

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

**GRATIS
MAGASIN**
Juni/Juli 2008
Nummer 91

reGamer

Nordens største

www.gamereactor.dk

**KILLZONE 2
RESISTANCE 2
ALPHA PROTOCOL
RACEDRIVER: GRID
SUPER SMASH
BROS. BRAWL
BOOM BLOX**

LEGO INDIANA JONES

Totalt klodset arkæolog
svinger pisken



BANJO KAZOOIE 3

Ekklusiv beta-test

GEARS OF WAR 2

Mere action, mere blod og langt flere
store våben. Vi har besøgt Epic Games!



18+
www.pegi.info

Microsoft

Team NINJA

TECMO

OUT NOW

Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden is a registered trademark of Tecmo Ltd. Tecmo is registered trademark of Tecmo Ltd. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo Ltd. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.

THE FINE LINE BETWEEN HONOUR AND VENGEANCE
WILL BE CROSSED BY ONE.

NINJA GAIDEN

HAYABUSA RETURNS IN THE ONLY TRUE SEQUEL TO NINJA GAIDEN. EXCLUSIVELY ON THE XBOX 360.
FOUR DIFFICULTY LEVELS, FROM ACOLYTE TO MASTER NINJA.

xbox.com/ng2



XBOX 360 LIVE

REDAKTIONEN

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

Hold hunden inde

Rejser, studiebesøg og ivrige PR-bulldogs



Spilbranchen kan til tider være et noget indspist sted. Mød op et hvilket som helst sted i Europa med blokken i hånden, klar til at nedfælde citater og informationer, og du er ret sikker på at møde spiljournalister, du enten har delt værelse, mad eller drikke med – ja, måske har I endda stået og kastet op i samme rendesten. Og er det ikke dem, så er det i stedet udgiverens faste skare af PR-folk, der konstant vimser omkring dig for at sikre sig, at du har

det godt – og som nogle gange i deres iver, får trådt dig godt og grundigt over tæerne.

Personligt har jeg aldrig haft svært ved, at skille min rolle som chefredaktør fra den som en PR-ansvarlig sidder med, men det kan til stadighed undre mig, at det samme ikke altid er tilfældet den modsatte vej. Det går specielt galt, når udenlandske PR-folk ringer til os, og nærmest som en PR-bulldog bider sig fast og kræver en forside imod, at vi overhovedet får lov til at komme på en tur. En sådan behandling ender altid i et "Have a nice day", hvorefter jeg lægger på. Præcis hvornår var det, at beslutningen om, hvad vi har på forsiden, blev noget, andre kunne vælge for os?

Bedre bliver det ikke, når spilindustrien, til trods for at sidde med alle kortene på hånden, også forsøger at lægge låg på en kommende beta-test, fordi den muligvis ikke tegner et så rosenrødt billede af spillet, som den ifølge dem burde. Jeg har kun oplevet det en eneste gang, men her var det også tydeligt, at ikke nok med at firmaet selv havde valgt, hvornår vores spiljournalist skulle se spillet, i hvilken form han skulle se det og hvor længe, så ville de minsandten også have indflydelse på slutresultatet, da de opdagede, at han ikke ligefrem var ved at sprænges af begejstring.

Hvad der driver folk ud i den slags, aner jeg ikke, men når industrien i allerhøjeste grad styrer udsendelsen af spil, adgangen til prominente spilproducenter og studiebesøg, samt udsendelsen af billeder, så har man ikke brug for en PR-bulldog, der også står og bjæffer i baggrunden. En udenlandsk PR-mand, jeg mødte til et arrangement i London, gik endda så langt som til at påstå, at vi begge var i samme båd, vi skulle jo begge "sælge" spillene, hvorefter jeg pænt måtte fortælle ham, at jeg servicerede vores mange læsere, ikke hans excel-rapporteringer og indtjeningsberegninger - af helt åbenlyse grunde snakker vi ikke sammen i dag.

For mig er skellet mellem spilproducent og redaktion helt åbenlyst. Vi har de læsere, de gerne vil nå, og dem har vi i kraft af den profil og det format, vi har oparbejdet. Mens har de spillene, som vores læsere gerne vil høre om, igen bygget på deres succes og portefølje – og længere er den i virkeligheden ikke. Resten er ligegyldigt.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Rez HD Det skal på mindst et par gange om ugen, ellers så begynder jeg at ryste helt uhammet

SER MEST FREM IMOD:

Gears of War 2 Efter at Asmus i de mest maleriske vendinger, har fortalt mig om hans tur til Epic, er jeg for alvor blevet tryllebundet af Cliffs brutale soldater. Der er bare så pokkers lang tid til november.

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)

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

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

TRYK Stibo Graphic A/S

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 Cronsjoe

GAMEREACTOR NORGE

Jon Cato Lorentzen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoen, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

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

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

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

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

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 THOMAS BLICHFELDT

Så snart Tanggaard ikke er på pinden, så er det den assisterende redaktør der svinger piskene. Blichfeldt er fair, men kan sagtens skrue bissen på, når deadline nærmer sig og tingene skal koordineres ned i mindste detalje. I denne

måned har han stået for en stor del af anmeldelserne, og du vil derfor kunne læse hans skrivelser af bl.a. Race Driver: Grid og Ninja Gaiden 2 længere inde i magasinet. Hvad sommeren skal gå med vides endnu ikke, men Blichfeldt glæder sig til ferien.

FAVORITSPIL:

Mass Effect - Skiftet til Pc gjorde en verden til forskel



02 NICOLAS ELMØ

Da vi fik flere annoncer end forventet, var Nicolas' anmeldelse af Age of Conan, noget af det første der måtte lade livet på de glitende sider. Men det gør ikke det store, for med langt mere virtuel plads mellem hænderne, gik Elmø i gang med at fortælle alt, der

er værd at vide om Funcoms ambitiøse spil. Du kan læse det online i disse dage, og om ca. seks måneder, så vil vi tage spillet op igen, for at se om det er blevet bedre. Nicolas skal bruge sommeren bag disken i den lokale spilbutik, men vi har hørt, at han også skal nyde solen et eller andet sted i Europa.

FAVORITSPIL:

Age of Conan - Trods sine fejl, så spiller jeg det stadig



03 ASMUS NEERGAARD

Han har stået med en Lancer mellem hænderne, han har spillet multiplayerdelen af Gears of War 2 - og sidst men ikke mindst, så har han spist middag med Cliff. Store dele af redaktionen afskyr i disse dage Asmus, der er blevet redaktionens største globetrotter, og som i de seneste måneder har været på de fedeste ture. Gears of War 2 er et af efterårets aller største spil, og vi ville have gjort hvad som helst for at være på pletten, da Epic viste det frem. Heldige asen.

FAVORITSPIL:

Bioshock - Jeg kan blive ved med at lege med plasmiderne



forestil dig et eventyrligt samspil mellem teknik og kunst



SyncMaster
T200/T200HD/T231/T230HD/
T240/T240HD/T260/T260HD

Forestil dig en sofistikeret monitor, som omfatter den seneste LCD-teknologi på en så kunstnerisk måde, at den burde have plads i et galleri. Samspillet mellem kraftfuld teknik og passioneret design, med elegant skulpturale kanter og krystallklare rosebrød cherner, får den til mere at ligne et kunstværk end et professionelt værktøj. En monitor fra Samsungs T-serie er noget særligt og den tilpasser sig, så den indgår som endnu en brik i spillet. Med Samsung er det ikke svært at forestille sig. Læs mere på www.samsung.dk.

Multimedia

Dynamisk kontrast 20.000:1
Response 2 ms/5 ms (BTG)
Bruger kun 0,2W i stand-by

HDTV

Indbygget tv-kort (Kvalitet/Digital DVB-T)
Dynamisk kontrast 10.000:1
Bruger kun 0,2W i stand-by

INFO@GAMEREACTOR.DK

Gamereactor Dortheavej 59 3. sal 2400 København NV



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

Hvor intet vover, intet vinder...

Fra russerne opfandt Tetris og til den dag i dag er der sket meget. Hvor spil for i tiden blev opfundet af ganske få personer, der ville teste deres evner, er branchen nu efterhånden blevet sådan, at man skal have mindst tredivede advokater og revisorer i ryggen for at overleve de andre, rigere firmaers spil. Tag nu f.eks. det gamle Doom eller Wolfenstein 3D. Disse blev begge lavet af en tre-fire unge knægte, der med megen møje lavede spillene nede i en mørk kælder, sent om natten. De blev lavet, fordi skaberne havde interesse for historien og mulighederne i spillet, og ikke bare fordi de ville tjene enorme summer. At dette så skete var nærmest et uheld, og selvom dette jo var skønt for id Software, så kan sådanne ting ikke længere lade sig gøre. Hvis man ønsker at lave spil, kan man ikke bare sætte sig ned og programmere. Dvs. det kan man jo godt, men først når man har sikret sig copyrights, udsendt forkerte udgivelsesdatoer og vigtigst af alt - skabt en masse opmærksomhed. Størstedelen af mastodonter som EA Games, Ubisoft og Activision består af 'slipsedyr', som ser de kommende indtægter vigtigere end spillets kvalitet. Man ved, at der er et større segment for 'Fodbold spil nr. 30' og 'World War 2-shooter nr. 23', end der er for de mere skæve og anderledes spil. Derfor tør mange store investorer heller ikke satse på usikre spil som

det danske 'Recoil Retrograd', som nu måske aldrig bliver til noget. Faktisk så tror jeg, at det var mere held end forstand, at spil som Halo, Hitman og Doom slap igennem nåleøjet og blev til det, som vi i dag kender for at være store spilklassikere. Så mit ønske er lidt mere åbenhed fra udviklere og udgivere. Ikke så snæversynet - husk på, at sande gamers kan skelne en genial klassiker fra et tarveligt licensspil, og burde derfor også være kloge nok til at købe de spil, der er noget ved.

—MAGNUS LAURSEN

Rigtig fedt magasin

Hej Gamereactor. Jeg er en gamer, og har været det siden jeg fik min PlayStation 2. Jeg vil gerne sige tak for et fremragende blad og en endnu mere fremragende hjemmeside. Jeg blev tippet til bladet af en af mine venner og blev straks forelsket i det gode arbejde, der bliver gjort med bladet, og forstår virkelig at værdsætte alt det slid I går igennem op til deadline. Jeg blev igennem brevet dirigeret videre til www.gamereactor.dk, hvilket jeg må sige, at være en af mine yndlingshjemmesider. På jeres hjemmeside kan jeg og tusindvis af andre danskere kommunikere sammen og tale om spil, film og musik etc. Jeg kan skrive en blog om et eller andet emne, og læse kommentarer og høre folks mening. Det er dejligt, at finde opbakning i ens meninger, ligeså vel

MÅNEDENS BREV

Nu kan jeg være med!

Dette er ikke forsøg på, at skrive månedens brev eller tilrane mig jeres ellers fede præmier, men blot for at fortælle jer, at efter 15-16 år som ivrig læser af masser af livstils-magasiner og spilmagasiner, har jeg endelig fundet et, der passer mig. Ikke overraskende er det Gamereactor, og grunden er enormt banal. For første gang har jeg fundet et magasin, der hverken taler ned til mig og lader anmelderne sidde i høje elfenbens-tårne, ligesom det heller ikke kammer over og bliver plat. På en eller anden måde

formår I, enten bevidst eller ubevidst, at holde en øjenkontakt med læseren, og lader folk med et vist antal sæsoner under bæltet, fortælle levende om de spil, de dækker. Jeg kan virkelig godt lide, at det er oplevelsesorienterede anmeldelser, hvor det tydeligt fremgår, hvordan de er at spille, ikke hvor mange millioner polygoner, der fløjter rundt på skærmen.

Specielt det med at det ikke er så teknisk krævende, er en stor del af grunden til, at jeg er vild med Gamereactor. For hvem gider egentlig sidde og læse om spillets indre mekanismer, når det er det at spille det, der er det væsentlige? Det er på sin vis også det, der giver jer personligheden og som sætter de andre spilmagasiner ud på sidelinien. Jeg ved, hvordan Tanggaard tænker, jeg kender Asmus' Neergaards humor, ved hvad Jesper Nielsen forventer af sine spil. Og så det, at jeg har spillet mod og med flere af jer online. Det er så fandens afvæbnende at spille sammen med jer. Ingen højrovede attituder, ingen stjerne-status, bare folk, der elsker deres arbejde. Selvfølgelig er I mere "kendte" end flertallet i frikadelle-Danmark, men man bemærker det ikke. Super mange tak, for et rigtig godt spilmagasin.

—MORTEN MAAL ANDRESEN



BEDST!

