

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

**GRATIS
MAGASIN**
April 2008
Nummer 89

Game re actor

Skandinaviens stør

www.gamereactor.dk

FACEBREAKER
SAMBA DE AMIGO
GRAN TURISMO 5
PROLOGUE
HARVEST MOON
MAGICAL MELODY
LEGO INDIANA JONES

MARIO KART

Giv den gas i gokart og på motorcykel, mester

DEMIGOD

Lev livet som mægtig gud i nyt strategi-spil

MAFIA 2

Eksklusive billeder og informationer

STARCRAFT 2

Vi har testet Blizzards længe ventede opfølger

THIS IS VEGAS
Kun du kan redde syndens by

Age of Conan

Robert E. Howards fantastiske verden bringes til live af norske Funcom. Vi har spillet det...

REDAKTIONEN

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

Atter forsinkelser

Der går en uge, nej, det bliver et år, undskyld...



Jeg har siddet i læderstolen hos Gamereactor de seneste syv år, og alligevel kan det månedligt forbavse mig, hvor uorganiseret og ukontrolleret spilindustrien må se ud udefra. Jeg mener, hvor mange biografilm har du lige hørt om, hvor der sættes en nagel-fast dato, folk forudbestiller billetter til premiereaftenen, for så pludselig ugen før, at få en opringning om, at de må vente yderligere et par måneder, før de kan snige sig ind i mørket?

I spilbranchen er dette dog helt normalt. Spil annonceres, en PR-medarbejder sætter et kvartal, en måned, ja, måske en dato, og når vi så er en måned fra denne dato, så skrider hele skidtet under dem, og spillet udkommer først et år senere. Hvad pokker er det lige, der sker? Ja, for jeg fatter det ikke. Nogle peger på, at det skyldes, at spil startede som en uskyldig hobby på drengæværelset, og at den i løbet af de 25 år der er gået, ikke rigtig har formået at blive voksen. Andre mener, at det skyldes, at spil ikke er et enmandsprojekt, men at det kræver hundredvis af specialiserede folk, alle sammen ekstremt vigtige for, at projektet overhovedet kan blive til noget.

Personligt mener jeg at begge ting er noget vads. Spilbranchen styres i dag af kompetente, talende slips, der sidder i møder, lægger markedsføringsplaner og som med fem minutters intervaller, tjekker firmaets aktier. Samtidig er filmbranchen også et sted, hvor der kollektivt skal trækkes et tungt læs, hvis et projekt skal blive til noget, og de har sjældent problemer med, at få det til at lykkes. Jeg tror faktisk, at spilbranchens konstante forsinkelser kun skyldes én ting, og det er deres publikum.

Vi finder os simpelthen i for meget. Når vi hører, at et spil forsinkes med halve og hele år, så siger vi "Det gør mig ikke noget, så bliver det bare bedre. De har mere tid til at pudse det af." Aha, har de nu også det. Spil, der kommer et år efter deres påståede lanceringsdato, er sjældent bedre end dem, der sendes ud for at nå julehandlen. Army of Two, er et godt eksempel. Forstå mig ret, jeg står ved min karakter og spiller det stadig online, men det eneste, der skete fra november til marts i år, var at EA's Montreal afdeling skar en masse fra. Småting blev rettet til i den forbindelse, men ellers var det samme spil, bare i en kortere udgave. Er det mig eller virker det underligt?

Jeg venter gerne den tid, som et spil nu engang tager at lave, men så lad være med, at stopfodre mig med fiktive lanceringsdatoer, der skal lukke munden på investorerne og holde aktierne oven vande, mens hele udviklerholdet klør sig i hovedbunden og udmærket ved, at de ikke kan skabe spilhistorie inden for de næste otte måneder. Vi er jeres publikum, og vi fortjener lidt mere respekt.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Killzone Forud for min tur til Amsterdam skulle originalen spilles igennem igen.

SER MEST FREM I MØD:

Bioshock 2 Nu håber jeg ikke at Ken Levine og resten af gutterne, smider det hele overbord og laver en tarvelig opfølger. Bioshock fortjener en fremragende og flot fortsættelse.

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 Rossell

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

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Jesper Nielsen

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmø

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Simon Kolbe Strange

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

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

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

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

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

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 HENRIK BACH

Manden, myten og anmelderen, der elsker virtuel fart, skulle naturligvis stå for månedens anmeldelse af Gran Turismo 5 Prologue. Hvad han mener om det, må du læse længere inde i magasinet. Det er omtrent

samme sted, du kan finde anmeldelsen af Rainbow Six: Vegas 2. Ligesom Tanggaard, glæder han sig utrolig meget til Killzone 2, så han er faktisk lidt misundelig over, ikke selv at skulle et smut til Holland. Men man kan altså ikke vinde hver gang.

FAVORITSPIL:

Condemned 2 - Jeg sover med lyset tændt i øjeblikket.



02 NICOLAS ELMØ

Så snart Funcom sendte Nicolas de første informationer om, hvordan han kom i gang med Age of Conan-bætaen, pakkede vi en rygsæk bestående af klidkiks, kildevand og tørret skinke, velvidende, at vi ikke ville se ham i ugevis. Nu er han imidlertid vendt tilbage, om end med et rædselsfuldt læderpandebånd på, og forleden gik han så i gang med at indtaste sine oplevelser på computeren. Godt at have dig tilbage, Nicolas. Lov os, at du ikke tager på flere eventyr i den nærmeste tid. Og spis nu masser af kød, ikke?

FAVORITSPIL:

Age of Conan - Er...nødt...til at...være... online!



03 ASMUS NEERGAARD

Sammen med Tanggaard, er Asmus i øjeblikket redaktionen mest forhædte person. Det er ikke fordi han har tapet en eller andens bord til, eller fordi han snupede det sidste kolde stykke pizza, men fordi han

forleden sikrede sig en flyvetur til Epics kontor, for at se og spille Gears of War 2. Desværre må vi ikke skrive noget om det, for vores juni/juli nummer, men så kan du også regne med, at vi blander op for alt, vi ved om skidtet.

FAVORITSPIL:

Rez HD - Yderst smukt, lækkert og så pokkers fængende.

EN FILM AF DAVID CRONENBERG (A HISTORY OF VIOLENCE)



"En enestående oplevelse"

Børsen



"En isnende spændingsfilm..."

Politiken



"Eastern Promises er kanongod"

BT



"Mesterlig gangsterfilm"

Ekstra Bladet



"En af hans (Viggo Mortensen) bedste præstationer nogensinde"

Berlingske Tidende



"Gedigen og helstøbt film"

Jyllands-Posten



PÅ DVD 22. APRIL

FOCUS FEATURES

DRUG KOPIERNE BEVARE EGENHEDEN



INFO@GAMEREACTOR.DK

Gamereactor Dortheavej 59, 3. sal, 2400 København NV



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
RAINBOW SIX: VEGAS 2
 X360/PS3 / UBISOFT

Kun du kan redde Las Vegas fra hidsige terrorister i Ubisofts velsmurte fortsættelse. Skriv månedens brev og så kan det blive dig der skal gribe geværet og redde verden.



Se at få benene på nakken

Jeg elsker spil, og jeg elsker dem af den simple grund, at de underholder mig, fanger mig og giver mig oplevelser. Helt på samme måde som f. eks bøger og film. Jeg har spillet spil i efterhånden meget lang tid, i forhold til min alder, og af samme grund husker jeg det også som var det i går, da jeg kørte Paris' gader tynde i Midtown Madness til Xbox. Det var så forbandet uskyldigt, næsten ligeså uskyldigt, som dengang min far, som ellers ikke er til spil, havde downloadet en demo af Crimson Skies til computer. Det var dengang. Sådan er det desværre ikke mere. Ikke alene er branchen blevet totalt ødelagt af falske påstande og kedelige attituder. Hvor er glæden?, sådan spørger jeg tit mig selv. Der er sket så ubegribelig meget bare de sidste par år – kig bare på forskellen mellem to gigantspil som Halo 3 og Crisis, to spil, som på hver sin måde er en lille fiasko. Halo 3 som nok var et af de mest ventede spil nogensinde, blev modtaget godt af pressen, men måtte se en noget blandet pose af almindelige forbrugere i øjnene, det kedelige var bare, at dem der ikke kunne lide det, var dem, der ikke havde spillet det mere end en time eller to. Crisis, som lige fra dag et er blevet kaldt den næste grafiske revolution, solgte næsten ingenting ene og alene på grund af at det var sagt, at spillet ikke kunne køre på nogen computere til under ti tusinde kroner. Derfor vil jeg gerne opfordre alle til at tage ét skridt ad gangen, og lade være med at bedømme spillene, før du kan danne dig dit eget blik over det hele. Det ødelægger vores spilkultur, hvis det bliver ved sådan her.

–NIELS THOMSEN

Nydelse, en nyder

Nydelse. Det kommer af ordet nyde. Man nyder. Det er noget af det vigtigste i livet. At nyde ting. Uanset hvad det er! Du kan nyde et måltid. Du kan nyde et spil. Du kan nyde musik. Du kan nyde film. Det jeg prøver at komme frem til er; du kan nyde næsten alt, så gør det dog! Noget af det vigtigste ved livet er, at man ikke glemmer at nyde. Det er farligt ikke at nyde, så fokuserer man på de forkerte ting! Det kan udvikle sig til mange ting; selvmord, cutting og depression er nogle af dem. Livsnydende. En livsnyder. Det er den eneste person, som er værdig til at leve! Det bedste, du kan gøre, hvis du glemmer at nyde livet og leve det fuldt ud, er at tænke på alt det gode i dit liv. Om det så bare er en god bøj, eller et fedt spil. Det vigtige er, at du nyder livets goder. Livet er kort, derfor skal man nyde, hver eneste dag man lever! Enjoy life!

–CHRISTIAN THORWEST

Tilgiv mig, for jeg har syndet

Dette brev er skrevet efter opfordring til at skrive månedens brev på jeres hjemmeside. Jeg har længe haft lyst til at skrive til min eneste gud, jeg har haft i mange år, nu tænker du / I altså på Gamereactor, men nej, det er ikke jer, der er min gud. Det er Bill Gates, der er min

FORUMSNAK



ER EN WII VÆRD AT KØBE?

Jeg har lige siden min Nintendo blev skiftet ud med en Amiga haft den indstilling, at computeren var bedst at game på. Nu var jeg så til min lille fætters fødselsdag, og der blev jeg forelsket i hans Wii, men når jeg kigger på de spil som findes til Wii, synes jeg, at der er en masse spil som ser nuttet ud. Altså jeg er ikke i tvivl om, at det er mega grineren at spille på Wii, men hvis mange af spillene er af den samme type, og der ikke er nogle forskellige spil med nogen dybde og forskellige oplevelser tror jeg, at jeg bliver træt af den i længden, og så vil jeg jo ikke investere i den.

–KIMC64

Masser af fede titler til Wii Legend of Zelda er en fed oplevelse fra start til slut. Spil som Need for Speed Carbon, og Call of Duty 3, er også kommet til konsollen. Og samt ikke at forglemme Manhunt 2. Wi'nen har mere end bare nuttet spil. Dog må jeg tilføje at hvis jeg er i humør til et rigtig "hårdt" spil, så er det Pc'en jeg går på først.

–FALKIN

Dog deler den rigtig mange titler med PlayStation 2.

–THE PEZ DISPENSER

Arghh? det er da begrænset. Den deler rigtig mange titler med - Ingen Nintendo spil kommer til andet end deres egen konsol.

–FALKIN

Jeg tror du har ret. Der er alt for mange PS2- og Game-Cube-konverteringer. Men jo Wii har andet end party-spil, men jeg vil nu sige at de fleste er på den mere nuttede side. Zelda er et rigtig godt spil, et af de bedste adventure-spil man kan få (tænker på hele serien). Men Zelda er også lidt på den nuttede side, men det gør ikke spor, bare man kan ikke hadere den slags.

–ZEPEKIT

Hvad er der nuttet ved Zelda? Køb det, det er en fed oplevelse som du sent vil glemme. Bedom på ikke udseende, men prøv det først. Super Mario Galaxy er faktisk også ret sjovt, og jeg er normalt også til ret syge spil, med et mere voksent look, men Mario og Zelda er topkvalitet!

–MYTHOS

Mario Strikers Charged Football til Nintendo Wii. Det er alt, hvad du behøver vide.

–AK_MASTER

Skram ham nu ikke væk.

–JILTED ACE

MÅNEDENS BREV


BEDST!

 VINDEREN AF
 RAINBOW SIX:
 VEGAS 2 TIL X360

MORTEN har spillet i mange år, men er begyndt at savne udfordringer i de spil der produceres i øjeblikket.

Med højre hånd bundet på ryggen

Hvor andre her i brevkassen på det seneste har opgivet spilindustrien og dens oplevelser, fordi de enten er ved at blive for ens, ligegyldige eller bare tamme, så er jeg ved at miste lysten af en helt anden grund: Sværhedsgraden. Jeg har spillet i rigtig, rigtig mange år og som årene går, så bliver man som spiller bedre, det er et faktum. Ens reaktioner er bedre, ens opfattelse af de opgaver, kampe og gåder som et spil har, bliver bedre og man bliver ganske enkelt hurtigere til at "fange" ideen bag dem og så ellers give den kul. I takt med at spil (desværre) er blevet kortere, synes jeg også, at de er blevet markant lettere, så lette faktisk, at jeg er begyndt at kede mig. Jeg ved godt, at der i disse år, er et enormt fokus på det nye, store og meget købedygtige publikum

af børn, folk med børn og kvinder, men hvis spillene nu skal til at lide under dette, og det ikke bare kan holdes til Buzz, Singstar og alle de rædselsfulde licensspil, så kaster jeg snart op. Super Mario Galaxy var et fremragende spil på rigtig mange måder, men som udfordring var det elendigt. Man slen-trer igennem det, løser hvad der skal løses, og føler for det meste ikke, at man overhovedet skal gøre noget. Jeg kan huske, at Super Mario 64, til trods for at være lige så fremragende, var væsentlig sværere. Alt jeg beder om, er at spil nu ikke undvandes til det rene ingenting – er det for meget at forlange? Jeg har immervæk været med i mange år, og jeg ville blive skuffet, hvis jeg nu skulle til at finde en anden hobby.

–MORTEN RASMUSSEN

gud og han har altid været det, han har sågar haft fast plads på mit skrivebord i glas og ramme, indtil jeg blev gift. Så hvad er det, jeg har lyst til at skrive om? Tilgiv mig fader, for jeg har syndet. Jeg har altid været loyal mod dig, dine produkter og dine holdninger, jeg stod klar dagen, hvor Xbox udkom, jeg elskede den maskine og dens tykke kabler, den lækre kvalitet, som alt var lavet i, det virkede for godt til at være sandt, men det hele var bare sandt, jeg elskede den maskine. Men jeg var den utro med min PS2 og GTA, for skulle man spille det spil på lanceringsdagen, så skulle man have en PS2. Så kom Xbox 360, igen var jeg klar, det var mig, det var dig og det var Kameo, og jeg tilbødte dig fader, for denne fantastiske maskine og dens kræfter, dens hvide, blanke udseende og fantastiske spilkatalog, som bare voksede og voksede, men jeg gruede for den dag, GTA IV skulle komme på gaden; skulle jeg have en PS3 for at spille det? Nej det skulle jeg ikke, du fader havde haft den store pung fremme. Nu endte jeg alligevel med en PS3 som blu-ray-afspiller,

ikke for at bedrive hor med fjenden, men mere for at se film i kniv-skarp kvalitet, i det format, der vandt krigen, det var helt uden bagtanker, at jeg købte den. Desværre, fader, kommer jeg til at synde oftere og oftere, jeg spiller på min PS3 hele tiden, og har allerede nu lagt en bestilling ind på GTA IV til PS3, ikke fordi jeg ikke elsker dig som gud, ikke fordi jeg ikke elsker min Xbox 360, men fordi Xbox 360 larmer som ind i helvede, jeg orker ikke 100 til 200 spille-timer med GTA IV, hvor det lyder som en propelflyver i min stue. Jeg orker ikke at skulle tyre surround op på 100, for at høre, hvad der bliver sagt og gjort i mellemseksensere. Det piner mig hver eneste dag, at skulle tænde for min PS3, for at spille spil i stilhed, det piner mig at se min person-lige stak af PS3-spil nærme sig Xbox 360-stakken, det piner mig i det hele taget at du, Gud fader, tvinger mig ud i denne utroskab, hver evigt eneste dag. Det piner mig, at jeg ikke kan anbefale en Xbox 360 frem for en PS3, alene pga. larmen. Tilgiv mig for jeg har syndet...

–RASMUS KJAR UDSS

amBX HAS ENTERED THE GAME

See, hear and feel the game like never before



Take your PC gaming experience to another level with Philips amBX gaming peripherals. Feel your senses sizzle and your room engulfed in the action when amBX takes you beyond the screen, into a whole new gaming experience of light, sound, wind, movement and colour.

Games

Immersive light effects and impressive sound effects work with almost any game (tested with over 100 games). Over 20 new games – like e.g. "Call of Duty 4" and "Guitar Hero III: Legends of Rock" have become playable with amBX full sensory surround effects and this number of games continues to grow fast.

See the game

Imagine your room lit with over 16 million colours that sync with your games through the multiple high intensity RGB LEDs. You're no longer in front of the action – you're in the middle of it!

Beyond the game

Philips amBX is also about more than games. The lights will join in when you watch your movie, making them even more enjoyable. And when it's time to party or unwind, the system responds to your choice of music and floods your room with a stunning co-ordinated light show. You can change the mood of any room with a single colour or series of lighting effects.

Hear the game

Great games need stunning sound and the 2.1 sound system combines crystal clear detail with full bodied bass. 160W of total music power delivered from two 40W satellites and a 80W subwoofer brings reality even closer.

Feel the game

Feel every explosion, shot or kick as you play, through the game-activated slim line wrist-rumble pad. Everything from a gentle sea breeze to a helicopter gun ship approaching can be simulated by the two 5000 RPM desk top fans. You have to feel it to believe it!



For more information visit
www.philips.com/amBX

PHILIPS
sense and simplicity

Philips, Kvarnarnäsgatan 7, Kista Entré, 164 85 Stockholm, Sweden +46 8598 520 00

Community

BLOGS, ANMELDELSER OG MENINGER

Vi har rigtig mange læsere, og de har rigtig mange meninger om spil, industrien og en masse andet. Dette er deres sider, og her vil du hver måned kunne læse deres tanker.

MÅNEDENS CITAT



VON OBERWURST

"The Elder Scrolls IV: Oblivion er et fantastisk spil. Ikke noget under, at det blev årets spil, det år, det udkom"

BLOGGEREN



LAVOPAS

Hvorfor?

Lavopas spørger hvorfor der er konsol-krig

Ui har så travlt med at sige, at PS3'eren er bedst, og på den anden side at Xbox 360'eren er bedst. Men hvorfor? Jeg kigger på spillene. Ud fra spillene kan jeg se, hvilken maskine, jeg vil have.

De fleste køber den maskine, de synes om, men tænker slet ikke på spillene. Men hvis man skal have en stor maskine, der har masser af kræfter, er der nok nogle store spil til maskinen. Jeg tænker ikke på, hvor lang tid man spiller spillet til man gennemfører det. Nej, jeg tager de spil, der interesserer mig. Så hvorfor snakke om maskinerne, når det er spillene, der gør det. Men så er problemet med små spil og store spil. Ja, hvad er bedst?

Udviklerne behøver kun at finde på noget nyt og velfungerende. Hvis man nu tager PS3'ens Pixel Junk Monsters. Dette er ikke et langt spil, men der er stadig masser af underholdning, så hvorfor købe en stor maskine, når de små spil er bedre end de store. Hvorfor så ikke bare spare penge og gå ind på internettet og spille spil der. Hvad er forskellen? Hvad synes du?

_Lavopas

BURNOUT PARADISE

Giv den gas og mærk hvordan et ægte bilspil skal føles

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler CRITERION Udgiver EA Premiere 2898

Jeg drøner ned af vejen med over 200 km/t og kigger til højre. Der ser jeg en konkurrent køre forbi mig endnu hurtigere, men det slår mig ikke ud. Jeg sætter lidt boost på, og på under et sekund er jeg oppe på siden af ham!

Jeg kan se hans desperate "look" for øjnene af ham, mens jeg stille og roligt kører over mod og til sidst rammer ham. Kameraet fokuserer på ham, og det hele bliver i slowmotion. Han er færdig. Jeg kan nu stille og roligt køre i mål uden det store stress - min værste konkurrent er nemlig nede! Ja, det lyder fedt, og det er det også. Der er ingen fartgrænse, så du kan bare sætte lidt boost på og vente til bilen begynder at ryste, fordi det går så stærkt!

Der er en ny ting ved Burnout: Paradise i forhold til de sidste Burnout-spil, nemlig at du nu kører konstant. Du kommer ikke ud i en dum menu efter hvert et ræs, du har kørt, nej, du kører bare videre. Du har også noget, der hedder et Licence. Det er

Der er ingen fartgrænse, så du kan bare sætte lidt boost på og vente til bilen begynder at ryste, fordi det går så stærkt!

noget, du får tildelt i starten af spillet. Du starter med et Licence D, og du skal derfra køre dig op til et Licence Elite, og hver gang du vinder et ræs får du det, de i spillet kalder "A mark on the licence". Der skal et vist antal "Marks" til, før du får det



opgraderet, og det tager lang tid. Nu spørger du nok dig selv om, hvad du skal bruge det der Licence til, og det er et godt spørgsmål. Faktisk skal du ikke bruge det til noget. Det eneste du får ud af at få et Licence A, er at du kan blæse dig

over for dine venner og over for dig selv. Licence-systemet er godt tænkt, selvom man ikke skal bruge det til noget. Grafisk set har jeg aldrig set et flottere bilspil. Detaljegraden, når du smadrer din modstander er så høj, at du ikke fatter det. Burnouts varemærke har altid været at kunne "crashe", og i Burnout: Paradise er hvert "Crash" unikt.

Alt i alt er Burnout: Paradise et rigtig godt spil, som man må eje, hvis man er arkade-ræs fan. Du finder ikke et bedre bilspil på markedet pt.!

_Nixen

WARANTER 9/10





SCHMONKEY er vild med det tredje udspil i Guitar Hero-serien, der endnu engang byder på masser af fremragende rock og en hel del sjove øjeblikke. Du kan læse hans anmeldelse længere nede på siden.



GUITAR HERO III

Så skal der igen spilles grum guitar

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler NEVERSOFT Udgiver ACTIVISION Premiere 2007

Guitar Hero-serien markerede sig som en milepæl inden for musikspil. Jeg hører til den gruppe af personer, der elsker at lytte til fede guitar riffs og god rockmusik, gerne af den gode gammeldags slags.

Derfor var Guitar Hero et fantastisk spil for mig, der ikke kunne spille på den rigtige guitar. Ingen havde forestillet sig, at man skulle stå foran et fjernsyn og spille på en plastik-guitar, men alle elskede det, og serien blev en succes lige fra begyndelsen.

Historien i spillet er ikke prioriteret højt, og det er heller ikke nødvendigt, da det er gameplayet og lyden, der skal bære dette spil.

Singleplayer-delen i Guitar Hero 3 er, som den altid har været. Man starter som band fra bunden og spiller på et vrang af en scene. Efterhånden bliver man bedre og bedre og spiller sværere sange på større og federe scener. Historien i spillet er ikke prioriteret højt, og det er heller ikke nødvendigt, da det er gameplayet og lyden, der skal bære dette spil.

Et af de nyeste tiltag denne gang er boss battles, der dukker op nogle bestemte steder i spillet. I disse battles skal man spille mod bl.a. Slash fra Guns 'n' Roses, som har skrevet et nummer specielt til spillet. Hvis man spiller rigtigt, får man nogle angreb, som man kan angribe modstanderen med, så det bliver sværere for ham at spille, men modstanderen kan også angribe dig.

Men der er nogle få, men meget væsentlige mangler, som kommer til at trække ned. Hvis

serien skal fortsættes ordentligt, skal der nok noget mere innovation til, men selvom det ikke sker, vil serien stadig have en trofast fanskare, inklusive mig.

Schmonkey

KARAKTER 9/10

FORUM

FAVORIT PLATFORMS-FIGUR

Platformgenren spænder mange hundrede spil, og hovedpersonerne er næsten lige så mangfoldige. Derfor syntes Liou, det kunne være interessant at se, hvilken figur der er GR-brugerens favorit. Vi venter stadig på, at James Pond bliver nævnt.

THE ELDER SCROLLS V

The Elder Scrolls: Oblivion var 2006s mest spillede spil på redaktionen. Nu er alles øjne vendt mod næste spil i serien, og her er GRs brugere i gang med at udveksle ideer om, hvad The Elder Scrolls V skal indeholde. Invet scaling-system, kan alle blive enige om.

DET VÆRSTE SPIL I EJER?

Når det drejer sig om meninger, har alle deres helt personlige. Derfor er folk heller ikke helt enige om, hvilket spil, der er særligt forfærdeligt, men denne tråd giver folk en mulighed for at snakke om det. Her bliver spil, nye som gamle, husket for netop de kvaliteter, der gjorde dem så ringe.

SUPER SMASH BROS BRAWL

Det længe ventede Super Smash Bros. Brawl, er i skrivende stund endnu uden europæisk udgivelsesdato, men skulle trangen blive for stor, kan man slå et smut indenfor i denne tråd; her bliver teknikker, nyheder, favoritkæmpere og baner diskuteret. På Gamereactors hold af skribenter, er der også flere hoveder, der glæder sig utrolig meget til spillet. Ikke mindst redaktøren Tanggaard.



SÅ HVEM ER I?

Spiller man World of Warcraft, kan man med fordel besøge 'Så hvem er I?'-tråden. Den er oprettet med det formål, at holde styr på hvilke servere og characters, GR-brugerne har. Savner du lidt selskab, kan du hurtigt se, om der skulle være andre, der spiller på lige netop din server.

VÆK DINE GAMLE MINDER!

Kan du huske første gang, du spillede Metal Gear Solid? Eller dengang, du gennemførte Super Mario 64? Det kan Gamereactors brugere, og dette er tråden, hvor gamle og herlige minder bliver genoplivet og diskuteret. Gennemførelse af Jak & Daxter er et populært minde.

FRA FILM TIL SPIL?

Hvor ofte har man ikke set en film og tænkt, at den ville gøre sig godt som spil? V for Vendetta ville sikkert gøre sig godt, og Apocalypto å la Crisis kunne også være interessant at se. Men prisen for det mest besynderlige forslag gives til Meltac og hans idé om et Peter Plys og Haffelaffen-horrorspil. Mon det sker?

INTERNET

NYT TIL HALO 3

Halo 3-oplevelsen er blevet større. Den første map-pack er blevet gratis, og den anden vist frem. Spillet bliver ved med at stjæle vores nattesov. Husk at møde os online, hvis du vil med ud og lege.

THE SIMS 3

Selvom grafikken ikke er blevet meget mere avanceret, giver annonceringen af The Sims 3 nok mange kriblen i fingrene efter at stifte en ny virtuel familie.

SONIC UNLEASHED

Det blå pindsvin har det seneste stykke tid været deltager i nogle meget dårlige spil. Vi håber, at Sonic Unleashed markerer starten på en ny periode for Sonic. Det bliver spændende at følge projektet.

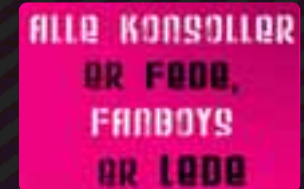
DE UDVALGTE

Vi kigger nærmere på en række af vores faste læsere. Følg med her



DBBUU

GRs egen version af Buu fra Dragon Ball kan prale af en stor maskinpark, og er derfor også med til at diskutere om langt de fleste spil. Typisk finder man ham i nærheden af Halo 3s Foundry.



MOVETEAM

Moveteam satte for nylig et punktum for den evige konsolkrig, med sloganet 'Alle konsoller er fede, fanboys er lede'. Hans gebet er Playstation-forummet, hvor han altid er parat med noget hjælp.



MISUMA

Bag Howard the Duck-avataren gemmer der sig en gut, der efter eget udsagn er småskør bare for at være småskør. Hans velformulerede forhindlægg er dog grunden til at han har en plads her.



ESBEN1000

esben1000 er nok Gamereactors største Pokémon-fan, og han blogger tit om sin evige kamp med sin bror, angående hvilket spil, der er bedst: Pokémon eller World of Warcraft.



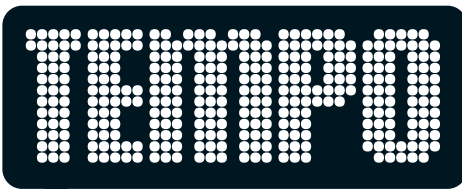
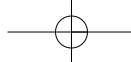
FRANS

Hvad enten vi snakker Zero Punctuation på Escapist Magazine, Halo eller den famøse Nattråd, kan man næsten være sikker på, at frans er på pletten for at give sit besyv med.



JAKSHOB

jakshob er altid at finde, når debatten bliver politisk. Men selvom hans glødende interesse for politik stryger nogen mod hårene, kan alle samle sig om hans passion for god metal-musik.



NYHEDER/RYGTER/LISTER
Få dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk



ANNONCERET

Godt nyt til PS3 i September

Skal man tro de seneste nyheder fra rygtemøllen, vil to af årets største PlayStation 3-spil, nemlig Little Big Planet og KillZone 2 lande på spilhylderne i september. Begge spil er nogle af de mest ventede på formatet.



Bioshock og Civilization online

Under lidt pressede forhold kom det for nyligt frem at Take-Two har både Bioshock og Civilization i tankerne som potentielle muligheder, hvis udgiveren i fremtiden vil bevæge sig ind på det lukrative onlinemarked. Det kunne blive en spændende oplevelse.



AT BEVÆGE SIG Arbejdet der er blevet lagt i animationen i Mafia 2, er nærmest overvældende og enormt imponerende. Hver figur bevæger sig realistisk og har et utal af forskellige glidende bevægelser. Mest imponerende er dog de 122 forskellige animations-punkter alene i figurerens ansigter, der giver virkelighedstro ansigtsudtryk.



EKSKLUSIVT!

ENORMT FLOT LAVET Grafisk ser Mafia 2 ud til at skubbe sandkassegenren til helt nye højder, og der synes kælet for samtlige grafiske detaljer.

