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

GRATIS MAGASIN
Februar 08
Nummer 87

Gamereactor

Nordens største s

www.gamereactor.dk

PATAPON
DARK SECTOR
BATTALION WARS II
ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
ZACK & WIKI
DONKEY KONG JET RACE

\+ NEO GEO AES
Retro-chic og svinedyr

\+

TUROK
Indianeren er tilbage med bue og pil

DEAD SPACE
Rædslerne i rummet

DEVIL MAY CRY 4
Der sparkes dæmonnumse

STOR ANMELDELSE

THE CLUB

Vi har meldt os ind i Bizarres skydegale loge og pløkket alt sønder og sammen

FAITH AND A .45: VERDENS FØRSTE BETA-TEST AF DEADLINES SPIL

REDAKTIONEN

MERE OM OS PÅ REDAKTIONEN
www.gamereactor.dk/redaktionen

Årets første blad

Redaktionen er klar til endnu et godt spilår



Så sidder jeg her igen. Kaffemaskinen kører på højtryk i baggrunden, Nicolas er med på Skype, Thomas har lige sendt en SMS omkring nyhederne og Frederik finpudser en række grafiske detaljer. Undervejs, og mest af alt for at holde gejsten oppe, sender jeg ham et tilfældigt billede fra nettet af en hanhund, der ligger på en sofa, naturligvis med frit udsyn til de ædlere dele. Et par smileys titter frem på skærmen. Den var da meget sjov – og så forstummer snakken igen. Tiden er knap og trykkeriet venter.

Man kan altid mærke, når vores deadline er lige op over. Musikken dæmpes, smilene forsvinder til fordel for en dybere koncentration, og vores maskiner gløder, mens Word og Quarkxpress flittigt bruges til at få de sidste ting klar. Det er enormt hårdt, men samtidig rigtigt hyggeligt, at sidde i et nærmest mørklagt rum, mens de sidste tekster tilpasses anmeldelsessiderne og Mac'en grådigt kværner PDF'er ud.

Årets første udgave af Gamereactor har faktisk været forholdsvis let at sammentømre. Allerede tidligt i forløbet stod Peter klar med sin artikel, mens spil som Burnout Paradise, Universe at War og Battalion Wars II blev modtaget her på redaktionen, allerede et par dage inde i år 2008. Den slags giver overskud, og det overskud har vi smidt i den opdaterede udgave af Gamereactor, som du sidder med i hænderne nu. Overskuddet kommer også fra det faktum, at jeg nu har fået min egen lille slave. Thomas Nielsen, der nu har taget sit mellemnavn Blichfeldt som sit skribentnavn, er blevet min assisterende redaktør, og sammen har vi allerede lagt en slagplan for, hvordan vi ser både magasinet og sitet udvikle sig i år 2008. Årets første magasin er et spadestik i den retning, men det er bestemt ikke endestationen. Tænk i stedet på magasinet som en version 2.0, der sagtens kan opgraderes til version 2.1 på f.eks. blot en måned.

I denne udgave har vi rigtig meget at byde på. Er du til gamle konsoller, så skal du uden tvivl lappe Neo Geo AES-artiklen i dig. Her fortæller vi alt om maskinens tur fra udlejningshylderne til butikkerne, om de hundedyre spil og et par af de danske samlere, der har valgt at investere i den. Samtidig har Peter kigger nærmere på bøgernes verden. Her forsøger han at give et par eksempler på historier og karakterer, som sagtens kunne bruges i spilsammenhænge. At vi samtidig er de første i verden, der har testet Deadline Games Faith and a .45, burde få dig til at slå op på beta-siderne øjeblikkeligt. Her har vi, i både tekst og billeder, alle detaljerne om et af Danmarks mest ambitiøse spil til dato. Rigtig god fornøjelse med magasinet.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:
Bioshock Juhuu, nye plasmider, så er jeg på den igen i Rapture.

SER MEST FREM IMOD:
Killzone 2 Ja, det er rædselsfuldt forudsigeligt, men hvis der er et spil, som i den grad er øremærket i år af mig, så er det Guerrilla Games opfølger Killzone 2. Nøj, hvor jeg glæder mig.

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.net)
ANSVARSHAVENDE Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
DTP OG WEBSITE Frederik Røssell
TEKNIKER Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)
ANNONCER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net) 45 88 76 00
KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER
Jesper Nielsen
Martin B. Larsen
Kristian Troelsen
Henrik Bach
Nicolas Elmøe
Asmus Neergaard
Peter Christensen
Simon Kolbe Strange
Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplar

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 Cronsioe

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

Kontrolleret af dansk oplagskontrol

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING©

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

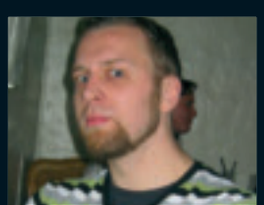
Gamereactor tager ikke ansvaret for indsendt materiale som indsendes uopfordret. De i bladet nævnte priser er vejledende og redaktionen påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl. Artikler, billeder og annoncer må ikke eftertrykkes uden skriftlig tilladelse fra Gamereactor.

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

TESTET VERSION:
Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et 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 rekommanderede 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 opefter; 12 år og opefter; 16 år og op efter samt 18 år og opefter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

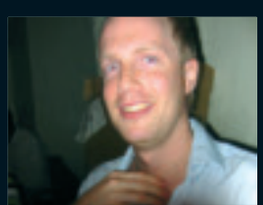
3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 THOMAS BLICHFELDT

Efter et par afstikkere og muligheden, for at se branchen fra en anden vinkel, er Thomas nu blevet en fast mand på redaktionen. Titlen er Assisterende redaktør, og hans job bliver, at hjælpe Tanggaard med månedens mange gøremål, her i blandt anmeldelse af spil, deltagelse i GRTV-udsendelser og logistikken omkring udsendelse af spil. Samtidig vil Thomas være meget synlig på sitet i både nyheds- og blog-form. Vi er glade for at have ham ombord.

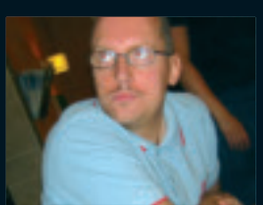
FAVORITSPIL:
Geometry Wars - Kan det blive ved med at være fængende?



02 NICOLAS ELMØE

Jep, han er tilbage og nu med mere spunk end nogensinde før. Nicolas har ikke haft det store at lave i forhold til månedens magasin, da et af de spil han skulle anmelde, aldrig dukkede op, men det har ikke betydet, at han har ligget på den lade sig. Forleden blev den første udgave af "En time med Elmøe" afviklet, og udfra læserdeltagelsen at dømme, så er han en populær herre. Om Elmøe tør stille op igen, vides endnu ikke, men mon ikke han har fået mod på det?

FAVORITSPIL:
Crysis - Det er blødende smukt og enormt tilfredsstillende



03 HENRIK BACH

I denne måned har Henrik kæmpet sig gennem to spil. Først gik turen til Paradise City i Criterions seneste racer. Dernæst så var det jagten på dinosaurer, som han var en del af i Propaganda Games Turok. Præcis hvad han synes om de to spil, kan du læse meget mere om længere inde i magasinet. Imens er Hr. Bach så gået i gang med at beta-teste Turning Point: Fall of Liberty - og skal man tro hans første indskydelser, så er det drønkedeligt.

FAVORITSPIL:
Mass Effect - Fremragende, vidtrækkende og meget flot


Catherine McCormack
Robert Carlyle
UDSLETTELSE.
NY BEFOLKNING. NY INFEKTION
28 UGER SENERE
DET HELE BEGYNDER FORFRA...
BARE MEGET, MEGET VÆRRE!
NU PÅ DVD


PATHFINDER
TO VERDENER.
EN KRIG.
DEN ULTIMATIVE KAMP
KAN BEGYNDE.
EXTENDED EDITION
NU PÅ DVD

INFO@GAMEREACTOR.DK
Gamereactor Eremitageparken 315 2800 Lyngby

SKRIV & VIND
HEAVENLY SWORD
PS3 / SONY

Hvis du mangler et brag af et actionspil til din PlayStation 3, så bør du forfatte denne måneds bedste brev, så kan du nemlig ende med et eksemplar af Heavenly Sword



BREVKASSEN

LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

Intet nyt fra spilfronten

Konsolkrigen raser, men den har efterhånden udviklet sig til en stædig skyttegravskrig. Med enkelte undtagelser tør ingen rigtig satse på store innovative frontalangreb. I generalstabene hos Sony, Microsoft og Nintendo synes meldingen hver dag i bedste Erich Maria Remarque-stil at være den samme: Intet nyt fra spilfronten. Næsten alle spil foregår efterhånden enten i fremtiden eller i fortiden, og det er der sådan set ikke noget galt i. Hvem kan ikke lide laserpistoler og tohåndssværd? Problemet er bare, at fortiden kun består af Anden Verdenskrig, hvis man skal tro på spilfirmaerne. Apropos skyttegravskrig, hvor er Første Verdenskrig så henne? Og tag ikke fejl, krigen fra 1914 til 1918 var meget mere end mudrede huller i jorden. Der var søslag, landgange, luftdueller og bestialske våben nok til at gøre enhver spiludvikler forpustet. Ikke at Første Verdenskrig absolut skal være den næste store dille, men så noget andet. Call of Duty har indset, at der er grænser for, hvor længe det er sjovt at skyde nazister. Og hvis makværk som Hour of Victory overhovedet skal kunne bruges til noget, så må det da være som bekræftelse af netop det. Alligevel fortsætter Medal of Honor i samme gamle rille. Hvorfor ikke prøve noget nyt? Hvorfor ikke sætte de nye konsoller på en prøve og lade dem fremvise Djengis Khans endeløse horder af mongolske ryttere? Hvorfor ikke lade det være op til spillernes egen moral og overbevisning, at tage stilling og vælge side i knapt så sort-hvide konflikter som Anden Verdenskrig? Selv dovne udviklere har en chance for lidt letkøbt nytænkning, hvis de blot udnyttede historiens mange muligheder. En tur på biblioteket, og så skulle der vist være ammunition nok til at udkæmpe adskillige konsolkrige. Første Verdenskrig var mere end skyttegrave, og historien er mere end Anden Verdenskrig. Udnyt det.

_ANDERS HJORTH JOHANSEN

Hvor er vi på vej hen?

Vi udvikler os som mennesker hele tiden. Vi lærer nye ting hver dag og forsøger at udvikle os. Men er det altid en positiv ting at udvikle sig? Dette tillader jeg mig at stille spørgsmålstegn ved, når vi snakker om spilbranchen. Jeg har været aktiv "gamer" siden begyndelsen af 80´erne. I mit hjem har der stået C64, Vic 20, Amiga 500-1200, PC og PlayStation 1-2 og 3 igennem årene. Jeg har virkelig nydt at følge udviklingen af spillene, men de sidste par år synes jeg, at spiludviklerne har bevæget sig i en forkert retning. For mig har spil altid været en måde at stresse af i hverdagen og nyde noget interaktiv underholdning. Men de senere år har spil mere og mere handlet om at kopiere virkeligheden så godt som muligt. Når jeg vil koble af fra hverdagen vil jeg ikke stå overfor dagligdagens problemer, nej jeg vil stresse af med noget god underholdning. I de gode gamle spildage var der ikke mulighed for avanceret grafik, AI, lyd osv. men vi morede os stadig fantastisk meget med spil bla. Moonstone og Maniac Mansion. Det var simpel grafik med god historie og fantastisk underholdningsværdi. Jeg savner engang imellem bare, at kunne koble fra et par timer med et spil som bare underholder, uden at stille alt for store krav til spilleren. Det er lidt det Nintendo forsøger med Wii´en, men det er ikke rigtig som om spiludviklerne magter at følge trenden, de udvikler hellere kopier/efterfølgere af andre spil til den konsol. Men udviklingen inden for branchen er vel bare en naturlig udvikling, som jeg må prøve at leve med. Jeg vil bare gerne se lidt mere innovation end evolution inden for spilbranchen idag. At lave fotorealistisk grafik er selvfølgelig bemærkelsesværdigt, men det er ikke dét, som skal bære et spil. Bring hellere underholdningsværdien tilbage til spillene og prøv at tænke i nye baner.

_MIKAEL BISP

Vi efterspørger lidt modenhed

Tja, jeg synes det er irriterende, at skribenter ophøjes til profeter; hvad enten vi snakker spil, musik eller film. Jeg ville ønske at menneskeheden i langt højere grad ville udvise en langt mere civiliseret form for respekt og modenhed, der rækker længere end: "Vi kan ikke være venner, fordi du har en anden mening" eller "Du er en dårlig skribent, fordi din anmeldelse ikke tilgodeser min holdning". Selvfølgelig kan man være ven med et menneske, der har en anden mening.

Og selvfølgelig bør GR-skribenter have lov til at skriver deres artikler, der ikke er tilpasset en hel na-tiøns holdninger, uden at blive svinet til eller stemplet. Det er på tide, at man som læser tager ansvaret for sine egne frustrationer i stedet for at projicere dem over på skribenterne. De er også mennesker, bare med en anden holdning end dig... og hvad så? Jeg synes det er enormt primitivt, hvis man ikke engang er i stand til at acceptere, at mennesker kan være enige om at være uenige... uden at flå hovedet af hinanden; hvad end det er skriftligt eller verbalt. Lidt mere modenhed tak!

_CHRISTIAN SKOV

FORUMSNAK



HVILKET SPIL SKAL JEG KØBE?

Jeg overvejer at købe enten Burnout Paradise eller Need for Speed: Prostreet, men jeg er i tvivl om hvilket et af dem jeg vil have , så jeg tænkte, at jeg lige ville høre jer ad herinde. Hvad taler for og imod? Kom frisk.
_CHICKENBONE

Har dog kun prøvet demoerne på PSN, men synes helt klart, at Burnout ser meget mere åbent ud. Og meget bedre. Det ville helt klart være mit køb.
_G-LEE

Jeg har hørt at NFS: ProStreet skulle være lidt lunkent, så jeg ville nok foreslå Burnout.
_THE MAGNUM SCOUT

Jeg har NFS: ProStreet og vil ikke anbefale det. Fed grafik under kørsel, men man blir' hurtigt træt af kun at køre på lukkede baner - derfor har jeg lige bestilt NFS: Carbon.
_DENNISM

Helt enig. ProStreet har intet på Carbon, og jeg synes personligt grafikken også er bedre i Carbon. Politijagterne og den åbne by er også for nice! Burnout Paradise lyder dog også ret godt, men det ville være mere fair at sammenligne BP vs NFS:C.
_SADAKO YAMAMURA

Jeg har ikke prøvet NFS, men har spillet Burnout siden det udkom. Mmm, lækkert spil. Fantastisk hurtigt arcade racerspil. Skønt at køre løb rundt i byen. Taber du et løb, så triller du bare hen til nærmeste kryds og udfordrer nye kører til et løb. Du sidder derfor ikke og tæsker den samme rute igennem igen og igen. Vil du online trykker du på en knap, og så er du online. Ikke nogen spilstop. Det gælder for alle dele i spillet. Multiplayer er godt. Det er intenst og har mange spillemuligheder. Du kan f.eks. lave din egen rute i byen og udfordre 7 andre til et løb.
_CUBIE

Jeg har prøvet alle tre spil. NFS'erne er pæne og virker godt uden at være for realistiske. Burnout er ultra-urealistisk og mega overdrevent, men jeg smiler når jeg spiller det og gaber når jeg spiller NFS.
_BLUNTEN

NFS: Prostreet er nederen, det jo baner og ikke en by
_THE THING

Køb Burnout, det er det FEDESTE...
_ROBINO

MÅNEDENS BREV



JESPER venter stadig på et par oplevelser til Wii, der er ud over det normale. Men kommer de nogensinde?

Skal jeg snart til at råbe Wiiii?

Jeg er oppe i årene, eller det vil sige, jeg har i hvert fald spillet i så mange år, at jeg har ejet både en Sega Megadrive, Amiga 500 og alt mellem disse. Dette har samtidig gjort mig til en kræsen, og tror jeg, ikke mindst voksen spiller, der nu forventer sig noget af de spil, jeg sætter mig ned og lader mig underholde af. Jeg har set og spillet min portion af krigsspil, ræset rundt i mere end en håndfuld bilspil, hoppet fra platform til platform med Mario, Sonic og resten af slænget – kort sagt: Jeg har været der. Derfor var jeg også en af de første til at finde pengene frem og købe en Wii. Nintendo havde overbevist mig om, at spenderede jeg bare et par tusinde kroner på maskinen, så ville jeg få spiloplevelser, der ville få de andres grafikfyrværkeri til at blegne – bare gameplaymæssigt naturligvis. Men på nær sidste års helt overdådige Super Mario Galaxy, så har jeg virkelig måtte pudse brillerne for at finde den verden af anderledes underholdning, som Nintendo siger, en Wii er, for hvad var f.eks. det seneste Zelda-spil? Det var en tam Gamecube-konvertering med et par nye fif. Og Excitetrucks? Et middelmådigt bilspil med et par nye Wii-mode fif. Samtidig er det skræmmende, at de eneste spil, der ikke bare er dårlige konverteringer, kommer fra Nintendo, for det japanske firma kan næppe bære konsollen alene? Jeg har ikke fortrudt købet af min Wii endnu, men når jeg kigger fremad mod 2008, så har jeg dæleme svært ved ikke at blive en smule melankolsk.

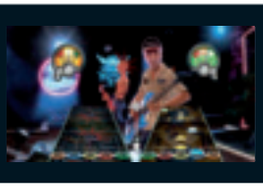
_JESPER MARCUSSEN


GODE KODERE LØSER PROBLEMER.
STÆRKE TEAMS SKABER HISTORIE.
DEFY ALL CHALLENGES
Din udfordring: Mere spændende løsninger, flere platforme, mindre tid. Overvind dem: Arbejd sammen, kommunikér effektivt og ram målet med Visual Studio® Team System. Find tips og værktøjer på www.microsoft.dk/grib-udfordringen
Your potential. Our passion.
Microsoft
Microsoft®
Visual Studio

ANNONCERET!

Tog dit sidste billede

Den japanske udvikler Tecmo har offentligt gjort, at de i samarbejde med Nintendo har gang i et nyt kapitel i Fatal Frame-serien. Suda51, kendt fra No More Heroes, er også tilknyttet projektet og gyserspillet bliver ekskusivt til Nintendo Wii.



Mere guitar til folket

Til ingens store overraskelse er udviklingen af et nyt Guitar Hero allerede i gang. Titlen er indtil videre Guitar Hero On Tour, men hverken om der er tale om en decideret fortsættelse eller til hvilket format det udgives, er der endnu svar på. Vi glæder os til mere guitar.

1 Chimera-soldaterne har gennemgået noget af en forvandling i Resistance 2. Ansigterne er blevet givet flere øjne, men også aggressiviteten og intelligensen skulle være væsentligt forøget i forhold til det første spil. I det hele taget ser det ud som om at modstanden i anden del bliver væsentligt hårdere.



RESISTANCE 2

Insomniacs alternative genfortælling af Anden Verdenskrig, gør klar til andet kapitel

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler INSOMNIAC Udgiver SONY Premiere 2008

Det ville være synd at sige at PlayStation 3 havde en uproblematisk lancering, men et af lyspunkterne var dog det udmærkede Resistance: Fall of Man fra den amerikanske udvikler Insomniac. Maskinens eksistensgrundlag er ikke nødvendigvist blevet stærkere siden da, men det skal der en gang for alle gøres noget ved, når Resistance 2 lanceres senere i år.

At historien igen fokuseres omkring Nathan Hale skulle være bekræftet, og med cliffhangeren fra det første spil i baghovedet, ser det ud til at vi kan se frem til langt mere information omkring den mystiske Chimera fjende, de sovjetiske planer for verdensherredømmet og verdenens alternative tidslinie.

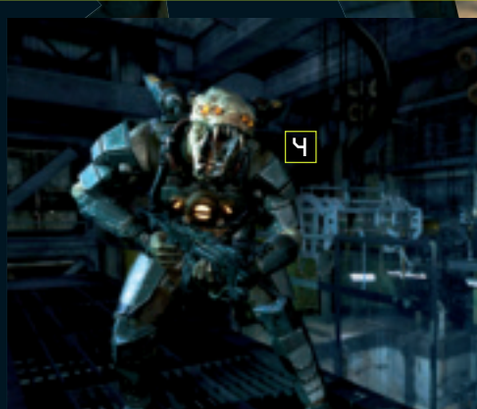
Mest spændende er dog, at Resistance 2 skulle tilbyde to vidt forskellige kampagner, hvoraf den ene er Nathans Hale's, mens den anden er komplet unik og dedikeret til co-op med to personer på samme maskine, eller otte personer online.

Rent onlinekaos skulle også blive tilbudt i form af multiplayer kampe med op til tres skydegale spillere på en og samme bane, samt et Team Fortress-inspireret klassesystem, så alle vil kunne vælge en rolle som eksempeltvis Heavy, Special Ops eller Medic.

Insomniac viste for alvor deres og maskinens grafiske kunnen med det sidste Ratchet and Clank-eventyr, og dette bæres der tydeligt præg af i anden omgang med Resistance. Hvis man skal tro billederne, er der grafisk knapt tale om den samme serie mere, og detaljerne synes i anden omgang at være blevet forbedret tifold.

Hvis Insomniac følger deres hidtidige plan med at udsende et spil årligt, ser det ud som om skydeglade PlayStation 3-ejere går et vidunderligt år i møde, da Killzone 2 også står til udgivelse senere i år. Hvilken af de to er bedst, eller om de begge fortjener at møde din pengepung, vender vi tilbage med så snart vi har mere. Resistance 2 vil givetvis blive vist frem på årets Game Developer Conference i år, og vi vil naturligvis være tilstede.

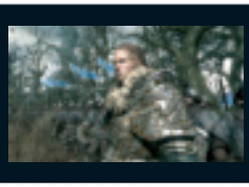
_Thomas Blichfeldt



4 Insomniac har allerede bevist at de er i stand til at lave utrolig flo
men lover at de med den nye titel vil presse maskinen til det yde
til at ske ved vi ikke, men det er tydeligt at se at grafikken allered

Ingen fantasi i år

Så skulle det være helt sikkert, det bliver intet Final Fantasy til hungrende PlayStation 3-ejere i år. Repræsentater fra Square Enix har definitivt afvist at det stort anlagte rollespil skulle udkomme i 2008, i det japanske spilblad Famitsu. Vi sukker lige så tungt som jer.



Flere brændende kongeriger

Udvikleren Phantagram, synes for tiden, at have travlt med at udvide deres Kingdom Under Fire-serie. Selvom det sidste kapitel var forfærdeligt kedeligt, er udvikleren alligevel gået i gang med et nyt, der denne gang bliver et multiplayer online-spil.

Flere rollespil til Europa

Er du til decideret japanske rollespil med forvirrede teenagere som hovedpersoner, er der godt i vente. Persona 3 får i slutningen af Februar en officiel europæisk udgivelse, og skal man tro de udenlandske anmeldelser skulle det være et af de bedste af slagsen.



Dyrehaven er klar igen i år

For alle os der savner endnu et kapitel i Nintendos forunderlige Animal Crossing verden, er der nu gode nyheder. Tidsslugeren skulle nemlig være tilbage på Wii i 2008. Indtil videre er det dog kun på det japanske marked spillet er garanteret, men vi har vel lov at håbe.

2 Multiplayer bliver i denne omgang en væsentligt større del af oplevelsen, og alene muligheden for at kunne samles sammen otte kammerater til en omgang co-op lyder næsten for godt til at være sandt.



3 Nathan Hale indtager igen rollen som hovedperson, men krigen mod Chimera flyttes denne gang over Atlanten til USA's vestkyst. Dette skulle give mulighed for langt større baner og mere episke kampe.





t grafik på PlayStation 3, erste. Hvorvidt det kommer de er meget flottere.

5 Ligesom Nathan Hale, vil også modstanderne i anden omgang have adgang til langt kraftigere våben end tidligere.



NYHEDER

SMASH BROTHERS UDEN NINTENDO

Mens vi og resten af den Wii-ejende verden venter på det kommende Super Smash Bros. Brawl, afslørede Saturo Iwata for nyligt i et interview, at den originale titel på projektet var Dragon King: The Fighting Game, og at det ikke havde noget med Nitendo at gøre. Heldig-vis for os ændrede det sig med tiden.

SPØGELSERNE ER STADIG I LIVE MED CO-OP

Hvis du stadig har Ghost Recon Advanced Warfighter 2 snurrende i maskinen, mens du leder efter modstandere online, er der godt nyt på vej. Snart vil det være muligt online at købe en ny co-op kampagne med ni nye missioner. Yderligere skulle ni nye våben også blive gratis tilgængelige.

DEN ORIGINALE DJÆVEL RØRER PÅ SIG

Det er efterhånden lang tid siden vi har hørt noget nyt fra faderen til det aktuelle Devil May Cry, Shinji Mikami. Et nyt projekt fra den talentfulde udvikler skulle dog nu endegyldigt være i gang under udgiveren Platinum Games. Hvad det hele kommer til at gå ud på, er der dog ingen der ved endnu.

DET PERFEKTE SPIL I JAPAN

Som om ventetiden på Super Smash Brothers Brawl ikke var hård nok i forvejen, har det højt respekterede japanske magasin Famitsu lige givet spillet en perfekt karakter med 40 ud af 40 mulige point. Vi kan ikke vente længere.

IKKE KUN TIL NINJA

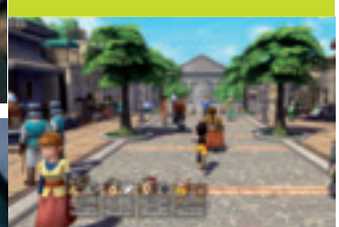
Team Ninja som for tiden har godt gang i udviklingen af Ninja Gaiden 2, har afsløret at også et action- og sportsspil er udarbejdelse. Om disse også vil være eksklusive til Xbox 360 eller om Itagakis betagelse af Wii fører til udviklerens første Wii-titler, er der endnu intet om.

DET SKER MÅSKE I ÅR!

Skal man tro den store spilforhandler Gamestops hjemmeside, er der endeligt kommet dato på den længe ventede Too Human til Xbox 360. Den 5. maj skulle det være datoen hvor det endelig lander på de amerikanske spilhylder, men hvad det betyder for os europæere er der endnu intet om. Vi krydser fingrene.

EN PS 3 MED FORNUFT

Er du endnu i tvivl om hvorvidt du bør købe en Playstation 3, kommer her den bedste grund til dato. Snart vil det være muligt at købe en pakke bestående af maskinen og dens to bedste spil, Uncharted og Ratchet and Clank samt to Sixaxis kontollere til en fordelagtig pris.



Blue Dragon var meget ordinært, men er stadig et af de bedste rollespil på Xbox 360

MÅSKE FLERE ROLLESPIL TIL XBOX 360

Mistwalker der stod bag rollespillet Blue Dragon og det kommende Lost Odyssey, er lige nu i gang med at overveje hvorvidt det ville være fornuftigt at lave efterfølgere til begge to. En decideret pendant til Final Fantasy er det endnu ikke blevet til, så vi håber på at udvikleren samler kræfterne igen og giver genren et nyt forsøg. Du kan læse anmeldelsen af Lost Odyssey længere inde i dette magasin.