VINDEREN AF ET DARK SECTOR XBOX 360

MORTEN har læst sin bunke af spil- og livstils-magasiner gennem tiderne, men har nu slået sig ned i Gamereactor-folden, og det er vi rigtig glade for. Vi knokler månedligt for at lave det magasin I gerne vil læse, så ros varmer.

SKRIV & VIND
BIOSHOCK

XBOX 360 / 2K GAMES

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



FORUMSNAK



HVAD GLÆDER I JER MEST TIL?

Hvad glæder I jer mest til her i PlayStation-verdenen? Personligt glæder jeg mig til Home. Nå, er det jeres tur.

—G RIFF

PlayStation? Der må jeg nok sige FF XIII og FF versus XIII.

—B.JAELDEBOLD

Jeg glæder mig til Little Big Planet, det spil bliver for sjovt, man nok rimelig svært at mestre, jeg må se om jeg kan finde noget kreativitet frem, og nogle ideer inden det udkommer. Og så glæder jeg mig som et lille barn til det tredje spil fra Team Ico, eller bare lidt mere fra nyhedsfronten. I mellem-tiden vil jeg prøve at få fat i alle biler i GTSp, er i øjeblikket ved at spare op til en F1 Ferrari.

—MIMIC OCTOPUS

Jeg glæder mig mest til Metal Gear Solid 4, men ellers glæder jeg mig også til The Force Unleashed og Fallout 3. Resistance 2 og Uncharted 2 glæder jeg mig selvfølgelig også til. Jeg ved ikke med Haze mere, efter jeg har prøvet demoen, så har jeg fået et andet syn på spillet, så glæden er ikke så stor igen.

—CHIKENBONE

MGS 4, Jak: The Lost Frontier (eller hvad det nu hedder), Home og Killzone 2 lige foreløbigt.

—TRICHI

Glæder mig nok mest til Haze, jeg kunne utrolig godt lide demoen, det virker rigtig godt. Det er også til at finde ud af med det Nectar, ikke noget kompliceret noget.

—HVS

Ja, Jak and Daxter: The Lost Frontier glæder jeg mig selv også også forfærdelig til, men desværre tror jeg også der går forfærdeligt lang tid før det kommer. (når man snakker J&D er ALT over et år, uuuufatteligt lang tid.)

—AK MASTER

Silent Hill 5 og Resident Evil 5 selvfølgelig. Men tror nu også nok at MGS 4 bliver fedt.

—PRIVATE VASQUEZ

Forstår ikke du kan have meget tiltro til SH5. Har absolut ingen forventninger til det spil, men det kan da være jeg bliver positivt overrasket (Hvis Team Silent havde stået bag havde det været min nummer 1) Ser mest frem til Metal Gear Solid 4. Efter det Resident Evil 5 og Fallout 3.

—KEBAB

som det er irriterende, at høre på fanboys. Det er også helt fantastisk, at kunne læse bruger-anmeldelser og dermed læse folks meninger om de spil, man kan lide. Det er især fedt at læse Thomas Tanggaard's blogs, da de altid omhandler enten et eller andet relevant, noget personligt eller noget, der er sjovt. Jeg håber det bedste for Gamereactor, verdens bedste spil-magasin.

—FINALFANTASYFREAK

Jeg elsker jeres anmeldelser

Jeg elsker at læse jeres anmeldelser, og jeg snupper et blad i butikken, så snart jeg har tid. Men jeg tror hellere, jeg må abonnere på jeres blad, for det hjælper mig med ikke at købe dårligt producerede spil eller kedelige spil, for den sags skyld. Så mange tak til alle på Gamereactor.

—KJDESERTCLAWS

Mere på Xbox Live

Jeg elsker min Xbox 360-konsol. Den har alt, hvad en gammel gamer, nu med familie skal bruge, når man skal slappe af eller når ungerne er lagt i seng. En af de absolut positive forcer er helt sikkert Xbox Live-funktionen, som jeg er inde og kigge på næsten hver dag, bare for at se om evt. nye demo'er, trailers osv. har fundet vej til downloadsiden. MEN! Der har nu altid manglet noget, synes jeg. Og efter nogen søgen har jeg fundet den hellige gral. Jeg oprettede en amerikansk profil på min Xbox, indtastede informationerne fra min gamle high school og wuupti, Xbox live har fået en hel ny dimension. For det første: I USA har du adgang til samtlige serier og film, som sendes eller har været sendt i TV. Alle serier, lige fra Airwolf til Power Rangers, Friends, The O.C. Heroes osv. Endda også film, som først lige er kommet i biografen her i DK. Men der er mere, meget mere. Alle de her sportsspil, som kun udkommer i USA, jeps, dem kan du få adgang til gennem din amerikanske konto. Her tænker jeg primært på demoerne osv. Baseball, college football, Nascar osv. Endvidere findes der visse opgraderinger til spil, som kun amerikanerne har adgang til, som f.eks. nye skins til ens biler i Forza 2, eller våben til Rainbow Six Vegas. Dem kan du til gengæld downloade, og når du så logger tilbage på din danske profil, så ligger de skins, du har downloadet selvfølgelig stadig til afbenyttelse. Her kommer millionspørgsmålet så: Hvorfor fanden giver Microsoft ikke os Europæere adgang til alle disse funktioner? Jeg mener, vi betaler trods alt det samme for vores guldbonnement som amerikanerne, burde vi så ikke også have adgang til de samme ydelser?

—GAMERFAR

Demoerne skyldes nok desværre, at man har bedømt Europa til at være uden for "pædagogisk rækkevidde" i forhold til de mange amerikanske sportsgrene. Med hensyn til TV-serierne, så skyldes det, at disse sælges til TV-stationer i Europa.



DON KING
★ PRESENTS ★
PRIZEFIGHTER

10 STARS? MORE LIKE
A ZILLION STARS.
MAN THERE AIN'T ENOUGH FOR THIS
STARS IN THE SKY GAME BABY.



COMING JUNE 2008
www.2ksports.com/prizefighter

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

© 2008 Take Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take Two Interactive Software are either trademarks or registered trademarks of Take Two Interactive Software Inc. The Don and Don King logos are registered trademarks of Don King Productions, Inc. All other logos and the King's crown, image and likeness are used under the license of Don King Productions, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.



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



Blunten

"Vi skal da have nogle dinosaurer, så vi kan se, hvordan virkelige dinosaurer opfører sig... i fangeskab."

BLOGGEREN



LAMP

MMO'et der kunne

Starwars Galaxies tog min MMORPG-mødom

Der er en teori blandt erfarne MMORPG-kendere, der går på, at det første MMORPG, man spiller, sådan rigtigt og sådan virkelig kommer langt i, har et specielt sted i ens hjerte, og alle MMOs efterfølgende, vil aldrig gengive den samme fornemmelse og fascination. Jeg tror på det.

"Det" MMO var for mig, Starwars Galaxies. Jeg gjorde ting i SWG, som jeg ikke har kunnet gøre i andre computerspil. Jeg fik unikke ting ud af SWG. Sociale eksperimenter baseret på økonomi, politik, forretningssans, guild struktur og meget andet. Nu er Age of Conan i færd med at blive installeret på min computer. Jeg er lidt spændt, men også forbavset. Jeg har fulgt AoC siden det blev annonceret. Konceptet lød bare fedt. Men jeg vidste allerede der, at det var selvmord. Her ville et norsk firma prøve at lave real-time combat i et MMO? Det lød så overambitiøst. Jeg ved ikke, hvordan mit forløb med AoC bliver. Men jeg håber, at Conan vil gøre det, som gør det værd at spille et MMO; at give gameplay, man ikke kan finde i normale spil.

_Lamp



REALISTISK GRAFIK

Ifølge Hartburg, så er grafikken i Grand Theft Auto IV ekstremt flot, og den ser også enormt realistisk ud. Vi anmeldte spillet i sidste udgave af Gamereactor, og gav Rockstars spil et fortjent 10/10.

GRAND THEFT AUTO IV

Hartbrug er ellevild med Rockstars seneste sandkasse-spil

Platform PS3/X360 Udvikler ROCKSTAR NORTH Udgiver 2K GAMES Premiere UDE NU

Grand Theft Auto IV er nok det mest ventede spil i år, og der har været ekstremt meget hype omkring spillet. I startscenen ser man hovedpersonen Niko Bellic på det skib, han er med til at sejle ind i Liberty City's havn.

Og historien er den bedste, jeg har set i den genre, med eminent stemmeskuespil og animationer

Han kommer til Liberty City fordi hans fætter skriver, at han lever livet med et stort mansion, masser af damer og en masse sportsvogne. Men da Nico ankommer, er virkeligheden en helt anden; ingen

damer, biler eller mansions.

Og historien er den bedste, jeg har set i den genre, med noget eminent stemmeskuespil og nogle flotte animationer.

Historien er helt igennem gennemført og genial, således, at man bliver ved med at spille spillet, fordi man vil vide, hvad der

sker til sidst, og det gør at det er det første GTA-spil, hvor jeg har interesseret mig for historien. Gameplayet er rigtig godt, for eksempel har bilerne fået en meget bedre fysik, så man ikke bare kan holde spe-

deren i bund og så bare køre, men man skal bremse nogle gange, når man skal dreje, og det synes jeg, gør politijagter mere intense.

Det grafiske er også ekstremt flot, specielt når man går og løber. Grafikken i spillet er i det hele taget fuldstændig fantastisk, og det er uden tvivl det flotteste spil i "sandkasse"-genren indtil videre, men nu må vi se, når Saint's Row 2 kommer til august. Alt i alt er det det bedste spil i den genre til dato, og jeg tror der er en god chance for at det bliver årets spil.

_Hartburg

KARAKTER 10/10

DE UDVALGTE

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



STURMGELST

Kendt og berygtet for sine "Din mor"-vittigheder, der ikke er alles kop te. Møder man sig over dem, er Sturmgelst en af forummets mest spøjse og underholdende brugere.



THE

the er en af de flittige brugere, der hver dag skriver forskellige spilnyheder i sin blog. På forummet er the dog mest en ivrig bruger af "Hvad ved du om personen i den forrige post"-tråden.



REPTILLO

Et ønske om at blive både politiker og spiludvikler, nok ikke på samme tid, dominerer Reptillos fremtidsplaner. Men skulle dette slå fejl, så har Reptillo også vist evner inden for billedkunsten.



REKTAN

Nogle vil sikkert kalde Rektan gal, når han snakker om, hvordan asparges er nogle grønne drøbere. Men kom endelig ikke grædende hen til os, når asparges har trælbundet din familie.



INDIANA JONES

THE ORIGINAL ADVENTURES



THE GREATEST ADVENTURE EVER ASSEMBLED.

Whip your way through all 3 original films in 1 big game. Battle enemies. Solve puzzles. Discover ancient treasure. Play as Indy or 60 other characters with your friends and family. The adventure begins June 6th. Visit www.legoindianajones.co.uk



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

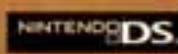


Games for Windows



XBOX 360

Wii



LUCASARTS and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Software Ltd. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PLAYSTATION 3", and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. WII and the WII logo are trademarks of NINTENDO. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

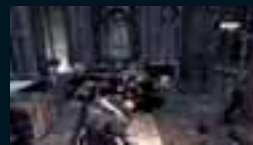
TEMPO



ANNONCERET!

Street Fighter IV til vinter?

Capcom vil gerne bekræfte at det længe ventede Street Fighter IV står til udgivelse på både Xbox 360, Playstation 3 og PC, men vil endnu ikke kommentere rygtet om at spillet står til udgivelse til vinter. Vi håber der er sandhed i rygterne.



Gears of War med lidt mere

Ifølge Epic Games, så er der en ny udgave af Gears of War på vej. Denne version indeholder tilsyneladende alt det indhold som firmaet løbende har sluppet online (multiplayerbaner, ny spilmode, rettelser til våben) Det er uklart om versionen vil indeholde PC-banerne.

NYHEDER/RYGTER/SLADDER/LISTER For dugfriske nyheder: www.gamereactor.dk

1 Selvom ordet "band" ikke er blevet tilføjet nogle steder til Guitar Hero titlen, er det helt klart at det er følelsen af at spille sammen, der i denne ombæring er det største fokus. Med guitar, bas, trommer og sang, kan du hive tre af dine venner med ind foran skærmen, og agere virtuelt rockband for en aften.



