

GRATIS
MAGASIN
Dec 2007
Nummer 86

Game reactor

Nordens største spilmagasin

GHOST BUSTERS

Spøgelseerne er tilbage

ÅRETS SPIL!

Vi er nu enige

+

- CRYSIS NIGHTS
- THE CLUB
- ENDLESS OCEAN
- TABULA RASA
- BIONIC COMMANDO
- GUITAR HERO III
- KINGDOM UNDER FIRE

+

**MASS
EFFECT**
Biowares store
rumepos!

STOR ANMELDELSE UNCHARTED

Holdet bag de elskede Jak & Dexter-spil tager os med på et eventyr, der kan få selv Lara Croft til at miste pusten

Stress-afhængig?

Så er det vist tid til at slappe bare en smule af



Årets sidste magasin er både starten på en mindre fest og slutningen på et underligt højt stressniveau, man med tiden er blevet næsten helt afhængig af. Jeg ved det lyder mærkeligt, og det er det også, men det er præcis sådan det føles i øjeblikket, mens jeg sidder og skriver disse linier. Magasinet er næsten lagt i trykken, Nicolas kan komme tilbage til sin altopslugende opgave på RUC, Jesper koncentrere sig om sin familie og kæreste, og jeg

selv har valgt at tage lidt ferie. Ja, den er god nok. Når vi rammer den første december, kan jeg se frem til en hel uges, lidt tidlig, juleferie – og jeg glæder mig som et lille barn.

Og for at forstå hvorfor, er vi nødt til at vende tilbage til det med stressen, for der er intet hårdere i Gamereactor-regi, end årets tre sidste måneder. Vi er "kun" otte faste skribenter på redaktionen, og hvor alle forårsmånederne er til at komme igennem med noget at lave til alle, men uden at enkelte persone, kommer til at sidde bag stakkevis af spil, så er efteråret ulideligt. Vi kan ikke gennemføre og bedømme spil hurtigere sidst på året, end vi kan i begyndelsen, men som årets storspil nærmer sig, forventer I som læsere også at vi har anmeldelser klar af dem alle, og det er bare ikke altid muligt. F.eks. har jeg selv lige det lille hængeparti kaldet The Orange Box (det kommer, det kommer) mens Henrik slås med Need for Speed Prostreet og Martin har forskanset sig med F.E.A.R samt Kane & Lynch: Dead Men. Nogle af disse kræver bare mere tid end vi har haft i spillerummet, mens andre har drillet i form af dårlige kopier, der så måtte udskiftes igen og igen. Og uden en egentlig bufferzone og en konstant stigende bunke af spil, har vi altså måttet starte fra en ende af.

Men vi skal nok nå det. Inden vi lukker døren i december og sender alle mand hjem til deres respektive familier, så ligger der friske anmeldelser af alle 2007's største spil. Vi skal nok fortælle dig om Gordon Freemans orange æske er værd at skrive på ønskelisten, og der er ingen tvivl om at Tabula Rasa bliver tjekket fra top til tå, for at se om det kan vippe World of Warcraft af pinden – men ting tager den tid, ting nu engang tager. Punktum. Og det kan du forresten også sige til dine venner.

Imens kan du jo tage og nyde årets sidste magasin, der traditionen tro ikke byder på så forfærdelig mange anmeldelser, men i stedet indeholder vores fast prisuddeling, nemlig Årets Spil. Dernæst er der jo også vores mange beta-tests. Og skulle du savne lidt ekstra i julesokken, er der jo også vores kæmpe store konkurrence. Her kan du vinde præmier for flere penge, end Asmus har på sin børneopsparing, og det siger faktisk ikke så lidt. Vi ses i år 2008.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Call of Duty 4: Jeg spiller og spiller. Men hold da op jeg får klø online.

SER MEST FREM IMOD:

Bioshock 2 Hvis 2K Boston sætter sig for at lave en eller anden form for opfølger, så skal jeg spille det. Jeg er stadig ekstrem glad for etteren, og gennemførte det forleden for tredje gang.

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Jesper Nielsen (jesper.nielsen@gamereactor.net)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Carsten Skov Teisen

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

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

GAMEREACTOR NORGE

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

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

® Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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 spilside. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

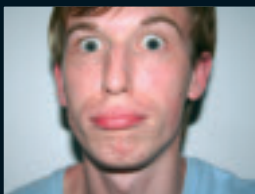
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



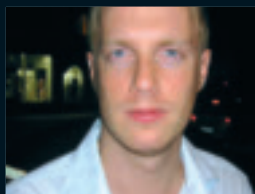
01 JESPER NIELSEN

Det har været en forholdsvis rolig måned for Jesper. Kun Blacksite har været hans fokus, og selvom spillet var decideret skuffende, så er han fortæreningsfuld, for når alt kommer til alt, så er der stadig de sidste stjerner i

Mario at kæmpe sig vej til. Og han har også allerede plaget vores redaktør om at få lov til at låne både Assassin's Creed og Call of Duty 4, så mon ikke Jespers jul alligevel bliver rigtig god? Vi ønsker ham i hvert fald alt godt herfra.

FAVORITSPIL:

Super Mario Galaxy - Giv mig flere stjerner, flere...



02 NICOLAS ELMØE

For Nicolas har denne måned også været mere eller mindre rolig, da han har haft en stor opgave på RUC, der fyldte så meget, at han til tider gik helt kold. Men Crysis blev klart, de nødvendige timer blev spenderet i Tabula Rasa, og

når han engang er færdig med opgaven, så her vi også på fornemmelsen, at Unreal Tournament III får en tur i maskinen. Da Nicolas netop er vendt hjem fra ferie, så skal julen ikke spenderes i udlandet. Tiden skal i stedet bruges med familien og kæresten.

FAVORITSPIL:

Tabula Rasa - Det er godt nu, og kan blive så meget bedre



03 HENRIK BACH

Med en masse problematiske måneder bag os, kan vi nu konstatere, at Henrik alligevel kom til at melde et par af årets mest ventede spil.

Asmus sørgede for at vores PlayStation 3 kom afsted, vores redaktør sendte ham

Mass Effect og Uncharted: Drake's Fortune, og i de næste 14 dage var Henrik buret inde med begge spil, enten i gang med at redde galakser eller finde gemte skatte. Resultatet er to yderst velskrevne anmeldelser, du kan læse længere inde i magasinet.

FAVORITSPIL:

Mass Effect - Fremragende, vidtrækkende og meget flot

As a serious gamer, you always go for the ultimate competitive advantage. Our USB and analogue headsets - now in new color design - give you all the flexibility and support to fight your rivals and to be ahead in your game. The PC gaming headsets are developed in close cooperation with the world's best Gaming Teams.

Serious
Gaming
 Serious
Gear



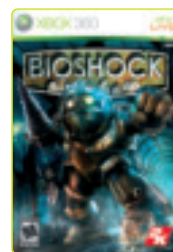


LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
BIOSHOCK

XBOX 360 / 2K GAMES

Rapture er et vidunderligt sted at spendere nogle timer, men det kræver lige, at du skriver månedens bedste brev. Tror du at du kan klare det? Vi holder øje med vores inbox



Et lille fedtebrev til jer alle

Jeg vil bare sige tak for et superfedt blad. Vi er nogle stykker der har siddet på arbejdet og kigget i en stribe ældre Gamereactor-magasiner, så er det rigtig lækkert, at man bare kan se det er et blad i udvikling, der bliver mere og mere prof og bedre for hvert år. Jeg har aldrig rigtig brugt jeres side på nettet (kan bedre lide papirformen), men efter jeg har erhvervet mig en Xbox 360, har jeg brugt jeres forum rigtig meget til at stille og finde svar på mærkelige spørgsmål. Det kan klart anbefales til alle, der bare vil vide lidt mere - man kan få svar på alt. Prøv det. P.S. Hvis der var flere gadgets i bladet, ville det være super nice, men der skal jo også være plads til T3 og Gear.

...KIM HOUGAARD

Vi siger mange tak, og må indrømme, at det lige præcis er den slags breve, der får os til at vokse en halv meter. Glæd dig til næste år, vi har ikke i sinde at falde af på den.

Dansk kultur, dansk industri

Vores allesammens folketingsvalgkamp for Danmark er slut. En valgkamp, der ikke rigtig har haft særlig meget fokus på computerspil, men derimod skattepolitik, afviste asylansøgere, og meget andet. Det er virkelig begyndt at gå mig på nerverne, at man som politikere tager så let på kulturelle ting som bl.a. film, og

ikke mindst computerspil. Her var det da oplagt at diskutere praktiske regler om computerspil (censur, alder, handel af voldelige spil til mindreårige) og de etiske holdninger om spil. Film er et 100 % anerkendt medie her i andedammen Danmark, hvor Det Danske Filminstitut årligt giver økonomisk støtte til danske spillefilm. Fjernsynet og aviserne anmelder og reklamerer for aktuelle biografier. Men hvad med computerspil? Bør vi ikke tage samme hensyn til computerspilbranchen, som vi gør med filmbranchen - jeg tror, at folk knokler lige hårdt i begge lejre. Men det glæder mig samtidig også, at der faktisk er nogle her i Danmark, der arbejder med computerspil. IO Interactive, der blandt andet har stået bag den succesfulde Hitman-serie og det kommende Kane & Lynch: Dead Men, er et godt eksempel på, hvordan dansk kultur også kan se ud. Accepter dog computerspil som et seriøst og interessant medie på højde med andre medier, som bl.a. film, musik og TV. Danskere skal også huske dansk kultur for Agent 47, som de gør med Olsen Banden og Matador. Men mon ikke, at næste generation af danskere sagtens kan se, hvad jeg snakker om?

...CHRISTIAN VOLDBORG ANDERSEN

Alle de krigsspil

Call of Duty 4 er på gaden, til glæde for mange FPS-entusiaster, inklusive mig selv. Jeg ved

danske arbejdspladser i det? Og jeg tror såmænd ikke aben bare ligger hos IO, for hvor er staten henne i dette? Hvor er alle vores uddannelser, der gør det muligt at komme ind hos firmaet, uden nærmest at skulle i mesterlære og hvor er den offentlige støtte på linie med den musik, teater og film dagligt oplever? Det er skammeligt, at se branchens bedste hoveder på barrikaderne, hvert eneste år, uden at Brian Mikkelsen og resten af kultur-eliten får hænderne op af foret og kommer i gang. Danmark kunne være en meget aktiv spiller på spilmarkedet og vi kunne skabe masser af arbejdspladser, hvis ellers der kom lidt mere fokus på denne hurtigt voksende industri.

Hvordan bliver vi et højteknologisk videnssamfund, når et verdensomspændende fænomen som computerspil, der i disse år sælges i kassevis, overhovedet ikke dukker op på den danske radar? Hvem har sovet i timen, og hvor højt skal vi råbe for at få spil på dagsordenen? D3-messen er et strålende eksempel på at interessen er der, og at folk bruger spil som en del af deres faste underholdningspalet, men hvornår forstår resten af Danmark det? Og kan vi overhovedet nå det længere, når nu vi har slumret godt og grundigt i timen?

...MORTEN FOGTDAL

FORUMSNAK



HVAD SIGER I TIL ASSASSIN'S CREED?

Jeg blev ikke grebet af hypen, fordi jeg ikke læste eller så rigtig noget af det, og havde derfor ikke de største forventninger, men nu hvor jeg har spillet det i mange dejlige timer syntes jeg det går ud over alt forventning, elsker kort sagt spillet. Hvad mener I?

...HALLE23

Jeg synes GR's karakter passer fint. Et fint 9-tal synes jeg passer godt til spillet.

...SHADYPANDA

9/10. Grunden til at det ikke får et 10-tal er at missionsstrukturen gentager sig igen og igen gennem hele spillet.

...STURMGEST

Jeg er med på 9/10. En passende karakter. Jeg giver kun 10/10 hvis der følger marzipan med spillet. Ico er dog undtagelsen...

...MZUMA

Et lille 8/10. Synes det går hen og bliver kedeligt i længden. Det imponerede meget i starten, men efter de tre første mord, bliver det lidt la.

...GUFFI

Ville ud fra den demo jeg har spillet sige 8/10, men det er højst sandsynligt fordi den by man har adgang til har nogle huse, som er placeret så langt fra hinanden at man ikke kan hoppe ordentligt rundt mellem dem. Den fulde version ligger herhjemme, nu må jeg se hvordan den er. Jeg er nu rimelig sikker på at jeg bliver på nippet til et ti-tal når jeg har gennemspillet det.

...KILLERTOAD

For mig ligner det 8/10. Har ikke spillet, men det er min umiddelbare mening. Rigtig flot og god akrobatik + fede kampe, men ret dum AI og repetitive opgaver.

...FRANS

Har kun fået nakket ét target - så jeg kan ikke bedømme det endnu. Indtil videre synes jeg, at alt er fantastisk! Og det lever op til mine forventninger, helt sikkert!

...PATRIARCH

9 ud af 10. Jeg kan godt lide hele historien, men cliffhanger-slutningen generer mig kraftigt, mest fordi jeg er ret vildd med hele konceptet og udførelsen. Men hvorfor kan hovedpersonen ikke tale vand? Det irriterede mig meget. Kampene og styringen er ret gode, men jeg vil have mere - nu!

...CHRISTOPHER:84

ikke, hvad det er der gør genren så fantastisk, men kombinationen af sneboldkamp og eventyr, er på mange måder fantastisk. Umiddelbart virker sneboldkamp måske som en lidt skævt parallel, men jeg synes ikke vi skal kalde det krig, for der er vist ikke nogen af os computer-spillende danskere, der aner, hvad krig er. Computerspil har i hvert fald svært ved at lære os det! Og nej, krig er ikke FPS-spil, og det er ikke John et-eller-andet, der spæner rundt i krigszonen med flammende geværer og eksploderende granater.

Krig er først og fremmest død og ulykke, noget som computerspil aldrig kan, og forhåbentlig aldrig vil forsøge at fange, for hvor mange af os spiller FPS-spil, fordi vi nyder at slå ihjel, eller fordi vi nyder at tage valg, der bringer ulykke ind i uskyldige menneskers liv? Når min kæreste ser mig spille Halo, og spørger mig, hvorfor jeg elsker at skyde og gå i krig, er det ikke svært at overbevise hende om, at dette netop ikke er krig, men mere som den føromtalt sneboldkamp. Med kontrolløren i hånden fatter hun da også hurtigt pointen. Call of Duty 4, giver mig dog moralske skrumpel. Det er ikke nyt, at amerikanske spiludviklere og filmproducenter går den amerikanske militærmaskines ærinde, ved at gøre krig sjov og spændende, og ved altid at lade USA vinde. Særlig fint bliver det, når fjenden er mellemøsten eller terroristen, hvilket jo hurtigt bliver to sider af samme sag. Argumenter for øget engagement i mellemøsten, Afghanistan eller ny eksotiske lokaliteter, bliver således lettere at gennemtrumfe. Jeg har hverken købt eller prøvet spillet, men mindst 20 andre spil kunne fint understøtte samme pointe. Forhåbentlig er vi danskere kritiske nok til at se igennem amerikanernes meget sort-hvide skildring af verden, og forhåbentlig lader vi os ikke forføre. Ikke desto mindre støtter vi dog sagen ved at købe og hyld spillene, med det resultat, at der kommer flere fra samme skuffe. Jeg tror ikke jeg køber det, og det er ikke fordi jeg er kunstig, men nok mere fordi jeg ikke har mave til at opleve flere ulykkelige historier fra mellemøsten.

...HALBO

Problemet er at spil, ligesom bøger og film, også skal have ret til at fortolke virkeligheden - også selvom denne er interaktiv. Men at det er amerikanernes verdenssyn, der samtidig udgøres gennem spillene, og at det hele er alt for sort/hvidt, er vi heller ikke de store tilhængere af.

Tak for et fedt år

Hej drenge. Jeg blev desværre først klar over at I eksisterede med udgivelsen af jeres februar nummer i år, men har siden fulgt med hver eneste måned. Tak for et super godt og meget velskrevet magasin, der til min store forundring ikke koster en krone, og som dækker mere end mange andre købmagasiner. Jeg ved godt det lyder som en salgstale, men jeg ved ikke hvordan jeg ellers skal sige det. Tak!

...MICHAEL ANDERSEN

MÅNEDENS BREV

Den helt store succes, eller?

Det er en skam, at der ikke er mere fokus på spil som en industri i Danmark, for når vi nu satser på at være et videnssamfund, så er computerspil det åbenlyse at kaste sig over. Alligevel er vores eneste verdenskendte spiludvikler IO Interactive, der ifølge flere af mine venner har en fast, lav bemanning af folk siddende i København med ansvaret og overblikket, mens alt det mere kedelige og ensformige arbejde, bliver lavet i udlandet til en meget lavere løn af polakker, eller hvad ved jeg. Er det en succes? Hvor er de



BEDST!

VIDEUSPIL
MÅNEDS
XBOX 360

DANISH DYNAMITE I Sverige ser spilindustrien ud til at blomstre med udviklere som Starbreeze Studios, Massive Entertainment og Digital Illusions, mens vi her hjemme kun kan gøre os bemærkede med IO Interactive.

THE FATE OF ALL CREATION
IS IN YOUR HANDS



THE GOLDEN COMPASS

THE OFFICIAL VIDEOGAME
OF THE MOVIE



War is coming. And you will need all your skills and all your courage to control your destiny - and the destiny of all worlds. Play as the fearless Lyra, her Daemon Pan and the mighty armoured ice bear Iorek and follow the Golden Compass on an epic adventure that will take you beyond the movie, and out of your world.



12+
www.pegi.info

www.goldencompassgame.com

SEGA
www.sega.co.uk

XBOX 360



PLAYSTATION 3

PlayStation.2

PSP

NINTENDO DS

Wii

PC
DVD
ROM

MOBILE

©SEGA, SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA corporation. ©2007 New Line Productions, Inc. The Golden Compass™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Developed by Shiny Entertainment, a division of Foundation 9 Entertainment. The Shiny Entertainment name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. "PS3", "PLAYSTATION 3", "PSP", "PSP™" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. All rights reserved.

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

A2M

Shiny
Entertainment

DM

NYHEDER/RYGTER/LISTER

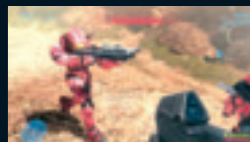
Få dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk



ANNONCERET

Nights: Into Dreams

Bedst som vi troede at Nights: Journey of Dreams, var det eneste Nights-relaterede spil som Sega arbejdede på, løftede de støret for Nights: Into Dreams, der er en nyfortolkning af det klassiske spil til Sega Saturn. Det udgives i år 2008.

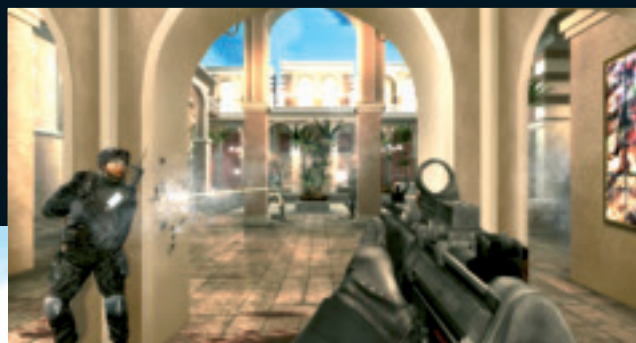


Godt nyt til Bungles Halo 3

Halo 3 har, ligesom de to tidligere spil i serien, været en stor succes, og det vil Bungie gerne fejre ved at lancere tre nye baner i pakken kaldet Heroic Map Pack, der indeholder Standoff, Flat's Nest og Foundry. Banerne koster 800 points, men bliver gratis for alle engang næste år.



ONLINE Ubisoft har altid været meget begejstrede for Rainbow Six-serien meget loyale fanbase og det gælder ikke mindst når det kommer til onlinedelen. Derfor vil der heller ikke være forskel på de forskellige versioner af Vegas 2. Både grafisk og indholdsmæssigt vil udgaverne være ens. Desuden er der også blevet plads til et par finpudsede baner fra det gamle Raven Shield.



EKSKLUSIVT!

UNREAL-MOTOREN er stadig ryggraden i Vegas 2, men Ubisoft har virkelig forsøgt at få spillet til at køre væsentlig glattere, ligesom holdet bag har forbedret detaljegraden. Det ser rigtig lækkert ud.

SYNDENS NYE HULE

Ubisofts antiterrorenhed vender tilbage til Vegas i marts. Vi har eksklusivt set nærmere på spillet

Platform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Udvikler UBISOFT MONTREAL Udgiver UBISOFT Premiere MARTS 2008

Det var faktisk kun et år siden at Logan Keller og resten af hans hårdføre slæng ryddede op på Las Vegas neonbelyste boulevarder, men allerede nu er fortsættelsen lige om hjørnet. Marts bliver måneden hvor Rainbow Six Vegas 2 udkommer og seriens loyale fans kan godt begynde at varme aftrækkerfingeren op. Som titlen afslører, er det stadig syndes by, der ligger kulisse til terroristjagten, men der er dog sket en del ændringer siden sidst.

Denne gang kommer du til at styre veteranen Bishop, som er mindst ligeså hårdnakket, som enhver

anden på Rainbow Six-holdet og Ubisoft har skiftet hovedperson, for at kunne fortælle historien så godt som muligt. Dem der gennemførte det første spil, ved at det hele sluttede med en cliffhanger, men det er ikke tilfældet denne gang. Historien fortælles videre umiddelbart efter hvor etteren slap, men den bliver også permanent afsluttet, så fans skal nok stå i kø bare for at få det sidste med.

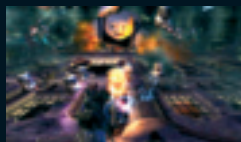
Den kunstige intelligens på begge sider af krydsilden har også fået et godt nøk opad. Nu kan fjenderne bruge skudsikre skjolde til at beskytte sig bag og dine

holdkammerater vil nu øje mere øjne med omgivelserne og sørge for at de altid kan komme i dække i tide. Også på multiplayerfronten har Vegas 2 fået en saltvandsindsprøjtning, bl.a. for at hamle op med mas-todonter som Halo 3. Et pointsystem lidt a la det vi så i multiplayerdelen i Call of Duty 4, tildeler dig point både gennem kampagnen, co-op delen og når du går online og disse point kan så bruges på flere våben og nyt udstyr. Vi glæder os til at Rainbow Six Vegas 2 lanceres i marts måned næste år.

._Martin B. Larsen

House of the Dead til Wii

Sega har snart brugt hele sit bagkatalog af Dreamcast- og Saturn-spil på Wii og PlayStation 2, og det fortsætter med House of the Dead, der kommer i en ny udgave til Wii. Ideen er naturligvis at du udskifter den gamle lyspistol med din Wii-mote og går på zombie-jagt.

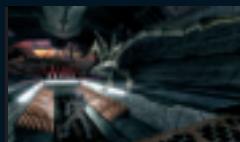


Ghostbusters er tilbage!

Du kan læse meget mere om det i vores beta-sektion, men lad os blot konkludere, at 80'erne filmene om Ghostbusters, nu får en spillemæssig opfølger og at vi indtil videre er meget positive over resultatet. Det udgives til PlayStation 3, Xbox 360 og Wii.

Alone in the Dark til Wii/PS2

Vi troede kun at vi skulle gys på Xbox 360, PC og PlayStation 3, men nu står det klart at både Wii- og PS2-egere også skal være med. Det er Hydravision, holdet bag de to Obscure-spil, der står for udviklingen af disse to udgaver og de er ude i år 2008.



Allens/Predator til PSP

Engelske Rebellion, der bl.a. har Rogue Trooper og Sniper Elite på samvittigheden har meddelt, at de står bag den kommende udgave af Allens/Predator som er under udvikling til PSP. Vi håber bare ikke det minder om Predator: Concrete Jungle.



TILLYKKE MED DET | 2008 fejrer Rainbow Six-serien tiårsjubilæum og det siger ikke så lidt. Gennem årene har serien stået som en af de absolut stærkeste indenfor genren og mon ikke det fortsætter nogle år endnu? Vi regner i hvert fald med at få en rigtig lækker oplevelse mellem hænderne næste år.



HELE TO TING? Det har fra starten været Ubisofts intention at lave to Vegas spil. Efter en kort pause efter sidste spil, rykkede det meste af holdet over på Vegas 2 og gik i gang med det samme. Det er naturligvis også derfor at det første spil sluttede med en cliffhanger, og denne samles der op på, så snart det opfølgeren blænder op. Dog afsluttes historien efter dette kapitel, så Ubisoft forsøger ikke at malke spilpublikummet for en treer senere.



LÆKHERT Da Vegas 2 foregår samme sted, så har det tunge arbejde med at lave Las Vegas mange casinoer, ikke været lige så hårdt i denne omgang. Spilmotoren genbruges også, så her har den franske udvikler også sparet sig selv en del arbejde, men det betyder ikke, at Vegas 2 bare er en bleg toer. Montréal-studiet har virkelig forbedret alt fra AI'en til arsenal af våben og de online muligheder som verdens mange fans forventer sig rigtig meget af.

NYHEDER

WII = AUSTRALSK SUCCES

Efter 50 uger på hylderne i de australske spil- og elektronik butikker, har Nintendo netop meddelt, at konsollen har rundt 200.000 solgte eksemplarer. Dermed er konsollen der bedst sælgende i denne periode i landets historie. Da Wii blev lanceret i december sidste år, blev der i løbet af de første fire dage, langet over 40.000 maskiner over disken. De resterende er så indhentet i dette år.