MIRROR'S EDGE

Så kan du godt begynde at smadre sparegrisen

Svenske Digital Illusions kommende actionspil ser enormt lovende ud. De seneste år har det godt nok kun handlet om stadig mere vandene kapitler i Battlefield serien, men det ser ud til at ændre sig med udgivelsen af Mirror's Edge.

I stedet for et fokus på camouflage, kampvogne og snigskytterifler, satses der i stedet på bevægelse og friheden denne giver. Parkour og spillet Prince of Persia har været to af de kilder hvor udvikleren har samlet mest inspiration. Håbet for spillet er at en ligeså fleksibel bevægelsesfrihed kan blive kanaliseret gennem et velfungerende kontrolsystem, men forskellen er at Mirrors Edge vil foregå i førstepersons perspektiv.

Med et førstepersons perspektiv kunne man meget hurtigt frygte, at det ville blive til blot et nyt actionspil med masser af våben, men det ændrer sig så snart det første hop tages. Den fysiske tilstedeværelse der typisk mangler fra spil i førsteperson, er der med det samme. Hovedpersonens arme og ben bevæger sig ganske naturligt alt efter hvilke bevægelser bliver foretaget, og indlevelsen i den omkringliggende verden er derfor meget stærkere.

Noget så simpelt i spilregi, som at hoppe fra bygning til bygning skal være virke mindst ligeså faretruende og spændende som det ville i virkeligheden, og lykkes det kunne noget tyde på at Digital Illusions konsoleksklusive titel bliver noget ganske specielt. Vi ser frem til forhåbentligt snart at høre mere om Mirror's Edge.

_Thomas Blichfeldt

GEARS OF WAR IGEN

Fremvises måske i februar

I hærdige rygter siger at Microsoft og Epic forbereder sig på at kunne lave den første fremvisning af Gears of War 2 ved Game Developers Conference i San Francisco. Endvidere kommer spillet til at benytte sig af den spritnye version 3.5 af Unreal grafikmotoren, hvilket skulle betyde grafik på højde med Crysis og Killzone 2. Spilletiden skulle blive cirka den dobbelte i anden omgang, og så er et stort antal nye våben være blevet tilføjet.

Vi sender et hold af sted til Game Developers Conference og du kan se frem til rapportering om denne og alle andre nyheder derfra, så snart messen starter.

_Thomas Blichfeldt



RICO RODRIGUEZ ER TILBAGE

Den svenske udvikler Avalanche er tilbage med tropisk action i Just Cause 2, og Gamereactor besøgte studiet i Stockholm for at se de første spadestik

Platform PC/PS3/XBOX 360 Udvikler AVALANCHE STUDIOS Udgiver EIDOS Premier 2008





Just Cause fik ved udgivelsen en noget blandet modtagelse. Mens nogen var vilde med de utrolige omgivelser, den flotte grafik og valgfriheden, kritiserede andre de kedelige missioner og rodede design. Opfølgeren har det samme udgangspunkt, men holdet hos Avalanche er helt indstillet på at eliminere enhver fejl det første spil måtte have haft.

Hovedpersonen og CIA-agenten Rico Rodriguez, må denne gang rejse til det tropiske Sydøst Asien, nærmere bestemt øen Panau. Missionen er at fange hans tidligere chef Tom Sheldon, der sidenhen har skiftet side og slået sig sammen med den hensynsløse diktator Baby Panay.

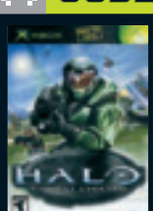
Panau kommer til at byde på at langt mere varieret terræn end San Esperito fra det første kapitel af serien, men kommer til at have omtrent den samme størrelse på tusinde kvadratkilometer.

Et af de bedste elementer ved det første Just Cause var muligheden for at kapre fartøjer med stun- lignende manøvrer. Dette aspekt er blevet kraftigt udvidet, og man kan nu bevæge sig rundt i flere forskellige positioner, samt undvige og skyde, alt foretaget i høj fart naturligvis. Avalanche' plan er at forbedre alle elementer af det originale Just Cause, og lykkedes det kan vi alle se frem til et actionbrag.

_Thomas Blichfeldt

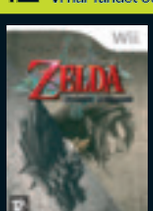
GODE LAUNCHSPIL

Vi har fundet otte bundsolide spil som udkom i kølvandet på konsollerne



HALO: COMBAT EVOVLED
Xbox

Glem alt om Xbox Live, dual wielding og uendelige rækker af dukkereklamer på MTV. Sagaen om Master Chief begyndte med Combat Evolved og oplevelsen levede op til titlen. First person genren gennemgik en mindre revolution. Sådan skal det gøres.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Nintendo Wii

Slår du op i spilbiblen under "kvalitet", er der uden tvivl et stort billede af Link. Den spidsørede helt fra Hyrule har bjergtaget redaktionen siden Super Nintendo-dagene og da han dukkede op på den spritnye Wii, var det ikke anderledes.



SSX
PlayStation 2

Med masser af attitude, gameplay, musik og genredefinerende grafik var SSX den absolut bedste titel at stoppe i maskinen, da PlayStation 2 ramte markedet. Det er stadig en perle den dag i dag, og vi glemmer det absolut ikke, heller ikke om ti år.



SUPER MARIO 64
Nintendo 64

At den italienske blikkenslager indfinder sig på førstepladsen, kan næppe komme bag på nogen – han er jo trods alt ikke en hr. hvem-som-helst. Med Super Mario 64 genopfandt han alene den genre, han selv var med til at etablere et årti tidligere og Nintendo sad atter urørligt på spiltronen. Kasketten af for det! Dette spil er du nødt til at hente via Virtual Console-tjenesten.



TETRIS
Game Boy

Alexey Pajitnov's hjernevrider var nærmest uimodståelig på enhver computer, men i håndholdt form på Nintendos lille madkasse, forvandledes det hurtigt til et verdensomspændende fænomen, og alene temamelodien, er vi mange der ikke fået ud af hovedet her knapt tyve år senere.



RIDGE RACER
Playstation

Sony kan også sagtens levere varen på udgivelsesdagen og det beviste de med det første Ridge Racer. Høj fart, drifting og nitro-brug banede vejen for et utal af efterfølgere og selvom kvaliteten har været ligeså svingende som de vilde udskridninger, står mindet om originalen stadig krystalklart.



SUPER MARIO BROS.
NES

Hvem har brug for mere end to dimensioner? Super Mario Bros. viste os præcis hvordan et sidescrollende platformsspil skulle skrues sammen. Charmen var uimodståelig og det samme var hovedpersonen. Fremragende.



SUPER MARIO WORLD
Super Nintendo

Super Mario Bros viste vejen, men Super Mario World perfektionerede genren på så dominerende vis, at det stadig ikke er overgået inden for genren i dag. En fantastisk farverig verden, fyldt med et uimodståeligt persongalleri og et enormt antal baner, sørgede for at der blev taget kærligt i mod alle nye ejere af konsollen.

VI MINDES: NINTENDO 64

Vi mindes Nintendos 64-bits-bæst og alle de fantastiske spil der fulgte med den...



NINTENDO ULTRA 64

Inden Nintendo 64 havde verdenspremiere i Japan 1996, gik den under kodenavnet Project Reality, og blev derefter kendt som Ultra 64. Den skulle kunne vise fotorealistisk grafik takket være en grafikprocessor fra Silicon Graphics.

SVINEDYRE SPIL, JA TAK

Nintendo 64 var det sidste format som brugte kassetter som lagringsmedie. Det var godt fordi man slap for de evige loadetider som fandtes på den tid, men det gjorde samtidig spillene vanvittigt dyre.

DYNAMIC DRIVE

I Japan udkom Nintendo 64DD i 1999. Det var et addon som gjorde at man kunne anvende disketter til at gemme mere data på og gjorde det muligt at afvikle større spil. Det blev dog en kæmpe fiasko og der udkom kun 10 spil på disketter.

33 MILLIONER ENHEDER

Nintendo var stensikre på at alle ville have en Nintendo 64 og brød sig slet ikke om den nytilkomne Playstation. Sådan gik det dog ikke. Folk skiftede konsol og Nintendo 64 nåede aldrig at sælge mere end 33 millioner enheder.

64 STÆRKE BIDDER

Nintendo 64 skulle have en uovertruffen grafik takket være et 64-bits grafikkort, og i teorien var Nintendo 64 da også bedst, men i praksis var den for begrænset af at spillene ikke lå på CD-skiver.

RUMBLE FØDES

Nintendo forandrede for altid controlleren med Nintendo 64 da de tilbage i 1997 lancerede spillet Lylat Wars sammen med en rumblepack til controllerne. Noget som siden hen er blevet mere eller mindre standard.

ANALOG STYREPIND

Nintendo 64 havde som den første konsol en analog styrepind, hvilket gav en uhyggeligt præcis kontrol, og selvom byggekvaliteten af den var ret elendig, gik den alligevel hen og revolutionerede branchen.

VI MINDES NINTENDO 64

Selvom Nintendo 64 floppede rent salgsmæssigt, kom der flere spil i verdensklasse til konsollen



GOLDENEYE 007

Rare 1997

Før Goldeneye 007 var first person shooters kun noget som kunne spilles på PC, og alle forsøg til konsollerne havde fejlet. Det ændrede Rare dog på, og spillet vil for altid stå som et genialt og gennemtænkt spil som fik os til at glemme alt omkring os.



LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Nintendo 1998

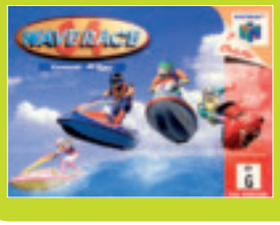
Et af mange anset som det bedste adventurespil, og det spil som mange nye eventyr måles op imod i dag. Links 3D-debut var større, smukkere og mere voksent end noget vi hidtil havde set. Ocarina of Time skrev verdenshistorie.



LYLAT WARS

Nintendo 1997

Lylat Wars står i dag som det bedste spil i Star Fox-serien og bød på, for den tid, enestående grafik og heftig eksplosiv action. Med Lylat Wars kom også rumble-funktionen, som derefter blev en standard som alle, pånær Sony, anvender den dag i dag.



WAVE RACE 64

Nintendo 1996

Vandscooterspillet Wave Race 64 fulgte op på Game Boy-spillet Wave Race og blev en herlig racingoplevelse. At suse rundt mellem bøjer og modstandere krævede fuld koncentration, men var en vældig givende oplevelse. Et spil der er sjovt selv i dag!



SUPER MARIO 64

Nintendo 1996

Nintendo havde brug for et godt spil til lanceringen af Nintendo 64. De fik dog mere end det, og med Super Mario 64 skabte de noget legendarisk. Spillet var et bevis på godt håndværk, proppet med innovation og spilglæde og kvalitet. Fremragende.



BANJO KAZOOIE

Rare 1998

Den gumpetunge Banjo og fuglen Kazooie blev umiddelbart enormt populære i Rares Super Mario 64-inspirerede Banjo Kazooie. Det charmerende makkerpar klarede sig igennem puzzles og platformbaner i et af de flotteste spil til Nintendo 64.

GADGET-GØJL FRA VEGAS

Med årets største elektronikmesse vel overstået, er der masser af fede nye gadgets at tage fat på. Én af de store nyheder var de mange fladskærme, men også kameraer og flade bærbare vakte interesse. Her får I en bred vifte af nogle af de spændende ting, vi kan vente os af 2008.



3RD SPACE VEST

CIRKAPRIS:UKENDT

Når man først har vænnet sig til force feedback, ved man også, hvor meget det kan betyde i en kamp. Det at få fysisk respons på sine handlinger er en sjov ting, og nu kan det blive endnu mere virkeligt. Ved hjælp af luft, aktiveres en masse små celler i vesten, og du vil nu kunne føle alt fra prikken på skulderen til en stor eksplosion foran dig. Vær parat til at tage imod nogle tørre tæsk, og tag så ellers vesten på og drøn ud på slagmarken.



SONY ROLLY

CIRKAPRIS: UKENDT

I Japan leger Sony med kræfterne, og lancerer alverdens smådimser, vi nok desværre aldrig får at se herhjemme. Rolly er en lille MP3-afspiller med 1GB hukommelse og Bluetooth. Den er formet som et æg med hjul i hver ende, og kan køre rund og flapre med de to endeklapper mens den spiller musik for dig. Den bedste måde at beskrive den, er nok som en krydsning mellem en "kæle"robot og en clockradio.



CASIOS EXILIM PRO EX-F1

CIRKAPRIS: 6.999,-

Hvis du er lidt af en destruktiv type, vil du uden tvivl finde kameraet her interessant. Vi snakker 60 billeder i sekundet i fuld opløsning på 6-megapixel, eller op til 1.200 i lavere opløsning. Det betyder, at du kan skyde de mest blærede film og effekter i blød og lækker slowmotion - aldrig har det været sjovere at smide ting på gulvet for at se dem splintre i tusind stykker. Kameraet kommer på markedet til april.

PIONEER 9G

CIRKAPRIS: UKENDT

Se her venner, sådan ser fremtiden ud! Ja der er ikke meget at se, og det er netop også meningen. Skærmen her er på nuværende tidspunkt ikke meget andet end blær og pral, men sådan bliver det ikke ved med at være. Den er kun 9mm tyk og har et kontrastniveau på hele 100.000:1. Fladskærme skal være helt flade, og Pioneer viser vejen. Desværre må vi vente til en gang i 2009, før vi får den slags hjem i stuen.



DELL CRYSTAL

CIRKAPRIS: UKENDT

Dells nyeste 22" skærm er noget af et svendestykke. Fronten er dækket af en 4mm tyk glasplade, inden i skærmen sidder 4 elegante højttalere, og i toppen et webcam på 2.0 megapixel. Opløsningen er de sædvanlige 1680 x 1050 for denne størrelse, 2000:1 i kontrastniveau og en responstid på 2ms. Om den falder i folks smag er nok meget individuelt, men prisen afskrækker nok også de fleste. Vi forventer den ender over de 8-9.000 kr.



SAMSUNG C715

CIRKAPRIS: UKENDT

Samsung ser ud til at have fundet en designformular, der fungerer. De bløde afrundede former i sort skinnende plastik står godt til deres allerede populære fladskærme og med indbygget Bluetooth-teknologi, kan du nu overføre lydsignalerne helt uden brug af ledninger. Det er smart! Stream musik fra mobilen eller MP3-afspilleren, og opskaler dine DVD-film til 1080p via HDMI.



MOTOROLA ROKR E8

CIRKAPRIS: 7.000,-

Motorola hopper på vognen med trykfølsomme skærme med deres ROKR E8, en musikmobil med 2GB indbygget hukommelse og standard 3,5 mm-stik så du kan sætte dine egne hovedtelefoner til. Der er et micro-SD-slot så du kan tilføje ekstra hukommelse, FM-radio og 2-megapixel kamera. Telefonen har desuden "haptic feedback", hvilket betyder, at telefonen ryster en smule, når du trykker på knapperne.



LOGITECH DINOVO MINI

CIRKAPRIS: 1.199,-

Den sorte plastikfabrik kører strålende for tiden. Også Logitech har købt ind til nye produkter, og det klæder diNovo Mini. Det er et fuldt tastatur, men kan også bruges som fjernbetjening til et mediecenter. Det ligger godt i hånden, og rækkevidden er som altid helt perfekt. Lys i tasterne signalerer tilstanden og låget beskytter, når enheden ikke er i brug. Smart og gennemført.



POWER TOUR GUITAR

CIRKAPRIS: 499,-

Op til jul blev der reklameret godt og grundigt for Power Tour Guitar, og den er faktisk slet ikke så dum endda. Guitaren har ikke nogen strenge, men i stedet en berøringsfølsom overflade. Følg de lysende felter for at spille, og giv den gas med en masse cool effekter. Power Tour Guitar er til dig der skal holde en pause fra Guitar Hero, eller dig der bare ikke magter tidspresset på skærmen.



APPLE MACBOOK AIR

CIRKAPRIS: 13.000,-

Hvis du vil have en ultra-transportabel computer, er der ingen vej uden om Apples nye MacBook Air. Den er forbistret lille, og man begriber først hvor lille, når man står med den i hånden. Der er ikke noget DVD-drev, harddisken er kun på 80GB og skærmen er kun på 13.3". Men hvad gør det, når man kan gå rundt med den i en brun kuvert? Den er måske ikke den hurtigste i klassen, men uden tvivl den tyndeste.



ZEPTO HELIOS

CIRKAPRIS: 20.000,-

Zepto har bestemt sig for at de også vil til at lave designerfjernsyn, og Helios er deres første forsøg udi den genre. Designet ligner noget, vi ellers ville se fra B&O, men indmaden har lidt mere at byde på. Der er blevet plads til kortlæser og en media extender, som vi kender fra Xbox 360, og det store LCD-tv kan dermed trådløst hente og afspille indhold fra computeren på kontoret.



PANASONIC SDR-SW20

CIRKAPRIS: 3.600,-

Hvis du har ledt efter et videokamera du kan tage med på badeferien, burde du måske kigge nærmere på Panasonic SDR-SW20. Kameraet vejer kun 350g, kan tåle at komme ned i vand på 1.5m dybde, har et display på 2.7", 10x optisk zoom og bruger SD-kort til at gemme optagelserne på. Et kort på 16GB kan rumme op til 13 timers video.



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



ANMELDELSER

Thomas Blichfeldt har kigget nærmere på det fjerde Devil May Cry-spil, er det noget der er værd eller er det bare et forsøg på at presse lidt mere ud af den stakkels udmalket ko? Blichfeldt får travlt denne måned, da han også fortæller om The Club og det nye Advance Wars: Dark Conflict.

02



PREVIEWS

I denne måned kigger vi nærmere på nogle meget ventede titler. Hvad det bag Loco Roco stiller nu op med Patapon, hvad har de mon fundet på denne gang? Rockstars Grant Theft Auto IV skulle have været på gaden sidste år, men kommer i stedet ud til april, hvad er forventningerne til det?

03



JUST CAUSE 2

Latino lover agenten Rico Rodriguez er tilbage med endnu større guns, vildere stunts og flere eksplosioner i det nyligt annoncerede Just Cause 2. Så vi sprang på flyet til Avalanche Studios i Stockholm og fik verdensekskusivt interview af spillet med producer Daniel Willför. Absolut en perle.

04



BIONIC COMMANDO

Svenske Grin har fået til opgave at både tage sig af en nyfortolkning af deres gamle spilserie Bionic Commando, og lave en ny udgave af det originale spil under navnet Rearmed. Vi har sprunget forbi studiet i Stockholm og kastet nogle spørgsmål efter dem. Se mere på Gamereactor.tv

05



CONDEMNED 2

Monolith arbejder på højtryk for at færdiggøre det andet spil i Condemned serien, men de har alligevel tid til at sende nogle af deres udviklere af sted for at tale med alverdens spiljournalister for at promovere gyserspillet - vi var selvfølgelig på pletten! Se hvad der kom ud af mødet med dem.

06



GADGETS

Vi har taget hul på et nyt år med gadgets, og det er tydeligt, at der er mange spændende ting at se frem til. Ana har derfor sat Mikael stævne i GRTV-studiet, til en snak om hvad vi kan forvente os af gadget-året 2008, og for at høre hvilke gadgets Mikael selv ser frem til. Du skal bare se det hele.

KRONIK

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



VI ER ALTID MED

Invitationerne vælter ind, mens GRTV rejser verden tynd

Gamereactor TV startede for år tilbage som et sideprojekt til sitet og bladet du sidder med i hånden, med lidt tilfældige optagelser og programmer med redaktører og skribenter, uden nogen særlig opmærksomhed fra brugere og branchen.

Men skæbnen ville den kære lille webtv-station det anderledes, og en dag dumpede der en invitation til Game Developers Conference (GDC) i San Francisco ind ad døren. Med ét var Gamereactor TV gået fra små web docs i nussede lokaler til at være med når de største udviklere mødes for at diskuterer og fremvise de nyeste spil på et af verdens største spilmesser.

Nu står vi på tærsklen til vores andet GDC og ser tilbage på et år, hvor vi har været med til utallige events. Invitationerne vælter ind ad døren fra udviklerne der vil have os til at se på deres spil og det kommer til at præge programmerne den næste måneds tid.

Vi ser frem mod et år med endnu flere events, ture, interviews, reportager fra hele verden og selvfølgelig anmeldelser og previews fra studiet i København. Desuden er vi glade for at have vores tidligere skribent Thomas Blichfeldt tilbage på redaktionen, som den nye ekspert og medværd på Gamereactor TV.

_GRTV Redaktionen

SPIL COUNTER-STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjerteligt velkommen til Skandinaviens største spilcommunity



Vi starter foreløbigt op med fem Counterstrike 1.6 servere på følgende. ip's.

I årene 2002-2004 havde vi mellem 10 og 20 særdeles velbesøgte og superavancerede Counterstrike servere, men efterhånden som vi fik travlt med blade og sites i Sverige og Norge, og kravene til servernes regnekraft steg eksponentielt, valgte vi med blødende hjerter at lukke vores server-projekt ned.
Men nu skal der være fest igen - derfor vil vi inden for den nærmeste fremtid starte et større antal spilservere op som Gamereactors brugere kvit og frit kan anvende.

GAMEREACTOR #01
Aztec, Office, Dust2, Italy, Train
cs1.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #02
Dust, Prodigy, Nuke, Inferno
cs2.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #03
Dust 2
cs3.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #04
Aztec
cs4.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #05
Custom maps
cs5.gamereactor.dk
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #06
Aim maps
cs6.gamereactor.dk
Hostport: 27015

WWW.GAMEREACTOR.DK



TANGGAARD

PIXELERET KÆRLIGHED
Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk

Lugten af nyt læder
Det er lige før, jeg kan lugte sæderne i min nyindkøbte bil. Hverken Test Drive Unlimited, Forza Motorsports 2 eller Project Gotham Racing 4, får lov til at blive stående på hylden. Nu skal der ræses.



Top Gear er blevet en af de ting, jeg faktisk tænder fjernsynet for at se. Tidligere ragede det mig langsomt, men efter selv at have fået et kørekort, så er jeg blevet dybt fascineret af biler. Det gælder både min egen, dem på fjernsynet og dem i mine spil. Pludselig åbner en helt ny genre sig op for mig, og jeg glæder mig til at komme i gang.

Benzinduftene og jeg

Tanggaard fik kørekort, og pludselig åbnede der sig en helt ny verden

Jeg har aldrig været flov over at indrømme, at jeg ikke havde noget kørekort. For pokker jeg boede jo i København, hvor det at tage skridtet ud af S-toget, bragte mig direkte ned i Metroen – og fra Metroen skulle der kun et par hop til, før jeg sad i en bus. Imens kunne jeg se folk, hænge ubehjælpeligt fast i bilkøer, der slangede sig fra et unavngivent sted i centrum af København til langt forbi Lyngby. Konklusionen var klar: Jeg havde intet at gøre i en bil.

Af selv samme grund, har dyre, polerede motordrøn heller ikke sagt mig det store, hverken ude i virkeligheden eller på fladskærmen. Jo, jeg har da hygget mig kongeligt med Ridge Racer, men skiftede du bilerne ud med tanks, flyvere eller et damplokomotiv, så havde det ikke betydet det store for mig. Jeg var ikke fascineret af kurver, hestekræfter eller brede fælge, udelukkende af fart, og det gjorde ikke noget, hvis den var urealistisk høj. Og kunne jeg tage et hvilket som helst sving ved 400 kilometer i timen, så tænkte jeg ikke synderligt over det. Sådan var jeg bare.

Men sidste år, helt præcis i april måned, gennemgik jeg så noget af en forandring. På det tidspunkt havde jeg boet i Aalborg i et år, men efter adskillige lange gåture, en Christiania-cykel så tung og stor, at den var nærmest umulig at træde nogle steder i et bakket terræn og med lysten til, at der skulle ske noget nyt, begyndte jeg at tage kørekort – og det var præcis hvad der skulle til, for at jeg fik øjnene op for en helt ny verden.

Jeg er på ingen måde nået dertil, hvor jeg render ned i Thansen og køber billige plastikskørter til min Seat Cordoba, men biler er pludselig blevet et fascinerende kunstværk, jeg nærstuderer i både magasiner, spil og på fjernsynet.

Derfor må jeg også indrømme, at jeg faktisk er blevet forfalden til både Forza Motorsport 2, Project Gotham Racing 4 og Burnout Paradise. Alle tre befolker vidt forskellige dele af bilgenren, fra forholdsvis hård simulation til et blandingsprodukt og så bare ren og skær kørenydelse. Hvor jeg før ikke dvælede ved hverken den grafiske fremstilling eller specifikationerne, så sidder jeg nu og nærstuderer dem indgående. Og når der annonceres nye biler til spillene, så skal jeg lige ind og se, om de evt. skal downloades og gemmes i min virtuelle garage. Sådan havde jeg det aldrig før.

Et andet aspekt er naturligvis, at jeg nu ved hvordan det er at køre bil. Selvfølgelig er min 70.000 kroner brugte Seat ikke en pind værd, i forhold til de mange millionøser, der ræser asfalten tynd i spillene, men jeg er begyndt, at kunne mærke simuleringen af en bil der enten overstyrer eller understyrer, ligesom det er blevet muligt for mig at fornemme, om den er bag- eller forhjulstrukket. Min tid på glatbane har i øvrigt heller ikke været spildt, for når jeg ræser af sted på en regnvåd overflade og trykker bremsen i bund, så føles det uendelig rigtigt i f.eks. Forza Motorsport 2.

Det er underligt pludselig at få øjnene op for en helt ny genre. Og med det mener jeg naturligvis ikke, at jeg ikke anede af der fandtes bilspil, men mere, at jeg nu også har muligheden for at værdsætte, det hårde arbejde som udviklerne verden over smider i deres oplevelser. Jeg er i hvert fald ikke længere i tvivl om, at jeg kommer til at indtage den virtuelle asfalt adskillige gange, i løbet af det kommende år. Så bliv lige på fortorvet, hvis du ser mig drøne forbi. Det er mig i den sølvfarvede Nissan Skyline GT-R, pumpet med nitro og tunet til næsten 900 vilde heste. Kald mig bare en blyfacist.

_Thomas Tanggaard


TUROK
HUNTING SEASON OPENS 08.02.2008
www.turok.com
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
18+
www.pegi.info
© 2007 Touchstone. TUROK TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
"PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. Gun is responsible for internet service fees, timeline dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.
PROPAGANDA GAMES
Touchstone
www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 89 44 22 11
K-E-MEDIA



Den korte fornøjelse

Med så mange nye spillere foran fladskærmen, er det vigtigt ikke at skræmme dem væk med fortællinger, der tager 40-50 timer at gennemføre. Martin spørger om kort ikke også kan være godt.

