor

Join in on our extensive Organized Play structure and try your skills on a Regional Championship
Visit www.trendus.se today for more information

EB GAMES

ANMELDELSE



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

GOD OF WAR II: DIVINE RETRIBUTION

Det gamle Grækenland flyder igen i blod. Tanggaard har testet Kratos' andet eventyr og er yderst tilfreds...



GAMEREACTOR #78

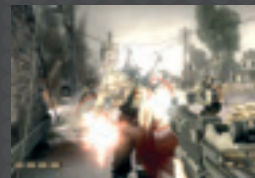
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Final Fantasy XII	9/10
Playstation 2	
GRW 2	9/10
Xbox 360	
Virtua Fighter 5	8/10
Playstation 3	
Motorstorm	8/10
Playstation 3	
NBA Street Homecourt	7/10
Playstation 3	



Ridge Racer 7	7/10
Playstation 3	
Sid Meier's Pirates	7/10
PSP	
Contact	7/10
Nintendo DS	
Virtua Tennis 3	6/10
Playstation 3	
Def Jam Icon	6/10
Playstation 3	



Resistance: Fall of Man	6/10
Playstation 3	
Excite Truck	6/10
Wii	
Untold Legends : Dark Kingdom	5/10
Playstation 3	
Full Auto 2: Battlelines	4/10
Playstation 3	

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

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



Genre ACTION



GOD OF WAR 2: DIVINE RETRIBUTION

De græske gader fyldes igen med blod, når Kratos svinger sine to knivskarpe sværd. Tanggaard har spillet sig gennem toeren

Platform **PLAYSTATION 2** Udvikler **SANTA MONICA** Udgiver **SONY** Premiere **27. APRIL** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Armene går som piskeris på den kære Kratos, mens jeg høvler løs på knapperne. Joypaddet er i forvejen stærkt medtaget, det klarede et intensivt storforbrug af Rez, utallige Soul Calibur-kampe og ikke mindst det første græske voldsorgie God of War, glimrende. Både trekant og cirkel ligger næsten plant med joypaddets glatte overflade.

Jeg lægger dog ikke synderligt mærke til det. Allerede et par timer efter begyndelsen på, hvad Santa Monica ikke mener, har været en svær toer, er jeg ét med den plagede spartaner. Det kunne reelt ligeså godt være mig, der havde fået brændt to kæder og tilhørende sværd fast til underarmene, sådan som jeg pløjer mig gennem hele den græske mytologis spraglede fauna, uden at kigge tilbage.

God of War II: Divine Retribution er nemlig som at vende hjem, både historie- og spil-mæssigt. Kratos har indtaget pladsen som Olympens krigsgud, men han er væsentlig mere hårdhændet og grusom end Aries nogen-



I FAKTA

NU SOM TRILOGI

Der er ingen tvivl om, at God of War-serien skal ses som en trilogi. Til trods for at toeren lukker nogle døre og stiller Kratos overfor tidligere fjender, så er der stadig meget som Santa Monica skal fortælle. Det glæder vi os meget til.

I TIPS

SPIL OGSÅ Devil May Cry 3/18 PLAYSTATION 2

Dante sender dæmonerne tilbage ved hjælp af to pistoler og et skarpt sværd.

sinde var det. Dette får naturligvis Grækenlands mange andre guder, der tilsyneladende er lidt en omgang rygstikkende tøser, til at vende sig mod ham. Og med guderne imod sig, specielt selveste Zeus, kan Kratos ikke gøre meget andet end at smide rustningen og smøge ærmerne op. Skæbnens søstre skal findes og tiden skal spoles tilbage.

Og det bliver naturligvis startskuddet til det andet kapitel i serien om Kratos. Frarøvet sin status som guddommelig og med sine trofaste Blades of Chaos hængende ned fra armene, er der øjensynligt ikke meget andet at gøre, end at gå i lære som slagtermester endnu engang – der er i hvert fald masser af villigt kød klar til en præcis udskæring. Og det føles da også meget bekendt fra første øjeblik, du smides hovedkuls ned i en større havneby og skal slås med byens bronzebeskytter, den enorme Colossus. Godt nok har Kratos fået udvidet sit arsenal af bevægelser med muligheden for at svinge mellem tydeligt oplyste punkter, og når du kom-

GAMLE FJENDER Da Kratos ankommer til et sumpområde, støder han samtidig ind i denne zombifiserede udgave af en tidligere ærkefjende, manden der ville have slået ham ihjel på slagmarken uden Aries hjælp.

binerer spillets fire slagknapper, sker der da nogle gange uventede ting, men ikke på en måde, hvor Divine Retribution virker aldeles fremmed. Heller ikke spillets nye våben, heriblandt en bue og en meget stor hammer, er udvidelser, der skiller sig væsentlig ud fra mængden. Ikke engang den tidsstoppende magi, der introduceres undervejs virker malplaceret, hverken i kamp eller til gådeløsning.

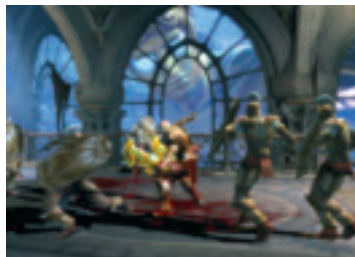
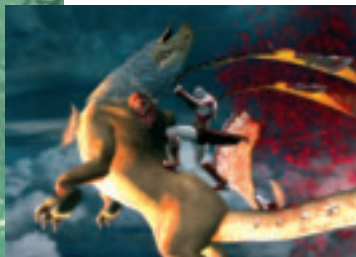
Malplaceret er i stedet Kratos indtagelse af luftrummet, siddende på ryggen af den sagnomspundne Pegasus. Nok har Santa Monica Studios formået at skabe en historiemæssig nødvendighed i at smide spartaneren i sadlen, men når du sidder og skyder til måls efter en række småhidsige griffoner fra ryggen af en flammende hest, så føles det mere som en udgave af After Burner end et af græsk myto-



HAN ER RET STOR!
Spillets første boss er denne her bronzestatue kaldet Colossus. Kampen mod ham foregår i hele byen og indeholder masser af elegante øjeblikke. Det ender med, at du skal kæmpe dig igennem ham indefra til sidst.



HESTEBOSSEN
Hvis du får slået ham af hesten, så skal du bagefter tage hans enorme hammer fra ham og så ellers gennemtæve ham med den. Lækker!



LUFTHAMPENE føles forkerte og amputerede, det er stadig på jorden, Kratos er bedst.



FAKTA
KRATOS PÅ PSP
Santa Monica Studios afslørede forleden, at det kommende God of War til PSP ikke er en konvertering af hverken etteren eller toeren, men i stedet et selvstændigt eventyr, der rent historiemæssigt passer perfekt sammen med resten af trilogien. Kratos vil utvivlsomt komme til at besøge en række af de steder, han har været før, men det vil være et nyt eventyr. Det er Ready at Dawn, holdet bag det fremragende Daxter, der står for udviklingen af spillet.

TIPS
SPIL OGSÅ
God of War **18/18**
PLAYSTATION 2
En klassiker med et uhorjt højt adrenalinniveau og masser af blod...

ser mageløse ud, og når du samtidig kaster rundt med sagesløse soldater, skærmen eksploderer i et farveorgie og Kratos' sværd efterlader de typiske fartstreg, så er det svært ikke at elske God of War II.

Skal der lyde en kritik, og det må der nødvendigvis gøre, når nu ti-tallet ikke deles ud i denne omgang, så må det være, at God of War II, til trods for dets forsøg på at gøre alting større, hurtigere og vildere, ikke på samme måde som etteren, bjergtog mig. Det hele er flottere og mere kaotisk, der graves dybere ned i græsk mytologis gemmer end nogensinde før, styringen er åleglat, grafikken fremragende i forhold til værtskonsollens formåen og tempoet nådesløst, men jeg savnede suset fra første spil, savnede at blive overrasket, henrykket og bjergtaget og det skyldes nok at Divine Retribution, til trods for at være en opfølger, også samtidig er så pokkers varsom med ikke at træde ved siden af de mange fans ønsker, at det nogle gange næsten går helt baglæns.

Thomas Tanggaard

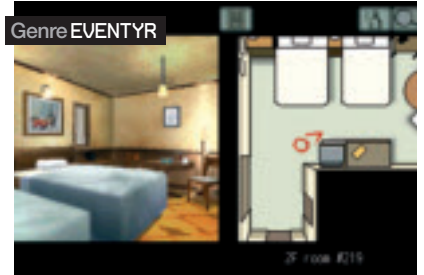
KARAKTER 9/10
Grafik 18/18 Lyd 8/18 Gameplay 9/18 Holdbarhed 7/18

FLØT OG ALDELES HEKTISK
Mageløs grafik. Fremragende effekter. Bund solid styring
Sektionerne i luftrummet. Manglen på egentlig fornyelse.