MAFIA 2

Genrens gudfader er tilbage fem år senere, og resultatet ser spektakulært ud.

Platform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Udvikler TAKE 2 CHECH Udgiver UHENDT Premiere UHENDT

Fem lange år", siger Daniel Vagra, som er fungerende manuskriptforfatter, hoveddesigner og generel ildsjæl på det enorme Mafia 2-projekt, og man kan godt forstå ham.

Med fem års intensiv udvikling på samvittigheden, er Mafia 2 allerede i udviklingsstadiet, helt deroppe hvor de uundgåelige sammenligner, begynder at blive lavet med titler som Prey, S.T.A.L.K.E.R., og måske mest skræmmende; Duke Nukem Forever. Det er dog en hul sammenligning, for hvor vi nok egentlig havde opgivet håbet om nogensinde, at opleve de titler, sprudler Mafia 2 af liv, og udgivelsesdatoen, som lyder senere i år, virker faktisk realistisk. Som borger i den

fiktive by Lost Heaven, trillede jeg i det første Mafia rundt i byens skumle stræder og opbyggede min respekt i mafia-hierarkiet. Stemningen var som taget fra de bedste gangsterfilm, og tonen var aldeles mere seriøs end i det spil, Mafia konstant blev sammenlignet med, Grand Theft Auto.

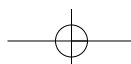
"Vi har ingen planer om at konkurrere med Grand Theft Auto", siger Daniel om Mafia 2. "Vores spil indeholder ingen opløftende humor, ingen parodi-indslag, karikerede karakterer, finurlige referencer til popkultur eller døgnflue pophits" Udtalelsen kunne lyde som noget fra endnu en udvikler med storhedsvanvid, men Daniel erklærer hurtigt sin kærlighed til

Rockstars serie, og udtalelsen er snarere et resultat af en udvikler, der har en knivskarp vision for deres projekt.

"Dette er en spilbar film, et spilbart gangsterdrama, et linært spil med et ekstremt tungt fokus på historie, og med en mere alvorlig og voksen tone, end noget andet spil i genren"

Med spillet rullende på skærmen, er det svært ikke at tage udtalelserne seriøst. Grafikken er himmelråbende smuk, og Empire City, som byen i denne omgang hedder, er et levende kaos af mennesker og trafik. Vi glæder os meget til at nyde spillet.

_Thomas Blichfeldt



Gran Turismo 5 i 2009

Har Gran Turismo 5 Prologue ikke helt nok indhold til dig, ser det desværre ud som om du kommer til at vente til 2009 på mere. Det færdige spil udgives nemlig tidligst næste år, ifølge Chris Hinojosa-Miranda på den officielle PlayStation blog.



Double Helix lever

Shiny står nu pjalterne sammen med The Collective, som var udvikleren der gav us Getting Up, og danner spil-studiet Double Helix. Hvad det kan blive til af spil vides endnu, ikke men da de begge har en lang arv bag sig, så kan det blive spændende.

Ikaruga på Xbox Live Arcade

Hvis du er til ekstrem action, simpelt gameplay og en sværhedsgrad fra en anden galakse og har smidt din Xbox 360 til bredbåndslinien, er der snart godt nyt i form af Treasures Ikaruga som skulle være klar til download den 9 April. Blichfeldt glæder sig.



Unreal Tournament 3-godter

Hvis du stadig frapper løs i Unreal Tournament kan du nu hente lidt ekstra godter i form af gratis baner. Banerne er nogle af de bedste fra tidligere spil i serien, og omfatter Morbias, Facing Worlds og Searchlight. De kan alle hentes ganske gratis.



STØRST ER IKKE BEDST En lidt kedelig tendens ved sandkassegenren, har hidtil været troen på, at større områder nødvendigvis var bedre. Den stik modsatte vej går Mafia 2, hvis verden kun er 70% så stor, som det gjorde sig gældende i det første spil, men alligevel byder på langt flere muligheder end før.



SOM AT VÆRE DER SELV Atmosfæren er på alle tidspunkter tonstung og Illusion Softworks har lagt et stort arbejde i at verdenen skal være samhörig på alle punkter og leder. Således er alle detaljer som tøj, møbler, arkitektur og frisurer som taget direkte fra den bedste gangsterfilm du nogensinde har set. Interaktiviteten spiller ligeledes en stor rolle, og i denne spillebule er det således muligt at spille poker eller blot starte et slagsmål.



KRIMINALITET DAGEN LANG Empire City er en særdeles levende by. Når dagen går mod aften og nat, falmer solens stråler og bliver i stedet erstattet af byens gadelamper og blinkende reklameskilte. Med skiftet til nat, tager også handlingen en drejning, i det masser af knapt så legale handlinger gør sig bedst uden for dagslyset.

NYHEDER

ROCKBAND I EUROPA

Siden vi alder første gang horte om Rockband har vi talt månederne, dagene, timerne og minutterne til vi endeligt ville få en europæisk lanceringsdato, og selvom vi endnu ikke er helt sikre kunne noget tyde på at denne lige er landet. På www.staganddagger.com kan man købe billetter til en større koncert, men kigger man lidt nærmere på sponsorerne vil man kunne se at både EA, Harmonix, Xbox 360 og Rockband alle sammen står nævnt. Vi kan tage fejl, men ville det ikke give mening hvis dette var et led i den forhåbentligt snarlige lancering af Rockband her i Europa?

MERE S.T.A.L.K.E.R.

Clear Sky er navnet på opfølgeren, der dog forgår for det originale Stalker-spil. En helt ny historie, forbedret grafikmotor, ny verden og mere diverse muligheder som selv at vælge side i kampen, er blot nogle af de nyheder der bydes på. Spillet skulle være i handlen den 29. August, og til den tid står vi selvfølgelig klar med en anmeldelse.

BANJO-KAZOOIE I 2008

Perfect Dark skuffede fælt, Kameo blev hurtigt glemt og Viva Pinata var fortryllende men solgte ikke. Derfor hviler derfor et enormt pres på Banjo-Kazooie som er opfølgeren til det ti år gamle Nintendo 64 spil, der i sin tid blev set som en pendant til nærmest sagnomsbundne Super Mario 64. George Kelion fra Rare har nu bekræftet at holdet stadig arbejder på at spillet skal stå færdigt til udgivelse i 2008

ARMY OF TWO-DEMO

Selvom Army of Two allerede står på butikernes hylder, så er det først nu at EA, har meldt ud, at der naturligvis bliver lanceret en demo af spillet over Xbox Live Marketplace. Demoen slippes d. 1. april og indeholder foruden en træningsmission, også en bane, hvor de to hårdføre lejesoldater skal nedlægge en krigsherre i Somalia.

HAZE FÅR ENDELIG DATO

Det har været forsøkt af et par omgange, men nu skulle det stå fast, at det seneste projekt fra Free Radical (holdet bag Timesplitters og Second Sight), nemlig Haze, er klar på PlayStation 3 fra d. 22. maj.

NINJA GAIDEN 2-DEMO

Thomas Blichfeldt har allerede set nærmere på Ninja Gaiden 2, da han for et par måneder siden, tog turen til Tokyo for at spille Itagakis toer, men fra maj kan det så blive din tur. I hvert fald har Tecmo og Microsoft, meddelt at der vil være en gratis demo tilgængelig over Xbox Live Marketplace fra engang i maj i år.

ALONE IN THE DARK

Eden Studios og Atari, har netop meddelt at de desværre ikke kan have alle udgaver af Alone in the Dark klar til lanceringen her i maj. Helt nøjagtigt drejer det sig om Nintendo DS-, PSP- og Playstation 3-udgaverne. Imens vil både PC-, Playstation 2-, Wii- og Xbox 360-versionerne være klar i maj som planlagt.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING FORSINKES

Det skulle have været ude i første kvartal af året, og da det ikke gik, så i det andet kvartal, men heller ikke dette er længere muligt, det har EA Mythics daglige chef Mark Jacobs nu afsløret. Han sætter i stedet på en efterårs udgivelse af Warhammer Online: Age of Reckoning, der i perioden indtil udgivelse, vil blive pudset yderligere af. Dette er naturligvis noget, der går vores MMORPG-ekspert Nicolas Elmøe meget hårdt på, men mon ikke han kan overleve med Age of Conan indtil da.



TILBAGE I STORFORM

Det blå pindsvin er angiveligt tilbage på toppen...

Kan du huske dengang for snart lang tid siden, hvor Sonic var rå og et nyt spil med den blå helt var noget det meste af spilverdenen ventede med så spænding på? Sega ser endeligt ud til at have fundet hukommelsespillerne frem, for med de informationer og billeder vi indtil videre har set af det kommende Sonic Unleashed, ser det gangvælsomt ud som Sega og ikke mindst Sonic, har fundet storformen igen.

Væk er de komplekse baner i 3D og kameraet der konstant prøver at følge med, og væk er de underlige opgaver som tog tempoet ud af oplevelsen. Tilbage er i stedet attituden, de simple baner fyldt med loops, flyvehop og alder vigtigst, masser af fart. Unleashed ser indtil videre ud som en direkte efterfølger, til de kapitler som blev udgivet i seriens storhedstid på Sega Megadrive, dog med en fantastisk lækker teknisk opdatering der holder det hele relevant samtidigt med at den originale charme er bevaret.

_Thomas Blichfeldt





DUGFRISK

Gamereactor kigger nærmere på månedens annonceringer og fremviser de første billeder vi har modtaget via vores mail



Spectral Force 3

XBOX 360 / 2008

Selvom hverken Spectral Force 1 eller 2 har været udgivet i andet end Japan, så er Atlus fast besluttet på at udgive seriens tredje udspil i Europa. Der er tale om et spil i Tactics-genren hvor du, ved hjælp af stram strategi og et godt overblik, nedkæmper fjenderne og genopretter ordenen i et ellers kaotisk univers. Denne tredje udgave kommer eksklusivt til Xbox 360.

Dead Island

PC / UENDT

Vi har haft zombier i storcentre, vi har haft zombier på et godstog, endda zombier i spanske landsbyer, men vi har endnu ikke haft levende døde på en tropeø. Det laver Techland heldigvis om på med Dead Island, der sender dig og din kæreste på kollisionskurs med en række zombier. Efter at være styrtet ned på en tropeø med din veninde, må I overleve mod de mange sultne og anmassende udøde.



50 Cent: Blood in the Sand

X360/PSS3 / VINTEREN 2008

Det første spil var decideret rædselsfuldt, og med en toer der foregår i mellemstøtten, hvor 50 Cent og hans venner, må i gang med at straffe terrorister, så tør vi slet ikke tænke på hvad det kan ende med. Hvorfor skal vi trækkes gennem mere af dette?

The Sims 3

PC / 2008

The Sims 2 er langet over disken i så mange eksemplarer, at vi forlængst er holdt op med at tælle. Derfor er det heller ikke så overraskende, at The Sims 3 forleden blev annonceret, og at spillet vil forsøge at udvide rammerne for frihed, leg og plads. Men kan EA undgå at drukne spillet i udvidelser?



The Incredible Hulk

MULTI / SOMMEREN 2008

I biograferne har det grønne monster ikke klaret sig synderligt godt, og spil-mæssigt har vi også befundet os i den kaloriefattige ende. Men måske laves det om med The Incredible Hulk, der naturligvis læner sig op ad den kommende biograffilm, men som samtidig smider lidt ekstra i gryden. Om det lykkes Edge of Reality at få Hulk til at fremstå som en spændende cocktail, må tiden vise.

Recoil: Retrograd

PC / UENDT

Ud over IO Interactive og Deadline Games, skal du også til at holde øje med danske Zeitguyz Game Developers, der arbejder på højtryk for at få Recoil: Retrograd sat sammen. Det er et spil, hvor du rejser i tiden for at rette op på visse centrale punkter, og når du vender hjem, kan virkningerne ses med det samme. Spændende projekt.



SOME PEOPLE ARE JUST TOO LUCKY.

**FIRST THEY SPEND 2 YEARS ANALYZING AND DEVELOPING GAMES
IN A DEDICATED, CUTTING EDGE ACADEMIC ENVIRONMENT.**

**THEN THEY GET A JOB, WHERE THEY CONTINUE
DOING WHAT THEY ARE ENTHUSIASTIC ABOUT.**

**TAKE A LOOK AT www.itu.dk/msc
AND MAKE UP YOUR MIND BEFORE MAY 15TH**

APPLY BY MAY 15th 2008

STUDY GAMES_

DEVELOP. ANALYZE. PLAY. MSc in IT*

itu.dk/msc

* MSc in IT = en kandidatgrad i IT



IT University
of Copenhagen

TEMP

SE MERE SPIL-TV PÅ WWW.GAMEREACTOR.DK/GRTV 04-08
GRTV
 GAMEREACTOR
 TELEVISION

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

HAN ER VRED

En af de anmeldelser du får i denne måned, er PSP-udgaven af God of War: Chains of Olympus med Kratos i hovedrollen.

01



GADGETS

I denne måned står der digital streaming på programmet. Med Slingbox Pro kan du streamer dine TV-signaler over Internettet. Netværksmediaefspilleren Tvix HD M-6500A klarer h.264 video i højeste HD-opløsning og Squeezebox Duet trækker på elegant vis din musik ind i stuen.

02



PREVIEWS

Travellers Tale havde kæmpe succes med deres Lego Star Wars-serie. Derfor fortsætter de i samme ånd med Lego Indiana Jones, som Asmus har været i London for at teste. Derudover kan du også se frem til et preview på This is Vegas, som er et nyt sandkassespil til PC, PS3 og Xbox 360.

03



ANMELDELSER

Ja, det er på tide, at få nogle flere anmeldelser på Gamereactor TV. Derfor har vi hevet Blichfeldt i studiet for, at fortælle os alt om Gran Turismo 5 Prologue, det første God of War-spil til PSP'en Chains of Olympus, Dark Sector og det andet spil i gyserserien Condemned. Du kan glæde dig.

04



THQ GAMERS DAY

Igen i år skal vi til San Francisco og dække THQ Gamers Day. Her kommer vi til at møde udviklerne bag en masse spændende titler som Saints Row 2, det tredje spil i Red Faction-serien, Deadly Creatures og det tegneserieinspirerede Darksiders: Wrath of War. Du får det hele hos os.

05



GDC

Alle programmerne fra dette års Game Developers Conference er endelig ude, og hvis du ikke nåede, at se interviews med folkene bag Gears of War 2, Too Human, Battlefield Bad Company, Lego Indiana Jones, Fable 2 og mange flere, så sørg lige for at smutte forbi Gamereactor TV.

06



GRINS HISTORIE

Direktor og medstifter Bo Johansson, fortæller historien om den svenske udvikler GRIN (GRAW2 til PC og nu Bionic Commando red.). Hvordan han med sin bror startede med, at lave spil-demoer i en kælder, til nu, hvor de er ca. 200 mand og snart åbner studier i både Göteborg og Barcelona.



KRONIK

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



GLOBETROTTERNE

Gamereactor TV strækker sig mod det store udland

Gamereactor TV er med på de bonede gulve, når verdens største udviklere mødes for, at præsentere deres spil ved de største og mest eksklusive events rundt omkring i verden.

Med Game Developers Conference i marts, starter vi april måned med THQ Gamers Day i San Francisco, og slutter måneden af med Midway Gamers Day i Las Vegas og Sierra Gamers Day på Mallorca, som du vil kunne læse meget mere om i næste måneds magasin.

Der sker også lidt på hjemmefronten; for første gang nogensinde er manden bag Gran Turismo-serien, selveste Kazunori Yamauchi i

Danmark for, at vise Gran Turismo 5 Prologue frem ved et eksklusivt event i København. Vi er på pletten for at fange hans præsentation, men selvfølgelig også i håb om et interview!

Vi har selvfølgelig også anmeldelser, previews og gadgets, som vi her i det nye år indtil nu, ikke har lagt den store vægt på, da det har stået tyndt til med de spændende titler. Men nu begynder det at gå i den rigtige retning og vi har fyret op under Ana, Thomas, Mikael og Asmus med masser af nyt fra studiet. Så husk at holde øje med Gamereactor TV hver dag!

TV hver dag!

_GRTV Redaktionen

Niko Bellic



grand theft auto IV™

Coming April 29th
www.rockstargames.com/iv



© 2008, 2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "GTA" and "GRANDTHEFTAUTO" are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. The content of this document is purely fictional. And is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any character in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The names and publishers of this computer do not in any way endorse, contain or encourage engaging in any conduct depicted in this document.

TEMPOFRISKE GADGETS FRA HELE VERDEN
af Mikael Hansen

GADGETS TO GO

Jeg har gravet nogle godter frem fra den nyfaldne forårsne, og denne gang er der GPS, Blu-ray og bærbare på programmet. Sonys PSP får nyt liv med GPS-navigation og Samsung vil have dig i træningstøjet. Som altid kan I læse mere om, hvad der sker i verden inden for gadgets på sitet www.gamereactor.dk/gadgets

SAMSUNG MICOACH

CIRKAPRIS: 3.600,-

Samsung vil gerne være din personlige træner, og med deres nye miCoach, får du et komplet træningssystem i et lommevenligt format. Du får dog mere end en telefon i pakken. Der følger en pulsmåler, en sensor og et sæt adidas-tøj med. Du får instrukser via headsettet, og musikken tilpasser sig dit tempo. Skræddersy dit program på den særlige hjemmeside, og få hjælp til at holde planen med din nye telefon.

**JVC LT-42DS9**

CIRKAPRIS: 16.000,-

JVC arbejder som de øvrige producenter på at gøre skærmene så tynde som muligt, og LT-42DS9 er bare 39 mm tyk og vejer sølle 20 kg. Det er meget lidt for et TV i den størrelse. Med et specialbeslag hænger skærmen helt tæt ind til væggen, og med et strømforbrug på kun 188 Watt, sparer du også på efforbruget. Lydkvaliteten er der også tænkt på, og her sparker MaxxBass igennem.

**PANASONICS BD59**

CIRKAPRIS: 5.500,-

Blu-ray afspillere er stadig store og dyre, men fj, hvor er de lækre. Vi har snart en test klar af BD10A fra Panasonic, og her er så næste skud på stammen. BD59 har fået netadgang, så der kan hentes ekstra indhold, picture-in-picture og understøtter de nye lydformater Dolby TrueHD og DTS-HD. Denne gang er der desuden fuld understøttelse af 24P-formatet, så filmene afspilles helt korrekt.

**PSP GO!EXPLORE**

CIRKAPRIS: ENDMÅ UKENDT

Hvis du har en PSP derhjemme, kan du snart bruge den som GPS når du skal ud på landevejene eller på ferie i storbyerne. Sony har allieret sig med et kortfirma, og viser dig rundt i 3D på den store skærm. På den måde kan du genkende særlige bygninger alene på udseendet, men køb et stort hukommelskort, da det ellers går ud over opladningstiden. Batterilevetiden lider desværre også et knæk da GPS-delen bruger meget strøm.

**TVIX HD 6500**

CIRKAPRIS: 3.148,-

TVix HD 6500 har en imponerende lang liste over understøttede video- og lyd-formater. Der er display på fronten, og den klarer video i fuld HD via HDMI-udgangen, og digital lyd via den optiske udgang. Sætter man en harddisk i, kan den desuden bruges som digital tv-optager. Den kan naturligvis gå på dit netværk, og med USB-indgangen er det nemt at flytte filer rundt imellem de forskellige diske.

ACER ASPIRE 8920

CIRKAPRIS: 9.999,-

Acer har tidligere haft svært ved det med designet, men deres nyeste Aspire maskiner i Gemstone-serien er nu ret interessante. Der er kælet for detaljerne, og med en stor skærm på 18,4", Dolby Surround system og Blu-ray drev er den perfekt til at se film på. Det hele styres fra det trykfølsomme medietastatur CineDash Media Console, som sidder i venstre side.





LG P300
 CIRKAPRIS: 14.000,-
 Der behøver ikke stå Apple på din næste mini-bærbare. P300 fra LG har en 13.3" stor skærm, 2.2GHz Core 2 Duo processor, 2GB RAM, Nvidia GeForce 8600M grafikort, HDMI udgang, 1.3MP webcam og indbygget WWAN. På grund af størrelsen er DVD-drevet eksternt, men følger gratis med i pakken. Maskinen vejer kun 1.6 kg, og er på sit tykkeste sted kun 3.2 cm tyk.



BOSS MICRO BR
 CIRKAPRIS: 1.695,-
 Med Micro BR får du en 4-spors digital optager i et lækkert og kompakt design. Der er indbygget forstærker, tuner og rytm track, samt en masse effekter, du kan tilføje til dine tracks. Det er nemt at optage med den indbyggede mikrofon, og med MP3-afspilleren kan du øve dig til dine yndlingsnumre. Hukommelsen er dog ikke noget at prale af; kun 32MB. Udvid i stedet med SD-porten.



SAMSUNG SGH-I780
 CIRKAPRIS: 4.200,-
 Hvis du har brug for et kontor i lommeformat, skulle du måske overveje Samsungs nye I780. Den kører med Windows Mobile 6 Pro, har trykfølsom skærm, 2MP kamera og indbygget GPS. Den er hurtigere end de sædvanlige Windows-telefoner, og har et fuldt tastatur, endda med danske taster. Den er stor, den er sort, og den er spækket med funktioner. Min nye yndlingstelefon? Måske...



DELL XPS 630
 CIRKAPRIS: 8.990,-
 Dells XPS-serie leverer fortsat maskiner til gamerfolket, men de er kommet ned i et mere tåleligt prisleje. Dell XPS 630 er proppet med lækker hardware og byder blandt andet på en Pentium Quad Core processor samt to GeForce 8800GT-kort i SLI-mode. Der leges igen med diode-lys, og det sorte aluminiumskabinet forstår at skille sig ud i et mørkt lokale. Et monster til en rimelig pris.



SONY NWZ-A829
 CIRKAPRIS: 2.499,-
 Sonys Walkman-familie er en seriøs konkurrent til Apples iPods, især hvis man vægter kvalitet højt. Lyden er fremragende, og med de nyeste modeller får du en skærm på 2.4", en hukommelse på 16GB og ekstra lang batterilevetid. Denne gang er der også blevet indbygget Bluetooth, så du kan streame musikken trådløst til en kompatibel højttaler. Jeg er ikke i tvivl, der skal stå Sony på min MP3-afspiller.



MADCATZ HDMI OUTPUT SET
 CIRKAPRIS: 450,-
 Har du også købt en af de første Xbox 360 som kom på markedet? Og savner du nu muligheden for at kunne sende billedsignalet til din fladskærm via HDMI, for på den måde at opnå den fulde HD-opløsning på 1080P? Fortvivl ikke, hvis du er villig til at smide et halvt tusinde kroner, har Madcats løsningen. Denne adapter giver dig HDMI-udgang til billedet og optisk til lyden. Sådan!

Ingen stor effekt

Biowares sci-fi sæbeopera, tillod spilleren at være både god og ond. De onde valgmuligheder var dog skuffende, og fik mest af alt helten til at lyde som en utilpasset teenager.



REAKTIONER

REFLEKTIONER OG REAKTIONER

Læs vores daglige blogs på www.gamereactor.dk

Hinsides godt og ondt

Er du god eller ond, og betyder det overhovedet noget? Asmus snakker om moralske valg

Mange spil prøver i øjeblikket, at give spilleren en eller anden kontrol over, hvordan historien skal formes. Hvis man vil være god, så kan du være det. Vil du være ond, så kan du også være det. Et af de første spil, der havde denne mekanik, var for mit vedkommende Jedi Knight: Dark Forces, et Star Wars-spil fra dengang, hvor sådan nogle stadig var gode.

Her påvirkede dine handlinger i grove træk slutningen på spillet. Slagtede du civile og lignende, blev du ond og fik adgang til de morsommere Sith-evner, mens godhed blev belønnet med helen-de kræfter. Jedi Knight: Dark Forces II er 11 år gammelt, og der er løbet meget vand under broen siden da. Men kan spilmediet prale af, at have ændret sig særligt meget siden da?

I Bioshock var forskellen mellem den gode slutning og den onde slutning, kun konsekvensen af ganske få øjeblikke i spillet. Det eneste, der adskilte en helgenagtig, uselvsk helt og en helt, der giver sin bedste Darth Vader-imitation, var et eneste drab på Little Sisters. Utroligt, at forskellen mellem god og ond kan koges ned til en eneste beslutning. I tilgift var det svært, at føle sig rigtig ond, når man nu ville høste de spinkle Little Sisters. Er der den store moralske konsekvens, når det værste der kan ske, er at en pige forsvinder i en grøn sky og bliver erstattet af en art snegl? Til sammenligning havde førortaltale Dark Forces

II et lidt større spillerum mellem god og ond, og viste tilmed omkring midten af spillet, hvilken retning, Kyle Katarn ville tage.

I Black & White var det uden nogen egentlig konsekvens at være ond. Hvad enten man var god eller ond, blev man til sidst den eneste sande gud. Der var ingen reelle konsekvenser, ved at slå smut med sine tilbedere eller være den mest barmhjertige gud nogensinde. Derfor var det op til spilleren selv, at føle dårlig samvittighed over eventuelle ugeringer.

"Hvorfor er der ikke spil, der anfægter spillers valg? Der findes ingen spil der har turde at lade spilleren sidde i moralsk uvished"

Men hvorfor er der ikke spil, der anfægter spillers valg? Vi lever i en tid, hvor spilmediet prøver at ryste sin nørdede, kælderprogramør-agtige fortid af sig. Politik bliver trukket ind i spil, som i eksempelvis Blacksite, og der bliver lystigt snakket om, hvorvidt militære interventioner er nødvendige eller ej. Spiludviklere og fans i flæng, prøver at få folk til at tage spil og deres budskaber seriøst.

Men der eksisterer ikke spil, der endnu har turdet lade spilleren sidde i en moralsk uvished, sådan som nogle film har for vane. Og det ville jeg gerne se snart. Et spil, hvor der ikke er skarpt

optrukne linier mellem god og ond. Det skulle være et spil, hvor du først til sidst opdager, om dine beslutninger har været gode eller onde. Eller hvor det gode valg og onde valg næsten er umulige at skelne fra hinanden. Beslutningerne skulle, præcis som i virkeligheden, være ret uigennemskuelige og først bagefter ville man se logikken og konsekvenserne.

Eller hvad med en simulation af virkeligheden? Hvor ofte har vi ikke stået i en situation, hvor en åbenlys god beslutning eller gerning, er sværere at træffe end en

ninger, der var ubehagelige. Konsekvensen af disse valg var, i Manhunts tilfælde, udpenslede sekvenser, hvor bøller blev henrettet på bestialsk vis. Desværre mistede Manhunt sin chokværdi temmelig hurtigt, og drabene skiftede karakter fra at være moralsk forstyrrende, til at være lettere fetichistisk udpenslet vold, der kunne få tyske og australske myndigheder til at gå fuldstændigt balstyrisk.

Det ville være en fryd, at se spiludviklerne udvise den modenhed, når det

ond? Det ville da være en storslået oplevelse, at stå i et spil og stå overfor en situation, hvor den positive gerning vil gøre spillet sværere. At gøre det rigtige er, som alle vel ved, ikke det samme, som at gøre det letteste.

Interessant ville det ligeledes være, hvis et spil tvang spilleren til at træffe valg, der var ubehagelige. Det tætteste, jeg kan komme i tanke om, var Manhunt. Hvad enten man brød sig om gameplayet og historien eller ej, var det tydeligt, at formålet med spillet var én ting: At placere spilleren i en situation, hvor man konsekvent var nødt til at træffe beslut-

drejer sig om historier, som fans rundt omkring praler med, når spilmediet skal sammenlignes med film- og musikindustrien. For det kræver mod, at skulle stille spilleren over for sådanne valg, og ikke bare en forestilling om, at der skal tjenes mange penge på en titel. Det kræver dog, foruden mod, kompetente manuskriptforfattere, der formår at gøre historien vedkommende. For det kræver desuden et persongalleri, man kan identificere sig med, og en historie man kan engagere sig i, for sådan nogle moralske beslutninger er værd at træffe.

Asmus Neergaard



OTTE HURTIGE

Otte spil med (små) moralske valg



BLACK & WHITE

Gudesimulatoren, der tillod spilleren at være så god eller så ond, som man lystede. Selvom det var mægtigt sjovt, var det svært at føle skam, når ens avatar slyngede afføring efter sine tilbedere.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Biowares storslåede rollespil hensat i Star Wars-universets barndom. Selvom mange havde luret plottet af, var der en ordentlig følelse af, at kunne være en vaskeægte onskabsfuld Sith-lord.



SILENT HILL 2

Den dæmoniske by har lagt kulisse til nogle af de mest stemningsprægede spil nogensinde. Ens handlinger i spillet havde en indflydelse på, hvilken slutning spillet fik, hvoraf nogle af dem var meget tragiske.



SHADOW THE HEDGEHOG

I Segas triste udnyttelse af Sonic the Hedgehog, prøvede Team Sonic, at give Shadow the Hedgehog en ekstra dimension ved at lade spilleren bestemme, hvorvidt Shadow var god eller ond. Det var kedeligt.



OVERLORD

Ulig mange andre spil, var man i Overlord den onde, lidt Sauron-agtige skurk. Det havde nok virket bedre, hvis ikke spillets fjender havde været ondere og grådigere end anti-helten, der faktisk lovprises af alle.



DUNGEON KEEPER

Dette er Overlords spirituelle fader. Spillet gik ud på at lave en underjordisk grotte, hvor alskens djævelskab bliver udklækket. Skurken er en ridder, der vil befri verden for ondskab. At slå sine undersåtter holder.



TRUE CRIME

'Good cop' eller 'bad cop'? Det var spørgsmålet, True Crime stillede. Alt efter, om man tævede uskyldige fodgængere, slog på ludere eller bare var hæderlig, sluttede spillet på forskellige måder.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Når du ankommer til dødsriget, så har du muligheden for at tappe en række slaver for deres røde livsenergi. Om du gør det eller ej er op til det. Men hvorfor skulle man ikke, når der ingen straf findes?