Både i længden og bredden

Der produceres i dag flere korte spil end nogensinde før, men er det en dårlig ting?

De fleste af os kender den helt særlige følelse af at gennemføre et spil. De sidste nervepirrende minutter, hvor bomber og eksplosioner flyver om ørerne på en, hvor modstandere presser på for at overhale i sidste sving inden målstregen, eller hvor sværdet gennemborer hjertet på den onde troldmand og atter skaber fred i kongeriget.

For femten år siden var det bare en sort baggrund med hvid skrift, der fortalte dig, at spillet var slut – i dag er det en lang, superflot CGI-film akkompagneret af dybfølt strygermusik. Uanset hvad, er følelsen dog den samme. Det er en særlig følelse af at have opnået noget, en følelse af at være den bedste. Dog går sejrens eufori desværre nogle gange hånd i hånd med skuffelsens tunge åg, for som med alt andet i denne verden, går der økonomi i det, og lynhurtigt skal oplevelsen sidestilles med den pris, vi har betalt for den: Var det dét? Har jeg brugt 549 kr. på det her, og nu er det allerede slut?

Spil har altid været dyre her i Danmark, især for hovedmålgruppen, hvis pengepunge allerede er tomme midt på måneden. Men hvor markedsprisen ikke er steget de sidste år, er det i stedet udbyttet, vi får for vores penge, som det er relevant at sætte under skarpt lys. For singleplayerdelen i mange spil er generelt blevet kortere end tidligere.

Tag eksempelvis to storspil som Gears of War og Halo 3. Begge spil er episke, af superhøj kvalitet og med en produktionsværdi, som ikke kan matches af andre spil på formatet. Begge titler har, og vil, bærer Xbox 360's salgstal længe endnu, selv gennem de største spiltørker. Trods al hæder og ære, har de to mastodonter dog det til fælles, at de begge kan gennemføres på ca. otte timer, og så falmer det episke islæt hurtigt. Ja, begge spil byder både på co-op og online multiplayer, men skal vi have de kyniske briller på, er det ikke alle der spiller online, og co-op er i bund og grund bare muligheden for at spille de eksakt samme baner igennem endnu en gang. Er man ikke blandt dem, der spiller over nettet (eller værre; iblandt dem, der ikke har nogen venner) er 549 kr. pludselig en dyr pris at betale for otte timers underholdning, uanset hvor høj kvaliteten af dem er.

Nu lyder jeg måske som endnu en vrissen, bedrevidende journalist-snob, der bare skal spytte noget galde ud for at kunne falde i søvn om natten, men det er langt fra tilfældet. For selvom overstående bare lyder som onde ord overfor en af spiludviklernes nyeste trends, så er det faktisk ikke en kritik. Det er derimod en ros. Grundstenen i hele den her diskussion, er kvalitet frem for kvantitet, eller omvendt, og når det står til mig, så har jeg aldrig været i tvivl: jeg vil hellere bjergtages i et minut end at være fornøjet i en time. Sådan har jeg altid følt, men jeg fik det for alvor bekræftet, da årets julegave og "tak for i år-gestus" fra Gamereactor landede på mit skrivebord i form af Call of Duty 4.

"Kvalitet fremfor kvantitet. Jeg vil hellere bjertgaes i et minut, end at være fornøjet i en time. Sådan har jeg altid følt, at det skulle være..."

Jeg har aldrig været fan af at sætte et timetal på et spil, men jeg vover pelsen og siger, at Call of Duty 4 kan gennemføres på sølle seks timer, altså vel under standarden for actiongenren. Det er kun seks timer, men til gengæld er det seks timer, der kører i et så hæsblæsende og forrygende tempo, at du halser efter vejret fra første geværskud. Det er blændende og noget af det mest medrivende, jeg har oplevet længe. I min bog vil rytme og tempo til enhver tid betyde mere end antallet af spiltime,r og Call of Duty 4 bankede det fast med AK 47-patroner. For hvad nytter det at et spil tager fyrre timer at gennemføre, hvis du begynder at kede dig efter de først femten?

Selv i disse moderne tider, længe efter internettet tog sit indtog på hjemmekonsollerne, er der stadig folk, der hårdnakket nægter at spilde tid på at spille online, og jeg forstår godt deres argumenter, for i lang tid hørte jeg selv til i den gruppe. Det var for besværligt at få lortet til at fungere, det var ikke til at finde nogen at spille med, eller intet slår en god historie og sympatiske bi-personer. Alle sammen argumenter, jeg kan relatere til.

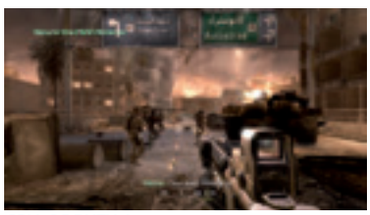
Men hvis du lægger mærke til de titler, jeg har brugt som eksempler indtil videre, vil du se at de alle har det til fælles, at onlinedelen er en ligeså stor del af spillet, hvis ikke større, som singleplayerdelen er. Call of Duty 4 og Gears of War kan begge gennemføres på én dag, men multiplayerdelen giver dem ben at gå på langt ud i fremtiden.

Jeg kan kun opfordre alle til at tage deres spiloplevelse online, om ikke andet så bare for at opleve det ordentligt, inden man fravælger det. Korte spil rammer måske pengepungen hårdere i første omgang, men selve oplevelsen varer ved længe efter historien er set til ende og det sidste støv har lagt sig. Og så simpelt kan det siges, kort og godt. Eller måske burde jeg hellere sige kort er godt?

_Martin B. Larsen

OTTE HURTIGE

Otte spil der er hurtigt overstået:



CALL OF DUTY 4

Cirka syv timers underholdning gemmer der sig i Call of Duty 4, men hvilke syv timer. Fotorealistisk grafik og et skyhøjt tempo resulterer i det et af de mest intense krigsspil endnu, og hver bane er iscenesat som en større Hollywood produktion.



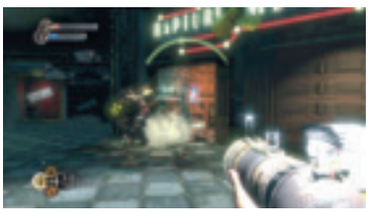
UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Naughty Dog har alle dage kunnet finde ud af at skrue gode spil sammen, og selvom vi i første kapitel kun fik cirka ni timer med Nathan Drake, var det ni timer med en af de bedste oplevelser på Playstation 3. Rigtig god underholdning fra start til slut.



GEARS OF WAR

Om du spillede sammen med vennerne eller alene, beviste Gears of War på glimrende vis hvordan actiongenren bedst flyttet videre til næste generation. Kun seks timer tager det at gennemføre, men dit syn på genren vil være forandret for evigt.



BIOSHOCK

Historien om det faldne Rapture var en af de mest fængende spiloplevelser i lang tid, og blev fulgt til døre af en historie der til sidste minut bød på nye elementer. Tolv timer tog det at gennemføre, men stemningen og den tragiske skæbne vil vi sent glemme.



PORTAL

Med sine kun to timer, er Portal et af de allerkorteste spil, der er blevet sluppet selvstændigt over Stream, Gennem 19 forskellige testkamre går kulsort humor hånd i hånd med hjernevridende gåder og udfordringer. Slutsangen ikke mindre end genial.



HALF-LIFE EPISODERNE

Valve viste virkelig, hvor meget man kunne opnå med stærkt begrænset spilletid med de korte fortsættelser til nyklassikeren Half-Life 2. De er begge lynhurtigt overstået, men de beviser, at god underholdning leveres bedst i små doser. Mere af dette, tak.



FAHRENHEIT

Syv timer er alt du skal bruge for at gennemføre Quantic Dreams historiedrevne mordmysterium, men indtrykket indfinder sig først længe efter. Historien skranter hen imod slutningen, men atmosfæren, er så tyk, at det let tilgives. Fremragende underholdning.



ICO

Der er ikke meget mere end seks-syv timer gemt i Ico, og alligevel er spillet, et af de mest betydningsfulde for spilhistorien. Et fabelagtigt design, en knusede god atmosfære og en enorm flot historie, var alt der skulle til for at binde os til konsollen.

www.gamereactor.dk

GEOMETRY WARS™

GALAXIES

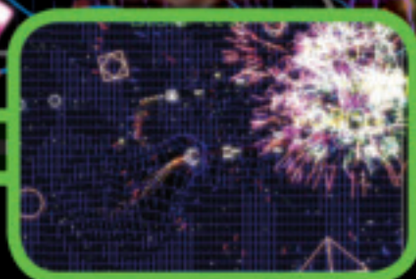
Planetens mest intense arkade shooter ankommer eksklusivt med lysets hastighed til Wii og DS

ASTEROIDER PÅ STEROIDER

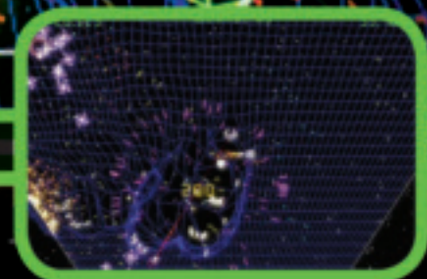
I en galaxe nær dig 18. januar 2008



HELT NYE MULTIPLAYER MODES
DOBBELT SÅ MEGET ACTION



SET KURSEN MOD MERE END 60 PLANETER OG BEHERSK NYE SÅVEL SOM KLASSISKE GAMEPLAY MODES



OPTJEN "HÅNERET" PÅ DEN OMFATTENDE ONLINE STATISTIK

3+
www.pegi.info

geometrywarsgalaxies.com
sierra.com

SIERRA Kuju BIZARRE CREATIONS Wii NINTENDO DS.

gamespy Best of E3 2007 Top 5 Wii Game

© 2007 Bizarre Creations Ltd. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Bizarre Creations Ltd. Geometry Wars: Galaxies and Geometry Wars: Retro Evolved are trademarks of Bizarre Creations Ltd. Nintendo DS, Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.

Nærmeste forhandler finder du på 07 39 42 42 10

BETATEST

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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

STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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



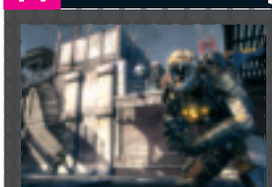
MÅNEDENS BEDSTE!

Patapon

Holdet bag det herlige Loco Roco, begiver sig ud i rytmisk storkrig. Tanggaard har marcheret afsted med de små, krigeriske øjne...

Mest eftertragtede

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



1 Resistance 2

PlayStation 3

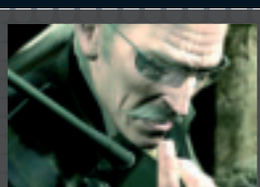
Det oprindelige spil levede overhovedet ikke op til vores forventninger, men mon ikke toeren, der med co-op, 60 spillere online og flere forskellige kampagner, er væsentlig mere ambitiøs, kan imponere os en hel del?



2 Fallout 3

PS3/X360/PC

Vi elskede Oblivion helt ud i vores fingerspidser, men er ved at være trætte af middelalder-temaet. Derfor er det også forfriskende at se Fallout 3, gå helt nye veje. Denne gang er det fremtiden der skal udforskes.



3 Metal Gear Solid: Guns of the Patriots

PS3

Hideo Kojima har indrømmet, at der ikke kan blive tale om flere forsinkelser af Snakes seneste eventyr, og derfor ved vi nu, at vi kommer til at spille det i år.

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



Kærligt samarbejde
Luke og Ruby er på alle tidspunkter i midtpunktet for alt hvad der foregår på skærmen. Samarbejdet i mellem de to giver en unik dynamik.

Premiere 2010 GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Makkerparret

Fra mexicansk popcornsaction til amerikansk roadmovie - danske Deadline Games bliver seriøse

FAITH AND A .45

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler DEADLINE GAMES Udgiver UKENDT Genre ACTION

Spørg enhver stor skuespiller og de vil med sikkerhed fortælle, hvordan skiftet fra at være den ubetydelige sidekick-figur til hovedrolleindehaver, er noget af det sværeste, nogen skuespiller kan forsøge. Publikummet skal akklimatiseres fra den tidligere rolle med dumsmarte kommentarer, til lige pludselig at se den samme person bære hele historien med troværdighed. Det er en hård proces.

Nogenlunde samme rolle står danske Deadline Games for tiden i. Fra en start med afvæbnende og dybt historietunge adventurespil, til letfordøjelig action, er det nu blevet tid til at tage det endegyldige skift til hovedrollen, i form af studiets mest seriøse satsning til dato: Faith and a .45. Med Game Director Søren Lundgaard ved siden, fik vi en gennemgang af forestillingen for spillet, samt en håndgribelig prøvesmag på, hvordan det hele fungerer indtil videre.

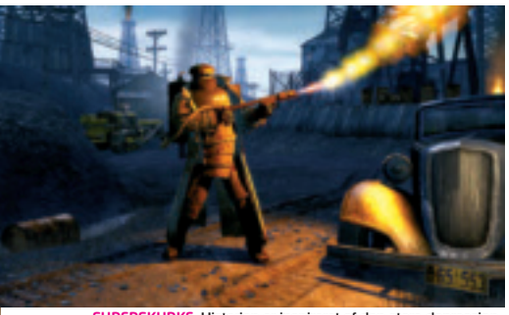
Tidsperioden er den store depression i 1930'erne, hvor store dele af den globale økonomi ramte bunden og håb var den største mangelvare. Den bane vi fik at se, afspejlede dette glimrende, idet farverne var udvaskede, alt var støvet og gamle lig af biler stod som havde de været urørte i månedsvis.

Men håbet findes og det udgøres her af de to hovedpersoner, Luke og Ruby, der langsomt bevæger sig gennem det støvede landskab. Rubys ildrøde hår, sorte jakke og blodrøde kjole, gør hende svær at undgå i det pinte Amerika, og Lukes konstante insisteren på at gå forrest og passe på hende, tyder på, at han godt ved det. Luke selv falder mere ind i den omgivende verden og ligner i stedet en

Rubys ildrøde hår, sorte jakke og blodrøde kjole, gør hende svær at undgå i det pinte Amerika, og dette ved Luke godt



www.gamereactor.dk



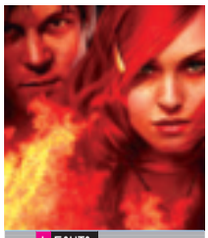
SUPERSKURKE Historien er inspireret af den store depression i trediverne, men Deadline har taget sig kreative friheder og tilføjet et helt sortiment af superskurkelignende fjender.

moderne westernhelt, med støvet sort hår og brugt tøj, der ikke synes vasket den sidste uge.

Forelskelsen er tydelig fra første samtale, de to fører med hinanden. Mens Luke fylder magasinet med kuler, kører den indre samtale på "She love's me, she love's me not…", hvilken Ruby afslutter med "She love's him". Det lyder måske nok en tand kvalmende, men det virker, ikke mindst fordi det i den grad minder om en scene fra en af de mange inspirationskilder, film som Easy Rider, Natural Born Killers, True Romance og selvfølgelig Bonnie and Clyde, og specielt Ruby minder med sin stemme allerede om Juliette Lewis.

Det hele styres i tredjeperson og begge karakterer befinder sig konstant på skærmen. Ico blev på det spilmæssige plan nævnt som en af inspirationerne, og har man før taget Yorda i hånden, vil man kunne se lidt af det samme her. Med mindre man beordrer hende til andet, er det altid Luke, der fører an eller ligeså stille tager Ruby i hånden og viser vejen.

Snakken er en konstant mellem de to, og her ødelægges en anden spiltypisk fordom; Ruby er ikke underlagt Luke på nogen måde, og de to er i stedet ligevægtige i forholdet til hinanden. Kærligheden er det bærende element og alt hvad der står i vejen for denne må lade livet, hvilket specielt leder tankerne hen på forholdet mellem Mickey og Mallory i Natural Born Killers. Ildkampene er mange, og Deadline er ikke bange for, at nævne spil som Gears of War som inspiration for det kontrolsystem og den rytme, de indtil videre har implementeret.



! FAKTA

DEN GODE HISTORIE

Deadline Games kender godt til det at fortælle den gode historie. Med spillene Giften, Englen og Blackout i resuméet har forskellige dele af den menneskelige psyke allerede været udforsket i spilform. Specielt Blackout var et uhyggeligt godt eksempel på hvordan en verden lavet af modellervoks, alligevel kunne virke levende og aldeles skræmmende. Med Faith and a .45 er planen at der igen skal ligges stor vægt på den gennemførte historie.

Planen er at Faith and a .45, skal være den første roadmovie i spilform, altså med et forholdsvis lineært plot

holdet har draget på.

Planen er at Faith and a .45 skal være den første roadmovie i spilform, altså en forholdsvis lineær historie, hvor fokus i stedet er på hovedpersonernes udvikling, som historien skrider frem. Inspirationen er blandt andet hentet fra Grundideen er at man hele tiden skal søge i dækning, i stedet for hovedløst at løbe mod de nærmeste fjender. Samarbejdet mellem kæresteparret klares med et Freedom Fighters-inspireret kommandosystem, og Ruby kan beordres til at søge dække eller holde fjenderne under konstant pres, så du kan snige dig ind på dem fra en blind vinkel. Samarbejdet i kampene er dog dybere end bare dette. Derfor er det muligt at kaste våben til Ruby, således at hun via et lille mini-spil, kan skyde fjenderne med snigskytteriffel eller ramme en dunk benzin, som du kaster hen over hove-det på fjenderne. Hvis Luke modtager for man-ge skud og går i gulvet, er det stadig muligt at forsvare sig selv ved på heroisk vis, at skyde vildt omkring sig, mens man venter på et gen-oplivende kys fra Ruby.

Historien er en blanding af en virkelighed, tilsat udviklerens egen fiktive drejning. En gal oliemagnat ved navn John Mammon er gået i gang med at opkøbe det mest af USA, med det formål at han til sidst vil bombe kongressen. Tiltroen til demokratiet er for Mammon ikke-eksisterende, og blandingen af penge og magt er den eneste valuta, der gælder. Luke og Rubys rodes ind i disse planer, da en fælles ven kommer i hænderne på rigmanden. Hvad der starter som en redningsaktion, udvikler sig derfor til et forsøg på at redde verden som vi kender den, hvilket samtidigt giver rig mulighed for kæresteparrets udvikling fra skurke til helte.

Går alt efter planen kan vi forvente en udgivelse af Faith and a .45 om cirka to år, men Søren Lundgaard var hurtig til at udpege, at det indtil videre kun er et skøn.

_Thomas Blichfeldt

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Faith and a .45 lugter af internationalt potentiale, og det skal blive spændende at følge spillet.



Klar om to år
Grafikken kan endnu ikke helt måle sig med toppen af den grafiske kransekage, men med mere end to års udvikling tilbage kan meget nå at ændre sig.

DÆKKE SKAL DER TIL! Hverken Luke eller Ruby er iklædt skudsikre veste, så derfor opfordres man til altid søge dække når kuglerne begynder at flyve igennem luften.





TIL DØDEN OS SKILLER! Kærlighedsforholdet bliver konstant understreget af den dialog der føres mellem de to hovedpersoner, men også så små detaljer som at Luke tager Ruby i hånden under flugt er med til at understrege følelser de to i mellem.

www.gamereactor.dk



Skyd, for pokker!
Hold øje med de fimrehår, væsnerne har i ansigtet. Så længe de bevæger sig, er væsnerne ikke døde, og udgør dermed en trussel. Tramp lige en gang mere.

Premiere 2008

Skræmmende!

Den er helt gal på USG Ishimura, og kun Isaac Clark, kan redde det enorme rumskib og dets last.

DEAD SPACE

Platform X360/PS3 Udvikler ELECTRONIC ARTS
Udgiver ELECTRONIC ARTS Genre ACTION

For 29 år siden udkom en beskeden sci-fi film, hvis tagline var det noget nær geniale "I rummet kan ingen høre dig skrige". Siden da er der sket meget, men der er ikke mange, der helt har forstået, hvor uhyggeligt det tomme verdensrum kan være. Det laver Electronic Arts nu om på.

Og når man tænker på, hvor mange gange vi har trasket gennem tomme forlystelsesparker, kloakker og nedlagte hospitaler med dertilhørende væltede rullestole, burde det være oplagt at flytte hele butikken fra Terra Firma og ud i det store intet. Ser vi imidlertid bort fra Dino Crysis 3, der var uhyggeligt (dårligt), er det begrænset, hvad der har været af horror placeret i rummet. Det vil sige, indtil nu.

Som teknikeren Isaac Clark ankommer du til rumskibet USG Ishimura, et rumskib specialiseret i minedrift. Egentlig troede du bare at det drejede sig om noget ganske enkelt, men det viser sig naturligvis, at der er et eller andet rav ruskende galt. De klassiske rumskibsgange er sprøjtet til med blod, underlige gevækster pulserer vrissent på væggene mens væsner, der er som taget direkte ud af John Carpenters The Thing, trasker stønnende omkring og raser ud. Kort sagt, Isaac står med begge ben solidt plantet i fækalier. Præcis som vi elsker det.

Det er nu op til Isaac at finde ud af, hvad der helt præcis er foregået, samt overleve længe nok til at få hele molevitten på fode igen. Gameplaymæssigt udmønter dette sig i drab på monstrøse skabninger og et par puzzles hist og her. Hvis du læser dette og eventuelt har skævet til denne beta-tests ledsagende billeder og tænker, at det lyder som Resident Evil i rummet, så er det faktisk ikke meget galt. Og dette må vel siges, at være en kompliment af de store.

Stemningen er på plads, hvilket jo er yderst vigtigt for et spil, hvis ambition er at få spilleren til at skifte underbukser undervejs. Selvom scenen er et ultramoderne rumskib, er lokaliteterne ret varierede. Dystre maskinrum, værksteder og naturligvis en hospitalsfløj vil være repræsenteret, og de ser præcis ud som om der er sket et eller andet frygteligt. Denne ulyksalige stemning bliver naturligvis forstærket af de klassiske setpieces, som eksempelvis en ildevarslende skygge, der hurtigt forsvinder og lignende. Samtidig ligger der, nøjagtigt som det var tilfældet i Bioshock, lydfiler forskellige steder. Disse fortæller, hvad der skete inden Isaacs ankomst og de få, jeg hørte, var ildevarslende og gav hints om en rumskibsbesætning, der ikke anede deres levende råd.

Desværre ser spillet ikke ud til at blive helt så uhyggeligt eller forstyrrende som eksempelvis Silent Hill, selvom man fornemmer en vis inspiration derfra. På trods af at stemningen er trykkende, er hovedparten af uhyggen i kategorien 'Chok-elementet', hvor hjertet sidder oppe i halsen, fordi en eller anden monstrøsitet pludselig baldrer ind ad et vindue. Det giver fugtige håndflader første gang, men hvis man skulle dø og ryge tilbage til et foregående checkpoint, er det ikke uhyggeligt mere. Forhåbentlig bliver der lagt



BLODTYPE: O NEGATIV Hvert skud, slag og spark fra Isaac belønnes med sprøjt af blod, kropsvæsner og kødfragmenter fra Necromorphernes kroppe - og lækre lydeffekter.

! FAKTA

NECROMORPHS
Spillets fjender hedder Necromorphs. Helt præcis hvad de er, tør vi ikke gætte på, men de tager bolig i menneskekroppen og omdanner den til monstrøse former. Disse findes i mange forskellige varianter og tæller alt fra de menneskeformede, til flyvende tingester til fangarme, der kommer ud ad væggene. Og så bliver de i øvrigt ved med at komme, selvom du skyder deres ben af. Dermed skulle stressen gerne begynde at melde sig.

www.gamereactor.dk

lidt mere vægt på den uhyggelige stemning og det psykologiske gys i det endelige spil.

Grafikken er et vigtigt element, når det gælder om at etablere den rigtige stemning. Og her har udvikleren begået lidt af en genistreg. Der er nemlig ingen som helst unødig grafik på skærmen. Isaacs helbredsstilstand kan aflæses på hans rustnings rygpanser, mens alt andet dukker frem i form af hologrammer. Ikke nok med at det er en god designmæssig idé, det ser faktisk også ret blæret ud, når man lader kameraet rotere rundt om Isaac, idet man så kan se menuer og lignende stå i luften foran ham. Væsnerne ser ud til hovedsaligt at være skåret over samme skabelon som monstrene i The Thing, hvilket betyder masser af mutationer og kød, der bliver vredet i former som ingen kærlig gud nogensinde ville have overvejet.

Mere interessant er Isaac selv, der er iklædt en uniform, der ligner en mellemting mellem en S/M'ers våde drøm og Michelinmanden iført en middelalderrustning. Det bliver interessant at se, om han bliver en vedkommende hovedperson, eller bare et eller andet udskud i et underligt kropspanser.

Hvad der iøvrigt kræver lidt tankevirksomhed, er de ingeniørværktøjer, som Issac har med sig. Det ene værktøj, en såkaldt Stasis Gun, kan stoppe et objekts bevægelse, mens det andet bliver kaldt Kinesis Gun. Kinesis Gun er mere eller mindre Gravity Gun'en fra Half-Life 2, med lidt mere funktionalitet. Bedre er, at disse værktøjer kan bruges i kamp. Stasis Gun'en kan bruges til at bremse fjender, hvilket jo er meget nyttigt, om end man føler, at man snyder, når man gør det. Gravity Gun'en kan derimod bruges til at slynge ting efter fjenderne. Det er enormt praktisk, da ammunitionen ikke hænger på træerne. Allerede på nuværende tidspunkt ser spillet meget lo-vende ud, og eftersom de basale gameplay-elementer åbenbart er færdige, håber undertegnede på, at det næste stykke tid bliver brugt på at forbedre stemningen samt finpudse forskellige aspekter.

Men jeg vælger at være håbefuld, for Dead Space ser ud til at tilføre noget nyt til genren samtidig med at være stemningsfuldt og underholdende.

_Asmus Neergaard





SIKKE EN UDSIGT Engang imellem kommer Isaac uden for skibet, og man må næsten sige, at udsigten i det tomme rum, er alle kampene mod monstrene værd.

! FAKTA

HOLOGRAFISK GYS

Hologrammer er overalt i Dead Space. Det lækreste er dog, når Isaac finder en lydfil eller får et videoopkald fra chefen. Her svæver billedet nemlig foran Isaac, uden at han behøver at stoppe op undervejs. Ligesom i Bioshock, er det givetvis her, de rigtige godbidder ligger historiemæssigt. Måske en smule desorienterende, men lækkert ser det ud.

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Anderledes gyserspil, der med en række nye tiltag, kann blive et frisk pust i en stillestående genre.





EN INGENIØRS PROBLEMER Isaac arbejder som rumskibsreparatør, med speciale i ødelagte mineskibe, for firmaet C.E.C. Han får dog mere brug for ildkraft, hurtige reflekser og gode nerver, end svensknøgler og skruetrækkere. Ellers går det galt, som på nedenstående billeder..