HOTEL DUSK: ROOM 215

Et dystert hotel og en tidligere politibetjent er opskriften bag dette nye eventyr...

Platform **NDS** Udvikler **CING** Udgiver **NINTENDO**
Premiere **13. APRIL** Antal spillere **1**
Testet Version **AMERIKANSK** Arb. Alder **12**



HVEM SAGDE KLASSISK? Spillets hovedperson Kyle Hyde er en rigtig privatdetektiv. Sarkastisk, ironisk og kun få gange en flink fyr. Han er en blanding af alle de detektiver du kender fra utallige bøger og serier på tv, hvilket er helt okay.

Hotel Dusk er et typisk Point 'n Click-eventyr, hvilket betyder, at der er masser af samtaler med forskellige personer, samt mere eller mindre obskure gåder. Eventyreren er som skræddersyet til Nintendo DS, og teknisk set fungerer Hotel Dusk faktisk rigtigt glimrende.

Ved at holde DS'en som en bog har man to skærbilleder, der ligger side om side, hvilket giver adgang til både smarte måder at navigere i miljøerne og intelligente måder at fortælle historien på. Kyle navigeres rundt på hele hotellet ved hjælp af den trykfølsomme skærm, mens den anden skærm viser, hvad han ser ved hjælp af en førstepersonssynsvinkel. Det ubestridte bedste aspekt af spillet er grafikken. Som du sikkert kan se af de ledsagende billeder, er stilen ret lig A-has Take on Me-musikvideo dengang fra 80'erne. Det er dog så meget mere, for de små strøg af farver, udsøgte animationer og en håndfast stil, virker rigtigt godt og giver personerne en overflod af karakter.

Der er dog to irriterende aspekter ved Hotel Dusk: Room 215. Først og fremmest kan de forkerte dialogvalg betyde alt for tidligt game over. Derudover er det ikke helt åbenlyst, hvad man hele tiden skal. Ting, der ikke kunne bruges eller samles op først i spillet, kan pludselig samles op senere. Eller måske man skal undersøge et rum for at finde ud af, hvad der er kommet af nye ting. Misforstå mig ikke: Hotel Dusk: Room 215 er et godt spil. Det fortjener ikke topkarakterer men det er bestemt heller ikke middelmådigt. Bare med små fejl og mangler.

Asmus Neergaard

KARAKTER 7/10
Grafik 8/18 Lyd 5/18 Gameplay 7/18 Holdbarhed 7/18

VELFUNKERENDE EVENTYR
God grafik. Velfungerende styring. Fed atmosfære
Logikken kan halte. Gåderne kunne være bedre.



INFERNAL

Find din flammende arm frem til masser af action

Platform PC Udvikler METROPOLIS SOFTWARE Udgiver ATARI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version GULD Anb. Alder 16+

Infernal er en stor jagt efter en måde at åbne døre på. Præcis som dengang jeg rendte rundt og ledte efter den gule nøgle, som kunne åbne den gule dør - det gik an i Doom, men det går altså ikke an i dag. Punktum.

Samtidig stilles jeg hele tiden overfor en ny udfordring; netop som spillets action begynder at køre med et godt flow, så kastes jeg ud i en forhindring, som jeg skal bruge en halv time på at løse. Og når forhindringen langt om længe er klaret, har spillet præsteret at dræbe al den spillelyst, jeg sad med. Dybt godnat. Det eneste, som Infernal gør rigtigt (nemlig at levere en masse god action), manes til jorden af ulogiske gåder, inde-spærring i rum og en evig jagt efter knapper, computere og nøglekort, der skal åbne en eller anden dør i den anden ende af banen. Velkommen til sidste årtusinde, kære læser!

Endnu mere trivielt og langsommeligt bliver spillet af, at man konstant skal dræne sin fjendes sjæle for at få våben, energi og magisk essens. De første par gange jeg gjorde det tænkte jeg: "wauw, det her ser godt

ud", men når man har drænet et tilstrækkeligt antal fjender (og denne proces tager en del tid) så får man bare lyst til at spille minstryger i stedet; her er der da mere variation at hente. Hvorfor ikke bare lade mig vandre henover min nedskudte fjende, som alle mulige andre actionspil?

Der er også enkelte lyspunkter; bosskampene er udfordrende, grafikken er blændende og mellemsekvenserne er interessante. Når jeg ikke plages af dumme forhindringer, så er spillets action god og hurtig, og de våben, der står til min rådighed, fede i brug. Men det kan ikke rette op på, at Ryan Lennox og hans kamp mod den lyse organisation, Etherlight, nok skulle være blevet på tegnebrættet til en grundig retouchering. Infernal føles som en middelmådig samlebandsproduktion.

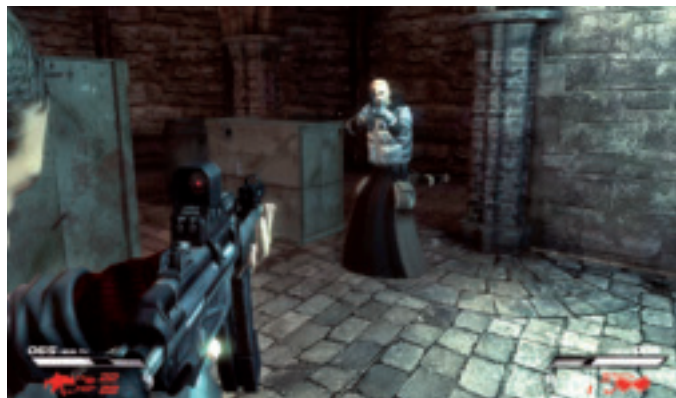
_Nicolas Elmøe

KARAKTER 4/10

Grafik 3/10 Lyd 5/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 4/10

STANDARDISERET ACTIONSPIL

- Smuk grafik. Bredt våbenarsenal. Fine bosskampe.
- Gammeltags og lineært gameplay. Irriterende musik.



Genre ACTION



MÅSKE er hans smarte fipskæg blevet trimmet lidt for meget, eller også har han sendt sin stramme røde t-shirt til rens - måske har Arnold Schwarzenegger himself oplært ham i billige punchlines. Sikker er det dog, at Ryan Lennox intet har at byde på rent personlighedsmæssigt. Han er en tom skal, der ikke kan andet end at slå på tæven.

SPECTROBES

Spectroberne, der så gerne ville have været Pokemons. Nielsen har været på eventyr

Platform NINTENDO DS Udvikler JUPITER CORPORATON Udgiver DISNEY Udgives UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA And. Alder 7+

Genre ROLLESPIL



DET ER OGSÅ DINE BØRN Opdragelsen af bæsterne kunne have været sjovt, hvis man reelt havde haft nogen indflydelse, og ikke havde set det gjort bedre i titusinde spil før, men det er det desværre.

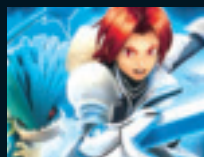
Med indpakningens løfter om, at jeg er den eneste der kan redde galaksen, bliver jeg kastet direkte ind i et vundet science fiction-eventyr, der hurtigt skal vise sig at være blevet strikket sammen på den lokale sci-fi-fabrik. Nogle slemme typer, som går under navnet Krawl, truer med at udslette alt, hvad jeg og alle andre, som ikke har Krawl som efternavn, holder kært.

Heldigvis nærmest snubler jeg over myten om de fantastiske Spectrobes, hvis gudelignende kræfter skulle være nok til at sætte en effektiv stopper for enhver invasion. Spectrobesne er dog nogle sky bæster, og har derfor valgt at gemme sig under jorden, hvor næsten

ingen kan finde dem. Det lyder ærlig talt lidt skørt, ikke? Jeg tænker i hvert fald med det samme, at baggrundshistorien snarere lyder som noget skrevet ud fra en tjekliste, end som en historie fra det samme firma, som gav mig eventyr som Aladdin og Skønheden og Udyret.

Basalt set er her tale om et udvandet rollespil for den yngre bestanddel af spilpublikummet. Find monstre, oplær monstre, besejr andre styggere monstre, stig i evneniveau og gentag rollespillets grundprincipper.