UNCHARTED FÅR KNIVEN

Det seneste spil som har mødt censurkniven er Naughty Dogs Uncharted: Drake's Fortune, der lanceres på disse breddegrader d. 7. december. I Japan har man har fjernet alt blod i spillet og samtidig ladet skærmen blive hvid (i stedet for rød) når man bliver skudt. Dette er i sig selv ikke noget problem, men censuren stikker faktisk så dybt, at selv en amerikansk udgave spillet, afspillet på en japansk PS3 med det samme skifter til den censurede version.

SAM FISHER VENTER LIDT

Franske Ubisoft har gennem deres seneste finansielle rapport, meddelt at det femte kapitel i Splinter Cell-serien, altså Splinter Cell: Conviction ikke er på gaden i første kvartal af år 2008, som tidligere fortalt. Det lader nu til at spillet i stedet lanceres i perioden april 2008-marts 2009, altså Ubisofts regnskabsår, og dermed kan ventetiden blive potentiel lang for de mange fans af Sam Fisher.

DET ER MIG, MARIO!

En uge var alt der skulle til for verdens nok mest kendte spil-ikon til at runde 500.000 solgte eksemplarer af Super Mario Galaxy i Amerika. Dermed er Super Mario Galaxy ikke bare det hurtigst sælgende Wii-spil nogensinde, men samtidig det hurtigst sælgende Mario-spil nogensinde.

THE DARKNESS 2 PÅ VEJ?

Ifølge det amerikanske tegneseriefirma Topcow, der bl.a. tager sig af Witchblade, First Born, Dark Sector og naturligvis The Darkness, så arbejder svenske Starbreze Studios angiveligt på en opfølger til The Darkness, et spil vi anmeldte tidligere på året. En kilde fra firmaet har angiveligt sagt, at spillet er i produktion og at det forventes på gaden sent i 2008 eller begyndelsen af 2009.

CRYSIS SOM EN TRILOGI

Hvis du har spillet dig gennem Crysis, så ved du også at det slutter på en måde, der absolut ligger op til en fortsættelse - og en fortsættelse kommer der. Det kan Cryteks daglige chef Cevat Yerli nu bekræfte. Han fortæller at Crysis er planlagt som en trilogi, og at man for længst har skrevet historien der samler trådene fra etteren med den kommende toer og treer. Præcis hvad der er i vente, må vi dog vente med at få at vide til Crysis 2 engang lanceres.

BANJO & KAZOOIE BESTÅR

Ifølge Shane Bettenhausen fra det amerikanske spilmagasin Electronic Gaming Monthly, så skulle et af Microsofts kommende spilprojekter, og et der har været arbejdet på i mere end et år, være definitivt droppet. Rygterne har længe svirret om, at spillet skulle være Banjo Kazooie fra engelske Rare, men det afviser firmaet fra Twycross. En kilde fra Rare har overfor branchesitet Gamesindustry.biz afvist at det droppede spil skulle være Banjo Kazooie.

ALAN WAKE LEVER VIDERE

Efter at Rare afviste alle rygterne om at Microsofts droppede stortitel ville blive Banjo & Kazooie, så faldt interessen naturligvis på Alan Wake, der naturligvis er under udvikling hos Remedy. De benægter dog ligeledes, at deres kommende spil skulle have fået kniven, og siger at de glæder sig til at vise det frem.

DEM SKAL VI HAVE

Warner Bros snupper engelske Traveller's Tales

Warner Bros har i dag afsløret de køber spilstudiet Traveller's Tales og deres ejere TT Games.

TT Games er mest kendt for at have udviklet spil som Lego Star Wars-serien, noget de vil fortsætte med i fremtiden eftersom Warner Bros vil fortsætte samarbejdet med både Lego og Lucas Arts.

Warner Bros arbejdede tidligere sammen med Traveller's Tales med det kommende Lego Batman-spil, så opkøbet kommer egentlig ikke som nogen overraskelse. Warner Bros vil nu forstærke sin position på spilmarkedet med sine opkøb af Monolith Productions (Condemned, F.E.A.R.) og sit delejerskab i SCI.

Samtidig har Traveller's Tales haft så stor succes med både Lego Star Wars 1 og 2, at firmaet forlængst har kastet sig over en legofiseret udgave af de klassiske og højt elskede Indiana Jones-film. Her er det meningen at alle tre film i serien, laves til actionspil i stil med Lego Star Wars, og som det også har været tilfældet med Star Wars, så har den engelske udvikler ligeledes fri adgang til de gamle film, manuskripter, musik og naturligvis effekterne. Det bliver svært ikke at smile, når man svinger pisken.

_Mikael Hansen





GO, GO GADGETS

Så er vi igen trådt ind i årets mest travle måned. Pengene ligger løst i lommerne, og producenterne smider om sig med lækre produkter. Er du i tvivl om, hvad du skal investere i eller ønske dig i år, er her måske et par oplagte muligheder. Julen varer længe, koster mange penge...



NUMARK iDJ2

CIRKAPRIS: 7.000,-

Mixerpulsten rykker ind i det nye årtusinde, og giver dig nu muligheden at mixe musik direkte fra din iPod. Den har en stor farveskærm, og giver dig via et væld af hjul og knapper mulighed for at scratche og køre dine numre i loop. Med USB- eller S-video-udgangen kan du desuden køre et videosignal ud af den, enten til et tv eller en projektor. Inviter vennerne og smid drinks på køl.

PHILIPS AMBX SGC5183BD/12

CIRKAPRIS: 4.000,-

Hvis du har mod på, og ikke mindst råd til at tilføje en ny dimension til dine PC-spil, så skal du måske overveje sættet her fra Philips. Højtalerne har indbyggede lysdioder, og blinker lystigt i takt med spillet, de små blæsere giver vind i håret og håndledsstøtten ryster som du kender det fra et gamepad. Det er en spjøs oplevelse, som skal opleves. Til næste år kommer konsoludgaven.



LOGITECH G9

CIRKAPRIS: 799,-

Logitechs gamerprodukter bliver bare bedre og bedre. Det er musen her et godt bevis på. Du kan selv skifte grebet på musen, der følger 2 forskellige med som standard, og ved hjælp af knapper på fronten, justerer du hurtigt og nemt musens præcision og hastighed. Vægten kan justeres via en lille skuffe i musen, og knapperne fungerer styres via det medfølgende software. En sikker vinder.



LAMBORGHINI VX2S

CIRKAPRIS: 18.495,-

På mobilmarkedet hiver man kendte modefolk ind til at designe, og på laptop-markedet er det bilmærkerne, der tiltrækker sig opmærksomheden. Asus har slået sig sammen med Lamborghini, og leverer en 15.4" bærbar med en Intel Core 2 Duo processor, hurtigt grafikkort og masser af ram, alt sammen pakket ind i en glossy gul skal. Perfekt til spil og krævende programmer. Wroom...



CREATIVE AURVANA X-FI

CIRKAPRIS: 1.500,-

X-Fi fra Creative er et fremragende lydkort, og Crystalizer-funktionen er uundværlig, når du først har vænnet dig til den. Netop derfor vil headsættet her også gå rent ind hos brugerne. Foruden de lyd-forbedrende funktioner, har det også Noise Cancelling, som især er effektivt, hvis man rejser meget. I flyveren og på togrejsen er det nu dejligt, at kunne lukke helt af for den unødige støj.



PIONEER KURO POP-LX5088D

CIRKAPRIS: 42.999,-

På den netop overståede hifi-messe i København, så jeg ved selvsyn Pioneers nyeste skærm. De er virkelig imponerende, og det ypperste du kan få inden for fladskærme i øjeblikket. De sorte nuancer var vitterlig kulsorte, og panoreringer og farver var lige i skabet. Hvem sagde, at plasma-teknologien var på tilbagemarch? Du får ikke noget bedre, men 43.000 er selvfølgelig også en slags penge.



HFX MICRO

CIRKAPRIS: 8.499,-

Går du også med planer om at tilføje et mediecenter til dit setup i stuen? HFX Micro er hvid, lille og lækker. Et mediecenter behøver nemlig ikke være en stor tung klods med læssevis af blæsere, der støjer hele stuen op. Kassen her er passivt kølet, og siger dermed så godt som ingenting. Den kan både optage tv, afspille din musik og videoer og vise dine billeder – og det til en fornuftig pris.



SONY VPL-VW69

CIRKAPRIS: 42.000,-

Sonys nyeste projektor kan give dig ægte biografkvalitet hjemme i stuen. Den har den fulde HD-opløsning på 1080P og et imponerende højt kontrast-forhold på 35.000:1. CLP-VW60 kan give et billede på op til 300", og leverer et krystalklart billede ved hjælp af Sonys billedprocessor, BRAVIA Engine. Det svarer til, at du sætter din PS3 eller Xbox 360 til i den nærmeste biograf... wauw.



MOTORAZR2 V8 LUXURY EDITION

CIRKAPRIS: 5.000,-

Der er bare noget ved de såkaldte luksustelefoner, der gør, at man får lyst til at røre ved dem. Jeg vil nu stadig hverken eje eller have en, bare røre ved den. Motorolas RAZR V8 Luxury edition er beklædt med guld og "slangeskind", har medfølgende headset og ligner rigtig nok en million. Indmaden er der dog ikke ændret så meget på, og telefonen egner sig bedst til bling og blær.



SONY DSC-T2

CIRKAPRIS: 2.500,-

Sonys nye 8,1 megapixel kamera, ser ikke bare godt ud, men har også nogle ret så interessante specifikationer. Det har en indbygget flash-hukommelse på 4GB, så du kan lagre tusindvis af billeder, og alle Sonys nyeste teknologier, som eksempelvis Smile shutter, som først tager billeder når personen smiler. Og så fås det jo i en masse frække farver, det må vi endelig ikke glemme.



SAMSUNG TX9-120

CIRKAPRIS: 8.000,-

Med en god fladskærm, hører naturligvis et godt anlæg. Man kan også investere i et lydianlæg som dette, og for få midler få et komplet setup til stuen. Med i pakkerne følger de fem højttalere, som kan fastmonteres på de medfølgende stolper, en stor subwoofer, og en DVD-afspiller, som kan opskalere til 1080P. Sættet har en effekt på 1.000W, og passer fremragende til Samsungs M8-serie.



CHIMEI CMV222H

CIRKAPRIS: 3.000,-

Chimei har tidligere været mest kendt for at levere paneler til andre, men nu vil de også bruge deres paneler selv. De kommer med deres egne skærme, og denne her er en ganske hæderlig en af slagsen. Jeg er ellers ret kritisk mht. den slags. Skærmens største styrke er uden tvivl de mange indgange. Du får VGA, HDMI og Component-indgang, så du kan bruge den både med Xbox 360 og PS3.





GRTV®

GAMEREACTOR TELEVISION

SJOV OG SPAS
Gamereactors mest lærende redaktion, GRTV, keder sig sjældent. Følg godt med i deres spas og lojer i december på GRTV

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

Denne månedens anmeldelser byder på Mass Effect, Uncharted: Drake's Fortune, og sidste måneds efterløbere Crysis og Kane & Lynch som leveres her på Gamereactor TV af redaktør Thomas Tanggaard og Guitar Hero 3 og Endless Ocean som Asmus Neergaard tager sig af. Så sæt dig ned.



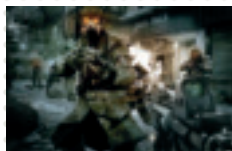
PREVIEWS

Som bekendt har Jesper Nielsen været i England for at se nærmere på The Club og Viking: Battle for Asgard, og netop disse to titler kan I nu se Jespers beta-tests af på Gamereactor TV, hvor han fortæller alt om shooteren The Club og Total War's episke krigsspil Viking: Battle For Asgard.



KANE & LYNCH

Vi har været på besøg hos IO Interactive i København for at tale med Game Director Jens-Peter Kurup omkring udviklingen af Kane & Lynch, de mange udfordringer og deres syn på de blandede modtagelser spillet har fået hos spilmedier og anmeldere rundt omkring i verden.



SPILÅRET 2008

Mon titler som Gears of War 2, Fallout 3, Alan Wake, Little Big Planet og Killzone 2 kan fange din opmærksomhed? Hvis ja, så sørg for du ikke går glip af vores 2008 preview, hvor Ana Fugl og Thomas Tanggaard ser nærmere på året der kommer og hvilke spil de ser frem til at spille.



GADGETS

Julen nærmer sig med hastige skridt og butikkerne bugner lækre gadgets! Denne måned står den på julegaveidéer til ham, hende og børnene. Find ud af hvad du skal skrive på ønskelisten i år, når Ana Fugl og Gadget Master Mikael Hansen viser lækkerierne frem her på Gamereactor TV



ÅRETS SPIL

Vi ser tilbage på året der gik og hvilke spil der har vundet os bagover i 11 forskellige kategorier! Grafisk, lydsmæssigt, hvilke historier der har tryllebundet og hvilke karakterer der fået os til at føle. Vi giver dig gensyn med alle årets store titler og udnævner årets spill. Det hele sker i december.

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



HITMAN MED BABYFACE

Havde man turde håbe på andet, når nu Hitman-spillet var så genialt

Når vi på Gamereactor TV-redaktionen sidder begravet i båndsalat og klippeudstyr syner vi ofte hen i længsel mod kommende spil og i særdeleshed kommende film – os der laver GRTV, på nær Ana, er jo i grunden filmfolk.

Og her er det nærliggende at henlede tanker på vores danske IO Interactives filmatisering af Hitman, der havde premiere 30. november. Højt at flyve dybt at falde er vist hvad, der kan siges om den film. Timothy Olyphant, der spiller agent 47 ligner mest af alt en lille skaldet knægt, tøsen han sætter livet på spil for er ikke en gang lækker og så ser actionsekvenserne

meget fesne ud! I skrivende stund har filmen endnu ikke haft premiere herhjemme, men det er allerede nu sikkert, som solen der stiger hver morgen, at denne film vil skuffe fælt og bringe endnu et kedeligt offer til de mange fejlslåede filmatiseringer af ellers så fantastiske spil! Nu hvor forhandlingerne til filmatiseringen af Kane & Lynch med forlydender om Bruce Willis og Billy Bob Thornton i hovedrollerne, kan man blot håbe på, at det så endelig vil lade sig gøre med en værdig film! Og hvis det heller ikke kan lade sig gøre, kan vi jo altid håbe på, at vi en dag får chancen for at gøre noget ved den sag!
_GRTV Redaktionen

MASTER TIME TO
BECOME THE ULTIMATE WEAPON

TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



18+

www.pegi.info

Til PS3 den 7. december.
Kan også fås til XBOX 360 og PC.



SABER
INTERACTIVE



PLAYSTATION 3

www.timeshiftgame.com

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360 LIVE

POWERED BY
gameSPY

THE WAY
NVIDIA
IS MEANT TO BE PLAYED

SIERRA

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.



Velkommen til mester
Et spil som World of Warcraft kan sagtens blive en besættelse og grunden er ifølge Aarseth enkel: Spillet er ekstremt socialt, og man kan altid modtage en eller anden form for anerkendelse.

Spil har i årevis været i medienes søgelys, når der skulle findes en skyldig i et mord eller en forklaring på en bizar hændelse. Espen Aarseth fra Norge, der har set nærmere på fenomenet spilafhængighed, mener at spil generelt smides ned i den forkerte gryde, når man snakker om afhængighed. Spil er en hobby, ikke et narkotikum. Men dette glemmes når bølgerne går højt og den medleskabte panik begynder at brede sig.

Er du blevet spilafhængig?

Kumar gik til en forelæsning og blev samtidig testet for hans spilafhængighed

Jeg er netop vendt hjem fra Future Play Conference 2007, en akademisk konference, der handler om computerspil og deres fremtid, og jeg var meget overrasket over at se Københavns IT universitets Espen Aarseth, holde en forelæsning om noget, der lod til at kigge nærmere på den "mærke side" af spillenes verden, ved at stille spørgsmålet "Er spil altid kun en god ting?"

Aarseth startede: "Da jeg begyndte på mit studie vedrørende konceptet om spilafhængighed, så opdagede jeg hurtigt, at det var et enormt vigtigt område, et område der desværre samtidig har meget få egentlige undersøgelser", startede Aarseth. Men er spilafhængighed bare en medie skabt panik?

Aarseth forklarede: "Mediet beskyldes for mange meget komplekse, sociale problemer, bl.a. nedskydninger på skoler, selv når de overhovedet ikke kan relateres til spil, som f.eks. med Virginia Tech-skytten, der faktisk holdt sig væk fra de personer som sad og spillede. Han var dog en dramtiker, men dette vil jeg ikke drage nogle konklusioner ud fra."

Og han fortsatte: "Men er spil et narkotikum eller en hobby? Det er to meget forskellige ting. Der findes mange eksempler på folk, der overdyrker deres hobbyer, f.eks. topatleter, ejere af akvarier og Michael Jackson-fans. Men hvor stort er problemet med spil? Folk har det med at smide spil ind i samme kategori som stoffer, i stedet for at relatere det til en hobby, når de snakker om afhængighed."

For at få os til at se pointen i dette, så fik vi udleveret en lille quiz, der var oversat fra svensk. Den skulle teste publikummet for en evt. spilafhængighed, og den var udformet præcis som ethvert andet spørgeskema, der bruges til at teste alkoholkere og stofmisbrugere. Rigtig mange af salens lyttere scorede mange points i testen, faktisk mere end 5 ud af 10, mens jeg personligt fik 7.

Aarseth konkluderede "Jeg ville sige at denne test overhovedet ikke kan bruges. Det er kun et par af spørgsmålene, der faktisk er relateret til problemerne. Mange relaterer bare til eksemplerne og ser kun det negative i dem, f.eks. at du er glad for spil og derfor vælger at bruge

tid på at spille dem og vedligeholde din status i et givent spil. Det kan sagtens ses negativt. Mange af spørgsmålene leder faktisk bare efter et problem.

Og han fortsatte: "Og hvad siger forskningslitteraturen så? Faktisk har der været lavet meget få empiriske undersøgelser på området, og det lidt der har været, er alt sammen udført af Mark Griffiths fra Nottingham Trent-universitet. Ifølge ham så kan der spores en vis spilafhængighed, men afhængigheden lader til at ramme meget få mennesker, og selv af dem der så spiller meget, så er der faktisk ikke tegn på en decideret afhængighed."

Aarseth sagde at Griffiths undersøgelse, der er foretaget i år 2007, og som omhandlede en gruppe online spillere, faktisk viste at kun 12% af de 840 mennesker det drejede sig om, kunne diagnosticeres med noget, der minder om en spilafhængighed. Aarseth satte det i perspektiv og sagde "Hvis dette var rigtigt, når det kommer til et spil som World of Warcraft, så ville det faktisk betyde, at omkring 1 million spillere lider af spilafhængighed, og så er det ikke et lille

problem." Og han fortsatte: "Men Griffiths var meget forsigtig i at understrege, at det lader til, at der er en stor forskel på hvilken genre af spil, der skaber en afhængighed. Det lader til at MMOG-genren har en meget højere afhængighedsprocent. Men hvorfor så MMOG-genren? Aarseth forklarede, at dette er fordi MMOG-genren er langt mere social og derfor indeholder en lang række forskellige aktiviteter, fra skabelsen af en personlig karakter til opbyggelse af status og niveau og interaktionen med andre gennem udforskning.

Alligevel, ifølge Aarseth, så er sammenkædningen mellem spil og stoffer ikke fair. Kriminalitet og økonomiske problemer skyldes ikke spil.

Aarseth konkluderede "Et spil som en person føler sig afhængig af, kan også være vigtigt for rigtig mange andre. Dette er tilfældet med de fleste medier. Vi er nødt til at bevæge os væk fra de meget definitive konklusioner omkring effekten af medierne og forstå, at hvad der er givende og godt for en person, kan være enormt skadeligt for en anden."

_Mathew Kumar

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"Spillet er ambitiøst syet sammen."
Ekstra Bladet 5/6

"The Witcher' er en virkelig god spiloplevelse med fantastisk grafik."
Metroxpress 6/6

"... et af de mest stemningsbetonede rollespil i lang tid."
Gamepad.dk 8/10

"... det næste store rollespil, som bør forhekse dig."
Herning Folkeblad 5/6

"The Witcher er et effektivt fortalt og kompetent gennemført rollespil."
Gamesector.dk 8/10

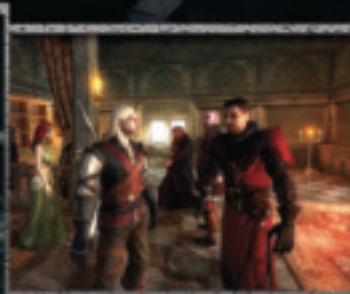
There is no good, no evil – only decisions and consequences



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



Over 250 game changing skills and abilities, including advanced alchemy, multiple fighting skills and powerful magics



Mature Fantasy storylines with over 80 hours of non-linear role playing

Download demo on
www.dk.atari.com

CDPROJEKT:

Powered by
BiOWARE
Aurora Engine

OUT NOW
www.thewitcher.com

CDiWare, the BiOWare Aurora Engine, and the BiOWare Logo are trademarks of BiOWare Corp. All Rights Reserved. Wiedźmin © CD Projekt Red sp. z o.o., based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp. z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

ATARI

Merlin

GUITAR HERO III

LEGENDS of ROCK

**UPLOAD EN VIDEO
AF DIG SELV SOM DEN
ULTIMATIVE GUITAR HERO
OG VIND EN FLADSKÆRM**

GÅ IND PÅ HJEMMESIDEN
OG DELTAG I KONKURRENCEN
WWW.GAMERACTOR.DK/GUITARHERO3

VIND!!!

TX-32LED7 er en elegant 32" LCD-skærm helt i sort, som er ideel til at spille Guitar Hero på. TV'et er udstyret med IPS (In Plane Switching) LCD-teknologien, så du kan betragte skærmen med en vinkel på hele 178 grader uden at billedkvaliteten forringes.

Panasonic's nye V Real II teknologi sætter sammen med Sub Pixel kontrol og Advanced 3D Colour Management for at give et knivskarpt billede med stærke farver og rene konturer. Intelligent Scene Controller justerer sortniveauet og lyset i hver enkelt scene. Dette skaber en mere nuanceret gråtoneskala, som garanterer, at du ikke går glip af detaljer, der ellers kan forsvinde i skyggerne.

TV'et er også udstyret med VIERA Link, så du nemt kan styre hjemmebiografen eller din DVD med blot én fjernbetjening. TV'et er desuden udrustet med en indbygget tuner til modtagelse af DVB-T digitalt TV. TX-32LED7 har en værdi af 7.000 DKK.



Panasonic
ideas for life

BETA-TEST



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du bare gerne vide hvad spilljungen 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!

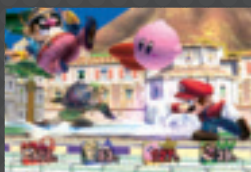
The Club

Jesper besøgte engelske Bizarre Creations, der med The Club forsøger at lave skyde-spillenes udgave af det populære Burnout



Mest eftertragtede

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



1 Smash Bros. Brawl

Wii

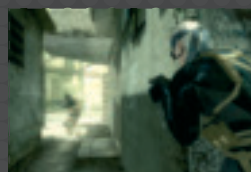
Vi har spillet farven ud af både N64- og GameCube-versionen, så vi glæder os som små børn, til at få fingrene i den spritnye Wii-udgave, komplet med online-kampe og en masse nye karakterer. 2008 bliver vores år.



2 Killzone 2

PS3

Crysis er gennemspillet, Master Chief har stillet hjelmen på hylden og Orange Box er forlængst gennemført. Hvad kan vi glæde os til? Jamen, bare et lille spil fra Sony, der hedder noget så ukendt som Killzone 2.



3 Metal Gear Solid: Guns of the Patriots

PS3

Vi har ventet og ventet, men heldigvis ser der ud til at ske noget i år 2008, når Hideo Kojima og resten af holdet slipper Snake løs med kronisk hoste og gråt hår.

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



Lige i knolden

Der er mange måder at forbedre sin score på i spillet. Et af de mest brugte af er en gammel kending, nemlig headshotet, men der er også mulighed for at lave et 180-graders angreb og bande dine kugler på diverse metaliske genstande. Lækkert.



Premiere 2008 Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Fuldblodsaction fra England

Efter syv år med racerspil er Bizarre klar til at levere et potent actionbrag



THE CLUB

Platform X360/PS3/PC Udvikler BIZARRE CREATIONS Udgiver SEGA Genre ACTION

Mine ben ryster og mine svedige hænder klamrer sig til kontrolleren. Jeg har øvet intenst de sidste par timer, og nu bliver det hele så afgjort. Efter langsomme, gradvise forbedringer såsom bedre sigte, bedre kendskab til banen, fjendernes position og bevægelser og mange andre mindre, men betydelige faktorer, er jeg havnet midt i finalen med den hidtil bedste score. Sejren er ikke langt væk, men jeg ved at vejen bliver lang og hård, selvom det kun tager et par minutter at spille sig igennem banen i The Club.

Jeg tog tidligt på måneden en lille smuttur til England for at se nærmere på Bizzarre Creations seneste spil, der er deres første originale

The Club vil dog noget andet. Det er, kort sagt, skydespillenes svar på Criterions Burnout

projekt i omtrent syv år. Den engelske udvikler har nydt succesen med Project Gotham Racing, der netop er kommet i en fjerde udgave, men det er en udvikler med masser af ideer og muligheder for at forvandle potentiale til mesterværker, så det er altid lækkert at se dem be-

væge sig ind på nyt territorium. Ved første øjekast ligner The Club dog alt andet end et kommende megahit.