Græsk epos

Grækenlands mest blodtørstige antihelt er tilbage

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
Platform PSP Udvikler READY AT DAWN
Udgiver SONY Genre ACTION

Chains of Olympus er en forløber til det første God of War og handler om det årti der ligger forud for opgøret med Ares og resten af guderne på Olympen. Eventyret tager sin begyndelse i Attica, hvor du er vidne til en enorm flåde af persiske skibe som angriber.

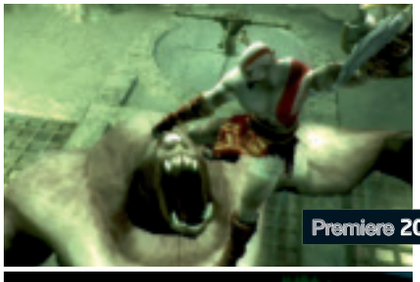
Dermed så får du altså Kratos' mange år som træl serveret, noget der smider endnu mere kød på de i forvejen tykke knogler, der udgør legenden om Kratos. Præcis hvor velfortalt og interessant historien bliver, er svært at sige, da den tidlige demo jeg har spillet var meget begrænset, men det lover umiddelbart godt for fans af Sonys actionserie.

Det tekniske niveau er også svært sådan rigtigt at kritisere, men ikke at vurdere. Kratos gør sig muligvis bedre på en stor skærm og serien mister måske lidt af sit episke feel, ved at blive presset ned i den lille widescreen-skærm, men efter en halv time med projektet mellem hænderne, så er det sjældent noget man lægger mærke til. Slet ikke når Kratos først begynder at uddele tæsk, musikken buldrer derudad og seriens smukke mellemsekvenser løber hen over skærmen. Skal der kritiseres noget, så er det at visse dele af mellemsekvenserne (indtil videre) kan have det svært ved at indloade alle overfalder og polygoner, inden du ser et område på skærmen. Jeg regner stærkt med at dette skyldes, at Ready at Dawn endnu ikke har optimeret spilmoteren helt endnu - i hvert fald har firmaet klaret opgaven med en spraglet Haven City i Daxter til bravur, så mon ikke det også lykkes med Chains of Olympus? Vi glæder os til at uddele tæsk igen.

_Thomas Tanggaard

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Ambitiøst, hurtigt og flot. God of War kommer ikke til at lide under PSP'ens begrænsninger.





HYLDEST Hele introsekvensen i spillet, der naturligvis også vikarierer som en tutorial, virker nærmest som en hyldest til det oprindelige spil, hvilket absolut ikke skal forstås som kritik.

www.gamereactor.dk

Kastestjernens herrer

Holdet bag nogle af Unreal-spillene, skifter fokus og forsøger sig med et dystert og anderledes actionspil

DARK SECTOR

Platform PS3/X360/PC Udvikler DIGITAL EXTREMES Udgiver D3 Genre ACTION

Dark Sector begyndte som en sci-fi fortælling, men er gået hen og har taget en kovending rent historiemæssigt, da det nu kun foregår i den nærmeste fremtid. Forvandlingen skræmmer sikkert dem, der har hørt hvilken sørgelig skæbne TimeShift led efter at holdet, midt i produktionen skiftede fokus, men med en åbningssekvens og mission udelukkende i dristig sort-/hvid, og en medrivende historie, virker det faktisk yderst lovende.

Spillets historie er en nuanceret fortælling om CIA-agenten Hayden Tenno, der en dag får til opgave at rejse til Østeuropa for at snigmyrde en kollega, en kollega som i den grad har brudt reglerne ved at ændre indbyggernes genetiske struktur og forvandle dem til dræbermaskiner.

Noget går dog galt for Tenno, da han selv bliver taget til fange og udsat for videnskabelige eksperimenter, og før man har set sig om, har man fået overnaturlige kræfter, der bl.a. kan bruges til at slynge elektriske spyd efter fjenderne.

Dem vil du i meget høj grad få brug for, da våbnene i spillet åbenbart er skabt sådan, at de scanner brugerens fingeraftryk og lukker ned efter et par sekunder, hvis det ikke er den retmæssige ejer der trykker på aftrækkeren. Der vil endda være mulighed for at styre de elektriske spyd med Sixaxis-joypaddet, og man kan kun håbe, at det endelige resultat vil være lige så velimplementeret i spillet, som vi så det i f.eks. Heavenly Sword.

Ellers er gameplayet bygget klassisk op omkring banedesignet, hvor du skal søge dækning bag kasser, mure osv. og kun svare tilbage med dit højteknologiske spyd, når den fjendtlige beskydning stopper. Der er ingen tvivl om, at spillet i denne henseende har lånt lidt fra 2006-succesen Gears of War, men hvilket actionspil har ikke det i dag?

Alt for ofte ser vi spil, der er bange for at prøve noget nyt og gøre et forsøg på at redefinere deres pågældende genre. Dark Sector ser dog virkelig ud til at være villig til at satse hele butikken, og det er bestemt ikke hver dag, vi ser så ambitiøst et projekt, der samtidig er så sky og hemmeligt, som det har gjort sig selv til.

Digital Extremes lægger ikke skjul på deres passion til mange store spil, der hyppigt kommer til udtryk i historien og designet, og vi håber meget for dem, at de om en måned selv kan blive medlem i den klub af spil, der har ydet noget helt særligt overfor branchen. Med en frisk indgangsvinkel til actiongenren har Dark Sector mulighed for at blive årets første rigtig store overraskelse.

Danske K.E.Media har i øvrigt netop annonceret, at de vil stå for udgivelsen af spillet her i norden, og at det lanceres i marts.

_Simon Kolbe Strange



GANSKE FLOT Digital Extremes har aldrig haft problemer med grafikken i deres spil, og Dark Sector er ingen undtagelse.



Spillets historie er en nuanceret fortælling om CIA-agenten Hayden Tenno, der rejser til Østeuropa for at snigmyrde en kollega

! FAKTA

NÅR HELTEN DØR

Når du starter Dark Sector op, så går der ikke længe før spillets helt, Hayden Tenno, ligger døende - og du behøver ikke være bange for, at det skyldes dine ringe spilleevner. Dark Sector begynder nemlig først for alvor, når Tenno vågner op igen, med helt nye og ret så interessante kræfter. Hvordan du bruger dem er op til dig, men du vil utvivlsomt få brug for dem flere gange.

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



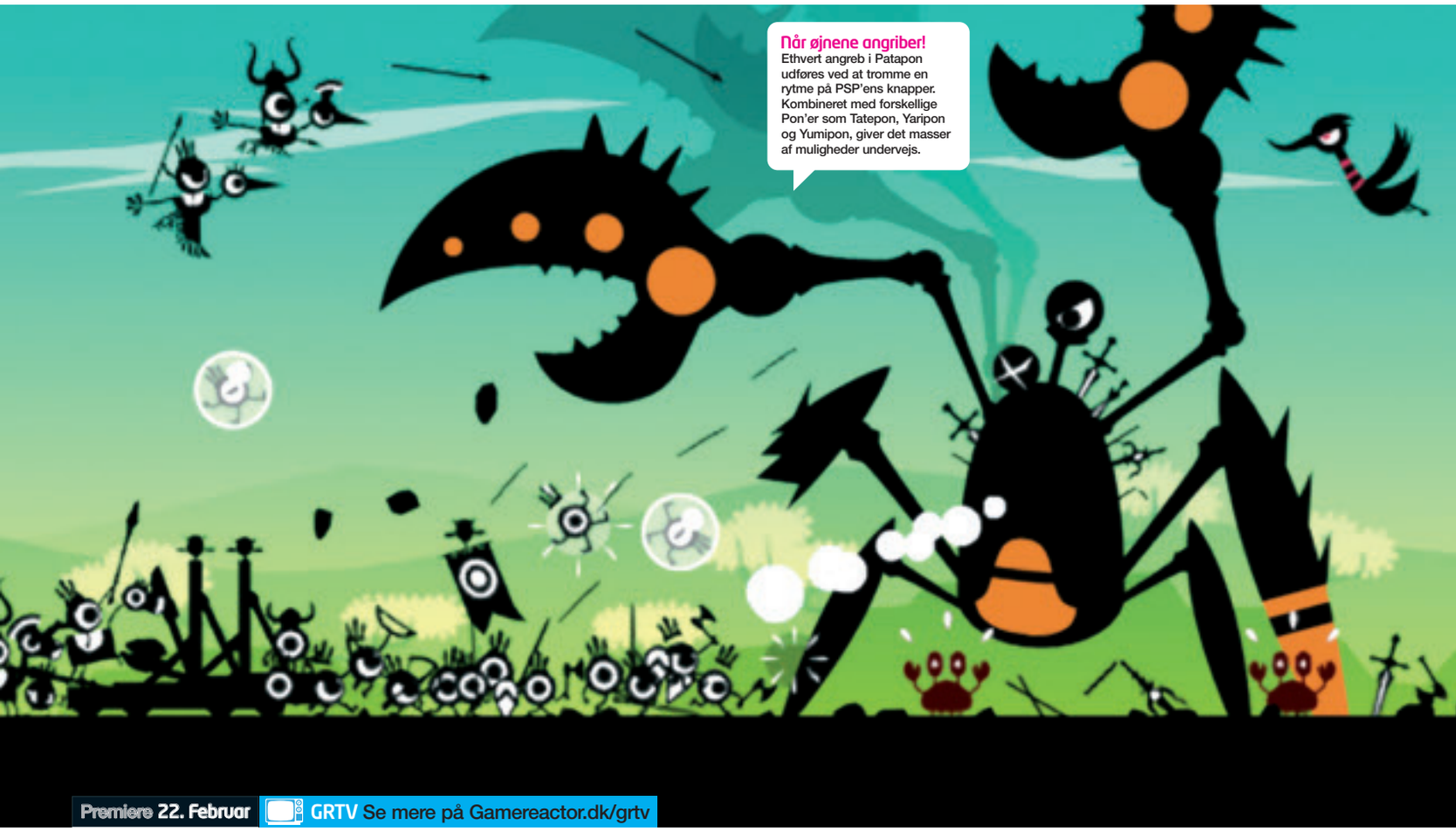
Et actionspil, der måske kan gå hen og blive noget af en overraskelse. Vi glæder os til at se mere til det.



Vil du se min kastestjerne?

Et af de faste våben i Dark Sector, er Haydens glaive eller kastestjerne om man vil. Den kan bruges som et nærkampsvåben, men naturligvis også over længere distancer. Dine evner er en vigtig del af spillet, specielt da alle almindelige våben er beskyttet af en DNA-profil, og kun virker i sekunder efter ejermandens død. Snedigt.

www.gamereactor.dk



Premiere 22. Februar | GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Storkrig i widescreen

Spil med på junglerytmen når Pataponerne angriber. Tanggaard har testet spillet

PATAPON

Platform PSP Udvikler SONY JAPAN
Udgiver SONY Genre ACTION/PUZZLE

Et hult dunk på en bongotromme lyder, mens pibende stemmer skriger Pata Pata Pata Pon. Jeg er fanebæreren forrest i truppen for en række krigeriske øjne med arme og ben, der som jeg banker løs på firkant og cirkel, marcherer derudad som en overnuttet hær af miniputter.

At Patapon er et nyt projekt fra holdet bag Loco Roco, er ikke til at tage fejl af. Billedsiden er overdådig. Klare farver, tonede baggrunde og en hær af blæksorte pataponer byder dig velkommen til en meget anderledes verden. Det er tilsyneladende silhuetternes foretrukne sted at hænge ud, for alt er tegnet stærkt op mod de blå, røde og orange baggrunde, hvor træerne, der ligner noget fra en fremmed planet, stolt rejser sig mod himlen. Sammen med musikken, der består af nærmest trancelignende stammesang, har Patapon ikke svært ved at skabe sin helt egen niche.

Men en ting er præsentation og design, en anden er interaktivitet. Heldigvis lader det ikke til at Loco Roco-drengene har overladt noget til tilfældighederne, når det kommer til Patapon, for selvom spillet reelt set "bare" handler om at komme fra den ene ende af widescreen-skærmen til den anden, mens man nedslagter endeløse horder af Zigotons, så er der både variation og underholdning nok til en del timer.

Grundrytmen i Patapon er Pata Pata Pata Pon, og når den slås an på PSP'ens taster, så myldrer de så øjne fremad med hævede spyd. Det er dog ikke før Pon Pon Pata Pon slås an, at de for alvor angriber. Senere hen er det Chaka Chaka Pata Pon, du skal have fat i, for det er hærens defensive våben, når en boss eller et specielt bygningsværk gør sit indtog. Disse dukker op med jævne mellemrum gennem hele spillet, og er uden tvivl højdepunkterne i spillets mange fantasifulde baner.

Fælles for alle rytmerne er, at de er lagt ud over maskinens fire knapper, hvilket gør spillet lettilgængeligt og intuitivt – men det er det også nødt til at være, for som hæren vokser, flere specialister kommer til og der pludselig skal veksles mellem forskellige rytmer på meget kort tid, så bliver Patapon ikke så lidt krævende. De små krigeriske øjne skal hele tiden drives fremad, men oven i dette så skal de samtidig koordineres i angreb, og et forkert knaptryk resulterer kun i et "what?" fra hæren, der med ét går helt i stå.

Det vides endnu ikke, hvornår Patapon og hæren af vanvittige øjne slippes løs her i Europa, men du kan være sikker på at vi er klar.

_Thomas Tanggaard

Fælles for alle rytmerne er, at de er lagt ud over maskinens fire knapper, det gør det intuitivt...

FAKTA

FRANSK DESIGN

Patapons stærke design er blevet til i samarbejde med den franske kunstner Rolito. Han er uddannet på School of Beautiful Arts og har tidligere lavet ting for Sony i forbindelse med Euro Football Club. For nogle år siden stiftede han selskabet Semper-Fi, en gruppe af kunstnere, der bl.a. arbejder med legetøj, webdesign og animationsfilm.

TERMOMETER
GAMEREACTOR FORHÅNDSANALYSERER

Flot og anderledes puzzle-/actionspil, der viser at PSP'en er andet end tarvelige opdateringer.



SMUKT Spillets grafiske design vinder dit hjerte med det samme, og de forskellige angreb summer stadig i dit hoved, flere timer efter at maskinen er slukket. Pata Pata Pata Pon!

www.gamereactor.dk



YOU CAN'T RUN FROM DEATH...
...BUT YOU CAN DIE TRYING



Welcome to The Club. Out now!

www.theclubgame.com

18+
www.pegi.info

BIZARRE CREATIONS

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

Games for Windows

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Developed by Bizarre Creations Limited. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.


THE CLUB™
SEGA®
www.sega-europe.com



BØGERNES VERDEN

Peter Christensen åbner de støvede bøger, for at finde grundsovsen til fremtidens store spiloplevelser

Jeg har efterhånden prøvet det nogle gange. Jeg sidder i et eller forsinket tog og har dermed vænnet mig til tanken om, at jeg ikke når min destination til den programsatte tid. Litteraturen er min redning, min frelse, mit requiem på en rejse uden hovedtelefoner eller mp3. Et ukendt antal minutter senere er det tæt på at blive det modsatte, da det omsider går op for mig, at togførerens stemme ikke bare er kimen fra et vækkeur, som jeg kan ignorere, men derimod mit eget signal til at jeg skal stå af. Det gør jeg så, men kun fysisk.

For jeg lever stadig videre i historien, hvis ikke læsende så i hvert fald tænkende. Sådan har narratologien sin indvirkning på mig og der er faktisk rigt med muligheder for spilskabere at tage af, hvis de altså er interesserede i spillet med den gode historie. Et spil med en god historie uden sjovt eller interessant gameplay duer selvfølgelig ikke, men som bekendt så er det kun fantasien der sætter grænser for gode ideer til gode spil.

Jeg har længe tænkt på hvorfor netop denne bog og denne bog ikke blev omsat til et spil, og ofte er jeg kommet til en konklusion om at når filmkonverteringer ikke fungerede, så gik det slet ikke med bøger. Jeg mener; hvis det ikke virkede fra et visuelt medie til et andet - og så alligevel. Prøv med denne her:

I Moby Dick får man mulighed for skiftevis at agere som protagonisten der iagttager magtkampen mellem hvalen og kaptajn Ahab, og som hvalen selv – uhyret der kæmper for sit liv. Konstant på flugt fra den utrættelige besætning ombord skibet må Moby Dick hele tiden undgå sine forfølgere ved ofte at gå ned på store dybder. Her lurer andre farer i form af kæmpeblæksprutter, hajstimer og andre hvaler. Spillets menneskelige protagonist er i stedets gamerens "rapporter" på skibet. Her bliver man øjenvidne til de skæbner, som den kyniske kaptajn og hans selvudslettende jagt på hvalen skaber.

Observer og iagttag ombord på skibet – kæmp for dit liv under vandet.

Hvis der er nogen som får associationer til Michel Ancels King Kong, så er det forståeligt. Her fik man også chancen for at både at agere menneske og dyr. Og der er slet ingen grund til at den interaktive verden ikke også giver os mulighed for opleve to næsten modstridende synspunkter i den samme historie. Moby Dick er sågar et klassisk eventyr om kampen mellem menneske og natur, frihed og besættelse. Alt i alt en ganske kompleks og alligevel enkel komposition. Hvem skulle lave den? Det kunne være fristende og vel også for nemt at pege på Michel og Ubisoft efter det vellykkede dyreforsøg med aber. Alligevel vil jeg hellere foreslå noget mere usandsynligt; sæt Fumito Ueda og hans hold hos Sony på sagen. Når man tænker på succesen med Shadow of the Collosus bør dette talentfulde hold næsten være selvskrevet til jobbet. De på én gang kluntede og elegante kæmper fra SotC blev skabt med så stor omhu og måske ligefrem ærefrygt, at det virkede som om naturen selv havde produceret dem - præcis som en kæmpe fra dybet. Udfordringen for Fumito og Co. ville så bestå i at styre selve dyret under havets overflade og ikke blot lade den være den snigende død, men mon ikke holdet ville gøre alt for at en hval ikke skulle stå i skyggen af kollos på landjorden.

Det behøver nu ikke at være bombastisk eller halvvejs naturstridigt for at fænge. Faktisk så synes krimi- eller spiongenren at være en overset fortællegren indenfor videospil. Fahrenheit duftede ret meget af det i 2005, men det endte i den paranormale afdeling og i fremtiden er det tilsyneladende småt med muligheder for at lege rigtig detektiv. Der findes dog en perlerække af mere og mindre kendte forfattere med krimi/eventyr/krigshistorier en masse på samvittigheden.

Det ville være oplagt at vælge en historie som sja-


Genfortalt af Leonora Christina Skov



King Kong holder

Selvom King Kong ikke er en bog, så var spilmatiseringen af filmen, et perfekt eksempel på, at man sagtens kan arbejde med to samtidige plotlinier og indgangsvinkler. Nogle burde gøre det samme med klassikeren Moby Dick.





Sjov og anderledes

En af de sjovere og ret så gennemførte spilserier, der har sit ophav i bøgerne, er Discworld. Det er Terry Pratchett, der er forfatteren til den absurde, men også sjove verden. Der er lavet tre spil i serien, og det seneste er Discworld Noir.



kalen, og placere spilleren i rollen som politimanden der forsøger at finde frem til lejemorderen inden han kan udføre sit job. Ganske vist fulgte filmatiseringen fra 1973 med Edward Fox i hovedrollen historien fra lejemorderens synspunkt. Der synes imidlertid ikke at være nogen ide i at trække spilleren igennem en historie, der slutter med et mislykket attentat og lejemorderens (og dermed spillerens) død.

Alligevel ville jeg foretrække at give mig i kast med historierne fra bestsellerforfatteren, nu afdøde Alistair MacLean. Inden sin død i 1987 nåede han at få udgivet 28 romaner. Fortællestilen i disse var ofte rig på action og spænding båret frem af en mandlig helt. Denne var tit kynisk og selvudslettende, så selvudslettende at romancer og sex var yderst sjældne forekomster i historierne. MacLean mente at de elementer blot forsinkede handlingen i bogen og flere af disse indeholder da også kun ømme øjeblikke som "åh James" og "Ja, min egen".

Herefter fik jeg (og sikkert også andre læsere) en pokkers lyst til at springe siden over, så man må sige at det virkede! Når det kørte for Alistair, så var han til gengæld svær at komme uden om. Dog vil jeg gerne lige et smut omkring litteratur kontra interaktion.

Ovennævnte er naturligvis ikke begrænset til folk med fladskærm, det lød bare bedre sådan. Fordybelse er naturligvis en henvisning til det litterære. Og hermed mener jeg det skønlitterære og prosaiske. For det er netop prosaen der giver liv til en fortælling på skrift og hiver den potentielt hengivne læser med ind i sit univers af følelser, holdninger, spænding og eventyr. Det kan lade sig gøre på så mange niveauer, fordi man lægge bogen fra sig og lade fortællingen stå stille i kortere eller længere tid og så genoptagen vandringen, og så fuldstændig få en ny opfattelse af historien. Jeg vil vove at påstå, at dette formår film og spil ikke og det kan man så være uenig i. Jeg har dog flere gange oplevet at forstå en bog på en anden måde når jeg læste den for anden gang nogle år efter. Sker det at jeg vender tilbage til et spil jeg ikke har hilst på i lang tid, er det for at genskabe det visuelle og audiovisuelle møde med et univers jeg kom til at holde af i fortiden. Og det er vel også derfor at man ofte høre folk tale med skuffelse i stemmen om, at toeren og treeren ikke er lige så god som etteren. For det kan ikke blive det samme den indtryksmæssige åbenbaring man præsenteret for engang. Og slet ikke når den grafiske formåen ændrer sig så meget som den gør i spilverdenen.

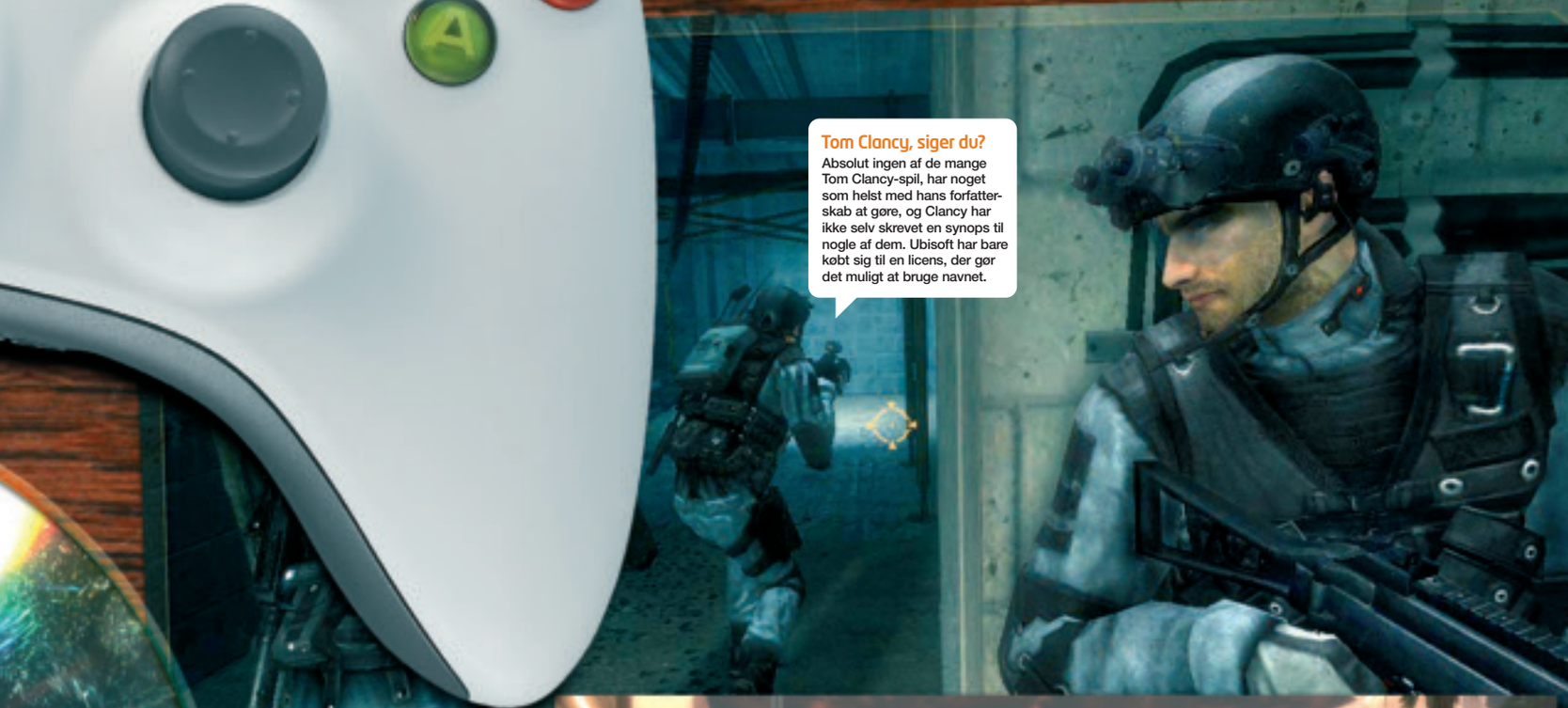
Læser man den samme bog på ny er det ligeledes ofte en anden oplevelse, end man havde første gang. Her er sker til gengæld det, at mange ord er blevet glemt og når man læser dem igen har man måske fået et andet syn på tilværelsen eller bare på genren. Jeg har flere gange siddet med en fornemmelse der sagde: "læste jeg virkelig bogen færdig dengang?" Den mest åbenlyse forklaring på det må være dybden i en bog. Historien er længere, plottet stikker dybere, personerne er flere og dialogen, monologen og tankerne er i klart overtal i forhold til et spil eller en film. Litteraturen rummer så meget i visuel og følelsesmæssig fortælleform, at den med den rette udvikler ved roret ligger der en guldgrube og venter. Spil og for den sags skyld film, kan ikke og skal heller ikke forsøge at efterligne bøger (vel, da Da

Fortællerstilen i MacLeans bøger var ofte rig på action og spænding, og båret frem af en kynisk, mandlig helt



Sam i bogsamlingen

Sam Fisher er uden tvivl en af Ubisofts mest velkendte og facetterede karakterer. Han kunne sagtens bære en lang række paperbacks fra Clancys hænder, hvis han ellers gad at sætte sig til skrivemaskinen. Men det gør han ikke.



Tom Clancy, siger du?
Absolut ingen af de mange Tom Clancy-spil, har noget som helst med hans forfatterskab at gøre, og Clancy har ikke selv skrevet en synops til nogle af dem. Ubisoft har bare købt sig til en licens, der gør det muligt at bruge navnet.



RAINBOW SIX Med Vegas-udgivelsen, kastede Ubisoft sig ud i et spil opdelt i to kapitler. Om det er fordi historien kræver den form for plads, eller om det blot er fordi, der skal tjenes lidt flere penge, aner vi ikke.

Vinci-mysteriet!), men kan man sætte krop, ansigt, stemme og sjæl på det univers en bog har skabt, så både kan og bør spilindustrien være med til at løfte opgaven.