REAKTIONER

REFLEKTIONER OG REAKTIONER
Læs vores tanker på: www.gamereactor.dk

Musik i mine ører

Musik er andet end baggrundsstøj til et festfyrværkeri af polygoner og eksplosioner

Spillindustrien gennemgår en enorm udvikling i denne tid. Det store fokus på fantastisk grafik og ufejlbarlige animationer, er kommet for at blive, og så kan man argumentere for, om det skift i de forskellige producenteres synspunkter er noget, som er positivt eller negativt.

Men når man som medie lige har overgået filmbranchens samlede årlige indtjening, må det siges, at være en økonomisk succes for de fleste mennesker, der lever af computerspil. For som man siger, man må ofre noget for at få noget andet, og det er præcis, hvad der er ved at ske. De følelsesmæssige indtryk, som kunst i spil kan udrette, er ved at lade livet for velpolerede muskelbundter med et oversavet gevær i hver hånd. I stedet for det burde man hellere bruge mere tid på at se sig om efter gode komponister og endda orkestre, som jo ikke var at finde i spil for bare 10 år siden, der kunne tilføje så meget ekstra til spil, for vi ved jo, at de store albums taler for sig selv, når det kommer til artistisk integritet og kunnen. Men i sidste ende er det faktisk hjertet og ikke tegnebogen, der snakker, når det kommer til kompositioner.

For at citere Michael Jackson, hvis man sætter sig ned og ivrigt forsøger at skrive musik, sker der intet. Det er først, når man giver efter og har tålmodighed til at lade musikken skrive sig selv, at resultaterne kommer. Og det er noget,

som man har svært ved at købe for penge, når man tænker over det. Spilmusik har en fuldstændig enestående effekt på spilleren i og med, at man ikke er iagttagere til begivenhederne, men faktisk selv bestemmer de forskellige hovedpersoners skæbner, hvilket kan gøres endnu mere levende med et eftertænksomt udspil fra musikernes side.

Jeg må selv siges, at være hårdt ramt af de uundgåelige toner, for grunden til, at jeg begyndte at spille klaver var kun pga. musikken i den ekstremt forgudede Final Fantasy-serie. De oplevelser, man som spiller, formår at opsuge fra skærmen, havde langt fra været de samme, hvis det ikke var fordi, at det auditive

Hvis man sætter sig ned og ivrigt forsøger at skrive musik, sker der intet.

aspekt går ind og rykker ved spillerens meninger, holdninger og tolkning af specielt manuskriptet.

Et godt eksempel er Metal Gear Solid-serien. Det siges, at skaberen Hideo Kojima og hans producent en dag sad i biografen og så The Rock på en ganske almindelig hverdag. Efter filmen siger Hideo Kojima til sin kollega, at han faktisk synes, at spillets soundtrack ville passe ganske godt til deres næste spil, som bliver Metal Gear Solid 2. De vælger så at kontakte komponisten bag filmen, som er ingen ringere end Hollywood-prinsen Harry Gregson-Williams, som

heldigvis indvilliger i at skrive musikken til spillet. Hideo fortalte Harry, at han ville have, at musikken i spillet skulle gøre, at spilleren enten følte sig skygget eller måske endda selv holdt øje med fjenden. Det var en af de bedste beslutninger, som Hideo og hans slæng nogensinde har truffet, for spillets hovedtema er et af de mest episke og anerkendte i branchen, og er blevet remixet et utal af gange på bl.a. www.ocremix.org, en hjemmeside, hvor amatørkomponister kan fortolke alle de dejlige numre, det skal være, og dermed udtrykke deres passion til mediet.

Antallet af besøgende på hjemmesiden stadfæster også det faktum, at

musikken påvirker spillere verden over. Alligevel er musik et af de mest undervurderede elementer i spil nu til dags, hvilket er meget synd, når man tænker på virkningen. Hvad havde sidstebossen i Final Fantasy VII f.eks. været uden det majestætiske One-Winged Angel-tema lavet af det selvlærte geni Nobuo Uematsu? Hvad bedre måde at åbne for Square Enix' og Disneys moderne kunstværk Kingdom Hearts end den næsten latterligt simple, men samtidig usigeligt smukke titelmelodi på startskærmen?

Ville spilleren have været ligeså følelsesmæssigt påvirket af Cloud Strifes

mange brutale flashbacks, hvis lydsporet var pist borte? Hvad havde hele Silent Hill-serien været uden Akira Yamaokas øredøvende geniale stilhed, for som han siger, stilhed er også en lyd. Nogle gange er det faktisk bedre ikke at bruge noget som helst musik overhovedet, men det er dog ret sjældent, at den slags teorier kan begrundes andet end i Konamis rædselskabinet af en gyserserie. Musik er og skal være mere end baggrundsstøj, når man sidder med sådanne gigantiske klassikere af nogle albums, og standarden inden for spilmusik har da bestemt ikke nået sit højeste endnu.

Tværtimod har man inspirationskilderne at pege på, når det kommer til at skue fremad og forbedre musikken i spil endnu mere. Uden at nævne navne er der dog i dag alt for mange store spilselskaber, der ikke skænker musikken i spil en eneste tanke, men i stedet kun tænker på deres egen indtægt ved at satse på, at lade de unge øse deres aggressivitet ud i voldelige spil - noget som vi ikke skal bruge tiden på.

Selvfølgelig er musikken ikke et enormt stort kriterium for at købe et 5-600 kroners spil, men i min verden er det tæt på at matche grafikken i betydning, da det tekniske element er overfladisk og det musiske fuldstændig diametralt modsat. Mere musik til at gøre oplevelsen bedre og ikke mindst mere forståelig, tak.

Simon Kolbe Strange

OTTE HURTIGE

Otte soundtracks der kan fremkalde følelser



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

At høre Billie Jean og andre 80'er-numre, mens man kører en anelse for stærkt i sin nye sportsvogn er bare lækkert. Uden tvivl en vaskekøge nostalgiplade. Der er plads til både Judas Priest og Michael Jackson.



FINAL FANTASY VII

Nobuo Uematsu overgik sig selv med et hjemmevidende alsidigt album, der nåede rundt omkring hver eneste lille afkrog i følelseregisteret. 11 år senere sælger det stadig som varmt brød.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Det er i de små, men superfede melodier, at hovedindholdet skal findes, og de beviser meget godt, at et album ikke behøver at være stort og pompøst for at have en virkning. Zelda er vidunderligt.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Musikken beskrives bedst som en blanding af melankolsk susen i vinden og masser af de traditionelle følelsesbetonede instrumenter som f.eks. strygere og andet episk, der ríler ned af ryggen.



METAL GEAR SOLID

Soundtracket til en af de største oplevelser på den originale PlayStation bekræfter, at musik er så stærk, at den kan tage sig kærligt af modne emner som usædvanlige familieforhold og genmanipulation.



OKAMI

At dette album indeholder godt og vel 200 forskellige tracks af instrumental japansk folkemusik er imponerende i sig selv. En nichetitel med et af de bedste soundtracks, som er udkommet i lang, lang tid.



KINGDOM HEARTS

Disney-verdenerne bliver bragt til live takket være Yoko Shimomura, og musikken i indledningen er sjældent hørt bedre. Bornemusik kan også ramme voksne, tro os, vi har været der.



SILENT HILL 2

Alt lige fra det uhyggelige kraftfulde "Theme of Laura" til det uforglemmelige "Promise" er blot nogle af de få numre, som den store japaner Akira Yamaoka har bikset sammen. Så klassisk som det kan blive.

En højere enhed

Musik kan gøre meget for et spil. Den kan uddybe karakterudviklingen, sparke ekstra liv i historien og iscenesætte en helt utrolig stemning. Final Fantasy-spillenes soundtracks er glimrende eksempler på, at alt dette kan lykkes til perfektion.





EMBRACE THE DARK

www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 11



PLAYSTATION 3

darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085222 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. PS, PLAYSTATION and PS2 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. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

TEST



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

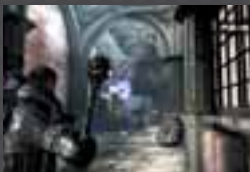
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Asmus tog til London, for at få en noget klodset gennemgang af Travellers Tales næste Lego-projekt. Nu er han klar til at fortælle alt om verdens bedst kendte arkæolog



Mest eftertragtede

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



1 Gears of War 2

Xbox 360

Asmus stikker næsen i Epics fortsættelse, når han i midten af april måned, tager turen til USA for at teste spillet. Dette har naturligvis sat redaktionen på den anden ende, og vi glæder os helt ustyrligt til at høre alt om det.



2 Mafia 2

PS3/X360/PC

Mafia var et fremragende spil, og da de fleste andre sandkasse-spil siden dette, har kastet sig over den slidte hiphop, gangster kliche, glæder vi os til at stifte bekendtskab med de rigtige af slagsen. Det bliver stort.



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

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Er du en gambler?

Slå dig løs i Sydens By. Asmus har set nærmere på Surreal Softwares seneste spilprojekt



THIS IS VEGAS

Platform PC/PS3/X360 Udvikler SURREAL SOFTWARE Ud giver THQ Genre ACTION

Las Vegas bliver kaldt mange ting, thi kært barn har som bekendt mange navne: Sydens By, Hasardspillets Mekka og et væld af andre mere eller mindre smigrende navne. Nu skal den, efter et besøg fra Ubisofts kommandosoldater og have ageret skabelon for GTA: San Andreas' Las Venturas-område, være kulissen til et nyt actionspil i sandkassegenren.

Den første reaktion, der melder sig, skriger: Grand Theft Auto: Las Vegas. Alle elementerne er til stede for, at This is Vegas kan blive slået i hartkorn med Rockstars sandkassespil. Kriminalitet? Check. Skuddueller? Et par, skal det nok blive til. Hurtige biler? Masser. Et stort åbent område? Hele Las Vegas. Derfor er det måske ikke så underligt, at sammenligningen

med GTA ligger lige til højrebenet. Men hvad er This is Vegas egentlig? Spillet handler om en gut, der opdager, at alle byens kasinoer er ved at blive opkøbt af en slem mand, der vil opføre et eller andet familievenligt etablissement. Da dette strider vildt mod Las Vegas udsvævende ånd, beslutter spillets hovedperson sig for, at sætte en stopper for det.

Fra hvad der er blevet vist fra spillet, vil handlingsforløbet ikke sætte nogle litterære milepæle, men humoren og missionerne, ser ud til at læne sig op ad Grand Theft Autos mere underspillede humor og mindre op ad Saints Row noget mere platte og upolerede stil. En mission viste spilleren agere chauffør for en ældre mand, der udspecificerer, hvor meget kvinderne kan lide ham. Missionen er faktisk bare en banal omgang checkpoint race, men da hvert checkpoint rent faktisk har en betydning

Fra hvad der er blevet vist fra spillet, vil handlingsforløbet ikke sætte nogle litterære milepæle, men humoren er som i GTA



FAKTA

THE STRIP, BABY

Det mest berømte område i Las Vegas, er det cirka seks kilometer lange stykke vej, der kaldes The Strip. Det er her alle de berømte kasinoer, som Bellagio og The Mirage ligger, og her This is Vegas drager sin inspiration fra. Ambitionen er, at spillet skal være så autentisk som muligt og føles præcis som at være der.

for missionen, føles det ikke lige så fladpandet som checkpointmissioner ellers har en tendens til. Et andet højdepunkt er da hovedpersonens lidt gakkede kammerat, pludselig skylder en perverteret skurk en masse penge. Turen går til dennes hovedkvarter, hvor en masse vagter skal ventileres. Da man endelig kommer frem til skurkens inderste skjulested, viser det sig, hvor pervers, han egentlig er. Den gakkede kammerat skulle nemlig have deltaget i en art sexleg med pandakostumer som straf. Det er morsommere, end det lyder. Har man samlet et objekt op inden denne mission, vil man have mulighed for at iklæde sig pandakostumet selv og rende rundt i Las Vegas med det.

I stil med Grand Theft Auto: San Andreas, er Vegas fyldt med alskens objekter, der kan samles op. Kameraer, pokerchips og andet. Nogle af

FESTABEN SLÅR TIL Ved den rigtige kombination af dansetrin og bartenderi, kan du sparke gang i selv den kedeligste fest. Så kridt danseskoene!



Premiere 2008 Se mer på Gamereactor.dk

Flotte farver

Selvom spillet ikke ser ud til at være banebrydende rent grafisk, er Las Vegas' farverige neonhelvede fanget ganske godt.



SIKKE ET PERSONGALLERI Spillets hovedperson har naturligvis den obligatoriske partner, der altid roder sig ud i problemer og som har brug for hjælp. Foruden ham vil der være mange andre figurer, både gode og onde, i This is Vegas. Den store skurk har naturligvis forskellige kumpaner, mens de gode figurer på forunderlig vis, heller ikke har helt rent mel i posen.



NOGET PÅ ALLE HYLDER Hvad enten du er til John Travolta-agtige dansetrin eller gadeløb à la The Fast and The Furious, så lover This is Vegas, at der er noget for dig. Surreal Software har tidligere stået for The Suffering, et mørkt og blodigt actionspil, så dette er noget af et skift.



Filigran på skærmen

Spillets visuelle stil stammer fra de første konceptbilleder, og de lysende striber på de forskellige billeder, signalerer alt fra ting, man kan samle op, til specielle angreb og begivenheder. Det ser meget pænt ud, og er helt klart anderledes.



LUDOMANI Uanset om du bliver munter af den enarmede tyveknekt, Black Jack eller Poker, vil de mange kasinoer byde på foder til de virtuelle spilleflugle.

dem giver forskellige bonuser såsom panda-kostumet, andre giver penge eller prestige.

Og lige netop penge og prestige er et must, når ens mål i livet er at overtage hele Las Vegas. Penge skal der til for at købe tøj og... Ahem, bling bling. Disse rekvisitter er afgørende for prestige. Hvis man ikke har nogen anelse i byen, kan man ikke komme videre. Nogle natklubber forlanger eksempelvis, at man er velklædt, for de lukker én ind. Systemet ser ud til at virke nogenlunde som respekt-systemet fra Saints Row, og præcis som i Saints Row, kan man optjene respekt og prestige ved, at gennemføre forskellige minimissioner som tidskørsel og lignende.

Men det er faktisk der, hvor This is Vegas adskiller sig fra GTA, som ser virkelig interes-



FAKTA

MASSER AF STIL

Om kasinoerne i spillet vil være autentiske og matche virkelighedens spillebuler til sidste detalje, er uvist, men de ser alligevel ualmindelig lækre ud ved nattetid, når lyskegler, røgkanoner og springvand leger på deres facader og pladser. Så skal der fandeme gambles.

sant ud. Målet med This is Vegas, er at lave en virtuel udgave af Sydens By, hvilket betyder, at alle de forskellige hasardspil, der findes i byen, vil være tilgængelige i spillet. Og selvom San Andreas allerede har budt på en Las Vegas-lignende oplevelse, så ser det alligevel ud til, at This is Vegas kan ryste lidt nyt ud af posen. En særlig interessant mission går ud på, at man skal vinde en masse penge i Black Jack. Din arbejdsgiver har udstyret dig med et par specielle briller og har mærket kortene. På denne måde har man selvsagt en kraftig fordel overfor kasinoet. Da pengene er vundet, lugter kasinoet lunt, og i et herligt temposkift skal man flygte ud af kasinoet med vagter i hælene, mens projektiler pifter én om ørerne.

Den præsentation, jeg overværede, lod dog visse spørgsmål stå ubesvaret hen. Hvor avanceret vil den kunstige intelligens eksempelvis være? Fodgængere vil, hvis du slår en eller anden ned, enten heppe på dig eller rakte dig ned, men hvordan vagterne vil opføre sig, vides ikke. Med muligheden for at slå sig løs på diskoteker, vinde penge i turneringer og til sidst overtage hele Las Vegas, lyder ganske tiltalende. Forhåbentlig tør Surreal Games, at tilføje spillet lidt særkende og ikke bare bruge kalkerpapir på den efterhånden noget prøvede GTA-formular. Vi håber virkelig.

Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Interessant forsøg på at gøre noget nyt ud af sandkassegenren. Men vil det lykkes for Surreal?

Glaskæbe?

Fyld handsken med søm i gakket boksespil fra EA



FACEBREAKER

Platform PS3/X360/Wii Udvikler EA SPORTS
Udgiver EA Genre SPORT

Det var ikke Sonic the Hedgehog, der hang ubehjælpesomt fast i min Dreamcast tilbage i det herrens år 2000, men i stedet Midways skæve og yderst morsomme Ready 2 Rumble. Spillet var en slags karikeret og løssluppen udgave af boksning, komplet med gale karakterer som den letpåkledte Lulu Valentine og den mexicanske Angel "Raging" Rivera, og dybden var, indrømmet, til at overse.

Alligevel kunne jeg ikke lade være med at træde ud på kanvassen, uddele dybe stød til mellemgulvet og gøre klar til mit frygtede højrehånds hook – Ready 2 Rumble var hylende morsomt, både alene og sammen med en ven. Efter forleden at have oplevet Facebreaker, er jeg som transporteret otte år tilbage i tiden, dog med de forbedringer og symileskridt, som spil har taget i mellemtiden.

Holdet bag EA's kommende sportsspil er folk, der tidligere har haft hænderne dybt begravet i den respekterede Fight Night-serie, men det er tydeligt, at de ligesom jeg selv, har en del kampe under bæltet i alt fra Super Punch-Out til Ready 2 Rumble og Team Fortress. Sidstnævnte er ikke ment sådan rent bogstaveligt, da Facebreaker hverken er holdbaseret eller specielt online-venligt, men i stedet i forhold til spillets grafiske stil, der uden tvivl låner fra Valves populære opfølger.

Heldigvis er Facebreaker ikke som at spille Ready 2 Rumble den dag i dag. Repertoiret af slagkombinationer og taktikker er bredt og bygget på rigtig boksning, men det krydres af med en masse mere eller mindre sjove bevægelser, bevægelser, der naturligvis passer til de mange forskellige bokkere. Og forskellige det er de. Der er hvidhårede afroamerikanere, enorme russere og tilbagelængede latinlovers, alle med deres helt egen kampstil og nogle gange kiksede kampstil. At de slag man uddeler, også kan ses med det samme, giver Facebreaker et helt specielt krydderi, da man har overdrevet alle skader. Et sæbeoje er lige den tand mere blå og hævet end normalt, tænderne rasler ud af munden ved et velplaceret slag. Vi har kun spillet Facebreaker i ganske kort tid, men hvis EA kan fortsætte stilen, er vi klar til øretæver.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Fra Fight Nights realisme til Ready 2 Rumbles morsomheder - vi kan sagtens se potentialet.



Premiere 18. SEP

KAMP TIL STREGEN Sjovt, lettilgængeligt og alligevel med en vis dybde. Vi finder boksehandskerne frem til september-udgivelsen og arbejder på muskelmassen i mellemtiden.

BETATEST


GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

En nøglerolle

Lego Indiana Jones introducerer nøgler. Disse skal findes og bæres hen til låsen. Her er Jones ved at tackle en af spillets første nøgler, på jagt efter den gyldne statue og jagtet af rasende Hovitoer. Fans af filmene vil elske at se i legoficeret form.



Premiere 6. juni  Se mer på Gamereactor.dk

Find pisken frem

Indiana Jones er en charmerende klods. Asmus har været på eventyr med arkæologen i London



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

Platform Multi Udvikler TRAVELLERS TALES
Udgiver LUCAS ARTS Genre ACTION/PLATFORM

Inden jeg siger navnet, så forestil dig en mand i støvet tøj og en slidt fedora. Han ligner en art eventyrer. Foran ham står en araber, iklædt stramme gevandter, og udviser en skræmmende dygtighed med en sabel. Men i stedet for den konfrontation, man kunne forvente, vender eventyreren øjne, trækker sin pistol og skyder araberen.

Det er naturligvis Indiana Jones, det drejer

sig om at begynde arbejdet med at kombinere de fremragende eventyrfilm med Legos specielle charme.

"Til at begynde med," siger spillets producer Nick Ricks, "lavede vi nogle baner og tilføjede Indiana Jones. Resultatet var ikke just, hvad vi ville have. Det var bare Lego Star Wars med en gut iført en hat." Indiana Jones røg altså direkte på tegnebrættet. Inden spillet kunne komme videre, skulle Traveller's Tale altså først finde ud af, hvori forskellen mellem Star Wars og Indiana Jones lå. Meget hurtigt viste det sig at forskellen blandt andet lå i samarbejdet. I Star Wars var

I Indiana Jones var opgaven at gøre samarbejdet mellem figurerne godt og interessant

sig om og nu, hvor du har læst beskrivelsen af scenen fra Indiana Jones 1 og læst navnet Indiana Jones, kan du høre John Williams legendariske tema spille for det indre øre. Derfor virker det også som et logisk skridt at Traveller's Tale, der stod bag det roste Lego Star Wars, nu tager livtag med den rappe arkæolog og hans evige kamp mod nazisterne. Selvom det lyder som om opgaven lå lige til højrebænet, var det ikke helt

samarbejdet meget rudimentært og ikke særlig avanceret. I Indiana Jones var opgaven at gøre samarbejdet mellem figurerne godt og samtidig integrere det ordentligt i Lego-universet.

Det vigtigste var, at man havde lyst til at bruge begge figurer i stedet for kun en af dem. Hvem husker ikke C-3PO, som for det meste gik i vejen, var fuldstændigt ubrugelig og ikke kunne hoppe, men han var tvingende nødvendig, hvis



ET GODT PISKESMELD Indys pisk kan bruges til forskellige ting. Den kan ødelægge genstande eller bruges til at passere dybe afgrunde. Den kan også bruges i nærkamp, hvor man gør fjender forvirrede og rundtossede.



IFAKTA

DET NÆSTE SPIL?

Når Lego Indy og Lego Batman er på gaden, hvilken licens står så overfor en Legoficering? Jonathan Smith vil ikke afstøde det, men stort set alle forslag er velkomne. En Lego Ex-consisten eller Lego Schindler's Liste er nok for skrappe, mener han, men han virkede positiv, da undertegnede foreslog Lego James Bond.

man ville gennem specielle døre? Således vil det ikke forholde sig i Indiana Jones. Jonathan Smith, studiets chef, fortæller nærmere:

"Som noget nyt har vi inkluderet genstande, man kan samle op. De er for eksempel byggeklodser, som skal bruges et bestemt sted." I kraft af Indiana Jones' arkæologiske egenskaber, vil Lego Indy, som spillet kollegialt bliver kaldt af Traveller's Tale, er der et større fokus på at holde spilleren på tæerne og på puzzles. Ideen er, at man hele tiden skal holde øje med, hvad man laver, ikke ulig Indiana Jones' situation i begyndelsen af Jagten på den Forsvundne Skat. Hvis man træder ind i lyset, får man problemer.

De forskellige puzzles vil ikke være særligt avancerede hjernevidere, da børn skal kunne være med. Derfor vil en genstand tit være meget

PISTOLER OG ILDVÅBEN I modsætning til i Lego Star Wars, er ammunitionen til våbnene ikke grænseløs. Derfor skal man ikke bare skyde løs, hvilket måske giver spillet et mere seriøst præg end Lego Star Wars.



FRAULEIN RAVENWOOD Hver karakter har en speciel evne. Kvinderne, her illustreret ved Indys gamle flamme Marion Ravenwood, kan hoppe højere end mændene. På den måde er der, ligesom det var tilfældet med Lego Star Wars, noget at eksperimentere med til spillets gåder.

tæt på det sted, den skal flyttes hen til. Samtidig vil stedet blive markeret med en diskret pil. Det giver dog en stærkere tilknytning til Lego-universet, når man skal flytte og samle brikkerne selv. Mekanikken med at samle objekter op har dog samtidig bidraget med et nyt gameplayelement. Ud over de medfødte egenskaber, eksempelvis kan Dr. Jones Senior løse hieroglyffer og Satipo fra Jagten på den Forsvundne Skat grave, så kan figurerne opsamle genstande, der giver nye evner. Således er man ikke tvunget til at bruge en figur til én opgave og en anden figur til en anden, men kan i stedet løse opgaverne med sin foretrukne figur.

Samtidig giver denne mekanik også ekstra dynamik. Indiana Jones handler ikke om smukt koreograferede sværddueller, men om beskidte



FAKTA

OPHIDIOPHOB

Præcis som i filmene, vil Indiana have et problem med slanger. Nogle baner, for eksempel det ægyptiske tempel, der rummer Pagtens Ark, vil have masser af slanger, og her vil Jones være ret ubrugelig af skræk. Man må formode at det samme vil gøre sig gældende for Jones Senior, der er bange for store rotter.

nævekampe. Derfor føles det også rigtigt, når man kan samle en spade op og smække den i fjæset på Hovito eller smide en stol efter en skurk. Men derudover skal man ikke forvente en revolution i forhold til Lego Star Wars, snarere en videreudvikling og en finpudsning af alt, hvad der gjorde Star Wars til en morsom oplevelse for både børn og voksne. Apropos børn, så indeholder filmene jo et par scener, der nok er for stærke til de helt små.

Først og fremmest er der ingen nazister i spillet. Overhovedet ingen. Fjenderne er bare uniformerede soldater, der har et vanvittigt ønske om at dominere verden. Det lyder i første omgang som rent kætteri, men når man ser det fra Ricks' synspunkt, virker det ikke så underligt mere: "Billederne i Indiana Jones er så stærke, at man ikke behøver et emblem for at se, at manden i den lange sorte frakke er ond." Blandt andet overlever Satipo. Dette sker for, at der altid skal være to figurer på skærmen. Da Indy bagefter bliver jagtet af Hovitoerne, vil vandflyets pilot Jock, I ved, ham med kæleslangen, være Indys ledsager. Og hvordan vil spillet vise sidste films dramatiske øjeblik, hvor Dr. Jones Senior bliver skudt?

Dét, og hvordan Lego Indiana Jones generelt bliver, må vi vente med at se til sommer, når spillet og den sidste film kommer. Men jeg tør godt garantere noget: Det bliver sjovt!

Asmus Neergaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TABER TEMPERATUREN



Morsomt, klodset og herligt spil, hvor hele familien kan samles foran fladskærmen. Vi glæder os.

Slagmarken

Ambitiøst og anderledes strategi-spil med nye ideer



DEMIGOD

Platform PC Udvikler GAS POWERED GAMES
Udgiver UKENDT Genre STRATEGI

Premiere 2008



MASTODONTEN Slagmarken er oftest et særdeles kaotisk sted, men din kæmpe er let at finde i virvaret af soldater.

John Comes har en god pointe. Som lead designer for det kommende Demigod, stiller han sig undrende over, hvorfor strategi-genren aldrig har draget fordel af de populære brugerskabte udvidelser, som det eksempelvis er sket med FPS-genren og Counter-Strike.

Og skal man finde strateg-genrens Counter-Strike lige pt., er det Defense of the Ancients, som er en ganske gratis udvidelse til Warcraft 3, og sjovt nok også det spil, Demigod trækker de fleste af sine ideer fra. Trenden er en som også andre udviklere synes at følge for tiden, og vil man se et andet godt eksempel på andre internet-fænomener, som har udviklet sig til fuldprisspil, behøver man ikke at kigge længere end på PlayStation-netværket og PixelJunk Monsters (Desktop Tower Defence) eller på inXiles kommende fuldprisversion af det populære Linerider.

Demigod er dog en helt anden størrelse. Banerne er små, nærmest klaustrofobisk små for strategi-spils veteraner, men er et bevidst valg for at holde tempoet højt. I siden af hver bane har de modstridende hold, hver deres samling af bygninger og portaler, som det enten gælder om at smadre eller beskytte. Portalerne producerer automatisk tropper som begynder at følge de allerede planlagte ruter mod fjendes base, og lader du dem gå helt uprovokeret, vil de mødes på banens midte med modstanderne og indgå i en lige kamp uden vindere. Her er dog, hvor du og dit alter ego kan gøre en forskel. Som et gigantisk monster er det dig, der skal gøre forskellen på slagmarken. Du har to forskellige roller at vælge imellem, og hvor General lader dig bestemme over dine tropper og give dem ekstra bonusser, giver Assassin dig muligheden for at hoppe direkte ind i kampen og smide om dig med besværgelser og bøllebæk af den dødelige slags.

Som du stiger i erfaring bliver mulighederne flere, men frygt ikke, for forud for hver bane kan du igen vælge, hvilken rolle du vil tage. Demigod ser ud til at blive et friskt pust til strategi-genren, og vi glæder os meget.

Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TABER TEMPERATUREN



Med inspirationen draget fra et fantastisk spil, og tilsat en masse nye ideer, tror vi virkelig på projektet.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Det skal smadres!

Selvom visse ting naturligvis ikke kan smadres til fint støv, så er der bemærkelsesværdigt meget, der med et par granater eller en bazooka, eksploderer.



Premiere 19. juni Se mere på Gamereactor.dk

Total ødelæggelse

Er det en tank, en helikopter eller et hus – ingen af delene, det er vrage og ruiner efter Tanggaards kampe



**BATTLEFIELD:
BAD COMPANY**
Platform XBOX 360/PS3 Udvikler DIGITAL
ILLUSIONS Udgiver EA Genre ACTION

Hævede griseøjne, et hjerte, der hamrer derudad med 180 i timen og et joypad, der nærmest ryster i hænderne på mig – jeg kender følelsen alt for godt. Alligevel er det kun et fåtal af spil, der har fået mig til at ofre den livsnødvendige nattesøvn til fordel for et kobbelt overgearede venner, der skriger ind i deres mikrofon, mens de lægger dækild for mig.

Socom gjorde det. Jeg kunne trikke rundt i stuen og bare vente på at min kæreste gik i seng, så jeg kunne kapre fladskærmen og bredbåndsforbindelsen, og da jeg senere fik en Xbox, så var det Halo 2's skyld, at jeg mødte op på arbejde med en udpræget mangel på søvn.

Om Battlefield: Bad Company skal være et af de spil, der i fremtiden hærger min døgnrytme og spolerer de få venskaber, jeg har tilbage, er stadig svært at sige, men efter at have spillet betæen i et par dage, så er jeg ikke i tvivl om, at jeg gerne vil tilbage på slagmarken – men det er ikke uden visse forbehold, og nattesøvnen har der altså indtil videre slet ikke været pillet ved.