Grafisk er det langt bagefter konkurrerende skydespil, især når man tager de meget indsnævrede og begrænsede omgivelser i betragtning. Spillet kan virke ekstremt overfladisk med fjender, der blot kommer løbende mod dig og tager imod skud, som var de sadomasochister fra helvede. Og ikke nok med det, så er banerne meget lineære og uden de vilde muligheder for udforskning. The Club er dog ikke dit traditionelle tredjepersons skydespil, så lad ikke disse fåreklæder bedrage dig. Hvis Bizzarres eneste mål havde været at lave et skydespil med en solid historie, der spændte over en god håndfuld timer med nogle sjove fjender og udfordringer, samt en skabelonskåret multiplayerdel,

som er en formular mange spil i dag benytter sig af, så havde de fejlet noget så grusomt. The Club vil dog noget ganske andet. Det er, kort sagt, skydespillenes Burnout.

Den minimale historie, som alligevel har indfundet sig i The Club, går meget simpelt ud på,

FAKTA

FART UDEN HJUL

Bizzarre Creations kendes af stort set alle for deres arbejde på Project Gotham Racing-serien, og deres brede erfaring indenfor arkaderæs, der både skal være tilgængeligt, hurtigt og med masser af udfordringer, har sat sit tydelige præg på The Club. Det er bestemt en udvikler, der ved hvordan de skal appellere til arkade-spillere, der vil slå highscoren.

at en række af verdens rigeste mænd har samlet sig og deres formuer, for at få det vildeste rus. Derfor har de hyret otte af verdens mest kompetente og nådesløse krigere, der bliver sat foran de sværeste og mest umulige missioner nogensinde. Disse otte krigere indbefatter blandt andet politimanden Renwick, den store, russiske bjørn Dragrov, den hurtige, men dødelige japaner Kuro og ikke mindst den bindelige Nemo, som rigmandsklubben elsker.

Det er et spil, som er vanvittigt enkelt at gå til, og efter du har valgt den ønskede spiller og



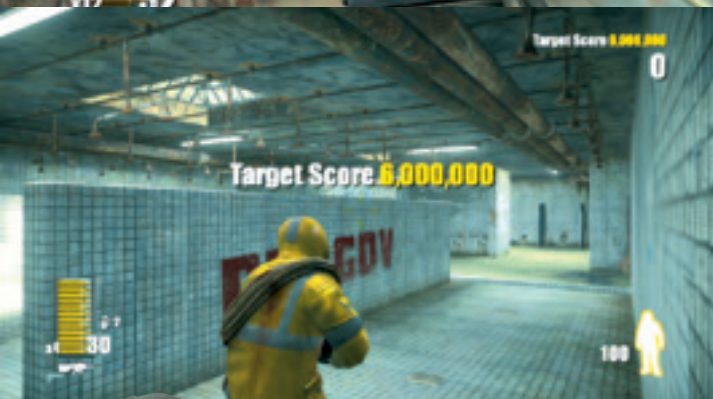
LØB! Du skal hurtigere videre til dine næste ofre, ellers begynder din multiplier at falde.



VERDENSTURNÉ Undervejs i The Club kommer du hele otte forskellige steder hen i verden, men på nær visse æstetiske ændringer, ser det ikke ud til forskellen bliver markant. Fokus har udelukkende ligget i at designe baner med tilpas mængde variation og genkendelighed til at opfylde gameplayets krav.



Hold dig væk
Vi fokuserede mest på den mest klassiske spillemulighed i The Club, nemlig Sprint, men der er også mulighed for at spille Siege, hvor man konstant angribes af nye fjender.



KEND DINE FJENDER Hvis du for alvor skal mestre The Club, handler det ikke kun om at lære banerne, men også fjenderne udenad.

en af spillets otte omgivelser, er det bare med at gå til fadet. Styringen er i høj grad lånt fra Gears of War, hvor venstre trigger stabiliserer sigtet og højre bruges til at skyde med. Sammen med sprint-knappen på højre bumper, er dette dine primære redskaber undervejs, selv om muligheden for at bruge knytæver og grater, samt at kunne vende sig 180 grader med en enkelt knap, også bliver nyttig. Enhver der sætter sig ned, næsten uanset, hvor dårlig man er, vil kunne komme helskindet igennem langt de fleste baner, men præcis som i Burnout ligger hele værdien ikke i, om du kommer i mål, men hvor godt du kom igennem.

Og her begynder spillet for alvor at udfolde sig. Hver gang du skyder en fjende, eller en af de gemte kranieplader, får du lagt et ekstra tal oven i din multiplier, men denne begynder langsomt at tælle ned, og når tælleren har nået bunden, så begynder din multiplier hurtigt at miste størrelse. Derfor gælder det konstant om at bevæge sig videre og finde nye mål, så du

kan holde multiplieren oppe på de høje tal og høste masser af point. Dette kan yderligere kombineres med forskellige skud og specielle angreb, som sammenlagt kan gives massive bonuspoint. Dette inkluderer blandt andet skud direkte i hovedet og snapshots, hvor du skal skyde og dræbe lige efter du har vendt dig 180 grader.

Det lyder måske ikke som det vildeste i verden, men enhver der har prøvet Burnout, ved præcist hvor ekstremt vanedannende det kan blive, når man lige skal lave endnu et gennemløb af banen og prøve at forbedre sin score. Banerne i The Club er skræddersyet til dette formål, med en perfekt længde og nok forudsigtelighed til, at det handler om at lære banerne ud og ind.

Uanset hvad må jeg konstatere, at The Club overordentligt tog fusen på mig. Jeg havde ingenting regnet fra dette spil, og pludselig var jeg opslugt. Sammen med min kameramand Andreas, stod vi som en bokser og hans personlige træner, analyserede konstant mine præstationer og undersøgte muligheden for at klare det bedre næste gang. Den sande vinder var dog The Club, som lavede et hurtigt og meget imponerende knock-out på mig, og hvis Bizarre formår at bevare denne kampgejst på den globale arena over nettet, så kunne The Club sagtens blive en sand besættelse.

_Jesper Nielsen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Et virkelig lovende spil, men det hele hænger på implementeringen af online-delen.

Biomekanisk

Velkendt Capcom-helt får lidt hjælp fra Sverige...



BIONIC COMMANDO

Platform PS3/X360/PC Udvikler GRIN
Udgiver CAPCOM Genre ACTION

Mens jeg personligt stadig venter på, at Sega graver Burning Rangers frem fra gemmerne, så kan jeg i det mindste glæde mig over, at Capcom har børstet støvet af en af deres gamle helte af og nu giver ham nyt liv på PlayStation 3, Xbox 360 og PC.

Helten er nemlig ingen andre end Nathan Spencer. Og siger det navn dig ikke en pind, så er jeg ret sikker på, at du ikke har siddet på i et halvkoldt kælderværelse i 1988 med Bionic Commando kørende på din Nintendo. Det har jeg til gengæld, og dengang, som det faktisk også er i dag, så handler spillet om en modificeret supersoldat, der ved hjælp af en teknologisk vidunderlig arm, kan svinge sig fra bygning til bygning som en anden Tarzan. I det oprindelige spil var det dit job at redde kammeraten Super Joe (ja, jeg ved navnet er ånds-svagt) fra Generalissimo Kilt (ja, ligeså dumt), men i fortsættelsen, der i øvrigt varetages af svenske Grin, er det Super Joe der via en falsk anklage har fået Nathan dømt for mord - og vi møder ham præcis på det tidspunkt, hvor han skal henrettes.

Bionic Commando holdes sammen af flere forskellige spillemekanikker. Der er lidt Spider-Man over det, når du svinger dig gennem byen og griber fat i alskens jernbjælker, murbrokker og facader, mens det resterende gameplay udføres af lige-på-action, hvor din biomekaniske arm både kan skyde og samle ting op, der så kan kastes efter fjenderne. Dertil kommer sikkert nogle mere platformmæssige øjeblikke, hvor du skal time dine hop, for ikke at ende som mos på jorden. Det er ikke en cocktail, der er set før, men det ser ud til at fungere strålende i Bionic Commando, der samtidig indeholder alle de varemærker, som vi kender fra Capcom, nemlig drøngod grafik, fremragende musik og et enormt højt actionniveau.

Grafisk er det i hvert fald svært at pege fingre af den totalt smadrede by Ascension City, hvor alt ligger i ruiner, og selv den største skyskraber sikkert kunne væltes med ganske få slag. Det er ikke før end gangen til år 2008, at vi får lov til at stifte bekendtskab med Bionic Commando for alvor, men allerede nu glæder vi os til at det nye år sparkes i gang.

_Thomas Tanggaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Spændende projekt, der kan ende med at blive en solid genoplivning af en klassiker.

Premiere 2008



Ascension City ligger i ruiner, da du får styringen over Nathan Spencer, et supersoldat med en biomekanisk arm.



Velkommen til Skandinavien

Strategimestrene tager på tur i den nordiske mytologi for at levere et hårdtslående actionspil



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Platform PC/X360 Udvikler EA
Udgiver EA Genre ACTION

Det er altid spændende, når man skal se et spil, hvor en udenlandsk udgiver forsøger at rode sig ud på dansk, eller i hvert fald skandinavisk territorium. Selvom jeg næppe har, hvad man kan kalde en omfattende indsigt i den nordiske mytologi, så bliver der ofte begået indlysende brøler, og jeg havde lidt på fornemmelsen, at dette også var tilfældet i Viking: Battle for Asgaard, da jeg tidligere på måneden skulle se det i England.

Udvikleren bag, Creative Assembly, er dog ingen man bør bide skeer med. De har en fantastisk portefølje med deres mange Total War-spil, som har fået strategi-fanatikere til at savle i stride strømme. Med Viking er det dog ikke første gang, at Creative Assembly tager springet ind i actiongenren, da de i 2005 leverede det halvlunkne Spartan: Total Warrior. Denne gang er kulisserne skiftet ud og kampene gjort større, men har den anerkendte udvikler overhovedet lært af sine fejl?

Som udgangspunkt bygger Viking på en historie, hvor gudinden Hel, Lokes datter, er blevet bandlyst fra Asgård og nu vil hævne sig ved at slippe Fenrir og derved ragnarok løs. Freja får til opgave at stoppe Hel og udvælger vikingen Skarin, en hårdt pumpet, ung kriger,

som åbenbart har sine personlige problemer. Og således skal man styre denne viking til sejr og befri både de dødelige i Midgård og guderne i Asgård, og simpelthen forhindre ragnarok. Simpelt, ikke?

Der hvor Viking for alvor begynder at blive interessant er i spillets omfang og en slags to-vejs opbygning. Spillet foregår på tre øer i alt, hvor den mindste af disse er én kvadratkilometer i størrelse, og disse øer skal simpelthen befris fra bunden af. Som udgangspunkt er de fuldstændig dækket af en grøn tåge, men som du griber sværdet og hakker alle de bestialske modstandere i småstykker, vil disen langsomt lette og områderne blive fredelige og hyggelige.

Omgivelserne består skam ikke kun af frodige, tætte skove, hvor farerne lurar om hvert hjørne, og Creative Assembly har ligeledes indført en række byer, så du kan shoppe amok og købe nye våben og rustninger, og derved følge med Midgård skiftende mode. Dette skal være med til at underbygge de mere frie og ikke-lineære rammer, som man har prøvet at fastsætte, men min tid med spillet gav ikke ordentlig mulighed for at fastslå spillets egentlige frihed.

Herfra går jagten ellers på at befri alle Midgård tilfangetagne vikinger, der ultimativt skal hjælpe dig i kampen mod de onde styrker. I en af de missioner vi så, skulle Skarin befri en gruppe vikinger ved en gammel mine, og her

FAKTA

EPISK ERFARING

Udvikleren Creative Assembly har i hele sin levetid stort set kun arbejdet på strategispil i Total War-serien, der både har været en tur i middelalderen og i romerriget. Et stykke arbejde, som har høstet tonsvis af priser og deres fokus på enorme krige med styring af bataljoner i stedet for individuelle soldater, har gjort sit for at adskille spillene fra mængden. Derfra er Viking en ganske anden oplevelse og spørgsmålet er, om firmaet overhovedet kan lave et underholdende spil på tommands-niveau.

kunne man både snige sig vej eller bare lad sværdet tale for én. Mest interessant var måske, at hver eneste gang du befriede en gruppe vikinger, havde du dem med på slæb resten af missionen, og derfor endte jeg med en mindre hær af skægfagre vikinger.

Spillets helt store omdrejningspunkt er dog uden tvivl de store slag, der fungerer som en slags bosskampe, og vil være med til at åbne op for nye områder. Der er lagt i kakkellovnen til krige af den episke slags, der allerede på nuværende tidspunkt har flere tusinde soldater på skærmen, og med Creative Assembly's baggrund i storslåede kampe, virker det som spillets mest lovende aspekt. Der er sat et loft på antallet af krigere på slagmarken, så resten



Premiere 2008



Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Ingen en-mands hær

Modsat andre nutidige og populære hack'n'slash spil som God of War og Heavenly Sword, kæmper du i Viking oftest kun mod én person ad gangen og selvom du naturligvis er stærkere end almindelige fodsoldater, så skal du ikke forvente at nedlægge hele modstanderens hær uden en god portion hjælp fra din egen hær.





RAGNAROKS HERRE? Et af de større slag, vi fik mulighed for at opleve, var nærmest taget ud fra Ringenes Herre og det skal bestemt forstås som et kompliment. Der er masser af enheder på skærmen og slagenes størrelse er virkelig overbevisende. Firmaets erfaring med strategispil har uden tvivl hjulpet.



Flot, men forfejlet syn
Overordnet set var grafikken i Viking ganske udmærket, selv om den næppe vil gå over i spilhistorien, men desværre bar den præg af uhyggeligt mange fejl og gjorde det en anelse svært at blive rigtig imponeret.



SNIG DIG TIL SEJR Undervejs i spillet skal man befri det besatte Midgård og slippe sine vikingebrodre fri, og her skulle strukturen være ganske fri. Vil du slås eller snige dig frem?

venter som forstærkninger i baggrunden. Du vil dog hurtigt opleve, hvordan antallet af krigere drastisk falder i starten af kampene og slipper forstærkningerne op, er kampen så godt som tabt.

Netop her ligger et af spillets mest unikke koncepter. Du skal nemlig ikke som i Heavenly Sword eller lignende, slå hundredvis af fjender i jorden på enkelte slag og gøre dine allierede uoverflødige; i stedet er dit mål at lokalisere fjendens mest dødbringende positioner, som eksempelvis de troldkvinder, som konstant hidkalder flere blodtørstige vikinger, og gå målrettet efter dette. Det bliver personlige kampe mod enkeltvis krigere, og selvom du naturligvis er stærkere end dine almene og lidt sølle allierede, så har du bestemt brug for dem i ryggen. Problemet på nuværende tidspunkt er blot, at kampene langt fra føles ægte. Visse angreb og bevægelser er simpelthen for langsomme og føles enormt opdelt, som betyder,



FAKTA
NORDISK MYTOLOGI?
Det ses ofte, at spiludviklere og andre "kreative" folk hopper en tur forbi nogle af verdens populære mytologier udelukkende for at benytte de overfladisk og godt sælgende elementer, og det virker heller ikke som om, at Viking følger den nordiske mytologi strengt. Indtil videre virker historien i hvert fald ikke specielt dyb eller ægte.

at kampdynamikken bliver ret svækket. Fjenderne er tilpas hårdføre til, at hver enkelt nærkamp føles tilfredsstillende, men uden et sjovt og tempomæssigt tilpasset kampsystem, kan det hurtigt gå hen og blive utilstrækkeligt.

Generelt set var fremvisningen af Viking plaget af lidt for mange fejl og mangler, som Creative Assembly bestemt har mulighed for at rette op på inden udgivelsen, men som alligevel gjorde det svært at falde bagover på stolen af bare begejstring. Spillet manglede en masse lyde, og musikken var fraværende, mens den ellers udmærkede grafik, spillets størrelse taget i betragtning, var plaget af masser af småfejl. Dette er naturligvis normalt at opleve i tidlige koder af spil, men med udgivelse i starten af 2008, virkede det som faretruende mange, og når et så centralt element som kampsystemet stadig ikke er fyldestgørende, begynder det at virke uheldeligt.

Jeg ønsker dog ikke fuldstændig at afskrive Viking: Battle for Asgaard endnu. Der står nogle yderst kompetente folk bag, ambitionerne er i orden og selvom deres seneste action-eskapade var en lunken oplevelse, har de i det mindste fået erfaring på området. Hvis Viking skal blive et af de bedre spil i 2008, kræver det dog, at kampsystemet gøres til en flydende og fornøjelig oplevelse, verden bliver så fri som lovet og alle de mange små grafiske fejl rettes fuldstændig op - ellers havner vi med endnu et middelmådigt spil.

Jesper Nielsen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Plaget af fejl og med et trægt kampsystem, er der stadig lang vej hjem for Viking. Så lad os nu se.



UDEN UNGER Desværre ser det ud til at børnene, der i også var med i etteren, har fået udvidet deres sektioner, og meget tyder på, at deres største øjeblikke sker til fods.

Drømmetid

Drømmedæmonen indtager Wii til nye eventyr

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS
Platform Wii Udvikler SONIC TEAM
Udgiver SEGA Genre ACTION/PLATFORM

Nights into Dreams blev aldrig den store kassesucces for Sega, men kultstatusen var stort set sikret fra det øjeblik, en lille gruppe Sega Saturn fans fik det analoge joypad mellem hænderne og drog ind i drømmeland, for at svæve frit mellem farvede balloner og kridhvide skyer og en azurblå himmel.

Jeg vil gætte på, at det er samme lille gruppe, der glæder sig til at tage tilbage til denne verden i Nights: Journey into Dreams, der som bekendt blev annonceret tidligere på året, eksklusivt til Nintendos Wii. Og hvorfor så kun en lille gruppe, spørger du? Måske fordi spillets præmisser, altså det at svæve frit i en drømmeverden gennem opsatte ringe, ikke lyder så forfærdelig ophidsende for de fleste. Sammen med en række masker, der bl.a. giver Nights muligheden for at modstå stærke vinde, svømme under vandet og flyve meget hurtigt, er det grundessensen i Nights into Dreams. Du svæver rundt, løser nogle basale gåder og støder fra tid til anden ind i en af spillets boss'er.

Men Sega kender den lille gruppe af fans derude, og det er utvivlsomt også derfor, at det seneste spil, fuldstændig i tråd med det oprindelige spil, benytter sig af nøjagtig samme farveglade og livsbekræftende palet. Derudover er designet også holdt på samme niveau, og mens spillet nu er fuldstændig i 3D (det første spil var pseudo-3D i en 2D-verden), så føler man med det samme, at der er tale om en opfølger. Kontrolmæssigt har holdet valgt at udstyre dig med flere forskellige styringer. Så hvis du ikke bryder dig om at pege på et punkt, som Nights så skal svæve til, så kan du selv overtage kontrollen med ham.

Det er svært præcis at sige, hvor meget succes et så snævert og anderledes spil som Nights kan opnå, men vi håber på det bedste.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

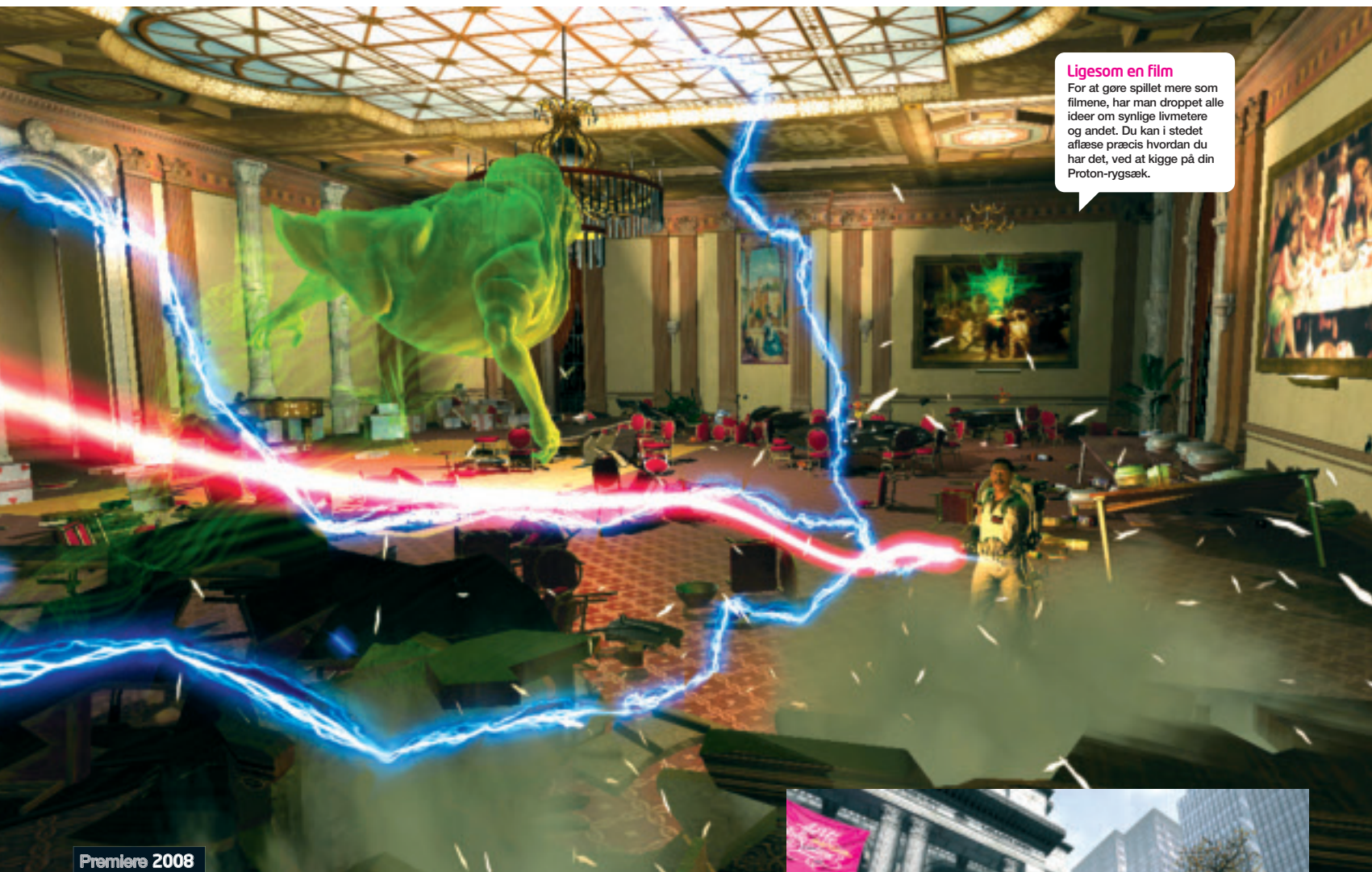
Anderledes spil, der passer godt til Nintendos beavergelsesfølsomme konsol. Vi ser frem til år 2008.



Premiere 2008



UDEN UNGER Desværre ser det ud til at børnene, der i også var med i etteren, har fået udvidet deres sektioner, og meget tyder på, at deres største øjeblikke sker til fods.



Ligesom en film

For at gøre spillet mere som filmene, har man droppet alle ideer om synlige livmeters og andet. Du kan i stedet aflæse præcis hvordan du har det, ved at kigge på din Proton-rygsæk.

Premiere 2008

Skræmmende?

Gør verden usikker for alverdens spøgelser, grønne klatter og genfærd med et proton-våben på ryggen



GHOSTBUSTERS

Platform PS3/X360 Udvikler TERMINAL REALITY Udgiver VIVENDI Genre ACTION

Indrømmet, Ghostbusters II var ikke ligeså sjov som den første og aldeles fremragende film om de New York-baserede spøgelsesjægere. Men humoren, kemien personerne imellem og varmen er der stadig, og siden filmen blev lanceret i 1989, har jeg med længsel ventet på en opfølger. Det har dog været forgæves, men i 2008, altså 19 år efter den sidste film, er det endelig blevet tid til at møde Ghostbusters igen.

At film- og spilindustrien til stadighed smelter mere og mere sammen er ingen hemmelighed. For nyligt stod den Hong Kong-fødte instruktør John Woo for en stor del af arbejdet på Stranglehold, der er en direkte opfølger til hans film Hard Boiled, og Sean Connery lagde som bekendt stemme til James Bond i EA's spil fra sidste år, From Russia with Love. Derfor er det heller ikke så underligt, at det faktisk var Dan Aykroyd (ghostbusteren Ray Stanz), der tog initiativet til at forvandle, hvad der skulle have væ-

ret den tredje Ghostbusters-film, til et spil i stedet for. Ghostbusters starter nogle år efter hændelserne i den anden film, og for at kunne nå ud til alle kunder, der har problemer med spøgelser og genfærd, så har man ansat en ny medarbejder, dig. Og gæt hvordan det så går?

Da jeg mødte udvikleren Terminal Reality i Dallas, forklarede de mig hurtigt, at et af de første problemer, som de måtte løse, var hvem man skulle spille. For ikke at det skulle ende i mundhuggeri med resten af det kendte slæng, så faldt valget på en helt ny mand, altså lidt i stil med Winston Zeddemore, der i filmen blev brugt som gruppens testperson, bl.a. for det nye og uafprøvede udstyr. Det er måske lidt irriterende for din spilkarakter, men det er pokkers passende for dig.