GUITAR HERO WORLD TOUR

Activision vil give Rock Band bagspark, og gør det med et ambitiøst projekt

Platform PS3/X360 Udvikler NEVERSOFT Udgiver ACTION Premiere 2888

Der var nok mange der havde sendt Guitar Hero-serien til tælling, efter den originale udvikler Harmonix, skred og lavede Rock Band i stedet. Guitar Hero 3 var dog alt andet end en falliterklæring, og viste at den nye udvikler bag serien Neversoft, i den grad vidste hvad det ville sige at bringe pigtrådsmusikken tilbage.

Et ekstra klap på skulderen er naturligvis også at Guitar Hero serien nu kan pryde sig med at have solgt over 14 millioner eksemplarer, hvilket ganske givet har hjulpet på hele den selvtilid der gennemsyrrer Guitar Hero: World Tour. Ligesom Rock Band er instrumentudvalget også blevet udvidet i Guitar

Hero, og derfor bydes der nu på guitar, bas, trommer og sang. Ingen kan bebrejde dig hvis det første ord du tænker er "kopi", men det er kun lige indtil du ser trommesættet.

Fysisk er det større end rivalens og består af tre trommer, to bækkener og en stortromme, altså en enhed mere end i Rock Band. Udvikleren lover at sættet skulle føles langt mere professionelt, og specielt imponerende er det at sættet blandt andet skulle kunne opfangne hvor hårdt du rammer trommerne, hvilket naturligvis resulterer i forskellige volumen. Sættet skulle også være mere støjsvagt, således at du ikke behøver at bekymre dig og sure naboer, lige meget hvornår du beslutter dig for at tromme

løs. En anden nyhed er Music Studio, der med et spor for hvert instrument lader dig indspille dine egne numre. En specielt lækker detalje er man får muligheden for at smide forskellige, indbyggede forstærkere til guitaren, således at lyden du får ud af den, kan være inspireret af alt fra Jimi Hendrix til Jack White. Er du tilfreds med et selvkreeret mesterværk, kan du smide det online så alle andre også kan nyde dine instrumentale genistregere.

Soundtracket holdes endnu helt tæt til kroppen, men bekræftet er indtil videre Van Halen, The Eagles, Sublime og Linkin Park. Ja, det lader til at blive endnu en succes for Activision.

— Thomas Blichfeldt



3 Hvis du og resten af bandet er sikre på at i har den fedeste gang instrumfluks på mod det såkaldte "Music Studio" hvor i har mulighed for at indspille, sværne bliver der ikke mulighed for at ligge vokaler på det indspillede m...

Soul Calibur IV i august

Ubisoft har nu bekræftet at alle europæiske spillfans kan se frem til en masse heftige kampe i selskab med Soul Calibur IV den 1. August, hvor spillet også skulle lande på de danske spilhylder. Vi ser frem til at møde jer alle online til en omgang tæv.



Oddworld lever stadig

Kan du huske Abe eller Stranger fra Oddworld universet? Hvis du også savner dem, vil det glæde dig at høre hvordan Lorne Lanning, frontmanden for Oddworld Inhabitants, har bekræftet at et nyt spil i det skæve univers er under udvikling. Abe hvor er du?

Flere rollespil til Europa

Er der et spil vi i den grad venter på finder sin vej til Playstation Network og Xbox Live Arcade lige nu, er det genfortolkningen af klassikeren Bionic Commando fra den svenske udvikler Grin. Desværre er projektet lige blevet udskudt. Det kommer til sommer.



Beyond Good & Evil 2

Vi havde hørt at Ubisoft rodede lidt med Jade og hendes vidunderlige Hylis-verden, men forleden dukkede de første billeder op, og vi er mere end ellersvilde, vi er stort set i ekstase. Et Beyond Good & Evil 2 har været ventet længe, og vi glæder os som små børn.

2 Skal du optræde være del af en band, er det vigtigt du tænker over udseendet, og derfor gives der i World Tour mulighed for at tilpasse hver enkelt medlem af bandet.



2



4 Det bliver første gang i Guitar Hero-regi, man får lov til at afprøve sin vokal. Held og lykke med at synge Linkin Park.

4



ing instrumental musik klar, er det for at indspille det hele. Despillemte materiale, ærgerligt.

NYHEDER

BIOSHOCK TIL PS3

2K Boston benægtede det hårdnakket, men nu er det så alligevel en realitet. Bioshock, som blev lanceret sidste år i august til både Xbox 360 og PC, er på vej til PlayStation 3 i en stort set uforandret udgave. 2K Games har i hvert fald ikke meddelt, at der skulle være væsentlige forskelle mellem udgaverne.

SPOL FREM TIL SLUTNINGEN I ALONE IN THE DARK

Den tidligere Infogrames/Atari chef Bruno Bonnell, har altid været imod alt for lange spil, der aldrig bliver gennemført. Måske er det derfor at Eden Studios seneste spil Alone in the Dark, giver spilleren mulighed for at se slutningen uden at gennemføre hele spillet. Det er ikke sådan, at du kan spole direkte til slutningen, men funktionen skulle gerne gøre, selv mere uerfarne spillere i stand til at nå slutningen.

BETHESDA UDVIDER IGEN

Den succesfulde udvikler Bethesda, der blandt andet står bag titler som The Elder Scrolls: Morrowind og det kommende Fallout 3, har slået sig sammen med udvikleren Splash Damage om et helt nyt projekt. Udvikleren har senest stået for udviklingen af Quake Wars, og derfor gik de første rygter også på at firmaet skulle stå for en multiplayerdel til Fallout 3, men det er dog blevet benægtet fra Bethesdas side.

UHYGGELIGT X 2

Desværre er Resident Evil 5 ikke ude i år, det fastholder Capcom til stadighed. Men når spillet lanceres i år 2009, så bliver det til gengæld med muligheden for at spille sig gennem hele eventyret i bedste co-op stil. Engelske Gamesradar, der har et preview af spillet oppe på deres site, kan fortælle at Resident Evil 5, nøjagtig som Gears of War, giver spillere mulighed for at gennemføre hele spillet via en online co-op-funktion.

MICROSOFT FINDER ØKSEN FREM TIL BARBERING

Som kataloget af spil på Xbox Live Marketplace vokser sig større, er der også brug for en strammere kontrol i forhold til kvaliteten - og der er Microsoft godt klar over. Mark Whitten, der er ansat hos Microsoft, siger til Gamesindustry.biz at man vil fjerne spil, der i spilspressen har fået 65% eller mindre i karakter, og at man vil kigge på antallet downloadede trial versioner.

NU MED MERE PLADS

I et nyt interview med Gamesindustry.biz kan David Edery, fra Xbox Live Arcade afdelingen, fortælle at man igen har valgt at hæve grænsen for filstørrelser på Xbox Live Arcade, således at spil nu kan fylde op til 350 megabyte. Dermed er det tredje gang firmaet hæver grænsen.

SONYS EGEN BESLUTNING

Killzone 2 er rykket til næste år, det står fast, men det er ikke fordi spillet er i problemer. En talsmand fra Sony sagde følgende: Vi tog et kig på efterårskalenderen med SOCOM, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Resistance 2, samt nogle PSN titler og tog en beslutning om hvornår hvert spil skulle komme ud. Killzone 2 blev flyttet til Februar 2009, for at vi ikke havde tre skydespil samtidig."



MADWORLD ser ud til at blive et enormt blodigt bekendtskab, hvilket i den grad mangler på Wii.

PLATINIUM GAMES

Clover Studios skifter navn og annoncerer tre nye spil

Når du råder over talenterne der gav os magiske titler som Resident Evil, Devil May Cry og Okami, kan det være lidt svært for andre at forstå når du gerne vil holde dine næste spil hemmelige. Derfor har vi i pokkers lang tid måttet vente på nyheder fra Platinum Games, men nu er der blevet løftet for sløret for firmaets første tre titler.

MadWorld er en exceptionelt voldsom Wii-titel, der er holdt i en tegneseriestil af kun sorte, hvide og røde farver, og du kan garantere selv gætte hvad den røde farve bruges til. Fjenderne kan ikke kun tæves, men rives fra hinanden, slås hul igennem, spiddes og maltrakteres på stort set enhver anden måde du kan komme i tanke om. Volden er så overdreven, at det er helt tydeligt den er lavet med et komisk islæt, hvilket cementeres ved at fjenderne vakler groggy rundt selv om du har stukket en lygtepæl gennem dem.

Det andet projekt er Nintendo DS titlen Infinite Line, der ud over en fantastisk ide, udvikles for Platinum Games af udvikleren med et ligeså fantastisk navn, Nudemaker. Ideen er at lade spilleren tage kontrollen over sit eget rumskib, hyre mandskab og udforske to enorme galakser som kaptajn. Sidst er Bayonetta, der ikke kun ønsker at blive den definitive spirituelle efterfølger til Devil May Cry-serien, men også er produktet af en af hovedmændene bag Dantes eventyr, Hideki Kamiya. Bayonetta er navnet på den heks man styrer, og som er blevet tilkaldt til jorden for at bekæmpe vildfarende engle. Vi ser frem til at teste alle tre spil ved årets E3.

Thomas Blichfeldt



MANDEN BAG NOITU LOVE 2

Vi kontaktede Joakim Sandberg for at høre om hans ekstremt intense enmandsprojekt

Platform PC Udvikler JOAKIM SANDBERG Udgiver JOAKIM SANDBERG Udgives UDE NU



XBOX LIVE ARCADE?

Sandberg afviser, at der kommer f.eks. en Xbox Live Arcade-version af Noitu Love 2, da spillet er baseret på evnen til at sigte meget præcist. Derfor valget af Pc'en.

GRAFISK er Noitu Love 2 rasende lækkert. Det leder tankerne tilbage på klassikere som Gunstar Heroes.



jeg i så fald vil ende med at kopiere dem for meget, et spil jeg dog ser op til rent visuelt er Metal Slug. Titler som Dynamite Headdy spillede jeg kun for lang tid siden, og kan kun huske ikke rigtigt at have forstået hvad der foregik. Et spil som Gunstar Heroes spillede jeg først under udviklingen af Noitu Love 2, men fik det aldrig gennemført.

De uafhængige spil og udviklere er kraftigt voksende på Pc'en lige nu, og ganske gratis kan man finde adskillige spil, som kan give timevis af underholdning. Et af de bedste eksempler på et sådan uafhængigt udviklet spil, er lige nu det ekstremt intense actionspil Noitu Love 2, fra den svenske udvikler Joakim Sandberg. Vi hev fat i manden bag actionbraget og fik hans tanker omkring

hvad det vil sige at være en uafhængig udvikler i dag, og hvorfor man gør det.

Giv os venligst en introduktion, og fortæl vores læsere, hvilke spil du har lavet før.

- Mit navn er Joakim Sandberg, jeg er en spiludvikler på hobbyplan og 2D animator med ambitioner om en dag at designe spil på fuld tid. Jeg har udviklet Noitu Love 1 og 2, men også det godt

modtagende Chalk og Tripline, et lille puslespil.

Vi er blevet fortalt at hvert eneste aspekt af Noitu Love 2 er blevet lavet af dig selv, hvorfor traf du den beslutning?

- Det var faktisk ikke så meget at beslutte, for jeg har ikke rigtigt andre folk til at udfylde andre roller i udviklingen. Desuden er der noget fedt ved at have fuldstændig kontrol over alle aspekter af spillet. Også selvom det betyder at man selv skal rette alle fejlene.

Hvordan kom du på at lave et spil af denne "gammeldags" type?

- Jeg ville lave et spil, hvor man kunne udpege sine fjender med markøren, og havde egentlig planlagt, at man skulle kunne skyde, men synes at det virkede mere unikt med nærkamp. Det var ikke fra starten meningen, at spillet skulle have denne slags "gammeldags" følelse, det kom faktisk mere som en sideeffekt af den grafik jeg på det tidspunkt havde energien til at lave.

Så der er ikke nogle specifikke inspirationskilder?

- Jeg prøver på ikke at lade specifikke spil inspirere mig, da jeg er bange for at

Uden at nævne et antal, har succesen med Noitu Love 2, så svaret til hvad du havde håbet på?