Battlefield: Bad Companys største og mest interessante funktion er ødelæggelse. Ikke sådan på mikroniveau, hvor en salve fra dit gevær, kan få et bord til at splintres eller en dåse til at falde ned fra en hylde, men sådan rigtig god og grundig ødelæggelse af den slags, Godzilla normalt står for i de rædselsfulde og krampagtige japanske monsterfilm. Det hele leveres af svenske Digital Illusions egen Frostbite-motor, og efter en tur på slagmarken med både granatkaster, bazooka og håndgranater, tør jeg godt indrømme, at jeg aldrig har oplevet et spil, hvor det at kunne springe noget i stykker, har været et så bærende element.

Og ikke bare et bærende element, men totalt udslagsgivende for, hvordan man så opfører sig. For hvad skal du lige med en mur eller et plankværk som beskyttelse, når det kan fjernes på sekunder? Og hvad hjælper det at sidde tre mand ved siden af en kasse guld og bevogte den eneste indgang, hvis væggen bag dig to sekunder senere ligner et bombekrater?

De to baner Ascencion og Oasis, der i øjeblikket kan spilles udelukkende i spilmoden Gold Rush er meget forskellige, men begge nærmest skriger på dine evner til at lave udgange og indgange, hvor der ikke tidligere har været nogen.



SNIGSKYTTER ER IKKE længere sikre, blot fordi de gemmer sig i et hus. Her har gentagende skud med raketter, efterladt bygningen uden vægge på hele første sal.

FAKTA**BATTLEFIELD X 2**

Konsolere har prøvet kræfter med Battlefield før, men det bliver første gang, at Digital Illusions, sætter de tidligere PC-spils enorme baner, våben og køretøjer sammen med deres helt nyt Frostbite-motor og smider destruktions ned i gryden på det plan, som det gøres i Bad Company. Betæen som kører i øjeblikket, har absolut en del mangler, ikke mindst manglen på kommunikation. Mon ikke det er fikset i det færdige spil?

Oasis er en ørkenbane, ekspansiv, fyldt med åbne pladser og velegnet til køretøjer, mens Ascencion, som navnet antyder, ligger i et meget bakket terræn, hvor man løber fra bygning til bygning. Begge er perfekte legepladser til at afprøve både fysiksystemet og spillets mange våben, og der gik ikke længe, før jeg med en granatkaster fik fjernet både første salen og et par vægge i det nærmeste hus. Bagefter kørte jeg en tank gennem et bundt svajende palmer, og jeg sluttede det hele af, ved at skyde siden ud på den nærmeste bygning. På det rent ødelæggelsesmæssige plan fejler Bad Company ikke noget. Desværre er spillets eneste spilmode en skuf-

felse, specielt set i lyset af ideen med den. Det ene hold forsvarer nogle kasser med guld, mens det andet prøver at kæmpe sig vej mod dem. Ødelægges de, vinder det angribende hold terræen, og så flyttes kampen længere ind på kortet. Når alle kasser er fanget af fjenden, slutter spillet. Det lyder enkelt, og det er det sådan set også. Men da betaen ikke giver dig mulighed for at invitere dine venner forbi, og da samtaler kan være nærmest umulige at føre, så har de seneste dages spilleri, mere eller mindre været hovedløse Team Deathmatch-kampe med et indlagt mål. Det er umuligt at råbe andre spillere op, og derfor også mere eller mindre umuligt at planlægge et angreb, noget, der igen gør oplevelsen en smule rodet og ligegyldig.

Samtidig er jeg endnu ikke helt overbevist om våbnenes tyngde. Håndgranater eksploderer med et lidt tarveligt puff, og kan lande et par meter fra en fjende uden at gøre skade. Imens nedlægger et velplaceret skud fra en shotgun, selv på afstand, gerne din modstander med det samme. Det kan naturligvis være, at der skal en del flere spildage til, for virkelig at blive imponeret over arsenalet og dets muligheder, men indtil videre er jeg ikke ovenud tilfreds.

Værst er dog grafikken, der på ingen måde er grim, men som absolut heller ikke er imponerende. Første gang, jeg stiftede bekendtskab med Battlefield: Bad Company, var på sidste års Games Convention i Leipzig, og dengang var det skygger, træer, ting der gik igennem hinanden og animationerne, der så skuffende ud – her adskillige måneder senere, er det præcis de samme ting. Det er lidt skræmmende, at det



FAKTA

DE TRE KONGER

Digital Illusions indrømmer gerne, at det meste af deres inspiration til Bad Company, kommer fra film som Kelly's Heroes og den noget nyere Three Kings med George Clooney og Icecube. Derfor er missionerne også mere "løse" i det og ikke udelukkende af militærmæssig art. Det handler om tjene penge på krigen, ikke om at redde befolkningen.

GOLD RUSH Der findes kun en spilmode i øjeblikket i betaen, og det er Gold Rush, hvor de ene hold skal passe på nogle kasser med guld, mens det andet hold skal forsøge at smadre dem.

generelle niveau for spillet ikke er nået længere i de forgangne måneder. Bare en tur med tank, viser at palmerne kan forsvinde som dug for solen, mens skygger hopper rundt, som en ildflue i et syltetøjsglas.

Der kan dog nå at ske en del endnu, specielt hvis Digital Illusions bevidst arbejder videre på en mere afpudset udgave, mens beta-koden bare stresstester serverne og de mange spilleres metoder - det håber jeg i hvert fald. Spillet udgives angiveligt i løbet af sommeren, og du kan være sikker på, at jeg griber til riflen og tester det, når det er klar.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Betaen er en del skridt i den rigtige retning, men der skal mere til, før Bad Company ender som en vinder.



KØRETØJER er der en del af i Bad Company. Hvis du vælger at blive genfødt hos holdet, og en af dine allierede i samme øjeblik befinder sig i f.eks. en tank, så smides du direkte ind i den som sekundærskytte. Dette gør det let at komme tilbage i kampen.



Enorme krige

Sidste års oversete perle ankommer til konsollerne



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Platform PS3/X360 Udvikler SPLASH DAMAGE
Udgiver ACTIVISION Genre ACTION

Da Xbox 360-udgaven af Enemy Territory: Quake Wars forleden blev vist frem i London, var det på en såkaldt "Se, men ikke røre"-basis, hvor spillets Executive Producer, Kevin Cloud kunne vise de første spadestik frem. Grafisk er det en fornøjelse, og Cloud kunne fortælle, at begge konsolversioner mindst ville være ligeså flotte som PC'ens kørende på de anbefalede krav.

Da jeg ikke har en computer, der kan trække andet end diverse flash-spil, skal jeg nok lade være med at pille denne påstand fra hinanden eller bakke den op, men blot sige, at jeg var yderst tilfreds med grafikken. Det er dog gameplayet, der løfter Quake Wars op over pøblen, og som konsolspil kan jeg faktisk ikke huske et eneste projekt, der har samme brede vifte af muligheder. Online er det alt andet end en tarvelig omgang deathmatch-kampe, der lægges op til, da spillet giver dig valget mellem en del forskellige klasser af soldater, alle sammen skræddersyet til, at udføre specifikke opgaver på spillets kort. En engineer kan f.eks. bygge en bro, men han er en forholdsvis elendig soldat, så er der ikke nogle på holdet, der dækker ham, så avancerer holdet ikke på kortet. Sten, saks, papir-systemet fungerer upåklageligt, og giver spillet så meget dybde, at de første timer nærmest føles overvældende.

Det er nok også derfor, at konsoludgaverne indeholder en række nye træningsmissioner og en lille film, der kort forklarer, hvilke facetter, du skal være klar på at udforske, for at få det meste ud af spillet.

Hvornår i år Enemy Territory: Quake Wars udgives, vides endnu ikke, og selv det samme spørgsmål stillet på flere forskellige måder, kunne ikke få Cloud til at spytte ud med noget konkret, så vi må bare vente og se.

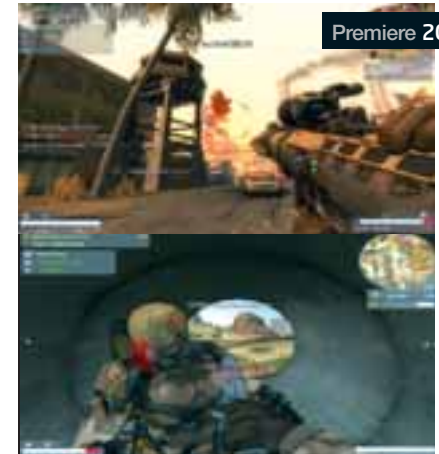
Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Enorm dybde for et online-spil, og absolut noget, som ingen konsolser tidligere har spillet.



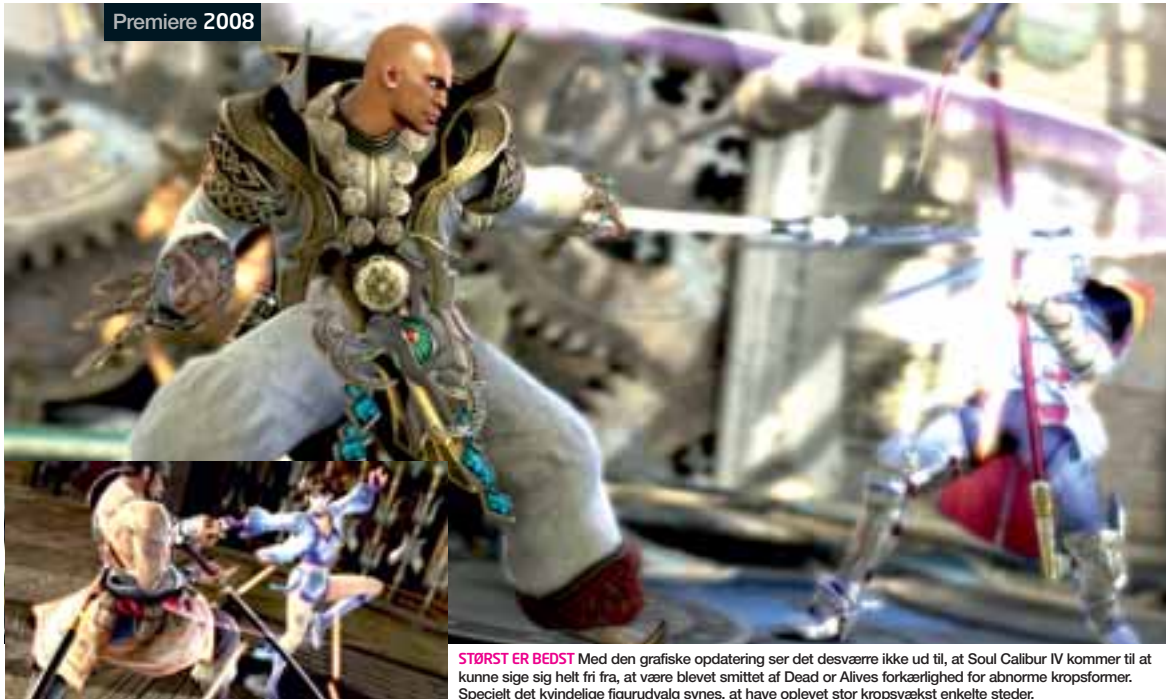
KONTROL Uden muligheden for selv at gribe joypaddet, skal jeg ikke kunne sige, om styringen føles intuitiv eller ligetil, men Kevin havde absolut ingen problemer under fremvisningen.

BETA TEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Premiere 2008



STØRST ER BEDST Med den grafiske opdatering ser det desværre ikke ud til, at Soul Calibur IV kommer til at kunne sige sig helt fri fra, at være blevet smittet af Dead or Alives forkærlighed for abnorme kropformer. Specielt det kvindelige figurudvalg synes, at have oplevet stor kropsvækst enkelte steder.

Med masser af sjæl

Slib sværdet og kom ind i arenaen til endnu flere kampe. Blichfeldt har set nærmere på det kommende Soul Calibur



SOUL CALIBUR IV

Platform PLAYSTATION 3/XBOX 360
Udvikler NAMCO BANDAI Udgiver
NAMCO BANDAI Genre FIGHTING

Selvom det ikke nødvendigvis er noget, den nuværende konsolgeneration i ligeså høj grad kan nikke genkendende til, findes der for mig ikke mange bedre spiløjeblikke, end i et afbalanceret kampspil, med en modstander på sam.me niveau som mig selv i den anden ende af sofaen.

Elementet af konkurrence bliver simpelthen ikke mere rent, end når du står ansigt til ansigt med din modstander, du kan næsten forudse, hvad han tænker og gør, og alt kan være afgjort i løbet af få sekunder. Soul Calibur var det bedste eksempel på dette, og mens både del to og tre tilføjede til dette, var det aldrig mere tydeligt end i det første spil, hvilket i den grad

får det til at kilde i maven, når udvikleren bag siger, at det er skabelonen, de følger med dette fjerde udspil.

Ud over en grafik, der naturligvis er blevet flottere, baggrunde der delvist kan smadres, nye animationer og tricks til alle, samt et persongalleri, som får besøg af Yoda fra Star Wars, hvis du spiller på Xbox 360 og Darth Vader, hvis du i stedet vælger PlayStation 3, er fokuset absolut på gameplayet. Vi havde ikke brokket os, hvis det, vi havde fået, kun var en flottere version af det første Soul Calibur, men med ekstra godter, som ikke forstyrrer gameplayet, kan det meget, meget stort.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Fremragende grafik, millimeter følsom kontrol og masser af udfordringer, hvordan kan det gå galt?



FAKTA

SOUL EDGE/BLADE

Kigger man serien efter i bedene, vil man hurtigt finde ud af, at der var faktisk var et spil i serien inden Soul Calibur. Soul Edge eller Blade, var forløberen og opnåede specielt i sin PlayStation-konvertering god succes. Soul Calibur var i første omgang tiltænkt som en arkadeopfølger, men blev i opdateret form udgivet til Dreamcast med succes.

HVER FIGURTYPE har sine egne styrke, og mens nogen kan løbe hurtigt med bolden, foretrækker andre at knuse deres fjender.



Premiere 2008

Blodprygl

Bestik dommeren og få publikum til at juble...



BLOOD BOWL

Platform PC Udvikler CYANIDE Udgiver FOCUS HOME INTERACTIVE Genre STRATEGI/SPORT

Uanset hvilken sport, der snakkes om, kan det være lidt svært ikke engang at have perioder, hvor man synes regelrytterne bliver lidt for strikse, hvor dommerne blander sig for meget og publikum ikke får, hvad de har betalt for.

Harve Blood Bowl eksisteret i virkeligheden, havde det været undtagelsen til reglen, for selvom alle der har prøvet brætspillet, har måttet lære regelbogen først, synes der altid at være både muligheder og grunde til, at bryde eller bøje hver en regel, der bliver præsenteret.

Blood Bowl er i brætspilsform en fantastisk blanding af amerikansk fodbold, figurer fra rollespilsverdenen og det mest korrupte spilsystem nogensinde udtænkt, hvilket samtidigt gør det til et af de sjoveste brætspil, undertegnede endnu har prøvet. Alt dette er det planen at udvikleren Cyanide vil indfange og komme på DVD. Godt ser det indtil videre ud med to forskellige muligheder for enten at spille det som turbaseeret brætspil eller i mere actionpræget realtid. Karaktergalleriet og de dramatiske størrelsesforskelle er ligeledes godt genvundet, og at muligheder for alt lige fra publikum til dommeren allerede er med, varmer om hjertet. Vi ser frem til at knuse knogler.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Kan Cyanide fange den altoverskyggende humor og det strategiske aspekt, så skulle den være hjemme.

Muchas gracias Amigo!

Spansk guitar, maracas og masser af dans. Samba De Amigo er tilbage i storform



Premiere 2008 200



SAMBA DE AMIGO

Platform Wii Udvikler GEARBOX SOFTWARE Udgiver SEGA Genre MUSIK

Denne gang er formateret Wii, og med sin bevægelsesfølsomme Wii-mote, er det som hånd i handske at bevidne genfødslen af Samba De Amigo. I stedet for at ryste to røde maracas, ryster du nu Wii-moten og nunchucken i takt til musikken, så oplevelsen er uhyggelig tæt på originalen.

At Sega har sat Gearbox Software, holdet bag kommende spil som Borderlands og Brothers in Arms, til at lave nyfortolkningen, er

måske et anderledes valg, men indtil videre lader det til at være det helt rigtige.

Den nye udgave indeholder musiknumre fra Dreamcast-originalen, samt en masse nye numre, der desværre endnu ikke er offentliggjort. Grafisk er der ikke lavet nogen større ændringer, men det behøver Gearbox heller ikke, for det originale Samba De Amigo er stadig dugfriskt at se på, her otte år senere. Det kan blive rigtig godt.

_Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Sjovt, sødt og anderledes rytmespil. Kan blive en succes på Wii, hvis eller kontrollen sidder i skabet.



SPILNYHEDER
ANMELDELSER
GRTV
BETATESTS
ARTIKLER

Gamereactor.dk er Danmarks største spil-community og byder hver dag på tonsvis af spændende læsestof. Besøg os allerede i dag!

TRAILERS

HOLD DIG
OPDATERET
SELVOM DU ER
PÅ FARTEN.
DIREKTE FRA
DIN MOBIL

WWW.GAMEREACTOR.DK/MOBIL

SE MERE PÅ
**GR
TV**
GAMEREACTOR
TELEVISION

UNIKT UDSEENDE

Jeg ved ikke med jer, men jeg er efterhånden ved at være godt træt af, at min helt altid ligner alle andre spillere. Heldigvis kommer det ikke til at være noget problem i Age of Conan. Her er der nemlig ustyrligt mange muligheder for at skabe et unikt udseende til sin helt. Derfor kan du brække næsen på din helt, give ham grim hud og ar.

Platform **PC/XBOX 360**
 Udvikler **FUNCOM**
 Udgiver **UBISOFT**
 Genre **MMORPG**
 Premiere **Maj**

AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES

Nicolas har levet livet som barbar i Funcoms ambitiøse online-rollespil og er nu klar til at fortælle alt



FAKTA

HYP NÆSEHORN

De mere alternative mounts blev for alvor vist frem ved dette års GDC. Her fremviste Funcom blandt andet næsehornet og mårmutten, samt naturligvis den mere traditionelle pruhest. De to førstnævnte kommer, meget naturligt, til at være langsommere end hesten.

A Dette er min helt personlige logbog over mine hyborianske eventyr, som startede ombord på et slaveskib og indtil videre er endt i mit hjemland, Cimmeria. Jeg har netop besejret Strom. Tortage er ikke længere plaget af hans rædselsregime, og jeg er vendt tilbage til Cimmeria med ren samvittighed. Men mine eventyr er ikke forbi endnu; i morgen rejser jeg til Stygia, hvor der venter mig nye farer. Mine eventyr er først lige begyndt...

Et klogt hoved fra Funcom udtalte engang, at man i Age of Conan ville kunne kende folk ud fra deres ansigter. Helt sikkert, tænkte jeg, alt imens et flashback til World of Warcraft opstod i

mit hoved, og jeg så tusinde små gnomer med lyserødt hår, der alle lignede hinanden. Men jeg havde ingen grund til at være så skeptisk i forhold til Funcoms nyeste online-rollespil. I Age of Conan er der nemlig uendelige muligheder for at skabe et unikt udseende til sin helt. Jeg lavede derfor en høj, muskuløs cimmericansk kriger, med et arret ansigt, en brækket næse og vejrbidt hud. Herefter stillede jeg mig ved siden af en lille, tynd, stygiensk troldmand med gråt skæg og kæmpe ører, og fik mig en god grinetur. Selvfølgelig var der en verden til forskel på de to; men forskellen var også markant, da jeg sammenlignede min helt med en anden cimmericansk kriger. Det lover godt, tænkte jeg. At kunne kende venner og fjender på ansigtstræk, kan godt være et skridt frem for genren. Noget

**INGEN SVÆKLINGE**

I Age of Conan er man en sand barbar. Derfor kæmper man mod store, blodtørstige bosser og flere fjender på samme tid. Heldigvis kløver ens våben alt, der står foran en, og derfor kan man snildt ramme rigtig mange fjender på samme tid. Her er det en stor krabat af en pict, der får både hammer og kolle.

Welcome to Age of Conan
[Thanks for the comments] Major: dass wissen
[and information] up to the boss "Pict" in
the bottom of the screen.



KLOAKSLAM Der lugter ret dårligt under Tortage, men stemningen er god. Det er her, tyrannen Strom sender u lydige borgere ned – og de fleste vender aldrig tilbage. Der er masser af opgaver at løse i kloaksystemet, men husk lige at sætte en klemme på næsen inden du kravler demed.



ALENE I NATTEN Selvom du ikke kommer til at være helt alene de første tyve niveauer, så har Funcom alligevel gjort det således, at mange missioner skal løses helt alene, i særlige områder, der udelukkende er forbeholdt dig. For det meste foregår disse missioner i nattens mulm og mørke.

af det første, jeg gør, når jeg spiller online-rollespil, er at slå musikken fra. Men historien var en anden 21 niveauer inde i Age of Conan. Her følger musikken yderligere farver til den i forvejen farverige verden. De massive bjerglandskaber gøres om muligt endnu smukkere af den orkestrale musik. Det er ren kræse for øregangene, og jeg kan slet ikke forestille mig, at skulle høre mp3-lydfiler ved siden af.

I har sikkert læst og hørt uendeligt meget

KAMPSYSTEMET ER GANSKE ENKELT GUDDOMMELIGT. DET ER LIGE NØJAGTIGT DET, GENREN HAR TØRSTET EFTER I UTALLIGE ÅR.

salgsgas om Age of Conan. Den evigt entusiastiske Gaute Godager, spillets fader, har nok allerede kedet jer ihjel med sin snak om det revolutionerende kampsystem, som i øvrigt foregår i realtid, og tilsyneladende skulle sætte alle andre MMORPG-kampsystemer i skammekrogen. Men en ting er, hvad man læser og hører, en anden er, hvordan det fungerer og føles i praksis. Og det er så her, jeg kommer ind i billedet. Jeg vil nemlig gerne fortælle jer, hvordan kampsystemet virkede – for mig. Kampsystemet er ganske enkelt guddommeligt. Det er lige nøjagtigt det, genren har

tørstet efter i utallige år. Det er slut med at trykke 'angrib', og læne sig tilbage i stolen; nu skal man selv slå i forskellige retninger med sit våben, samt udføre drabelige kædeangreb, der ofte fører til blodige afhugninger af lemmer. Selvom det for mig, hurtigt blev en rutine, at trykke på et givent angreb, slå til højre og venstre som påkrævet, hvorefter det pågældende angreb blev udført, så

kedede jeg mig faktisk aldrig. Samme situation i EverQuest ville hurtigt blive ren rutine; jeg ville beordre min helt til at angribe, og derefter trykke på en knap i ny og næ – og røvkede mig noget så forbandet meget allerede ti niveauer inde i spillet. Jeg kedede mig ikke et sekund med Age of Conans kampsystem. Og det er et veritabelt mirakel.

Men det stopper altså ikke her. Når jeg skulle skyde med bue og pil (eller kaste med økser for den sags skyld), så foregik det hele, til min store overraskelse, ligeledes i realtid. Jeg skulle selv



HIL CÆSAR Rustninger og våben i Age of Conan er stærkt inspireret af Romerrigets arsenal. Men der er også blevet plads til barbarisk udrustning, som for eksempel denne hjelm.



FAKTA
KONG CONAN
 Arnold... jeg mener, Conan, sidder på tronen i Hyboria. Og ja, du kommer til at møde den store kleppert af en barbar, hvis du altså opnår et tilstrækkeligt højt niveau. Og det gør du. For jeg forudsiger, at du slet ikke kommer til at kunne rejse dig fra din kontorstol, når du først er gået på opdagelse i Hyboria. Selvsagt kommer du også til at møde en bunke andre kendisser universet.

tage sigte over skulderen på min helt, og skyde. Folk, der kedede sig uendeligt meget i rollen som jæger i World of Warcraft, kan godt glæde sig til at spille en bueskydende klasse i Age of Conan; der kommer til at være en verden til forskel.

Voldsentusiaster vil nok være glade for at erfare, at spillets kampsystem også byder på muligheden for at udføre såkaldte fatalities – muligheden for at dræbe en fjende på ekstrem voldelig manér. Men det er ikke kun grafisk tilfredsstillelse, man får ud af at udføre en fatality. I små ti sekunder efter en fatality, modtager man nemlig en kæmpemæssig bonus, som gør, at man kan uddele betydeligt hårdere øretæver, og således giver det god mening, at blive ved med at kæmpe. Så gør det heller ikke noget, at man for det meste kæmper mod 2-3-4 fjender ad gangen, for så kan de jo passende få fata-

TIL SØS For at komme væk fra Tortage, skal man først gøre det af med den onde hersker, Strom. Derefter kan man drage til søs mod nye breddegrader og eventyr.

lity-bonussen at smage. Smask!
 Funcom har aldrig lagt skjult på, at de med Age of Conan søger et helt andet klientel, end det, der er at finde i World of Warcraft. Det er ikke for sjov, at der kommer til at stå 18+ på spilæskan, når den engang ryger igennem tryk-ken; der vil nemlig være både vold, sex, nøgenhed og grimt sprog at finde i spillet. Det bliver spændende at se, om dette betyder, at de mere modne spillere finder vej til Funcoms jagtmarker. Der er naturligvis også mulighed for, at det er pornoglade voldspsykopater, der ikke kan sige andet end fuck, som bliver de primære abonnenter. Vi får se.

Nu kan det godt være, at jeg går hen og bliver en smule nørdet. Jeg mener, hvor mange ville fremhæve kollisionssystemet i et spil, hvis de skulle skrive en artikel om det? Jeg ved det ikke, men kollisionssystemet kommer til at spille en stor rolle i Age of Conan. Det er ganske enkelt fysisk umuligt, at gå igennem andre spillere og indbyggere i Funcoms virtuelle univers, og det kommer unægteligt til at skabe nogle stærkt taktiske situationer i spillets PVP-scenarier. Når fjenden har sønderkudt dit slots porte, kan du beordre dine panserbærende fodtudsder hen til åbningen, således at de kan blokere vejen for



HVA' SÅ, COLOMBUS?
 Du kommer med garanti til at bruge en masse tid på at udforske den omfattende verden i Age of Conan. Og der er slet ingen tvivl om, at du på et eller andet tidspunkt holder en lille pause og kigger ud over havet – vandeffekterne er smukke.



LOVENDE COMMUNITY Undervejs på mine eventyr traf jeg denne venlige amazone, som i virkeligheden hedder Fritz og er 33 år. Men nok om det. Spillets community virker allerede nu venligt og engageret, og Fritz her var bestemt ikke bange for at hjælpe mig med at løse et par opgaver i Tortages kloaksystem. Tak, Fritz!

ind-trængende fjender. Mine personlige erfaringer med kollisionssystemet, har primært været positive i PVP-kontekst, men knapt så positive, når jeg har kæmpet mod computerstyrede fjender, der sommetider går igennem fysisk materie, som var de spøgelse.

De første tyve niveauer i Age of Conan foregår i og omkring Tortage, en ø, der er lige så farlig, som den er smuk. Missionerne her er alsidige og spændende, og hver eneste gang, man falder i snak med en NPC, kan man glæde sig over, at de

of Conan er grafisk krævende, og af den simple årsag kan spillet ikke bestå af én sammenhængende verden, som vi kender det fra World of Warcraft, men i stedet fragmenterede zoner, der kræver individuelle loadtider. Uanset hvordan man vender og drejer det, så har det altså en ødelæggende effekt på illusionen om en stor, sammenhængende online-verden. Zonerne i Age of Conan, i hvert fald dem, jeg har besøgt, er ovenud veleksekverede. Jungler ligner rent faktisk jungler, på højde med dem, vi kender fra Crysis.

STEMNINGEN I KLOAK-SYSTEMET UNDER TORTAGE ER KLAUSTROFOBISK OG SKRÆMMENDE, MENS HØJLANDET OMKRING CIMMERIA ER SMUKT, GRØNT OG BEFRIENDE.

rent faktisk snakker til en, og at stemmeskuespillet er overordentligt godt. Stemmeskuespillet forsvinder dog desværre, i det øjeblik man forlader Tortage (omkring niveau 20), og optræder herefter kun i enkelte, historiebærende missioner. Jeg må indrømme, at jeg ærgrede mig over at erfare, at missionerne samtidig blev langt mere regulære og skabelonskårede, da jeg forlod den smukke tropeø. Men mine eventyr udenfor Tortage var temmelig begrænsede, så tilgiv mig, hvis jeg har trådt nogen over tærerne.

Jeg forbeholder mig dog retten til at være en smule skeptisk overfor spillets zoneopdeling. Age

Desværre er der endnu ingen DX10-effekter i betaen, men de er på vej. Stemningen i kloaksystemet under Tortage er klaustrofobisk og skræmmende, mens højlandet omkring Cimmeria er smukt, grønt og befriende. Man kunne jo passende tage en tur rundt i verdenen på sin mammut, sit næsehorn eller sin hest, og skulle man støde på et par fjender undervejs, så kan man i øvrigt sagtens kæmpe uden at stige af. For første gang i mange år, havde jeg rent faktisk lyst til bare, at sætte mig på min hest og ride ud i verden for at udforske hver eneste afkrog. Og det er bestemt et godt tegn. Det store spørgsmål i



forhold til online-rollespil er altid, hvad man skal tage sig til, når man engang opnår det højeste niveau. I Age of Conan er niveau 80 det famøse maksimum, og når man ikke længere kan stige i niveauer, så kan man blandt andet deltage i kæmpemæssige PVP-kampe om territorium og magt.

Det er muligt for ens guild at eje byer og fæstninger, og disse kan snildt komme under belejring af fjendtlige alliancer. Her er der rig mulighed for at skyde med katapulter, danne taktiske formationer med kollisionsystemet in

SELVFØLGELIG KOMMER DET FANTASTISKE KAMPSYSTEM TIL AT BETYDE, AT DET ALDRIG KAN BLIVE HELT KEDELIGT AT TAGE PÅ RAIDS

mente, samt sætte sig til rette på sin mammut og begynde at banke løs på fjendens porte. Disse begivenheder foregår indtil videre i de såkaldte grænselande, som er specielle PVP-zoner – men spiller man allerede på en PVP-server, så kan man angribe spillere alle steder, med undtagelse af byerne. PVE-elskere kan

tage det ganske roligt: Der kommer til at være masser af raid indhold i Age of Conan. Spørgsmålet er bare, hvorvidt der kommer til at være noget nytænkning på dette område. På årets GDC-konference virkede denne del af spillet umiddelbart til at være temmelig skabelon-skåret, med fokus på de vanlige roller i form af tanks, healere, support og så videre. Selvfølgelig kommer det fantastiske kampsystem til at betyde, at det aldrig kan blive helt kedeligt at tage på raids, og et eller andet (måske min krystalkugle) siger mig, at Funcom nok skal

finde på et eller andet, der kan holde PVE-folkene beskæftigede. For de har altså haft den helt store tænkehøje på, da de creerede Age of Conan.