Ghostbusters er reelt et traditionelt actionspil, der ses fra en tredjepersonsvinkel ikke ulig Gears of War. En af banerne som vi fik lov til at spille, var det første møde med den grønne slimklat Slimer, der har gemt sig på et hotel. Målet var naturligvis at fange ham, men det var samtidig en god tutorial, så man kan lære kon-



EN FOR ALLE, OG... Et enkelt spøgelse som Slimer kan du klare alene, men med de lidt sværere fjender, har du brug for resten af gruppen. Hvis nogen i gruppen bliver i skadet og går til tælling, så må man hjælpe dem på foderne igen.



FAKTA

DET TIENDE SPIL
Når det næste Ghostbusters-udkommer, så er det det tiende i rækken af spil baseret på fænomenet Ghostbusters. Det første, og sikkert også bedste til dato, var det klassiske Ghostbusters fra Activision, der blev lanceret i 1984 til den dengang dominerende spilmaskine Commodore 64.

trollen bedre at kende. Præcis som det også er tilfældet i filmene, løber du hele tiden rundt med et proton-våben på ryggen, et våben der skyder med stråler og som bogstaveligt talt suger al kraften ud af spøgelserne. Når de er godt trætte, smider man så selve fælden og vupti, så er de fanget. Dette er dog lettere sagt end gjort, for spøgelserne skal gøres trætte først, og det føles faktisk ikke helt ulig det at fiske, hvor man konstant forsøger at hive snøren ind, mens spøgelser river sig fra højre til venstre, og banker mod både gulv og loft.

Ghostbusters ville dog hurtigt blive ensformigt, hvis kampene med spøgelserne led under en mangel på variation, og dette har Terminal Reality løst ved at lade udviklingen af nye våben ske hjemme hos Ghostbusters. Egon Spengler

MED CHOKEFFEKT Selvom spøgelseerne i spillet ikke er skræmmende, så vil Ghostbusters-spillet, præcis som filmene, indeholde nogle øjeblikke, hvor man får et chok. Så du skal ikke sidde og falde i søvn foran fladskærmen.



Velkendte ansigter

Selvom Ghostbusters er at betragte som en direkte forlængelse af historien om holdet, så findes der masser af referencer til de gamle film. Bl.a. Stay Puft-fætteren her.

MASSER AF VARIATION Selvom man ikke selv kommer til at køre rundt i den klassiske Ecto-1 vogn, så er den inkluderet i et mini-spil. Desuden er de større og mere frie baner placeret således, at du f.eks. også skal kravle udenfor på bygningerne.

og Ray Stanz har udviklet andet og mere end dit proton-våben, og derfor vil du gennem spillet bl.a. kunne bruge slimkasteren, som blev brugt i forbindelse med jagten på den moldaviske hersker Vigo the Carpathian i Ghostbusters II samt en isstråle, der naturligvis kan fryse spøgelseerne helt.

Der er også flere af filmenes gamle spøgelse der vender tilbage. Jeg har allerede nævnt slimklatten Slimer, men bibliotekaren fra



FAKTA

GHOSTBUSTERS

Inden Ghostbusters blev en gruppe spøgelsesjægere, var tanken med filmen, at den skulle handle om en gruppe elitespøgelsesjægere, der kunne rejse i både tid og andre dimensioner, i jagten på at fange okkulte væsner. Ideen var at alle skulle have seje uniformer, frække hi-tech hjelme og at gruppen skulle spilles af Dan Aykroyd, John Belushi og Eddie Murphy. Det viste sig at være umuligt indenfor budgettet, og derfor blev det hele lavet om og skudt med mindre kendte skuespillere i hovedrollerne.

den første film vender også tilbage, ligesom den ikoniske Stay Puft Marshmallow Man vender tilbage. Under min rundvisning hos Terminal Reality, fik jeg også set nærmere på en del af de nye spøgelse, som nu er blevet godkendt af filmselskabet Sony Pictures. Det lader til, at vi bl.a. skal stifte bekendtskab med en vindbidt fisker iført ægte sydvest, en bøjle under armen og en udtalt mangel på ben.

Filmlicensspil. Bare ordet får det til at løbe de fleste koldt ned ad ryggen. Men der findes undtagelser fra den regel, og noget siger mig, at Terminal Reality med Ghostbusters er mere end på rette vej. Spillet er allerede nu fyldt med variation, og historien er helt og holdent skrevet af Dan Aykroyd, der som bekendt også forfattede de to første film og det får mig virkelig til at tro på projektet. følelsen fra filmene er der i hvert fald. Glæd dig til 2008.

Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Vi har savnet Ghostbusters, og Terminal Reality ser ud til at lave en lækker digital cocktail klar til os.

Storkrig!

Der er masser af fornyelser og ændringer i posen



KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Platform X360 Udvikler BLUESIDE
Udgiver MICROSOFT Genre ACTION/ROLLESPIL

Kingdom Under Fire-serien har tidligere været synonymt med storladne slagmarker og pompøse øjeblikke, hvor enorme hære tørnede sammen, men med Circle of Doom tager serien nu skridt i en helt ny retning. Du kan vælge mellem seks vidt forskellige karakterer at gennemføre eventyret med og hvis det ikke var nok, er der også næsten to hundrede forskellige angreb, våben og formularer i alt at give sig i kast med. Circle of Doom er lovende.

Det er et action-RPG, med en stor, fed streg under action. Der er masser af fokus på de mange kampe og derfor undrer det mig også, at der ikke er blevet gjort mere ud af kampsystemet. Du kan bruge flere våben samtidig med hver sin tilskrevne knap, men til gengæld er du helt ude af stand til at blokere dine fjenders angreb. Det er en ret central del i ethvert realtime kampsystem og at det mangler, fatter jeg simpelthen ikke. Det er ellers ikke fordi Circle of Doom mangler tiltag, der får det til at lyde imponerende. Gider du ikke lige spille alene, kan op til tre andre spillere kæmpe sammen med dig over Xbox Live, uden du skal starte forfra, tilbage til startskærmen eller noget. Hele eventyret kan så spilles på den måde og hvis det ikke var nok, er du også i stand til at bytte våben og ting med dem du spiller med.

Det er mange lovende ting i Circle of Doom, men alligevel føler jeg mig endnu ikke solgt på idéen. Det er et actionspil med rollespilselementer, ikke omvendt, og den manglende mulighed for at blokere fjendens angreb, ødelægger kampenes rytme og får desværre det hele til at føles som tilfældigt knaptrykkeri. Spillet sendes dog først på gaden engang til næste år, så der kan nå at ske mange ændringer endnu. Vi holder naturligvis øje med projektet.

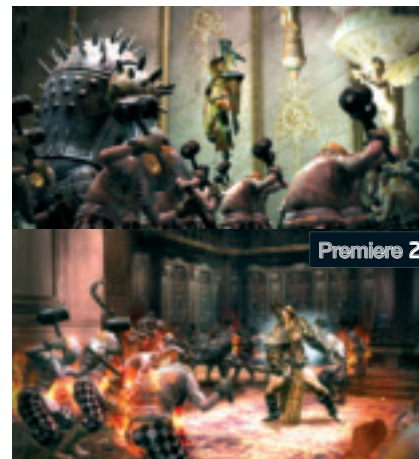
Martin B. Larsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Ganske anderledes kapitel i Kingdom Under Fire-serien, der dog trænger til noget finpudsning.



Premiere 2008

NOGET NYT Samtlige baner genskabes unikt hver gang, du tænder for konsollen, så selv hvis du gennemfører spillet flere gange, vil oplevelsen ikke være helt den samme.

EKSKLUSIV!

HVORNÅR VIL VI KOMME TIL SHANGHAI

VI TOG TIL SHANGHAI FOR AT UDSLETTE HELE VERDEN
BENGT LEMNE FORTÆLLER ALT OM HANS MØDE MED
UBISOFTS AMBITIØSE STRATEGI-SPIL...

Hvordan kunne det gå så galt? Hvordan kunne en stræben efter fred forvandles til Tredje Verdenskrig? Da Europa og de forenede stater lancerede deres missilskjold i år 2014, blev det fejret som afslutningen på alle krige. Scenariet som optegnes i Ubisoft Shanghai's kommende strategi-spil, er langt fra en utænkelig fremtid.

Truslen fra strategiske kernevåben fjernet og de gamle atombomber var blevet værdiløse. Udenfor beskyttelsesskjoldet sad den russiske bjørn og surmulede. Kun nogle år senere, står det klart, at verdens oliefirmaer har fejlfortolket deres egne data om præcis, hvor mange oliereserver der er tilbage, og verdens finansielle markeder havner i totalt kaos. De eneste, der er tilfredse er Rusland, der med sine enorme naturressourcer, og takket være oliepengene, har haft tiden og økonomien til at opbygge en højteknologisk hær. Imens har USA i årevis gået med planer om at udsende

en militærrumstation i kredsløb om Jorden, proppet til randen med marinesoldater, der på kun 90 minutter, kan indsættes i en hvilken som helst situation på hele kloden. Situationen er spændt, og da et terroristangreb ødelægger opsendelsen af rumstationen, bryder Tredje Verdenskrig ud i lys lue. Sådan starter det hele i Tom Clancys og Ubisofts seneste spilprojekt.

Ubisoft Shanghai er mest kendt for deres arbejde med Splinter Cell-serien. Det andet spil i serien med undertitlen Pandora Tomorrow, blev lavet her, ligesom Xbox 360-versionen af Splinter Cell: Double Agent havde tydelige fingeraftryk herfra. Men End War er noget helt andet. For første gang har Shanghai-studiet skabt deres egen spilsérie fra grunden af, og spillet udfordrer uden tvivl mange af de forestillinger, vi indtil nu har haft om, hvad et strategispil egentlig er.

Den første store forandring er uden tvivl, at man har valgt at udvikle spillet til PlayStation 3 og Xbox 360, og ikke til PC, som det ellers er



FAKTA

DET ER STARTEN

"Vi ser lidt på det som Anden Verdenskrig. Der findes masser af historier at fortælle, og vi begynder med at fortælle om det nordatlantiske teater. I senere spil kan det være, at vi fokuserer på noget andet", siger Michael de Plater. Universet kan blive baggrund for andre spil.

normen med strategispil. Med denne beslutning følger en række fornyelser. Kameraet, der som oftest placeres højt over slagmarken, sidder nu klistret fast over en valgfri enhed. Du ser hvad en af slagmarkens generaler ser, og terrænets omskiftelighed har naturligvis indvirkning på dine valg, nøjagtigt som i virkeligheden. Den næste store fornyelse har med styringen at gøre. Når man nu ikke har adgang til et tastatur og en mus, så er det samtidig svært at lave et traditionelt strategispil, uden at det bliver meget snørklet at spillet. Et joypad har ikke helt de samme muligheder for at panorere hurtigt hen over en hel slagmark eller et kort, og antallet af genvejstaster på et tastatur overskrider meget hurtigt det antal knapper, som du har på kontrolleren.

Det Ubisoft er kommet frem til, er nærmest en genial løsning på dette problem. En løsning, der samtidig skaber endnu flere forandringer. Alt du gør i spillet, kan du gøre ved hjælp af din stemme. Den fungerer ganske enkelt sådan, at



UBISOFT SHANGHAI

Det kan mærkes, at Ubisoft Shanghai vokser hurtigt, og tager sig af mere og mere, bl.a. konverteringsarbejdet på Pandora Tomorrow og End War. Studiet startede i 1996.

VÆLG DIN HÆR

Prologen i End War består af seks missioner, hvor man spiller alle tre fraktioner; Europa, Rusland og USA. Derefter vælger man side, og så begynder den virkelige krig.



INGEN MAGI

Ubisoft Shanghai var meget påpasselige med at pointere, at der ikke findes magi på slagmarken i End War. Forstærkninger lander på helikopter, og absolut ingen enheder dukker op ud af intet. Soldaterne bærer hele tiden rundt på de våben, de kan bruge. Der er brugt lang tid på alle detaljerne.



KAMPE I BYEN

End War kommer til at byde på kampe i Paris, Moskva og Washington. Banerne indeholder de velkendte landemærker og monumenter, men de er blevet tilpasset spillet, for at give den bedst mulige oplevelse. Alle bygninger kan i øvrigt destrueres, så du kan smadre, hvad du vil.

du trykker den højre skulderknap inde, siger enhedens nummer, hvad de skal gøre og hvor de skal gøre det. Et eksempel kan være "Unit 3 move to crosshair". Det betyder, at den kommanderede enhed skal bevæge sig mod det sted, du har udpeget med dit sigte. Du kan også sagtens sige "Unit 2 attack enemy 4", og selv når du kal-

DER ER EN HÅRFIN GRÆNSE MELLEM AT SKABE GOD KUNSTIG INTELLIGENS OG ET KLAVER DER SPILLER DET HELE

der på forstærkninger, søger mod beskyttelse, overtager installationer, stormer huse osv. er alt meget, meget enkelt. Men en sådan enkelthed og tilgængelighed stiller også store krav til den kunstige intelligens. Hver enhed må gøre præcis, hvad du siger, og naturligvis gøre dette selvstændigt uden hjælp fra kommandøren. Ellers bliver der alt for mange detaljer at skulle tage sig af:

"Der er en hårfin grænse mellem at skabe en god kunstig intelligens og så lave et klaver, der selv spiller det hele", siger Michael de Plater, der kom til Ubisoft Shanghai fra det engelske udviklerstudie The Creative Assembly, holdet bag bl.a. Rome: Total War. I dag er han en af lederne på End War-projektet.

Inspirationen fra Total War er tydelig i End War. Selvom der er færre soldater på skærmen, så kan man godt genkende interfacet, og hvordan man f.eks. får enhederne til at gøre alt hurtigere.

Systemet for moralen er også noget der minder om Total War-spillene. Udsætter du dine soldater for helt vanvittige situationer, så mister de lysten til at kæmpe, og skal de gå for langt, så stikker de af. Men End har ikke bare ladet sig inspirere af strategigenren:

"Jeg vil gerne have, at vi gør med End War

og strategigenren, som Bioware gjorde det med Knights of the Old Republic og rollespil", siger de Plater. "De flyttede perspektivet, og gjorde det hele mere tilgængeligt".

Men inspiration og ligheder er en ting, en anden er at få det til at fungere i praksis, og efter en håndfuld End War-kampe, kan jeg meddele, at Ubisoft har noget rigtig spændende på bedding. Først og fremmest så fungerer stemmekontrollen strålende, og efter et par minutters tilvænnning, bliver det faktisk helt naturligt. Jeg er så meget inde i spillet, at det først er efter at have prøvet det, at jeg kommer i tanke om, at jeg ikke en gang har taget oversigtskortet over slagmarken frem, der hvor man med tydelighed kan se fjendens enheder og de satellitstationer, som skal indtages.

Satellitstationerne skal for resten lige forklares. I End War går kampene ud på at kontrollere



UNREAL ENGINE 3.0. Præcis som det er tilfældet med Bio-shock og Gears of War, så benytter End War sig af Unreal Engine 3.0 til grafikken. Dog har Ubisoft spædet meget til bagefter.



AVU... De europæiske styrker har adgang til et såkaldt mikrogrillvåben, der får fjenderne til at føle det som om, deres hud brænder. En god måde at sende dem på flugt.



FAKTA

DEN STORE BJORN

Takket være oliepengene har Rusland kunnet modernisere og opbygge deres hær til de gamle supermagtsdage. De beskrives generelt som lidt langsommere, men er stærkere og har en del mere ubehagelige våben, som bl.a. kemiske flammekastere og taktiske kernevåben. Hele historien er gennemsyret af en masse nye facetter, så du kan glæde dig til en del overraskelser.

en majoritet af disse på ethvert kort. Når dette sker, så starter spillets slutfase, meget passende kaldet End War, for så bliver de mere kraftige våben tilgængelige. Det handler bl.a. om russernes taktiske kernevåben, kæmpe

Noget andet, der også adskiller End War fra mange andre strategispil, er hvordan man har valgt at lave en omfattende online-kampagne, hvor tusindvis af spillere deltager i kampene, der afgør om frontlinjen flyttes den kommende

TUSINDVIS AF SPILLERE DELTAGER I KAMPENE I ONLINE-KAMPAGNEN

bomber, mikrogrillsvåben og andre grusomheder. Til forskel fra de fleste andre strategispil, hvor slutfasen tit er noget med at angribe med alt ved at sende det hele af sted, så er det i End War først i slutfasen, at det hele begynder. Nu tæller tiden ned, og kontrollerer du fleste stationer, når kampen er slut, så ender du som vinder. Naturligvis kun hvis fjenden ikke for længst har gjort kål på alle dine enheder.

dag. Men selv for den ensomme spiller tilbyder End War en åben kampagne, hvor du selv vælger din kommende kamp, og hvor frontlinjen flyttes alt efter, hvordan dine og andre kampe har udspillet sig. På multiplayer-siden findes der visse ligheder med svenske Massive Entertainments World in Conflict, da det meste af spillets fokus har at gøre med samarbejdet.

"I stedet for at fyde kortet med tusindvis af



DETALJEGRADEN

Da Ubisoft vil have alt til at se så godt ud som overhovedet muligt, kan du zoome ind på hvilken som helst soldat og se alt hans udstyr med en høj grad af detaljer. Det er lækkert.





FRANKRIG BRÆNDER

Det store missilskjold, som dækker både Europa og USA, forhindrer ikke russerne i at anvende taktiske kernevåben, som I kan se på billederne. Fransk-mændene må altså bøde.

soldater, så deler vi enheder op mellem spillere, og dermed så skal de specialisere sig og samarbejde", siger de Plater. "Forestil dig, hvordan det f.eks. fungerer i et sportsspil. Sådan har vi tænkt, når det kommer til End War."

Op til 12 spillere kan spille mod og med hinanden i End War, og stort set alle 25 baner vil være tilgængelige med det samme i de vigtigste scenarier. Der er ikke den store forskel på dem, men i Conquest begynder man med meget få enheder, hvorefter der siden hen kan indkaldes flere forstærkninger ved at overtage satellitstationer. Der findes dog også en mere kampbaseret del, hvor man starter med en hel hær, som skal indtage hele kortet.

Under mit besøg hos Ubisofts ekstremt aktive Shanghai-studie, får jeg lov til at teste to baner. Dels New York-banen, der udspiller sig på en flydende militærbase, og dels i et mere åbent terræn på La Mancha-banen. Førstnævnte bane har fem satellitstationer, to tæt på hver spiller og resten på midten af kortet. Et klassisk oplæg, hvor risikoen ved at storme mod midten skal opvejes mod truslerne fra en ligeså aggressiv fjende.

Nybegyndere som både jeg selv og min modstander er, afgøres kampen på midten efter at vi har indtaget vores respektive stationer. La Mancha er helt anderledes i sit oplæg. Det er et væsentlig mere kuperet terræn, men ørkenlandskaber byder på flere gemmesteder for infanteriet til forskel for New York. Begge baner føles rigtig veludvalgte.

End War føles allerede nu som et spil, der kan ændre på den forudindfattede mening, man normalt har om strategispil, hvor det mere end ti år gamle Starcraft stadig er baggrunden for, hvordan de fleste spil stadig designes den dag i dag.

„Bengt Lemme



NEDSLAGNING Soldaterne på billedet og panservognene vil få det hårdt mod de fremstormende helikoptere. Et lille hold af soldater med antiluftskytts ville dog hurtigt kunne sende dem i jorden som ubrugeligt skrot.



EN TUR UD I DET GRØNNE Miljøerne i End War er meget varierede, og det handler om at vælge de rette enheder, inden missionen går i gang, for at udnytte alle fordelene.



HOLD DA OP De syv forskellige enheder fungerer efter sten-, saks-, papir-konceptet. Ubisoft Shanghai har arbejdet hårdt på, at gøre alle miljøerne destruerbare, og har tilladt op til 1000 soldater på slagmarken samtidig, selvom Epic's grafikkemotor faktisk er bedst til actionspil med få fjender.

16+

UNCHARTEDPS3.COM

IN STORES NOW

PS3 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog. TM. All rights reserved.



Some treasure lost, should never be found.

A clue found in the coffin of Sir Francis Drake sets fortune hunter Nathan Drake on the trail of the fabled treasure of El Dorado. But the expedition turns deadly: stranded on a mysterious island and hunted by mercenaries, Nathan must fight to survive as he begins to unravel the island's terrible secrets...



EXCLUSIVE TO PLAYSTATION®3

NAUGHTY DOG

This is living

PLAYSTATION 3



ÅRETS SPIL 2007

Jesper har grædt, Tanggaard været rasende og Nicolas har surmulet i hjørnet, men vi er endelig blevet enige om Årets Spil år 2007

Mens eliten af dansk sport for længst har klappet hinanden på ryggen, og uddelt priser for årets bedste mål eller nyeste danske håb, og Hollywood har smidt sværdbærende Oscar-statuetter efter både den bedste mandlige og kvindelige hovedrolleindehavere i de største filmprodukter, så mangler vi stadig at få sendt en af de vigtigste tilbagevendende prisuddelinger godt på vej. Vi snakker naturligvis om udvælgelsen af årets bedste spil, en af Gamereactors årligt tilbagevendende præmieoverrækkelse, der som vanligt kræver blod, sved og tårer – og nogle gange også store portioner jod.

År er ingen undtagelse. Der har ikke været nogle lette valg, og dog. Udvalgelsen af årets tre bedste spil har ikke været svær, for når det kommer til 10-taller, så har år

2007 været præget af en stor forsigtighed. Det kan godt være, at internationale spil-sites, der i forvejen kun bruger deres karakterskala fra midten og opefter, har 10-tallerne siddende løst i ærmet, men i vores verden er 10/10 en karakter, der gives til det spil, der har det magiske ekstra krydderi. Og dem har der kun være tre af, nemlig Super Mario Galaxy, Halo 3 og Okami.

Betyder det så at alle de andre spil du for længst har brugt ugevis på, ikke er noget værd. Nej, bestemt ikke. Spil som Mass Effect, Assassin's Creed, Crysis og BioShock, har alle været magiske, fyldt til randen med fremragende digital underholdning og øjeblikke som også vil blive husket i de kommende år. Derfor er nogle af disse spil også med i nogle af de mange andre

kategorier, som vi årligt udvælger spil til, her i blandt Årets Design, Årets Musik og Årets Teknik.

Vi ved godt, at du ikke nødvendigvis er enig, men det er heller ikke meningen. Årets Spil er ikke en pulsmåler, der reflekterer hvad der er populært hos vores læsere, og det er slet ikke en liste baseret på hvad der sælger godt ude i butikkerne. Det er i stedet en liste over otte erfarende skribenters bedste spiloplevelser i det forgangne år, et sammenrend af meninger, følelser og uenigheder, proppet ned i nogle trange rammer og tilsat en smule logik. Det er kort sagt udvælgelsen af årets bedste interaktive underholdning. På gensyn til et forhåbentlig ligeså godt spilår i år 2008.

Redaktionen





Mario er bare super

Det er helt fint at smide Super foran Mario og Galaxy, for hvis der er noget dette seneste spil til Wii, så er det super. Vi regner ikke med at slippe det, for alle 120 stjerner er fundet et utal af gange. Mesterligt!

1. SUPER MARIO GALAXY

Galaksens eneste italienske blikkenslager er fabelagtig

Platform **Wii** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Premiere **NOVEMBER**



En pause på fem år har ikke gjort Mario mindre spektakulær. Tværtimod har Nintendo overrasket os alle med endnu et fuldstændig fantastisk platformspil med deres buttede blikkenslager i hovedrollen. Med den perfekte kombination af tradition og fornyelse, nostalgi og nytænkning, er Super Mario Galaxy det mest omfattende og fuldendte spil, som året 2007 kunne byde på. Marios

himmelfart har paralyseret os med æstetisk smukt og teknisk stærk grafik, blandet med et mesterligt lydspor, som var det taget ud fra en smuk drøm. Men det er det helstøbte og innovative gameplay, som i sidste ende gjorde valget af Super Mario Galaxy til Årets Spil ganske let. Gennem spillets udfordringer møder man den ene designperle efter den anden og er med til at understrege, at dette ikke blot er en genre som Nintendo har skabt, men også fortsat udvider og perfektionerer. I Marios univers

var, men det er stadig svært at benægte den nær-perfekte oplevelse som spillet må siges at være. Det har været en vanskelig opgave at skabe en lang række baner, der vender alt på hovedet og konstant overrasker spilleren med nye elementer, og gjort det hele tilgængeligt med en simpel, intuitiv styring, men Nintendo har med Shigeru Miyamoto ved roret atter løst den umulige opgave.

Siden 1983 har blikkenslageren i de røde overalls stjålet vores hjerter og vist os vejen til

Det er det helstøbte og innovative gameplay, der gør Galaxy til årets bedste spil

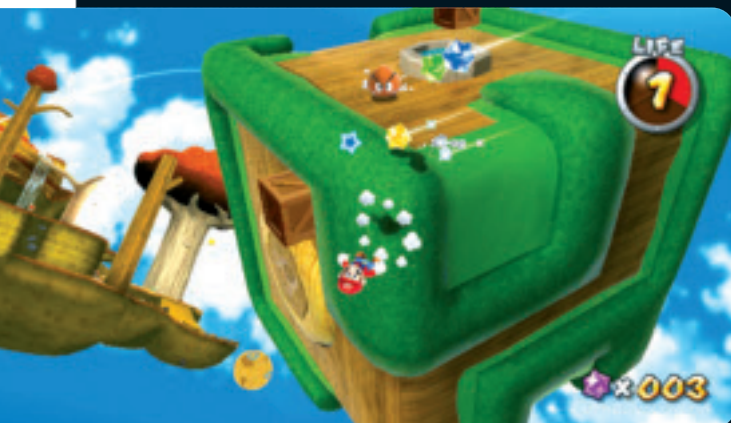
har Nintendo haft frit spil til at slippe fantasien løs og resultatet er et af de mest varierende, idérige og gennemførte platformspil nogensinde.