Tilbage til Alistair. Gennem sine mange romaner kom nåede Sir Alistair vidt omkring på kloden, men i starten brugte han især tid på Anden Verdenskrig-scenarier. Kendte film (afhængig af hvor gammel eller bagudkiggende man er) som Navarones Kanoner og Ørneborgen bygger på MacLeans historier, og Xbox 360-spillet Hour of Victory finder i øvrigt sted på blandt andet Schloss Addler, den rigtige Ørneborg.

Men det er i højere grad de efterfølgende bøger jeg

Xbox 360-spillet Hour of Victory finder sted på blandt andet Schloss Addler

tænker på i forbindelse med spilmatiseringer. Dødens Dukker fra 1969 og Døden i Grotterne (det er ikke som det lyder...) er blandt de bedste eksempler på skottens fortælleevner. Sidstnævnte har især èn scene der igen og igen dukker op i min kreative hjernehalvdel.

Hovedpersonen er blevet narret ind i situation, hvor er tvunget til at stå ansigt til ansigt (eller horn) med en tyr i en tyrefægterarena. Ubevæbnet må han undvige det vilde dyrs angreb, mens han samtidigt leder efter en vej ud af arenaen. Jeg forestiller mig denne boss fight med "Quick Time Events" implementeret a la God of War eller Tomb Raider: Anniversary. Jo mere tyren hamrer ind i en banderne på arenaen, jo mere stiger chancerne for at helten kan slippe ud gennem det ødelagte miljø.

Synopsen kunne med rette være: Provence i Sydfrankrig er endestation for mange sigøjneres årlige pilgrimsrejse. Til forskel fra tidligere år sker der denne gang op til flere mystiske dødsfald. De to detektiver Neil og Cecilie beslutter sig for at undersøge sagen. Det viser sig snart nemmere sagt end gjort, for deres hovedmistænkte er tilsyneladende både undvigende og har mange strenge at spille på. Snart er de selv i fare for at blive skrevet på listen over døde personer.

Projektlederen kunne være: Ingen ringere end IO Interactive. De har stor erfaring i og ekspertise med halvåbne områder, hvor alle har en eller anden form for selvstændig AI. Og hvad skal den så bruges til? Til at bevæge vore hovedpersoner rundt blandt sigøjnere og lokalbefolkning. Detektiv-arbejdet skal så resultere i adgang til nye bygninger via sekundære objektiver, samt køretøjer til at fragte protagonisten til andre dele af det landlige Provence. Erfaringerne med infiltrator-missionerne fra Hitman-serien kan komme til stor nytte, når helten uset skal forfølge en mistænkt gennem en levende menneskemængde af sigøjnere og lokalbefolkningen. Samtidig er heltinden involveret i at samle oplysninger fra de midlertidigt forladte sigøjnervogne eller de lokales huse. I MacLeans historier var man aldrig rigtigt sikker på hvem der var på heltenes side før til sidst, noget som burde kunne udnyttes af via omfattende, men let tilgængelige detektiv/sniger-missioner. Desuden ville det være en chance for IO til at betræde nye territorier med førnævnte Quictime Events.

I førstnævnte Dødens Dukker tvinges hovedpersonen på et tidspunkt til overvære mordet på en kollega og elskerinde. Den slags hører klart af +18 så salgstallene burde blive gode, men det er nu mere den påtvungne indlevelse i scenen der virker tillokkende. Hvis man har spillet Bioshock ved man hvad jeg taler om. "Forspillet" til en ny opgave eller introduktionen af en ny karakter blev her ofte udført ved brug in-game filmklip. Man havde ikke en chance for at ændre på udfaldet af det der foregik og samtidigt var det svært at løsrive sig fra seancen; jeg var personligt som tryllebundet af rædsel, afsky eller forundring.

Alistair MacLeans mange historier svingede ligesom i lokalitet og tid som i kvalitet. Flere af dem rummer dog ideer og plot nok til at kunne overføres til den generation af videoplatforme, som af en eller anden grundt stadig kaldes for 'Next'. Og med en voksende trend i spilbranchen, hvor man køber licens til en film eller et forfatternavn (Tom Clancy) uden at gøre brug af selve indholdet, synes at have overlevet sig selv. Det er måske derfor at Ubisoft har fjernet gode gamle Sam Fisher fra snige-antrækket og givet ham vindjakke og rygsæk på i det kommende Splinter Cell: Conviction. I hvert fald har Tom Clancy aldrig haft en tøddel med historierne i spillet at



gøre. Hans advokat, som står for godkendelsen af manuskripterne er mere inde i sagerne ifølge forfatteren til samtlige Splinter Cell-historier JT Petty. I sagens natur kan Alistair Maclean hverken godkende eller afvise en spilmatisering af hans romaner, men nogen burde gøre forsøget med at føre hans beretninger over til den interaktive verden.

Jeg angreb først nok for alvor den litterære verden, da jeg var blevet 9-10 år gammel. Noget af det første der hev mig ind var Nietzsche, Goethe og Kierkegaard, da jeg ønskede at dygtiggøre mig ud i kunsten at...det er selvfølgelig løgn; jeg læste De tre detektiver, Jan-bøgerne og Enid Blytons De 5. Jeg var selvfølgelig tiltrukket af de eventyr som de lidt ældre hovedpersoner konstant blev kastet ud i. Ofte var deres snarrådighed det største aktiv, men også sammenholdet på trods af deres store forskelligheder virkede stimulerende på mig. Bortset fra eventyrene mindede personerne mig en smule om mine kammerater og jeg selv. De havde dog aldrig lektier for.

Hvad angik De tre detektiver, så var det nok her at man fandt de største områder at "udforske". I og med at det foregik i USA og naturligvis kendte nogen, som havde en rig onkel der havde arvet sig selv otte gange og nu var blevet til et grønt spøgelse der gik igen-igen...ja, plottet var altid lidt søgt, men det gjorde ikke og gør ikke noget, når man holder sig til det eskapistiske og naive univers. Hvem har for eksempel hørt om en astral-vandrer? Indtil da havde jeg ikke, men i åndelige kredse (www.visdomsnettet.dk) beskrives det som "et åndeligt udtryk der bruges for tilstande, hvor bevidstheden befinder sig uden for det fysiske legeme i et andet legeme i en højere dimension, som kaldes astralplanet. Nåh, ham. Det gælder kort sagt en person der er i stand til at være to steder på en gang, hvoraf den ene af disse to er i hviletilstand... Jeg har ikke fulgt Harry Potter-serien særligt meget, så kan tænkes at det findes der. Mystisk lød det imidlertid, men det gjorde ikke spor, tværtimod, i en bestemt alder er den manglende evne til at perspektivere afløst af den

Mig Conan!, du er?

Det er ikke kun bøger, opfundet af Robert E. Howard, som Conan har optrådt i, også tegneserier og senest et par spil, er det blevet til. Desværre er det mere universet, der blot licenseres, end det er brugen af de forskellige historier.



Tolkien ville vende sig

Den engelske forfatter J.R.R. Tolkien, ville formentlig vende sig i graven, hvis han så hvad en lang række udviklere, har gjort med hans verden og figurer. Igen er det det gode historie der ofres, til fordel for at kunne rippe konceptet.



ubegrænsede fantasi - og måske omvendt nogle år senere. Astral-vandring eller ej, De tre detektiver, De 5 og Jan og for den sags skyld andre unge skønlitterære helte og heltinder giver læseren eller spilleren muligheden for at dykke ind i et varieret univers. Dette univers, vel mest sammenlignet med Harry Potter, kan åbne op for interaktion med flere karakterer med hver sit særpræg og evner. De nu meget kendte detektiver bestod eksempelvis af Pete (sporty), Jupiter (klog) og Bob (den vævre). Et skifte periodisk skifte mellem de tre karakter, både i samarbejde og når de var blevet adskilt ville give et varieret gameplay med muligheder for både action og gådeløsning. Nu er det jo mig som har rejst emnet, så jeg må også være den som tager det første spadestik og Jan-bøgerne virker som et godt sted at starte.

Hvad med denne synops:

Der er ikke nogen egentlig af slagsen, men et typisk plot ville anbringe Jan sammen med sine venner Erling og Splint (jeg mener hans rigtige navn var Jesper på en ferie på en herregård, ejet af en ven til hans far). Stedet er imidlertid hjemsøgt af en ånd fra middelalderen og dette skræmmer naturligvis beboerne fra vid og sans. Jan og hans venner er ikke sådan at ryste og begynder naturligvis at undersøge sagen. Der viser sig naturligvis at være en naturlig forklaring på hændelserne, der ofte fandt ophavsmænd hos pengegriske eller hævngerrige typer med et personligt, hvis ikke familiært forhold til de udsatte - og Jan og Co. løste altid sagen, hip-hip! Venskab, vedholdenhed og eventyr var nøgle-elementerne i historierne og Jan Helmer, som andre helmede før sagen var opklaret.

Projektlederen burde være Guppyworks. Med dets danske oprindelse, finder jeg det lidt svært at forestille sig andre end et dansk firma udføre ideen. Der er for mange 'Danmark er et dejligt land'-implementerede ting i serien til at en udenlandsk udvikler ville kunne løse opgaven. Og med hensyn til at indføre kerne-danske historiske og geografiske værdier i et videospil, så er der allerede en udvikler inden for DKs grænser, der har vist sine evner deri. Guppyworks Games har indtil videre produceret et spil om H.C. Andersen som eventyrer i sin ungdom i København, og det bliver fulgt op af yderligere et spil om digteren fra Odense. Der bør nok skeles en anelse til Broken Sword-serien rent spilmekanisk, men ellers er der atmosfæremæssigt en idé i at koncentrere sig meget om at fange den historiske stemning fra litteraturen fra dengang.

Der findes et bundløst ocean af bøger med potentiale til spilverdenen, men et eller andet sted skal jeg stoppe. Og så alligevel lige én mere. For titlen til denne artikel indeholder et af alle tiders mest og bemærkelsesværdige eventyr. Historien om pigen der under en kedelig skovtur møder en talende kanin, der tager hende med ned i sit kaninhul - og hermed en dybt besynderlig og fantastisk verden. Jeg ved godt at den faktisk er lavet i en noget syret udgave, men en helt almindelig af slagsen ville ikke gøre det mindste. Nu håber jeg bare at alverdens spiludviklere, tager det til sig.

_Peter Christensen

NEO GEO

MYSTISK, LEGENDARISK OG EN SVINE-DYR HOBBY. VI FORTÆLLER ALT

I starthalvfemserne var Neo Geo AES omgæret af mystik. I skolegårdene gik der rygter om en nærmest urealistisk stærk maskine, hvis spil var så mageløse, at de øjeblikkeligt gav alt på Super Nintendo og Sega Megadrive baghjul. Et par af skolens lystløgnere gik måske endda så langt, som til at påstå, at de enten havde konsollen derhjemme eller i det mindste kendte en, der kendte en, der havde set den.

På gymnasiet var snakken den samme. Spil så store som to VHS-bånd, joypads på størrelse med et formbrød og en pris omkring de 4000 kroner, var alle påstande, der blev kastet frem og tilbage - nogle naturligvis mere troværdige end andre.

Sandheden er, at Neo Geo AES var, og stadig er, en dyr fornøjelse, og at maskinen, til trods for visse overdrivelser, faktisk var noget nær et knusende monster af et underholdningscenter, da SNK lancerede den i 1990. Før udgivelsen af hjemmekonsollen Neo Geo AES, gjorde SNK (Shin Nihon Kikaku) sig udelukkende i arkadespil, altså spil, som man kender dem fra den lokale grillbar eller spillehal. Her havde de stor succes med forløberen til Neo Geo AES, nemlig Neo Geo MVS (multi version system), der gjorde det muligt, at have op til seks spil tilsluttet et og samme kabinet, uden nogensinde at skulle udskifte hverken printplader eller joystick. Dette var både enormt pladsbesparende for ejerne af spillehallerne, ligesom det gjorde det muligt, hurtigt at forvandle NAM 1975 til f.eks. Magician Lord. Igennem en periode på et par år voksede SNK eksponentielt i størrelse, og firmaets MVS-løsning blev en kæmpe succes.

Alligevel kunne firmaet ikke bare sidde på hænderne og lade de mange yen rulle ind på kontoen. Interessen for konsoller, der kunne stå under fjernsynet var enorm, og det var noget som både Nintendo og Sega kunne mærke, da de lancerede henholdsvis deres Super Nintendo Entertainment System (SNES) og Sega Megadrive (Genesis i USA) i slutningen af firserne og begyndelsen af halvfemserne. Hos SNK havde man dog problemer med at følge med på det prismæssige punkt. Neo Geo var i bund og grund et arkadebaseret firma, og mens både Sega og Nintendo kunne levere maskiner til en rimelig pris, udelukkende skabt til at blive solgt i alverdens





Hvor er mit joystick?
Med en Neo Geo AES under fjernsynet, var der absolut ingen mulighed for at hverken maskine, spil eller joypad blev væk. Selve maskinen var på størrelse med en VHS-maskine, mens spillene til forveksling lignede et tilhørende bånd. De medfølgende joypads var heller ikke til at komme uden om, da de også var enorme.





butikskæder, så var Neo Geo AES svinedyr. Grunden var enkel: Neo Geo AES var tiltænkt rollen som et decideret udlejningssystem og som en fast bestanddel af visse japanske hotellers underholdning på værelserne - det var ikke et system, der var tiltænkt pladsen i de japanske og tit trange stuer.

Neo Geo AES (Advanced Entertainment System) blev dog alligevel lanceret som en hjemmekonsol i stil med Super Nintendoen og Segas Megadrive, men rent prismæssigt kunne den aldrig konkurrere mod de andre maskiner. Det oprindelige prispunkt blev fastlagt til omkring den tids 599 dollar (ca. 4.000 kroner) men inden maskinen overhovedet var til at få fat i ude i butikkerne, så var udsalgsprisen visse steder nærmere 649 dollar, altså en god sjat over 4000 kroner, og dette var naturligvis engang i begyndelsen af halvfemserne. For de penge fik man to joypads, et memory card og et spil, der kunne være enten Baseball Stars eller Nam-1975. Ved lanceringen af systemet i USA blev prisen heldigvis sat ned, men selv til omkring 399 dollar, var det kun en lille håndfuld spilentusiaster, der havde råd og lyst til at investere i konsollen.

Til gengæld så fik den gruppe af entusiaster, der lade deres hårdt opsparede penge på bordet, noget der nindede om en Porsche 911 Turbo, tilsluttet direkte til deres fjernsyn. Neo Geo AES, der ikke gik på kompromis med spiloplevelsen, var en arkadefornøjelse fra start til slut, der leverede både lyd og grafik i absolut verdensklasse. Konsollen var nemlig udstyret med intet mindre end to Motorola 68000 CPU'er, der kørte ved 12Mhz og som leverede 380 sprites i en opløsning på 320x224. Til sammenligning havde Super Nintendo en CPU kørende ved 3.58Mhz og kun 128 sprites kørende i en 256x224 opløsning. I dag er det ikke svært at se, hvorfor Neo Geo AES var skolegårdens helt store samtaleemne.

Alle AES-spil blev leveret i en mammut af et omslag, mens selve spillet indeni var på størrelse med et VHS-bånd. Størrelsen af disse printplader med spil på variererede meget i antallet af bits, men da både Nintendo og Sega på dette tidspunkt, nærmest brugte størrelsen af megabits som en indikator for, hvor avanceret et spil var, så kunne SNK ikke gøre andet end at hoppe med på vognen, og her var firmaet også imponerende.

For mens både Nintendo og Sega nåede at udsende spil på 16 megabits, så var de fleste af Neo Geo-spillene allerede rundet de 100 megabits. Maskinens maksimum skulle angiveligt have været 330 megabits, men da King of Fighters '96 blev lanceret i 1996, var det overskredet og erstattet med intet mindre end 362 af slagsen.





Samurai Shodown II
Et af de bedste spil til Neo Geo AES er uden tvivl Samurai Shodown II, der blev udgivet i 1994 og som fylder 202 megabits. Spillet var og er stadig, en mageløs flot og detaljeret oplevels, der hviler på et bundsolidt gameplay, fremragende karakterer og nogle fantastiske baner. Til trods for dette, er spillet let at få fat i og billigt.

Det andet spil i Samurai Showdown-serien var aldrig svært at komme i gang med, men skulle man være en mester, så krævede det en del timer.



For nogle år siden, da det sidste spil blev lanceret til maskinen, var de på lidt over 700 megabits. Neo Geo AES var i øvrigt også den første hjemmekonsol, der brugte et memory card til at gemme spil på, noget der siden hen har været fast inventar på PSOne og PlayStation 2.

I årene efter lanceringen af systemet, gik SNK's amerikanske kontor virkelig til stålet for at gøre opmærksom på maskinen. Firmaet vidste, at de aldrig ville kunne konkurrere med bl.a. Nintendo på prisen, så den grundlæggende marketingsstrategi var i stedet at spille med musklerne. Ingen maskine kunne bryste sig af så arkadeperfekte spil som Neo Geo AES, og det skulle der gøres opmærksom på. SNK gik så langt som til at sammenligne sig selv med en hotdog, der var fyldt til randen med ketchup, løg, sennep og en enorm pølse mod Nintendo og Segas små cocktailpølser. Det var kort sagt den gamle nedstirring ved pissoiret, som SNK gjorde brug af.

Med en så sær fødsel, er det heller ikke underligt, at Neo Geo AES er blevet noget af en samlerhobby, og en dyr en af slagsen. Systemet blev ikke produceret i et stort antal, nogle af spillene var udelukkende tilgængelige i Japan, mens andre blev lavet i et så lavt et antal, bl.a. her i Europa, at de var sjældne alene på den baggrund. Ligeledes er nogle spil udgivet med en manual, der så senere er blevet erstattet af en revideret udgave, og det er netop den slags småændringer, der kan indbringe tusindvis af kroner hos en passioneret samler. Kizuna Encounter er et af den slags spil. I samlerkredse kendes der kun til fire eksemplarer af spillet, og da det seneste eksemplar røg under hammeren for et par år siden, blev det solgt for intet mindre end 12.000 amerikanske dollar.

Spillene til maskinen er stort set alle i 2D, og det er derfor bydende, at man savner den slags "gamle" og alligevel smukke oplevelser, hvis man vil have en Neo Geo stående derhjemme. Fighting-genren er fremherskende på maskinen, og med spil som Fatal Fury, Art of Fighting, King of Fighters og Last Blade, er der mulighed for at stifte bekendtskab med nogle af den genres største øjeblikke. Bl.a. Fatal Fury, var SNK's ubestridte svar mod Capcoms omsiggribende steppebrand, Street Fighter II - og det var fantastisk. Oven i hatten er der alle Metal Slug-spillene, der på det eneste har nydt sollyset via PlayStation 2 og Wii-remix udgaver, samt den R-type-agtige shooter Pulstar. Var man til fodboldspil, golf eller bilspil, så fandtes disse også til konsollen, men Neo Geo AES var aldrig kendte for sin bredde, sådan som Super Nintendo var det.

For samlerne, er det i høj grad det at eje de sjældne spil, der betyder noget. Det tidligere nævnte spil Kizuna Encounter, er ifølge fans af konsollen, nemlig ikke et af de gode spil, men det betyder ikke så meget, hvis bare der er få af dem i omløb. Af samme grund, så er de såkaldte bootleg-udgaver heller ikke interessante. Det er historien bag det enkelte eksemplar, der er spændende, og har spillet f.eks. aldrig været taget ud af sin folie, så er det endnu mere værd.

Dog er det ikke kun spilentusiaster, som leder efter de gamle konsoller. Flere engelske og ret så kendte indretningsfirmaer har konsulenter, der løbende besøger bl.a. de engelske loppemarkeder, for at opkøbe gamle konsoller til brug for indretningen af f.eks. en stue for en betydningsfuld kunde. En Neo Geo AES-konsol er nemlig ekstrem retro-chic på den helt rigtige måde. I forbindelse med tilblivelsen af denne artikel snakkede jeg med en

NEO GEO BLEV NOGET AF EN SAMLER-HOBBY, OG EN DYR EN AF SLAGSEN

GAMLE SPIL

Vi har fundet tre spil til Neo Geo AES, der ikke er fighting-spil og som har betydet meget for os



NAM-1975

Når man købte en Neo Geo AES ved premieren i Japam, kunne man vælge mellem enten Baseball Stars Pro eller NAM-1975 som en del af pakken. I USA, og måske pågrund af spillets tema, blev sidstnævnte udskiftet med Magician Lord i Amerika. I dag er det dog NAM-1975, der anses for at være en klassiker på formatet, ikke mindst fordi spillet, år før udgivelsen på Advanced Entertainment System, også var et stort hit i arkadehallerne. NAM-1975 er ikke et rigtig dyrt spil, men det er unægteligt godt.



PULSTAR

Hvis du nogensinde har spillet R-Type, så ved du præcis, hvilken slags spil Pulstar er. Spillet blev lanceret i Japan i 1995 og er udviklet af det lille firma Aicom. Det er på 305 megabits, giver dig styringen over et lille rumskib og et heftigt arsenal af våben. Specielt grafikken skal fremhæves, da den (for sin tid) var enorm detaljeret, farverig og opfindsom. Det er dog selve oplevelsen med superopladning, masser af fjender og en vis portion kræven strategi, der for alvor sætter Pulstar på kortet som en seriøs og ret velfungerende shooter.



NEO TURF MASTERS

Længe før Tiger Woods overhovedet kunne gøre sig forhåbninger om sit eget computerspil, udgav Nazca (holdet bag Metal Slug-spillene) Neo Turf Masters eller Big Tournament Golf, som det også hed i Japan. Spillet blev lanceret i 1996 og fyldte dengang, ligesom i dag, 133 megabits. Neo Turf Masters indeholdte fire baner fra bl.a. Tyskland og Amerika, med de forventede 18 huller på hver. Spillets forskellige golf-spillere var bygget op efter deres respektive evner, og grafikken var holdt enkel og ligetil. MVS-udgaven er billig, AES-udgaven ikke.



Fan af ægte fighting
Rigtige fighting-fans har købt en Neo Geo AES, fordi den har nogle af genrens allerbedste 2D-fightere i sin portefølje. Last Blade, Samurai Shodown, Fatal Fury, World Heroes, Real Bout (Fatal Fury Special) Art of Figthing, King of Fighters, Fighter's History og Garou: Mark of the Wolves, er bare nogle af de spil der findes til SNK's konsol.



LANGT DE FLESTE, DER EJER EN NEO GEO, HAR KØBT DEN AF EN SAMLER

amerikansk samler, der flere gange er blevet brugt som konsulent for den slags firmaer, og han sagde, at det ikke er utænkeligt, at f.eks. stjerner som Robbie Williams eller Paris Hilton, muligvis havde en Neo Geo stående et eller andet sted med et eksemplar af Fatal Fury i.

I Danmark findes der også samlere af spillekonsoller, og en af disse er Kristian Meller, der er fast bruger af samlingsstedet Playright.dk, et forum bestående af spilentusiaster og ivrige samlere. Han er en af de få danskere, der ikke bare har drømt om at få fingrene i en Neo Geo AES, men som også har gjort det. Han hørte første gang om maskinen gennem det nu hedengangne spilmagasin Power Player, men det var alligevel lidt af en tilfældighed, at valget faldt på netop den maskine:

"Jeg havde først prøvet at få en MVS-opsætning med Supergun og det hele, men jeg fik det aldrig rigtig til at virke, hvorefter jeg så fik det solgt igen", fortæller Kristian og fortsætter: "Så fandt jeg frem til en englænder, der havde en AES-konsol i god stand, som jeg så endte med at købe, velvidende at det jo er en noget pebret platform at gå i gang med. Jeg har altid gerne villet have det arcade-perfekte som Neo Geo-maskinerne tilbyder, men at det skulle blive AES, var ikke planen fra starten. Men da chancen bød sig, var jeg selvfølgelig ikke i tvivl; jeg skulle have en AES med et par af de lækre joysticks, og nogle af de vilde 2D-fightere der findes til maskinen."

Den slags oplevelser er Kristian ikke alene om. Langt de fleste der i dag ejer en Neo Geo AES, har enten købt den af en samler eller fundet den tilfældigt på et loppemarked. Prisen på konsollen var nemlig dengang en decideret stopklods, der selv efter utallige avisruter og opvaskertjanser, stadig ikke gav den økonomiske ballast der skulle til. Desuden var det ikke til at opdrive Neo Geo-konsoller i danske butikker, da maskinen havde sin storhedstid, hvilket betød, at man enten skulle en tur til udlandet for at få fat i et eksemplar eller sætte sin lid til importscenen, et sted, der i Internettets tidlige år, var præget af en uigennemsigtighed. Og uigennemsigtighed kan koste mange penge, specielt når visse spil kan koste rigtig mange penge. Jeg stillede forsigtigt spørgsmålet til Kristian om, hvilket spil han helst ville have, hvis ikke pengene var et problem. Han svarede:

"Det er et svært valg! Det må jo stå mellem Metal Slug og Metal Slug 3. Sidstnævnte er til at købe for penge, men koster stadigvæk nogle tusinde, mens Metal Slug er hundedyrt, og i hvert fald koster på den forkerte side af 10.000,-. Begge spil er geniale, men skulle jeg



vælge alene på baggrund af spilværdi, ville jeg vælge treeren. En god blanding af samler- og spilværdi findes i form af Metal Slug. Skulle jeg gå alene ud fra hvilke spil, der kunne sælges for flest penge, så findes der andre spil, der er meget dyrere, såsom Neo Turf Masters og Kizuna Encounter, der begge er lavet i ekstremt få eksemplarer, og går for uhyrlige summer, når de sættes til salg på neo-geo.com eller eBay."

I dag er det heldigvis langt lettere at finde rundt i junglen af spil, konsoller og joysticks, og har man pengene til at brænde af, så er det absolut ikke umuligt, at få fat i en maskine. Men det er en hobby der, hvis den tages seriøst, kan komme til at koste mange penge, en hulens masse timer på Internettet og en god portion tålmodighed. Specielt det økonomiske aspekt kan Kristian tale med om:

"Det mest sjældne spil i min samling må være Garou: Mark Of The Wolves, som i sin tid kostede mig en mindre bondegård. Selvom det er den japanske version (Fatal Fury: Mark Of The Wolves, som det hedder i USA, er lidt mere sjældent, og dermed dyrere, til AES). Det er spil som MOTW, der alene kan retfærdiggøre købet af en Neo Geo AES.", og han fortsætter: "Eftersom jeg ikke har vanvittigt mange spil til maskinen, er skaden nok relativt begrænset, især sammenlignet med, hvad jeg ellers har brugt på spil og lignende. Jeg vil umiddelbart skyde på, at jeg har brugt på den forkerte side af 7.000,-, men så heller ikke meget mere."