Hvordan er det at kæmpe mod andre spillere i Age of Conan? Fantastisk. Selvom ens øjne for det meste hviler på de færdigheder,



FAKTA

LIDT KARAKTER

Funcom besluttede for nylig at skære en del karakterklasser fra, således at der 'kun' kommer til at være 12 af slagsen, når spillet udgives. Man skal dog ikke fortvivle, for de karakterklasser, der er blevet skåret væk, kommer alligevel indirekte til at optræde i det endelige spil; en del af deres færdigheder fordeles nemlig på de 12 resterende karakterklasser. Jeg er dog en smule skuffet over, at jeg nu ikke kommer til at kunne spille Lich, men må tage til takke med at være Necromancer. Ak ja, man kan jo ikke få alt, hvad man ønsker sig - og hvor skulle man også stille det, hvis man kunne. Det går virkelig heller ikke.

man har klistret på sin quickbar, så er der bare et eller andet helt særligt over at uddele øretæver til andre spillere. Men sådan er det vel i alle online-rollespil.

Lige nu er der intet officielt regelsæt påhæftet spiller-mod-spiller systemet, eller spiller-mod-spiller serverne for den sags skyld. Man bliver hverken straffet eller belønnet for, at gøre det af med andre spillere, og der er ingen form for rangsystem at ane. Funcom er stadig i tænkeboks, men en ting er helt sikkert: Du kommer til at blive belønnet for din kamp mod andre.

Jeg håber inderligt, at Funcom får udryddet de mange fejl, som spillet i dets nuværende betastadie, af naturlige årsager er plaget af. I skrivende stund er der godt og vel to måneder til spillets udgivelse, og hver dag kureres der børnesygdomme en masse. Jeg tør slet ikke tænke på, hvor lidt søvn Godager og co. egentlig får – men jeg håber, de får så lidt som muligt, for de skal virkelig bruge hvert eneste sekund, hvis Age of Conan skal blive helt klart til den tyvende maj. Under alle omstændigheder, så er spillet allerede nu enormt spilbart, hvis man ser bort fra børnesygdommene – og det er bestemt et godt tegn! Jeg glæder mig til at fortsætte mine hyperianske eventyr.

Nicolas Elmø



DRAMATISKE LANDSKABER Broer, der krydser vandfald højt oppe i bjergene, er ikke noget ualmindeligt syn i Age of Conan. Landskaberne er virkelig dramatiske. Det kan ikke ses, men vandet bevæger sig realistisk rundt i floden - endnu et bevis på, at FunCom har skabt en vanvittigt avanceret grafikmotor. Der er slet ingen tvivl om, at Age of Conan er det flotteste online rollespil lige nu – og det bliver kun smukkere, når DX10-effekterne bliver føjet til. Jeg glæder mig til at teste videre.

EPISKE OPGAVER En af de mange missioner i Tortage sender dig hovedkulds ind i en episk kamp mod byens korrupte leder, Strom, og alle hans kumpaner. Hvis du er god nok, klarer du den første gang. Hvis ikke, dor du nok et par gange undervejs.



FRODIGE FLORA Omgivelserne i Age of Conan er spækket med detaljer... og pokkers mange planter og blomster. Så er der også noget for damerne!







STARCRRAFT 2

Platform **PC** Udvikler **BLIZZARD** Udgiver **BLIZZARD** Genre **STRATEGI** Premiere **NOVEMBER**

For ti år siden revolutionerede Blizzard genren, nu vender de tilbage til det ydre rum for, engang for alle, at vise hvor skabet skal stå. Bengt Lemne tog turen til USA for at prøvespille projektet

Fire års stilhed. Fire års genopbygning. Fire års forandring. Da vi sidste gang besøgte StarCraft-universet i Brood War, havde Kerrigan og hendes Zerg-horder kontrollen over Koprulu-sektoren, men trak sig tilbage til Char, hvilket resulterede i den før-omtalte stilhed. Terrans har slikket sine sår, og den tidligere helt, Jim Raynor er blevet udstødt, og hans gerninger marginaliseret af pressen. Han er dybere såret, sur og beskidt end tidligere, og det er et bevidst valg fra Blizzards side, at differentiere Starcraft fra det overdrevent farveglade Warcraft-univers.

Starcraft II er mørkt, beskidt og hårdt uden at fragå Blizzards designfilosofier. Protoss-racen, som blev fordrevet fra deres hjemplanet, forsøger at forene sine splittede fraktioner. Og hvad er der sket med de planer, Samir Duran

havde for en hybrid af Zerg og Protoss? Eller står vi overfor den mystiske Xel'Naga races efterkommere?

Når du læser det her, er der næsten præcis gået ti år i vores verden, siden Blizzard revolutionerede strategi-genren med Starcraft. Ti lange år, hvor genren nærmest er gået i dvale, for med jævne mellemrum at tage små skridt fremad. Men trods at det har været stille omkring Starcraft siden Brood War blev udgivet, har spillet stadig levet i bedste velgående og vokset i popularitet, specielt i Sydkorea, hvor de bedste spillere nærmest nyder rockstjerne-status. Totalt har Starcraft og dets udvidelse solgt over ti millioner kopier, og det sælger forsat mellem en halv og en hel million kopier om året. Så hvorfor har vi måttet vente så lang tid på et nyt kapitel?

GRAFIKSNAB Starcraft II er baseret på en helt ny, skræddersyet grafikteknologi som Blizzard selv har udviklet. Der loves flotte miljøer, smukke effekter og en hel del DirectX10-eksklusive grafikgodter.



"Efter at Starcraft II holdet havde afsluttet arbejdet med originalen, gik vi straks i gang med at arbejde på Warcraft III og udvidelsen Frozen Throne. Siden skete en lille ting ved navn World of Warcraft, og der måtte vi også rykke ind og hjælpe til", siger Samwise Didier, Art Director for Starcraft II.

Holdet har arbejdet på fulde tryk med Starcraft II de sidste to år, og spillet benytter sig af en helt ny grafikmotor, for at realisere et af tidens mest eftertragtede strategi-spil. Og

"Starcraft er et spil, hvor du altid har haft lyst til at gøre fem forskellige ting, du kan nå to"

Blizzard lader ingenting være op til tilfældighederne. Spillet bliver først udgivet, når det er helt færdigt, og indtil da har teamet travlt med at teste alle deres ideer, balancere indholdet, forandre, opfinde nye og kombinere enheder for til sidst at skrotte de fleste igen. Takket være Blizzards enorme fremgang, har de skabt sig en position, hvor de kan bruge lige så lang tid på at finpudse selv de mindste ideer, inden det

udsendes, og er kvaliteten stadig ikke tilfredsstillende, er der altid muligheden for helt at stoppe projektet, som var, hvad der skete med Warcraft Adventures og Starcraft: Ghost.

"Starcraft er et spil, hvor du altid har lyst til at gøre fem forskellige ting, men kun har tid til to. Vores designfilosofi kan forklares med den nye Zerg-enhed Roach, som egentlig kun har én egenskab, nemlig at de regenererer livskraft utrolig hurtigt. De er enkle for alle at anvende, men en god spiller vil kunne få ekstremt meget

ud af dem ved at grave dem ned, når de er døden nær, og på den måde lade dem regenerere sig selv.", siger Dustin Browder, Lead Designer på Starcraft II.

Siden annonceringen i Sydkorea har Blizzard vist Terrans og Protoss, men det er først nu, at de viser den tredje fraktion, Zerg, som ser ud til at have gennemgået de største forandringer i forhold til sidst. Faktum er, at otte ud af femten

STARCRAFT

Blizzard förändrede realtidsstrategi-genren



Starcraft blev udgivet til PC i 1998 og introduceret de tre fraktioner Terran (mennesker) samt Protoss og Zerg, som begge var blevet opdaget og avlet af den urgamle Xel'Naga-race. De tre forskellige fraktioner bød ikke bare på forskellige udseender, men også

komplet forskellige spillestile. I november samme år blev udvidelsen Brood War udgivet, hvis historie fortsatte, hvor Starcraft endte. Starcraft anses af mange, inklusive Gamereactor, som værende det bedste realtime-strategispil i spilhistorien, og spillet er stadig enormt populært over Blizzards Battle.net.

Starcraft og dets historie er efterfølgende blevet videreført i adskillige bøger, et brætspil, actionfigurer og et pen og papir-rollespil. I Sydkorea findes der lærebøger i økonomi (Starconomics) og politik med Starcraft-tema.



BEL'SHIR En af de nye steder i Starcraft II er jungle-planeten Bel'Shir. Denne bane hedder Kulas Revine og understøtter op til fire spillere. Nogle til at få kontrollen over banen, sker ved at holde alle observationstårne der findes, centralt og dermed holde øje med modstanderen. Information er magt.



MERE KOMPLEKSITET

Blizzard har på den ene side anstrengt sig meget for at gøre spillet mere tilgængeligt. Du kan eksempelvis markere præcis hvor mange enheder du vil af gangen, men der stadig er mere kompleksitet at spore, for det rigtig garvede Starcraft II-spillere.

enheder er komplet nye, under den test vi får lov at prøve i Blizzards nybyggede lokaler i Irvine, syd for Los Angeles. Om det kommer til at forblive sådan, er dog langt fra sikkert.

Med Starcraft viste Blizzard, at det var muligt at skabe tre forskellige fraktioner, som er fundamentalt forskellige i sine muligheder, og samtidigt balancere det hele. På trods af at dette burde have været døden for konkurrerende titler, med fraktioner som til forveksling ligner hinanden, er det de færreste der siden hen, ligesom Blizzard, har haft held med at skabe så varierede og interessante racer. Udviklerens egne forhåbninger til Starcraft II er dog, at forskellighederne skal være endnu mere udprægede. Allerede efter blot et par kampe, står det klart, at Blizzard har beholdt grundessensen i serien. Kampene afvikles i et voldsomt tempo og specielt holdkampene afgøres ofte af det

”Kan det ene hold koordinere et angreb og udradere blot en af modstanderne, så er kampen afgjort”

første hurtige angreb. Kan det ene hold koordinere et angreb, og udradere blot en af modstanderne, er kampen så godt som afgjort. Er man for langsom og bruges der for meget tid på baseopbygning og opgraderinger af enheder, kan man se frem til hurtigt at stifte bekendtskab med den statistiskskærm, der vises efter hver afgjort kamp. Bedre blev det ikke af, at Blizzard ledte de fremmødte spilsribenter til slagtning, ved at lade personer fra udviklingsholdet deltage i kampene. Efter et par timers spil, går det op for én, at man bør begynde, at satse mere på overlevelsesstrategier for de forskellige racer, og med den tankegang bliver overlevelsestiden da også marginalt bedre. Der findes dog ikke mange ting mere fornedrende, end når der kommer en troppe Ultralisker og skamferer ens base, der blot står tilbage med en håndfuld Zealots.

Det synes måske en smule sparsomt, at Blizzard ikke vælger at udvide Starcraft-universet med en fjerde race, når nu vi har måttet vente ti år. Faktisk var man på et tidspunkt begyndt at

ANNONCERET Da Blizzard annoncerede Starcraft II i Soul, Korea i maj sidste år, var Gamereactors Mikael Sundberg på plads for at bevidne det hele. Foruden Starcraft II forventede mange også annonceringen af World of Starcraft, men dette afkræftede Blizzard ret hurtigt.



STARCRRAFT GHOST

Novas lovende eventyr så aldrig dagens lys

For snart seks år siden annoncerede Blizzard, at de sammen med udvikleren Nihilistic, var gået i gang med udviklingen af actioneventyret StarCraft: Ghost til Gamecube, PlayStation 2 og Xbox. Spillets fokuspunkt var Ghosts-enheden Nova og historien fandt sted fire år efter hændelserne i StarCraft: Brood War. I juli 2004 ændrede projektet retning, da Blizzard valgte at lade Swingin' Ape Studios (Metal Arms: Glitch in the System) overtage udviklingen og føre spillet i en mere action-orienteret retning. I marts 2006 bekræftede Blizzard, at projektet var blevet lagt på is på ubestemt tid. Teamet fra Swingin' Ape Studios spredtes ud og begyndte at hjælpe til med Blizzards andre projekter.



THE GAME IS DONE - WHEN IT IS DONE!

Takket være Blizzards store succes, er de nu i en position, hvor de ikke behøver at føle sig presset til at lancere et spil før det i virkeligheden er helt klart. Er de ikke tilfredse med et spil, så forsinker de det gerne, eller som i tilfældet med Warcraft Adventures og Starcraft: Ghost, skrotter dem.

NON-LINEAR Til forskel fra de gamle strategi-spil fra Blizzard, som indeholder kampagnen i Starcraft II et ikke lineært forløb. Den velkendte krigskonge Jim Raynor kan i Starcraft II vælge og vrage mellem en mængde missioner, for på den måde at tjene penge.

planlægge en fjerde race, men dens udeblivelse fra det kommende spil forklares kort:

”Vi havde så mange nye ideer klar til de gamle racer, at vi hellere ville bruge kræfterne på at realisere disse, end at lade dem være cirka de samme som før, og så skabe en helt ny race.”, siger Samwise Didier.

Protoss er præcis som før, den mest udfordrende race at beherske. Det tager tid at bygge sin base, og Pylon'sne gør basen sårbar. En god nyhed er derfor, at man kan flytte sine Phasekanoner rundt inden for basens grænser, hvilket for den gode spiller, vil betyde et særdeles stærkt forsvar. En enhed som Blizzard viste tidligere, er moderskibet, der bedst beskrives som en super enhed med flere enormt kraftige angreb.

En stor nyhed for Terrans er muligheden for at bygge Reactors eller Techlabs, der kan bidrage til en nærtliggende bygning, med forskellige evner. Vælger man eksempelvis at slå en Reactor sammen med en Barrack-bygning, vil man producere enheder ekstra hurtigt, men sammenlæg-

”Starcraft II virker allerede i dette tidlige stadie enormt poleret og utroligt varieret”

ningen med en Techlab i stedet vil udmønte sig i opgraderinger til enhederne. Endnu flere muligheder gives der ved, at størstedelen af Terranbygningerne kan flyve, hvilket ikke kun giver muligheden for at flygte med din base, men også

betyder, at man kan nøjes med at bygge en Reactor eller Techlab, og så ellers rotere bygninger mellem dem.

Under en kamp mod en computermodstander, valgte jeg ved hjælp af min dronning, at avancere min base og mit baseforsvar, og ligeså stille trænge ind i modstanderens base samtidigt. Ved konstant at holde bestanden af syresprøjtende æggeklumper, samt Hydralisks og Zerglings højt, forhindredes fjendes forsøg på at penetrere mit

forsvar, og taktikken ledte til, at min base ved kampens slutning fyldte mere end det halve af banen. Blizzard har i denne anden omgang også lagt større vægt på Zerg-racens evne til at inficere fjenden. En anden nyhed er Infestors,

STARCRAFT2 VS RED ALERT 3

Giganternes strategikamp senere i år

Hvis det lykkes Blizzard at blive færdige med Starcraft II inden årsskiftet, så bliver det noget af en giganternes kamp mellem dem og Command & Conquer: Red Alert 3. Præcis som i tilfældet med Starcraft, så er opfølgeren i Red Alert-universet ekstremt ventet. Selvom der siden er kommet en række udfordre til, så må det siges, at den hovedsagelige realtidsstrategi-kamp, stadig står mellem Blizzard og resterne af Westwood Studios. Hvem der vinder kampen får vi at se, men det ville være dumt, ikke at satse på Blizzard.



som har flere forskellige supportfunktioner, som at lægge røgslør eller inficere fjender, som herefter spreder den videre til de nærmeste enheder. Infestor-enhedens vigtigste evne er dog, at kunne bevæge sig under jorden og inficere fjendtlige bygninger, så disse begynder at producere inficerede enheder.

På de to dage jeg sad hos Blizzard, nåede jeg at spille mig igennem fire forskellige baner, Burning Rift på Char, Scrap Yard på Braxis Alpha, Kulas Ravine på Bel'Shir och Quick Sand på Mar Sara. Selvom fingrene gjorde ondt, havde jeg gerne siddet der et kvart år endnu. Spillet synes allerede i dette tidlige stadie enormt poleret og utroligt varieret. Alligevel forsikrer Blizzard, at et stort arbejde endnu består og at der endnu kan blive tale om forandringer. Dog håber de på, at Starcraft II vil stå færdigt i år.

_Bengt Lemne

"IT'S GAME TIME!"



SANTA DESTROY

ONE WAY

NO MORE HEROES



When big time loser Travis Touchdown runs into smokin' hot chick Sylvia Christel at the Death Match Bar, he gets more than he bargained for. Wiping out a drifter for starters, it isn't long before Travis is ranked 11 in the United Assassins Association's league of hit men. With a price on his head now, there's only one way to go – all the way to number 1.

Release: 14. marts



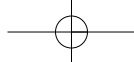
Rising Star Games

Wii™

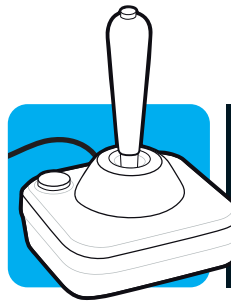
www.nintendo.dk

© 2008 Marvelous Entertainment Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo





ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

MARIO KART

Jonas har spillet sig gennem det seneste kapitel i Mario Kart-serien, og står klar til at fortælle alt om vanvittige udskridninger og halsbrækkende hop...



GAMEREACTOR #88

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



Army of Two 8/10
X360/PS3
Condemned 2 8/10
X360/PS3
Unreal Tournament III 8/10
Playstation 3
Dark Sector 8/10
X360/PS3
Patapon 7/10
PSP



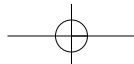
Beautiful Katamari 7/10
X360
Odin Sphere 7/10
Playstation 2
Fire Emblem: Radiant Dawn 6/10
Wii
Warhammer 40,000: Squad Command 6/10
PSP

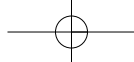


FIFA Street 3 6/10
PS3/X360
Final Fantasy 5/10
PSP
Donkey Kong Jet Race 4/10
Wii
Turning Point: Fall of Liberty 2/10
X360/PC/PS3

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





ANMELDELSER



GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Syndens by er igen mål for international terrorisme, og du er indbyggernes eneste håb

Platform **PS3/X360** Udvikler **UBISOFT** Udgiver **UBISOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-16** Testet Version **PAL, X360** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION**



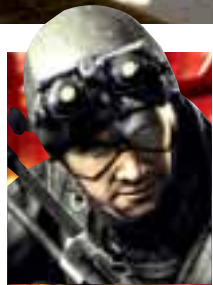
STØRRE ARSENAL

Lige nedenunder ser du M468-riflen i aktion. Vegas 2's våbenlidelighed er næsten "criterionsk", men det er kun godt. Der er i alt 11 nye våben, hver med deres styrker og svagheder.

Las Vegas International Convention Center, har lagt dets mere end 288.000 tusinde kvadratmeter gulvareal til rådighed for den store spilmesse Major League Gaming. En Far Cry 2-plakat med en barskt udseende fyr pryder bagvæggen i den enorme hal, som til lejligheden er inddelt i særskilte lokaler.

Magasinet i min MP5N er fyldt, lyddæmp-eren skruet godt fast på løbet, og jeg har placeret mine to makkerer, Michael Walter og Jung Park, på den anden side af dette interimistiske lokale. De venter blot på grønt lys, til at sætte endnu en gruppe terrorister ud af spillet. Under normale omstændigheder havde jeg suppleret min MP5N, der er god til gidseltagnings-situationer, med en fuldautomatisk riffel med god rækkevidde og en stribe hånd- og røgranater, men i Rainbow Six: Vegas 2, er omstændighederne ikke normale. Som noget nyt har Ubisoft givet mig noget konkret at spille for – ud over at redde Las Vegas ud af terroristernes jerngreb, naturligvis.

Et nyt erfaringspointsystem tildeler mig point efter blodsudgydelsernes kreative islæt. Hvis jeg nedlægger en fjende gennem en væg, ved hjælp af blind fire, sprængstof, skud i hoved eller ryg, på lang afstand eller klos hold, tigger pointene ind på kontoen. To point her og



FAKTA

DENGANG OG NU MED RAINBOW SIX

I takt med at spilpublikummet er blevet større og mere broget, er spillene blevet lettere. Det er en naturlig udvikling, som for alvor slog igennem i det første Vegas-spil. Rege-nering af helbred, krudt og kugler i overflod, og knap så mange taktiske overvejelser, gjorde spillet mere tilgængeligt. Vegas 2 understreger, at Ubisoft vil have alle med på vognen. Er det vejen frem?

TIPS

SPIL OGSÅ

Rainbow Six: Vegas **8/18**

XBOX 360

Poleret, hæsbæsende og intenst - og så iøvrigt et fremragende online-spil.



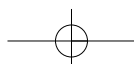
SKRÆDDERSY DIN FIGUR Træt af at ligne alle de andre? Intet problem. Du kan give din figur skæg, tilpasse ansigtsformen, udstyre ham med camouflagestriber, solbriller, veste og pansret beklædning.

tre dér. Det er som at se tallene på pointtavlen under en basketballkamp snige sig stot opad.

Det er en sandhed med modifikationer at påstå, at pointsystemet alene er et skridt fremad. For det sætter også en tyk streg under, at den serie, som førhen ikke var bange for at stille høje krav til spillerens tålmodighed og tankevirksomhed, definitivt er lagt i graven. Jeg siger ikke, at det er en dårlig udvikling. Det nuværende forhold mellem action og taktik passer mig godt, og der er en vis frihed i, at kunne tømme flere magasiner ind i en mur i

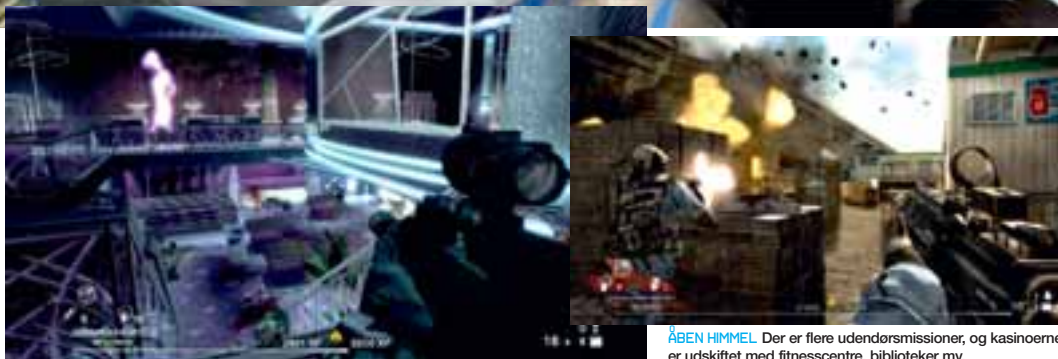
forvisning om, at ethvert fjendekadaver er et mindre ammunitionslager. Uden at glorificere ressourceknaphed og kontant afstraffelse eller påstå, at Vegas 2 er så let som at klø sig i nakken, var det alligevel givende, at kæmpe sig gennem en mission uden chance for, at tilrane sig yderligere ammunition eller hele sine sår.

Den største forbedring i singleplayer-øjemed er, at Jung og Michael beviser, at de faktisk har gennemgået et intensivt træningsforløb for at blive optaget i Rainbow-teamet. I Dante, Vertigo, Calypso og de øvrige kasinoer



THERMAL SCAN Denne nye funktion har Bishop netop aktiveret på dette billede. Ved hjælp af dugfriske satellitdata kan du få et overblik over, hvor mange fjender du er oppe imod, og hvor de har gemt sig. Det er lidt snyd...

FANTASTISK ONLINE
Til trods for en intens single-player del, så er det online, at Rainbow Six virkelig skinner. Der findes et hav af forskellige baner og spilmoder, og nøjagtig som med det tidligere spil, så kan du sikkert glæde dig til en masse ekstra indhold.



ÅBEN HIMMEL Der er flere udendørsmissioner, og kasinoerne er udskiftet med fitnesscentre, biblioteker mv.

så jeg, hvordan nok så gennemtænkte planer gik i vasken, fordi drengene var så forhippede på, at rydde værelserne for terrorister, at de glemte at passe på sig selv. Tillid er vigtigere end noget andet, når man lægger sit liv i andres hænder, og den tillid levede de ikke altid op til. Nu vil du til gengæld opleve, at de dækker hinanden bedre af, at de samarbejder mere og rammer en bedre balance mellem forsvar og angreb. Det giver dig mere plads til at varetage lederrollen. En anden smart feature er, at du kan beordre Michael og Jung til at kaste en flashbang-, røg- eller håndgranat midt i en ildkamp, hvis situationen spidser til. Det er særlig brugbart i åbne områder.

Om dem er der en håndfuld af i Vegas 2. De prangende kasinoer med luksusinteriør og glitrende ædelmetaller her og der og alle vegne, har veget pladsen for den del af Las Vegas, den almindelige indbygger har sin daglige gang i.



FAKTA

TÆNK DIG OM

Mere end noget andet er Vegas 2 bevis på, at Tom Clancy-serien, med de stolte traditioner, er gået fra at stille krav til spillerens tålmodighed og omtanke, til primært, at handle om skudduelle og våben. Ubisoft Montreal har taget konsekvensen og introduceret et system, der tildeler spilleren point alt efter, om han eller hun dræber fjenden gennem skillevægge, med sprængstof, skud i hovedet mv. Man tvinges dermed til at tænke i nye baner, hvilket er en klar fordel.

TIPS

SPIL OGSÅ

Ghost Recon Advanced Warfighter 8/10 X360
Højteknologisk actionspil med strålende våben og en bundsolid online-del.

Turen går gennem bygningspladser, fitnesscentre, biblioteker og banegårde, og modsat etteren, gennemføres flere af missionerne i dagslys. Selvom det er det samme Vegas, som Logan Keller forlod, er det en ganske anden side af byen, du nu får at se.

Rainbow Six har i årevis hørt til blandt de bedste onlinespil, og i Vegas 2 har Ubisoft taget skridtet fuldt ud. Du laver din egen skræddersyede figur, og han eller hun følger dig i både single- og multiplayer. Figuren kan udstyres med solbriller, camouflagestriber og pansret beklædning. Der er selvfølgelig nye multiplayermaps, og du kan invitere en anden til at spille singleplayerdelen med dig i co-op når som helst.

Rainbow Six: Vegas 2 er en solid opfølger, men det er blevet hverdag igen under regnbuen. De fleste nyheder hører mere til i den stilistiske afdeling, end i den substantielle, og forbedringerne i AI'en var vel forventede. Ikke desto mindre er Vegas 2 et af de bedste og mest intense tilbud i FPS-genren, uanset om man tilbringer sin spilletid i eller uden for cyberspace.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

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

VELSMURT OPFØLGER

- Den forbedrede AI. Den udbyggede co-op.
- De nye våben er mest til glæde for øjnene.

RATCHET & CLANK SIZE MATTERS

PSP-spil får turen forbi PS2 uden forbedringer

Platform **PS2** Udvikler **HIGH IMPACT GAMES** Udgiver **SONY** Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 3+



GRIMT Man har ikke gjort noget som helst for at opgradere grafikken, så dette er det grimme Ratchet & Clank-spil.

I Ratchet and Clank: Size Matters, indtager du rollen som den friske lombax Ratchet og hans fornuftige robotven Clank, der i denne omgang, igen kastes ud i et eventyr af galaktiske proportioner, for at redde universet.

Denne gang er det dog ikke den hæderkronede udvikler Insomniac, der har taget sig af det trofaste makkerpar, men derimod High Impact Games, og det er desværre noget, der kan ses på det endelige resultat. Spillet har en masse problemer, når det kommer til gameplayet, men heller ikke grafikken, som er blevet konverteret fra PSP, er synderligt betagende. Man kunne sagtens komme til at tro, at spillet er henvendt til børn, og det må da også være ideen med spillet. I forhold til de andre kapitler i serien, er det nemlig meget brugervenligt, hvad angår størrelsen af baner og sværhedsgraden af de forskellige gåder, som skal løses, for at avancere til næste område.

Grafikken er udelukkende funktionel, men den kommer med garanti, aldrig til at blæse dig tilbage i stolen. Selvfølgelig skal man ikke kræve det store, når det er en PSP-konvertering, men når spillet overhovedet ikke engang kan måle sig med det første Ratchet and Clank, som udkom for syv år siden, rent faktiskmæssigt, så taler vi om seriøse problemer, specielt med hensyn til animationerne.

Ratchet and Clank: Size Matters skal du holde dig langt fra, også selvom, du som jeg er stor fan af serien, for dette er bare en undskyldning for at stjæle dine surt tjente penge. Der er nogle få positive øjeblikke, og mini-spillene er da ganske morsomme, men når alt kommer til alt, er denne version altså lidt ydmygende, specielt når man tænker på seriens renommé.

Simon Kolbe Strange

KARAKTER 4/10

Grafik 5/10 Lyd 6/10 Gameplay 4/10 Holdbarhed 3/10

HEDELIG KONVERTERING

- Charmen. Stemmeskuespillet.
- Kameraet. Styringen. Lav holdbarhed.

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL

BOMBERMAN
LAND TOUCH 2Manden med bomberne
rejser atter til et tivoliPlatform NDS Udvikler HUDSON Udgiver RISING STAR
Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version
EUROPA Anb. Alder 3+

Genre ACTION

UHA DA Verdenen i Touch! 2 føles nærmest som et stort déjà vu, og gjorde den mere uinteressant og uinspirerende end en film med Jean-Claude Van Damme.

For omtrent et år siden modtog jeg Bomberman Land Touch! til anmeldelse, og på trods af en indledningsvis foragt for hele tematiseringen og opbygningen af en latterlig historie, omkring den mindre spændende Bomberman-karakter, endte anmeldelsen med at falde positivt ud.