Hvis man nogensinde tvivlede på Nintendos fortsatte forståelse af deres trofaste fanbase efter lanceringen af den mainstream-venlige Wii konsol, så har Super Mario Galaxy gjort det fuldstændig klart, at hver eneste gang prinsessen skal reddes, så bliver det med manér. Galaxy er måske ikke det revolutionerende, øjenåbnende spil som Super Mario 64 i sin tid

sand spilglæde gang på gang. Mario er stadig på toppen af sit spil, stråler som den klareste stjerne og kan endnu engang kan gå hjem med den største, mest hæderlige pris, som Årets Spil 2007.

JURYENS SAMMENFATNING:

Med en fantastisk blanding af tradition og fornyelse samt en variation og idérigdom, som de færreste af nutidens spil indeholder, er Super Mario Galaxy en moderne designperle, der viser det stadig er muligt at lave spil for alle.



IDEEN MED AT Mario rejser fra planet til planet er fremragende. Det giver Nintendo tid og plads til at finde på alle mulige forskellige baner og udfordringer. Fremragende.

2. HALO 3



Master Chief slutter af med et stort brag. Velkommen tinnitus!

Platform **X360** Udvikler **BUNGIE** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION** Premiere **SEPTEMBER**

Der var skruet godt op for forventningerne til den tredje og sidste del af trilogien om Master Chief og hans umulige kamp for at redde universet. Forventningerne blev dog mere end indfriet med det bedste spil i serien hidtil, hvor Bungie endnu engang har sat standarderne for skydespil på konsoller. Vanen tro leveres endnu en intens og medrivende historie, som med alt fra storslåede, episke slag til krybende korridor-kampe, byder på timevis af fantastisk underholdning, mens den enestående multiplayer vender tilbage med endnu en flere

hæsblæsende online dueller. Det er fremragende.

Men Halo 3 er ikke kun tradition. Bungie har atter rykket genren frem og leveret en perlerække af tekniske og innovative tiltag, som fremhæver deres position som mestrene af skydespil på konsoller. Muligheden for at hoppe fire personer sammen i en gang co-op over nettet, gennemse alle sine oplevelser og dele filmklip og billeder med verden, for slet ikke at glemme Forge, der giver der mulighed for at re-designe banerne i fælleskab og kun lade fantasien sætte grænsen. Halo satte standarden for skydespil på konsoller

og Halo 2 viste vejen frem på online-fronten. Halo 3 samler hele denne pakke og perfektionerer den med det mest omfattende gameplay endnu. Vi sidder stadig og spiller det til hudløshed, og hvis du spørger os til næste år, vil det sikkert også være tilfældet.

JURYENS SAMMENFATNING:

Halo 3 lukker trilogien med et fantastisk og storslået brag af episke dimensioner. Den elskede og velkendte formular er blevet finpudset og tilsat masser af nye ting.

3. OKAMI

Lev livet som ulv i Capcoms smukke og meget anderledes spil

Platform **PS2** Udvikler **CLOVER STUDIOS** Udgiver **CAPCOM** Genre **ACTION/EVENTYR** Premiere **FEBRUAR**

En pensel, en kridhvid japansk ulvegud og uendelige mængder kærlighed var opskriften, der ramte os lige i hjertet. Visnede træer, forsvundne dyr, en befolkning, der havde mistet livslysten, og en verden, der led under en ottehovedet drages forbandelse. Vi gav jorden og træerne deres livskraft tilbage og tegnede bomber, åkander, plantestængler, måner og sole med de penseltikker, vi fik af planetens øvrige guder. Vi bekæmpede Orochis håndlangere, vi genforenede en dreng med hans hund, vi hjalp en fyrværker med at få gang i et festfyrværkeri, og vi nød at fryse billedet og sætte penslen til rispapiret. Okami er en meget anderledes, eventyrlig rejse ind i et smukt maleri. Det låner ideer fra blandt andet Zelda, men er trods det helt sit eget. Det er unikt, livsbekræftende og emmer af kærlighed til alt levende og det gode i verden.

JURYENS SAMMENFATNING:

Smukt, anderledes og ekstremt givende spil, der til trods for de nyere maskiners muskler, stadig er lysår foran det meste. Gør dig selv en tjeneste og spil Okami. Det er mesterligt.



Som et postkort

Okami var og er stadig, et gudesmukt spil, der ved hjælp af din kunstneriske snilde, virkelig træder i karakter. Intet andet spil i år, har haft så markant en grafisk stil eller en så anderledes spiloplevelse.

ÅRETS DESIGN



1. BIOSHOCK

En designmæssig perle til Xbox 360 og PC

Platform **PC/X360** Udvikler **IRRATIONAL** Udgiver **2K GAMES**
Genre **ACTION** Premiere **AUGUST**

Selvom computerspil generelt kan male med den bredeste palet, og sende dig til verdener som du aldrig havde drømt om, så sidder en stor del af dem desværre stadig fast i fotorealismens grimme skær – men ikke Bioshock. Lige siden spillet blev annonceret, har der hængt i underlig og alligevel utrolig fascinerende aura over Irrationals sælsomme projekt, der med tyk inspiration Art Deco-designet, en stil der var fremherskende i 20'ernes og 30'ernes Frankrig og USA, viste at spil også kan være anderledes. Silhuetter og skygger blev vejen frem i Bioshock, der med slidte plakater, ekstrem opfindsomme fjender og våben, leverede årets mest overbevisende designperle. Bioshock er årets bedste spil rent designmæssigt.

JURYENS SAMMENFATNING:

Smukt, farvefyldt og aldeles gennemført actionspil med et ypperligt design

2. OKAMI

Det ene smukke maleri efter det andet

Platform **PS2** Udvikler **CLOVER STUDIOS** Udgiver **CAPCOM**
Genre **ACTION/EVENTYR** Premiere **JANUARI**



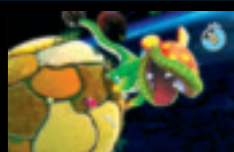
Intet ser så sælsomt og væsentligt anderledes ud som Okami. Med siruptyk inspiration fra den kinesiske sumi-e tekniks smukke malerier og det fine rispapir, leverede Okami en fremragende oplevelse, der kunne bevæge selv det mest hårde redaktions-hjerte. At den designmæssige stil samtidig hang

uløseligt sammen med spillets gameplay, nemlig muligheden for at gribe penslen og give den som kunstner, mens du genoplivede hele byer, fik os nærmest til at rulle rundt på gulvet i krampe. Clover Studios har lavet et mesterligt projekt, hvor specielt billedsiden har vist, at spil kan være andet end fotorealisme.

3. SUPER MARIO GALAXY

Pangfarver er stadig vejen frem for Nintendo

Platform **Wii** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO**
Genre **ACTION** Premiere **NOVEMBER**



Mens Killzone bruger en dæmpet palet af grå og brun, og Bioshock nærmest bøjer alt i neon, så nægter Nintendo at kaste sig ud i de store eksperimenter, og vi elsker dem for det. Super Mario Galaxy lugter af de gode, gamle dage (på den gode måde) Alt er gennemsyret af klare farver, mens Mario, på sin

typiske buttede facon og med sit meget umoderne overskæg, hopper rundt på de mange forskellige planeter. Alt er sødt i Marios verden, selv skurkene, og vi kan bare ikke lade være med at trække på smilebåndet, når et spil udgivet i år 2007 minder os om grillbarens mange arkademaskiner. Herligt!

RUNNERS UP:

Gears of War Crysis Blue Dragon Halo 3 Assassin's Creed Super Paper Mario
The Orange Box Crackdown The Darkness Tomb Raider Anniversary Final Fantasy XII

ÅRETS TEKNIK



1. CRYISIS

Postkortsmukt actionepos fra tyske Crytek

Platform **PC** Udvikler **CRYTEK** Udgiver **EA**
Genre **ACTION** Premiere **NOVEMBER**

Det er såmænd ikke fordi et palmetræ er specielt smukt; det er mere helheden. Tusinder af tusinder af palmetræer, strande som vi kender dem fra postkort, gigantiske frodlige dale og muligheden for at skue overalt med sin kikkert, uden man mister nogen grafiske detaljer. Sådant skal en grafikmotor skrues sammen rent teknisk. Så gør det jo heller ikke noget, at spillets fysiksystem er fabelagtigt. Muligheden for at skyde hytter og skure i småstykker, træer og buske der falder sammen når der bliver skudt igennem dem. Crysis kan nærmest ikke blive mere virkelighedstro, og når man kigger udover junglelandskabet, så kan man ikke andet end at blive imponeret. Det her er i sandhed det mest teknisk imponerende spil.

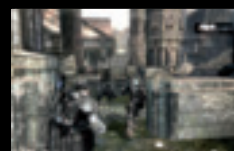
JURYENS SAMMENFATNING:

Crytek har begået det mest teknisk imponerende spil nogensinde. Fremragende.

2. GEARS OF WAR

Cliffy B og co. forkæler virkelig Pc-ejerne...

Platform **PC** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT**
Genre **ACTION** Premiere **NOVEMBER**



Netop som vi ikke troede det kunne blive smukkere, beviser Cliffy B. og co. det modsatte. Med understøttelse af Direct X 10, samt opløsninger, Xbox 360'eren kun kan drømme om, blev det for alvor cementeret, at bare fordi et spil er et år gammelt, kan det altså godt se ud til et 10-tal, når det udkommer

igen. Og så gør det bestemt ikke noget, at man har en ekstra kraftig Pc, så man nærmest kan se fråden i brumackens mundvige idet man forsøger at nedlægge den. Det frarådes dog, at man spiller Gears of War på Xbox 360 efter at have set det på Pc; for så bliver man altså fælt skuffet.

3. GOD OF WAR 2

Grækenlands dræbermaskine er tilbage

Platform **PS2** Udvikler **SANTA MONICA STUDIOS** Udgiver **SONY**
Genre **ACTION** Premiere **FEBRUAR**



Hvordan kan et PlayStation 2-spil have mellem stenhårde PC-spil kørende på toptunede systemer, spørger du sikkert dig selv - og svaret er enkelt: Fordi God of War 2 er et mesterstykke på en konsol, vi ellers ikke troede der kunne drives mere ud af.

Alligevel overgik Santa Monica Studios God of War II det oprindelige spil med mere end en hårsbredde, og leverede faktisk både boss og verdener, der krævede endnu mere af den gamle Emotion Engine. Alligevel hostede Kratos aldrig rigtig, og derfor uddeler vi årets tredjeplads til Grækenlands største massemander.

RUNNERS UP:

Unreal Tournament 3 Enemy Territory: Quake Wars Colin McRae DiRT Bioshock
Metal Gear Solid Portable Ops Call of Duty 4 Rainbow Six: Vegas PGR 4

ÅRETS MUSIK



1. HALO 3

Til lyden af et ægte gregoriansk munkekor

Platform **X360** Udvikler **BUNGIE** Udgiver **MICROSOFT**
Genre **ACTION** Premiere **SEPTEMBER**

Indtil for fem-seks år siden, var et gregoriansk munkekor nok mest forbundet med Enigma, men sådan er det ikke længere. Så snart Halo-logoet toner frem på vores skærm, så forventer vi os også at høre de messende stemmer byde os velkommen til Bungies mesterlige univers - og minsandten om det ikke også skete i år. Marty O'Donnell levede endnu engang op til alle vores forventninger, og leverede et så kompakt og velspillet soundtrack til vores intergalaktiske eskapader, at vi næsten faldt ned af stolen. Fra de dunkende jungletrommer over de mere symfoniske arrangementer og til de decidede "rockede" blev vi blæst væk. O'Donnell er absolut en af spilbranchens sværvægtene og Halo 3 viser hvorfor.

JURYENS SAMMENFATNING:

Endnu engang en forrygende baggrund til vores kamp for overlevelse

2. SUPER MARIO GALAXY

Bam, bam, bam bada bam! It's a me, Mario!

Platform **Wii** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO**
Genre **ACTION** Premiere **NOVEMBER**



Intet tema er lettere at genkende end temaer fra Mario. Så snart de første toner lyder og du griber kontrolleren, så fyldes du med en sær varme. Ja, det er samme arrangement som du har hørt tusindvis af gange, men af en eller anden grund, så er det stadig friskt og nyt. Og dette er også tilfældet i Super Mario

Galaxy, hvor Nintendo blander nyt og gammelt på en fascinerende måde.

Nintendos maskiner har aldrig været synonym med kæmpe store og streamede stykker musik, men det behøver vi heller ikke, så længe det hele bare bæres af den gode melodi, og netop den gode melodi, er hvad spillet har i spandevig.

3. OKAMI

Smukt, bevægende og meget fascinerende

Platform **PS2** Udvikler **CLOVER STUDIOS** Udgiver **CAPCOM**
Genre **ACTION/VENTYR** Premiere **FEBRUAR**



Da Okami ikke kan bæres af stemmer eller drabelige eksplosioner, så er det musikken der skal skabe stemningen og trække atmosfæren frem i ethvert øjeblik, og det er præcis hvad der sker i Okami. Spillet er proppet med mindeværdige øjeblikket, stykker af musik, som vi med glæde ville smide på

vores anlæg og lytte til igen og igen. Der er alt fra kamp-temaer over de mere sjælelige øjeblikke og til det sælsomme. Okami er på mange måder et ret sært spil, da det er mesterligt på både den grafiske- lyd- og gameplay-mæssige side af sagen. Det er intet mindre end vidunderligt.

RUNNERS UP:

Eternal Sonata LOTRO: Shadows of Angmar NW2: Mask of the Betrayer GW: Eye of the North Bioshock Final Fantasy Tactics Portal Final Fantasy XII Tomb Raider Anniversary

ÅRETS LYD



1. BIOSHOCK

Mesterlig lydkulisse i undervandsbyen

Platform **PC/X360** Udvikler **IRRATIONAL** Udgiver **2K GAMES**
Genre **ACTION** Premiere **AUGUST**

Lyd er oftest undervurderet, selv i vores anmeldelser når pladsen bliver trang og forklaringerne for mange - og det er synd, for uden lyden af bjæffende maskingeværer, øredøvende granatekspllosioner, velleverede stemmer og forsigtige fodtrin, er de fleste spil ikke meget værd - dette gælder også for Bioshock. Heldigvis har Irrational på dette punkt overgået de fleste og har leveret, hvad der må siges at være årets bedste lydkulisse. Fra det øjeblik du træder ind i dykkerklokken til Atlas' knitrende stemme giver sig tilkende over radioen og til det punkt, hvor du møder Big Daddy for første gang, komplet med knirkende gulvbrædder og hvæsende ventiler, er Bioshock et festbord af fremragende Foley-arbejde.

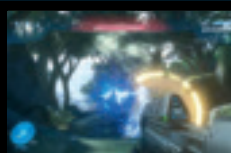
JURYENS SAMMENFATNING:

Så overrullende og lækker, at vi blev ved med at skrue lidt mere op for lyden

2. HALO 3

Hvor er lyden fra en plasma-riffel bare skøn

Platform **X360** Udvikler **BUNGIE** Udgiver **MICROSOFT**
Genre **ACTION** Premiere **SEPTEMBER**



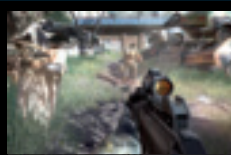
Der var flere gang mens vi stod på slagmarken, hvor vi måtte nive os selv i armen. Når skuddene fløj om os og de andre marinesoldater råbte i panik, var det svært ikke at leve sig fuldstændig ind i dette formidable univers. Hele verden kommer på forunderlig vis til live og selvom vi taler om en verden fyldt med

mystiske rumvæsner, plasmaskud og fremmede parasitter, så er man aldrig nogensinde i tvivl om, at dette er den virkelige vare. I kampens hede er det svært ikke lade sig forføre af det formidable lydspor. Halo 3 får en fortjent andenplads på årets meget eftertragtede liste.

3. CALL OF DUTY 4

Krigen har aldrig haft en bedre lyd

Platform **PC/X360/PS2** Udvikler **INFINITY WARD** Udgiver **ACTIVISION**
Genre **ACTION** Premiere **NOVEMBER**



Kommer det som nogen overraskelse, at Call of Duty-serien igen finder vej til vores Top 3? Nej, det er mere eller mindre givet, at Activisions ekstrem populære spilsærie, er et tilbagevendende lydfænomen ved vores årlige præmieuddeling. Og grunden er enkel: Granater lyder ikke bedre, geværer har aldrig været

mere troværdige og tunge i deres vrissen, og når det hele brager løs med radio-befalinger samt råben og skrigen, så føles Call of Duty 4 faktisk så kvælende rigtigt, at vi næsten ikke kan få vejret. Skru ekstra højt op for dit anlæg eller sæt din fladskærms volume faretruende højt. Det er nemlig der det er bedst.

RUNNERS UP:

Resident Evil 4 Crysis Colin McRae DIRT Gears of War Ratchet & Clank Future PS3

ÅRETS HISTORIE



1. BIOSHOCK

Smuk fortælling der foregår under overfladen

Plattform **PC/X360** Udvikler **IRRATIONAL** Udgiver **2k GAMES**
Genre **ACTION** Premiere **AUGUST**

Ja, minsandten om Bioshock ikke dukker op igen, og er det så fair, når nu der findes tusindvis af rollespil, alle fyldt til randen med helte, antihelte, forviklinger og drabellge fortællinger? Ja, det er det, for mens vi er ved at være godt trætte af helte, der skal hævne deres far eller landsby, så er vi mere end normalt imponerede over Bioshocks historie, der hænger uløseligt sammen med både designet og gameplayet, og som konstant udbygges over de 12-14 timer spillet tager at gennemføre. Undervejs er der naturligvis masser af plottrejninger og uforventede hændelser, men det er først hen mod slutningen, at spillets helt store overraskelse blottes, og her vi måtte lave et samlet knæfald på redaktionen.

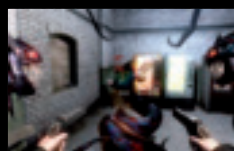
JURYENS SAMMENFATNING:

Overraskende, anderledes og aldeles fascinerende. Tryllebundet hele vejen.

2. THE DARKNESS

Mafiaen møder mørkets kræfter i solid historie

Plattform **PS3/X360** Udvikler **STARBREEZE** Udgiver **2K GAMES**
Genre **ACTION** Premiere **JULI**



Selvom Marc Silvestris tegneserie af samme navn for længst er havnet i den tyske tegneserie suppedas af plothuller og gæsteoptrædener, så leverede svenske Starbreeze Studios med spillet, Jackie Estacados bedste øjeblikke, nemlig begyndelsen på det hele, og det fungerede. Følelserne sad helt uden på tøjet, da vi så vores kæreste fået skudt hovedet af, og vi sydende med raseri, da vores ærkerival opsøgte og forsøgte at slå vores familie ihjel. The Darkness var og er en rigtig god digital historie. At blande mafiaen med glemte og ikke mindst gemte, mørke kræfter er en anderledes indgangsvinkel til et actionspil.

3. PORTAL

Minimalistisk, men rigtig god historie til fans

Plattform **PC/PS3/X360** Udvikler **VRVLE** Udgiver **EA**
Genre **PUZZLE** Premiere **NOVEMBER**



Det kan virke underligt at kliniske, hvide vægge og noget, der faktisk begyndte som et forsøg, ender med at få en plads på vores liste for årets bedste historie, men hvis du har spillet dig igennem Portal, så ved du også, at Portal rummer en god og ikke mindst overraskende historie. At afsløre den her, ville

nok være at ødelægge glæden for de mange, der måske endnu ikke er nået gennem det ellers forholdsvis korte spil, men giver du Chell og den kunstige intelligens Glados en chance, så kan du være ret sikker på at opleve noget ganske særligt. Minimalt, men alligevel meget lækkert.

RUNNERS UP:

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer World in Conflict Halo 3 Assassin's Creed The Orange Box Call of Duty 4 Uncharted: Drake's Fortune

ÅRETS OVERRASKELSE



1. COLIN MCRAE: DIRT

Beskidt, men alligevel fremragende oplevelse

Plattform **PC/PS3/X360** Udvikler **CODEMASTERS** Udgiver **EA**
Genre **RACING** Premiere **SEPTEMBER**

DIRT var ikke kun et af årets bedste bilspil, men var også en kæmpe overraskelse. Det seneste spil i den traditionsrige Colin McRae lignede ellers et spil, som skulle gøre serien mere tilgængelig for masserne og derfor være en smule overfladisk og banal. I stedet fik vi et hæseblæsende hurtigt og intenst bilspil, som bød på revolutionerende fysik, lækker grafik og lyd samt et ekstremt lækkert interface. Vi måtte flere gange holde vejret, når vi trådte speederen i bund og faredede over de øde landskaber, og med en fartførmelse der gjorde konkurrencen til skamme, blev vi endda nødt til at trykke på pause undervejs for lige at puste ud. DIRT er en anderledes, udfordrende og tilgængelig oplevelse.

JURYENS SAMMENFATNING:

Fart, adrenalin, ødelæggelse og lækker grafik. DIRT er kørt ind i vore hjerter.

2. PORTAL

Et lille, men meget fascinerende puzzle-spil

Plattform **PC/PS3/X360** Udvikler **VRVLE** Udgiver **EA**
Genre **PUZZLE** Premiere **NOVEMBER**



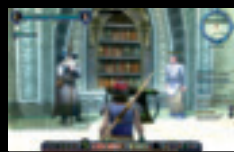
Det skulle have været salaten til din bøf og kartofler, men endte for mange som hovedretten i The Orange Box. Portal er et velfungerende puzzle-spil med et bundsolid atmosfære og en mængde gode ideer. Det er overraskende, anderledes og ekstremt udfordrende, uden nogensinde at blive rigtigt irriterende.

Digipen havde fat i den lange ende da de i sin tid fandt på konceptet og kaldte det Narbacular Drop. Valve har så efterfølgende perfektioneret det og hældt det på æske. Vi siger rigtig mange tak, og tager endnu en tur gennem det fascinerende spil.

3. THE LORD OF THE RINGS ONLINE

Overraskende online-eventyr fra Turbine

Plattform **PC** Udvikler **TURBINE** Udgiver **CODEMASTERS**
Genre **ONLINEROLLESPIL** Premiere **MJ**



Med knapt så succesfulde Asheron's Call 2 og Dungeons & Dragons Online i bagsmækken, var vi ellers helt og aldeles overbeviste om, at Turbine ikke kunne andet end at kvaje sig med Lord of the Rings Online. Vi tog fejl, og pludselig immigrerede vi i hobetal fra redaktionens kontor til Midgård. Thomas

spillede hobbit, Asmus gav den som elver og Nicolas var en øksesvingende dværg. At stå på Vindhøj og skue udover Tolkien og Turbines fantastiske verden burde være nok til at få enhver omvendt. Lord of the Rings Online tog os med storm. Denne jul skal spenderes online i Tolkien's fascinerende univers.

RUNNERS UP:

Gears of War Skate Shadowrun Crackdown Heavenly Sword

ÅRETS SKUFFELSE



1. HELLGATE: LONDON

Skuffende shoppingtur i et sønderbombet London

Platform **PC** Udvikler **FLAGSHIP STUDIOS** Udgiver **NAMCO/EA**
Genre **ONLINEROLLESPIL** Premiere **NOVEMBER**

Alle på redaktionen havde set frem til at spille Diablo IIs spirituelle fortsættelse. Men Bill Roper holdt bestemt ikke, hvad han lovede. London var alt andet end spændende at gå på opdagelse i, missionerne var pinligt banale og spillet var spækket med fejl og problemer. Udover det, så skulle man betale et månedligt kontingent for tiltag, der burde have været gratis for enhver, der købte spillet. At Hellgate London nok går hen og bliver et bedre bekendtskab som tiden skrider frem, tvivler vi ikke på. Men det er nok ren og skær utopi at tro, at Flagship Studios får tid til at tilføje nye, mere varierende områder lige foreløbig. De har virkelig mange fejl at rette op på først. Vi er skuffede!

JURYENS SAMMENFATNING:

London har aldrig været mere kedeligt. Bill Ropers projekt er en skuffelse!

2. SONIC AND THE SECRET RINGS

Det blå pindsvin synker desværre endnu dybere

Platform **Wii** Udvikler **SONIC TEAM** Udgiver **SEGA**
Genre **ACTION** Premiere **MAJ**



Da vi sidste år prøvede det seneste Sonic-udspil på E3, så det ganske lovende ud. Udover en lækker grafik, så det endelig ud til Sega havde fattet pointen og ført Sonic tilbage til den gamle formular, som bød på masser af fart og mere fokus på føre pindsvinet ordentligt til dørs i stedet for at styre hans retning.