At man selv skal grave sine monstre frem fra planeternes dybder er i starten meget sjovt, men det uendeligt langsomme tempo og de fuldstændig tilfældige fund, sætter hurtigt en



FAKTA

HELE PAKKEN

Spectrobes er (naturligvis) mere og andet end bare et computerspil, der er også meningen, at det skal følges op af en tv-serie, spillekort, madkasser og en masse andet. Det er desværre også det, der gør spillet så middelmådigt. Det er så fortænk.

stopper for morskaben - det er set før.

Og lige netop det at være set bedre før, er Spectrobes absolutte akilleshæl. Der er simpelthen ingen grund til, at nogen skulle vælge denne titel frem for den nyeste version af Pokemon, hvilket gør Spectrobes mere end en smule overflødig.

_Thomas Nielsen

KARAKTER 4/10

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

VIL GERNE VÆRE POKEMON

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

EVERYBODY'S TENNIS

Tennis for gud og alle andre. Henrik har indtaget banen med svedbånd...

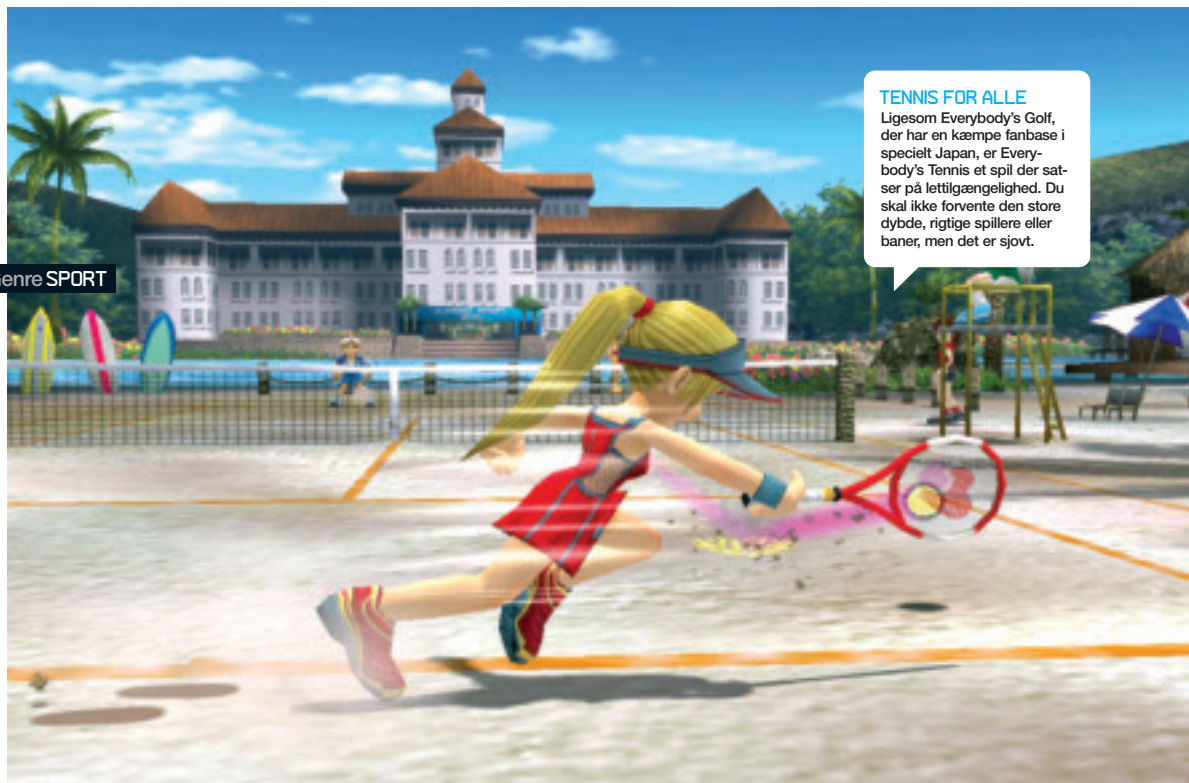
Platform **PS2** Udvikler **CLAPHANZ** Udgiver **SONY**
 Premiere **15. APRIL** Antal spillere **1-4**
 Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Genre **SPORT**

Arkade eller simulation. Lettilgængelighed eller dybde. Nike-pandebånd eller tallerkenøjne. Folk er så vidunderligt forskellige. Nogle elsker at se virkelige biler opføre sig helt unaturligt. Det gør jeg ikke. Jeg ville ikke røre Outrun eller Ridge Racer med en ildtang.

Som Everybody's Golf er Everybody's Tennis for alle. Måske lige med undtagelse af mig, men den historie kan vi tage en anden dag. Everybody's Tennis er sjovt, nede på jorden og mere farverigt end den grå virkelighed. Alle spillets regler forklares, og her mener jeg alle. Everybody's Tennis spilles naturligvis med et fåtal af taster. Du kan lave slice, topspin og lob. Det er ikke nødvendigt at have Nadals hurtighed, da positionering ikke er nær så vigtigt som i eksempelvis Top Spin til Xbox. Så længe du når hen til bolden, kan du lave en fornuftig returnering, og forskellige markø-rer angiver, hvor bolden lander, og hvilket slag modstanderen benytter. Skulle du gå hen og fejlregne boldens nedslagspunkt, slår din spiller med øjne så store som tekopper et stort hul i luften, drejer en omgang om sig selv og ryger på rumpen.

Og så er Everybody's Tennis det eneste tennisspil, hvor det tilsyneladende er god sportsånd, at hamre bolden i masken på modstanderen og sende ham på røv og albuer. Jeg tvivler stærkt på, at det ville udløse klapsalver i en Wimbledon-finale, men de tager det med et befriende smil i Everybody's Tennis. Lige så befriende er det at spille det traditionsrige spil på baner i junglen, på stranden og lignende opfindsomme steder.



TENNIS FOR ALLE

Ligesom Everybody's Golf, der har en kæmpe fanbase i specielt Japan, er Everybody's Tennis et spil der sætter på lettilgængelighed. Du skal ikke forvente den store dybde, rigtige spillere eller baner, men det er sjovt.

FALDT DU? Jeg er normalt ikke den skadefro type, men jeg kan lige så godt opgave at holde latteren tilbage, da den gamle ræv Suzuki, som efter eget udsagn var noget af en tornado på tennisbanen i sine unge dage, ryger på røven for anden gang i kampen. Han kunne ikke nå mit smash. Så kan han lære det.

Det liver op at se palmebladene svaje i baggrunden og vandet skumme på bølgetoppe. Den friske luft gør godt. Trods sin lettilgængelige natur, tager spillet højde for typen af underlag. Spiller du på hardcourt, hopper bolden højere og har et lidt andet opspring end på græs og grus. Midt i al sit pussenusseri leverer spillet et udmærket slag tennis, og jeg har spillet flere udfordrende point med de små, anderledes proportionerede gutter og tæser. Everybody's Tennis formår at gøre tennissen enkel og samtidig bevare en vis portion dybde, så spillet ikke udvandes.

Det er en selvfølge, at Everybody's Tennis



FAKTA

TALLERKENØJNE

Jeg er konkurrencemenneske og lader fløjshandskerne blive i sportstasken, uanset om modstanderen så har de sødeste dådyrøjne og er ung nok til at kunne være mit eget barn. Det er absolut ikke for at være led. Jeg kan bare ikke fordrage at tabe.

ikke er udviklet til tennisentusiaster. Det er udviklet til dig, der foretrækker fest og farver frem for udfordring og hårdt arbejde, til dig, der er lidt ligeglad med, hvad forskellen på point og parti er, og hvad servefeltet er for en størrelse. Everybody's Tennis er i sidste ende en hyldelse til forskelligheden.

Henrik Bach

KARAKTER 6/10

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

LETILGÆNGELIG TENNIS

- ✦ Sjovt, afslappet og ligetil. Alle spillets regler skæres ud i pap.
- ✦ Ingen onlineunderstøttelse. Til tider for simplificeret.

Genre **PUZZLE**



RED PRINSESSEN IGEN

Der er ingen historie, eller rettere, det er der, men den typiske jagt efter prinsessen er uden direkte indflydelse på spillet, der åbenbart foregår i en ny kæmpestor, indendørs forlystelsespark med ti etager, sprængfyldt med dejlige (ubehagelige) overraskelser. Og det er her man igennem sammenlagt 90 baner skal få prinsessen tilbage. Business as usual...

MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

Originalt, klassisk og samtidig et spil der giver grå hår. Jesper har råspillet opfølgeren på Nintendo DS

Platform **NDS** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**

Det er ikke altid, at et spil har brug for smart og flashy grafik, et hipt soundtrack eller et voldsorgie af et gameplay for at imponere. Nogle gange er det rigeligt med et kløgtigt udtænkt design, som på én gang formår at få spilleren til at gruble som en vanvittig og samtidig giver den konstante følelse af succes.

Præcis dette formår Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis, efterfølgeren til det aldrende Game Boy Advance-spil. Gameplayet er ret enkelt: På en given bane er der et vist antal Mini Mario'er, der går og stopper på kommando, men derudover ikke har nogen intelligens. Disse skal så uden om samtlige forhindringer, helst indsamle så mange mønter

og deslige og nå i mål hurtigst muligt. Det geniale ligger i spillets gradvise opbygning, hvor man på hver etage oplever nye elementer og udfordringer. Overblikket kan falme på de senere og ret store baner, hvilket kan være både irriterende og meget hektisk. Det er dog dejlig hjernegymnastik og giver en fed fornemmelse, når man klarer banerne med bravur.

Jesper Nielsen

KARAKTER 8/10

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

ET HERLIGT OG ENKELT SPIL

- ✦ Fremragende våben. God musik og lyd. Masser af action.
- ✦ Skuffende AI. Ensomt og alt for aflukket. Gammeltags.



RULLENDE DOD

De kæmpemæssige mammoth-tanks er endnu engang vendt tilbage, og traditionen tro er de knaldhamrende dyre at bygge. Til gengæld kan de uddele de ondeste øretæver til alle slags enheder.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Find din sildesalat frem, nu skal der kommanderes rundt med tropperne

Platform **PC** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Udgives **LDE NU** Antal spillere **1-4** (ONLINE) Anb. alder **16+**

B zzzzzz. Okay, indrømmet, det er svært lige at vide, hvad det betyder. Men for de indviede, burde den nedskrevne lyd sådan nærmest med det samme vække minder. Hvis jeg siger NOD, hjælper det så? Lyden af en laserstråle, der lader op, og "zzzzaap", blæser den nærmeste fjende til atomer.

Den er tilbage, altså Obelisk of Light. Der er også så meget andet der er tilbage; den gigan-



FAKTA

KRIGSHISTORIE

UNGDI, United Nations Global Defense Initiative, blev grundlagt d. 12. oktober 1995 under ledelse af brigadegeneral Mark Jamison Shepherd. Under den første krig, også kendt som Tiberian Dawn, kæmpede man ihærdigt mod tiberium-fanatikerne fra Brotherhood of Nod. Da man langt om længe besejrede NOD, blev det uden at finde resterne af Kane, deres hellige messias. Ja, vi kan vores historie, men vi er altså også helt vilde med hele universet.

tiske mammoth tank, der smadrer alt på sin vej, både til lands, vands og i luften, de hurtige orcas, der spreder død og ødelæggelse fra skyerne, og flammekampvognene, der griller infanteriet som snobrød. Ja selv de små pindemænd, der kaster granater som var de småsten, har fundet vej til 2007. Command & Conquer 3: Tiberium Wars er et stort flashback tilbage til 1995 – og det er faktisk ikke en dårlig ting.

Indrømmet, jeg blev måske en smule skuffet. Jeg mener, jeg havde håbet på noget nyt – og hvad får jeg? Et spil, jeg spillede for tolv år siden. Vist er det da blevet betydeligt kønner. Faktisk er det gået hen og blevet smukt. De små 2D-animerede sprites er blevet erstattet af levende 3D-modeller – men de traditionelle videomellemsekvenser er vendt frygteligt tilbage. Og nu må I endelig ikke tro, at jeg vil ødelægge noget for jer. Faktisk, så vil jeg råde jer til at bladere videre, for lige om lidt fortæller jeg jer, at Kane har rejst sig fra graven

som en anden Lazarus – og at konflikten mellem GDI og NOD derfor er på sit højeste.

Og mens GDI og NOD har travlt med at hive hovederne af hinanden, kommer nogle rumvæsner på besøg for at få en bid af kagen. Utroligt, hvad de grønne tiberiumkrystaller kan gøre. Selvom Scrin er teknologisk stærke (de er jo fra det ydre rum), så har de stadig de samme slags konstruktionsmuligheder som de to andre fraktioner; fabrikker til bygning af køretøjer, barakker til træning af infanteri og teknologiske bygninger til forskning. Alt er ved det gamle, også selvom det er nyt.

Jeg har ikke tænkt mig at lyve. Som det er nu, og som spillets kampagne udspiller sig, så er der ikke de store udfordringer i vente. Den kunstige intelligens er gennemskuelig, også selvom man skruer sværhedsgraden i vejret. Men det gør ikke noget, for det er altså noget så hyggeligt at dreje fjenden rundt om sin lillefinger. Der er rig mulighed for at ophobe en hær af episke proportioner, lade sine supervåben





INTERGALAKTISK!
Rumvæsnerne fra det ydre rum, også kendt som Scrin, kæmper her ihærdigt mod GDI. Deres teknologi er unik, og de har blandt andet adgang til en moderskibs-enhed, der kan blæse bygninger til atomer.

MAMUTTERNE KOMMER Lav en lille hær bestående udelukkende af mammoth-tanks, og du kan komme rigtig langt ind i fjendens base. Sådan er det i hvert fald når du kæmper mod den, til tider, svingende kunstige intelligens.

op, og bygge et utal af platforme med orcaer – for når man først har sikret sin base med et ordentligt forsvar, så er det lige ud af landevejen og ind i fjendens territorium. Så kan man jo læne sig tilbage i sin slidte læderstol og nyde lysglimtet fra sin atombombe eller ion cannon, alt imens den river fjenden itu. Og når der så skal udfordres spillere online, ja så kan det godt være, at man skal læne sig lidt frem og holde tungen lige i munden, for der er lagt i ovnen til en omgang hurtig, arkadefyldt strategi, nøjagtig som vi elsker den.

Om vi elsker eller hader de kitsch-agtige mellemsekvenser, ja det kan jo ikke andet end at være en smagssag. Men sikkert er det dog, at de er vendt tilbage. Denne gang er både NOD og GDI blevet bestøvet af kvindelige magtpersoner i stramme latexdragter – og til



FAKTA
MICHAEL IRONSIDE
Michael Ironside, der spiller GDI-general Jack Granger, har en fortid som gæsteoptæder i Stargate SG-1, og så er han selvfølgelig stemmen bag vores allesammens Sam Fischer, heltten fra Splinter Cell-serien. For at det ikke skal være løgn, så har han også luftet kitlen som general i Highlander II og TV-serien V for Victory – det er dog længe siden.

dem der foretrækker skaldede mænd med hageskæg, ja så er Kane vendt tilbage for på ny at true verden. Faktisk så er manden bag Kane nok den bedste skuespiller – og det siger måske en del om standarden. Joseph D. Kucan, som han også hedder blandt dødelige, har kun medvirket i computerspil i sin skuespillerkarriere – alligevel toppe han over NOD-agenten med det lange hår og skægstubbene fra serien Lost, samt en skaldet midaldrende GDI-herre fra Stargate SG-1.

Nej, det er ikke historien man skal spille Command & Conquer 3: Tiberium Wars for, den er nemlig forudsigelig, fordommende og flad. Men tag nu ned og køb spillet, vel vidende om, at du får en omgang hurtig arkadestrategi, der er nem at gå til. Tro ikke, at spillet flytter grænser (det skulle da lige være visuelt), for så bliver du skuffet. Spil kampagnen igennem, grin lidt af de platte mellemsekvenser, og tag en fontex, når de kvindelige skuespilleres præstationer bliver for pinlige. Men glæd dig over eksplosionerne, grafikken, det hurtige tempo og det gigantiske nostalgi-trip, som spillet nu engang er. Glæd dig over, at EA tør stå ved succesopskriften fra 1995, for det er der ikke mange der tør mere. "Construction complete."

Nicolas Elmøe



KRYSTALLER Omdrejningspunktet for hele krigen er nok engang det mystiske tiberium. Kane har igen fået storhedsvanvid, og planlægger at skabe masseødelæggelsesvåben med dem.

DIDDY KONG RACING DS

Rares abekatte brænder gummi af på DS'en

Platform **NDS** Udvikler **RARE** Udgiver **NINTENDO**
Udgives **29. APRIL** Antal spillere **1-4**
Testet Version **AMERIKANSK** Anb. alder **3+**



Genre **DRIVING**

ORIGINALEN til Nintendo 64 var fremragende dengang, men en DS-udgave i dag virker totalt unødvendig.