Jeg så dog ingen idé i eventuelle fortsættelser, og man kunne derfor kalde mig mildt chokeret, da æsken til Bomberman Land Touch! 2 fløj igennem min brevsprække og fint indpakket landede på det stovede entrégulv. Hudson har desværre ikke kun hvilet på laurbærene og skabt et spil, der føles fuldstændig identisk med originalen; de har sågar formået at forringe oplevelsen med en langt kedeligere verden, dårligere progression og en gennemsnitlig lavere kvalitet af minispillene. Meget sigende er det, at det langt sjoveste og mest brugte minispil i Touch! 2, er tyvstjålet fra originalen, og det er faktisk en smule pinligt, at man har gravet dybt i forgængerens inventar for at få en bare rimelig liste af minispil.

Min nysgerrighed blev stadig pirret under-vejs i spillet, og den generelle udvikling i verdenen, hvor tidligere utilgængelige områder, pludselig bliver opnåelige, efter man har modtaget bestemte genstande, gør stadig Bomberman Land Touch! til andet end en bunke meningsløse minispil, som det ellers ofte er set. Men det er også et design, som kan blive kedeligt i længden, og her spiller min erfaring med forgængerens tydeligvis ind.

Bomberman Land Touch! 2 er bare en af de efterfølgere, som aldrig burde have eksisteret. Har man ikke spillet originalen, er der muligvis en smule at komme efter, men den overordnede kvalitet er stadig væsentligt forringet. Forhåbentlig bliver dette ikke et årligt fænomen.

_Jesper Nielsen

KARAKTER 3/10

Grafik 3/10 Lyd 2/10 Gameplay 3/10 Holdbarhed 2/10

ET DÅRLIGERE SPIL END SIDST

■ IHyggelig verden at udforske. Visse gode minispil og gåder.
■ Latterlig historie. Overordnet lav kvalitet af minispil.

NO MORE HEROES

Travis Touchdown flænses sig vej til toppen i rendyrket Kill Bill-action

Platform Wii Udvikler GRASSHOPPER Udgiver RISING STAR Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 18+

Hvad gør man, når man finder ud af, at man kun er den 11. bedste lejermorder i byen? For Travis Touchdown er svaret enkelt. Bevæbnet med sit katana-lyssværd begiver han sig straks ud på blodigt dræbertogt, som skal gøre ham til byens ukronede morder, og det er der kommet en speciel oplevelse ud af.

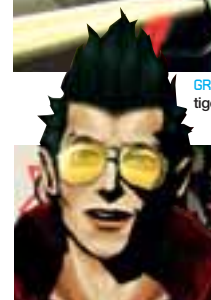
For det er ikke historien, der driver No More Heroes frem, men hvad spillet savner i dybde, har det til gengæld i friskhed. For når blodet først flyder i Santa Destroys gader og stræder, er det svært ikke at lade sig drage af den flabede udgave af et tegneseriesamfund, hvor rappe replikker og kold kynisme er vejen til toppen.

Det står fra første sværdslag klart, at Quentin Tarantino ikke har undgået udviklerens opmærksomhed, for No More Heroes oses langt væk af de forpustende sværdkampe og larger than life-fjender, som dannede rammerne om Kill Bill-filmene. Det går blandt andet op for én, da man i sin jagt på den dræber-førstepladsen træder ind i Santa Destroys baseball-arena. Her venter rivalen Doctor Peace og fordriver tiden ved at udleve en af sine livsdrømme: At synges en stor hymnesang på et gigantisk stadion. Det er den slags scenerier og personligheder, der giver No More Heroes den kant, som er nødvendig, hvis man skal lykkes med, hvad der ellers meget nemt kunne være endt allernederst i sandkassen.

Overordnet set er No More Heroes bygget op omkring et klassisk missionssystem. Det koster penge at få lov til at gå efter hver enkelt af de 10 andre lejermordere - penge, man optjener ved at udføre forskellige små opgaver for de næringsdrivende i byen. Det sker igennem en række minigames, hvor man for eksempel skal plukke kokosnødder, slå græs



Genre ACTION



I FAKTA

MED EKSTRA

Man styrer Travis rundt med nunchuk-sticket, mens kameraet jongleres behændigt med styrekrydset på wii-moten. Det fungerer stort set lige så godt som et par analoge sticks på et klassisk joy-pad, men det er først i selve sværdkampene, at Wii-mulighederne forsøger at tilføre oplevelsen noget ekstra.

I TIPS

SPIL OGSÅ

Saint's Row 7/10 X360

Stillwater venter på en mand som dig. Spil Valtions sjove og GTA-inspirerede spil mindst én gang.

GRAFIK Moderne Wii-spil har jo vist, at man kan lave ganske fornuftige 3D-spil på maskinen - lidt ekstra knofedt ville have klædt Travis.

eller indsamle affald. Det er små opbud i oplevelsen, hvis eneste formål er at bryde rytmen, men de er med til at tegne det skæve billede af Santa Destroy.

Det grafiske udtryk skal have en løftet pegefinger, for det er groft og gnidret. Det fungerer, men ligner noget fra de tidligste PS2-dage, og selv om grafik muligvis står nederst i hierarkiet over de vigtige pilelementer, så slipper No More Heroes lidt for nemt omkring den del af sværdlegen. Men No More Heroes er stadig et charmerende spil. Sandkasse-rammerne er ikke fyldt helt godt nok ud, men Travis' katana-sværd trækker til sidst stikket hjem. No More Heroes er en fin lille overraskelse, som godt kunne have brugt lidt glittet papir og indpakningsbånd.

Kristian Troelsen

KARAKTER 7/10

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

CHARMERENDE SANDKASSESPIL

■ Effektivt kampsystem. God styring.

■ Forældet grafik og design. Kedelig by.



DET SKAL GØRES MED STIL Hvis man hurtigt hiver wii-moten i pilens retning, laver Travis et finishing move, som blæser fjenden til støv. Det er dejligt givende, når man mestrer systemet, som heldigvis er let at lære. Når det virkelig cykler derudad med katana-sværdet, kommer Travis også i trance-mode, som gør ham i stand til at møje fjenderne ned i et regulært raserianfald.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Standard udvidelsespakke med utilgiveligt ustabil online-del. Nicolas er skuffet

Platform PC Udvikler EA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version RETAIL Anb. Alder 16+

Genre STRATEGI

MERE AF DET SAMME

Kane's Wrath er mere af spækket med mere af det samme, gode indhold, som vi kender fra grundspillet. Desværre halter online-delen så meget, at man måske bør overveje at vente på StarCraft 2. Vi er skuffede.



Jeg ville ønske, at jeg kunne nøjes med at beskrive Kane's Wrath med følgende ord: "en standard udvidelsespakke". Og derefter gi' det et pænt ottetal, bukke pænt og takke af. Men det kan jeg ikke.

Kane's Wrath er ellers en helt almindelig udvidelsespakke, komplet med nye enheder og baner. Og mere af Joe Kucan, der spiller den ondsksfulde Kane – i øvrigt til den helt store guldstatuette. De nye enheder ser du en smule til i den nye NOD-eksklusive kampagne, der er overstået på få timer, og så kan du ellers nyde dem i fulde drag, når du spiller skirmish, leger lidt med den nye, turbaserede global conquest mode, eller hopper online.

Hvis du altså overhovedet kan komme online. For her opstår spillets allerstørste ben-spænd: online-delen er utilgiveligt ustabil, lobby-systemet er arkaisk, og det tager en hel tiberium krig før end du overhovedet kommer i gang med at dirigere dine enheder rundt på slagmarken. Enheder er der nok af i Kane's Wrath, og de er fordelt ud på seks spritnye



FAKTA

EN KENDIS?

Joe Kucan har i tidernes løb medvirket i en stor del af hedengangne Westwoods spilproduktioner. Ikke nok med, at han har optrådt som Kane gennem hele Command & Conquer-serien; han har også instrueret skuespillerne i Dune 2000 og Lands of Lore, samt optrådt som Crazylegs Larry i Westwoods Blade Runner fra 1997. Derudover har den kære hr. Kucan også spillet en fyr ved navn Richard Kane i Pat Kerbys Monkey on Mama's Back. Det lader til, at Kane er overalt.



FLOT SPIL til trods for et yderst ringe lobby-system og en haltende online-oplevelse, så er grafikken absolut ikke dårlig. Det er ikke på højde med Starcraft II eller Red Alert 3, men det kan sagtens gå an.

underfraktioner af GDI, NOD og Scrin. Vi så det i Command & Conquer Generals: Zero Hour, og der virkede det. Det gør det også i Kane's Wrath. De episke enheder virker også. Vælger du GDI, så får du lov at køre rundt i den gigantiske MARV – en kampvogn, der er omtrent tre gange så stor som den i forvejen enorme mammoth tank. MARV'en kan høste tiberium blot ved at rulle over det, og samtidig kan dine infanterister sætte sig til rette i den og give den forskellige bonuser. De andre fraktioner har ligeledes adgang til episke enheder. Ikke dårligt.

Men det er langt fra i orden, at den vigtigste del af spillet ikke fungerer optimalt. Kane's Wrath er en standard udvidelsespakke, med en utilgiveligt dårlig online-del, der desværre trækker den overordnede karakter en hel del ned.

Nicolas Elmøe

KARAKTER 6/10

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

NOGET TAM UDVIDELSE

- Joe Kucan, underfraktionerne og de nye enheder.
- Lobby-systemet, ustabil online-del, skuespillet.

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL



MARIO KART WII

Mario Kart giver den gas på Wii med motorcykler og onlinesjov. Jonas fortæller alt...

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



LILLE MOTORCYKEL
Motorcyklerne er en nyhed for Mario Kart og kommer med specielle køreegenskaber. Desuden kan de opnå ekstra fart, ved at udføre stunts og køre på baghjul.

Genre **RACING** Læs mer på www.Gamereactor.se/

Samme gamle Mario Kart, tænker jeg, hvilket ikke nødvendigvis skal forstås negativt. Et nyt og friskt Mario Kart, tænker jeg nogen tid senere, og entusiasmen er igen tilbage. Mario Kart er endelig landet på Wii, og med sig har det en masse små forbedringer, samt én stor. Og hvad er den store nyhed så? Ja, plast-rattet er det i hvert fald ikke.

Det første indtryk af Mario Kart Wii ødelægges totalt, da jeg under mit første Grand Prix, prøver denne underlige plasticfidus, som ikke er andet end et nyt sted at placere min Wiimote. Uden modstand og et fast punkt at placere den på, flyver rattet gennem luften, og min stakkels Yoshi ser ikke ud til at nyde turen. Heldigvis kan det hele styres via en kombination af Wiimoten og Nunchuck-kontrollen, Classic Controlleren, eller blot din gamle GameCube-kontroller. Jeg endte med at bruge sidstnævnte.

Med et afstøvet Gamecube-joypad i hånden, får jeg for alvor styr på min racer og sværhedsgraden sættes op til 150cc, for overhovedet at få nogen udfordring. Jeg brænder gennem de nye baner, og sidder faktisk først fast ved Toad's Factory, en meget veldesignet bane, fuld af hjælpsomme rullebånd og smer-



FAKTA

TURBOSTRATEGI

Nogen kalder det fusk, andre kalder det en kunst-
art. "Snaking", at skyde sig gennem banernes mange sving, ved konstante brug af miniturboer, er ikke muligt i Mario Kart Wii. Derimod findes der en miniturbo, der bygges op ved at udskrige, uden at røre ved den analoge styrepind, og gør du dig nogen forhåbninger om at sætte rekorder, skal denne teknik læres. Så mon ikke der kan bruges en del måneder på dette?

TIPS

SPIL OGSÅ

Mario Kart: Double Dash!!
8/18 GAMECUBE
Sjov og anderledes udgave, hvor du kan spille sammen med en ven



GODHENDT GRAFIK Grafikken i Mario Kart Wii, er ganske vist ikke særligt meget skarpere, flottere eller generelt bedre, end Mario Kart Double Dash!!, men alt er alligevel enormt charmerende og farverigt.

tefremkaldende industripressemaskiner. Kaoset på banen er større end normalt, da tolv kører om kap på samme tid. Alligevel har jeg tid til at notere nyheder om motorcyklerne, en baby Peach, samt muligheden for at udføre tricks, ved at køre op af turbobelagte ramper og vifte løs med Wiimoten.

Da rulleteksterne kører over skærmen efter et par timers spil, har jeg haft det sjovt, selvom alt virker lidt for velkendt. Mario Kart-serien har for alvor en voksende brist, når det kommer til introduktionen af nyheder, og noget føles helt

forkert, når jeg med et GameCube-joypad i hånden, atter undviger fælderne på Waluigi Stadium, som er marginalt flottere, end det fem år gamle Mario Kart Double Dash!! Jeg vælger, at se de fire retro-ligaer som en "skjult bonus" til de fire nye ligaer, men selv da taber Mario Kart Wii point, med dette selvgratulerende og kunstigt forlængende nostalgi-VM. At flere af de såkaldte nye baner, bygger på gamle ideer, eksempelvis Moo Moo

Meadows, Bowser's Castle og Rainbow Road, gør ikke sagen bedre. Men nok surmuleri



ONLINE Det er en fryd at tage del i Mario Kart Wii's online muligheder. Her findes masser af løb at deltage i, samt spøgelsesomgange fra andre spillere.



KUNSTEN AT SLINGRE
At ramme et sving perfekt er en kunst. For at få rødgløden de dæk, gælder det om at lave så bredt et powerslide som overhovedet muligt.



GAMLE BANER Det er naturligvis sjovt, at opleve baner fra de tidligere spil, men at disse udgør mere end halvdelen af det samlede baneantal, er lidt tarveligt.

og videre til den bedste nyhed, Mario Karts nye onlinemuligheder. Hvor spillet måske ikke lever helt op til forventninger fra starten, er det kun lige indtil, du gør brug af WiFi-funktionen. Pludselig ændrer det karakter, og det er det som om spillet finder en af de, fra Mario-universet, velkendte kraftstjerner og accelererer sig helt frem i feltet igen. Her kan jeg hoppe ind i løb, og endda tjekke de bedste Time Trial-tider på en uhørt charmerende jordklode, som kun Nintendo kunne have designet.

En strøm af Mii-personligheder flokkes på skærmen langs en tidsaksel, og flokken bliver tyndere og tyndere, jo længere, jeg kigger til højre. Jeg kan sortere rekorder efter mine venner, Europa og hele verden, og jeg føler mig dermed hele tiden udfordret. Det er en speciel følelse, at studere ranglisterne, her et par uger inden verdensudgivelsen. På trods af at rekord-



FAKTA
GAMLE BANER
Der findes 32 baner, fordelt over otte mesterskaber i Mario Kart Wii, og i takt med at pokaler vindes, læses de op. Halvdelen af banerne har du dog set før. Blandt de nye findes guldkorn som Toad's Factory, Wario's Gold Mine og den kobbeboede Moo Moo Meadows, hvis ligeglade befolkning, gerne står dig i vejen. Irriterende.

TRICKSTYLE At lave vanvittige trick i luften ser ikke bare godt ud, det giver dig også et boost når du lander.

jagterne ikke for alvor er gået i gang endnu, har beta-testere og spijournalister, allerede sat nogle imponerende tider - jeg bliver hurtigt bidt af det. Men denne ranglistefanatisme har tydeligvis allerede fanget flere end mig, og onlinemulighederne i Mario Kart Wii er en ren fryd. Alt er snedigt og charmerende skruet sammen, og at køre mod andres spøgelsestider, er uhørt vanedannende. I den nærmeste fremtid skulle der endda blive tilføjet specielle turneringer, som så vil blive transmitteret på en særskilt Mario Kart-kanal i Wii-menuen, hvilket skulle gøre det nemt at følge modstanderne. Når vi i fremtiden kommer til at kigge tilbage på Nintendos online-satsninger, er der ingen tvivl om, at Mario Kart Wii vil stå som en milepæl.

Det lykkedes, på trods af lidt for meget retroindhold, Mario Kart Wii at tage serien et skridt videre i den rigtige retning. Som party-spil er det udmærket, men for de mest hårdføre spillere, der har lyst til at forbedre sine omgangstider med hundreddele af sekunder, er her nærmest en uendelig levetid at finde. Mario Kart Wii er en essentiel tilføjelse til konsollens spilbibliotek, og er et farverigt vanvidsræs, som eller ejere bør teste.

- Jonas Elfving

KARAKTER 8/10

Grafik 6/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 9/10

SJOVT GOKART-SPIL

- Fantastiske onlinemuligheder. Charmerende som altid.
- For genkendelige baner. Kort tid som singleplayeroplevelse.

HYGGE RACING

Jonas forklarer spillet i detaljer



I BAKSPEJLET

Halvdelen af banerne kommer fra seriens ældre spil. Det er cool, at se gamle Ghost Valley 2 i Wii-grafik, men samtidig kan det føles lidt tyndt, at ikke engang 75% af banerne er nye. Redaktionens højeste ønske for Mario Kart Wii, om at køre rundt i Galaxy's Honeyhive Galaxy, opfyldes ikke.



BALLONKAMP

Ikke alt i Mario Kart Wii er ræs, og du kan også dyste mod de andre spillere i sofaen, i en kampmode. På specialdesignede baner er det muligt at skyde hinanden i smadder med skildpaddeskjold, og mister du dine tre balloner, er løbet kørt. Prøv også Coin Runners, det er sjovt.



DE RIGTIGE BONUSSE

Afgørende for ethvert løb, er hvilke bonusobjekter, du og dine modstandere optjener. Nyt i denne omgang er megasvampen, som gør førende kører gigantiske, en tordensky, som gør dig hurtigere, lige indtil den til sidst skrumper dig, og en POW-blok, der sprænger dig i luften.



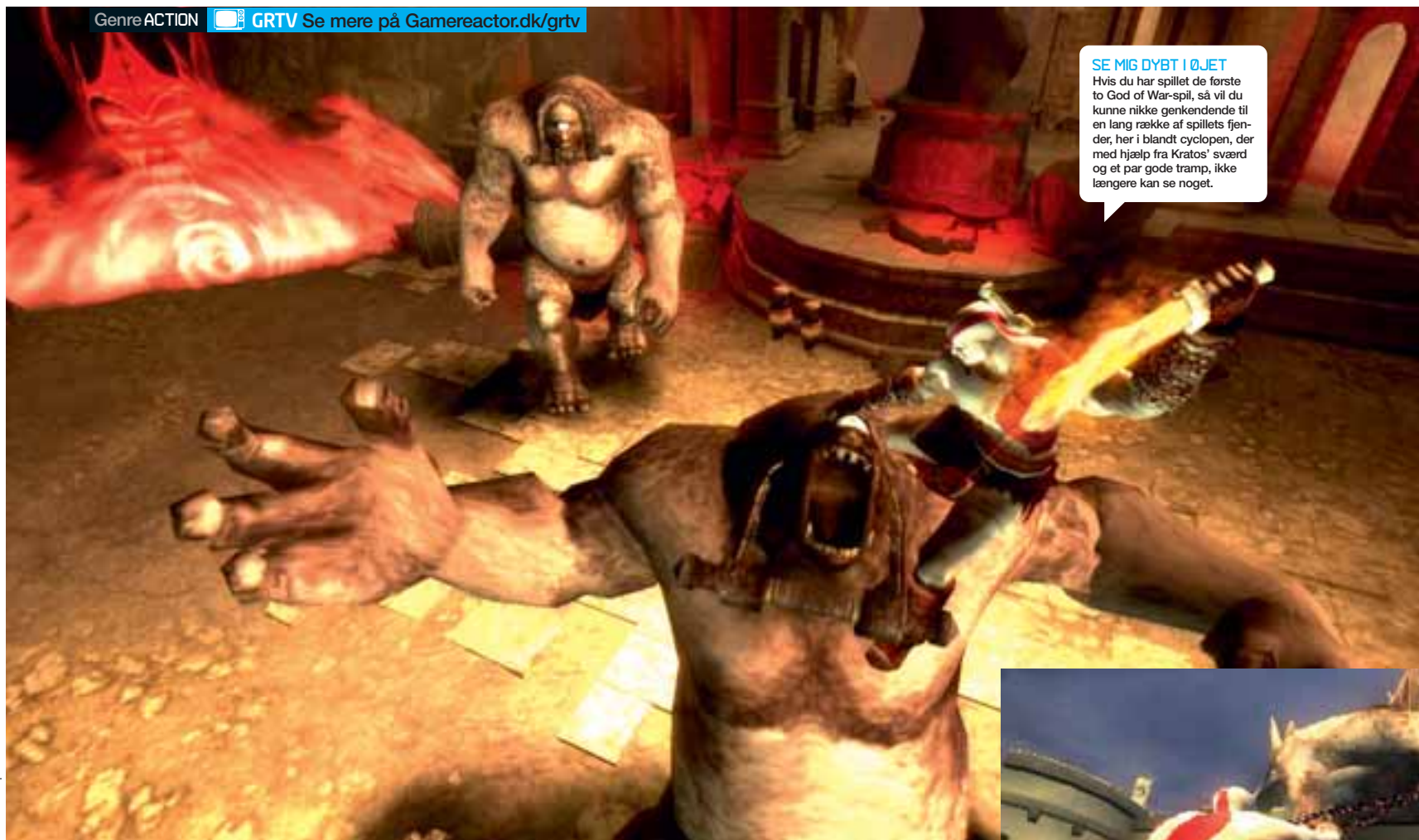
NYE FIGURER

Fra start bydes der på 12 forskellige figurer at vælge imellem. Baby Peach er et af de nye ansigter, og der læses løbende op for flere, jo flere pokaler du vinder. Kendinge som Bowser, kører stadig stærkt på langsiden, men har problemer i svingene, mens det omvendte er tilfældet med Toad.



MARIO KART CHANNEL

Mario Kart Wii lanceres med dens egen Wii-kanal, Mario Kart Channel. Her kan du på simpel vis navigere dig frem til onlineløb, spøgelsesomgange fra andre kører, som du kan forsøge at slå i Time Trial, og særskilte Mario Kart Wii-turneringer, som skal finde sted i fremtiden.

Genre ACTION  GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv**SE MIG DYBT I ØJET**

Hvis du har spillet de første to God of War-spil, så vil du kunne nikke genkendende til en lang række af spillets fjender, her i blandt cyclopen, der med hjælp fra Kratos' sværd og et par gode tramp, ikke længere kan se noget.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Den græske slagter er klar til at udrydde alverdens myter i Ready at Dawns fornemme widescreen-udgave. Tanggaard fortæller

Platform PSP Udvikler READY AT DAWN Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 18+

God of War: Chains of Olympus er en forløber til det oprindelige God of War, hvilket betyder, at du møder Kratos i det årti, hvor han, pisket af olympens guder, sendes ud til de fjerneste afkroge af verden for at nedslagte hele folkeslag.

Mellemskvenserne er i PSP-udgaven holdt til det absolutte minimum, hvilket er dejligt, da det giver dig mere tid til at svinge sværdene og dele tæsk ud. Dermed ikke sagt, at Chains of Olympus ikke indeholder en hi-

**FAKTA****MERE END TRE?**

Med Chains of Olympus på gaden og et tredje spil til PlayStation 3 i støbeskeen, lader det til at Kratos når ud over den lovede trilogi. Måske betyder det også, at han får lov til at optræde i flere spil? Vi håber i hvert fald på det.

TIPS**SPIL OGSÅ**

God of War 2 9/18
PLAYSTATION 2

Bundsollid opfølger, der smider flere fabeldyr og sagn efter dine sværd.

storie, men den er delt op i små bidder og er aldrig forstyrrende i forhold til det kaos, du spreder på den håndholdte maskine – noget, andre udviklere kunne lære en del af. Skulle du være interesseret i plottet, så kan jeg fortælle, at Kratos denne gang når både forbi dødsriget og ind i solgudens tempel i jagten på Helios – og så er der naturligvis lige alt det palaver med hans hustru og datter. Hvad der præcis sker, skal ikke afsløres her, men det er absolut velskrevet og umådeligt passende i forhold til udviklingen i God of War på PlayStation 2.

De mange andre udviklere, jeg tidligere talte om, kan også lære meget, når det kommer til den tekniske præstation, som udbrøderholdet Ready at Dawn lægger for dagen. Daxter, der som Chains of Olympus, også var bestillingsarbejde for Sony, havde et faretruende højt niveau og God of War har, med den nu udvidede hertz-grænse, et endnu højere – det er nærmest skræmmende, hvor smukt hele balladen for det meste flyder på den lille skærm.



CHAINS OF OLYMPUS første boss er denne basilisk. Efter at have jagtet den gennem hele byen, ender du foran en borgmur, hvor du skal trænge monstret tilbage, for tilsidst at hive den ned med dine trofaste sværd. Sublim underholdning.

Alligevel er der tidspunkter, præcis som det var tilfældet med Daxter, hvor motoren kan hoste og hakke i det, og det er i disse øjeblikke, at man opdager, at man sidder med snuden dybt begravet i et håndholdt spil. Heldigvis er ingen af nedsættelserne dræbende for oplevelsen, men det er en skam, at Ready at Dawn ikke engang imellem ofrede et par fjender til fordel for en klokkeklar hastighed. Designmæssigt kan der dog ikke sættes en finger på Chains of Olympus, der som forgængerne er fyldt til randen med enorme fabeldyr, tempelruiner, blodrøde floder og knejsende byer.

Hvad der til gengæld er blevet ofret i denne omgang er de mange gåder, der med en hårfin balance var lagt ind i de to PlayStation 2-spil. Specielt det første God of War-spil havde nogle både sjove, intelligente og vidtrækkende gåder,



STORLÆDET Chains of Olympus foregår i de ti år, der ligger forud for begivenhederne i det oprindelige God of War. Du får bl.a. en tur gennem helvede, komplet med færgemanden på floden Styx og hans skarpe le, samt en gennemgang af soltemplet, hvor Helios normalt holder til.

HAN ER RET STOR!

Ja, der er en tydelig forskel på størrelsen af både mand og våben, men lur os om ikke Kratos, flænses, skærer og hugger sig gennem denne ækle fætter, mens han griner hånligt og tygger skrå? Vi elsker den gale græker.

DER SPARES IKKE

At det seneste God of War-spil foregår på Sonys PSP er nærmest ikke til at se. Bosserne er enorme mens banerne er detaljerede og smukke.

SELV disse sabelkatte-ting har et problem med at overleve mod Kratos.

FAKTA

KRATOS PÅ PSP

Ready at Dawn gjorde et stort indtryk på os, da de lancerede Daxter til PSP. Det var et fremragende platform-spil, holdt fuldstændig i ånd med de tre andre spil i Jak & Daxter-serien og fyldt til randen med gode opgaver og fornem grafik. Chains of Olympus er ikke anderledes, og selvom små ændringer har sneget sig ind, så er der ingen tvivl om at det amerikanske udviklerhold, er blandt de bedste på den håndholdte maskine. Vi er dybt imponerede.

TIPS

SPIL OGSÅ

God of War **18/18**
PLAYSTATION 2

En klassiker med et uhorøjt højt adrenalinniveau og masser af blod.

så det er lidt skuffende at se God of War til PSP'en med et hold amputerede, meget lette og nogle gange decideret ulogiske gåder. Et sted er det f.eks. en nedbrydelig væg der driller, primært fordi der ingen andre steder i spillet skal nedbrydes vægge, et andet er det en trappe med skjult indgang – dog kun i venstre side. Den slags var ikke til at finde i serien, da Santa Monica Studios styrede Kratos mod storhed. Resten af gåderne er forholdsvis ligetil og strækker sig over roden med skjolde, der kaster lysstråler, statuer der skal placeres på bestemte trykfølsomme plader og håndtag, der skal trækkes i. Beslutningen er givetvis taget for at holde God of War tempofyldt og egnet til den håndholdte, men jeg kunne personligt godt have tænkt mig lidt mere balance mellem kampene og gåderne.

Det er dog meget, meget små klagepunkter i forhold til en spilserie, der også her i tredje udspil og på en noget svagere maskine, leverer

en af de mest brutale, vanvittigt flotte og gennemførte oplevelser i årevis. Kratos er stadig åleglat at styre rundt med, og selvom bl.a. hans uundvigelsesmanøvre nu udføres ved at holde begge skulderknapper nede og samtidig bruge den analoge styrepind, så går der ikke længe, før man er fuldstændig fortrolig med hans repertoire af dødbringende bevægelser. Antallet af våben og udvalget af magiske ting er ikke så stort i denne omgang, og indsamler du alt, hvad du kan få øje på, så bør du nærmest kunne opgradere samtlige af dine våben til det maksimale inden du når slutbossen.

Alligevel kan jeg ikke andet end at anbefale Chains of Olympus til både fans og nybegyndere. For sidstnævnte vil Chains of Olympus være et passende sted at starte, både plotmæssigt og i forhold til sværhedsgraden, mens det for hædrede krigere vil være en dejlig dose af vold, afhuggede lemmer og en god portion fyld til Kratos' baggrundshistorie. Spillet bryder ikke ny grund, men cementerer endnu engang den græske antihelt som et solidt trumfkort.

—Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

Grafik 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 6/10

ET SMUKT VOLDSORGIE

- Fremragende grafik. Solid musik. Velsmurt kontrol.
- En anelse for kort. For få gåder.

HARVEST MOON: MAGICAL MELODY

Harvest Moon lander fint i Europa med grønne fingre og åbne græsvidder

Platform **Wii** Udvikler **MARVELOUS** Udgiver **RISING STAR** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-4** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Genre **SIMULATION**



JEG EN GÅRD MIG... Harvest Moon er andet og mere end bare et spil. Det er på én og samme tid et fænomen, en oplevelse, lidt tidsfordriv og en billedbog, for et rigtigt spil er det ikke. I hvert fald ikke i traditionel forstand.

Jeg har aldrig haft grønne fingre. Hverken i virkeligheden eller i Harvest Moon-universet, og mine evner som husmand rækker højst til, at kunne kende forskel på majs og havre. På en god dag. Så det tog et par timer, inden jeg virkelig fik Harvest Moon på gafflen og taget en ordentlig bid fuld af smag og indså, at det lille samfund både er overfladisk og dybt på samme tid. Overfladisk i kraft af de simple opgaver, som dagligdagen er sat sammen af, men dybt i tanke og udbytte af de små strabadser.