Desværre knækkede snoren et sted og det betød, at Sega og Sonic Team leverede et nogle gange nærmest uspillegigt projekt, hvis styring var så forfæjlet og ødelagt, at man uden tvivl kan tale om det mest skuffende Sonic-spil endnu. Det skal ikke i vores Wii lige med det samme, det er helt sikkert.

3. RESISTANCE: FALL OF MAN

Det kunne have været så godt, men det blev så...

Platform **PS3** Udvikler **INSOMNIAC** Udgiver **SONY**
Genre **ACTION** Premiere **MARTS**



Når Insomniac laver et nyt spil, så holder man øje med det, og når det samtidig udspiller sig i en af tidens mest populære genre, så glæder man sig også. Ked dette sammen med en udvikler, der nærmest er notorisk kendt for at udvikle de mest vanvittige våben, og du har nogle høje forventninger

til resultatet. Desværre levede Resistance: Fall of Man aldrig op til disse forventninger og leverede i stedet en skabeloniskåret skydeteltoplevelse, hvor følelsen af at rende rundt i korridorer, selv udenfor, fik det hele til at falde sammen som en soufflé. Vi indrømmer det gerne, vi var pokkers skuffede.

RUNNERS UP:

Medal of Honor: Airborne Spider-Man 3 Blacksite Lair Fusion Frenzy Trauma Center

ÅRETS VÆRSTE SPIL



1. HOUR OF VICTORY

Det bliver ikke værre, det er altså rigtigt!

Platform **PC/X360** Udvikler **NFUSION** Udgiver **ATARI**
Genre **ACTION** Premiere **JULI**

Netop som Nicolas troede, at det værste spil han nogensinde havde spillet var og blev 50 Cent: Bulletproof, dukker Hour of Victory op. Her er et spil, der er så ringe, at end ikke Uwe Boll ville kunne drømme om at lave det til en film. Alt ved Hour of Victory er ren og skær pinsel, og vi uddeler gerne en Ironman pris til den, der kan spille sig igennem Midways fadæse uden at få mindst et nervesammenbrud undervejs. Da spillet blev sendt rundt på redaktionen var der stor enighed; vi havde muligvis at gøre med spilhistoriens værste spil. At man har valgt at bruge så mange penge på at promovere denne skandaleoplevelse, står hen i det ussive – end ikke Midways charmeoffensiv med at invitere os til Ørneborgen i Østrig virkede.

JURYENS SAMMENFATNING:

Krigshelvede får en hel ny betydning med Hour of Victory...skræmmende ringe.

2. GENJI 2: DAYS OF THE BLADE

Uden tvivl det dårligste spil til PlayStation 3

Platform **PS3** Udvikler **GAME REPUBLIC** Udgiver **SONY**
Genre **ACTION** Premiere **MARTS**

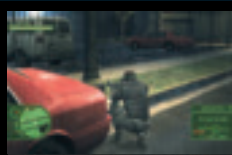


Vi fik allerede vores hænder på en PlayStation 3 i slutningen af 2006 og i samme tilfælde Genji: Days of the Blade, men selvom vores førstehåndsindtryk var noget tempereret, havde vi håbet på nogle ekstra måneder vil gøre Game Republics andet spil i serien bare en smule bedre. Det endelige resultat blev en klodset omgang hack'n'slash med sløv styring, dårligt kamera og kedelige fjender. Genji: Days of the Blade var i bogstavelig forstand dræbende kedeligt, og selvom visse grafiske effekter til tider gjorde lækkert for øjet, var der næsten intet at komme efter i denne lanceringstitel.

3. VAMPIRE RAIN

Der mangler virkelig bid i den oplevelse

Platform **X360** Udvikler **ARTOON** Udgiver **MICROSOFT**
Genre **ACTION** Premiere **JULI**



At vampyrer og stealth er en bloddryppende ringe blanding, kunne vi godt have fortalt Artoon på forhånd. Et håbløst banedesign, en evig klatren op og ned ad nedløbsrør, komplet ubrugelige våben, et direkte idiotisk plot og et stealthgameplay, der hverken er fugl eller fisk. Hvad de tænke på i Blinx-udviklerens kontorer før og under udviklingen af Vampire Rain er os et mysterium. At snige sig gennem dusinvis af mennesketomme gader forbi superaggressive vampyrer var så dødhamrende kedeligt, at kun vores fornuft afholdt os fra at jage en spids kæp gennem hjertet.

RUNNERS UP:

Alien Syndrome Archlord Transformers: The Game Tamagotchi

ÅRETS HÅNDHOLDTE



1. THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Et fabelagtigt eventyr du kan have i hånden

Platform **NDS** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO**
Genre **ROLLESPIL** Premiere **OKTOBER**

The Legend of Zelda: Wind Waker er for mange, inklusiv redaktionen, en undervurderet og tabt perle, som fortjente langt bedre skæbne, og da Nintendo efterfølgende droppede den unikke grafiske stil til fordel for den mere realistiske, var vi ærligt talt en smule bedrøvet. At den japanske spilgigant så flere år efter udgiver et fuldstændig fænomenal og måske endda endnu bedre eventyr med Link i hovedrollen og samme farverige, særprægede stil, gør også ikke overraskende enormt glade, men at Phantom Hourglass samtidig sætter standarder for adventure spil på Nintendo DS er måske den største bedrift. Med en skarp styring, fantastisk grafik, et lydspor der vækker piraten i dig, er Phantom Hourglass årets håndholdte spil.

JURYENS SAMMENFATNING:

Phantom Hourglass har sat standarden for adventurespil konsollen

2. METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Snake kan også være med på den håndholdte

Platform **PSP** Udvikler **KONAMI** Udgiver **KONAMI**
Genre **ACTION/STEALTH** Premiere **MAJ**



Metal Gear Solid: Portable Ops til PSP udmærker sig med at kombinere en glimrende onlinedel med en ligeledes glimrende singleplayeroplevelse. Meget få PSP-spil opfordrer spilleren til jævnligt at gå online og rent faktisk opfordre til at opsøge nye trådløse netværk. Når man lægger dette til en singleplayerdel, der giver en habil fortolkning af Metal Gear i lommeformat, leverer noget nær PS2-grafik og fortæller om et manglende kapitel i Hideo Kojimas store epos, er det vel ikke underligt, at spillet kan placeres blandt årets bedste udgivelser til PSP. Vi spiller det stadig og det siger ikke så lidt.

3. FINAL FANTASY TACTICS

Bundsolidt strategi-spil til din slidte baglomme

Platform **PSP** Udvikler **SQUARE ENIX** Udgiver **SQUARE ENIX**
Genre **STRATEGI** Premiere **OKTOBER**



For godt og vel ti år siden var spillet slet ikke håndholdt, med mindre at du gad at bære rundt på din PlayStation og dit fjernsyn, men ti år gør meget for teknologien. Heldigvis er der ikke sket så meget med Square Enix' bundsolide Tactics-spil, der med et væld af muligheder, en håndfuld nye mellemsekvenser, og en ekstra jobklasse, viser hvorfor turbaserede kampe i et 3D-landskab stadig er så fængende. Du kan ikke få Disgaea til PSP endnu, og så længe du skal undvære det, så kan du imens glæde dig over Final Fantasy Tactics, der indeholder ugevis af fremragende underholdning.

RUNNERS UP:

Every Extend Extra Pokémon Diamond/Pearl Grand Theft Auto: Vice City Stories

ÅRETS ONLINE-SPILE



1. HALO 3

Propfyldt med online-muligheder af enhver art

Platform **X360** Udvikler **BUNGIE** Udgiver **MICROSOFT**
Genre **ACTION** Premiere **SEPTEMBER**

Bungie lagde fundamentet for onlinespil på konsoller med Halo 2, hvor de turde gå i nye retninger og udfordre de gængse normer fra PC-verdenen. Det er en fakkell, de fornemt har båret videre med Halo 3, hvor de ikke kun styrker det solide gameplay med en stærk netværkskode og et intuitivt interface, men også udvider spillets sociale rækkevidde med muligheden for at dele filmklip og billeder, gennemse uhyggeligt mange statistikker på Bungie.net og naturligvis gør det muligt i fællesskab at lege i sandkassen med Forge. Uanset om du er til samspil i kampagnen eller hård konkurrence i Slayer, så er Halo 3 indbegrebet af en sociale oplevelse, og vi vil utvivlsomt samles online til digitale øretæver mange år fremover.

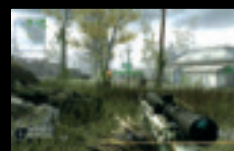
JURYENS SAMMENFATNING:

(Tekst mangler grundet sygdom. Redaktionen er ramt af Halo-feberen)

2. CALL OF DUTY 4

Online-krigen raser derudad med Infinity Ward

Platform **PC/X360/PS3** Udvikler **INFINITY WARD** Udgiver **ACTIVISION**
Genre **ACTION** Premiere **NOVEMBER**

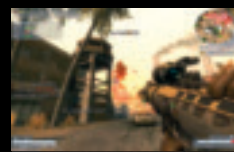


Intet spil er nok i sig selv online, men med Call of Duty 4, er det lige før at man næsten glemmer perler som Halo 3, Gears of War og Enemy Territory: Quake Wars. Infinity Ward har ganske enkelt proppet spil med indstillingsmuligheder og udfordringer. Imens er banerne veldesignede og fyldt med kringelkroge, der hele tiden får dig til at se nye muligheder på slagmarken. Læg dertil et stort udvalg af våben og muligheden for selv at vælge dit udstyr, og du har nærmest din mest våde drøm direkte på fladskærmen. Vi ved godt hvor julen skal spenderes og det er ikke med familien.

3. ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Splash Damage leverer virkelig varen på Pc

Platform **PC** Udvikler **SPLASH DAMAGE** Udgiver **ACTIVISION**
Genre **ACTION** Premiere **SEPTEMBER**



Splash Damage, der allerede har en anden Enemy Territory titel i ryggsækken, ved præcis hvad der skal til, for at tilfredsstille alle os actionhungrende holdspillere. Der er ikke noget som fornemmelsen af, at man rent faktisk gør en indsats, når man samarbejder med sine holdkammerater om eksempelvis at placere sprængstof på fjendens skjoldgenerator. Foretrækker man at ligge på en bjergtop og nedkalde artilleri for at støtte den angribende gruppe, så kan man også gøre en forskel på den måde. Mulighederne, ja de er næsten uendelige, og derfor elsker vi Enemy Territory: Quake Wars.

RUNNERS UP:

Unreal Tournament 3 The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar Team Fortress 2 GRAW 2 Warhawk Motorstorm PGR 4

JULEGAVER TIL DRENGERØVE



**FRIT VALG
249,-**

Årets bedste julegaver kan købes hos





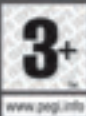
ASFALTEN ER DIT LÆRRED.



KUNSTNER I DET RODE FELT. DET ER SÅDAN LØB BLIVER VUNDET. POWERSLIDES. SKRED. SLINGSHOTS. OPHIDS TILSKUERNE OG ØG DIN SCORE, HVER GANG DU LAVER EN MANØVRE I HØJ FART. HVER MANØVRE, DU UDFØRER, EFTERLADER ET AFTRYK. PÅ BANEN OG PÅ DE ANDRE KØRERES SMÅ, SKRØBELIGE EGOER. XBOX.COM/!PGR4

PGR4
PROJECT GOTHAM RACING

Microsoft
game studios



© 2007 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, og Xbox LIVE logoerne er varemærker i Microsoftgruppen af varemærker.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

ANMELDELSER

UAFHÆNGIGE, FÆRLIGE SPILANMELDELSER
Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

Hver måned bedømmer vores redaktion af erfarnde anmeldere de aktuelle spil. Vi tester alle spil på samme måde for at holde dig reddet fra at bruge pengene på alt skidtet.



MÅNEDENS BEDSTE!

MASS EFFECT

Henrik har været på rundrejse i galaksen med hjælp fra amerikanske Bioware. Læs alt om et af årets allerstørste rollespil i vores store anmeldelse

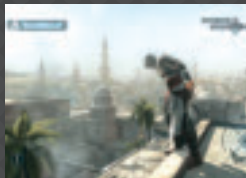


GAMEREACTOR #85

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



Super Mario Galaxy 10/10
Nintendo Wii
Call of Duty 4: Modern Warfare 9/10
X360/PC/PS3
Gears of War 9/10
PC
Neverwinter Nights: Mask of the Betrayer 9/10
PC



Assassin's Creed 9/10
PS3/X360
Ratchet & Clank Future 8/10
Playstation 3
Pro Evolution Soccer 2008 8/10
Ps2/PS3/X360
The Witcher 8/10
PC
Eternal Sonata 7/10
X360



Tomb Raider Anniversary 7/10
PSP/NDS
LEGO Star Wars: The Complete Saga 7/10
X360/PS3
Empire Earth 3 7/10
PC
Company of Heroes: Opposing Forces 7/10
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



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Nathan viser det gravrøvende spilikon Lara Croft, hvordan et ægte eventyr skal fortælles

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **NAUGHTY DOG** Udgiver **SONY** Premiere **7. DECEMBER** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION**



VÅBEN EN MASSE

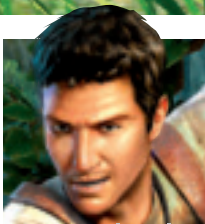
Nathan Drake ved, hvordan man håndterer skydevåben, og han har nok at tage af. Uzi, Desert Eagle, M4, SAS-12, Dragon Sniper, Wes-44 og AK-47 er blot nogle af de våben, du kan tage ladegreb på.

VI ❤️ DIG

En længde- og breddegrad indgraveret i et gammelt arvestykke har ledt skattejægeren Nathan Drake ud i panamansk farvand. Den kønne journalist Elena Fisher har gennem sit firma sponsoreret en slæbebåd, hvis dæk bærer en 400 år gammel jernkiste, som det umage makkerpar netop har fisket op fra havets dyb.

Drevet af henholdsvis eventyrlyst, udsigten til en Pulitzer-pris og økonomisk vinding drager Nate, Elena og den midaldrende Sullivan dybt ind i den mellemamerikanske jungle. Jeg tager kontrollen over Nate og hopper op på små forhøjninger, går armgang i klippeafsatser, løber forbi svajende palmer, blårode blomster, brusende vandfald og forcerer ruiner af ældgamle Inkamonumenter. Som i ethvert eventyrplot med respekt for sig selv er Nate og co. ikke de eneste, der har fået færden af den sagnomspundne by, og da det første skud løsnes fra en fjendes 9mm, springer jeg i dækning og presser ryggen op mod den første og bedste mur, som det er kutyme i denne spilgeneration, og besvarer ilden. Et par fjender forsøger at flankere mig, men det har Elena allerede bemærket og taget hånd om. Som hun selv siger: Pistoler er som kameraer; man skal bare pege og skyde.

Hvis du tror, at Lara Croft er den mest be-



FAKTA

BARE ET TILFÆLDE?

Da Naughty Dog udviklede Crash Bandicoot og de to første Jak and Daxter-spil, skete det under Jason Rubins ledelse. Siden har Rubin givet depechen videre til blandt andre Evan Wells, som har gjort det godt som firmaets frontfigur. Om Nate skal opfattes som en digital hyldest til Rubin vides ikke, men det kraftige sorte hår, det skæve smil og den let solbrændte hud får altså Nate til at ligne den gode Jason. Ren kærlighed.

TIPS

SPIL OGSÅ

Tomb Raider: Anniversary
8/18 PS2/X360
Nyfortolkning af Cores første og i dag klassiske spil om Frøken Croft.

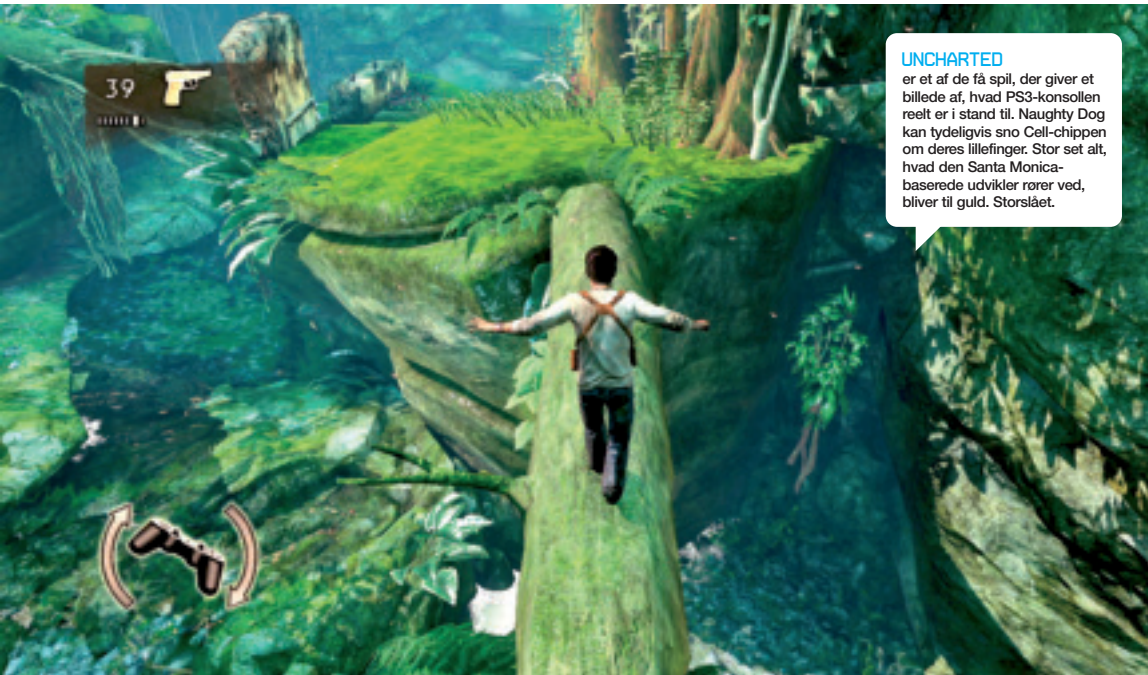


TØRRE TRÆSK Nate kan andet end at trykke aftrækkere i bund. Han kan også dele øretæver ud på bedste Indiana Jones-manér. Slagsystemet fungerer godt, men i langt de fleste situationer er der ingen vej uden om skydevåbnene, hvis du vil overleve.

hændige skattejæger, at Marcus Fenix har patent på et af tidens bedste kampsystemer, eller at George Stobbart er den eneste, der kan løse vanskelige gåder og holde humøret oppe i selv de mest trængte situationer, så tager du fejl. Arvtageren til Jak er atletisk anlagt, han er i sit es med ryggen mod muren og en AK-47 i hånden, og han kan se den sorteste situation fra den lyse side. Giv ham en hat og en pisk,

og Nate er den Indiana Jones, som det aldrig rigtigt er lykkedes Lucas Arts' at få til at leve i nyere spilhistorie.

På toppen af den spanskebyggede fæstning ved kysten med udsigt ud over det krystallklare vand, i det store, faldefærdige tempel med vægmalerier og kuplet tag, i gravkamrene under klosteret og i nazisternes labyrintformede kom-pleks føler Nate sig hjemme, og lokali-



UNCHARTED
er et af de få spil, der giver et billede af, hvad PS3-konsollen reelt er i stand til. Naughty Dog kan tydeligvis sno Cell-chippen om deres lillefinger. Stor set alt, hvad den Santa Monica-baserede udvikler rører ved, bliver til guld. Storslået.

BEVÆGELSESFØLSOMHED En sjælden gang imellem skal du lade tasterne få ro og bruge Sixaxis-kontrollen. Det gælder de situationer, hvor Nate som her skal balancere hen over en træstamme eller ryste en fjende af sig. Granatkast kan ske enten med Sixaxis eller den venstre styrepind.

teternes tårnhøje visuelle kvalitet vidner om, at Naughty Dog føler sig hjemme i Cell-chippens selskab, præcis som de gjorde det med Emotion Engine. Grafisk ligner Drake's Fortune et Gears of War sat i det kontemporære Mellemamerika, ligesom at kampsystemet har mange fællestræk med Epics storslåede voldsorgie.

Nok er der mere end blot et stilistisk spring fra Jak-serien til Uncharted, men Nate og Jak and Daxter deler mere og andet end grafikmotor. Når du suser gennem tropeskoven på ladet af en jeep og mejer fjendtlige biler og træer ned med et maskingevær, sejler gennem en oversvømmet, Venedig-inspireret spansk koloni på vandscooter eller trækker på smilbåndet af de kække replikker, kan du dårligt undgå at se Jak og Daxter for dig.

Kampene er mange, og AI'en er generelt en



FAKTA
SOM DET PLEJER
Styringen, kameraforingen, kampsystemet, platformshoppene, gåderne, humoren, grafikken, lyden og de rappe replikker – fra top til tå emmer Drake's Fortune af den høje kvalitet, som vi forbinder med Naughty Dog, og nu er det lettere at acceptere Jak og Daxters fravær. Sådan skal det gøres.

værdig modstander. Fjenderne skifter stilling, dukker sig og går et skridt til siden for at undvige kuglerne fra Nates rifler, pistoler, shotguns og granater. Det store fokus på kampene har imidlertid trængt gåderne så meget i baggrunden, at George Stobbart ville fælde en tåre, mens Marcus Fenix under sit stenhårde ydre ville være jublende lykkelig. Skulle Lara komme med en bemærkning, ville hun betegne hoppene fra afsats til afsats som lige lovlig forudsigelige og i øvrigt påpege, at disse gameplayelementer er tyvstjålet fra hendes Legend- og Anniversary-spil. Det, der til gengæld bedrøver mig, er, at nævekampsystemet ikke falder naturligt ind i gameplayet. Det virker unødvendigt, desværre.

Under ti timer tog det mig at gennemføre Nate, Elane og Sullys eventyr, og sat på spidsen er Uncharteds gameplay en utilslørt kollage af andres udvikleres ideer, men det har du tilgivet Naughty Dog allerede under den første skududveksling. Sat op mod spillets intense ildkampe, smukke tropelandskaber, gådefulde historie og skyhøje tekniske niveau mister selv saglig kritik sin berettigelse. Uden tvivl årets PS3 julegave.

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

FREMÆRGENDE EVENTYR
Kampsystemet, grafikken, styringen, historien og teknikken.
Nærkampsystemet og spilletiden.

ACTION Det føles meget som at spille Gears of War i kampene, men det gør absolut heller ikke spor.

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

Papmachédyrene er tilbage igen, men charmen er væk

Platform **XBOX 360** Udvikler **KROME STUDIOS**
Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE** **NU** Antal spillere **1-4**
Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**



Det er ikke længere Rare, der står bag, men i stedet Krome Studios, og de har ledt hyrden af pinataer i en helt ny retning. Denne gang er der hverken spade eller vandkande i miles omkreds, for denne gang skal pinataerne nemlig dyste mod hinanden.

Op til fire spillere kan konkurrere i ca. halvtreds minispil, hvoraf nogle af dem er kapløb på større baner. Halvtreds minispil lyder måske ganske rimeligt, men da en normal runde kun varer et enkelt minut, er du altså hurtigt igennem dem alle. Desuden er der flere af de små spil, der minder for meget om hinanden. Om din pinata drikker sodavand og bøvs for at sende en ballon til vejrs, eller om den drikker sodavand og bøvs for at sende et lille sejskib henover mållinien, er for pokker da det samme.

Der er ikke mange ting, der afholder Party Animals fra at blive monotont ganske hurtigt, og hvis du sidder alene og spiller, går der højst en time, før der bliver sat et nyt spil i krydsboksen. Der er otte pinataer at vælge imellem, men der er ikke nogen forskel på dem. Pindsvinet Fergy Fudgegeh og hesten Hudson Horstachio styres på præcis samme måde, og det er slet og ret en skam, og det gør bare det hele endnu mere ensformigt.

Minispillene bliver såmænd blandet ganske godt, så du ikke tit kommer til at spille samme spil flere turneringer i træk, men desværre kan det samme ikke siges om kapløbene. Jeg har det med Dead or Alive Xtreme Beachvolley-spillene – uden de gyngende polygonpatter naturligvis. Begge spil er blevet til som spin-offs af en veletableret serie, blot for at klemme lidt ekstra dollars ud af de respektive fanbaser. Lad dig ikke snyde, dette er kvalmende.

KARAKTER 4/10
Grafik 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 4/10 Holdbarhed 3/10

ENSFORMIGT PARTY-SPIL
Farvefyldt grafik. Tilgængeligt for alle.
Kedeligt alene. Gentagne ræs. Mangler indstillingsmuligheder.



MASS EFFECT

Bioware tager dig med ud i mælkevejens fjerneste afkroge i deres smukke, episke rumeventyr

Platform X368 Udvikler BIOWARE Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 18+

Genre ROLLESPIL



KAMP TIL STREGEN

Det turbaserede kampsystem fra KotoR er pist væk og erstattet med et ægte, moderne actionkampsystem. Det er ikke helt på højde med Rainbow Six og GRAW, men lysår bedre end det fra KotoR.



FAKTA

FORTÆLLEKUNST I SÆRKLASSE

På rollespillescenen er Bioware uovervindelig. Baldur's Gate, Knights of the Old Republic, Jade Empire, Neverwinter Nights og nu Mass Effect vidner om en udvikler, der i den grad opfylder sin vision om at lave de bedste historiedrevne elektroniske spil. Mass Effect er måske canadernes bedste spil til dato målt på historie, omfang og den måde, hvorpå det involverer spillerens tanker og følelser.

TIPS

SPIL OGSÅ

The Elder Scrolls IV: Oblivion 18/18 PC/X368
Klassisk rollespil med så mange muligheder, at du næsten mister pusten.