Men selvom du har pengene, så er det stadig vigtigt, at du sætter dig godt ind i tingene. F.eks. er arkadeudgaven, altså Neo Geo MVS, altid billigere end AES-modellen og det selvom det er nøjagtig de samme spil, der kan fås til maskinen. Rune Keller, bestyrer af Playright.dk, er på dette område nok landets førende samler, med omtrent 350 spil til sin arkade-variant, og han vil gerne have, at der slås et slag for MVS-alternativet:

"Det er jo de helt samme spil - og i modsætning til AES, så har MVS rent faktisk haft en væsentlig indflydelse på spilbranchen. Derudover bruger de fleste bare MVS-spil som AES, på grund af det ofte absurde prisleje på sidstnævnte."

Skulle det alligevel være Neo Geo AES, altså den svinedyre, men også ret lækre konsol, du vil have fingrene i, så vil Kristian Meller gerne hjælpe dig på vej med en portion gode råd. Råd der bør følges op på, hvis du ikke skal ende med regulære lommesmerter:

"Bliv 'gode venner' med sider som eBay, neo-geo.com, videogameimports.com og lignende. Og man skal selvfølgelig starte med at gøre sig klart, at hvis ikke man er til puzzlespil, shoot 'em up, platformere eller 2D-fightere, så er der ikke meget at komme efter på maskinen. Vil man derimod have arcade-perfekte konverteringer af nogle af de bedste 2D- fightere nogensinde, og vil man ikke rode med decideret arcade-grej, så er der ikke nogen vej udenom. Er man skudt i Metal Slug og har man oceaner af penge til rådighed, så er der også en del at komme efter, men det vigtigste at huske i sidste ende er nok, at Neo Geo AES bestemt ikke er en billig hobby."

_Thomas Tanggaard



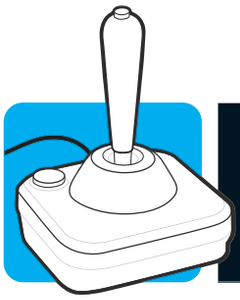



Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
CONDEMNED 2
Think about something else.
Coming Spring 2008
www.CONDEMNEDGAME.COM
18+
ask about games .com
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
MONOLITH
SEGA
www.sega.co.uk

ANMELDELSER

UAFHÆNGIGE, ÆRLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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



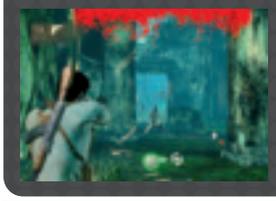
MÅNEDENS BEDSTE!

DEVIL MAY CRY 4

Blichfeldt har uddelt lussinger og bagspark til størstedelen af underverdens dæmoner. Læs det hele i vores store anmeldelse...

GAMEREACTOR #87

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

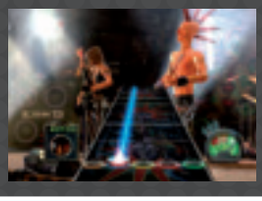


Uncharted: Drake's Fortune 9/10
Playstation 3

Mass Effect 9/10
Xbox 360

Crysis 9/10
PC

Neverwinter Nights: Mask of the Betrayer 9/10
PC

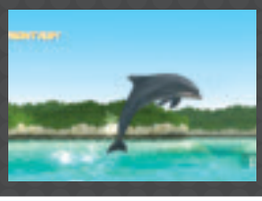


Guitar Hero 3 8/10
PS3/X360

Tabula Rasa 8/10
PC

LEGO Star Wars: The Complete Saga 7/10
X360/PS3

Warhammer 40.000: Squad Command 6/10
PSP



Endless Ocean 6/10
Nintendo WII

Timeshift 6/10
Xbox 360

Conan 5/10
X360/Ps3

Viva Pinata: Party Animals 4/10
Xbox 360

Alien Syndrome 2/10
Nintendo Wii/PSP

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

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

Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



JEG VÆLGER DIG!
Hver enkel af de forskellige figurer i The Club, byder på forskellige styrker og svagheder i form af fart, præcision og styrke. Hvem du vælger er derfor helt op til din egen stil. Her er det Dragovs tur.

THE CLUB

Skyd, rul og se highscoren eksplodere i denne godbid af en genreblanding. Blichfeldt er blevet medlem af klubben...

Plattform PS3/X360/PC Udvikler BIZARRE CREATIONS Udgiver SEGA Premiere 8. FEBRUAR Antal spillere 1 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 18+

Jeg forestiller mig ofte, at der må være en masse manuskriptforfattere med fortabte Hollywood-aspirationer, siddende hos adskillige spiludviklere verden over. Desværre skyldes mine formodninger ikke velskrevne og gennemtænkte historier, men snarere den stigende tendens der er til at tvangs fodre os alle med tonstunge baggrundshistorier, allerede før spillet begynder.

Alt sammen sker nemlig inden vi har trykket på startknappen, og for mig er problemet ved at blive så stort, at jeg ligeledes har trykket på knappen igen for at slukke maskinen, inden forhistorien overhovedet er blevet fortalt.

The Club undgår på snedigste vis disse problemer, for her er tale om noget så utidstypisk som et spil uden dybdegående baggrundshistorier, der i stedet sparkes i gang med et manuskript, der knapt fylder en linie – skyd alt, skyd det hurtigt og lad være med at dø. Med sin tredjepersonssynsvinkel og fokus på konstante skudkampe, ville et par billeder fra spillet hurtigt kunne narre enhver til at tro, at der var tale om endnu et forsøg på at gøre Gears of War kunsten efter, men sådan forholder det sig heldigvis ikke.

I stedetfor har den britiske udvikler at have nærstuderet Burnout-seriens omskrivning af bilspilsgenren, stjålet regelbogen og drejet fokus mod en anden genre. Alt drejer sig om point, og hvor jeg tidligere skød fjender for at overleve, skyder jeg dem nu for at avancere på de highscore-lister, der er tildelt hver bane.

Banerne er typisk ikke mere end et par minutter lange, og inden du læser videre, bør du nok lige tygge lidt på den, for hvor meget af dit spilkartotek kan du sige det om? Der er dog en mening med galskaben, og den findes her ved at alle og enhver, som ligger sig an med The Club, kan se frem til at ville gentage samtlige baner igen og igen.

Hver bane råder over hemmelige rum, smutveje og bonusser, som er absolut nødvendige at lære og udnytte, hvis man vil gøre sig nogle forhåbninger om at blande sig blandt toppen. Kombinerer du dette med et pointsystem, som belønner præcision, men som straffer enhver, som ikke er hurtig nok, og du har en spiloplevelse, som på en og samme gang er stressende, men også forbandet fængende for enhver highscore-jæger.

Den fuldstændig ligeglade holdning til genrenormerne fortsætter med præsentationen, der i stedet for Burnout, virker som løftet direkte ud af Mortal Kombat. Persongalleriet er et par brogede stereotyper, som ville have gjort ethvert kampspil stolt, og inden hver bane sættes i gang, hoster en kommentator med sandpapirs-



STIL DIG LIGE OP Fjenderne viser aldrig særligt meget ud over den mest primale intelligens, og agerer faktisk kun bevægelige skydeskiver. Men ideen med The Club er heller ikke knivskarpe modstandere, bare lidt ekstra kanonføde.



! FAKTA

BENZIN I BLODET
Det seneste år har Bizzare Creations haft fokus på bilsimulationen, med Metropolis Street Racer på Dreamcast og de efterfølgende tre Project Gotham Racing-spil. Faktisk er det tætteste udvikleren førhen er kommet på noget lignende The Club, det syv år gamle og kun middelgode Fur Fighters. Om The Club ender i kategorien med sidstnævnte, må salget i butikkerne vise.

! TIPS

SPIL I OGSÅ
Unreal Championship 2 7/10 XBOX
Ekstremt hurtig action med fokus på points og voldsomme våben.



KABOOOM! Selvom det er langt fra alt der kan skydes i stykker, er der alligevel enkelte steder, hvor også elementer af baggrunden kan smadres for at højne kaoset.

www.gamereactor.dk



DET ER REN RUTINE Gør du dig nogen forhåbninger om at nå de øverste placeringer på highscore lister, er det ikke kun din reaktionsevne det kommer an på, men ligeså meget din hukommelse. Hver lille hemmelig i banerne skal læres og huskes.



stemme løjerlighederne i gang med et "Fight!"

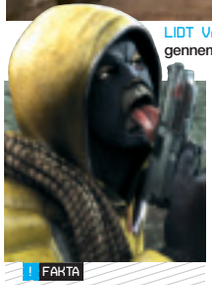
Det er forståeligt, hvis du stadig er en smule forvirret over, hvad der helt præcis foregår, når du smider The Club i maskinen. På trods af et spilkoncept mere enkelt end Kryds og Bolle, er det hele så pokkers afvæbnende og desorienterende, at jeg her et par uger senere, stadig prøver at holde styr på det hele - ikke hvad det går ud på, men snarere hvorfor jeg ikke kan holde op med at spille.

Jeg kan sagtens se, at det her kun er en oplevelse for highscore-fanatikere, med nærmest sygelige tendenser til konstant at gentage og forbedre selv de mindste detaljer. Jeg kan sagtens se, at hele præsentationen, på trods af sin originalitet, er underligt kitschet og sakset fra en helt masse åbenlyse inspirationskilder. Og jeg kan sagtens se, hvorfor de fleste Gears of War-veteraner vil afskrive det her som et underligt underholdningseksperiment, der ikke overlever meget mere end fem minutter på deres maskiner.

Kort sagt, kan jeg sagtens se alle fejlene og grundene til, hvorfor jeg ikke burde gide



LIDT VARIATION Mens de basale principper er de samme hele vejen gennem, bydes der på adskillige forskellige variationer heraf.



! FAKTA

JAGTEN STARTER

Der er ikke nogen tvivl om at der under udviklingen er blevet kigget en masse gamle arkadeklassikere igennem. Titler som Cabal og Blood Brothers bød for snart tyve år siden på en lignende oplevelse, hvor også timing og jagten på en highscore var det vigtigste. I The Clubs tilfælde, er der naturligvis nu også muligheden for at gå online - og det er der holdbarheden ligger på langt sigt. Kan man ikke holde ud at se sin score blive slået af en 14årig, så skal man holde sig væk.

bruge tid på det, når nu den forgangne juletid har budt på så mange spilperler. Faktum er dog, at jeg som en anden nikotinjunkie, har lyst til at tænde for maskinen og lade spillet snurre i den hver halve time. Det er ganske uforklarligt, men også ganske uimodståeligt.

Den del af min realitetssans, der endnu ikke har ladet sig rundtosse, siger derfor, at det her er en decideret syver, der uden kæmpe fejl, alligevel bare lige mangler den sidste pose kvalitetskrydderi til at fuldende oplevelsen. Min stadig forfjumrede hyggesans siger derimod, at dette er en otter, der i den grad vil kunne fange, holde og nærmest indespærre enhver highscore-jæger i en verden af muligheder. Den lettere kedelige realitetssans og dertil medfølgende syver er dog, hvad der i sidste ende vinder. Grunden er at enhver nyder af The Club, foruden en affektion for genren, vil skulle kunne abstrahere fra, at her er tale om særdeles ensporet oplevelse, der gør det godt, men heller ikke så meget andet.

_Thomas Blichfeldt

! TIPS

SPIL OGSÅ

Flatout: Ultimate Carnage
7/10 XBOX 360

Ødelæg alt og dig selv, men du fræser gaderne tynde. Det er faktisk sjovt.

KARAKTER 7/10

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

MEST TIL HIGHSCORE-FANATIKEREN

+ Vanedannende gameplay. Fængende. Genspilningsværdien.
− Ensporet. Kun for genrefans.

BATTALION WARS II

Grib Wii-moten og leg general i Kujus fine opfølger

Platform Wii **Udvikler** KUJU **Udgiver** NINTENDO
Premiere 15. FEBRUAR **Antal spillere** 1-2
Testet Version NTSC **Anb. Alder** 12+



Genre STRATEGI

VISUELT Mens tonen i de fleste strategi-spil er rå og realistisk, så er den i Battalion Wars en smule fjollet.

For dem af jer, der heller ikke tidligere har stiftet bekendtskab med Battalion Wars, er det et strategispil, hvis tone og stil ligger umådeligt langt fra næsten alt andet inden for genren. Stilen og stemmerne er karikerede og det taktiske element er ikke så fremtrædende som i f.eks. Command & Conquer.

Selv synsvinklen, du ser dine tropper fra er helt anderledes. Tempoet er også langsommere, men taget i betragtning, at du skal kommandere hele dit regiment med en Wii-mote og ikke en mus og keyboard, passer det mere afslappede tempo langt bedre. Der skal tilvænning til, før kontrollen virkelig sidder på fingerspidserne, men tempoet gennem kampagnen er altid meget afbalanceret i forhold til dine voksende evner, så du stresses ikke unødvendigt, før du er klar. Dog bliver det lidt for hektisk nogle gange, men det skyldes snarere styringen end tempoet.

Der hvor Battalion Wars 2 sejrer, er netop på et punkt, jeg længe har eftersøgt i Wii'ens spilsortiment, nemlig når det gælder levetiden. Gennem kampagnen kommer mere end tyve forskellige enheder, spredt udover seks forskellige fraktioner, under din kommando, og da kampagnen har en ganske pæn længde, er der en del gode timer at hente. Originalen blev meget kritiseret for ikke at have en ordentlig multiplayerdel, og den kritik er heldigvis ikke faldet for døve øre. Ganske vist bliver du nødt til at hoppe på nettet, hvis du vil i duel, men gør du det, vil du finde en tilfredsstillende mængde indhold og muligheder at gå i kamp med. Giv spillet en chance, hvis du tør.

_Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

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

VELFUNGERENDE STRATEGI PÅ WII

+ God kombination af action og taktik. Masser af enheder.
− Nogle problemer med styringen. For få savepoints.

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Sidste år endte i et brag med Super Mario Galaxy, nu kan ekkoet høres i Zack & Wiki

Platform Wii Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 7+

Genre ACTION



HERLIGE BOSSER

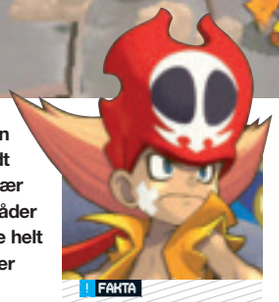
Bosserne er naturligvis højdepunktet i slutningen af en given række baner. De kræver, at du virkelig tænker dig grundigt om, og bruger alle genstande, til at få fat i deres skat. Du vil ikke blive skuffet.

Zacks eventyr starter som sagt i en flyver, hvor du får lov til at lege lidt med Wii-moten. Genren er lidt svær at definere, men hvis jeg nævner action, gåder og et point 'n click-interface, så er det ikke helt af vejen. Peg på noget, og lille Zack spæner derhen. Det er enkelt og ligetil.

Klik på det igen, og du samler det enten op, hiver i det, vipper det, drejer det, tæver det og en hulens masse andet. Det hele sker via Nintendos bevægelsesfølsomme Wii-mote, men du styrer aldrig selv Zack. Tænk på det lidt som, at guide din lillebror ud af værelset med en pose slik dinglende foran næsen på ham, så har du et grundlæggende billede af det.

Dette gør dog langt fra Quest for Barbaros' Treasure til en stillestående oplevelse, for selvom Zack aldrig skal time spring over endeløse afgrunde eller tæve løs på en masse fjender, så er han nødt til at have pæren i orden og være på mærkerne - og det er her, du kommer ind i billedet. Allerede fra det øjeblik du lander på en unavngiven ø (okay, det er en skatteø) og under tidspres, skal redde dig i sikkerhed fra resterne af et nedstyrtet fly, kommer hjernecellerne på overarbejde. Et dyr skal forvandles til en genstand (det er noget Wiki kan, spørg mig ikke hvorfor, jeg spiller det bare), et træ fældes og du skal helst hen over det i et stykke. Det hele føles intuitivt og aldeles fængende, ikke mindst fordi Zack & Wiki i mine øjne er et at de sjældne beviser på, at Wii'en faktisk kan bidrage med en anderledes spiloplevelse.

Faktisk så føles Zack & Wiki mest af alt som Monkey Island parret med mini-spillene fra Warioware-universet, dog med en totalt flydende overgang. Intet virker rigtigt forceret eller plat, men i stedet for, som en naturlig forlængelse af Wii'ens muligheder. Du kan bl.a. dreje nøgler, som det også var tilfældet i Metroid Prime: Corruption, save ting over, ryste træer, trække i håndtag osv. – og skulle du stadig være lidt tung at danse med, så viser en



! FAKTA

CAPCOMS HELT NYE PIRATHELT

Zack er måske lidt her, der alle vegne-agtig, og hans hår trænger i den grad til en plæneklipper, men han er uden tvivl en af Capcoms bedste kreationer i mange år, og han er heldigvis ikke kastet ind i et tamt platformspil, men i stedet brugt med respekt i hvad, der må ende som et af årets bedste Wii-spil. Vi kan sagtens tåle en opfølger til dette spil.

! TIPS

SPIL OGSÅ

Super Paper Mario 8/10 Wii

Gennemført platform- og eventyrspil med Mario, der virkelig underholder.



SKAL VI ALLE FIRE? Kun en spiller kan styre Zack, mens de andre kan pege på objekter og tegne på skærmen.

www.gamereactor.dk

EN RIGTIG GOD IDE Udgiv Quest for Barbaros' Treasure på Xbox 360 og det ville virke amputeret og kedeligt. Dette er et Wii-spil helt ind til knoglerne, hvilket kan mærkes i den opfindsomme brug af Wii-moten til alle de mest almindelige gøremål. Nintendo burde takke Capcom.





FAKTA

SE LIGE DEN ROSE

Zack ærkefjende i Zack & Wiki, er den yndige pirat Rose. Designet af hende samt hendes knæhøje hjælpere, er intet mindre en fantastisk, og hjælper virkelig spillet på vej. Også banerne, der dog tematisk er opdelt i de gamle og slidte skov, lava og is-verdener, er fyldt til randen med små, men geniale facetter, der virkelig, får dig til at føle, at du er landet i et helt andet spilunivers.

lille mand, hvordan du udfører tricket oppe i hjørnet af skærmen.

Nu kunne man måske tro, at dette gjorde spillet til en ren hyggeoplevelse, men selvom det starter stille og roligt, så bliver gåderne hen ad vejen så krævende, at du virkelig begynder at kradse dig i nakken. For mens kisten du skal have, altid står lige foran næsen på dig, så er der altid et eller andet du skal rykke, hente, dræbe eller distrahere, før du kan få fat i det glimtende guld. At spilæsken også stolt proklamerer, at man kan løse gåderne på et utal af forskellige måder, har jeg samtidig meget svært ved at forstå. Jeg skal ærligt indrømme, at jeg ikke har brugt hundredvis af timer på spillet, men jeg har spillet visse baner om flere gange og selv efter hidsige eksperimenter med alverdens redskaber, har jeg ikke fundet den hellige gral. Rent grafisk er Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure poleret og lækkert.

Nuttethedsfaktoren er faretruende høj, landskaberne malet i de mest strålende farver og karakterdesignet sidder lige i øjet, noget, der nærmest fik mig til at lave et knæfald. Desuden er humoren i højsædet og jeg tror lidt, at det gyldne, svævende skelethoved man støder på i starten, og som i øvrigt er den legendariske pirat Barbaros, er et anerkendende nik til netop Lucas Arts fremragende serie – han minder i hvert fald en del om Le Chuck.

Jeg er faldet pladask for spillets umådelige charme og Capcoms idérigdom. Dertil kommer, at styringen, der mere eller mindre for første gang (ifølge mig), rent faktisk ikke føltes forceret på Nintendos Wii, men i stedet glider ind i spillet som hånd i handske. Kun spillets prøv og prøv-igen-mentalitet har tæret lidt på min tålmodighed, men det er ikke nok til at fravriste det et fortjent 9-tal. Årets første grund til at købe en Wii.

_Thomas Tanggaard

KARAKTER 9/10

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

SJOVT OG STORT BØRNESPIL

+ Flot grafik. Vidunderlig brug af Wii-moten. Gode gåder.
- Prøv og prøv igen-gameplay. Irriterende stemmer.



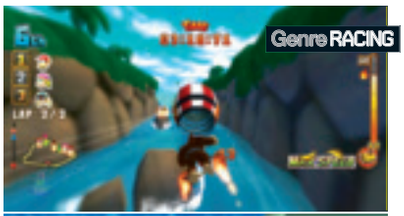


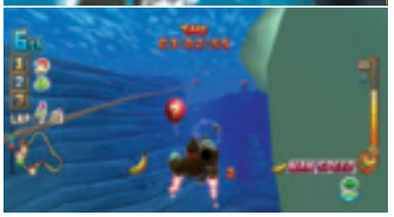
PÅ ALLE baner kan der zoomes ud, så du kan se sammenhængen i evt. gåder. Det hjælper meget på overblikket.

DONKEY KONG JET RACE

Donkey Kong og slænget buldrer derudaf på Wii

Platform Wii Udvikler PAON Udgiver NINTENDO
Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version NTSC Anb. Alder 3+





SPILLET var oprindelig tiltænkt GameCube, men blev så hevet med over på Nintendos Wii. Det er ikke imponerende.

Modsat stort set alle andre racingspil på markedet, afhænger styringen i Donkey Kong Jet Race, hverken af rat eller den analoge styrepind, og i stedet bliver den bevægelsesfølsomme nunchuck brugt fuldt ud. Køretøjerne er flyvende Storm P-agtige konstruktioner hvor bongotrommer udgør motorerne - ja, selv Wright-brødrene ville have været imponerede.

Ved at slå vildt med nunchuken, som om du var trommeslageren i et heavyband, slår du på trommerne på køretøjet og speeder op. Slår du kun med den højre, drejer du mod højre og omvendt. Det er enkelt, og de første par timer er det også ganske sjovt. Det er lynhurtigt at lære og hele tonen i spillet er da også at enhver kan være med. Som du nok kan forestille dig, er det ikke nødvendigt med overnaturlige reflekser og millimeterpræcision for at kunne indtage førstepladsen, men selv uden disse ting, er kontrollen lidt for slap, og når den umiddelbare fascination over styringen først fortager sig, hvilket i øvrigt sker lige omkring det punkt, hvor den spinkle Grand Prix-del er gennemført, er der hverken den store grund eller lyst til at smide spillet i maskinen igen.

Her over et år inde i Wii'ens levetid, slår det mig, at de spil til den lille hvide charmekonsol med en bare nogenlunde dybde og levetid, stadig kan tælles på bare én hånd. Donkey Kong er kun valgt som hovedpersonen til Jet Race for syns skyld, og jeg undrer mig over, hvor længe Nintendo vil blive ved med at udvide ringmusklen på mine spilbare barndomshelte, før de giver dem et nyt spil, som de med stolthed kan lægge navn og ansigt til.

_Martin B. Larsen

KARAKTER 4/10

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

TYNDT OG ENSFORMIGT

+ Tilgængeligt for alle. Rimelig grafik.
- Styringen bliver irriterende i længden. Forfærdelige lydeffekter.

www.gamereactor.dk



©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" 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.

DEVIL MAY CRY 4

En stagneret djævels fjerde forsøg. Blichfeldt har været på actioneventyr med Nero

Platform X360/PC/PS3 Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere 8. FEBRUAR Antal spillere 1 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 16+

Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



Som få spil før, har Devil May Cry 4 fået mig til at bande af et hold, som på stort set alle punkter har lavet en omgang underholdning, der ikke kun indeholder de sædvanlige fejl og mangler, men som også er ganske tæt på at sætte nye rekorder inden for inkompetent udvikling og brug af dumme klicheer. På den anden side blødes det hele op af et godt kampsystem med masser af dybde, der specielt for fanatiske fans vil være det hele værd. Så hvad gør man?

Det hele starter præcis lige så underligt og overflødigt, som alle andre japanske spil, der tager sig selv og sit forsøg på at være MTV-kølige, lidt for seriøst. Skønsang fylder højttalerne i min fladskærm, men der er ingen kontekst at spore, og man har ikke en jordisk chance for at finde ud af hvad der foregår og hvorfor. Typisk japansk, velsagtens.

Da jeg endelig selv overtager kontrollen, er jeg stadig i tvivl om, hvad det hele skal betyde, men jeg bliver i det mindste bedt om, at hakke nogle tilfældige fjender til plukfisk, og det kan jeg i det mindste forholde mig til. Normalt ville den totale forvirring kunne undskyldes med et tempofyldt actionspil, men den holder bare ikke her, når Capcom ikke har kunnet modstå fristelsen til, hver halve time at afbryde det hele med såkaldte historiesekvenser.

Lavinen af irritationsmomenter fortsætter dog, og selv da jeg havde fundet mig til rette med ikke at have den fjerneste anelse om, hvad der foregik eller hvad der skulle ske, havde jeg i det mindste et velfungerende actionspil at se frem til, ikke? Velfungerende er måske så meget sagt, for når så små ting som beskrivelserne af de specialtricks, man kan købe sig til, er forklaret på mest vanskelig vis, giver det altså en dårlig smag i munden, specielt med tanke på, hvad der kan gå galt de resterende spiltimer.

”While on the ground, press RB+back to forward on LS+Y”. Hvad pokker betyder det? Måske kunne jeg finde ud af det, hvis jeg tog mig tid til at afkode de gådelignende instruktioner, men i midten af et heftigt actionopgør? Det virker næsten som om nogen bevidst har prøvet, at modarbejde enhver med et joypad mellem hænderne. Specielt ærgerligt er det fordi de knapkombinationer, som Devil May Cry 4 forsøger at beskrive, i virkeligheden ikke er svære at bruge. Igen kan det lyde som en petitesse fra en mavesur anmelder, men ligesom den savnende kontekst i historien, bør de manglende instruktioner til specialbevægelserne holdes op mod, at dette er et spil, der bryster sig af et lettilgængeligt kampsystem.

Resten af pakken er knap så frustrerende, og føles i stedet blot som at tage med en tidsmaskine tilbage til, da jeg første gang gjorde



STORE OG SMÅ Fjenderne kommer i alle forskellige former og størrelser og kræver hver deres strategi.

FAKTA

SOM FADER SÅ DÆMONSON

Som søn af den rebelske dæmon Sparda, var Dante skabt til at blive verdens sejeste dæmonjæger. Med et enormt sværd og to pistoler ved navn Ebony og Ivory, er der ingen grænser for hvor sejt Dante kan få dæmonslagtning til at se ud. Heldigvis kan han også spilles i Devil May Cry 4. Det er dog først og fremmest Nero Capcom har fokus på i denne omgang, men han ligner også Dantes glemte lillebror, så mon ikke det går?

TIPS

SPIL OGSÅ

Ninja Gaiden Sigma 9/10 PLAYSTATION 3

Et næsten perfekt kampsystem og skyhøj udfordring hele vejen.

www.gamereactor.dk



EN REN UPPERCUT
Kampsystemet i Devil May Cry 4 er ekstremt dybt og giver nærmest uendelige mulighed for at slynge din modstandere rundt på voldsomste vis, inden dødsstødet sættes ind. Her er Nero og Dante gået i kødet på hinanden. Hvem vinder?