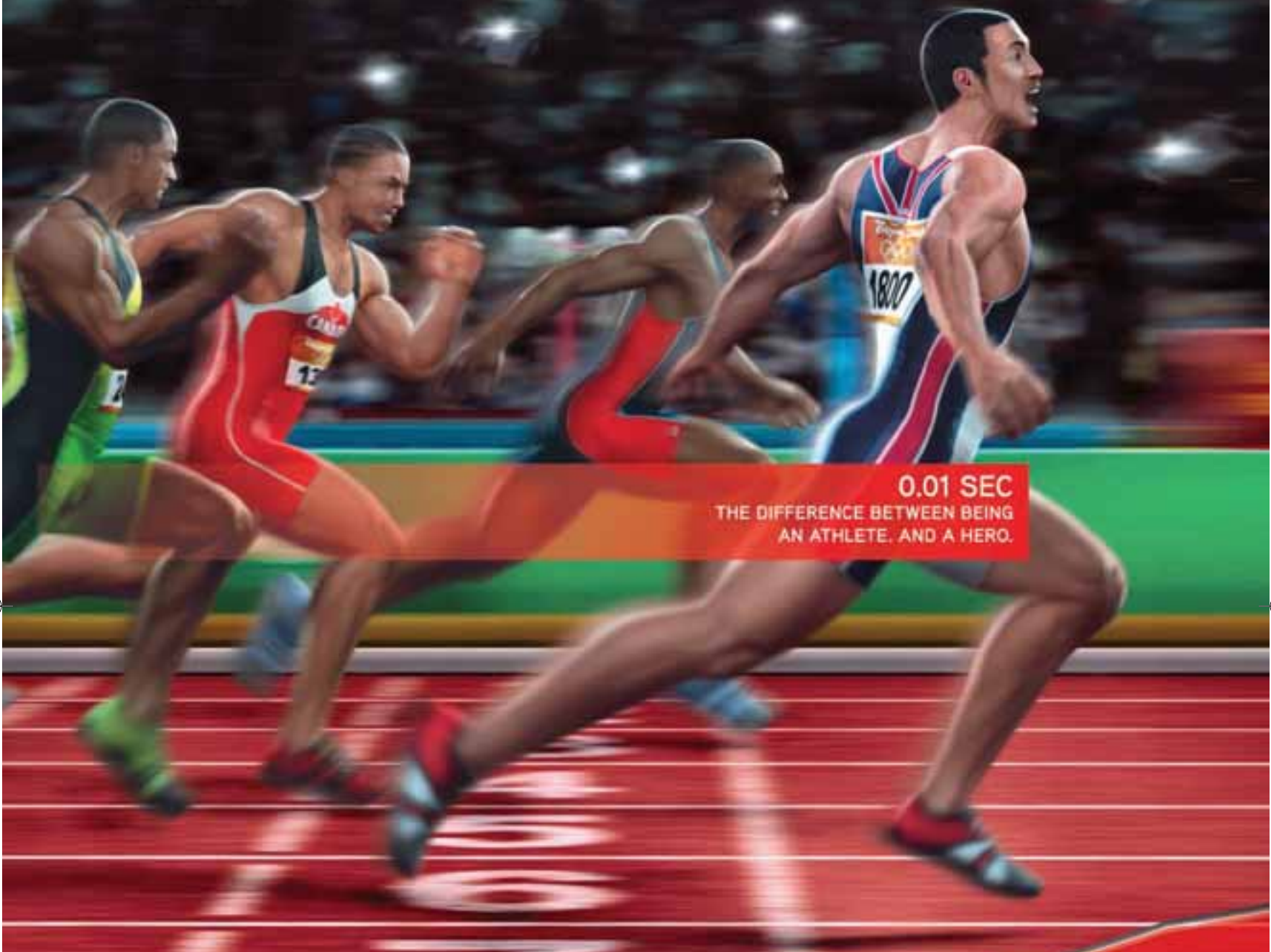
- Ikke rigtigt. Jeg tror dog at det gør sig godt som piratkopi, men det kan jeg jo ikke rigtigt opgøre i tal. Det kunne også være at jeg bare ikke har fået nok opmærksomhed på spillet, eller at Pc'en måske er den forkerte platform til denne slags spil, det er dog den eneste platform jeg kan udvikle til lige nu. Forhåbentligt har jeg så i det mindste et stort publikum af folk som har kopieret spillet

Er der nogen chance for Noitu Love 2 som en titel på Xbox Live Arcade, XNA, Playstation Network eller Steam?

- De første tre gør sig ikke så godt til spillets fokus på hurtigt, at kunne sigte præcist, og det er essentielt for spillet og skal virke flydende. Så Pc'en er det naturlige valg, selvom det kunne være sjovt at forsøge sig med noget som Wii Software. En forsøg kunne også gøres med Nintendo DS, men der er problemet at man dækker meget af skærmene med sine hænder, når man spiller."

Hent spillet på www.konjak.org





0.01 SEC
THE DIFFERENCE BETWEEN BEING
AN ATHLETE. AND A HERO.



Glory is a heartbeat away, as you compete against the greatest athletes on earth. In 38 events, across 10 official Olympic sports, battle for gold, for glory and for your country.

One World. One Dream. One Game.
THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE BEIJING 2008 OLYMPIC GAMES



BRING HOME THE GOLD



Available on



PLAYSTATION 3



Published by



www.sega.co.uk

www.olympic.org

www.olympicvideogames.com

TEMPO



FRISKE NYHEDER FRA SPILVERDEN

GRTV.DK/GRTV 06-08

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

HEMMEGIGHEDEN

Vi ved ikke om Ubisoft afslører Rayman Raving Rabbids ved årets Ubidays i Frankrig, men vi ville gerne se de gale kaniner igen.



01

**LEGO INDIANA JONES
ANMELDELSE**

Indy er tilbage både på det store lærred og til de hjemlige maskiner! Denne gang er det den kære arkæolog, der er blevet legificeret i stil med Lego Star Wars, og Tanggaard, har som Indy svunget pisken gennem utallige baner. Mon han svinger pisken i anmeldelsen?

02

**SUPER SMASH BROS.
BRAWL ANMELDELSE**

Thomas Tanggaard har været i studiet sammen med svenske Petter Mårtensson for at se på Nintendos seneste spil i serien. Er det bare totalt kaos, eller kan alle karakterne, våbnene, banerne og ekstramaterialet fange Thomas' opmærksomhed? Se det hele hos os.

03

**HAZE ANMELDELSE**

Hvis du har den mindste interesse i Free Radicals nyeste skydespil Haze, bør du nok lige kigge med når vores anmelder fælder dommen, inden du løber mod den nærmeste spilbutik. Er de gule supersoldater kommet for at blive, eller bør du hurtigst glemme dem igen. Se med og find ud af det.

04

**UBIDAYS PARIS**

Vi var med da Ubisoft viste deres spil for '08 og '09 frem i det berømte Louvre museum i Paris. Du kan allerede nu se reportager derfra og flere vil snarest følge, omhandlede spændende spil som Prince of Persia, Far Cry 2, End War, Hawx mfl. - måske endda også Raving Rabbids 3!

05

**GADGETS**

Hvis en batteridrevet dino opfylder dine hedeste drømme, anbefales det at du klikker dig ind på Gamereactor.dk. Han har været længe undervejs og charmeret alle på sin vej, men endelig stod han i vores studie. Der er naturligvis tale om den lille kæledinosaur Pleo. Se Mikael fortælle alt om den lille fyr.

06

**50 CENT:
BLOOD ON THE SAND**

50 Cents første spilforsøg var ikke noget at råbe hurra for, men det blev en massiv success der gjorde "fiddy" endnu rigere end han var i forvejen. Swordfish Studios laver nu en opfølger, og vi har mødt et af folkene bag spillet til en snak om hvad det denne indeholder.

**KRONIK**

Julius fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen

**ENGELSK, DER!**

Som i sidste måned forsøger vi os, med flere anmeldelser på engelsk. Giv jeres besyv med.

FUNKLENDE FLASH

Gamereactors Tv-kanal får helt nye rammer på nettet

Endelig er det sket! Gamereactor TV har gennem de sidste par uger gennemgået en kæmpe forvandling. Hele GRTV er lavet om, så det nu er let og enkelt at finde de programmer du søger på Gamereactor.dk.

Alle programmer har et billede tilknyttet og vigtigst af alt, håber vi på at lancerer vores nye flashplayer i løbet af juni måned. Video bliver nu en meget større og integreret del af Gamereactor, så inden længe vil man kunne finde vores programmer og trailere over alt på hjemmesiden, tilknyttet vores artikler, anmeldelser, beta-tests og nyheder.

Derudover har vi i forlængelse af sidste

måneds eksperiment med GTA4-anmeldelsen på engelsk, igen haft vores svenske kollega Petter Mårtensson i studiet for at ledsage vore danske anmeldere i deres anmeldelser, nu hvor Ana Fugl ikke længere er iblandt os. Og hvem andre end den kære Thomas Tanggaard til at fortælle os om månedens tre store titler: Lego Indiana Jones, Super Smash Bros. Brawl og Haze.

Med anmeldelser på engelsk kan vi nu forsyne alle fire lande (Sverige, Norge, Finland og Danmark) med månedlige anmeldelser og håber, at i læsere og seere vil tilkendegive jeres holdninger om anmeldelser på engelsk. Tak.

_GRTV Redaktionen



A LEGENDARY SOLDIER. A FINAL MISSION.
THE ULTIMATE SACRIFICE.

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



PLAYSTATION 3

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM



THE END OF SNAKE WILL BATTER YOU LIKE NOTHING ELSE! WITH METAL GEAR SOLID 4 YOU WATCH THE WORLD AT THE EDGE OF AN ABYSS THROUGH THE EYES OF THE SEASONED WAR HERO SNAKE. METAL GEAR SOLID 4 IS THE MOST EXTENSIVE PART OF THE WHOLE METAL GEAR SAAGA -- ENTHUSIASM WITH EVEN TWO GAMES ON ONE BLU-RAY DISC! METAL GEAR SOLID 4 RELOCATES YOU TO THE WORLD'S THEATERS OF WAR USING A TWISTFUL PLOT. AND METAL GEAR ONLINE LEADS YOU TOWARDS COMBATANTS FROM ALL OVER THE WORLD. IT IS THE NEXT-GEN TITLE FOR THE NEXT-GEN CONSOLE --
AND ALREADY A LEGEND BY NOW.



DUGFRISKT

Gamereactor kigger nærmere på de seneste annonceringer og fremviser de dugfriske billeder vi har modtaget via vores mail



Spore

PC / 2008

Will Wrights største projekt til dato, og spillet der på et tidspunkt gik under kodenavnet Sims Everything, ser bedre og bedre ud hver gang vi får nye billeder at se. Den 4. september skulle nu endegyldigt være dagen, hvor vi alle kan få fingrende i den omfattende simulator, og hvis det bare holder en brøkdel af hvad vi er blevet lovet, bliver det meget stort.

Infinite Undiscovery

XBOX 360 / SQUARE ENIX

Square-Enix har sendt os nogle nye billeder af deres kommende rollespil Infinite Undiscovery. Spillet laves eksklusivt til Xbox 360, og udvikles af Tri-Ace, holdet der også stod bag Star Ocean og Valkyrie Profile. Fra hvad vi har set indtil videre, ser det ud til at blive et ganske unikt rollespil, med en verden som forandrer sig løbende mens man spiller. Den 5. september skulle eventyret være klar.



Secret Agent Clank

PSP / 2008

Ratchet & Clank er en forrygende duo, men akkurat som med Jaks kompagnon Daxter, er det nu tide til at også Clank skal stå på egne ben. Secret Agent Clank er under udvikling til PSP hos High Impact Games, som er det samme hold der også stod bag Ratchet & Clank: Size Matters.

Skate It

WII/NDS / 2009

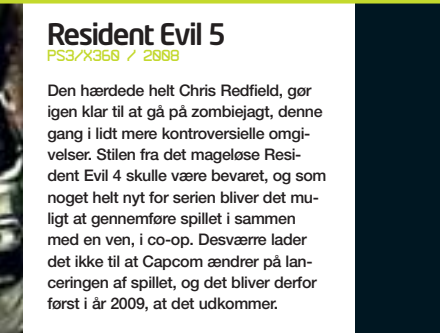
Skate blev en stor succes for EA, og solgte lige i omegnen af dobbelt så mange kopier som Tony Hawk's Proving Ground. Derfor er der ikke de store nyheder i at efterfølgere allerede er på vej. Wii og Nintendo DS får dog nu også deres egne versioner, og disse kommer til at hedde Skate It.



Resident Evil 5

PS3/X360 / 2008

Den hærdede helt Chris Redfield, gør igen klar til at gå på zombiejagt, denne gang i lidt mere kontroversielle omgivelser. Stilen fra det mageløse Resident Evil 4 skulle være bevaret, og som noget helt nyt for serien bliver det muligt at gennemføre spillet i sammen med en ven, i co-op. Desværre lader det ikke til at Capcom ændrer på lanceringen af spillet, og det bliver derfor først i år 2009, at det udkommer.