Der hersker en anspændt stemning i den store hal, da jeg forelægger beviserne mod Saren for det galaktiske råd. Mine erfaringer med rådets bureaukratiske beslutningsprocesser er ikke positive. De er ude af stand til at forholde sig til andet end det, der kan måles og vejes, og jeg fornemmer en vag menneskeforagt bag deres selvhøjtidelige attitude.

Sekunderne føles som timer, indtil de tre medlemmer endelig nikkede anerkendende til hinanden og medgiver, at mine bevisers rigtighed ikke kan bestrides. Som det første menneske nogensinde udnævnes jeg til Spetree-agent – en enhed, som har vide beføjelser til at anvende magt i galaksen, og som ikke kan retsforfølges.

Ombord på Normandy, et lynhurtigt, højteknologisk rumfartøj, der er udstillingsvindue for menneskehedens ingeniørmæssige formåen, veksler jeg et par ord med navigatøren, piloten, lægen, androiden og kampsoldaten og bliver klogere på deres fortid, holdninger, karrierevej, glæder og sorger. En moderne leder skal være interesseret i sine folk og bekymre sig om deres velbefindende. På slagmarken lægger jeg mit liv i deres hænder og de deres i mine, og de er ikke kun mine underordnede; de er mine venner til det sidste.

De er langt fra de eneste snakkesaglige

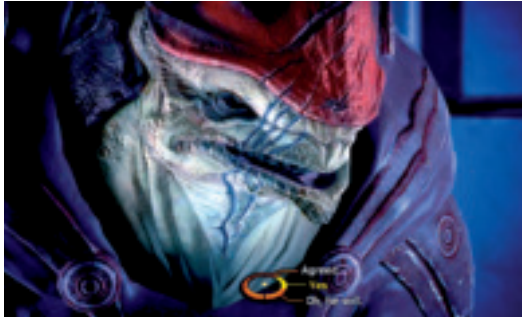


UNIVERSET Enhver astronomiinteresseret vil glædes ved synet af Normandy-fartøjets holografiske galaksekort. Det kan frit udforskes, indeholder oplysninger om planter og solsystemer og tjener som navigationskort for kaptajn Shepard og mandskabet.

væsner i de mange solsystemer. De fleste åbner op, når jeg spørger ind til deres tanker og følelser eller udfritter dem om deres viden om de udfordringer, jeg står overfor. De mange figurer tager form af rigtige, selvstændige væsner, hvilket med tiden giver hele galaksen liv. Der er utallige historier om personlig ulykke, mislykkede militære indsatser, pengegriskhed, undertrykkelse af kolonister, intriger, galaksens fortid og racernes indbyrdes forhold. Med tiden får du et indblik i det store hele, du er blevet en del af. Bioware har givet deres virtuelle galakse en imponerende ravediversitet, og målt på grafisk design er Mass Effect en ener.

Mælkevejens anslåede diameter på 100.000 lysår er svært at forholde sig til som menneske i virkelighedens verden, og selvom det naturligvis kun er et fåtal af planeter, der kan besøges i Mass Effect, fremstår galaksen chokerende stor. På Normandy-fartøjets holografiske galaksekort kan du få et overblik over de mange solsystemer og se oplysninger om planternes overfladetemperatur, atmosfæretryk, omløbstid, beboelighed, eventuelle indbyggertal mv. Det er også herfra, du rejser fra planet til planet. Den ene time løser du opgaver for beboere i citadellet, en kæmpemæssig rumstation bygget af den hedengangne Prothean-

EN MARSLANDING? Verdenerne er mange og vidt forskellige. Golde, ugæstfrie orkenplanter, gigantiske urbane rumstationer, billedskønne ferieparadiser og fortabte kolonier. Aldrig er du i tvivl om, at George Lucas er den kreative kraft, som BioWare er inspireret af, men de bruger inspirationen så utrolig godt.



EN BRUTAL KROGAN

Hos krogan-racen er ideologi en by i Rusland. Wrex, som slutter sig til din gruppe, er dusørjæger og i hans næsebor er lugten af penge er altid stærkere end noget andet. Han er stærk og vinder de fleste nærkampe med sin shotgun.



HØR NU LIGE På en planet med bidende kulde og et svært fremkommeligt terræn er en buggy det bedste transportmiddel. Den er udstyret med et slagkraftigt maskingevær og kanon.

race, den næste kører du en Mars-lignende planet tynd i en buggy, støder på en gruppe rumpiraters base og ender i en opslidende ildkamp for igen en time senere at lande i et, i hvert fald klimatisk set, ferieparadis, hvor en frafalden militær eliteenhed har slået sig ned. Der er også de biologiske eksperimenter i Zhu's Hope-kolonien og eftersøgningen af arkæologen Liara, hvis mor spiller en hovedrolle i den overordnede historie, at tage hånd om.

Meget er sagt og skrevet om Mass Effects kampsystem, som minder meget om det fra Ghost Recon: Advanced Warfighter og Rainbow Six: Vegas, og med disse spils kampsystemer kan Mass Effects ikke holde trit. Det taktiske element er overfladisk, holdkammeraterne sigter hellere på barrierer og klippevægge end fjenderne, og coversystemet er en hæmsko snarere end en hjælp i tæt kamp. Men i forhold til



FAKTA

MODERNE SPIL

Trods introduktionen af et nyt actionorienteret kampsystem er Mass Effect stadig et rollespil med stor fokus på figurudvikling, udstyr, erfaringspoint osv. Du kan udvikle figurerne i forskellige retninger, så du får et hold, der kan klare enhver tænkelig situation. Det er nærmest noget for enhver smag, hvilket er imponerende.

Knights of the Old Republic er kampene en langt mere involverende affære, som også giver plads til dem, der vil styre hver enkelt figurs brug af evner, og i et spil, der ikke bæres af dets kampe, er disse mangler hurtigt overset og mere eller mindre opvejet af et fornemt våbenarsenal. Hør lyden fra en snigskytteriffel, og du er solgt.

Andre ting er knap så nemme at overse. Bioware insisterer på, at Mako-buggyen, som du udforsker ugæstfrie og ikke-koloniserede planeter i, skal styres anderledes i de fleste andre spil. Højre bliver til venstre, og forlæns bliver til baglæns. Sjældent vil køretøjet det samme som mig. At der gemmes for en hård kamp er en uskrevet regel på konsol.

Børn vil være astronauter, og trangten til at rejse ud til fjerne verdener er ikke mindre hos voksne. Nysgerrigheden er mere end noget andet det, der kendetegner mennesket. En frostklar stjernehimmel kan give anledning til mange spørgsmål, men også sætte et stresset hverdagsliv i perspektiv. Bioware giver dig et rumskib, et mandskab, en skurk og en hel galakse at udforske. Det er blot op til dig, om du tager med ud i det interstellare rum og oplever det, som måske en dag kan blive virkelighed for vores efterkommere.

Henrik Bach

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

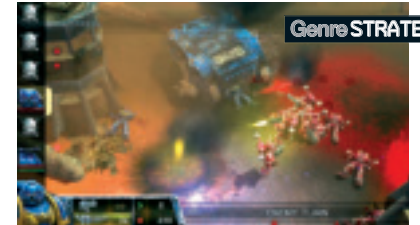
STOR OG FLØT EVENTYR

- Friheden til at udforske. Det grafiske design. Historien.
- Køretøjerne. Hastighedsnedsættelser.

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

Slagmarken er flyttet ned i håndfladen på Sonys PSP

Platform PSP Udvikler RED LYNX Udgiver THQ
 Premiere UDE NU Antal spillere 1
 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+



WARHAMMER har faktisk en stor fanbase verden over.

Ligeså nemt det er at tage de første kommando-skridt i Squad Command, lige så omstændeligt er det faktisk at gennemføre banerne. Som en af nybegynderne med serien, valgte jeg derfor helt beskedent at starte på laveste niveau.

Man er hele tiden i undertal, og fjendens AI fejler bestemt ikke noget, men med lidt tålmodighed og køligt overblik, går de første baner da også ganske fornuftigt. Problemet opstår først da man stifter bekendtskab med oversoldaterne, nogle latterligt rødklædte djævelskabninger fra Chaos Marines. Flere gange oplevede jeg (og stadig på laveste sværhedsgrad), at have trængt en sådan op i en krog, hvorefter Røde Romario bliver overdænget med ca. 30 skud i ryggen (ja, han kiggede væk). Døde han? Næ, da det var blevet fjendens tur vendte han sig om og pløkkede begge mine nu daværende medarbejdere. Og jo længere man kommer ind i spillet, jo flere af disse fantom-soldater møder man. Det skal dog siges, at man også selv kan gøre brug af lignende typer, men det ændrer ikke ved, at hver bane tager for lang tid at komme igennem.

Fans af genren behøver dog næppe at frygte for spillets kvalitet. Er man til det tur-baserede kampe, hænger det ganske godt sammen. Valget fra udviklerens side med et fugleperspektiv (oppefra og ned) fungerer fint, og det giver et fint overblik af den ødelagte verden. Der er masser af sammensætnings-muligheder jo længere ind i spillet man kommer. Både sammensætningen af tropperne, deres våben og ammunitionen, giver nogle gode forberedelses-muligheder. Missionerne drejer sig som regel om at udrykke samtlige fjender, eller blot deres leder, men for et spil med ordet war i titlen, er det vel egentlig også det man forventede.

Warhammer 40.000: Squad Command er ingenlunde et dårligt spil. Det er tro mod universet uden at være lukket land for nybegyndere og banerne er varieret nok til, at det ikke føles alt for redundant.

Peter Christensen

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

RIMELIGT STRATEGI-SPIL

- Rimelig grafik. Varieret banedesign.
- Omstændeligt gameplay. Sværhedsgraden er for høj.



ENDLESS OCEAN

Wii byder på et dykkerspil, der føles lidt overfladisk...

Platform **Wii** Udvikler **ARIKA** Udgiver **NINTENDO**
 Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 3+



Genre **SIMULATOR**

SOM EN FISK I HAVET Som spillet skrider frem bliver du opsoget af forskellige havdyr, som en pingvin og en delfin. Disse kræ kan du tage ud og svømme med. Det er sådan set ikke ophidsende, men nu ret hyggeligt.

Du må frygteligt undskyldte. Sagen er den, at jeg sidder og overvejer hvor mange dykker-og-vand-relaterede ordspil jeg kan indarbejde i nærværende anmeldelse. Det føles som mange, der bare står i kø for at blive nedskrevet. Og ved du hvad der er det værste? Det føles mere relevant at skrive disse ordspil ned, end at skrive om Endless Ocean. Og det kan da ikke være rigtigt?

Spillet går faktisk ud på at dykke. Nogle gange alene, andre gange sammen med et udvalg af havpattedyr og lignende. Modsat hvad man kunne forestille sig, handler det ikke om at slås med hajer eller aflive bidske blæksprutter. Det handler derimod om at undersøge havdyr, havbunden og finde lejlighedsvis tingester. Og det er faktisk ikke så tosset. Det er afslappende på en bizar måde at lytte til spillets lidt muzak-agtige toner, og nyde dets farvepalet, der mest af alt spænder fra mørkeblå til lyseblå. Men denne glæde er dog noget kortvarig. Den varer nemlig kun til du opdager, at der ikke er andet at hente i Endless Ocean. Der er ingen følelse af triumf forbundet med at undersøge de forskellige kræ. Det er ikke engang sjovt eller interessant. Med mindre man er opvokset udelukkende på tekst-TV.

Således kan man snildt spille et par timer i selskab med Endless Ocean, og det føles immervæk som et spild. Det er en oplevelse man lige kan hoppe ind i for at slappe af, for det er faktisk terapeutisk at svømme rundt med rokker og delfiner. Ikke desto mindre er spillet ganske forfriskende, og en gang imellem ret charmerende.

Asmus Neergaard

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

CHARMERENDE, MEN NYTTESLØST

- Dejligt beroligende. Flot gengivelse af havet.
- Kan kun spilles i halve timer. Føles lidt spildt.

TABULA RASA

Richard Garriot viser hvorfor han stadig er MMORPG-manden

Platform **PC** Udvikler **DESTINATION GAMES** Udgiver **NCSOFT** Premiere UDE NU Antal spillere 1-MANGE (ONLINE)
 Testet Version RETAIL Anb. Alder 16+

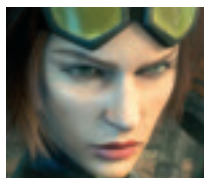


DET HENDER JEG DA Du kan ikke undgå at få et deja vu, når du for første gang starter Tabula Rasa op. Du skaber din helt, vælger hår, hudfarve og alt det sædvanlige, og så er det ellers bare at træde ind i spilverdenen, kæmpe dig igennem startområdet, og herefter snakke med et par npc'ere. Det hele er set før.

Richard Garriots Tabula Rasa kræver mindst lige så meget tid, hvis ikke mere, end andre spil i genren. Den kære Garriot har dog heller ikke lagt skjul på, at Tabula Rasa primært henvender sig til det mere hårdføre publikum. Med andre ord; hvis du ikke har mindst et par timer om dagen, så skal du nok ikke regne med, at dine eventyr i Garriots futuristiske univers bliver særlig lange.

Kampsystemet er der en hel del grund til at bruge spalteplads på. Her er der nemlig mere tale om noget vi kender fra Gears of War, end det vi er blevet vant til fra World of Warcraft og andre traditionelle online rollespil. Eller det vil sige, det er der i hvert fald udadtil, for indadtil er det stadig de samme terninger der bliver kastet. Når man for første gang forsvare en base mod invaderende hære af rumvæsner, så er det svært ikke at føle sig som Marcus Fenix, idet man dukker sig bag sandsække og vragedele og tager sigte. Men hvis man forventer at kunne skyde knoppen af de frådende væsner, så bliver man skuffet; kampsystemet er nemlig stadig i dets grundvold ren og skær statistik – blot præsenteret på en langt mere interessant måde, end vi hidtil har set. Og det fungerer.

Jeg vil godt berette om et par ting, der måske får dig til at vælge Garriots nyeste værk. Alene det faktum, at vi befinder os i en fjern fremtid i stedet for en fjern fortid, burde få de fleste til at nikke anerkendende af Tabula Rasa. Så er der selvfølgelig også lige spillets klon-system, der lader dig klonе din virtuelle avatar såfremt du har de nødvendige point. Ved hjælp af et simpelt tryk på en knap har du nu ikke kun en, men to virtuelle avatarer på samme niveau. Vupti! Klon-systemet kan også bruges



FAKTA

ANDERLEDES

Verden er uhyggeligt dynamisk, og bedst som man render rundt i sine egne tanker, lander der en gruppe rumvæsner foran en. Faktisk, så bliver disse rumvæsner landsat overalt i den dynamiske verden, og sommetider angriber de baser i samlet trop, som man så får til opgave at forsvare. Disse missioner er underholdende – og adskiller sig på alle måder fra andre online rollespil. Lækkert.

til at omdistribuerer alle dine færdighedspoint – så hvis du har kommet til at dumme dig er der ingen grund til at starte helt fra bunden af. Det er faktisk lidt af en genistreg fra Garriot.

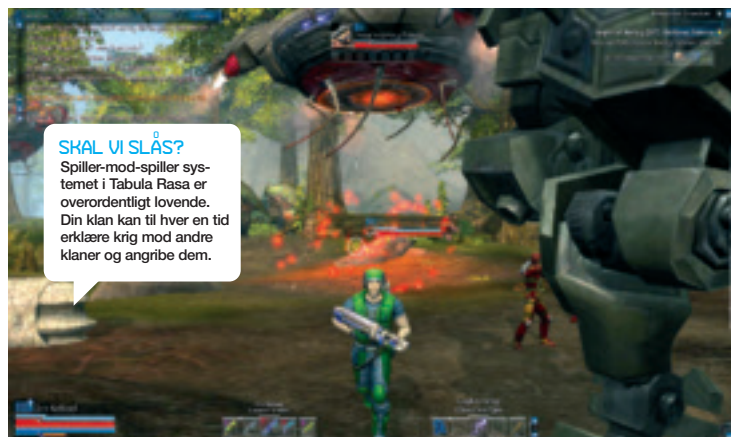
At slagte et online rollespil fordi det har børnesygdomme, er ikke en rimelig ting at gøre. Alligevel bliver jeg nødt til at nævne, at serverne, som det er nu, er spækket til randen med spillere, og at responstiden computer og server imellem derfor er langt fra optimal. Men hvis man bare har en smule tålmodighed, og undlader at spille søndag aften, så er det faktisk slet ikke så slemt.

Nicolas Elmøe

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

RIGTIG GODT MMORPG

- Kampsystemet, muligheden for at klonе sig, lovende pvp.
- En hel del børnesygdomme, forstyrrende meget lag.



SKAL VI SLÅS?

Spiller-mod-spiller systemet i Tabula Rasa er overordentligt lovende. Din klan kan til hver en tid erklære krig mod andre klaner og angribe dem.

CAMPUS

STUDENT LIFE SIMULATION

Get your education any way you can. Complete missions and make friends as you travel all over the world while getting your degree. In the end you could get it all, a career, wealth and even a Nobel Prize.

WENDROS

www.wendros.se



HAZE

STOR KONKURRENCE!

Vind Korn koncertbilletter, CD'er og Haze spillet til Playstation 3.

Gå ind på www.gamereactor.dk og deltag i konkurrencen.

KORN



UBISOFT



FREE
RADICAL





GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Rock og rul som en rigtig rockstjerne! Men er det ikke ved at være lidt gammelt?

Platform PS3/X360/Wii Udvikler NEVERSOFT Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PS3, PAL Anb. Alder 12+

Genre MUSIK

EN LILLE FORKLARING

Hvert af de farvede feltet i bunden af brættet henviser til en knap på guitaren. Denne knap skal der trykkes på, samtidig med at den såkaldte strum-bar får et vip, når en cirkel kommer ned i bunden af skærmen.



Første akkord virker som magi. Man ranker ryggen. Næste akkord slår det ene ben til side, således at man står med let spredte ben. Tredje og fjerde akkord forplanter sig til halsmuskulaturen, hvilket bevirker at hovedet begynder at vippe, dog aldrig så meget at man mister den livsvigtige øjenkontakt med TV-skærmen.

Inden sangen når de afsluttende toner, har kroppen og psyken undergået en forvandling. Den almindelige sofakartoffel er blevet omdannet til en fuldbåren rockstjerne, der har samme selvtilid og positur som Keith Richards.

Der sker vitterligt noget når man spiller Guitar Hero. Både etteren og toeren tog verden med storm, også selvom det indebar en heftig ekstraomkostning i form af en solid plastikguitar. Og fans af serien kan ånde lettet op: Treeren bibeholder i det store hele magien. En lang række rocknumre står for skud til en fortolkning, og mekanikken fungerer stadigvæk fremragende. Som en retfærdiggørelse af titlens tre-tal, er der nogle nye elementer i spillet, og ikke alle er desværre lige gode.

Online er nu en del af pakken, og det er altså en fremragende idé. Det er altså en fantastisk ting at kunne spille sammen og mod andre via andre, og måske knække den djævelske Dragonforce. Faktisk kunne spillet sag-



I FAKTA

GAMLE KENDINGE

De gamle typer fra de forgående Guitar Hero-spil dukker op igen. Ovenfor ses Lars Umlaut, en lidt for tyk gut, der er virkelig ondskabsfuld med en spade. Disse kendinge suppleres af forskellige bonusfigurer, der kan låses op for med de hårdt tjente kontanter. Det første man bør gøre er at købe Døden. Der er noget skæbnsvangert ved at se selveste Dødsenglen spille en fæl tråd. Der er lidt Bill & Ted over det hele, synes du ikke?

I TIPS

SPIL OGSÅ
Guitar Hero II 8/10 XBOX 360
Fantastisk spil, der bare bliver ved med at leverer varen. Du skal eje det.



tens have klaret sig uden andre nye idéer end onlinefunktionerne, og det havde stadig virket som et godt køb.

Mindre gennemtænkt virker bossbattles. Om Neversoft har overvejet at lave en art Duelling Banjos i spilform vides ikke, men resultatet er i alle fald mindre elegant end førnævnte musikstykke. En gang imellem udfordres din guitarhelt til en musiksk duel. Det der efterfølgende sker, er sådan set ikke så anderledes end normalt. Du skal ramme tonerne som de kommer trillende ned af skærmen. De stjerneformede noder fylder dog ikke dit stjernemeter, men har i

stedet funktion af nogle powerups. Disse kan eksempelvis blokere modstanderens guitar, gøre hans musikstykke mere besværligt eller lignende. På papiret er idéen sådan set okay, men reelt set handler disse bossbattles bare om hvem der først får en powerup, og hvem der er bedst til at bruge dem. Det talent, der kræves af resten af spillet, bliver sat lidt i baggrunden, hvilket er ret synd.

Spillets mange sange har også generelt noget af en svaghed, idet de ikke virker nær så sjove at spille som i Guitar Hero 1 og 2. Det er udmærkede numre, men de mangler en gang



HAN DU FØLGE MED? Det kræver mere end almindelig finmotorik at perfektionere spillets højeste sværhedsgrad. Når alle fem taster tages i brug og tempoet stiger, skal du nok blive svedig. Tanggaard kan slet ikke finde ud af det og er uden tvivl redaktionens mest ringe guitarist.



STYR PÅ TALLENE En herlig tilføjelse er at spillet skriver, hvor mange noder man har ramt i træk på skærmen. Det er måske endnu en distraktion på vejen til musikens nirvana, men ikke desto mindre sjovt at følge. Vi har naturligvis en konkurrence kørende på Gamereactor omkring netop noderne.

imellem et eller andet, der gør dem rigtig sjove. Denne manglende glædes afhjælpes ikke af det faktum, at det virker som om der er en forsinkelse mellem tastetryk og reaktion. Faktisk er det umådelig irriterende at lave en fed guitarsolo og se den misse en tone, fordi enten guitaren eller spillet ikke lige er hurtigt nok til at fange tastetrykket. Paradoksalt nok er selve musikken virkelig god, selvom den ikke er så underholdende at tage favntag med. Mange af sangene er rent faktisk indspillet med de rigtige kunstnere, i stedet for coverversioner, hvilket er herligt. Welcome to the Jungle er en personlig favorit, der ikke bliver dårligere af at selveste Axl Rose skriger med på nummeret.

Bedre er historien. Den er sådan set ikke mere avanceret end hvad man kan finde i en ualmindelig tynd Pixi-bog, og handler sådan set bare om "Ukendt band bliver megakendt,



NYT KLUNGS Som altid kan indtjente penge bruges på videoer, ekstra sange, nye spader og andet godt. Af en eller anden grund er der dog ikke meget af det der virker spændende.



FAKTA

KENDISSENERNE

Blandt bonuskaraktererne er et par virkelige musikere, der faktisk ikke virker malplaceret i selskabet af barokke rockere og gale guitarister. Her har vi Slash fra Guns N' Roses, Tom Morello fra Rage Against the Machine og Bret Michaels fra Poison. Sidstnævnte kun i PS3- og Xbox 360-versionen. Til gengæld har vi gentagende gange spurgt Nintendo, om ikke nok vi måtte få lov til at få Tanggaard med i Wii-udgaven, bare som en x-faktor. En slags karakter, der bare ikke kan ramme en eneste node rigtigt.

dér!" men den serveres ved hjælp af nogle ret elegante små tegnefilm. Det giver en ret sjov lille historie, der viser bandets færd fra garage til global berømmelse. I den forbindelse ville det være en skam ikke at nævne omgivelserne. Det er ikke meget man får set af dem, eftersom øjnene vil være klinet til skærmens midte, men ikke desto mindre er det pæne og ret fantasifulde. Sjovt er det, når de mere eller mindre trykke rammer på en natklub eller et studie skiftes ud med et fængsel, hvor publikummet udgøres af skallede muskelbøffer i orange fangedragter.

Intet spil uden guitaren, der i PS3-versionens udgave er blevet langt mere sexy. Nemmere at transportere takket være en hals der kan afmonteres, og uendelig mere praktisk idet guitaren er trådløs, takket være en lille dongle. Endnu engang er det lykkedes at gøre noget upersonligt plastic til en lækker sag, man har lyst til at stå og trykke den af med.

Det siger noget om hvor vindende Guitar Hero-formlen er, når magien stadig er til stede efter tre spil. Men man kan ikke lade være med at bekymre sig over hvad fremtiden vil bringe. Guitar Hero 4 kan blive for meget.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

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

VELFUNGRENDE TREER

- Gameplayet holder stadigvæk. Online-delen er rigtig god.
- Battlemode skuffer. Det er visse tekniske problemer.

CRYSIS

Imponerende og meget actionfyldt spil fra Crytek

Platform PC Udvikler CRYTEK Udgiver EA Premiere
UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version RETAIL
Anb. Alder 18+

Genre ACTION



VELSKREVET OG TUNGT Historien er solid som en god roman, udvalget af våben sætter selv en Rambo-film i skammekrogen. Crysis er ekstremt lækkert.

De første par timer følte jeg virkelig, at jeg var med i Predator. Du ved, 80'erne perlen med Arnold Schwarzenegger i hovedrollen, hvor et skræmmende rumvæsen jager en flok elitesoldater rundt i junglen.