GRAFISK er Devil May Cry 4 absolut pænt, men stillet op mod f.eks. Gears of War, lader det stadig en del tilbage at ønske. Og kameraet er rædselsfuldt.

bekendtskab med Devil May Cry-serien. Kameraet virker som hængt op på bastante stålwirer, der uanset hvor meget du rykker i den ene analoge styrepind, helst bliver, hvor det altid har været. Et helt almindeligt og næsten standard auto-save-system, er der heller ikke blevet plads til, men er i stedet blevet erstattet med et der med bare to forkerte knaptryk, sender dig tilbage til startmenuen, naturligvis uden at have gemt noget som helst. Tusind tak, Capcom. De få opgaver, der er ment som et krydderi til de mange kampe, svinger fra uinspirerede til decideret hånende i deres mangel på opfindsomhed. Med alle disse mange problemer og de mange liniers tekst, der beskriver disse problemer, vil jeg ikke kunne klandre dig for at tro, at jeg mener, at dette er årtiets hidtil dårligste spiloplevelse - det ville dog være forkert, ganske forkert, så læs videre.



FAKTA

DÆMONHÅNDEN
Neros største styrke er hans demonhånd, der lader ham blokere, gribe og søndertæve de enhver uheldig modstander der måtte stå i vejen. Den er absolut essentiel at bruge, for enhver der vil mestre kampsystemet. Iøvrigt så ser det imponerende ud, når han river en boss omkuld og tæver ham.

På trods af det hobende antal af idiotiske designvalg, inkompetence og modvilje til at lade sig inspirere af det sidste årtis spiludvikling, er der her et element, der gøres bedre end hos stort set alle andre konkurrenter, nemlig at dele håndmadder ud. Der bydes ikke kun på et dybt kampsystem, men også på semiintelligente fjender, der kræver hver deres strategi og oftest optræder i et stort antal. Bedre bliver det kun af at de opgraderinger, der kan foretages mellem hver bane, ikke kun gælder våbnene men også selve bevægelserne, man har til rådighed. Kombineres det hele, har man et kampsystem, der med den rette ekspertise, giver mulighed for de mest blærede og krævende kampe på denne side af Ninja Gaiden.

Devil May Cry 4 er et underholdningsmæssigt kaos, der på den ene side vil være i stand til at drive enhver til vanvid med sine mange problemer, mens andre, primært fans af serien, vil føle sig godt underholdt. De fleste af problemerne skyldes en modvillig udvikler, som ikke har haft lyst til at rykke sig en tomme siden det første spil, og derfor er spillet primært tiltænkt de faste fans.

_Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

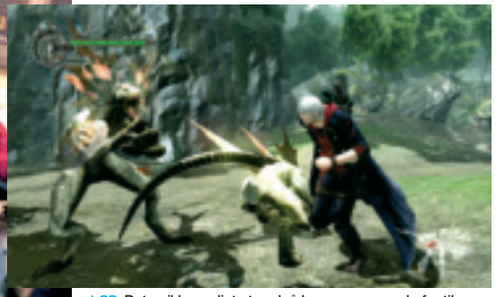
Grafik 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

GAMMELDAGS LUSSINGER

+ Udfordrende og dybt. God genspilsværdi.
− Forfærdelig historie. Ingen auto-save-funktion. Uoverskueligt.







LØB Det er ikke muligt at undgå kampene, men derfor tilrådes det alligevel, at man lærer de forskellige manøvrer.

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

Intelligent Systems leder efter en helt ny general

Platform NDS Udvikler INTELLIGENT SYSTEMS Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+



GRAFIK Advance Wars-serien er ikke grafisk overdådig, men det taktiske aspekt, er intet mindre end fremragende.

Dark Conflicts største forandring ligger i grafikken, hvilket er en skam, for det er præcis på dette punkt, at serien nu kravler mod den samme udvaskede palet af grå-, brune- og sandfarvede nuancer, som alle andre krigsrelaterede produkter.

Og hvis det så bare var den designmæssige retning, men tonen bæres videre i samtalerne, der er mindst lige så triste og melankolske. Krig er ikke godt for noget, folk dør, lande opløses – det proklamerer hele galleriet af helte og antihelte igen og igen. Ja, faktisk siger de det så tit og med en så stor moralsk pegefinger, at jeg endte med helt at skippe al sniksnakken. Dark Conflict er dog alt andet end håbløst på det rent oplevelsesmæssige plan. Hvor Dual Strike var lidt for meget, lidt for vildt og aldeles for poppet med CO-powers, der kunne kombineres, og fesne fremtidstanks, underlige rør der strakte sig over hele kortet og angreb fra flere forskellige generaler på én gang, så er Dark Conflict langt hen ad vejen en tur tilbage til seriens oprindelige værdier, heldigvis. Sådan ved jeg mange har det.

Selvfølgelig er der nye enheder at lege med, og på de baner, hvor der stadig ligger den irriterende Fog of War over det hele (jeg hader den slags baner inderligt) kan man nu opløse den og udvide ens synsfelt med flere forskellige ting fra arsenalet, heriblandt nogle ret så frække lysraketter. Dermed er det slut med bare at ræse ud i tågen med en enhed, for herefter at få lussinger, når man brager direkte ind i en pansret tank. Advance Wars: Dark Conflict er ikke så meget et nyt spil, som det er lidt trækken frem og tilbage med eksisterende koncepter og tidligere ideer. Der er nu lagt mere vægt på det strategiske aspekt, og knapt så meget på smarte våben og specielle angreb. Det er unægtelig stadig en underholdende cocktail for enhver, der har nydt de tidligere spil i serien.

_Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

GENNEMFØRT STRATEGI-SPIL

+ De mange småforbedringer. De lettilgængelige menuer.
− Den mørkere grafiske tone. Musikken.

Udlev dine drømme!







Alle spillene er på dansk!

diskyentertainment

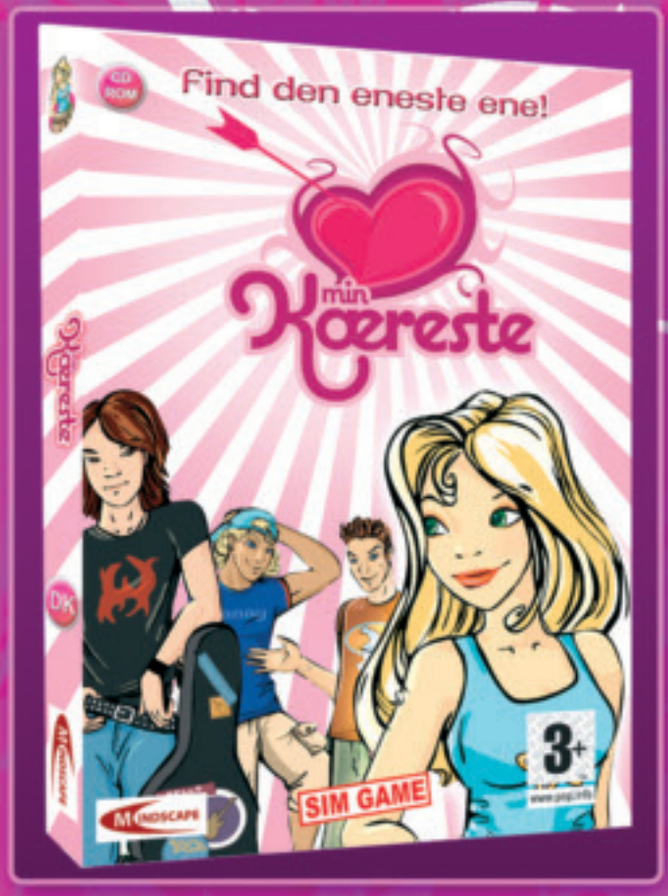
KAN BLANDET ANDET KØBES HER:

BJO. Kviddy Lege-Kæden Kviddy TOYS"R"US EB GAMES FONA EL GIGANTEN

Lærerigt og underholdende









Alle taler Dansk!

diskyentertainment

KAN BLANDET ANDET KØBES HER:

BJO. Kviddy Lege-Kæden TOYS"R"US FONA EB GAMES EL GIGANTEN

TUROK

Dinosaurernes værste fjende er tilbage med fornyet energi, men uden sin oprindelige styrke

Platform PS3/X360 Udvikler PROPAGANDA GAMES Udgiver BUENA VISTA GAMES Premiere 8. FEBRUAR Antal spillere 1-16 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



DØDS ÅRSAGER
Ifølge naturvidenskaben døde dinosaurerne af følgerne af et meteornedslag for 65 mio. år siden. Dinosaurerne på den planet, som spillet foregår på, havde nok valgt en meteor frem for Whiskey Companys militærtrænede læderhalse, som har nok våben og ammunition til at udrydde et helt kontinents dyreliv.

Hvis et blik kunne dræbe, ville fire stirrende øjne kunne starte en krig. Slade og jeg er midt i en intern, verbal krig. Vi er nødlandet på en tropeplanet, efter at det rumskib, vi var ombord på, blev ramt af et missil. Der kunne lægge en dinosaur på lur bag den næste bregne, i det nærmeste træ, eller i en hule få skridt herfra, men selv ikke dette bratte fald fra verdens tinde til fødekædens bund, har fået manden til at give slip på sit irrationelle had til mig.

Han er halvanden meter bred, har en lavfrekvent basstemme og måske en fætter, der hedder Marcus Fenix. For min skyld kan han komme med nedsættende bemærkninger, til han bliver blå i hovedet. Jeg har ingen andel i hans brors død og er stolt af min indianske afstamning.

Inderst inde er han god nok. I denne ugæstfrie jungle har ingen af os brug for flere fjender. Jeg har reddet ham ud af kløerne på en raptor, og han har flamberet et par gigantiske skorpioner, som havde udset mig som deres aftenmåltid. Desuden er junglen spækket med lejesoldater, der under skurken Kanes ledelse, vil gøre alt for at rydde os af vejen. Vi er afhængige af hinanden, om vi vil det eller ej.

Det gør ikke det store, at ingen af os er sladdertanter, da det giver våbnene plads til at



! FAKTA

EN KLASSIKER
Som et af de første tredjepartsspil til Nintendo 64 blev det originale Turok rost til skyerne. Det udkom på et tidspunkt, hvor FPS-genren overvejende blev opfattet som et PC-fænomen, og hele konceptet med en jungle, dinosaurer og heftige dødssekvenser var nok til at bjergtage spillerne. Da spillets udvikler, Iguana Entertainment, blev opløst, blev andre født. Blandt andet grundlagde Jeff Spangenberg Retro Studios (Metroid Prime), og programmør Rob Cohen grundlagde senere Edge of Reality.

! TIPS

SPIL OGSÅ
Test Drive Unlimited 7/10 XBOX 360
Det første MMO i bilverdenen. Giv det en chance.

INTET NYT UNDER SOLEN At kunne håndtere to våben samtidig er intet nyt. Det var en modedille for et par år siden, som gik lidt i sig selv. For Turok, som er af indiansk afstamning, ligger en kniv eller bue og pil godt i hånden, og det er sådan set kun de våben, der skiller spillet ud fra mængden. Desværre er de kun alternativer til skydevåben, og sjældent bedre.

føre ordet. Pistoler, SMG'er, shotguns, puls- og snigskytterifler, maskingeværer med roterende løb og granater. Hverken våben eller ammunition er en mangelvare i Turok. En indianer er nøgen uden bue og pil, og da du kort tid inde i spillet bliver "klædt på", kan du dræbe, uden at nogen aner uråd. Når den første pils tre modhager har boret sig ind i kødet på en intetanende fjende, føler du dig i ét med den omgivende natur, som en fuldblodsindianer, der har nedlagt et stykke vildt. Hvis jeg kunne slippe af sted med det, lagde jeg aldrig hånd på et andet våben. Det skulle da lige være kniven. Som en anden Snake kan jeg snige mig ind på fjenden og lægge et nydeligt snit på tværs af hans halspulsåre. I Turoks støvler er jeg en toptrænet dræbermaskine af guds nåde.

Efter mødet med den første raptor, som jeg nedlagde med en shotgun i den ene hånd og en maskinpistol i den anden, trak jeg på skuldrene og tænkte: "Holdbarhedsdatoen er vist overskredet med mindst et par år for Dual wield-ideens vedkommende". Da jeg i en forladt og faldefærdig base tog ladegreb på et stationært maskingevær og blæste arme, ben og kløer af en velociraptor, var jeg stadig ikke imponeret over Propaganda Games' debut. I det øjeblik, jeg endelig fik en T-rex væltet omkuld og med bankende hjerte jog knivbladet ind i hjernen på øglen, begyndte det så småt at ligne noget, men spillet bevægede sig endnu ikke væk fra Turok Evolution med den fart, jeg havde håbet. Efterhånden indtog kniv og bue, som kun er brugbare, når fjenden ikke er i fuld bevægelse, pladsen som den revitaliserede Turoks eneste nye kort på hånden. Godt nok er spillet flot – Unreal-motoren demonstrerer igen sin overlegenhed – men Turok lignede mere og



KONGEN ER HER At ordet "tyran" indgår i øglens navn, er intet tilfælde. Den kunne blive 12 m lang, veje op til 10 ton, havde lange sylespidse tænder og tyranniserede alt levende.

www.gamereactor.dk

SLAP AF Denne dinosaur er vegetar og udgør ingen fare for herrerne til højre. Koncentrer din ild om kødæderne, og lad endelig disse dyr være i fred.







SÅ GÅ DOG ONLINE
Snig dig ind på fjenden, og giv ham en kærlig hilsen fra dit knivblad, lig på lur og afsøg junglen med en snigskytteriffel, eller tag en SMG og skyd, indtil modstanderen skvatter om. Alt dette kan du opleve, hvis du går online.

KNIVEN kan også bruges, når fjenden har spottet dig. Brug træerne som dækning, flanker fjenden, og giv ham et stik.



DINOSAURERNE er ikke de eneste, der hellere ser en død Turok end en levende. Turoks gamle læremester, Kane, har givet sine håndlangere ordre til at skyde for at dræbe.

mere Xbox 360's svar på Fall of Man. Et fortidslevn, som tilmed virkede tomt og sjælløst.

De første to til fire timer tilbragte jeg uden for spillet, som en betragter i en sofa lysår fra den fugtige urskov. Men da jeg igen vejrede morgenluft efter at være faret vild i en dryp-stenshule fuld af skorpioner så store som køer og blev genforenet med resten af drengene fra Whiskey Company, som overraskede mig med en RPG og en fjendtlig helikopter, så følte jeg mig vitterlig som en del af et slæng, der uforvaret var havnet på den forkerte planet på det forkerte tidspunkt. I historiedelens anden halvdel gør fraværet af coversystem, køretøjer og de øvrige tiltag, som udvikleren i sin tid havde stillet os i udsigt, ikke helt så ondt, fordi lysten til at hjælpe Turok og gutterne væk fra denne gudsforladte planet overskygger skuffelsen over at sidde med en ordinær FPS-oplevelse.



FAKTA

TEGNESERIEHELT
Turok var en ivrig dinosaurjæger, før han dukkede op på Nintendo 64. Han optrådte første gang i 1954 i en udgave af tegneseriebladet Four Color Comics og fik senere sit eget blad, Turok, Son of Stone. I et af de første blade finder Turok en ven i dalen Lost Valley, hvor der endnu lever dinosaurer. Hvem sagde Tomb Raider?

Da jeg genså Jurassic Park for nogle uger siden, slog det mig, som det slog mig, da jeg så den i biografen, at der bag dens polerede fernis ligger en i bedste fald uinspirerende film. Spielbergs ambition var åbenbart alene om at demonstrere, hvad start-90'ernes animationsteknologi var i stand til. Jeg har mere ros til Propaganda Games' spil end til filmen, men det er alligevel oplagt at drage en analogi mellem de to værker.

For også Turok forlader sig mere på atmosfære og visuelle godbidder end på et stærkt, for ikke at sige innovativt, gameplay. Det er næppe bevidst ironi, at de stealth-våben, der adskiller Turok fra mængden, aldrig bliver andet end alternative muligheder. Navnlig på Xbox 360 er der betydeligt bedre tilbud i genren, og jeg ved, at mange har taget sig til hovedet over det, de så i demoen. Måske er jeg den eneste, der langsomt, men sikkert, er blevet fanget af Whiskey Companys overlevelsesrejse, trods udviklerens afdæmpede ambitionsniveau. Men det er nu engang sådan, jeg så verden gennem den legendariske indianers øjne. Turok kan underholde, hvis man lader ham.

_Henrik Bach

KARAKTER 6/10

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

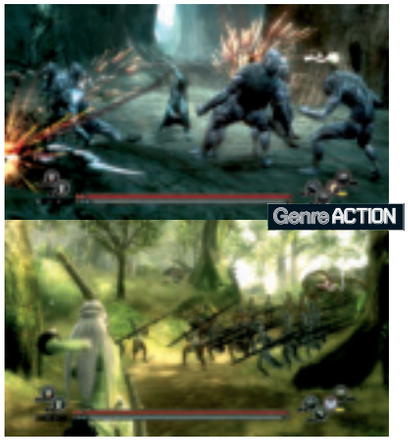
SJOVT, MEN BEGRÆNSET

+ Våbnene. Grafikken. Dinosaurernes aggressivitet.
− Sløv første halvdel. Et FPS af den gamle skole.

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Gab kæberne af led med dette tamme actionspil

Platform X360 Udvikler BLUESIDE Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-4
Testet Version PAL Anb. Alder 16+



Genre ACTION

FLOT Circle of Doom ser måske flot ud på billeder, men når det kører, så hakker det til tider ret så voldsomt. Øv.

Det der er mest skræmmende ved Kingdom under Fire: Circle of Doom er, at det er et spil, der er produceret i år 2007 og udgivet i år 2008. Alligevel har det mere til fælles med både det originale Gauntlet og Golden Axe, spil der har mere end tyve år på bagen, end de spil, jeg ellers propper i min Xbox 360.

Trange gange fyldt med glubske fjender, er hvad den står på hele vejen, og ikke én gang brydes monotonien af noget, der bare er opfundet i det seneste årti. At kalde Circle of Doom for et actionrollespil, er i øvrigt også at overdrive kraftigt, for der er hverken historie, karakterer eller dialog nok, til overhovedet at opretholde noget, der minder om et plot. Med Circle of Doom har Blueside gjort det let for sig selv. Væk er de ekspansive slagmarker, bataljoner af frådende monstre og soldater, samt den taktik, der skulle til, for at hive sejren hjem. Det hele er erstattet af muligheden for at vælge mellem seks karakterer, hvoraf de to af dem er låst op fra starten. Derefter er det bare at indtage område efter område af skov, slot, sump og en række andre fantasiløse steder, for at nedslagte alt, der bare ligner noget, der kunne have en puls.

Det der reddede mig fra at give spillet en reel dumpekarakter, er multiplayerdelen. Ligesom det var tilfældet med Gauntlet og Golden Axe, så er selv det mest hjernedøde actionspil, på en eller anden underlig facon, faktisk en smule sjovt, når bare det er ens venner der er med til at opleve det, og det var også tilfældet under gennemspilningen af Circle of Doom.

_Thomas Tanggaard

KARAKTER 4/10

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

TAMT OG MEGET GAMMELDAGS

+ Grafikken. Onlinedelen med co-op.
− Musikken. Ensformigheden. Fjendedesignet.

www.gamereactor.dk

BURNOUT: PARADISE

Criterion byder dig velkommen i deres virtuelle paradis. Henrik har haft speederen i bund

Platform X360/PS3 Udvikler CRITERION Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version PAL Anb. Alder 3+

Lovløshed og frihed er begreber, der stikker i hver deres retning. Når en snottet diplomat-unge ter sig som en verdensmand på blå plader i et tredjeverdensland, er det udtryk for tankeløst misbrug og har ikke det fjerneste med frihed at gøre. Men i paradiset, i denne 30 kvadratkilometer store by med asfaltveje, så langt øjet rækker, går frihed og vanvid hånd i hånd. Det ene er forudsætningen for det andet.

I langt højere grad end i Test Drive Unlimited og Need For Speed, er det nødvendigt at kende byen som sin egen bukselomme. Kende dens smutveje, ramper, afkørsler, vejnet, tankstationer og værksteder. Intet Stunt Run bliver en succes, hvis ikke du ved, hvor du finder de nærmeste ramper og "super jumps", og et almindeligt ræs kan let blive et mareridt, hvis du ikke er fortrolig med vejnettet i de bydele, du skal igennem.

Det er også på denne tur, du stifter bekendtskab med et par af Paradises iøjnefaldende forcer. Jag pedalen i bund, og mærk, hvordan vinden tager fat i håret, og tårerne pibler frem i øjenkrogene. Det er glædestårer over den eminente fartfornemmelse, du oplever, og over at grafikmotoren er lige så stabil som motoren i en Ferrari. Og det selvom grafikstandarden er meget høj, og der ingen loadetider er. Selv ikke når du aktiverer boosten og blæser ned ad boulevarderne forbi måbende modstandere og familiefædre på vej hjem fra arbejde, får motoren sved på panden, og skulle du kollidere med autoværn eller den øvrige trafik, så kan du glæde dig over en anden af spillets styrker – skadesmodellen.

I Burnout Paradise er singleplayer- og onlinedelen sammentænkt som et hele. Der er ingen særskilt multiplayermode, som du først skal ud i hovedmenuen for at finde. Ved hjælp af et par tryk på retningstasterne, rejser du fra sofaen til cyberspace og kan dyste mod andre, der ligesom dig cruiser rundt på gader og stræder og leder efter nogen at køre mod.

Burnout Paradise indeholder ingen markante nye tiltag. Hele forskellen ligger i Criterions evne til at kombinere egne og andres ideer i et intelligent designet, frit spilmiljø med en teknisk overlegenhed, de fleste dårligt tør drømme om. Burnout har gjort sig fortjent til sin nye undertitel. Paradisets porte står på vid gab.

_Henrik Bach



DET RENE PARADIS
Take me down to the paradise city, where the grass is green, and the girls are pretty – oh will you please take me home. Guns N' Roses må nærmest have skrevet den til spillet.



VELUDFØRT På vej gennem byen opdager du, at Paradise City ikke alene er en flot by, men også et intelligent designet spilmiljø med stribevis af hemmelige ruter og aflukkede områder.

KARAKTER 9/10

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

FREMRAGENDE BIL-SPIL

+ Stor, åben verden. Imponerende teknisk niveau.
− Man kan nemt komme på afveje.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Petroglyph lægger i kakkelovnen til den store strategifest

Platform PC Udvikler PETROGLYPH Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version RETAIL Anb. Alder 16+



DET ER IKKE udpræget nytænkning der findes meget af i Universe at War.

Der er uendeligt mange strategiske muligheder i Universe at War. Men lad være med at tro, at der her er tale om en milesten i strategigenren; det er spillet en alt for skabelonskåret oplevelse til. Udover walkerne og deres opgraderingsegenskaber, er der faktisk ikke noget, som vi ikke allerede har set i mange andre strategispil.

Universe at War byder desværre også på en række mærkværdige designbeslutninger fra udviklerholdet. Når man spiller sig igennem kampagnen skal man sommetider bruge op mod en time ekstra på, at finde en eller anden usynlig fjendtlig enhed, der har gemt sig, før end man kan komme videre til næste bane. Og hvad tænkte de egentlig på, da de skabte spillets kampagne? Som spiller går man glip af uendelige strategiske muligheder, for kampagnen indeholder ikke det forskningstræ, som man ellers har adgang til i spillets andre modes. Universe at War er lige nu et fint spil, der holdes nede af en temmelig skuffende kampagne og en alt for tom onlinedel.

_Nicolas Elmøe

KARAKTER 7/10

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

STRATEGI MED VISSE MANGLER

+ De kæmpemæssige walkers. Velbalancerede enheder.
− Mange underlige fejl og designvalg. Tom onlinedel.

LOST ODYSSEY

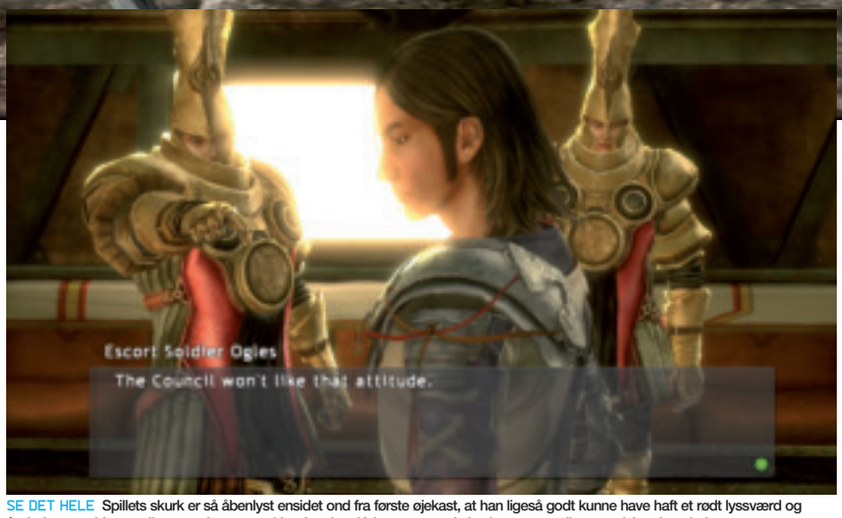
Indtag rollen som den udødelige Kaim i Mistwalkers og Microsofts nyeste satsning

Platform XBOX 360 Udvikler MISTWALKER Udgiver MICROSOFT Premiere 15. FEBRUAR Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 12

Genre ROLLESPIL

TRADITIONELT
Lost Odyssey er nærmest indbegrebet af et typisk japansk rollespil. Der er ikke megen nyskabelse at finde her, og det skal du huske inden du overvejer et køb. Alt er som det var for flere år siden, og det er lidt kedeligt.





SE DET HELE Spillets skurk er så åbenlyst ensidet ond fra første øjekast, at han ligeså godt kunne have haft et rødt lyssværd og åndedrætsproblemer eller et træben og en klap for øjet. Kaim er en smule bedre, men stadig en typisk poleret helt.

I Lost Odyssey indtager du hovedrollen som krigeren Kaim. Han er udødelig, men det uendelige liv er blevet opnået ved en høj pris, nemlig hukommelsestab. På trods af at Kaim har vandret verden tynd i knap tusind år, er hans hukommelse hullet som en si, og minderne kommer kun med mellemrum op til overfladen.

Historien og tonen er klart mere moden end tidligere, højst sandsynligt for bedre at kunne give fans og Microsoft den Final Fantasy-klon mange havde håbet allerede ville ankomme i form af Blue Dragon. Desværre falder den seriøse tone hurtigt i jorden, i hvert fald i europæiske ører, da stemmeskuespillet gør det meget svært at leve sig ind i bare den mindste scene eller følelse. Til at løfte stemningen og til at akkompagnere de til tider flotte billeder, har Lost Odyssey heldigvis haft et musikalsk geni til hjælp. Nobuo Uematsu er atter manden bag et både smukt og varieret soundtrack, der både imponerer og fortryller. Desværre så skuffer den billedside, som musikken følges af. Mens strenge og strygere blidt smelter sammen så flydende som varm honning, der løber nedad en nøgen kvindekrop, må jeg tilstå at grafikken ikke glider ligeså uhindret af sted. Langt fra endda. Mistwalker har brugt Epics berygtede Unreal Engine 3, men Lost Odyssey er et klokkeklart eksempel på at det ikke handler om størrelsen på hammeren – det handler om den måde den rammer sømmet på.