De daglige gøremål handler for en stor dels vedkommende om, at passe sine afgrøder og dyr. Naturligvis skal man først både løsne, vande og beplante jorden, og til det formål har man en række værktøjer. Da det jo er et Wii-spil, har udviklerne naturligvis forsøgt at gøre anvendelsen af værktøjerne til en håndgribelig oplevelse, men i bund og grund er det et mere end halvhjertet forsøg, og det er mindst lige så anvendeligt at benytte wii-motens knapper. Men desuagtet er Harvest Moon stadig en meget charmerende oplevelse. Og jeg er særligt nødt til at rose levetiden, som er helt i top. Der er altid noget at lave i den lille by, hvad enten det handler om at traske rundt på uplanlagte eventyr eller videreudvikle sit lille landbrug. Hele tiden lærer man landsbyboerne bedre at kende, og bliver en del af et socialliv, som kan virke ganske hyggeligt og dragende.

Charmen er umiskendelig, men jeg synes også, der mangler noget. Det bliver nødvendigt for mig, at tage pauser fra Harvest Moon, når jeg oplever, at kedsomheden trænger sig på. Når alle de små gøremål sagte luller mig i søvn, og jeg begynder at savne tydelige mål at forfølge. Måske forstår jeg ikke Harvest Moon helt ned til rødderne, og skal skynde mig at blive helt voksen. Hvem ved?

—Kristian Troelsen

KARAKTER 7/10

Grafik 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 9/10

CHARMERENDE LIVSTILSPIL

- Vide muligheder. Enorm holdbarhed. En ferie for sjælen.
- Ferien kan også blive for langsom. Dårligt Wii-konvertering.

ANMELDELSER

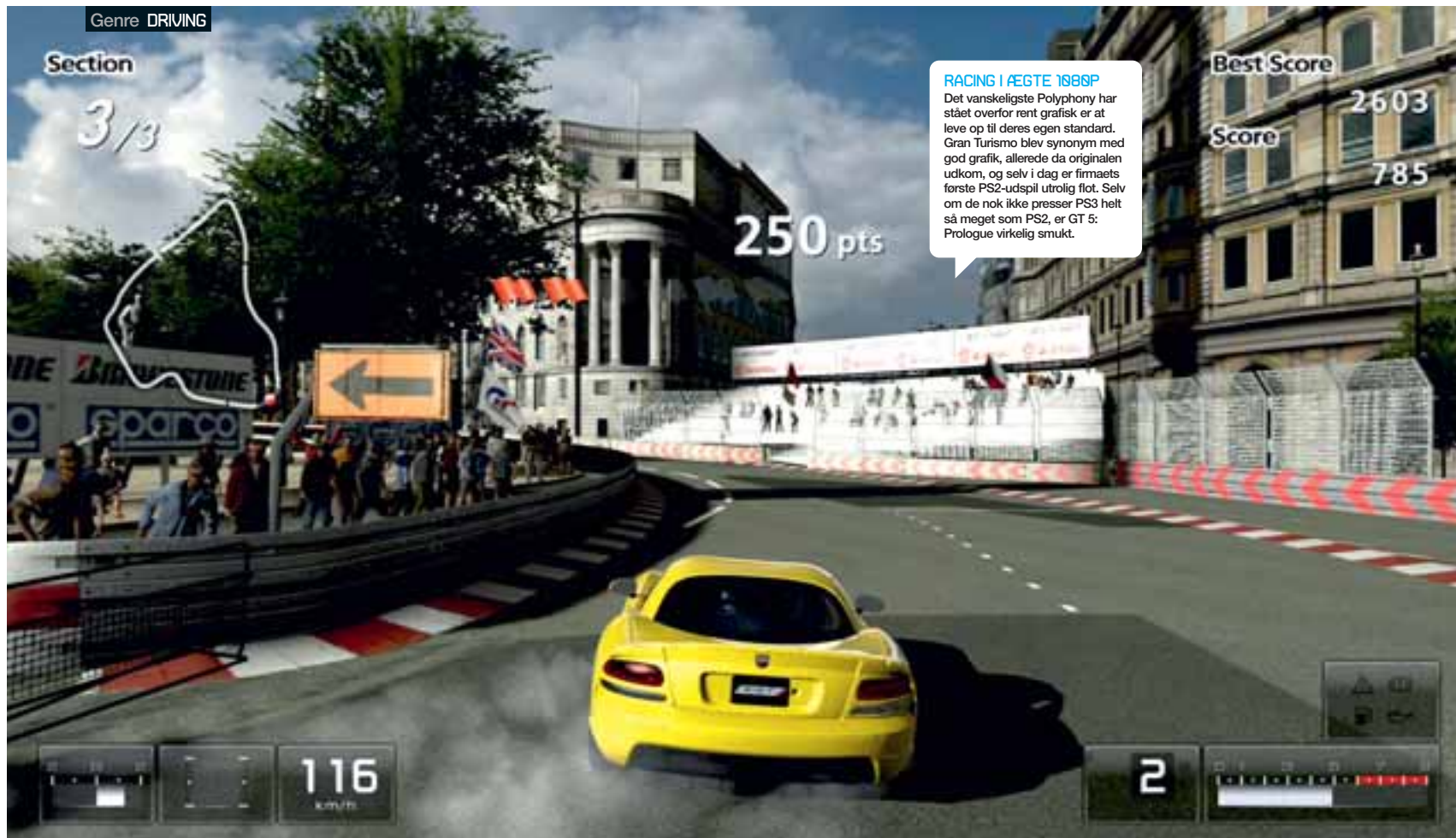
GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Polyphony giver en forsmag på GT 5's optimerede bilfysik og fremragende fartfølelse

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **POLYPHONY DIGITAL** Udgiver **SONY** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**



RACING I ÆGTE 1980P

Det vanskeligste Polyphony har stået overfor rent grafisk er at leve op til deres egen standard. Gran Turismo blev synonym med god grafik, allerede da originalen udkom, og selv i dag er firmaets første PS2-udspil utrolig flot. Selv om de nok ikke presser PS3 helt så meget som PS2, er GT 5: Prologue virkelig smukt.

D Historien om Gran Turismo er historien om en ydmyg, visionær mands usædvanligt vellykkede projekt. Det er historien, der bekræfter ordsproget: hvor der er vilje, er der vej. Det er historien om en japansk spiludvikler, som med få midler realiserede en drøm på en maskine med beskedne regnekraft. Det er historien om en af de allerstørste spilsucceser, vi har set inden for de seneste ti år.

Gran Turismo er også historien om en udvikler eller en konsolproducent, der med tiden har udviklet opportunistiske tendenser. Ingen tvinger nogen til at længe 300-400 kr. over disken for at få GT 5: Prologue med hjem, men spillet er lige så meget en forbandelse som en fryd. Mon det fulde spil stadig først ville være på gaden i 2009 uden en prolog, der krævede tid og ressourcer? Og findes der mon racingfans med PlayStation 3 som den eneste konsol under fladskærmen, der ville kunne sætte deres racingabstinenser på standby et helt år, når spilpusheren nede om hjørnet kan kurere deres rysteture for få hundrede kroner? Jeg har min tvivl. Og det ved man udmærket godt i øriget længst mod øst. Denne prolog er et glas, der afhængigt af betragteren er halvt tomt eller halvt fyldt. Men det er anden historie.

Den historie, der er mest kød på, er også



FAKTA

HISTORIEN

Alfa Romeo, Aston Martin, Mercedes, BMW, Ferrari, Chevrolet, Lancia, Daihatsu, Mitsubishi, Mazda, TVR, Honda, Subaru, Audi, Dodge, Citroën. Listen over bilmærker er lang. Prologen indeholder hele 71 biler, og der er tilmed en håndfuld, som er konceptudgaver. Grunden til den optimerede bilfysik er der mere markante forskelle fra bil til bil, og parameteret vægt spiller en helt central rolle. Det er forbløffende godt lavet.

TIPS

SPIL OGSÅ

Forza Motorsports 2 **PS3**
XBOX 360
Gennemført bilspil til den kræse virtuelle bilist.

GAS? Som i Gran Turismo HD indeholder Prologue en Drift Trial-mode, hvor du får point for at lave så mange og så lange udskridninger som overhovedet muligt. Sådanne udskjelser er normalt forbeholdt arkaderesere som Project Gotham Racing og Need for Speed, men hvorfor skulle en simulator være for fin til drifting, navnlig når bilfysikken tigger og beder om det?

den væsentligste af dem alle. Den handler om fornyelse og genoprejsning for en serie, som jeg synes gik i stå med udgivelsen af fireren. Det var, som om at fotograferings- og B-spec-funktionerne var produkter af en mands kunstneriske lammelse. Selv ikke den dengang nye kørefysik, som ellers ikke havde været ændret nævneværdigt siden originalen, gjorde noget godt for det fjerde spil i serien. I det moderne Japan betaler man ikke for sine synder med afhuggede fingre. Man hanker op i sig selv og genfinder den indre glæde og pionerånd, der i sin tid satte en i stand til at udføre små mirakler.

Og GT 5: Prologue er faktisk et lille mirakel. Jeg havde ikke kørt mere end halvanden omgang på Daytona-banen i min Mazda RX-7 Spirit R, før den nye kørefysik gav mig min ilddåb. Det er en simpel rygmarvsreaktion at korrigere en smule overstyring ved at styre kontra, men da bilen lavede en vuggende bevægelse, styrede jeg atter kontra – igen handlede rygmarven uden at konsultere hjernen – og så sejlede jeg ellers sidelæns hen ad asfalten og endte i autoværnet. Dette var mit "wake up call". Jeg kunne næsten høre Kazunori sige: "havde du virkelig mistet troen på

mig?". Nej, jeg synes bare ikke, at du helt kunne være fireren bekendt. Men det er fortid. Jeg tager hatten af for dig.

Det gør jeg, fordi min lige dele chokerende og vidunderlige oplevelse på Daytonas langside kun skete, fordi bilens vægt føltes rigtig fordelt på asfalten, og fordi kørefysikken har smidt fløjshandskerne. Hvis også bilen havde taget fysisk skade, ville denne prolog være Playstations Forza Motorsport med førerhusperspektiv og en betydeligt flottere grafik.



LET BILSPIL bør der være plads forskellige biltyper. GT 4 havde mange charmerende biler af ældre dato i sortimentet. Der bør i det hele taget være biler for enhver smag.

DE LIOT HEDELIGE baggrundsscener står, om ikke i stærk, så i hvert fald i kontrast til de umådeligt flotte bilmodeller, som hver består af over 200.000 polygoner, og som har krævet masser af mandetimer. Træer virker kravlensseagtige, og dybden i panoramaerne virker ikke altid helt ægte. Det ændres forhåbentlig.



DET ÆGTE UDSYN

Fra førerhuset ser virkelighedens racerfører sving, autoværn og modstandere, og sådan bør det naturligvis også være i en bilsimulator. Det giver realismen et ekstra pift - instrument-brættet i en Aston Martin er jo smukt.



VI HENDER IKKE FØREREN af denne bil, men han ser ud til at have mistet bagenden af bilen. Vi har også fundet ud af, at det ikke altid lige nemt at holde styr på begge ender.



FAKTA

DET SVAGE LED

Vi forventer, at GT 5: Prologues onlinedel vil blive et tilløbsstykke for verdens racinginteresserede. Når 16 spillere dystes mod hinanden, bliver asfalten for alvor brandvarm. Som onlinetiltaget ser ud nu, er der et stykke op til eksempelvis Forza 2, som har gavn af Microsofts Xbox Live-tjeneste. Vi glæder os til at dyste mod jer.

Når du kigger dig over skulderen i Yamauchis biler, så ser du dine forfølgere gennem elruden og betrækket på bagsæderne. Det giver køreoplevelsen et ekstra pift at se bane og modstandere gennem forruden, og det er nemmere at undgå uønsket friktion, når du kan se et par handskeklædte hænder dreje på rattet. Som forventet er GT 5: Prologue en grafisk perle. Det er en kompromisløs blæserøvsopvisning i, hvordan 200.000 polygoner kan klistres sammen til præcise modeller af alt fra små firkantede familie-biler til stilfulde Ferrarier. Bortset fra små hastighedsnedsættelser og mindre ophidsende panoramaer i replaygengivelserne, er prologen til femmeren et eksempel på, hvad en 1080p-opløsning og 60 fps-hastighed kan gøre for et racing-spil. Fartfølelsen er imponerende. En ting er, om den form for kassetænkning, som GT 5: Prologue er et udslag af, er rimelig,

men isoleret set er prologen pengene værd. Du får adgang til et pænt stort og varieret biludvalg, og da alle biler skal købes, har du et stærkt incitament til at køre dig gennem alle løb i eventmoden, som indeholder almindelig ræs, tidtagninger og "kan du overhale 15 biler i en F430 Ferrari på kun én omgang?"-løb. Det ligger mange timers kørsel forude for at få samtlige 71 biler hjem i garagen, og når du har gennemført alle A-, B- og C-klasse-løb, får du mulighed for at fintune bilerne.

Kører du GT 5: Prologue i pit og åbner den skinnende dør til bagagerummet, vil du se, at et par af fortidens skeletter har mænget sig med alle de nye tiltag. Manglen på genveje gør det unødvendigt kompliceret at komme fra eventmode til bilforhandler og tilbage igen. De analoge knapper er ikke tilstrækkeligt fintfølelse til, at man kan give bilen f.eks. 1/3 gas eller bremse, men at PS3-controlleren ikke er lige så egnet til racingspil som X360-controlleren, er ikke Polyphonys skyld. GT 5: Prologues glas kan måske nok betegnes som halvt tomt, men det, der er, sikrer, at PS3-ejere kan opleve rigtig racing med rigtig bilfysik. En prolog er en forsmag, og denne forsmag lover godt for fremtiden.

Henrik Bach

KARAKTER 7/10

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

PROLOGUE VARSLER BEDRE TIDER

- Fornem bilfysik og grafik. God fartfølelse.
- Ingen genveje eller skademodel. Ikke så meget indhold.

THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURN

De døde har igen rejst sig fra kisten - du skal stoppe dem

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



INGEN TYNGDE Boom, boom siger det på skærmen, når jeg fyrer et par bønner af, plaf plaf, siger min Wii-mote. Stop nu.

Lyspistol-spil. Alene ordet er fantastisk at sige, ikke mindst fordi det bringer så mange smukke minder med sig - og endda dufte. Operation Wolf, er f.eks. ikke bare en blankpoleret Uzi og en kobbel pixelerede soldater, det er også min livs bedste sommer et eller andet sted i Sverige. Time Crisis er andet og mere end en skrigende orange pistol og en fodpedal, det er smagen af en iskold jordbærsmilshake og et overforbrug af femmere.

Det er også derfor, at jeg har sværet ved, at indrømme det overfor mig selv: Lyspistol-spil er industriens dinosaurer. House of the Dead 2 & 3 Return, der foruden at indeholde en af de mest absurde titler i nyere tid, også bærer på intet mindre end to af Segas mest vellidte skydespil, er en fuser fra begyndelsen. Nok er Wii perfekt egnet til skydespil i kraft af sin bevægelsesfølsomme Wii-mote, men at smække den i Zapperen, får en til at ligne noget fra et afsnit af Månebase Alfa, mens det, bare at sidde med den løst ved hoften, fjerner enhver indlevelse - så hvad gør man? Bedre bliver det ikke af, at House of the Dead 3, allerede dengang det blev udgivet på Dreamcast, føltes gammeldags og indskrænket. Du styrer ikke selv helten rundt, men tager turen gennem banerne via en usynlig rutschebanatur, hvor der så er mellemstog i de uddødes gemakker. Fælles for alle stederne, det være sig borge, hemmelige laboratorier eller mørke katakomber, er at du skal pege og lade, mens zombieerne skal stønne og vade. Det er ligetil, og styringen af dit sigetekn er yderst tilfredsstillende. Alligevel kedede jeg mig bravt hele vejen, selv med en ven. Faktisk skal man være overordentlig glad for lyspistol-spil eller have været frosset ned de seneste otte-ni år, hvis man skal finde House of the Dead 2 & 3 Return tiltalende.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 3/10

Grafik 4/10 Lyd 2/10 Gameplay 3/10 Holdbarhed 5/10

ALT FOR GAMMELDAGS

- Intens action. To spil i én pakke.
- Grafisk set rædselsfuldt. Ørebloedende ringe lyd. Tamt.

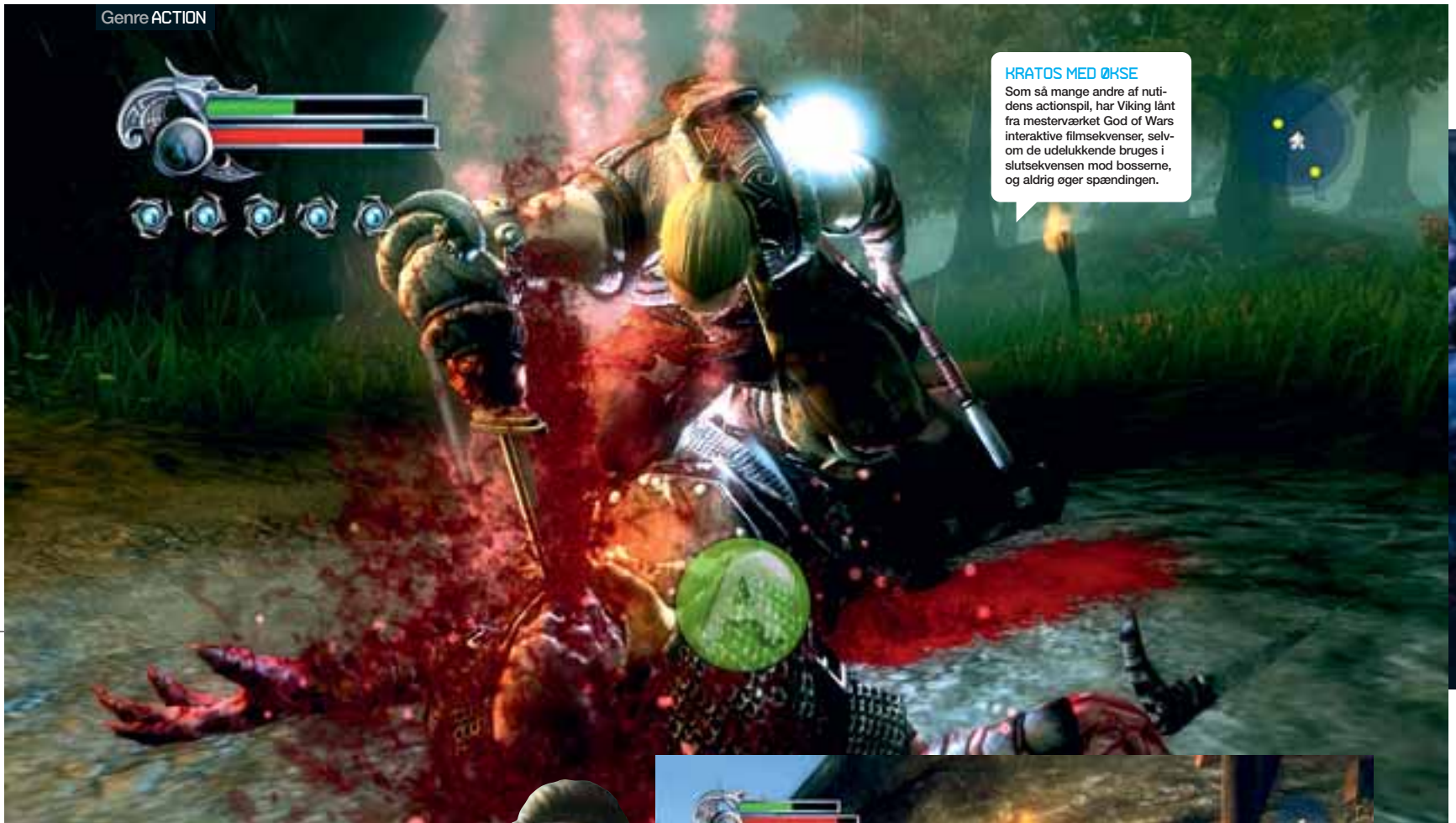
ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Strategimestrene trækker i vikingehjelm og forsøger sig med et misk-mask af genrer

Platform **X360/PS3** Udvikler **THE CREATIVE ASSEMBLY** Udgiver **SEGA** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **X360, PAL** Anb. Alder **18+**

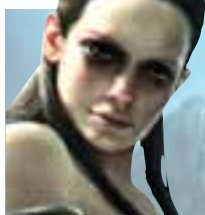
Genre **ACTION****KRATOS MED ØKSE**

Som så mange andre af nutidens actionspil, har Viking lånt fra mesterværket God of Wars interaktive filmsekvenser, selv om de udelukkende bruges i slutsekvensen mod bosserne, og aldrig øger spændingen.

Umiddelbart kan Viking ligner en overfladisk og yderst skabelonskåret oplevelse. Fra historien og temaet, der ikke minder meget om vores nordiske arv og hurtigt falder fra hinanden, når et par af personerne taler med en tam engelsk accent, og et simplificeret kampsystem, der ikke ligefrem taler til det højere intellekt, til simple A-til-B og find-nøglen missioner og hack'n'slash hele vejen, og så har du opskriften på den typiske tamme spiloplevelse.

Så min indledningsvise reaktion var sjovt nok ikke jublende. Jeg rendte rundt med en viking, der ligeså godt kunne være Conan, Beowulf eller andre banale eventyrhelte, i en verden med grov grafik og mangelfuld lyd, og hakkede dumme fjender i småstykker. Det var faktisk ikke meget dybere eller underholdende end et Nik & Jay- album.

Men langsomt begyndte det at lysne. På trods af et par mere eller mindre frustrerende designfejl, hvor man eksempelvis fuldstændig idiotisk har valgt at lade hoppe-knappen ligge på Y og ikke A, så viste Viking sig at være en meget uproblematisk rejse gennem et brutalt univers. De tre store, åbne verdener er helt uden indlæsningsstider, missionerne er alle banale, men taler alligevel en smule til intellektet, når man skal overveje at gå stille til værks

**FAKTA****GUDERNES KAMP**

Den minimale historie, som trods alt får en del plads undervejs i Viking: Battle for Asgard, handler om en ondsindet kamp mellem Freya og Hel, hvor sidstnævnte er en tidligere gud, nu henvist til underverdenen. Man er altid i tvivl om, hvem der egentlig er den onde, men interessant bliver historien aldrig, og selvom jeg ikke er ekspert på området nordisk mytologi, så virker portræteringen af vores religiøse arv ikke særligt overbevisende.

TIPS**SPIL OGSÅ**God of War II **9/10 PS2**

Fornem action med en stenhård græsk helt. Det bliver nærmest ikke bedre, gør det vel?



HØVEDLØSE KAMPE Det kræver ikke den skarpeste hjerne, at hakke de utallige fjender ned, selvom du både kan få nye angreb og møde en række nye fjender undervejs. Fælles for dem alle, er dog muligheden for et afsluttende angreb i slow-motion, der som regel indebærer en brutal halshugning. Småkage!

eller at storme ind, og så er der en overraskende god dynamik mellem spillets to overordnede dele.

Den første del er den, jeg tidligere har omtalt, hvor man render rundt som en ensom viking for at befri andre vikinger. Små tiltag, som muligheden for at snige sig hen til de fangede og bevogtede kammerater, befri dem og derefter se dem nedslagte deres tidligere fangevogtere, er alligevel med til at puste nyt liv i genren og få mine øjne til at spærre op. Det

var dog den anden del, selvom den umiddelbart fylder langt mindre, der havde den klart største effekt på mig. Efter en række missioner er klaret og nok vikinger er befriet, skal man nemlig angribe fjendens største befæstninger på øerne. Det er et imponerende syn, at se kameraet panorere ud og lade hundredvis, hvis ikke tusindvis af vikinger og onde skabninger forberede sig til kamp. Og det imponerende fortsætter straks efter, når du pludselig står som anfører for en hel hær og løber frem mod det



DESUVÆRRE ET SLOTOGT Det kræver ikke den store fantasi for, at se det åbenlyse multiplayerpotentiale i Viking. Synd det ikke blev sådan.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS

En noget gigtplaget Solid Snake på nyt eventyr

Platform PSP Udvikler KOJIMA PRODUCTIONS Udgiver KONAMI Premiere UDE NU Antal spillere 1-6 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+

Genre ACTION



EPISKE SLAG

Viking: Battle for Asgard, er ikke det første spil i denne generation til at byde på storslåede kampe med hundredvis af soldater på skærmen, men det første spil, der virkelig placerer dig midt i kampens hede.

uvise. Det er det tætteste, jeg endnu er kommet på en spilbar udgave af de fantastiske, episke kampscener fra Ringenes Hæder.

Efter jeg var nået halvvejs igennem spillet var mit indtryk pludseligt vendt fra forventet negativitet til en overraskende positivitet. Grafikken havde pludselig vist en masse nye facetter, og små præg, som at se de befriede områder på øen skifte fra gråvej til en klar solskinsdag, vidnede alligevel om et kløgtigt hold designere bag. Spillets hovedperson, Skarin, var også langt mere atletisk og hurtigere, end jeg huskede ham, så kampene ikke virkede alt for langsomme og var intelligent nok selv til at hoppe over små forhindringer. Så jeg slagtede fjender i lange baner, nød at hugge hovedet af langt de fleste og se blodet flyde. Hvis spillets



FAKTA

(U)HELDIG HELT

Spillets hovedperson, Skarin er blot en slagen kriger, der på slagmarken får en ekstra chance i livet af gudinden Freya. Det er ikke en aftale uden omkostninger, for Skarin skal herefter lede slaget mod den onde Hel, og Freya er ikke ligefrem den mest eftergivende og sympatiske chef.

største kudos til vikingerne er det overvældende fokus på blod og brutalitet, så har de i hvert fald ramt plet på det område.

Utroligt nok virker symbolikken med en rutsjebanetur meget oplagt at bruge i sammenhæng med Viking: Battle for Asgard. Hvis man tænker på den kedelige opstigning og det efterfølgende store sus med det første og altid bedste fald, så har en rutsjebane ofte tendens til at trække en smule i langdrag og igen blive lidt kedelig til sidst, ikke mindst fordi vognen langsomt mister fart. Og sådan kunne jeg pludselig mærke det trivielle i Viking tage over efter lidt tid.

Så hvor står jeg helt præcis i min holdning til Viking: Battle for Asgard? Ud over en fuldstændig ligegyldig historie, som jeg meget bevidst har undladt omtale, og en generisk udstråling udover det sædvanlige, så fandt jeg alligevel lyst til at kæmpe mig igennem, og der var rigeligt med øjeblikke, hvor jeg spærrede øjnene op og følte mig imponeret. Det er alle spil bestemt ikke i stand til, og dertil medfølger en god portion ros, men det er stadig et mangelfuldt spil, der er blevet forhastet ud på markedet og som i længden alligevel bliver alt for ensformigt. Med lidt mere tid og polering, kunne det været nået længere.

—Jesper Nielsen

KARAKTER 7/10

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

SJOVT, MEN IKKE UDEN FEJL

■ Stor, åben verden. Sjov blanding af genrer. Udmærket grafik.
■ Ustabil lydside. Tam historie. Kan føles skalabelonskåret.

For omkring et år siden udkom Metal Gear Solid: Portable Ops. Spillet gjorde med et slag forestillingen om, at PSP ikke kunne håndtere Metal Gear Solid til skamme. Portable Ops var og er nok en af de bedste oplevelser på PSP, og derfor var det heller ikke underligt, at annonceringen af en udvidelse vakte en vis jubel. Resultatet, med den herligt korte titel Metal Gear Solid: Portable Ops Plus, er nu landet, men godt er det ikke.

Kan du huske alt det, der gjorde Portable Ops til en underholdende oplevelse? Stemmeskuespillet med David Hayter som Big Boss, Ashley Woods stemningsfulde tegninger, plottet og så gameplayet. Plus byder på det samme gameplay, den samme grafik, samt undladelser af de flot udførte mellemsekvenser og tilføjelse af nogle unødvendige ting og sager. Plottet er stort set ikke-eksisterende, hvilket må siges, at være lidt af en afvigelse fra Metal Gear-normen, der normalt byder på historier, der er mere knudrede end et reb på en spejderlejr. Intet forræderi, ingen trusler fra vanvittige skurke eller noget andet. Kun en uendelig række af tilfældigt generede missioner, der bliver sværere, som spillet skrider frem, og en smule snak om, at der er flere soldater at finde. Ikke særligt oplivende.

Man kan ikke ryste følelsen af, at Metal Gear Solid: Portable Ops Plus kunne have været udgivet som lidt gratis indhold. Der er simpelthen ikke nogen grund til, at bruge et par hundrede kroner på det her tynde indhold, med mindre man er så stor Metal Gear-fan, at man må have alt, Hideo Kojima har rørt ved. Støv hellere det originale Portable Ops af, og nyd så løjerne.

—Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

OVERFLØDIG UDVIDELSE

■ Gameplayet er stadig godt.
■ Uden stemmeskuespil, historie og mål, føles spillet tomt.

RETROSPIL

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

Grim Fandango

Kulsort, sjovt og nærmest genialt smukt

Plattform PC Udvikler LUCAS ARTS Udgiver LUCAS ARTS Lanceret 1998

Jeg står inde i en singaporiensk spilforretning med 20 dollars på lommen, som jeg bare ønsker at brænde af på et eller andet spil. Da jeg pløjer mig igennem rodekassen, falder jeg over et spil med det sælsomme navn Grim Fandango, som vist nok har fået udmærkede anmeldelser af alverdens forskellige spilsites.

Jeg står lidt og dvæler ved tanken om at købe det, men beslutter mig så for det og trasker derefter hjem til min fars lejlighed. Spillet skulle senere komme til at ændre mit syn på computerspil for altid...