Uhyggen fra Predator forsvandt dog hurtigt da jeg mødte den fremmede race første gang; her var ingen frygtindgydende slilmede væsner, blot nogle mystiske æsteriske skabninger, der mest af alt lignede flyvende blæksprutter. Jeg blev en smule skuffet, omend lettet, da jeg erfarede, at jeg ikke skulle frygte at få hjertestop hver eneste gang jeg rundede et hjørne. Det var dog ikke kun lutter junglelandskab, der mødte mig på min rejse. Pludselig var junglen erstattet af grøtter, frose tundraer, hangarskibe og grønne dale - og det ene øjeblik sad jeg bag rattet i en kampvogn, og udkæmpede en krig mod koreanske panserdivisioner, mens jeg det andet øjeblik svævede vægtløs rundt i rumvæsners højborg. Crysis er en af de mest varierende spiloplevelser jeg nogensinde har stiftet bekendtskab med, og det er altså fantastisk.

Jeg morede mig oså fortræffeligt med at lege gud på min helt egen tropø. For det er ikke kun træerne, der vælter som domino-brikker - skure falder sammen som pindebrænde når jeg giver dem en uppercut, og hundreder af fjer flyver rundt i luften når jeg drillesyg triller en granat ind i en hønsesgård. De koreanske soldater bukker under for min magt, når jeg tager fat om halsen på dem og kaster dem ud over en klippe, eller når jeg ubesværet kaster en olietetende i hovedet på dem. Rendyrket morskab.

Godt og vel 2/3 inde i spillet sættes låget dog på sandkassen, og valgmulighederne reduceres til blot at kunne følge en enkelt vej igennem resten af spillet. Det er en smule ærgerligt og føles lidt forkert, men det gør faktisk ikke noget. At spille Crysis er en fantastisk oplevelse fra start til slut, sandkasse eller ej. Se at få dit eksemplar.

Nicolas Elmø

KARAKTER 9/10

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

FREMÆGENDE ACTIONSPIL

- Grafikken. Den gode historie. Variationen i våbene.
- Processor-krævende. Sandkassen sættes på hold.

Spil til handymen i alle aldre!



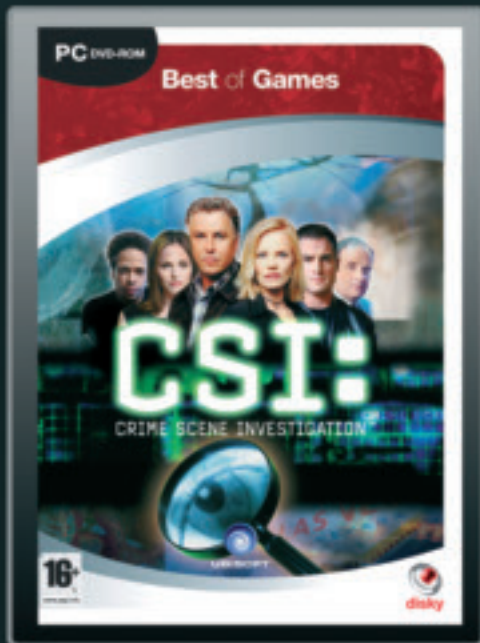
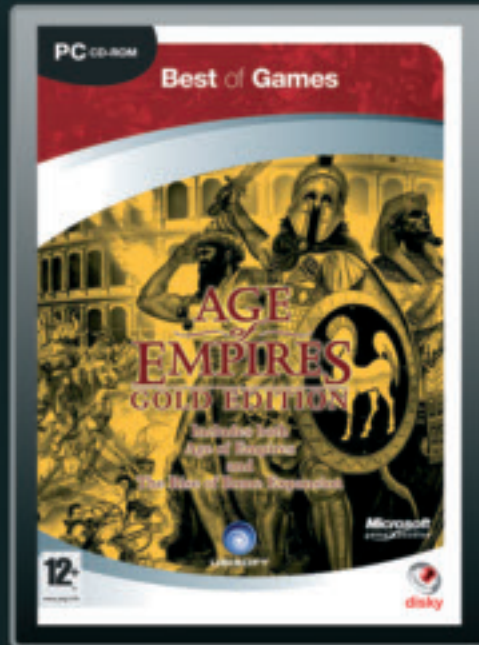
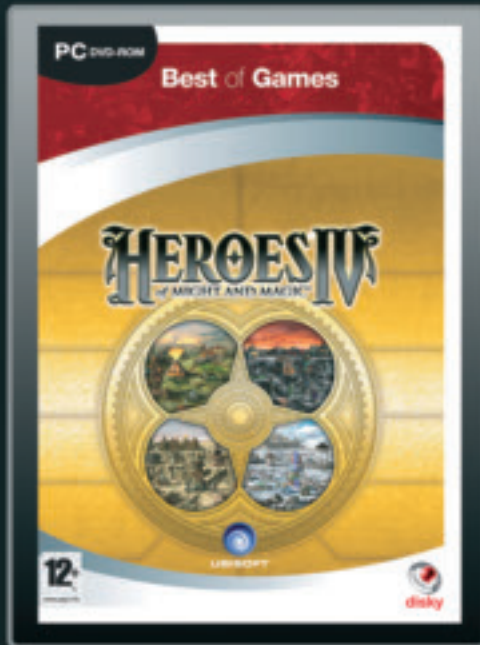
Alle taler Dansk!



KAN BLANDT
ANDET KØBES HOS:



Disky Entertainment proudly presents our
new PC value series called
Best of Games...



" The simple idea is to offer YOU top quality
games for a very favorable price "

Game
reactor



Vind præmier for over

50.000 KR

Vær med i Gamereactors største konkurrence i år.

Igen i år har du mulighed for at vinde en masse lækre præmier i Gamereactors store julekalender. I år spænder præmierne vidt fra MP3-afspillere til keyboards, mus og naturligvis en Xbox 360 med HDMI og 120GB harddisk. Vi har fundet den store gavesæk frem, og kan hver dag op til jul give dig muligheden for at vinde en af de mange fede præmier.

NYE, SPÆNDENDE PRÆMIER HVER DAG!

Hver dag udlodder vi lækre og topaktuelle præmier, og listen med glade givere er lang.

Vi har præmier fra: Microsoft, Logitech, Creative, Dell, Razer, Sennheiser, Plantronics, Sony, Topcom, McAfee, Speed Link og mange flere... Så check ind hver dag og vær med i gaveræset.

WWW.GAMEREACTOR.DK

Et lille udvalg af præmierne:



Velkommen til!

WWW.GAMEREACTOR.DK



MÅNEDENS FOKUS

HÅRD METAL

Optimus Prime og resten af slængt tager kampen op - igen

Transformers

Genre **ACTION**
Udgivelse 4. DECEMBER
Tekst MARTIN B. LARSEN

Behøver jeg virkelig skrive noget her? Behøver jeg virkelig bruge tid på at forklare noget, der i sin storhedstid var mere populært end Gud? Nej, det gør jeg vel ikke, så jeg kan ligeså godt sige det med det samme: Kender du intet til Transformers i forvejen, så brug tiden på noget andet. Men hvis du tidligere har været fans af de tonstunge megaroboter, vil Michael Bays pompøse actionfest helt klart efterlade dig med færre folder i dine bukser.

Sam Witwicky er teenager med stort t. Drømmekvinden i hans liv aner ikke han eksisterer, og som om det ikke var nok, er hans far også altid på nakken af ham. Alt dette ændrer sig dog, da Sam får en ny bil. En bil, der hurtigt viser sig

at være en godhjertet kæmpe-robot, en Autobot. Snart er alle Autobotterne samlet i et desperat forsøg på at standse en anden fraktion af robotter, de onde Decepticons, fra at overtage jorden. Hvis du ikke allerede vidste, om du havde lyst til at se Transformers, så ved du det nu. Er overstående noget for dig, vil du ikke kede dig, men håb ikke på meget mere, for det er der simpelthen ikke. I min bog har Michael Bay altid været hjernen bag nogle af de mest overfladiske film nogensinde – og det er han stadig. Plottet er tyndt og skuespillet er lunken, men det er ligesom ikke det, det handler om.

Det handler i stedet om ren og skær drengerøveufori. Kæberaslerne leveres af robotterne, mens feromonerne leveres af Megan Fox. Der er masser at grine af i Transformers, og som der bliver

længere mellem de mange jokes, overtager den forbløffende action glimrende. Spøcielt dybt er det jo ikke, især ikke når eskapaderne strækker sig over næsten to og en halv time, men man når sjældent at kede sig.

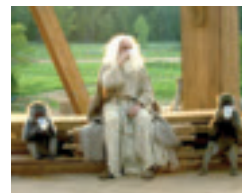
George Lucas' special effects-firma, ILM, har igen overgået sig selv, for effekterne i Transformers er ikke mindre end blændende. Én ting er at se sine barndoms-minder komme til live på skærmen – at se det udført med så imponerende sans for detaljer, er noget helt andet. Transformers er ikke bare Bays bedste film eller det flotteste håndværk ILM nogensinde har lavet, den er også en af de vildeste actionfilm nogensinde. Det hele er vildt overfladisk, men for pokker hvor var jeg underholdt, og i sidste ende er det det, der betyder mest. **8/18**



Turistas

Genre **GYSER**
Udgivelse 4. DECEMBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

Turistas starter præcis som sine forbilleder. En gruppe unge mennesker, anført af Bea (Olivia Wilde) og Alex (John Duhamel), beslutter sig for at slå sig ned i en stille bugt i Brasilien, efter at deres bus nær er styrtet ud over en klippe. Her stoder de på en række friske unge mennesker, der ser ud til at nyde livet, og over de næste par dage drikkes og festes der igennem på den gyldne sandstrand. Men alle fester har en regning, og hvis den ikke betales i tømmere og et fælt overtræk på kreditkortet, så kan det være i en lever og et hjerte. Manuskriptet er noget decideret rod, der forsøger at pege politiske fingre af Amerika og deres skånselsløse udnyttelse af andre lande, men halvvejs gennem filmen lægges denne retorik så på hylde til fordel for en splatterfest, der hverken er godt lavet eller rigtig skræmmende. Samtidig er dialogen træg og intetsigende, og ingen af skuespillerne ligger mere i deres roller, end hvad der skal til for at opfylde klicheerne. Turistas er kort sagt både kedelig og ringe instrueret, og bør absolut ikke ende i afspilleren. **3/18**



Evan Almighty

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse LIDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Evan Almighty er fortsættelsen af Bruce Almighty, men hvor sidstnævnte faktisk næsten var morsom fra tid til anden, så virker førstnævnte som kagecremen i den lagkage. Morgan Freeman har de fået til at genoptage hans rolle som gud, men Jim Carrey kan du ikke se for bare skosåler, og Steve Carell er, ja, han er Steve Carell. Evans eventyr starter, da han og familien flytter til Virginia, her bliver han en dag påset op af Gud (i skikkelse af Morgan Freeman), der ønsker at han skal bygge en ark, altså præcis som Noah i sin tid gjorde det. Da Evan samtidig har rundet det skarpe hjørne, så aner hans familie ikke deres levende råd: For er Evan havnet i den velkendte midtvejskrise eller har han fået en åbenbaring direkte fra Gud. Og det er så her de sjove situationer opstår. Jeg havde dog svært ved at grine med, når Evan blev op-søgt af alverdens dyr, ligesom jeg ikke lå i latterkrampe på gulvet, fordi han pludselig fik hårvækst af den slags Noah muligvis har haft. Evan Almighty er endnu tyndere i sin udformning og komiske øjeblikke end Bruce Almighty. **3/18**



The Bourne Ultimatum

Genre **ACTION**
Udgivelse 4. DECEMBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

Bourne er tilbage i storforn med Ultimatum. Instruktøren Paul Greengrass, der bl.a. har stået bag Bloody Sunday, United 93 og naturligvis Supremacy, har med håndholdt kamera, en masse rejser frem og tilbage mellem alverdens storbyer, samt med et fornyet fokus på det grundlæggende mysterium, fået trilogien tilbage på sporet, kørende for fulde damp. The Bourne Ultimatum er både en intelligent, underholdende og ikke mindst spændende actionfilm. Ultimatum tager sin begyndelse ved at minde os om, hvad der faktisk skete i de to foregående film, samtidig med at vi ser et komplot mod Bourne blive eksekveret. Dette sætter ligesom tonen for resten af filmen. Skal der siges noget skidt om Ultimatum, og det skal der jo ikke nødvendigvis, men det gør jeg altså alligevel, så er det, at det endelige mysterium ikke er så stort og spændende, som det kunne have været. Den endelige konfrontation mangler den afgørende tyngde for at gøre trilogien rigtig retfærdighed, men det er alligevel nede i småtingsafdelingen. En god actionfilm. **8/18**



Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

Genre **ACTION**
Udgivelse 27. DECEMBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

Rise of the Silver Surfer er hvad der sker, når en af de mest rædselsfulde tegneseriehæfte-film får en fortsættelse. Den er bedre, ingen tvivl om det, men det er kun en hårsbredde, og for hver lille ting som Tim Story får rettet op på, så ødelægger han til gengæld tre. I Rise of the Silver Surfer er det naturligvis den intergalaktiske Galactus, der er på spil. Hans appetit er enorm, og da han får øje på Jorden, sender han Silver Surfer i forvejen for at varme sovsen op. Men det går hverken værre eller bedre, end at den surfende Oscar-statue, støder hovedkulds ind i Reed Richards og resten af slængt fra Fantastic Four, og så er fundamentet ellers lagt til en lang CG-opvisning, mens skuespillet og historien lægges pænt på hylden. 92 minutter skal du trækkes igennem, hvis du sætter dig ned for at se Rise of the Silver Surfer, og i de 92 minutter skal du bl.a. stå model til at Galactus er en stor, sort sky og at Silver Surfer ligner noget der er lavet med Photoshop i begyndelsen af halvfemserne. Stop nu, venner. **2/18**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

KOM SÅ PETE!

Skandalerante Pete Doherty, der har måttet meget igennem, er tilbage på et fremragende album...

Babyshambles SHOTTERS NATION

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

Så er den sagnomspundne Pete Doherty tilbage. Den tidligere frontmand i The Libertines, der i 2003 fik besked på at komme tilbage, når han kunne finde ud af stå op igen. Det skete ikke. I stedet startede han et nyt band, og de her så med bandets andet album.

Det er ikke opmærksomhed, de har manglet. Med en så karismatisk og rebelsk forfatter, der ofte er totalt uden for Jordisk rækkevidde, der tilmed daterede en af verdens hotteste supermodeller (Kate Moss), er de kulørte forsiderpladser ikke svære at kapre. Leveringsdygtig i skandaler har den britiske Pete Doherty altid været – og vi er vist alle begyndt at affinde os med, at denne mand aldrig lærer det eller bliver mere voksen. Så verden har ventet i åndeløs

spænding på dette album, siden bandet annoncerede, at de atter var gået i studiet for at indspille nyt materiale.

Babyshambles har fået ny producer med på legen, og han har gjort det usandsynligt godt denne gang. Stephen Streets er navnet, og han har før været ankermanden bag store navne som 80'ernes The Smiths og 90'ernes Blur. Han må have haft en gigantisk finger med i spillet og fået afrettet det til tider kaotiske band en hel del. Resultatet er i hvert fald blevet mere end almindeligt nydeligt. Det er uden tvivl det bedste Babyshambles har bedrevet, og nok også det bedste Pete Doherty har udrettet i sin turbulente karriere.

Singlen Delivery er et af albumets stærkeste numre. Yderst catchy og rocketnummer, hvor en disciplineret Pete Doherty er ekstra skarp og virkeligt lægger alt hvad han har i de sungne ord. Ganske beundringsværdigt. Det fort-

sætter egentligt i denne målrettede og sobre tone hele vejen igennem albummet. Sædvanligvis er måske så meget sagt: der er stadig en del af den nonchalante attitude og lysten til at være på tværs af spore. Men det gør intet, det er nærmest charmerende. Det ville sikkert også hurtigt gå hen og blive småkedeligt, hvis Pete og drengene var blevet alt for søndagsskole-agtige. Demæst vil jeg fremhæve den lette, jazzede og meget swingede There She Goes. Her får Pete virkeligt lov til at lege med vokalen, og man kan nærmest fornemme hvordan han står og spiller lidt krakket foran mikrofonen med en cigaret og tilfældigt hår. Afslutningsvis får Pete lov til at folde sig ud på en mindre ballade. Nummeret Lost Art of Murder er albumets sidste og det smukkeste. De er virkeligt kommet langt på dette album. Det er jo kunst! Det tyder ret pænt for Babyshambles drengene. **8/10**



Advance Patrol

Genre **HIPHOP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Svensk hiphop, der emmer af latinamerikansk dancehall og firmuligheder. Gruppen består af tre unge mænd, der er opvokset i Sverige, men de ser alt andet end svenske ud. De rapper på svensk, engelsk og spansk. Musikken indeholder elementer fra mange genrer, og de er så godt som umulige at kategorisere. De har en del år i faget, da de i 2003 udgav deres debut, Utskrivna, og så en toer i 2006, Aposteln. De har nu kastet et tredje album af sig, og det har ramt mit skrivebord. Ved første gennemlytning er jeg ikke synderlig imponeret. Finder hurtigt det hele en anelse sjælefortladt og ligefrem ligegyldigt. De formår dog at fange min opmærksomhed lidt mere på de næste gennemlytninger, men det bliver aldrig til mere. Et af de numre, der er værd at fremhæve er Eldsjälär – et anderledes nummer, hvor der bliver scratchet til det bløder. Ellers er der langt imellem højdepunkterne på en plade, der ofte synes at køre i samme rille. Og det er egentlig synd, når nu Sverige har en så stor og frodig hiphop-scene som de faktisk har. **6/10**



Blue Foundation

Genre **ELECTRONICA**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Så er de elektroniske spillemænd i Blue Foundation tilbage igen. Denne gang er det album nummer tre, det seks mand høje orkester sender af sted. Et band i stor udvikling, og der er sket en hel del siden deres seneste album Sweep of Days. Den mandlige del af vokalerne, MC Jabber, er pludseligt stoppet med sit evige rappen ind over de ellers så smukke numre – og det klæder virkelig musikken. Hans indsats blev mest af alt en vag efterligning af Maxi Jazz' messende rap. Derudover er der sket en del på lyd billedet, hvor musikken er blevet mere tilgængelig og knap så dimensioneret, som ellers plejer at være et af Blue Foundations varemærker. Det gør helt klart albummet så meget mere fordojeligt, at man ikke hele tiden bliver overvældet af sfæriske lyduniverser. De når vidt omkring på albummet; Fra den indie-venlige Enemy, der nærmest tangerer til at kunne være et udmærket nummer af Mew, til den stærkt stemningsfyldte Empty Wall, og over til den lettere aggressive Hero Across The Sky. Et yndigt album, der kun vokser med tiden. **8/10**



Angels & Airwaves

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

Den tidligere Blink-182 gut, Tom DeLonge, fik i 2005 en mindre åbenbaring og dannede dermed et nyt band, der blev kaldt Angels & Airwaves. Med sig fik han blandt andre også fat i den tidligere Offspring trommeslager Atom Willard, og tidligere bassist i 30 Seconds To Mars, Matt Wachter. I 2006 udgav de deres debut, We Don't Need To Whisper, som klarede sig ganske pænt. Nu er de allerede klar med en opfølger, og den ser også ud til at klare sig ganske pænt. Det er ikke fordi drengene har opfundet den dybe tallerken inden for ny og grænsebrydende musik, men de leverer alligevel et godt stykke arbejde på det 12 numre lange album. Især den tempo-fyldte førstesingle Everything's Magic lægger en god standard på pladen. Et nummer som Secret Crowds illustrerer godt gruppens trang til at få god, gammel-dags rock op på et mere luftigt plan. Der leges meget med trommer, og vokaler, der bliver sendt ud i genklang og forvrængning. Helt sikkert et lytteværdigt album. Giv det en chance, hvis du kan lide en god omgang rock. **7/10**



Kanonkongen

Genre **SPOKEN WORD**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

P3's darling, Kanonkongen, der også har det borgerlige navn Jesper Holm, er klar med sin albumdebut. Han har flere gange underholdt P3's lyttere med sin poesi, og har nu valgt at udgive det med ægte keyboardmusik som underlægning til de mange smukke ord. Idéen er vist, at man kan hive cd'en frem til en hvilken som helst lejlighed, hvor man ikke selv kan komme på de rette ord. En lille hjælp i noden, så at sige. Der er alt fra Dåbsdigtet Fra Far, Vil Du Giftes Med Mig Digtet, Til Klasselæreren og Tak For Sex Digtet. Konceptet er egentligt meget sjovt, og det hele skal og så tages med et gigantisk glimt i øjet. Men jeg synes nu, at det bliver lidt lallat og plat i længden. Ikke noget man kan bruge til noget konstruktivt, og jeg tror næppe at f.eks. Vil Du Gifte Dig Med Mig Digtet kunne hjælpe mig i nodens stund. Men han skal have nogle points for at prøve, og så er selve ideen jo ganske original og uprøvet. Underholdningsværdien er ret stor, alt i alt, men tro ikke, at der brydes nu grund her. Det hele er bare en omgang fis og ballade. **6/10**



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

EKSKLUSIV FULL-HD MODEL

9.995,-

LG 42" LCD-TV 42LF65

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

Varenr: 334595



TOSHIBA

TOSHIBA A210 15.4"

Tilbud på Toshiba bærbar til hjemmebrug. AMD X2 TK55 processor, 1024MB RAM, 160GB Harddisk, DVD-brænder og trådløst netværk.

4.995,-

Varenr: 341906



SMC

SMC WIRELESS ROUTER 802.11N

Træt af kabelrod? Skift til trådløst netværk med denne Router, tilbuddet indeholder også et trådløst USB netkort så er du klar med det samme.

549,-

Varenr: 341167



QUAD CORE!

AMD

AMD PHENOM 9500 2.2GHZ

AMD's nylancerede processor som indeholder hele 4 processorer, der hver kører ved 2,2GHz. Passer til Socket AM2+. Kommer pakket med køler.

1.829,-

Varenr: 342942

15X ZOOM!



SONY

SONY CYBER-SHOT DSC-H9

Sonys super-zoom kamera der udviser grænsen til de professionelle kameraer: 8.1Megapixel, billedstabilisator, 15x zoom, 3" skærm og pop up blitz.

2.899,-

Varenr: 335093

ÅRETS JULEGAVE!



PHILIPS

PHILIPS WAKE UP LIGHT

Start dagen fuld af energi. Wake-up Light vækker dig langsomt og naturligt, så vågner du med lige så meget energi som på en skøn sommermorgen.

1.295,-

Varenr: 341105



SAPPHIRE

SAPPHIRE RADEON HD 3850 256MB

ATI's nye mellemklassekort der har et minimalt strømforbrug og yder på et hidtil uhørt niveau i forhold til prisen. GDDR3, PCI-Express 2.0, 2xDVI/HDMI/HDCP

1.095,-

Varenr: 342813



CORSAIR FLASH VOYAGER GT 2GB

Corsair Flash Voyager er en USB-nagle, der er designet til at modstå hård behandling. Modellen er certificeret til ReadyBoost og har 10 års producentgaranti.

189,-

Varenr: 332710



CORSAIR POWERSUPPLY 550W

Kraftig og stabil strømforsyning der sikrer optimal stabilitet for hele det elektriske kredsløb i computeren. ATX/EPS, 120mm blæser, 4xSATA, 5LI

699,-

Varenr: 339898



HP LASERJET 1020

Smart laserjetprinter fra HP. Modellen skriver op til 14 sider i minuttet i laserkvalitet og printer på almindeligt papir, korvolutter, transparenter, visitkort og kort

795,-

Varenr: 308034



QNAP TS-109 PRO 1-BAY NAS

QNAP TS-109 Pro NAS der kan bruges til filserver, printserver og backup. Kan bruges sammen med netværksafspillere som fx den populære Squeezebox.

1.950,-

Varenr: 341435



TOSHIBA A200 15.4" WXGA,

Lækker bærbar til kontor og mediebrug. Intel Core 2 Duo 1.5Mhz, 2048MB RAM, 200GB Harddisk og DVD-brænder. Inklusiv Windows Vista Home Premium

6.995,-

Varenr: 341920



ASUS G1S 15.4" WSXGA+

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

11.995,-

Varenr: 341882



LG 19" LCD L1918S-SN

Med en opdateringshastighed på kun 5ms og et kontrastforhold på 700:1 egner denne skærm sig til spil, såvel som film og kontorarbejde. 1280x1024

1.395,-

Varenr: 336349



HAUPPAUGE! SMART CI USB

WinTV CI kobles ind via USB 2.0 porten i din bærbare eller stationære computer og gør at du kan optage betalings-TV-programmer på harddisken eller DVD-brænderen.

699,-

Varenr: 328513



POWERCOLOR RADEON HD 2400PRO

Dette grafikkort giver mange muligheder for pengene og er perfekt til medicenteret. Lavt strømforbrug, indbygget lydchip og High Definition-videodekoder.

419,-

Varenr: 338003

18+
www.pcg.info

Nintendo
CAPCOM



Face your fears together



Double your firepower in the fight against evil in resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES. The latest game in the terrifying resident evil™ series throws you and a friend headlong into the unfolding story of the Umbrella Corporation and places an incredible new firearm in your hands. The Wii Zapper* is the perfect weapon for you and your sidekick as you embark on a thrilling adventure packed with explosive action and hordes of hungry zombies. When faced with the greatest evil of all, it pays to have someone watching your back.



Wii
move you



* Wii Zapper sold separately.

www.nintendo.dk

© 2007 Nintendo. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.