Resten af Lost Odyssey er så ærkejapansk som det næsten kan være. Det er op til den enkelte om det er positivt eller negativt, men jeg er i hvert fald ikke i tvivl: Japanske rollespil trænger til en saltvandsindsprøjtning. Jeg efterlyste det samme, da jeg spillede Blue Dragon og her er en åbenlys lejlighed til at sige det igen. Det er alt for traditionelt og ensporet, både i handling og i gameplay. Mistwalker har både finansieringen og erfaringen til at tage genren i nye retninger - nu mangler de bare det vigtigste, nemlig modet til det. Jeg ved ikke hvad Microsoft håbede på, da de overtalte ham til at udvikle på Xbox 360, men jeg tvivler på at de forventede en skuffelse som Lost Odyssey.

_Martin B. Larsen



! FAKTA

HVAD SA MED GAMLE JAPAN?
Publikummet i Europa og USA har altid været meget ens hvad angår smag, mens japanerne har en mere aparte smag og kultur, noget der virkelig har givet Microsoft grå hår i hovedbunden over årene. For mens Nintendo og Sony i sin tid, har haft et stramt greb om Østen fra dag ét, har Microsoft som den eneste ærkeamerikanske konsoludgiver kæmpet med regionen lige siden den første Xbox udkom.

! TIPS

SPIL ISTEDET
Blue Dragon 8/10
XBOX 360
Mistwalkers første spil var både sjovere og bedre, end Lost Odyssey.

KARAKTER 6/10

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

GAMMELDAGS ROLLESPIL

+ Smukt soundtrack. Nogle betagende visuelle øjeblikke.
− Historien taber pusten. Teknisk ustabilt. For traditionsbundet.

www.gamereactor.dk

RETROSPIL

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

SUPER NINTENDO SNES

Front Mission

Tanggaard fortæller om Squares Tactics-spil

Platform SUPER NINTENDO Udvikler G-CRAFT Udgiver SQUARE Lanceret 1995



OVERMAGTEN Det ser voldsomt ud, når din kollega Sakata støder på denne mastodont, men er han udstyret med en ordentlig Thunderbolt Bazooka og eventuelt en Ibis Rifle, så er denne Clinton faktisk ikke så svær.

Året er 1995, det er begyndelsen af marts måned. På køkkenbordet ligger en smuk, hvid papæske prydet med Roid Clive, Front Missions ubestridte omdrejningspunkt. Spillet alene har kostet mig 800 hårdt tjente kroner, og med forsendelse er det løbet op i omkring tusind kroner - og det er vel at mærke for den japanske udgave af spillet, komplet med snørklet kanji, jeg ikke forstår noget som helst af.

Alligevel er jeg som naglet til sofaen, da Super Nintendo-konsollen tændes og baggrundshistorien for krigen mellem de fiktive lande Oceania Community Union og United States of the New Continent kort opridses. Herefter toner første bane frem på skærmen, og før jeg ved af det, er jeg viklet ind i en konflikt, som vil sende mig på kollisionskurs med seriens selvglade skurk Driscoll.

Mødet med Squares turbaserede strategi-spil er et øjeblik, jeg aldrig glemmer. Efter at have læst utallige amerikanske spilmagasiner igennem (nærmest så siderne mistede deres farve), bestilte jeg via en ven, der havde familie i Japan, et eksemplar af Front Mission. Jeg vidste allerede fra begyndelsen, at det meste af historien ville være fuldstændig umulig at forstå, og for at være helt ærlig, så vidste jeg heller ikke om det ville kunne køre på min modificerede, amerikanske Super Nintendo – men oplægget lød så dragende og grafikken var så lækker, at jeg ikke kunne lade være.

Den beslutning blev ikke bare startskuddet til en romance med Front Mission-serien, men også til en dyb interesse for, hvad der senere er blevet døbt Tactics-genren. Til trods for at Front Mission slagmarken var det kun stenhård taktisk snilde, der fik reddet Roid og hans umage hold af soldater gennem skærene.

"Den umiddelbare forelskelse udviklede sig hurtigt til en enorm respekt for dybden..."

havde enorme robotter kaldet Wanzers i hovedrollen og det hele lugtede af sci-fi, en genre, jeg ikke var helt pjattet med, så var jeg tryllebundet så snart det første isometriske landskab tonede frem på skærmen. Den umiddelbare forelskelse udviklede sig hurtigt til en enorm respekt for dybden og mulighederne i spillet, for hver Wanzer kunne sammensættes præcis som jeg ønskede det, og på Front Mission er siden hen blevet fortolket til både den håndholdte Wonderswan, Sonys PlayStation og senest Nintendo DS, men selvom serien både har været en tur forbi online-universet, udgivet som et decideret actionspil samt stoppet ned i mobiltelefoner, så er det stadig klassikeren fra 1995, jeg mindes, når jeg tænker tilbage på de gode, gamle dage.

_Thomas Tanggaard

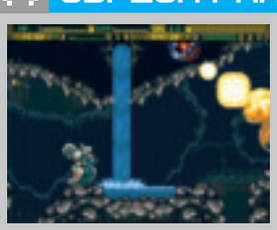




JEG BESTEMMER Da du selv får muligheden for at vælge hvilken del af din fjende du vil angribe, så bliver spillet en del lettere.

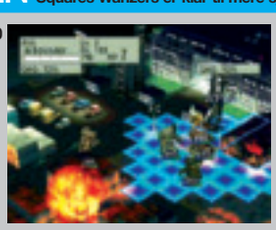
UDPLUK FRA HELE SERIEN

Squares Wanzers er klar til mere sjov



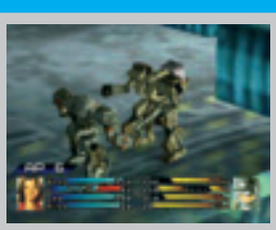
FRONT MISSION: GUNHAZARD
SNES/1996

Gun Hazard er spillet i serien som alle forsøger at glemme. Det var udviklet af Omiya Soft, og var et sidescrollende actionspil med Wanzers. Det blev udgivet i 1996 og blev det sidste spil i serien på Super Nintendo. Ægte fans af Front Mission hader det som pesten.



FRONT MISSION 2
PSONE/1997

Opfølgeren til det oprindelige Front Mission så først dagens lys i 1997, og denne gang var det på PlayStation. De isometriske landskaber blev udskiftet med polygoner, men historien kredsede stadig om OCU, og gameplayet var udpræget Tactics-inspireret.



FRONT MISSION 3
PSONE/2000

Seriens til dato bedste spil på PlayStation kom i år 2000, da Square lancerede det tredje spil i serien. Front Mission 3 var ambitiøst, spændende og poleret. Det fortsatte trenden fra toeren med AP points og udvidede arsenal af Wanzers og våben betydeligt.

NINTENDO DS. SQUARE ENIX.

FANTASY TAKES TO THE SKIES

Return to the beautiful world of Ivalice one year after the amazing events in FINAL FANTASY® XII. Use the Nintendo DS stylus to explore the skies and lands in a totally intuitive way. Summon a legion of creatures and turn your small group into a vast army to protect innocent people from annihilation. It's a fresh take on the amazing FINAL FANTASY series that will appeal to fans new and old.

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS







12+
www.pegi.info

www.ff12revenantwings.co.uk

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

DVD-MANI

THOMAS, MARTIN OG JANNIK ANMELDER MÅNEDENS DVD-FILM
Læs flere anmeldelser på: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUS

ZOMBIE-FEST

Opfølgeren til 28 Days Later er bundsolid og skræmmende

28 Weeks Later

Genre GYSER
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Jeg var skræmt fra sans og samling, da jeg i sin tid så 28 Days Later i biografen. De udøde, der ikke længere stavrer frem, men i stedet spæner direkte mod én er en decideret genistreg. Det menneskefomme London, hvor selv rotterne er flygtet fra, og hvor de få overlevende har barrikaderet sig i højhuse sad lige i skabet. Og skuespillet, leveret af stort set ukendte, engelske skuespillere, gav filmen et nærmest dokumentarisk skær. 28 Days Later var, til trods for aldrig rigtigt at kalde dem zombier, en perfekt hyldest til George A. Romero og hans tre klassikere.

Derfor blev jeg også mere end normalt bekymret, da Danny Boyle rask væk, gav tøjlerne videre til den forholdsvis ukendte instruktør Juan Carlos Fresnadillo, og lod ham pille og rode, i hvad der for mig, er blevet en af milestenene indenfor gysergenren. Heldigvis for mig, og for de millioner af fans jeg ved der findes verden over, så har Fresnadillo løst opgaven på den mest imponerende måde overhovedet – han har nemlig formstøbt en opfølger, der næsten er i øjenhøjde med 28 Days Later, noget der i min verden er pokkers svært.

28 Weeks Later starter ude på landet i et totalt barrikaderet landsted. Her har Don og Alice, sammen med en række andre overlevende, søgt tilflugt fra de smittede, der stadig hærger landet. Da en lille ikke-smittet dreng opsøger dem, lukker de ham ind, men det bliver starten på et mareridt, og der går ikke længe før de smittede, banker vægge og døre ned, for at komme i nærheden af de overlevende. Alene jagten i begyndelsen af filmen, er så hårrejsende, at jeg med ét var både skræmt og spændt. Herfra går filmen for en periode ned i tempo, men det klæder fortællingen, for man lærer personerne bedre at kende, og får lov til at komme på endnu en sightseeing tur i det menneskefomme London, før Dons kone smitter ham, og starter hele dramaet forfra. 28 Weeks Later er væsentlig mere actionpræget end den oprindelige film, men Fresnadillo, har alligevel formået, ikke at smide de elementer væk, der gjorde den første film så god. På nær et par scener, og en irriterende slutning, der sagtens kan betyde, at vi skal ud i en 28 Months Later, så er opfølgeren fyldt med blod, spænding og ikke mindst herlig action. Absolut værd at se. 8/10



Disturbia

Genre THRILLER
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Shia LeBeouf gjorde et stort indtryk på mig, da Transformers-filmen rendte hen over biografl ærredet. Han har præcis tilpas meget drenget charme til at være naboens søn, og samtidig så har en solid timing, der ikke gør det svært for ham, at krydre selv den vildste actionfilm af med en sjat komik. Dette fortsætter i Disturbia, en slags remake af Alfred Hitchcocks Rear Window, hvor Kale (Shia) bindes til huset via en fodlænke, og så må få tiden til at gå med et eller andet. I starten er det Xbox og iTunes det hele står på, men da moderen trækker stikker på alle de fornøjelser, så ender Kale med at iagtage sine naboer - og her gør han en skrækkelig opdagelse: Hans genbo er seriemorder. Sammen med naboen, der naturligvis er en veldrejet pige, begiver Kale sig ud i at afsløre hans skumle planer. Disturbia er ikke en klassiker som Rear Window, men den fungerer ganske udmærket, bløder spændingen op med lidt humor, og er faktisk slet ikke så ringe endda. Og der er i hvert fald ingen tvivl om at Shia, ikke kommer til at mangle arbejde de næste år. 7/10



Captivity

Genre GYSER
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

I Captivity, der i øvrigt bevæger sig i genren torture-porn, spiller Elisha supermodellen Jennifer Tree, der under en fest kidnappes, herefter indespærres i et mørkt rum på et ukendt sted, og så pine og plages. Udenfor står den typiske halvsadistiske, min mor var ikke sød ved mig-type, der på bedste general facon beder hende om at skifte tøj, drikke og spise på bestemte tidspunkter. Og når han har fået nok af dette, så piner og plager han hende lidt mere, bl.a. ved at smide hende ind i et kammer, der så langsomt fyldes med sand, deraf filmens tarvelige cover. Ideen er set et utal af gange før, og selvom Capitivity forsøger sig med en medfange, vi så kan stole på eller være mistænkelige overfor, så bliver spændingen hurtigt trukket ud af de 96 minutter som filmen varer. Captivity vil nemlig ingenting, ikke bare en gang. For det meste er det en film der træder vande, og når den ikke gør, så bruges tiden på at vise frøken Cuthbert i nedringende trøjer eller i færd med at skifte til balkjoler, som kidnapperen generøst smider om sig med. Tyndt. 3/10



Fracture

Genre THRILLER
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Jeg elsker et godt retsdrama, så allerede, da jeg så traileren for Fracture, var jeg ret sikker på, at den var en aften i sofaen værd. Nu har jeg så set den, og til trods for ikke at være helt så gennemført eller overraskende, som jeg havde regnet med, så virker Fracture faktisk okay. Ryan Gosling spiller den unge advokat, der er godt på vej til en stjernekarriere i et privat firma, da han lige påtager sig en sidste sag for staten. På papiret er det en åbenlys dom. Ted Crawford (spillet af Anthony Hopkins) har erklæret sig skyldig i at have dræbt sin kone i koldt blod, og så er den ikke længere. Men som Willy (Ryan) graver i sagen, beviserne forsvinder og sagen udvikler sig, så er det pludselig umuligt at få Crawford dømt. Willy er godt på vej til at miste sin stjernestatus, og Crawford ser ud til rent faktisk at klare frisag i mordet på hans egen kone. Fracture bliver aldrig rigtig spændende og Hopkins virker som en lidt mere afdæmpet udgave af Hannibal Lecter, men Gosling er endnu engang fremragende og trækker selv de sløveste øjeblikke hjem. 7/10



The Lookout

Genre DRAMA
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Chris Pratt har det hele. Han er ung, smuk, er en af skolens topatleter og har en sød kæreste. Men da han på en mørk landevej, brager ind i en parkeret mejetærsker, ændres hans liv sig drastisk. Han kan intet huske, må skrive små sedler til sig selv konstant, og dropper skolen til fordel for et rengøringsjob i en bank om aftenen. Samtidig bor han sammen med den blinde Lewis (spillet af Jeff Daniels) der forsøger at give ham lidt mod på tilværelsen. Midt i det hele opsøges han af et slæng venner, der hævder at kende ham fra skoletiden, og pludselig er han vævet ind i en plan om at røve banken han arbejder i. Dette sætter Pratt i en usædvanlig situation, men langsomt opbygger han en plan, der skal få røverne ned med nakken og ham ud af klemme. Pratt spilles af Joseph Gordon-Levitt og han gør det bemærkelsesværdigt godt. Det samme kan siges om Jeff Daniels, der åbenbart ikke kan fejle i øjeblikket, og leverer en bundsolid præstation. The Lookout ender derfor som en god og overraskende film. 8/10

MUSIK-MANI

MARIE-LOUISE ANMELDER MÅNEDENS AKTUELLE SKIVER
Debatter musik på www.gamereactor.dk



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

MANDAG IGEN

Anmelder-darlingen Thomas Buttenschøn, er tilbage med et fremragende album til dit slidte anlæg

Thomas Buttenschøn
BILLEDER AF MIN BAGGÅRD
Genre **POP**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Allerede i 2006 kunne man næsten ikke undgå at høre, den dengang 21-årige, Thomas Buttenschøns krøllede stemme i radioen. Med stort hår og glimt i øjet indtog han Danmark med singlen Fantastiske Mandag. Han modtog samme år prisen som P3 Talentet, og i 2007 turnerede han Danmark tyndt, hvor han også lagde op til fælles sang og dans på diverse festivaler rundt om i landet.

Halvdelen af Thomas Buttenschøn kommer fra Zambia, resten er pæredansk. Han er dog opvokset i Gylling i Jylland. Der bliver malet med en bred, dansk pensel, når Thomas griber guitaren og kaster om sig med ordsprog og rim. Den unge Buttenschøn er kendt for sine fortolkninger af den almindelige hverdag, og de betragtninger han har af verden omkring sig. Det er stadig den Thomas man møder på det nye album, godt halvandet år efter debuten Fantastiske Mandag.

Billeder Af Min Baggård er et album, der efterlader et fortrøstningsfuldt spor i kroppens blødere dele. De ord, der bliver sunget, og de sætninger, der er så sirligt sat sammen, er så nærværende, at man næsten fristes til at gribe ud efter dem og putte dem i lommen. De bliver nøjsomt pakket ud af en skæv vokal, der det ene øjeblik er en kælen, afdæmpet hvisken og det næste en fyldig falset.

Thomas kaster sig ud i flere forskellige genrer, og han når både rundt om pop, rock, funk og jazz. Det hele er blandet sammen, og der er ikke nogen egentlig struktur at spore på det 13 numre lange album. Den eneste røde tråd, der synes at præge det meste af albummet er det uhøjtidelige syn på livet og kærligheden. Den åbenlyse kærlighedserklæring Smukkere End Smuk, der er åbningsnummeret, er også klart et af Thomas' bedste øjeblikke på et album, der så absolut herskes af følelser, søde ord og en stor passion for hunkøn. Man ønsker nogle gange, at han ville droppe alle de fine kærlighedsfloskler, og blive lidt hidsig og kontant. Den side får man heldigvis også at se på nummeret Hvornår Mon Du Kommer?, hvor man fornemmer en hvis desperation og irritation. Det er en dejlig og tiltrængt adspredelse, der gør at det hele ikke bliver alt for nuttet og flødeskumsagtigt.

Der appelleres til mange sider af sindet, og Thomas når langt med sin fantastiske evne til at stykke simple, men smukke, tekster sammen. Det er et perfekt soundtrack på en trist regnvejrsdag, og kan omvendt gøre en solskinsdag lidt mere gylden og sprælsk. Helt igennem herligt. **8/10**



Karen Busck
EN KÆRLIGHEDSAFFÆRE
Genre **POP**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Der er lagt op til en solid omgang melankoli, eftertænksomhed og uhøjtidelighed, når Karen Buscks tredje album sættes i rotation. Vi husker hende nok alle sammen mere, som en lettere kønsløs sangerinde, der plagede os med intetsigende popnumre og mainstream, der ikke var værd at bide mærke i. Men nu er hun altså tilbage, og hun har været igennem en stor forandring. Hele albummet har hun skrevet selv, og der er ikke lagt op til pop og dans. Tværimod. Samtlige numre er i et langsomt, svingende tempo – ja, nærmest den ene ballade efter den anden. Det kan godt blive en anelse trivielt, når man hører hele pladen ud i et stræk. Man får følelsen af at være underlagt den samme tone og det samme tempo. Det er til dels også rigtigt, men i takt med flere gennemlytninger lærer man at skelne de enkelte numre fra hinanden. Man opdager helstøbte lyriske historier, og man bliver stille og roligt revet med. Pladens sublime højdepunkt er uden tvivl nummeret "Det Er Slut Nu", der er en duet med Bjørn Fjæstad. Voksent og dybsindigt udspil. **7/10**



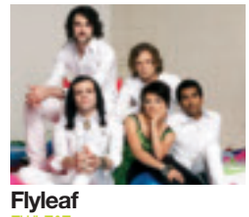
Per Vers
SMELLS LIKE TEAM SPIRIT
Genre **HIPHOP**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Manden bag aliaset Per Vers hedder Per Uldahl, og har nu været en fast bestanddel af hiphoppens scene i 18 år. Det fejrer han ved at udgive en trilogi, og dette er så afslutningen. Smells Like Team Spirit er en stor sammensmeltning af diverse gæsteoptrædener igennem et par år. Dette har så resulteret i et album med hele 13 numre, hvor Per Vers features af de mange danske stjerner, han har arbejdet sammen med i tidens løb. Derudover indledes hele albummet med en nyhedsoplæsning af selveste hr. Nyhedsavis, nemlig Ole Corneliussen. Så det er ikke fordi Per Vers har haft problemer med at skrabe materiale sammen til dette album. Det er solidt, som vi kender ham. Han er hamrende dygtig, skarp – og i selskab med sine allerbedste venner er han endnu bedre. Dans For Satan er en endnu uset udgave af Bliglads reggae hit, hvor Per Vers rapper et par vers ind over det originale spor. Hele pladen er en sand fest med kunstnere som Jokeren, Isam Bachiri, Vincent Van Go Go og Hvid Sjokolade. God, dansk hiphop med sjæl. **8/10**



Teitur
THE SINGER
Genre **ROCK**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Så er vores yndlings færing tilbage med et fjerde album. Ja, han har allerede udgivet to styks, der er tilgængeligt for os almindeligt dødelige. Derudover udgav han sidste år et album kun på færøsk. Hvis man har lyst, kan man jo kaste sig over det. Jeg holder mig nu til Teitur, når han synger på engelsk. Det gør han jo så godt. Det er ikke nogen hemmelighed, at jeg er lidt forelsket i ham Teitur. Han formår at ramme en melankoli, en helt mør ting, der sidder dybt i mig. Han gør det igen. Han er simpelthen én af de bedste til at lege trist, og så fuldføre det med så stor overbevisning, at man nærmest tror på ham. The Singer er et smukt album, hvor vi igen ser den seriøse Teitur tegne et mere eller mindre tungsindigt billede af verden. We Still Drink The Same Water er en eftertænksom sag. Dernæst bør jeg nævne Don't Let Me Fall In Love With You!, hvis titel er selvmodsigende på en spøjs facon. Den er fantastisk, og hvis jeg overhovedet formåede at skrive kærlighedssange, skulle de alle sammen være som denne. Et smukt album. **9/10**



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

Flyleaf er et fem mand højt band, hvor forsangeren er en kvinde. Mændene tager sig af de tunge instrumenter i baggrunden. Ved de første par gennemlytninger syntes jeg mest bare, at det der kom ud af mine højtalere var grænseløst irriterende at lægge øre til. Det hele blev hurtigt til en masse ensformige gruitarriffs, og en halvskrigende kvinde i forgrunden. Uden betydning, uden mission og uden form eller finesse. Jeg er normalt en glad rockpige, men det her vækker ikke nogen tiger i mig. De vinder dog lidt ved genlytning. Men det er vel mest på grund af genkendelighedens effekt – ja, man kan vænne sig til meget. Men jeg er faktisk blevet i stand til at fremhæve enkelte højdepunkter på albummet, der trækker det op over kanten og gør, at det ikke forsvinder helt i oasen af ligegyldighed. Det punkede nummer I'm Sorry og en akustisk udgave af nummeret Fully Alive viser alligevel, at bandet har lidt på hjerte. Men der er langt imellem egentlige nævneværdige højdepunkter, og derfor drukner det hele desværre lidt. **5/10**

www.gamereactor.dk

KOMPLETT.DK™

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

SUPER TILBUD PÅ GAMERCOMPUTER

MED 22" WIDESCREEN!



6.995,-

KOMPLETT GAMER A05

Radeon HD3850 grafikkort med DirectX 10.1, AMD X2 5600+ processor, 2048MB RAM og 250GB HDD.



NOKIA

NOKIA N95 8GB

Ny opdateret version af den ultimative kombination af telefon, kamera, videokamera og MP3-afspiller. 5MP kamera med Carl Zeiss-linse og 2.8" VGA skærm.

5.595,- Varenr: 343365



Logitech

LOGITECH SQUEEZEBOX

Squeezebox netværksafspilleren kobles til dit anlæg i stuen, hvorefter den trådløst kan hente musikken fra din computer inde på kontoret.

2.145,- Varenr: 335713



DVICO

TVIX M-5100SH MEDIASTREAMER

TViX mediastreamer der trådløst kan overføre HD video og musik fra din computer inde på kontoret. Understøtter alle opløsninger op til Full HD: 1080p.

2.795,- Varenr: 337023



APPLE iPOD TOUCH 16GB

Apples nye MP3-afspiller sætter endnu engang trenden i musikverdenen! 3.5" touchskærm med 480x320 opløsning, 16GB hukommelse og Wi-Fi.

2.695,- Varenr: 340410



APPLE iPOD NANO 4GB

Lækkert nyt redesign af den klassiske iPod. Den nye model har en større og bedre skærm, men er samtidig lettere og endnu mindre end tidligere.

995,- Varenr: 340374



CREATIVE

CREATIVE ZEN 16GB

Fantastisk mediespiller – lille og smidig som et kreditkort. 2.5" farveskærm, udvidelse med SD-kort og mulighed for at afspille radio, musik, film og foto.

1.795,- Varenr: 340036





KOMPLETT HOME A35

Prisvenlig PC der indeholder alt du behøver for at komme i gang! X2 4200+ processor, 2048MB RAM og 400GB HDD. Inklusiv 22" fladskærm, højtalere, mus og tastatur.

5.995,-



ESPRIMO MOBILE V5535 15.4" WXGA

Super tilbud på FSC-bærbar til hjemme- og kontorbrug. Intel Celeron M 1.73GHz processor, 1024MB RAM, 160GB HDD, DVD-brænder og trådløst netværk.

3.995,- Varenr: 344331



AMILO SI2636 13.3" WXGA

FSC-bærbar i super lækkert design med pianolak. Core 2 Duo 2.0GHz processor, 2048MB RAM +1024MB flashhukommelse, 250GB harddisk og 1.3MP webkamera.

8.995,- Varenr: 342801



VIDEOSEVEN 22"

Danmarks billigste 22" skærm! 1680 x 1050 opløsning, hurtig responstid på 5ms og 1000:1 kontrast. Velegnet til både computerspil og film.

1.495,- Varenr: 341416



SAMSUNG 40" LE40M87BD

Full-HD TV i stilrent design med elegant og dekorativ sølvramme. LE40M87BD har en opløsning på 1920x1080p, 8ms opdatering og kontrast på hele 15000:1.

9.795,- Varenr: 333306



TOSHIBA REGZA 32" LCD-TV

Super lækkert og veldesignet HD-Ready TV fra Toshibas nye REGZA serie. Opløsning 1366 x 768. Kontrast 4800:1. Komponent, komposit, HDMI, SCART.

4.995,- Varenr: 340312

512MB RAM



SAPPHIRE HD 3850 512MB

ATIs nye mellemklassekort har et minimalt strømforbrug og yder på et hidtil uhørt niveau i forhold til prisen. 2xDVI/HDMI. PCI-Express 2.0

1.295,- Varenr: 342813



CRUCIAL BALLISTIX PC8500 2048MB

Crucial BallistiX DDR2 PC8500 2048MB CL5 Kit. Anbefales til entusiaster der ønsker at presse computeren til de yderste grænser og klokfrekvenser.

545,- Varenr: 334571

1024MB RAM



GAINWARD GEFORCE 8800GT 1GB

High-end grafikkort med nVidias nyreviderede grafikchip og hele 1024MB GDDR3 RAM. 2xDVI/HDMI. PCI-Express 2.0.

2.195,- Varenr: 344052

Alle priser er inklusiv moms og opdateres dagligt på www.komplett.dk. Vi tager forbehold for fejl, prisændringer og eventuelle afvigelser


It's only a game.
CONDEMNED 2
Think about something else.
Coming Spring 2008
www.CONDEMNEDGAME.COM
18+
ask about games .com
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
MONOLITH
SEGA
www.sega.co.uk