Lucas Arts' vidunderlige eventyr er et adventure-spil af den gamle skole og

revolutionerede mere eller mindre min opfattelse af spil, da de nu kunne være interaktiv kunst og yderst tankevækkende i stedet for "bare" hyggeligt tidsforbrug. Gameplayet er klassisk strikket sammen på den måde, at de forskellige puzzles er integreret i omgivelserne, og de er tit ekseptionelt godt udtænkt, da de bidrager til den enestående atmosfære, som spillet med tiden er blevet synonym med. Grafikmotoren var spritny og debuterede specielt til spillet, men det er den Art Deco-inspirerede grafiske stil krydret med mexicanske folkeeventyr, som er fuldstændig uvurderlig i min verden. Det gør heller ikke noget, at det



DA GAMEREACTOR for nogle år siden offentliggjorde vores Top 12 over de bedste eventyr-spil nogensinde, så var der ingen tvivl om, at Grim Fandango skulle have førstepladsen. Det er et fremragende spil.

sprudlende persongalleri er med til at male Grim Fandangos univers endnu

som bare pokker selv den dag i dag. Det skal også tilføjes, at Grim Fandango

"Dialogen balancerer flot mellem poesi og humor, og er virkelig afvæbende..."

mere op, og specielt dialogen karaktererne imellem, som unikt balancerer mellem poesi og humor, er virkelig afvæbende og rungede som et ekko i mine ører lang tid efter, at jeg havde gennemført spillet. Lokaltiteterne er en anden ting, som skal nævnes, for de snobbete digterklubber og korrupte casinoer, den undersøiske by på kanten af verden og porten til paradys er smukke

noget overraskende snupede 1998-udgaven af GameSpot's eftertragtede Game of the Year-pris, og jeg kunne ikke være mere enig, for hvordan man end vender og drejer spillet, er det en udødelig klassiker med en fabelagtig historie og en af spilhistoriens mest elskede hovedpersoner. Bedre bliver det altså bare ikke.

_Simon Kolbe Strange



MANNY CALAVERA sælger rejser, også i de dødes land, men noget går en dag frygtelig galt.



TIM SCHAFERS ANDRE SPIL

Spil som du også bør spille



SECRET OF MONKEY ISLAND
LUCAS ARTS/1998

Tim Schafer kan slet ikke tage hele æren for dette fremragende spil, men han var med til at skrive historien og finde på gåderne. Med dette spil kom Guybrush Threepwood for alvor til live, og han har været med os lige siden.



DAY OF THE TENTACLE
PC/1993

På Day of the Tentacle, der er en slags opfølger til Maniac Mansion, var Tim Schafer både medproducer, forfatter, designer og instruktør. Det er et morsomt, genialt skrevet eventyr, men en, for den tid, fornem grafik. Skal absolut nydes.



FULL THROTTLE
PC/1995

Store motorcykler, en grov attitude og masser af sjove øjeblikke. Full Throttle er ikke verdens længste spil, men det er bundsolid underholdning, så længe det varer. Tim var forfatter, designer og producer på denne perle.

SPIL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjerteligt velkommen til Skandinavens 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 spilserevere 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

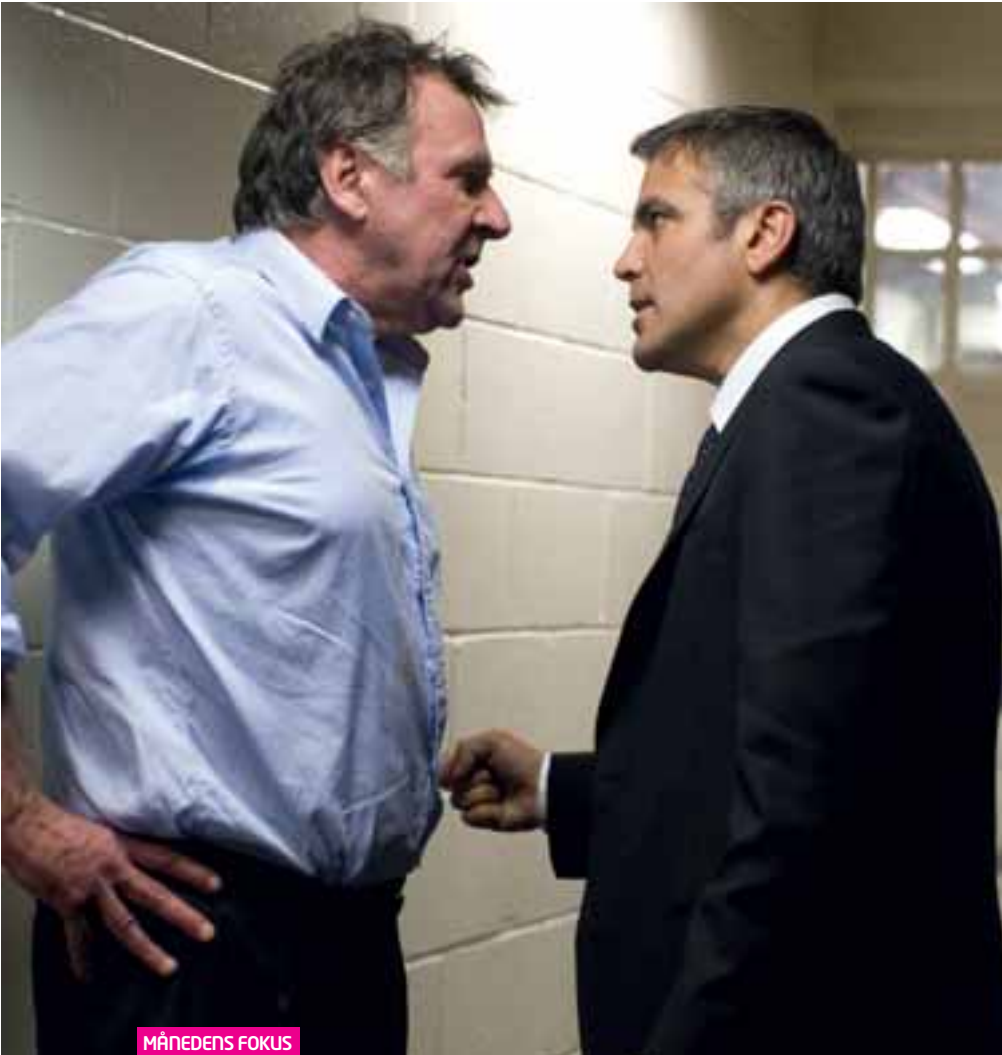
GAMEREACTOR #06

Aim maps
cs6.gamereactor.dk
Hostport: 27015

WWW.GAMEREACTOR.DK

DVD-MAN

JESPER ANMELDER MÅNEDENS DVD-FILM
Læs flere anmeldelser på: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUS

PROBLEMER?

George Clooney tager kampen op med systemet

Michael Clayton

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

En kold rislen løber ned af ryggen på mig, da den sindsforvirrende Arthur Edens begynder at holde enetale imens man bliver ført rundt i alt fra New Yorks vinterkolde gader til et lokale tætpakket med advokater. Jeg aner overhovedet ikke hvad jeg er i gang med at overvære, men måden Tom Wilkinson, som spiller Arthur, siger tingene på, er så intens at jeg allerede er solgt fra de første sekunder filmen rullede henover skærmen.

Filmen handler, ikke overraskende, om advokaten Michael Clayton. Clayton er hvad man i den branche åbenbart kalder en pedel, og den titel er også meget passende, idet det er hans job at rydde op efter andres problemer. Han er mildt sagt

mester til dette job, men da hans partner og gode ven, den mani-depressive forsvarer Arthur Dent, en dag glemmer at tage sine piller går det helt galt. Under et retsmøde smider han tøjet og begynder at tilsvine sin klient, sprøjtemiddelfirmaet U/North. Dette er kort sagt en katastrofal handling som kan koste advokatfirmaet dyrt. Nu er det Claytons job at rydde op efter sin kollega, men det bliver sværere end lige antaget, da Arthur flygter og bevidst forværrer tingenes tilstand.

Det hele er meget kompliceret opbygget, og selvom man sagtens kan følge med i det store hele, sad jeg stadig tilbage til sidst og synes jeg var gået glip af nogle tråde. Med dens næsten to timer, er filmen også tung at slæbe sig igennem og man skal ikke slippe øjnene fra skærmen på noget tidspunkt. Men det er

også svært når stemningen er så gennemført som den er i Michael Clayton.

Filmens force er dog uden tvivl skuespillet. Jeg beskrev kort Tom Wilkinsons rolle Arthur Edens i starten, og han er simpelthen genial i sit spil. Det samme må siges om Tilda Swintons oscarvindende rolle som skurken Karen Crowder. Det er skuespil af høj klasse, og selvom jeg stadig ikke helt forstår George Clooneys oscar-nominering for bedste skuespiller, så leverer han trods alt sin sædvanlige præstation og det skal kun forstås positivt.

Michael Clayton er en fantastisk stemningsfyldt film, som desværre spænder lidt ben for sig selv i sin lettere forvirrende fortælling og spillelængde. Men kan man lide fantastisk skuespil og en solid visuel side, så kan man ikke fejle med denne film. **7/10**



Hitman

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

Hitmans handling tager ikke udgangspunkt i nogle af spillene, men prøver derimod kræfter med en forholdsvis ny historie, selvfølgelig med fokus på vores kære Agent 47. En dag får han tilbudt den tunge opgave, at skulle snigmyrde Ruslands nyvalgte præsident Mikhail Belicoff i al offentlighed. Ja, der er hældt i kedlen til en hæsbæsende omgang action, og på det område fejler filmen ikke. Blod, slagsmål, skuddueller og eksplosioner, bliver serveret i en næsten uafbrudt køre. Til trods for at filmen er fylt til bristepunktet med action og en befriende mangel på intelligens, så sidder man unægtelig med en smag i munden, der siger, at noget er gået helt galt her.

Hitman på mange måder en fejlforklønning af et populært spilunivers og en verdenskendt spilkarakter. Den beviser desværre, at Hollywood er uforbederlige, når det kommer til respektable filmatiseringer af spil. Kan man bære over med dette, kommer man dog ikke udenom det faktum, at filmen er ret så underholdende og perfekt egnet til en hjernedød filmaften **6/10**



I Want Candy

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

Joe og Baggy har som deres afgangprojekt på Leatherhead University fået til opgave at lave en artistisk 2-minutters kortfilm. Det strider dog meget imod deres egne planer om at lave en Oscar-værdig spillefilm, en plan de har haft i årevis. Men når forhindringer som disse opstår, må man tage sagen i egen hånd og op-søge villige filmselskaber som vil realisere deres manuskript. Det bliver snart en realitet, dog med en ret så vigtig bagside. Det skal være en pornofilm, og pornostjernen Candy Fiveways (Carmen Electra) skal medvirke.

Dette lægger selvfølgelig op til et utal af skøre scener og sjove påfund, og selvom filmen er Britisk, på nær Carmen Electra selvfølgelig, så stjæler den løs fra American Pie og andre pubertets-prægede Hollywood-film. Men hvor meget den end prøver, er der langt mellem de rigtig gode grin. Flere gange falder hele scener til jorden, fordi der til sidst kommer en punchline der ikke rigtig er morsom, og det er ærgerligt. Når I Want Candy så alligevel får et 5-tal er det pga. dens charme. **5/10**



Futurama: Bender's Big Score

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

Fry, Leela, Bender og alle de andre fra Planet Express får deres sag for, da en flok slibrige nøgne rumvæsner lokker dem i en spam-fælde. Det resulterer i at Planet Express pludselig er overtaget af rumvæsnerne, og Bender har oven i det hele fået en lydighedsvirus i sig, således at han adlyder rumvæsnernes befalinger. Samtidig finder rumvæsnerne en skjult information som er gemt i en tatovering på Fry. Hele handlingsforløbet er meget udsædvanligt for en tegnefilm, og selvom der er stopfyldt med velkendte ideer, klichéer og nogle ret unødvendige sange, så sprudler Bender's Big Score alligevel med opfindsomhed og en gennemført historie. Dybde er ikke nøgleordet her, men derimod kreativ humor og et fabelagtigt persongalleri.

Futurama: Bender's Big Score besidder på ingen måde samme mainstream tilgang, som familien Simpson's gør, og det er utvivlsomt også en af grundene serien hoppede af sporet efter kun få sæsoner. Filmen er for fans af serien, såvel som personer der, ikke tidligere har set serien. **8/10**



Family Guy Blue Harvest

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

Da jeg tror, at alle mennesker på denne jord har set Star Wars, vil jeg lade være med, at opsummere handlingen her. Family Guy følger nemlig denne til punkt og prikke, men her stopper alvoren også. Allerede da teksten "A long time ago, but somehow in the future..." dukkede op på skærmen, vidste jeg, at tiden var inde til at lufte smilehulleerne. Den quote opsummerer nemlig Family Guys humor perfekt; irrational, plat og alligevel eftertænksom. Familien Griffin og alle de andre, udgør de kendte roller fra Star Wars på opfindsom vis. Den overvægtige familiefar Peter, er ironisk nok charmoren Han Solo, og hans kone Lois er Prinsesse Leia. Min yndlingsfigur var dog utvivlsomt deres magtsyge baby Stewie, i rollen som en fantastisk mini-me version af Darth Vader.

Fans af Family Guy snydes heller ikke i denne omgang af seriens sande kendetegn, nemlig popkulturelle spoofs i lange baner. Det er kort og godt en latterliggørende hyldelse til den største science fiction-serie nogensinde. **7/10**



MASSER AF FEDE KONKURRENCER
Besøg os på: www.gamereactor.dk



STOR KONKURRENCE

HITMAN

Vil du vinde den hæsblesende og flotte Hitman-film, bygget over danske IO Interactives succesfulde spilserie? Hvad med en PlayStation 3? Så er det her den rigtige konkurrence for dig! Besøg www.Gamereactor.dk for mere information

Sæt kryds ved det rigtige svar

Hvilken instruktør har lavet Hitman-filmen?

- Xavier Gens Peter Jackson George Lucas

Hvem spiller hovedrollen?

- Vin Diesel Jason Statham Timothy Olyphant

Hvem har lavet Hitman-spillene?

- IO Interactive Deadline Games EA

Begrundelse:

Skriv med max 15 ord hvorfor det lige skal være dig der vinder en to meter høj Spider-Man figur

.....
.....
.....
.....
.....

Dit navn & adresse:

Du kan også deltage på Gamereactor.dk. Så slipper du også for at klippe magasinet i stykker. Smart!

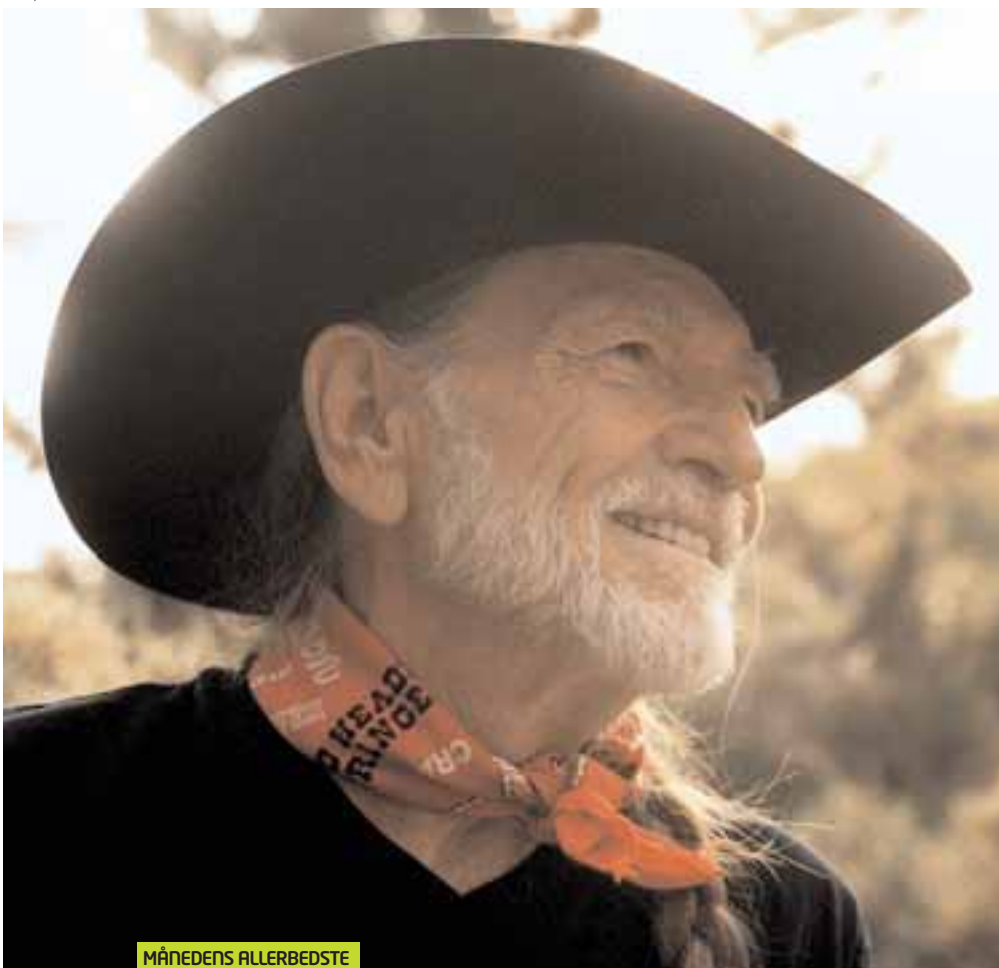
Navn:
Adresse:
Postnummer & by:
Telefonnummer:
E-mail:

Klip kuponen ud og send den til os. Husk at mærk kuverten med "Hitman". Vil du ikke klippe magasinet i stykker kan du skrive svarene til os på konkurrence@gamereactor.dk eller et brev til: Gamereactor, Dortheavej 59, 2400 Kbh. NV.

Flere konkurrencer på: WWW.GAMEREACTOR.DK

MUSIC-MAN

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



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

COWBOYSTIL

Gamle Willie kan stadig, og i en alder af 75, laver han et af sine bedste album i årevis. Marie-Louise er imponeret

Willie Nelson MOMENTS OF FOREVER

Genre COUNTRY
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den legendariske country guru er nu tilbage i fin stil. Det er nu ikke fordi, den snart 75 årige Willie fra det texanske nogensinde har ligget på den lade side. Han har et utal af albums på den mange bedagede bag, og er dermed også yderst velbevandret inden for genren. Med sit karakteristiske røde hår sat i to nydelige Højdi-fletninger, den flerfarvede bandana og guitaren, Trigger, der aldrig viger fra ejermandens side, og blot synes at lyde mere velspillet og delikat med årene, er Willie en sand mester i mange henseender. Han er en karakter af format, og han er da også et af Amerikas store ikoner. Det er ikke uden grund, at han formår at holde sig inden for rampelysets succesfulde skær, selv efter så mange år. Den ærkeamerikanske at-

titude, det frihedssøgende sind, passionen for veldyrket cannabis og den naturlige tilgang til tilværelsen gør ham elsket af rigtig mange.

Med så mange produktioner, som han begår, kan det hele ikke være nyt, spændende, revolutionerende eller med samme tætte nerve. En udgivelse om året er ikke uvant hos Willie. Derfor er det også et behageligt gensyn med en ambitiøs, underholdende og velspillende mr. Nelson på denne imponerende countrybasker. Vi skal rode lidt i anerne, før vi finder en ligeså oplagt Willie, faktisk tilbage til 1998 og det anmelderroste album Teatro.

Men denne gang rammer han plet igen. Med Kenny Chesney bag tasterne, en masse håndlangere til sangskrivningen og Willies guitar lir, når dette album langt. Titelsangen Moment Of Forever er en god indgangsvinkel til et album, der besidder

mange facetter og opfindsomme omveje. Det er let fordøjeligt, og ligger lige til det svingende countryben. Som nedtonet countrymand, virker Willie som en perfekt budbringer på nummeret I'm Alive. En dejlig, opløftende sang, der skal minde os om, at hele verden kan trampe på én med gigantiske, ildelugtende fødder, men så længe man blot er i live og i stand til at trække vejret nogenlunde, så skal man nok komme ud på den lysere side en skønne dag.

Albummet består i alt af 13 klassiske numre, der rykker én igennem countrymaskineret, tilsat lidt let blues og et enkelt gospel kor hist og her. Kvaliteten varierer, det går op, så lidt ned, og så endnu højere op end før. Det gør det til en yderst tiltalende produktion, som sagtens kunne være Willies nye hit-potentielle album. Det bliver hyggeligt at få ham en tur til Danmark i april. **8/10**



Bryan Adams

Genre ROCK/POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

For filan, hvor jeg savner de store ord til Robin Hood-filmen, og de glohede dage i sommeren '69. Ja, jeg ved det er patetisk, og referencer der linker den sommer og Bryan Adams sammen går sjældent usagt hen. Men jeg savner det nu stadig. Bryan Adams har omlagt kurs og stil, og er nu vendt hjem til sin gamle genre. En silbrig slideguitar, lidt storladne trommer og nogle højtstående ord, der rammer jorden med en svigende eftersmag så snart de er sunget. I thought I'd seen everything, 'till I saw you.. 11 står for det 11. studiealbum fra heren, og han er gået helt amok i tal leg. Alt skal lige pludseligt være numerisk, og tallet 11 manifesterer sig som åbenbaringen i Bryans karriere. Der er 11 sange på albummet, der er planlagt turné i 11 lande, og til at runde hele dette festlige indslag af, så er Bryan Adams født i november.. Ja, den 11. måned i året. Det går op i en højere enhed på papiret, men i virkeligheden falder det grumt til jorden. Der var en gang noget magisk over Bryan og hans sterile kærlighedshymner. Nu er han for kedelig. **5/10**



Stereophonics

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

De fleste kan nok nikke genkendende til Kelly Jones' lettere hæse røst, når et nummer som Dakota fra deres forrige album, Language. Sex. Violence. Other?, fra 2005 sættes i rotation. Det er et rockband, der har været godt etableret siden deres første udgivelse helt tilbage i 1997. Det er nu blevet til et sjette album, hvilket jo vidner om et ret solidt og seriøst foretagende. Det er bandet, der ikke altid bliver omtalt videre positivt i den britiske presse, men ikke desto mindre vidner salgstal og fire albums på første pladsen på den Engelske album chart om, at der alligevel må være noget substans at finde. Pladen lider voldsomt af startproblemer. Det er først godt inde i det fjerde nummer, Bank Holiday Monday, hvor man bliver budt på noget, der ikke er helt så udvasket og lettere konslost. Derefter går det hele slag i slag, og det er egentligt lidt svært at finde frem til, hvad det er de gør, eller ikke gør. Det bliver lidt blødt på nogle punkter, derefter en anelse hårdt og til sidst bliver det krydret med noget letkøbthed. Så jeg føler mig ikke helt solgt. **6/10**



The Black Crowes

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Så er der rendyrket jam, blues, rock og country til folket. Det er set nyere og vildere end dette, men det er stadig leveret med solid overbevisning. Det er godt syv år siden, man sidst hørte til noget fra mændene bag projektet, og de har faktisk formået at klare sig igennem de syv år uden at svinde hen. Det har dog heller ikke skabt en masse ændringer, at de ikke har haft så travlt med at rende i studie og indspille plader. De ligger så yndigt på en hvilepude, og er altid til at kende igen. Den egenskab er vel egentligt også en kvalitet i sig selv. Der er dejlig rock på et nummer som Wounded Bird, dernæst er der dybfølt blues på Evergreen, og så afrunder man hele denne festmiddag med en sand kærlighedsklasker til Oh Josephine. Jamen, dog. Det er ikke kvaliteten, der kan sættes spørgsmålstegn ved. Jeg spør dem dog ikke nogen synderlig flatterende fremtid. Jeg tror det her er set en million gange før, men derfor er det nu rart nok at have dem i baghånden, bare sådan, hvis det skulle være. Ja, altså hvis det skulle ske, du ved... **7/10**



Tobias Frøberg

Genre FOLK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Uha uha, nu har de svenskere efterhånden gjort det et par gange – og de ser ikke ud til at vige. Tobias Frøberg er ung og af sted med sit tredje album. Han har modtaget ros, hvorend han har bevæget sig hen. Han er talentfuld og formår i særdeleshed at formulere sig på en twisted og charmerende facon, som kun de der jævla svenske nu en gang kan. Det er godt nok rørende, og jeg er så pjattet med det, at det næsten skulle være kriminelt, og så ikke alligevel. Den under-spillethed og nøgterne fremgang, der møder én på et album som dette er yderst beundringsværdigt og en sjældenhed. Man tager det til sig, sørger for at få hver en krumme, hver en detalje og hvert et lille hul med sig ud på den anden side. Slipping Under The Radar, Just Behind A Brickwall og Delicate Dance Of Ghosts er blot få yderst nævneværdige drejninger, der er at finde på dette eminente album. Dette er fremragende, intet mindre, og jeg tror gerne jeg vil bede om noget mere svensk, tak! Nu skal jeg bare lige have fat i tjeneren igen. Tjener! **9/10**

SPILBUND!

MASSER AF BRÆNDVARME **KONKURRENCER**
www.gamereactor.dk

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Monolith har lavet en opfølger, der er mindst ligeså dystert, skræmmende og nervepirrende som deres originale spil. Det vil vi, i samarbejde med Pan Vision og Sega, gerne have lov til at forære dig, alt du skal gøre, er at svare på følgende:

- 1** **Hvad var undertitlen på det første Condemned?**
1: Criminal Intent X: Criminal Mind 2: Criminal Origins
- 2** **Hvilket firma har stået for udviklingen af spillet?**
1: Blizzard X: Capcom 2: Monolith
- 3** **Hvilken karakter gav Gamereactor spillet?**
1: 7/10 X: 8/10 2: 9/10

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



STOR KONKURRENCE VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Så har du chancen for at vinde det episke spil fra The Creative Assembly, holdet bag de roste strategi-spil i Total War-serien. For at vinde et eksemplar af enten PlayStation 3- eller Xbox 360-udgaven, skal du svare på følgende:

- 1** **Viking: Battle for Asgard bruger hvilken mytologi?**
1: Den nordiske X: Den græske 2: Den indiske
- 2** **Hvem har anmeldt spillet for Gamereactor?**
1: Thomas Tanggaard X: Jesper Nielsen 2: Nicolas Elmøe
- 3** **Hvilken karakter har Gamereactor givet spillet?**
1: 6/10 X: 7/10 2: 8/10

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

Glem nu ikke dit navn og din adresse



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

ENDELIG X48!

1.795,-

ASUS RAMPAGE FORMULA, X48

Nyt bundkort fra Asus med den nye X48 chip. Dette kort har alt hvad man kan ønske sig i 8 kanalers HD lyd og understøtter en FSB på op til 1600MHz.

Varenr: 344871



KOMPLETT GAMER i30

Spillecomputer med nVIDIA's 8800GTS grafikort i kombination med en af de kraftigste Intel Core 2 Duo-processorer. Kapaciteten på 500 GB sikrer samtidig god plads.

9.995,-

www.komplett.dk/pc



GAMER PREMIUM a35 CROSSFIRE

Komplett Gamer, der er opgraderet til Crossfire i form af to kraftfulde Sapphire Radeon HD 3870 grafikort. Dette monster venter bare på at blive dit!

11.995,-

www.komplett.dk/pc



LIAN LI PC-P80 ARMORSUIT

Pladsmangel? Med dette kabinet er du næsten garanteret ikke at løbe tør for plads. Der er rigelige udvidelsesmuligheder med Armorsuit fra Lian Li.

2.500,-

Varenr: 347756



ASUS G1S 15.4" WSXGA+

Lækker Gamer bærbar med tilhørende bæretaske og optisk mus. Den er udstyret med et integreret webcam i skærmen, 2048MB RAM og 8600M GT grafikort.

9.999,-

Varenr: 341882



Saitek

SAITEK CYBORG GAMING MUS

Lynhurtig laser mus til gamere med programmerbare knapper, 4-vejs hat-switch, indstillelig størrelse og en bevægelsesopløsning på hele 3200dpi.

310,-

Varenr: 340142



STEELSERIES IKARI LASER MUS

Ikari betyder vrede på japansk og ifølge en del anmeldere er den også så vred at ingen andre mus kommer i nærheden af den. Laser mus med 3200dpi.

449,-

Varenr: 344020



PowerColor

POWERCOLOR RADEON HD 3850

HD 3850 grafik af PowerColor. Stabil grafik kort med en kernetock hastighed på 668MHz og en RAMDAC clockhastighed på 400MHz. Understøtter DirectX 10.1.

850,-

Varenr: 344814



MSI

MSI X48C PLATINUM

MSI bundkort med X48 chip og utallige udvidelsesmuligheder. Eksempelvis op til 6 RAM porte, 12USB indgange og 2xeSATA. Det vildeste bundkort ude på markedet nu!

1.450,-

Varenr: 343949



GIGABYTE

GIGABYTE GA-MA78GM-S2H

Bundkort med understøttelse af en bushastighed på 2600MHz fra Gigabyte. Understøtter helt op til 16384MB RAM, en Dual- og Quad-core processor.

575,-

Varenr: 346010



his

HIS RADEON HD 3870X2

Kraftigt grafik kort med to GPU'er indbygget, 512-bit 10B GDDR3 RAM indbygget. Et rigtig godt kort der udvider HD oplevelsen. Kortet understøtter selvfølgelig DirectX 10.1.

2.495,-

Varenr: 344890



XFX

XFX GEFORCE 9600GT

Kortet opgraderet udgave fra XFX. Kortet understøtter DirectX 10 og PCI-Express som betyder en fordobling af teoretisk båndbredde hvis man har et kompatibelt bundkort.

1.195,-

Varenr: 346882



XFX

XFX GEFORCE 8800GT, 1GB

1GB Ram er ikke det eneste dette kort har at byde på, bl.a. har det en kernetock hastighed på 650MHz, HDTV ud og understøtter DirectX 10.

1.695,-

Varenr: 347767



Q

QPADICT GAMINGMÅTTE

Klar parat pwn! Glid hurtigere, bedre og mere præcist med denne måtte fra Qpad. Gamingmåtten er udstyret med Hybratex overflade og glidz for bedre glid og præcision.

249,-

Varenr: 324461



RAZER

RAZER BARRACUDA HEADSET

Dette veludvalgte headset fra Razer, ser ikke bare godt ud men udgiver også en fremragende in-game lyd, der alt i alt giver en bedre spil oplevelse.

749,-

Varenr: 328655



GIGABYTE

GIGABYTE ODIN PRO

550w ODIN PRO strømforsyning i sort med en 140mm blæser fra Gigabyte. Denne strømforsyning er modulært opbygget, for at du kan slippe for kabelrod.

769,-

Varenr: 338894



MARIOKART™ Wii

© 2007 - 2008 NINTENDO, TM. * AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ® 2008 NINTENDO.



MARIO KART RACES ONTO WII!

Release
11. april!

FONA **ES GAMES** **Merlin** **GAME**



MARIOKART™ Wii



www.nintendo.dk