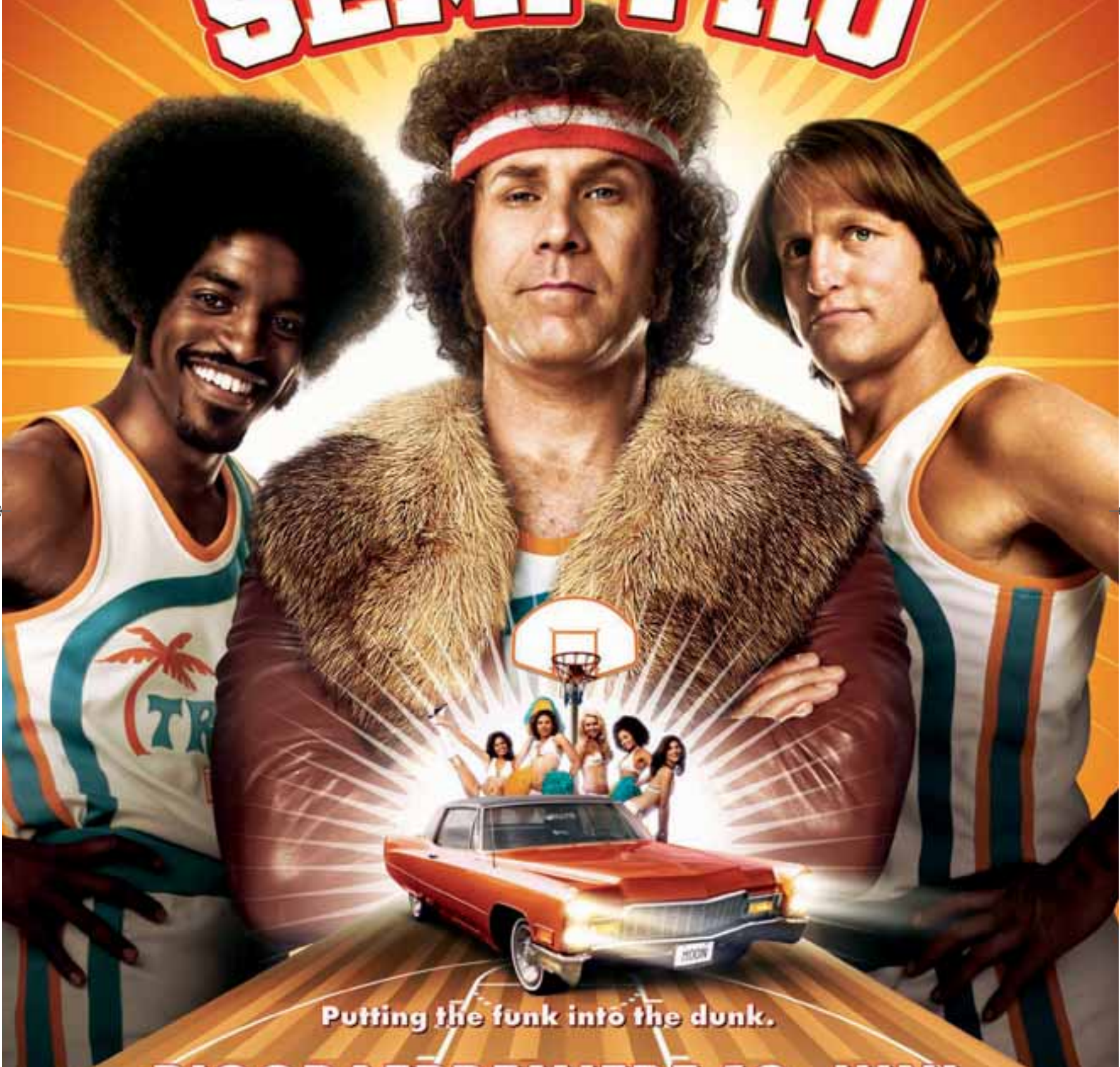
Soul Calibur IV

PS3/X360 / 2008

Soul Calibur gør klar til at generobre tronen som kongen af kampspilgenren, med knivskarp grafik, et massivt karaktergalleri og det hurtige, balancerede gameplay som serien er kendt for. Namco har gentagende gange lovet at dette bliver det definitivt bedste spil i serien, siden det første, og vi kan næsten ikke vente mere.



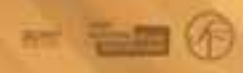
WILL FERRELL WOODY HARRELSON ANDRÉ BENJAMIN
SEMI-PRO



Putting the funk into the dunk.

BIOGRAFPREMIERE 13. JUNI

www.sf-film.dk



TEMPOFRISKE GADGETS FRA HELE VERDEN
af Mikael Hansen**HARMAN KARDON
GUIDE+PLAY GPS-810**

CIRKAPRIS: 3.499,-

Guide+Play fra Harman Kardon giver dig, som navnet antyder, en GPS-enhed med indbyggede mediefunktioner til afspilning af musik, film og billeder – det ka' vi li'. Der følger en trådløs fjernbetjening med, og der er kort over 38 europæiske lande. Med TCM får du løbende trafik-informationer, og med indbygget Bluetooth kan du desuden tale trådløst i din mobiltelefon.

**SVEDIGE
SOMMERGADGETS**

Hvad siger du til et lækkert nyt fjernsyn, hvor designet har fået topprioritet? Eller hvad med en smækker ny telefon, der tiltrækker misundelige blikke? Her et par forslag til, hvad du skal bruge dine penge på. www.gamereactor.dk/gadgets

**SAMSUNG E-SERIE**

CIRKAPRIS: 14.999,-

Man kan ikke andet end rose Samsung for deres LCD-fjernsyn, i hvert fald når det kommer til designet. Der kan I se, B&O, godt design behøver ikke koste en bondegård! Den nyeste generation har fået gennemsligtige kanter og en rødlig nuance, som blødgør overgangen til det sorte. Smukt og enkelt. E-serien er i fuld HD og fås fra 19" til 52". Modellen her er på 40".

**SONY ERICSSON G900**

CIRKAPRIS: 3.000,-

Sony Ericsson har tydeligvis lært lidt af Apple og deres iPhone, og har i den lille G900 gjort navigationen via den trykfølsomme skærm lettere og mere intuitiv, end vi ellers er vant til fra de kanter. Telefonen har 160MB hukommelse, alle standardfunktioner som browser, medieafspiller, radio, Java og lignende, samt et 5-megapixel kamera med autofokus og fotolampe. Sådan!

MESIRO MERIUM

CIRKAPRIS: 7.500,-

Du har måske allerede overvejet et mediecenter til stuen, men du vil ikke have sådan en grim stor kasse stående. Måske norske Mesiro mere er dig. De har designet Merium, som leveres med en hvid og sort front, så du selv kan vælge, hvilken farve, den skal have. Har desuden en Intel Core 2 Duo processor, 2GB ram og en harddisk på 250 gigabyte. Flere covers kan købes separat, hvis sort og hvid er for kedeligt.

**PURE CHRONOS IDOCK**

CIRKAPRIS: 1.100,-

Bruger du ligesom mig clockradioen til det ekstra spark, når du skal op om morgenen? Så kunne det være, du skulle overveje Chronos iDock. Du er ikke længere begrænset af det dårlige FM-signal, men kan nu også nyde digital DAB-radio, eller hvorfor ikke vælge dit yndlings MP3-nummer til at få dig ud af fjere? Med et væld af indstillingsmuligheder og funktioner, er iDock et godt valg til alle sovetryner.



AMITECH HOMECENTER LIVING 6000

CIRKAPRIS: 14.999,-

Et komplet biografsetup betyder normalt et væld af apparater, men hvorfor ikke samle alt i én enhed? Homecenter Living 6000 agerer både harddiskoptager, DVD-afspiller, surroundforstærker og digital set-top boks på én og samme tid, og med to TV-tunere kan du optage fra to kanaler samtidig. Har du glemt at kode inden du gik hjemmefra, kan dette desuden ordnes via en PC eller mobilen.

**HTC TOUCH DIAMOND**

CIRKAPRIS: 4.000,-

HTC er klar med nyeste model i deres Touch-serien, og det ser ud til der er noget at glæde sig til. Der er blevet tilføjet et særligt 3D-skærm interface kaldet TouchFLO 3D, trykfølsom skærm, kamera på 3,2-megapixel og en hurtig forbindelse til internettet. Designet er umiddelbart rigtig lækkert og det bliver spændende at se, om den ikke kan tage en masse kunder fra Apple.

**BLUELOUNGE THE SANCTUARY**

CIRKAPRIS: 650,-

Kabelrod er en grim ting, men desværre også et nødvendigt onde. Men behøver vi kunne se kablerne? En simpel og ganske attraktiv løsning fra Bluelounge gemmer kablerne væk i bunden, og der behøves kun et enkelt stik til kontakten i væggen. The Sanctuary lader alle enheder op samtidig, og indeholder stik til alle dem mest kendte mærker såsom Nokia, Sony Ericsson og Apple.

**LG SECRET (KF750)**

CIRKAPRIS: UKENDT

LG er snart klar med efterfølgeren til Chocolate og Shine - slidetelefonen Secret. Udover plastik, er telefonen blandt andet lavet af kulfiber og hærdet glas, hvilket beskytter de mere sårbare dele, og samtidig giver et lækkert og eksklusivt udseende. Telefonen har indbygget FM-radio, særlige blå touch-knapper på forsiden, og vi må endelig ikke glemme, et kamera på 5-megapixel, som efterhånden er standard i de dyre modeller.

**TRIKKE 8**

CIRKAPRIS: 2.490,-

Er det en cykel? Er det et par rulleskøjter? Nej, Trikke er helt sin egen. Båndlyst fra de danske cykelstier, og nok desværre med god grund. Trikke kræver god plads! Du kører ved at bevæge dig fra side til side - lidt som at stå på ski - og du kommer til at kunne mærke det i benene efter et stykke tid. Til motion, som transportmiddel eller bare for sjov, det bestemmer du helt selv.

**SONY GIGA JUKE NAS-SC55PKE**

CIRKAPRIS: 8.999,-

Med Sonys nye digitale jukebox er en ting som CD'er forlind. Musikken lagres i stedet digitalt på hovedenhedens indbyggede harddisk. Først skal CD'en dog digitaliseres, og det gøres let og hurtigt direkte på enheden. Der er plads til 40.000 sange, og en CD på 60 minutter er kopieret ned på godt 4. Musikken organiseres og sorteres automatisk af den indbyggede DJ-software.

**SONY KDL-40E4000**

CIRKAPRIS: 13.999,-

Fladskærmene bliver pænere og tyndere, men vi kommer ikke uden om, at de stadig skiller sig ud i deres omgivelser. Hvad hvis de gik i et med væggen? Sonys nye E4000-serie er i fuld HD, har fået en ramme, så den ligner et maleri, og indbygget billedfremviser, så den kan stå og køre slideshows med familien. Rammerne fås i farverne perlevid, aluminium, midnatshimmel og mørk valnød.





Når djævelen græder
Det seneste Devil May Cry-spil starter med en af de mest usammenhængende og ligegyldige mellemsekvenser, der mere er en opvisning i grafik end i historiefortælling. Den slags skal bare ud...

REAKTIONER

REFLEKTIONER OG REAKTIONER

Læs vores daglige blogs på www.gamereactor.dk

Hvor er min tryk-forbi-det-her-knop blevet af?

Sløjf I bare jeres jævnt kedelige mellemsekvenser, hvis jeg vil se en film, så smider jeg en DVD på

Sådan rundt regnet 70 timer af mit liv, vil jeg øjeblikkeligt have tilbage – og jeg mener lige nu. Og nej, det er ikke fordi, jeg har spillet mig igennem Hour of Victory, Turning Point: Fall of Liberty og The Lord of the Rings: Tactics lige efter hinanden, men i stedet fordi jeg ved hjælp af en lomme-regner og et flygtigt kig på min spilsamling, forleden kom frem til, at jeg mindst må have brugt 70 timer af mit liv som spiller på udelukkende at kæmpe mig igennem mellemsekvenserne. Træge, ikke-interaktive, forklarende brudstykker, der enten er fyldt med ligegyldig dialog eller indeholder sekvenser, jeg meget hellere selv ville spille.

The Darkness er et rigtig godt eksempel. Generelt har Starbreeze Studios tøjet historien tilfredsstillende, specielt set i lyset af det bugnende antal af seriehæfter, som Marco Silvestri med årene har spyttet ud, men til sidst i spillet, der, hvor ens kræfter når det absolutte toppunkt og man kan mærke ondskaben strømme frem fra enhver porre i huden, hvad så? Ja, så skal jeg gud hjælpe mig se mine tentakler rive et hus fra hinanden og opleve, hvordan et sort hul suger alt til sig – men spille, det skal jeg aldrig. I stedet har jeg en siddeplads på første parket, og efterfølgende kan jeg så bare vade rundt i resterne af, hvad der kunne være spillets absolutte klimaks. Hvorfor?