I det ni år gamle Diddy Kong Racing fik han dog lov til, i selskab med sine lodne venner, at brænde gummi af i stil med Marios gokart-ekspadere. Og nu er de tilbage igen, i spillet med den kælike og originale titel Diddy Kong Racing DS.

Diddy Kong og hans mere eller mindre kendte venner. Nogle af dem har fået et redesign (blandt andet Tiny Kong, der af forstyrrende årsager er blevet ældre og forsøgt gjort sextet), andre har ikke og ser ud som de gjorde det for disse mange år siden, og nogle er helt nye. Præcis som i sin søster på Nintendo 64, vælter rumgrisen Wizzpig rundt og gør livet surt for en masse, og Diddy Kong er den eneste, der kan afhjælpe problemet, grotesk nok ved at køre rundt i sin lille gokart. Og præcis som i sin søster, byder Diddy Kong Racing DS på alt for meget ligegyldigt bearbejdede mellem banerne. Det var ikke sjovt dengang og det er saftusumme heller ikke i dag. For at strø salt i såret er banerne fordelt over den årgamle kliche: Lavabaner, isbaner, junglebaner og så videre. Men det er meget forståeligt, at der er lagt så meget vægt på, hvad der sker uden for løbene. For sandt at sige er Diddy Kong Racing DS en ret anæmisk oplevelse. Banerne byder ikke på nogen vanvittig variation, boostfelterne kræver en sikker hånd at ramme, mens våbnene er ret så kedssommelige. Det er i det hele taget svært at hidse sig op over Diddy Kong Racing DS.

Hvor er det nemt at lyde som en mavesur gammel stodder. Men det er samtidig svært at være entusiastisk efter et møde med Diddy Kong Racing DS. For der er altså ikke meget at juble over. Racingdelen, du ved, det du rent faktisk har købt spillet for, er ret tynd og resten er på en eller måde ret ligegyldigt, så kan man altså ikke sige andet end: Det er simpelthen ikke godt nok, Rare.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 8/10

OPPRETTHOLDER KVALITETEN

- Lekker grafikk, massivt univers, Kane lives!
- Veldig likt de andre EA-strategispillene

KARAKTER 4/10

Grafikk 5/10 Lyd 4/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 5/10

MERE TRABANT END LAMBORGHINI

- Rimelig grafikk. Bygget på en semi-klassiker.
- Kedeligt, gammeldags ræs. Opgaverne er irriterende.



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Endelig! Efter seks års venten starter kampen for overlevelse i Tjernobyls radioaktive pseudo-rester

Platform PC Udvikler GSC GAMEWORLD Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Testet Version GULD Anb. Alder 18+

Genre ACTION



KAN VÆRE PÆNT

Har du maskinen til at trække de radioaktive miljøer, kan spillet se ganske hæderligt ud, men tidens tand viser sine tydelige tegn. På vores helt nye og opdaterede system oplevede vi grafiske fejl en masse.

Jeg kan stadig ikke helt huske, hvem jeg er. Jeg har trasket rundt i flere timer nu og trodsset vind, vejr og muterede vildsvin. Jeg bliver hundset rundt med af nogle spøjse typer, som taler gebrokkent engelsk. De har sendt mig ud på endnu en dødsensfarlig opgave, hvor banditter med store våben og diverse umennesker står på dagsordenen – det er farligt at være mig.

Jeg sidder og sipper til den sidste rest vodka i mig (det er godt mod strålingen, siger de), mens jeg på afstand betragter mit næste bytte gennem kikkerten. Pludselig dunder et brag tværs over området og endnu et uvejr viser sit grimme ansigt over zonen radioaktive jord. Jeg giver et stort suk fra mig og tænker, at jeg ikke alene kommer til at bløde dernede – nu jeg bliver også våd! Jeg befinder mig i et pseudo-Tjernobyl. Her har strålingen ikke blot forårsaget død og ødelæggelse på normal vis, nej, den har ændret både døde og levende ting på ganske paranormal vis. Jeg render rundt og får jorden under neglene som en såkaldt "marked one", og jeg er en af de hårde drenge, en



FAKTA

FORSVUNDET?

Spillet har været hele seks år undervejs og blev af spået til at blive vaporeware. Et udtryk for spil der annonceres og tales om løbende af udviklerne, men aldrig bliver til noget - du tænker måske også på Duke Nuke'em Forever? Ja, vi er mange der stadig håber på at det kommer engang - eller...

TIPS

SPIL OGSÅ
Half-Life 2 18/19
PC

Verdens pt. bedste FPS fyldt til randen med fysik, grafik og en god historie.



SÅ SKYD DOK MENNESKE! Til alt held fungerer våbnene rigtig godt og virker meget gennemarbejdede. Kombineret med, at du skal holde hus med både forbindinger og ammunitionen, giver det S.T.A.L.K.E.R. et realistisk pift. Det er i hvert fald noget vi ikke helt har set på samme måde i andre spil, hvilket altid er rart.

S.T.A.L.K.E.R. Jeg synes vitterligt det er spøjst, når virksomheder og deslige finder på en forkortelse for deres produkt, før meningen bag bogstaverne helt er på plads. Efter sigende er vi ude i en forkortelse for Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer, Robber. Det er nu lige sødt nok efter min mening, men når musikken først spiller, er titler og forkortelser uvedkommende. En stalker er en person som begiver sig ind på "the zone", det farlige

område omkring den smadrede reaktor, hvor incitamentet ikke er nedskydning af monstrositeter, men jagten på værdifulde artefakter. Ussel mammon i stride strømme kan åbenbart få de fleste til at trods bylder i ansigtet og forringet sædskvalitet på grund af stråling.

Spillet er ikke blot endnu en standard-shooter uden noget på hjerte. Givet, var S.T.A.L.K.E.R. landet for to-tre år siden, havde wow-faktoren været markant større. En form for



FANTASTISK STEMNING
Hatten må tages af for atmosfæren og den levende verden. The Zone føles meget autentisk og universets økologi kunne andre udviklere lære noget af.

DET SKAL IKKE MED For at GSC Gameworld overhovedet kunne blive færdige med S.T.A.L.K.E.R. valgte firmaet at skære en del af de oprindelige ideer fra, hvilket var en klog beslutning.

avanceret AI, fysik-motor og deslige, har vi allerede fået øjnene op for i blændende spil som Far Cry og Half-Life 2. Den helt store styrke ligger derfor ikke i hverken teknik eller historie, men der hvor udviklerne faktisk har fat i noget nyt, er i den interessante blanding af rollespil og FPS. Mange af kendetegnene ved rollespil er blandet sømløst ind i skyderiet. Missionerne er mere å la quests fra rollespillets verden, hvor du får belønninger i form af bedre udstyr, ammunition eller noget helt tredje. Dit grej kan du ydermere forhandle dig frem til ved hjælp af køb og salg med NPC'erne. Konceptet er set før, men måden kombineret med den meget levende verden i the zone, fungerer det overraskende godt i denne ombæring – eller det gør det i hvert fald på papiret. Der er beklageligvis nogle gevaldige ugler i plutoniumsmosen.

Spillets FPS-del fungerer i sin egen ret ganske glimrende, men det er netop Quest-strukturen og den åbne og levende verden, der får kæden til at hoppe af visse steder. Udviklerne har haft et væld af gode intentioner og konceptuelle ideer, men allerede fra første færd støder jeg ind i en mur af bugs. Jeg kan leve



FAKTA
FORTÆL LIDT
Selvom spillet indholder reputation og flere mulige slutninger, så kan historien være lidt af en diffus omgang, at finde mening i. Rollespilsdelen er oplagt til at give mere kød på historien, men i sidste ende gælder det mestendels om at skyde på alt der hedder badguys - spørgsmålene må vente.

med små grafiske ridser i lakken hist og her, men når der er tale om fejl i scripting, Quests med mere, så ærgrer jeg mig virkelig gul og blå. Til alt held redder online-delen noget af æren, da der ikke opleves bugs på samme måde, når op til 32 spillere kaster sig løs på hinanden. Multiplayer er dog om noget meget standard og rollespilelementer går lidt i fløjten, men delen er dog kærkommen uanset.