Til trods for, at jeg glædede mig til Assassin's Creed, så havde jeg det præcis på samme måde med Ubisofts stort anlagte spil, da det for første gang snurde i maskinen. Spillet tester i den grad din tålmodighed med historieforklaringer, gennemgangen af selv de mindste facetter og alenlange samtaler, der ikke bare virker ligegyldige, men også forvirrende. Før du overhovedet er rigtig i gang med at spille Assassin's Creed, altså der, hvor du ikke holdes i hånden og overbebyrdes med forklaringer, er der let gået en time. En time for pokker. Og stoppede det så bare der, men nej. Når du ikke er på mission, så har du været så god, at guide din spillfigur fra den simulerede verden og ind i seng! Imens skal du høre på flere søforklaringer. Historien er der absolut, den er tilmed ambitiøs og velresearchet, men den leveres som en 5. klasses fristil, fuldstændig uden forståelse for tempoet. Jeg tror, at en eller anden glemte at fortælle forfatteren, at manuskriptet var til et spil, ikke en 1100 sider lang bog.

Den værste oplevelse for mig i nyere tid har dog været Mass Effect. Jeg ville så gerne elske spillet, ikke mindst fordi Henrik havde talt så varmt om det og skrevet en fabelagtig anmeldelse, men da det først kom i maskinen, var virkeligheden en helt anden. Rollespil er pr. definition væsentligt tungere læsset på



med historier og dialoger, men efter at have siddet igennem den ene snak efter den anden, hvor det eneste, der bevægede sig på min samtalepartner, var hans/hendes læber, så var jeg klar til at skribe af skærmen. George Lucas slog fuldstændig hul i Star Wars-sagaen, da han introducerede os for geopolitiske problemer og lange senat-monologer, men jeg skal indrømme, at jeg var tæt på at få et skræmmende deja vu, da jeg spillede Mass Effect. Heldigvis er der, ligesom med Assassin's Creed, et virkelig godt og bevægende spil under overfladen - man skal bare lige igennem en masse ret ligegyldigt pladder. Og når jeg som spiller, altså en person, der er vant til at leve med den slags, næsten lægger mig ned og dør, så er der altså

“Jeg tror at en eller anden glemte at fortælle forfatteren, at manuskriptet var til et computerspil, ikke til en 1100 sider lang bog”

noget galt.

Desværre er det ikke bare mellemsekvenserne, der driller, men også de berømte træningsmissioner, som flere og flere spil i dag har. Jeg ved godt, at de i det mindste er inaktive, men sjove, det er de i hvert fald ikke – og camouflerede, er de slet ikke. Træningsmissioner er til for at lære dig spillets styring og univers at kende, men behøver de være så pokkers kedelige? Alle der havde det drøn sjovt med Army of Two's basale forklaringer af et ligeså basalt spil, rækker hånden i



Starbreeze gjorde mange ting rigtige, da de kastede sig over tegneserieforlaget Top Cows The Darkness, men spillets absolutte højdepunkt, der hvor dine mørke kræfter er på sit højeste, skal du kun være tilskuer til hvad, der kunne have været et spilmæssigt inferno af fantastiske øjeblikke. Det er skuffende.

vejret... nej vel, heller ikke mig. Imens så tryllebandt The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay mig fuldstændig. Det var ikke før du vågnede op fra din søvn, at det gik op for dig, at du lige havde spillet dig gennem en ordinær træningsmission.

Alt jeg egentlig prøver at sige, er at den slags ting burde høre fortiden til. Der vil altid være brug for at lade folk glide stille og roligt ind i et spil, at lade dem lære kontrollen og præmisserne at kende, men om det skal gøres ved at

skyde til måls efter papskiver, mens en oberst på den mest søvndyssende måde, beder dig om at holde højre skulderknop inde, er jeg ikke så sikker på. Til gengæld er jeg helt sikker på at spil er interaktive, og derfor fortjener en historie, du spiller dig igennem, i stedet for en, hvor du bare ser med fra kanten af sofaen, mens joypaddet hænger slapt mellem dine hænder. For er det ikke derfor vi alle sammen rent faktisk spiller computerspil?

Thomas Tanggaard



BECOME JASON BOURNE AND...



16+
TM
www.pegi.info

 **XBOX 360**



PLAYSTATION 3



The Bourne Cinematic™ interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. "The Bourne Identity" characters, events, story and publishing rights © 1983 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the US, and/or other countries. TM and the TM logo are trademarks of TM Co. which may be registered in some jurisdictions. All rights reserved. "The Station", "PLAYSTATION" and "TV Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ROBERT LUDLUM'S

THE BOURNE CONSPIRACY

**DOWNLOAD
THE DEMO
NOW!**

TURN INTO THE PERFECT WEAPON.

IN STORES JUNE 27

WWW.BOURNETHEGAME.COM



Walt Disney Pictures and Walden Media Present

THE CHRONICLES OF NARNIA

PRINCE CASPIAN

THE VIDEO GAME



FIGHT AS 20 DIFFERENT CHARACTERS IN EPIC BATTLES

DROP IN AND PLAY WITH A FRIEND VIA CO-OP MODE

WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM



WALDEN MEDIA

www.kamedia.com
K.E. Media hantver 10 nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 11 www.kamedia.com



PLAYSTATION 3



PlayStation 2

XBOX 360

Wii

PC DVD



NINTENDO DS

© 2008 WALT DISNEY PICTURES, INC. AND WALDEN MEDIA, L.L.C. All rights reserved. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all other titles, characters and marks herein are trademarks of W.D. Disney. All other marks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. "W", "The Game", "DS" and "PLAYSTATION 2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. NINTENDO DS, DS and THE NINTENDO DS NINTENDO DS are trademarks of Nintendo.

BETA-TEST

SPIL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK
Vil 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!

KILLZONE 2

Blichfeldt tog turen til London for at deltage i Sonys PlayStation Day, og så naturligvis for at få lov til at se nærmere på Guerrilla Games ambitiøse actionspil. Nu fortæller han alt...



Mest eftertragtede

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

06-07



1 Gears of War 2

Xbox 360

Artiklen omkring Gears of War 2 fylder otte tætskrevne sider i dette magasin, så hvis du vil læse noget om spillet, så skal du blade lidt i magasinet. Vi kan bare konstatere, at dette bliver et af årets absolutte højdepunkter.



2 Fallout 3

PS3/X360/PC

Ja, det indtager listen igen i denne måned. Fallout 3 har alle muligheder for at blive mindst så tidsslugende som Oblivion, og med skiftet fra middelalder til grum fremtid, er vi sikret en helt ny oplevelse. Glædesrus forude.



3 Bioshock 2

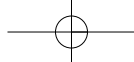
Ukendt

Vi ved det kommer, og vi ved at Take 2, efter at have set succesen med det første spil, ikke har i sinde at lave noget med venstre hånd. Hvad vi dog ikke ved er, om det bliver en forløber, en opfølger eller noget helt tredje.

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



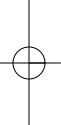
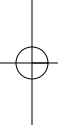
GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL



Skydeglad eller bomstille?
Hvordan du vælger at tackle spillet er helt op til dig. Hvis du ønsker at være en moderne slags ninja, der altid befinder sig i skyggerne, kan du gøre det. Ønsker man i stedet at være en dødbringende dræbermaskine, der udletter alt på vejen, er det også en mulighed.



Du vælger vejen frem
Ikke alle, du støder på, er fjender, og nogle af de karakterer, du støder på, kan simpelthen være almindelige mennesker, der bare arbejder for fjenden. Du vælger om du vil uskadeliggøre dem, eller ej.





JAMES BONDS OVERMAND?

Holdet bag nogle af de absolut bedste rollespil er tilbage med et hårdkogt actionspil



ALPHA PROTOCOL

Platform PC/PS3/X360 Udvikler OBLIDIAN
Udgiver SEGA Genre ROLLESPIL

Livet som hemmelig agent lyder fedt. Rejse rundt om Jorden, drikke forudbetalte drinks, flirte med supermodeller, skyde skurke og altid køre i de nyeste sportsvogne. Det er måske nok et lettere romantiseret billede af det daglige liv som spion, det synes i hvert fald Obsidian, udvikleren bag *Star Wars: Knights of the Old Republic 2*, som ønsker at ændre denne opfattelse en gang for alle.

I Alpha Protocol indtager vi rollen som Mike Thornton. Mike er knapt trådt ud af agentskolen og har kun en håndfuld missioner under bæltet, da hans rolige hverdag som rekrut bliver omdannet til et potpourri af skudscener, konspirationer og onde superskurke. Mike er hårdt presset, hans gamle arbejdsgiver ønsker at se ham død, og gode råd bliver pludseligt dyre. Som typisk spihelt må han målrettet, stærk og klog begive sig ud på et skydeglad eventyr. Hvorfor er han blevet ladet i stikken, hvem står bag hele bagvaskelsen? Alpha Protocol er et rollespil, som gør det af med fordommene om at genren udelukkende består af trolde, levende døde, gutter med spidse ører og grønne orker. Spilmæssigt kombineres Mikes rolle som agent og alle de valg, han bliver stillet overfor, med både snigmissioner og kontante actionscener. Mikes mange færdigheder, giver altid mulighed for at løse enhver situation på forskellige måder, præcis som i ethvert godt rollespil.

Alle valg får dog konsekvenser for resten af din fremgang i Alpha Protocol, og Obsidian arbejder derfor hårdt på, altid at give så mange

valgmuligheder som muligt.

Fordelt over seks kapitler, har hver mission en lang række undermissioner, der alle skal gennemføres i jagten på sandheden. Hver mission begynder med en klassisk agent-briefing, og herefter kan der surfes på internettet efter spor, læses e-mails fra de få venner, man har tilbage, og købe våben og udstyr på det sorte marked. De seks missioner vil blive udspillet i forskellige dele af verden, men lige nu ved vi, at Rom og udefinerede steder i Mellemøsten og Asien vil blive inkluderet, hver med sin egen unikke stil. Rom vil se en blødere belysning og et behageligt klima, mens Asien er badet neonlys, og Mellemøsten i varmebølger og sandstorme. Alle løste missioner resulterer i erfaringspoint, som kan distribueres over Mikes forskellige færdigheder, som skydevåben,



FAKTA

HØR NU HER!

I Alpha Protocol, har spilleren muligheden for at bestemme, hvordan hver enkelt samtale i spillet skal føres. Under samtalerne gives muligheden for at vælge, hvilken holdning Mike bør opføre sig med. Disse forskellige attituder skal strategisk bruges for, at få informationer ud af forhørs personer.

nærkamp, snigevner, hacking og meget andet. Specialiserer du dig inden for et bestemt område, vil nye veje gennem spillet åbnes op.

Er der noget, Obsidian virkelig ønsker at fremhæve, er det hele konceptet, som de mange muligheder giver, og dermed både virkning og modvirkning. Der er ingen forkert måde at gøre tingene på, kun forskellige tilgange. Vores eneste store spørgsmål lige nu, er faktisk hvorvidt Obsidian kan mestre blandingen af rollespil og action, således at Alpha Protocol ender med, ikke blot at blive et actionspil med små rollespilelementer.

—Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Alpha Protocol ser ud til at blive en kølig og ambitiøs spilversion af Jason Bourne-filmene.

Premiere MARTS 2009



Ligesom Sam Fisher

Splinter Cell-serien har været en stor succes for Ubisoft, men om et spil, der blander tung action med decideret rollespilelementer kan bane vejen frem for Obsidian, er stadig uklart.



EN VERDEN I RUINER Imellem hver mission kan du slappe af ved at følge nyhederne, som vil rapportere om konsekvenserne af dine overståede missioner, hvis du har skabt nok opmærksomhed.

BETEST


GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

BJØRNESTREGER

Rares velkendte makkerpar, er tilbage i et spil, der indeholder mere end bare farefulde platformspring



BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Platform XBOX 360 Udvikler RARE
Udgiver MICROSOFT Genre PLATFORM

Den gakkede duo med bjørnen og fuglen har muligvis ikke været Rares mest succesfulde serie, men ikke desto mindre har den været vidt efterspurgt. Og nu vender de så tilbage.

Maskinen tændes op og med det samme bliver det krystalklart, at dette så sandelig er Banjo-Kazooie genfødt. Grafikken er lys og farverig, og Banjo ser stadig lige så nuttet og klumpe-dumpe-agtig ud, som på Nintendo 64. Grafikken er stadig kantet, men ikke på den

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts drejer sig i høj grad om en ny og fuldstændig integreret fysikmotor

teknisk ringe og pinlige facon, men i stedet lavet i klassisk stil med samme ikoniske grafik. Midt i en kæmpestor verden, står Banjo og trampler lidt utålmodigt i jorden, som efterlader midlertidige fodspor, og omkring ham står den ene tårnhøje tegneseriebygning efter den anden. Dette er Showdown Town, der fungerer

som spillets samlingspunkt og hvorfra de seks forskellige spilverdener tilgås. Fileccia indleder præsentationen med at vise to af Banjos nye angreb og hvordan man kan indsamle musiknoder til at købe opgraderinger. Umiddelbart ligner det den samme omgang platform og puzzle, som vi også gik i kødet på i forrige årti, men præcis som denne tanke strejfer mig, begynder Salvatore Fileccia pludselig at åbne op for godteposen. Banjo-Kazooie 3 drejer sig nemlig i høj grad om en ny og fuldstændig integreret fysikmotor, der gør sig gældende på samtlige af verdens objekter. Vi ser først, hvordan fuglen Kazooie kan stikke ud af rygssækken

og på magisk vis få objekter til at svæve omkring i bedste jedi-stil. Men det er først, da Fileccia hopper ind i den første af de seks spilverdener, Nutty Acres, at spillet for alvor åbner sig op.

Ved tryk på en knap hopper Fileccia dog pludseligt til et værksted af en slags, hvor han


FAKTA

GAMMEL VIN

Rare har frygtet afsløringen af spillet, da Nuts & Bolts umiddelbart afviger meget fra de gamle spil. De har dog forsikret os om, at både humoren og de elskværdige karakterer er præcis så magiske, som vi husker dem, når Kazooie eksempelvis forbander hendes manglende angreb langt væk. Fans kan slappe af.

hiver et pudsigt udseende fartøj ind – og begynder at lave om på det. Legende let tager han komponenter, rykker rundt på dem, fjerner visse og sætter nye ind. På næsten ingen tid har han lavet en bil, der suser af sted over den grønne ø, og eftersom han ligeledes satte heliumfyldte balloner på, begynder bilen så småt at svæve.

Fileccia vil dog først vise netop, hvor afgørende dette bliver for spillet og dets mange missioner. På toppen af øen får han en mission, hvor han skal indsamle femten kokosnoder i en plantage tæt på, inden tiden løber ud. Som hjælp får han en forudskabt bil, der kan suge kokosnoderne op, men da der ikke er nok plads til at suge dem alle op, må han flere gange tilbage for at tanke af. Indtil han til sidst hopper ud af bilen og i stedet hopper ind i en helikopter, der kan gribe fat i en stor tønde med

GAL FUGL Selvom Kazooie har mistet alle sine angreb, så er hun stadig en vigtig del af Banjos arsenal. Med Mumbos fastnøgle kan hun nye flytte rundt på alting, som var det en Gravity Gun, og selvfølgelig også uddele et par tæsk med det specielle stykke værktøj.


Premiere OKT


Skal jeg ikke hoppe?

Den nye store fokus på fartøjer og muligheden for helt selv at bygge dem, har gjort visse fans bange, men bare rolig, det fungerer strålende.



FARVERIG VERDEN Nuts & Bolts er ikke kun et imponerende spil – det er også utrolig flot. Med regnbue af farver, der kan gøre Elton John jaloux, og meget gennemførte, originale temaer i alle seks verdener, kan det få enhver fladskærm til at stråle.



HAVEMAGT

Find spaden frem og kom ud i haven til nye pinata-eventyr med Rare...



VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

Plattform XBOX 360 Udvikler RARE
Udgiver MICROSOFT Genre PLATFORM

Med alt fra Donkey Kong Country og Banjo-Kazooie til GoldenEye 007, Perfect Dark Zero og Conker's Bad Fur Day dominerede Rare fuldstændig Nintendo 64-konsollen, men efter Microsofts storslåede opløb af Rare seks år tilbage, har det været småt med succeserne.

Den tilnærmelsesvis største var Viva Piñata i 2006, der glædeligt beviste, at Rares magi stadig er intakt. Og det er netop efterfølgeren til denne, Viva Piñata: Trouble in Paradise, der var første punkt på dagsordenen, da jeg trådte indenfor hos udvikleren, der om nogen har skabt rammerne for utallige barndoms minder.

Først og fremmest tager spillet denne gang udgangspunkt i en grøn og kontrolleret have, så du ikke først skal slæbes igennem ukrudtsbekæmpelse og gødning, og dernæst er samtlige hjælpemissioner valgfrie, så du hurtigt kan springe forbi. Vigtigst i hele denne sammenhæng er dog muligheden for at omgå det traditionelle spil helt og aldeles, og i stedet springe direkte ind i en sandkasse, hvor du kan lege ligeså tosset med din have, som du vil.

Det største var dog uden tvivl kodelæsningssteknologien kaldet Piñata Vision, hvor man via spillekort og et kamera, ikke bare kunne få nye piñataer, men også skifte vejr, låse op for specielle bygninger og hvad fantasien ellers rækker til, udelukkende ved at vifte forskellige kort foran kameraet.

Selvom Viva Piñata: Trouble in Paradise ligner forgængeren ved første øjekast, så er det tydeligt, at Rare har lyttet til klagerne og forbedret spillet på næsten alle tænkelige punkter. Jeg blev hurtigt trukket tilbage til det fantastiske univers, og denne gang ser det ikke ud til, at frustrationøjeblikke skal sparke mig ud igen – i hvert fald ikke lige med det samme.

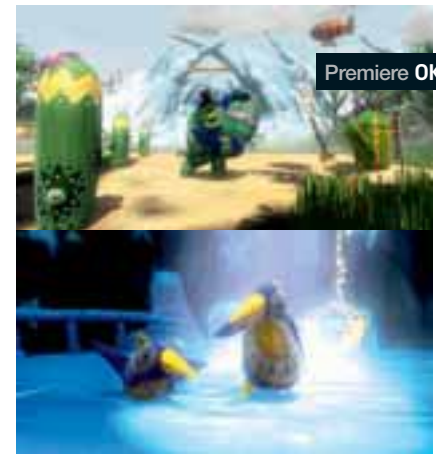
– Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMERACTOR TAGER TEMPERATUREN



Rare tager små spadestik i en ny retning, og gør et sjovt spil den tand bedre. Det kan blive rigtig godt.



Premiere OKT

GRØNNE FINGRE I CO-OP Et af spillets vigtigste nye tiltag, er muligheden for at pusle om sin have med en ekstra person ved sin side. Dog kun i sandkassen, og kun på en X360.

KUN TIL
**XBOX
360**



Er succesen på vej?

Rare har indtil videre ikke haft den store succes efter de blev opkøbt af Microsoft, men måske kan Banjo-Kazooie ændre på dette?

LIVET PÅ KANTEN Rare har meget bevidst valgt at lave spillet meget kantet for at bevare den gamle stil. Banjo er med vilje blevet gjort en del mere firkantet i hans udseende.

fartøj, fik vi frie tøjler og skulle skabe det ultimative våben til at vinde banerne. Ikke overraskende konstruerede flere af os, inklusiv undertegnede, massive krigsmaskiner, der var proppet med våben, motorer og andre dingener, men her viste det sig hurtigt, at David bestemt kan have haft en chance mod Goliat.

De mindre fartøjer kunne manøvrere omkring langt bedre, og var nærmest et umuligt mål for mine missiler, der var placeret åndssvagt højt oppe på min monstertruck. Dette element er nærmest ubeskriveligt morsomt, og ikke mindst innovativt og velfungerende, og hvis Rare formår at integrere det fornuftigt i missionerne, så kreativitet virkelig belønnes, så står vi foran en helt ny platformoplevelse.

Selvom der stadig er mange ubesvarede spørgsmål, ikke mindst omkring mere traditionelle platformelementer og muligheder på onlinefronten, så er Banjo-Kazooie 3, det hidtil største bevis på, at Rare atter har genfundet magien fra Nintendo 64 tiden. Personligt kan jeg slet ikke vente på, at returnere til værkstedet og slippe fantasien løs. Det er længe siden et spil har sat mit mest værdifulde øje, min fantasi, så meget i omdrejninger – og jeg elsker det!

– Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMERACTOR TAGER TEMPERATUREN

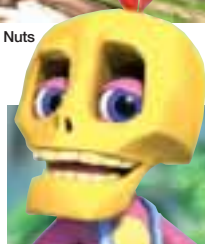


Banjo-Kazooie er tilbage med en række fornyelser under kølerhjelm. Vi glæder os til oplevelsen.

BYGEMAND Det er ikke løgn, når Rare siger du kan bygge alt i Nuts & Bolts, og det kan få enhver Lego-elsker op af sædet. Fra kæmpemæssige kampmaskiner til små, geniale Storm P-ting.

en krog og på genial vis skovle alle kokosnødderne ind, ved at flyve hen til plantagen og samle nødderne ind, som var det vand.

Dagens absolutte højdepunkt forekom, da Rare havde opsat en række dyste imellem de fremmødte journalister. Selvom Salvatore Fileccia stadig ikke var villig til at afsløre alt for meget om spillets online-muligheder, så fik vi alligevel mulighed for at konkurrere i fire forskellige dyste over det lokale netværk. De to første var en slags "king of the hill", hvor vi skulle holde os inden for en cirkel, der konstant bevægede sig, mens de to andre var henholdsvis et racerløb og noget sumobrydning, hvor vi skulle skubbe hinanden ud af en ring. Efter først at have spillet dem igennem, hvor vi alle skulle vælge samme forudskabte



FAKTA

NINTENDO 64

Banjo-Kazooie skulle have kommet til Nintendo 64 i 1997 og blev omtalt som det nye Donkey Kong Country. Som næsten alle andre Rare spil blev det dog forsinket og i stedet udkom Diddy Kong Racing, der så fik Banjo med som gæstefigur. Banjo-Kazooie anses derfor fejlagtigt i dag som et spin-off.

BETA TEST




GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL



Fjender alle vegne

Selvom man er indpakket i en tyk omgang støbemetall, kan man stadig være fleksibel. Således skal man hele tiden være på vagt for angreb fra Helghast-soldaterne, der denne gang råder over et langt større bevægelsesmønster, og derfor angriber fra langt mere overraskende positioner.

Premiere 2009  GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



REN ACTION!

De glødende orange øjne er tilbage. Thomas Blichfeldt så nærmere på spillet ved Sony's PlayStation Day



KILLZONE 2

Platform PS3 Udvikler GUERRILLA GAMES
Udgiver SONY Genre ACTION

"Thump, thump, thump!", lyder det, mens de frygtindgydende soldater bevæger sig nærmest mekanisk gennem landskabet. De orange øjne føles som om de gennemborer alt i landskabet, inklusive mig, selvom jeg sidder gemt godt bag ved tv-skærmen.

Aftrækkeren trykkes i bund, og selvom geværet arbejder på højtryk, er personen der sidder med joypaddet hurtigt omringet, og afsluttes med en geværkolbe til ansigtet.

Helghast-soldaterne, den karakteristiske

Den forbedrede intelligens er dog kun et af de våben, Helghast-armeerne denne gang råder over. De kan også det samme som spilleren

fjende fra det første Killzone, er tilbage og tydeligvis langt bedre rustet til krig end sidst vi kæmpede mod dem. Efter at geværkolben har gjort det af med en af de to fremmødte personer fra udvikleren Guerrilla, fortæller de, hvad

der forsagede situationen, de lige havde været i. Den kunstige intelligens er først og fremmest blevet meget bedre, og som det forventes af spil i skydespils-genren i dag, arbejder fjenden aktivt sammen og flanker dig, hvis du bliver siddende det samme sted for længe. Det er måske knapt et nyt tiltag for genren, men har man før kæmpet mod Helghast-soldaterne, ved man også, at de førhen var forudsigelige og alt for nemt kunne narres, hvilket tog frygten ud af konfrontationerne.