Jeg vil så gerne holde meget af GSC's S.T.A.L.K.E.R. Bevares, jeg er småforelsket, men den store kærlighed bliver det desværre ikke til. Under overfladen gemmer der sig nogle fantastiske muligheder og hele spillet ambitionsniveau er meget højt. Alt dette nyter dog meget lidt, når oplevelsen mudres gevaldigt til af problemer af enhver art – både tekniske såsom grafiske fejl, men kritisk af alt; gameplay-mæssige fejl som til tider ødelægger spilleglæden. Oplevelsen vil givetvis blive bedre med tiden i takt med, at patches udkommer – hvor vi forhåbentlig ikke skal vente årevis på dem ligeså.

S.T.A.L.K.E.R. er derfor en af de der skæve eksistenser, som ligger sig lige mellem at være noget rigtig fedt og noget der er for møjsommeligt, at begive sig ud i. Men har du temperamentet, er det faktisk hæderligt.

Steen Marquard



QUEST-DELEN S.T.A.L.K.E.R.'s Quest-del er absolut det svageste led. Til trods for en rigtig god ide om et åbent landskab og masser af muligheder, så er specielt denne del plaget af fejl.

BLITZ: THE LEAGUE

Guds egen sport, nu med ludere og doping...

Platform **X368** Udvikler **MIDWAY** Udgiver **MIDWAY**
Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **SPORT**



FED STEMNING Hut, hut... HUT! Centeren snapper bolden ind i mine sikre quarterbackhænder og stadionet eksploderer i eufori og slagsange. Det er Blitz:The League hele vejen.

Jeg indrømmer blankt at jeg er vild med den rå og brutale stil som Blitz lægger for dagen og efter at have spenderet næsten halvfjers timer i sidste tilføjelse til Madden-serien, er det rart at se at humor og respektløshed indenfor spilbranchen ikke fejler det mindste, ikke hos Midway i hvert fald.

Sportsånd og fair play er ikke ligefrem nøgleord i The League og de første par timer er det vanvittigt morsomt at opdage lige præcis hvor stor distancen til andre NFL-spil er, når du får bonuspenge for at knække knogler på modstanderholdet med et højt "krrrak!", eller når holdlægens opfattelse skadesbehandling, er det samme som en dopingfyldt kanyle, hvis indhold pumpes direkte ind i årene. Desværre har Midway brugt mere energi på at gøre spillet anderledes, end at gøre det stabilt og det viser den kunstige intelligens tydeligt, for AI'en er ikke bare svingende, den er nærmest skizofren. På angreb er det intet problem at flytte bolden 70-80 yards og så score, men så snart modstanderne skal hindres i at gøre det samme, knækker moralen hurtigt og ofte går der ikke mere end et par plays før modstanderne havde udlignet ved at kaste bolden en halvbanelængde. At spille forsvar kan være til tider udholdeligt intetsigende, da slutscorerne alligevel ender på ca. 60-70 samlede point. Og jo, det er sjovt med kampe med en høj score, men dit slid belønnes ikke i The League, da du ikke rigtig kan blive god til det.

Stilen er unik og kampagnen tager en god portion tid at komme igennem, men Blitz: The League kommer til kort på så mange punkter, at det er svært at tage det helt seriøst. Oplægget er såmænd godt nok, men Midways udførelse halter noget efter og derfor falder interessen også hurtigt. Det er sjovt, men mangelfuldt, specielt hvis du, som jeg er glad for sporten.

Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

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

STANDARDISERET ACTIONSPIL

- Stemmingsfuld verden. God realisme og fysik bag våbnene.
- Spækket med bugs af enhver art. Dårlig voice acting.

KARAKTER 5/10

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

SJOVT MEN BEGRÆNSET

- Herlig, beskidd stil. Omfattende kampagne. Gode lyd effekter.
- Gammeltags grafik. Upålidelig AI og dårlig balance.



MÅNEDENS FOKUS

KRISESITUATION

Fire historier fra hele verden bindes sammen i filmen Babel

Babel

Genre **DRAMA**
Udgivelse 24. APRIL
Tekst MARTIN B. LARSEN

Man har ikke bevist sit værd, med mindre man er i stand til at gentage succesen, og det er succesen fra hans sidste film, 21 Grams, som Alejandro Iñárritu forsøger at følge op på med Babel. Historien i Babel ikke helt så ligetil at forklare. Handlingen består nemlig af fire fragmenterede historier, som alle, på trods af at de foregår i alle verdens hjørner, hænger sammen. Vi følger et amerikansk ægtepar i Marokko, deres illegale barnepige hjemme i Amerika og senere i Mexico, en marokkansk bondefamilie og en døv, japansk pige i To-kyo, og alt dette hænger sammen, ikke bare med hinanden, men også med en ulovlig snigskytteriffel... I en vis grad i hvert fald.

Babel er et studie af men-

nesker i krisesituationer verden over. Almindelige, rolige mennesker hvis hverdag pludseligt rykkes op med rødderne, og på det punkt fejler Babel ikke det mindste. De enkelte historier er meget vedkommende og rigtig godt skrevet, men desværre så bliver det lidt ødelagt af filmens fortællerytme. Der springes frit rundt mellem de fire historier og desværre så brydes spændingen hver gang, der hoppes videre, hvilket gør, at det hele skal bygges op igen forfra, og når filmen strækker sig et godt stykke over de to timer, så sidder hovedet lidt løst på skuldrene til sidst. Desuden føles historien om den døve, japanske pige meget påklistret, da den ikke hænger ordentlig sammen med resten af filmen. Forbindelsen til de andre historier er minimal og selvom den er spændende, føles den meget malplaceret

og som noget "der bare skulle passere ind i så lækker en film.

Heldigvis er skuespillet i top, ikke kun hos de to amerikanske Hollywoodstjerner, men også hos resten af skuespillerstaben. For en gangs skyld har Brad Pitt ikke nøjes med en af de neandertalerroller, han normalt tager til takke med, og han viser det skuespillertalent, vi jo godt ved han har. Babel slås med nogle fortælleproblemer, som en instruktør som Alejandro Iñárritu ikke burde begå, men den fungerer dog stadigvæk. Groft sagt kan moralen opsummeres med at folk er rovuller over hele jorden, men der er dog lidt mere i det end bare det. Det er efter min mening ikke Oscar-materiale, og den kræver tålmodighed, men se den alligevel, hvis du vil have udvidet dine horisonter. **7/10**



The Black Dahlia

Genre **DRAMA**
Udgivelse 3. APRIL
Tekst THOMAS TANGGAARD

For mig er The Black Dahlia bare en dårlig noir-film, en ulv i fåreklæder, der forsøger at være mere end den er – og det kan historien langt hen af vejen takkes for – det og visse øjeblikke skuespilmæssigt. For historie er der simpelthen for meget af. Jeg har aldrig nogensinde læst James Ellroy's bog, men hvis den er i nærheden af The Black Dahlia, så håber jeg det er en tyk moppedreng, der har plads og tid til at skildre perioden og karaktererne lidt bedre end det bliver gjort i filmen, for reelt er der historier nok i denne ene Brian De Palma-film til en trilogi, hvilket gør det hele uendelig fragmenteret og ligegyldigt, når det skal hastes igennem på et par timer. Og det er faktisk synd, for historien om en myrdet og skamferet pige, af pressen kaldet The Black Dahlia, er interessant. Der er kimen til et godt morddrama og en god fortælling. Noir-fortællingen bliver aldrig Noir nok, tempoet er rædselsfuldt, sikkert på grund af den alt for pressede historie, og spændingen udebliver helt. The Black Dahlia er en regulær skuffelse. **4/10**



Rene Hjerter

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

Den er helt gal med Kriss, vidunderligt spillet af Danmarks pt. bedste komiker Anders Matthesen. Han har slået sin mor ihjel, er havnet på et hjem for mentalt forstyrrede og ser Rene Hjerter, en gammel sort/hvid film, i båndsløjfe. Men alt dette ændres, da han, efter modvilligt at være blevet trukket med til et rytmikhold, går amok på en af hjemmets andre beboere, og derfor som straf forbydes at se Rene Hjerter i nogle uger – dette slår naturligtvis hans i forvejen begrænsede tilværelse helt ud af kurs. Samtidig bliver det startskuddet til en fangeflugt, en flugt der, hvis den lykkes, gerne skulle ende med, at Kriss finder virkelighedens Linda, altså hovedrolleindehaveren i Rene Hjerter. Reelt er der meget lidt historie i Rene Hjerter, og det lidt der er, fortælles ikke synderligt godt. Rene Hjerter bliver i stedet mere en opvisning i Anders Matthesens absolut store skuespillertalent, og det skal Rene Hjerter ses for, altså Anders. For han er ganske enkelt strålende hele vejen igennem, og bakkes godt op af meget rutinerede skuespillere. **7/10**



The Illusionist

Genre **DRAMA**
Udgivelse 3. MAJ
Tekst THOMAS TANGGAARD

Hvor The Prestige har tempo, magi og masser af fortælle-mæssigt bedrag, har The Illusionist et kærlighedsdrama der udspilles i datidens Wien, dog med fremragende skuespillerpræstationer, skal det siges. Selve historien er bygget på Steven Millhausers novelle, og det kan mærkes, for The Illusionist er, til trods for en masse politisk historie og en god skildring af livet dengang, lidt som at trække filodej over for stor en flade - den ender med at blive helt gennemsigtig. Kærlighedsforholdet mellem Eisenheim (Edward Norton) og Sophie (Jessica Biel), bruges der alt for lang tid på i begyndelsen af filmen, og da selve dramaet, komplet med en snært af mystik endelig indledes, så er det for sent. I alt for lang tid har folk snakket, kigget, snakket, åbnet et par døre og så snakket lidt mere. Indimellem, og det er naturligvis det, som alverdens trailere har lagt vægt på, er der nogle flotte effekter, men det er bare ikke nok. Jeg kedede mig i hvert fald en hel del, og sådan bør det bare aldrig være, uanset udformningen. Så se hellere The Prestige. **6/10**



Texas Chainsaw Massacre: The Beginning

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

Selvfolgelig er The Beginning en hårrejsende og ikke mindst blodig fortælling, men den er alligevel samtidig en smule halvtam. Effekterne er flotte, hvis man kan tale om at folk skæres op og der er involvede alle steder, kan være flotte, men uhyggen udebliver totalt. Du er fra starten klar over, at det her bliver grimt, så du forventer bare deres skæbne, hvilket for langt de fleste, hvis ikke alle, ender med at de hænger fast på en motorsav. Det eneste virkelig gode, og her afslører jeg slutningen på filmen, er at alle tager billetten. Modsat de fleste amerikanske film, hvor en eller anden forvildet ung pige kommer ud af det med skindet på næsen, så går de alle i døden i The Beginning. Men det er ikke nok til at redde denne prequel fra at virke en smule unødvendig. Tobe Hoopers Texas Chainsaw Massacre står stadig lysende klar for mig, og det er selvom det er mere end 13 år siden, jeg sidst så den. Det er en film, der til trods for årene der er gået, stadig er mere skræmmende. **5/10**

HVIS DU ER PÅ UDKIG EFTER GIGANTISKE ABER, STORE EVENTYR, MEN SMÅ PRISER,

MÅ VI SÅ INTRODUCERE DIG FOR NOGLE NYE VENNER?

DEN NÆSTE GENERATION ER ET KLASSISK HIT TIL KUN KR. 299,00.

Tiden er inde til at slå kedsomheden til plukfisk med dine tommelfingre. Vælg mellem et opmuntrende udvalg af næste-generations titler, mens du nyder de mange højt opløste og alligevel lavt prissatte fordele ved den næste generation af spiloplevelser. xbox.com



© 2006 Microsoft Corporation. Alle rettigheder er forbeholdt. Alle varemærker er ejendom hos de respektive ejere.

Jump in.

 XBOX 360™



MÅNEDENS ALLERBEDSTE



UNDERSPILET

Vidunderbarnet Patrick Wolf lægger fundamentet for et stort internationalt gennembrud. Jannik har lyttet til albummet

Patrick Wolf THE MAGIC POSITION

Genre **ELECTRO**
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Der har været et hul i den nutidige britiske musikscene, som virkelig har brug for at blive fyldt ud. De fleste unge bands har mere travlt med at spille hurtigt og uden større tankevirksomhed, mens de ældre klogehoveder som The Divine Comedy og Echo and the Bunnymen, ikke har samme træfsikkerhed, som de havde tidligere. Ungdommen har brug for stof til eftertanke! (kom det fra en halvgammel narrov, for hvem alting var bedre i gamle dage...)

Ind kommer Patrick Wolf. De færreste herhjemme kender til ham, men sådan er det ikke i hjemlandet England, hvor den excentriske unge brite med crazy colour håret, igennem de seneste år er blevet et feteret navn blandt de unge, hippe og smukke. Han er blevet kaldt for den britiske

Bright Eyes, men der nu ikke meget neofolk at spore i Wolfs farvestrålende kompositioner, der mere end noget andet lyder af det, man kunne forestille sig kom ud, hvis man var i stand til at sætte højttalere til regnbuen.

At det lige skulle være The Magic Position, der skulle lægges i kanonerne, når dørene til det bredere gennembrud skal sparkes ind, er måske ikke så mærkeligt endda. Albummet forekommer ved første gennemlytning meget tilgængeligt og ligefrem, men man skal ikke lade sig narre af de lette kompositioner. Langsomt folder hver en lille hymne sig ud, og viser sig langt større end som så. The Magic Position kommer til at fremstå som et fuldendt værk, en varm oplevelse, der dog i det lyriske univers, hurtigt viser sig at være mere bidsk end en rabiesbefængt pitbull. Patrick Wolfs vokal befinder sig bedst i det tilbagelægnede og lettere

croonende, hvor han med stor autoritet kan kræve lyttersens opmærksomhed. Som i Bluebells, hvor et lettere monotont rytmespor, skaber den scene Wolf træder op på og gør til sin. Der er en mesterlig naturlighed over hans fremførelse, hvilket går stik imod de skrigende røde farver og "se mig nu"-attitude, der fremgår af albummets cover.

Udover layoutet, er The Magic Position ikke et album, der gør særlig meget ud af sig selv. Det campede udtryk er underspillet, og derved holdes opmærksomheden. Dette er et album, der har så meget at byde på, og hvis eneste krav er, at du selv investere lidt tid for at komme ordentligt ind i det. Det er efterhånden sjældent, at musik tør stille krav til lytteren, og det er derfor også så dejligt forfriskende, når en kunstner både tør, og ovenikøbet formår, at betale tilfod tilbage igen ved sin blotte tilstedeværelse. **8/10**



Client HEARTLAND Genre **ELECTRO** Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Client har efterhånden nogle år på bagen som et slags kvindeligt electronica-modstykke til Depeche Mode. De var af den britiske musikpresse spået et mindre gennembrud, da det lykkedes dem at få både Pete Doherty og Carl Barat til at medvirke på 2003-albummet City, men der skete ligesom bare aldrig rigtig noget. Grunden hertil skal højst sandsynligt findes i albummets overvejende fuldstændig kønsløse numre. Client har på en eller anden måde altid virket som formens sejr over indholdet. Heartland er ingen undtagelse. Hvor Depeche Mode altid har været mestre i, at få følelseslivet med ind i den kolde maskinpark, hvilket Nephew og Spleen Utd herhjemme også mestrer fuldt ud, har Client svært ved at få pustet liv ind i metallet. De kvindelige vokaler er ligeså indlevende som smølfjerne på en Johnny Reimar-plade, og det er kun på det fine Where's the rock and roll gone, at pulsen bevæger sig en lillebitte smule over hvilestadiet. Lydbilledet er generelt ikke skarpt nok og helheden smelter sammen til en stor neutralitetsbobbel. **5/10**



Lis er Stille APATHOBVIOUS Genre **ROCK** Tekst FRITJOFF NIELSEN

Oplægget til Apathobvious er måske ikke nyt i sig selv, men i det univers Lis Er Stille bevæger sig i, forekommer alting alligevel nyt, åbent og spændende. Der er højt til loftet og langt mellem væggene. Vi befinder os et sted mellem Mogwai og Sigur Ros. Der nås ikke helt de sammen støjmassige højder som hos førstnævnte, og det bliver aldrig helt lige så smukt og sfærisk som hos de introverte islændinge. Til gengæld virker Apathobvious mere umiddelbart fængende. Det lugter en kende af gammeldaws prog rock, men på den gode måde. Ting tager den tid, de skal tage. Vokalen skifter mellem den skrøbelige falset og den mere autoritære dybde. Det er svært ikke at blive revet med, men og så svært at vide, hvor det hele fører hen. Apathobvious består af otte skæringer, men kunne reelt ligeså godt være 1, 10, eller 30. Det er lige meget, hvor vi starter og ender, det er rejsen, der er det interessante, og på denne rejse er Lis Er Stille et yderst spændende bekendtskab. Det virker dog måske ikke helt så genrebrydende. **8/10**



Timbuktu OBEROENDEFRAMKALLANDE Genre **HIPHOP** Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Timbuktu er en Sveriges mest interessante rappere. Det siger ikke så lidt, for mens vi har været længe om at komme i gang i vores lille andedam, har det svenske broderfolk leveret kvalitets-hiphop til folket i en årrække. Timbuktu er dog mere end tunge beats og svedige rim. I hans univers er der plads og rummelighed. Teksterne er ladet med holdninger til verden i almindelighed og politik i særdeleshed. Rent musikalsk spændes der vidt, på det fine Lasternas optræder ovenikøbet toppen af svenske syrehoveder i form af Dungen, men der er ingen ørehængere eller fængende hooklines. Dertil er universet for spraglet, og er der noget der savnes, skulle det lige netop være dét. På trods af den store diversitet, flyder numrene nemlig sammen. Det er svært at skille det ene fra det andet, og derfor bliver Oberoendeframkallande som helhed heller ikke rigtig mere, end virkelig mange gode enkeltdele, der hver især ikke får lov til at skille sig ud. Oberoendeframkallande er et solidt og til tider fremragende album. **7/10**



Gravy GLORY TO OUR BRILLIANT NAME Genre **ROCK** Tekst FRITJOFF NIELSEN

Gravy er lysten til at tage ørerne hen til steder, hvor de måske ikke lige regnede med at skulle hen. At kunne lade legesyg electronica og tåstirrende indierock følge hinanden, som var det det naturligste i verden. Men det er også en beklagelig mangel på evnen til at skabe indlevelse hos andre end aktørerne selv. Det er der ikke noget nyt i. Langt de fleste genreblandende albums resulterer i det samme. Når der ikke grundlæggende er lagt en rød tråd ud, når alt virker tilladt, er det svært at vide, hvor fokus skal placeres. Når det så er sagt, er Glory To Our Brilliant Name på ingen måde en flad oplevelse. Et album, der på ganske kort tid (lige over de 30 minutter) formår at undersøge så mange områder som dette, er slet ikke ueffent. Kompositionerne tåler flere gennemlytninger, da de hele tiden viser nye sider af sig selv, og ikke lader sig begrænse af de traditionelle former. Det bliver bare aldrig mere end et lettere overfladisk kærlighedsforhold, da Gravy ikke på noget tidspunkt virker interesseret i andet end musikalsk legestue. **7/10**

MACH

MODIFIED AIR COMBAT HEROES



FIGHT AND FLIGHT...



www.pegi.info



PSP

PlayStation Portable





KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

SUPER KRAFTIG BÆRBAR!

P100 17" WXGA+

12.995,-

TOSHIBA P100 17" WXGA+

En stærk bærbar computer i et anderledes og smart design. 17" WXGA+, Core 2 Duo T5500 1,66 GHz, 2GB DDR2 RAM, Geforce Go 7600, 200GB Harddisk. Modellen leveres med Windows Vista Premium.

Varenr: 331474



TOSHIBA
Leading Innovation >>>



HP PAVILION G5009 15.4" WXGA

HP Pavilion G5009 er den billigste bærbare i HP serien der inkluderer både Dual Core processor, 1024MB DDR2 RAM og Windows Vista. En perfekt bærbar til både studie og kontorbrug.

5.795,-

Varenr: 331140



GAINWARD GEFORCE 8800GTS 320MB

NYT!!! GeForce 8800GTS Grafikkort med 320MB GDDR3 RAM. Spiller alle de nyeste spil på højeste indstillinger og er forberedt til fremtiden med understøttelsen af Direct X 10.

2.295,-

Varenr: 331135



SAPPHIRE RADEON X1950GT 256MB

Rigtig prisstærkt grafikkort. Giver en fantastisk ydelse i forhold til prisen og spiller de nyeste spil i høje opløsninger. 256MB GDDR3 RAM, TV-out, 2 x DVI og PCI-Express.

999,-

Varenr: 331534



ASUS P5N-E SLI, NFORCE-650I SLI

Super stabilt bundkort fra Asus. Bundkortet passer til alle de nye Core 2 Duo processorer, har indbygget 5.1 surround og understøtter brugen af 2 grafikort med nVidias SLI teknologi.

829,-

Varenr: 329410



XG DRAGON, KABINET MED VINDUE

XG Dragon kabinet i aluminium for optimal varmeoverførsel og minimering af vægten. Kabinettet er pimpet med plexiglas vindue i siden og indbyggede blæsere med blå diodelys.

798,-

Varenr: 329878



SAMSUNG 19" LCD 940BW TCO03

Lækker og billig widescreen fra Samsung. Når du først har arbejdet eller spillet på en widescreen skærm, så vil du aldrig gå tilbage til det gamle format. 1440 x 900, 4 ms, 500:1, VGA/DVI.

1.795,-

Varenr: 322224

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

ENDELIG I DANMARK!



SAMSUNG

SAMSUNG 40" LCD-TV LE40R72B

Hop med på fladskærms bølgen med dette fantastiske 40" HD-Ready TV fra Samsung. Modellen har et kontrastforhold på 5000:1 og viser knivskarpe billeder i opløsninger op til 1366x768

10.495,-

Varenr: 319652



hp

HP PHOTOSMART C6180

Verdens hurtigste foto all-in-one printer med farvefax, scanning, seks blækkanke og trådløs netværksfunktion. Printer op til 32 sider i minuttet. Kan også printe fotos i professional kvalitet.

2.195,-

Varenr: 324483



SAMSUNG

SAMSUNG SPINPOINT T166 500GB

500GB!!! Nu kan du lagre op til 100000 sange i MP3 formatet. Massevis af plads til at lagre sikkerheds-kopier af alle dine CD'er, film og spil. Serie-ATA2, 7200 RPM og 16MB Cache.

999,-

Varenr: 327715



WD Western Digital

WESTERN DIGITAL MY BOOK 500GB

Ekstern harddisk med hele 500GB lagringskapacitet. Harddisken tilsluttes din stationære eller bærbare computer via USB indgangen. 7200 rpm, 16MB buffer. 8,9ms søgetid.

1.250,-

Varenr: 318909



tomtom

TOMTOM ONE, MED EUROPA KORT

TomTom ONE kombinerer en brugervenlig menu, mobilitet, og touchscreen teknologi i et stilfuldt nyt design. Denne version kommer med det nyeste kort over hele Vesteuropa.

2.995,-

Varenr: 326985



Nikon

NIKON D70S M.18-70MM OBJEKTIV

Nikon D70s er en evolution af den prisbelønnede D70 og henvender sig til foto-entusiasten eller den semiprofessionelle fotograf, der søger et højtydende digitalt spejreflekskamera.

5.299,-

Varenr: 309187



SAML SELV - AMD ATHLON 64 X2

Saml selv og spar penge! Indeholder: AM2 5200+ 2.66GHz, 2048MB DDR2, ABIT KN9 Ultra, nForce 570 Ultra, 320GB SATA2 harddisk, GeForce 8800 GTA 320MB og DVD-brænder.

8.195,-

Varenr: 332714



SAML SELV - INTEL CORE 2 DUO

Saml selv og spar penge! Indeholder: Intel Core 2 Duo E6300 1.86GHz, 1024MB PC5300 DDR2 1024MB, ECS P965T-A, X1650PRO 256MB, 320GB SATA2 harddisk og DVD-brænder.

4.895,-

Varenr: 332786



OPGRADERINGSPAKKE - INTEL

Begynder din computer at bliver sløv, så udskift de vigtigste komponenter og få fornyet liv i den gamle maskine. Intel Core 2 Duo 1.86GHz, 1024MB DDR2 RAM og ECS P965T-A bundkort.

2.649,-

Varenr: 332784

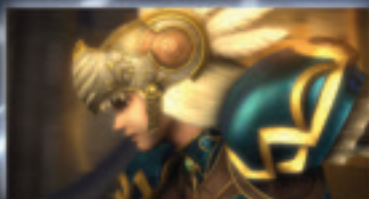


VALKYRIE PROFILE. LENNETH



**FROM THE MAKERS OF THE ACCLAIMED STAR OCEAN® SERIES
EXPERIENCE THE ULTIMATE CULT RPG ON YOUR PSP**

Join Valkyrie on her quest to gather the souls of brave fallen warriors to build the ultimate army against evil.
Death is only the beginning...



Stunning all-new CG cinematics



A story of mythic proportions



Devastating combination attacks



Simultaneous 4-character control

www.ValkyrieProfile.eu.com



© 1999, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. / Developed by tri-Ace Inc. / Character design: PRODUCTION I.G. LENNETH.
VALKYRIE PROFILE, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.
and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

SQUARE ENIX