Den forbedrede intelligens er dog kun et af de våben, Helghast-armeerne denne gang råder over. En anden og mindst ligeså essentiel tilføjelse, er, at fjenderne på alle tidspunkter har

adgang til alle de samme færdigheder som spilleren. Der vil ikke være en eneste bevægelse eller teknik, som en fjende ikke vil kunne bruge mod dig, hvis de i situationen mener, at det vil gavne dem, og det skulle give langt heftigere



GRÅT I GRÅT Det første Killzone havde et skarpt design, og dette viderebygges i Killzone 2 med langt flere eksplosioner, partikeleffekter og kaos. Farvevalget, der endnu kun består af forskellige varianter af farven grå, håber vi dog bliver peppet lidt op.

kampe. Som modsvar til den forbedrede intelligens, mulighederne og altid overvældende antal af fjender, har du til gengæld soldaterkammerater, som på alle tidspunkter vil hjælpe dig, og selv om skulle de ryge i gulvet, kan du altid genoplive dem. Yderligere har Guerrilla hevet Lean and Pick-systemet fra PSP-udgaven af Killzone ind, hvormed du fra førsteperson kan gemme dig bag tilbageværende dele af landskabet, for derefter at dukke op og strategisk skyde på en fjende ad gangen.

Resultatet er ildkampe, der oftest foregår i store landskaber, der dog på nær et enormt antal Helghast-soldater, virker en smule tomme. En af de bedste scener, vi så, var et bart område, hvor kun et par kratere kunne bruges som dække, mens to enorme lastbiler en kilometer fremme, åbnede deres lad, hvorfra noget nær 20 Helghast-soldater på en gang strømmede ud. De minimale strategiske muligheder i scenen, tvang spilleren ind i en offensiv ildkamp, hvor kun reflekserne og et konstant fokus på ammunitionsbeholdningen, var vigtigt.

En anden scene var en forladt lagerhal, hvor

Tydeligt var det også, at Guerrilla Games på ingen måde ønsker at genopfinde genren, men i stedet holder sig til de mest basale principper indenfor genren

helvede brød løs, da to trupper Helghast-soldater fik øje på os, og hurtigt fordelte sig i det labyrintiske system af stablede kasser og hylder. Efter de bedste pladser var fundet,



FAKTA

PORTEFØLJEN

Hvis du ikke kan huske at have hørt navnet før, er det nok fordi at udvikleren faktisk har været enormt sparsom med at udgive nye titler. Således er det indtil videre kun blevet til et Killzone til hver PlayStation 2 og PSP, samt vietnamittlen Shellshock: Nam '67. Siden Killzone til PSP, har alt arbejdet været fokuseret på PlayStation 3-versionen, som Sony hurtigt gjorde klart skulle være en af formatets største titler. Det kommer i år 2009.

begyndte de aktivt at forcere os frem, ved at tvinge os ud fra vores position ved brugen af granater, hvilket virkede imponerende godt.

Med demonstrationen af den sidste bane, blev der også gjort et stort nummer ud af at forklare, at man nu endelig havde inkluderet muligheden for at hoppe, og hvordan dette kunne give nye strategiske muligheder. Som inkarneret fan af genren virkede det naturligvis en smule underligt, da det at kunne hoppe, er aldeles standard i denne slags spil i dag.

Sony var desværre stadig enormt restriktive med, hvad de havde lyst til at vise af det kommende skydespil, men nogle enkelte tanker sad helt fast efter demonstrationen. Grafikken er flot, rigtigt flot, men også fyldt med grå farver i en sådan grad, at landskaberne har det med engang imellem at flyde sammen. Til gengæld bliver der budt på nogle helt fantastiske partikeleffekter, der specielt efter heftige ildkampe betyder, at støv fylder luften, hvilket hiver stemningen helt i top.

Tydeligt var det også, at Guerrilla på ingen måde ønsker at genopfinde genren, men i ste-

det holder sig til de mest basale principper. Killzone handler i den grad om at skyde og blive skudt på, ikke at løse missioner med flere facetter eller muligheder, hvilket der ikke er



ANIMATIONERNE Imellem de mange grafiske effekter, Guerrilla viste frem, var et lækkert animationssystem, som i høj grad reagerede på, hvor man skød fjenderne.

noget galt med. Alligevel virkede det under hele demonstrationen som om, at udvikleren næsten var gået lidt for forsigtigt til værks, og de fleste af tilføjelserne i forhold til de tidligere Killzone-spil var tilføjelser, som i dag kræves af genren for at virke nutidig.

Vi håber dog på, at Guerrilla har mange flere overraskelser i posen, og at det vi har set, kun er det første spæde kig på et overvældende skydespil af format. Derfor glæder os til næste gang Sony har lyst til at vise os mere fra Killzone 2, og er overbeviste om at den hollandske udvikler har gang i et solidt projekt. Det er bare drønærgerligt at vi skal vente til 2009.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Etteren var hårdtpumpet action uden de store armbevægelser, men toeren vil tilsyneladende mere.



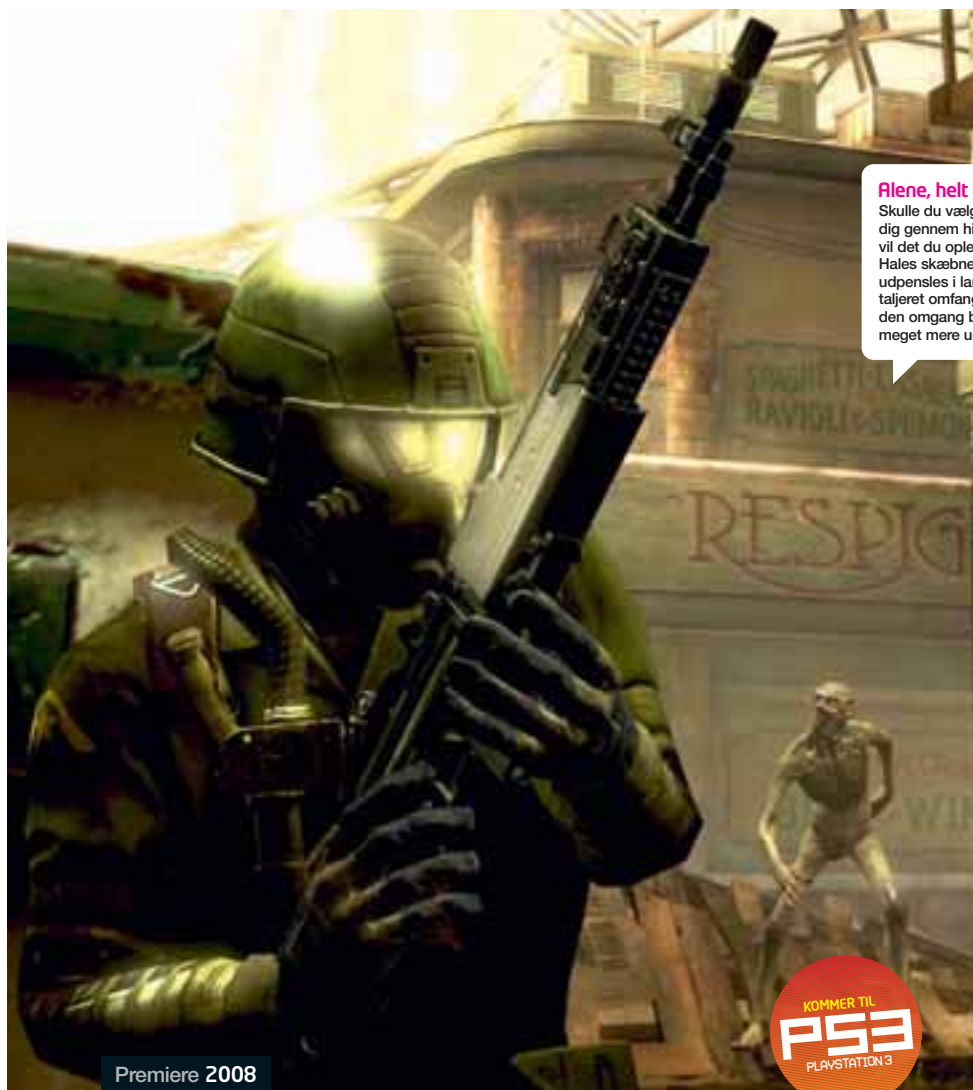
Hvem tager styringen?

Hvorvidt man selv kommer til at kunne bemane fartøjer står endnu uklart. Helghast-soldaterne derimod, vil benytte sig af alt fra fly til gigantiske mandskabsvogne og næsten altid være i overtal.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

**Alene, helt alene**

Skulle du vælge, at bevæge dig gennem historien alene, vil det du opleve, at Nathan Hales skæbne, denne gang udpensles i langt mere detaljeret omfang. Der er i anden omgang blevet gjort meget mere ud af historien.

Premiere 2008

 KOMMER TIL
PS3
 PLAYSTATION 3


SÅ SKYD DOG! Banerne vil igen være tætbeholdt med fjender, og en ny fjende er allerede blevet introduceret; den såkaldte Chameleon-enhed, der bl.a. kan camouflere sig.

STORINVASIONEN

Nathan Hale er klar til at tage kampen op igen, og vi tog til England for at kigge på det

**RESISTANCE 2**

Platform PS3 Udvikler INSOMNIAC Udgiver SONY
 Genre ACTION

Det var uundgåeligt, at sammenligningerne ville blive lavet mellem Resistance og Halo 3, lang tid forinden Insomniacs spil rent faktisk havde nået hylderne, men sådan går det, når man er en eksklusiv First Person Shooter, på en konsol, som i den grad har manglet identitet på det område. Se bare på Haze.

Resistance var dog ikke Halo, og forsøgte heller ikke at være det. I stedet var det en historie om monsterinvasioner, bundet over arealriggende baner og tilsat lidt multiplayer, hvor alt der bevægede sig skulle skydes til

Resistance 2, ser ud til at blive præcis, hvad de fleste forventer sig af en opfølger...

partikelstøv. Det var uciviliseret, det var ligetil og det var slet ikke, hvad de fleste forventede, hvilket ledte til en masse kritik.

Resistance 2 derimod, ser ud til at blive

præcis, hvad de fleste forventer sig af en opfølger, dog tilsat en ordentlig portion "vi skal vise jer!"-attitude, fra en ekstremt talentfuld udvikler, der er godt træt af at blive tvivlet på. Selv Ted Price, den ellers altid smilende frontmand for Insomniac Games, introducerede firmaets nyeste spil på ekstremt kontant vis med de fire C'er under Sony-arrangementet i England. Bag "the four C's" gemmer sig de fire nøglepunkter, som Insomniac denne gang har fokuseret på, nemlig campaign, co-op, competitive, og community.

Kampagnen er det, de fleste andre ville kalde singleplayeren, og forsætter historien om Nathan Hale i 1950'ernes Amerika, der på mystisk vis, viser sig immun over for den sygdom,

invasionen bragte med sig i det første spil. I anden ombæring bliver Nathan dog rekrutteret til en ny specialenhed kaldet "Sentinels", der består af andre soldater, der ligesom ham, har

FAKTA**DETALJERYTTER**

Det kommer ikke som nogen større overraskelse, at Insomniac har givet Resistance et grafisk spark i rumpetten. Firmaet, der alle dage har brilleret med sin grafiske formåen, var ikke helt tilfredse med udseendet i det første Resistance, og det er der blevet gjort noget ved i del to. Alt virker som om detaljegraden er blevet fordoblet, hvilket er enormt imponerende. Men det er jo Insomniac.

vist sig immune. Insomniac har flere gange understreget, at historien denne gang skulle blive langt mørkere og endda hintet til, at der også vil blive fortalt mere om den mystiske Cloven-race.

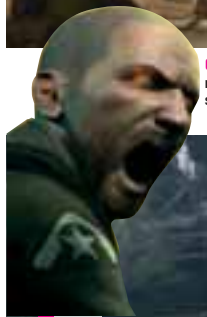
To spillere på samme maskine eller otte spillere over netværk, vil kunne begive sig ud i en separat co-op-kampagne, der foregår parallelt med den historie, man vil blive fortalt i singleplayeren. Hver spiller vil udgøre en specifik klasse, men hvordan disse bliver fortalt, var der ingenting om. Gider du ikke spille sammen med andre, kan du i stedet skyde på dem i multiplayer, og det var specielt her, Ted Price virkede

som om han vidste, at de havde en fordel i forhold til konkurrenterne.

60 spillere vil kunne deltage i det samme spil, men i stedet for at lade dem alle fare hovedkulds mod hinanden i et uoverskueligt kaos, har Insomniac lånt ideer fra spil som Quake Wars og Battlefield. Således vil alle deltagere blive delt op i seks til otte mands grupper, der hver har forskellige taktiske mål, som ved sejr vil gavne det samlede hold. Et sådan delmål kunne være at erobre en kanon, som efterfølgende vil kunne yde assistance til andre af de mindre grupper. De mange taktiske mål på hver bane skulle betyde, at tempoet hele tiden bliver holdt højt, fordi alle altid har noget at give sig til.

Et yderligere incitament for konstant at søge disse mål, er at udvikleren denne gang har valgt at tilføje et erfaringspointsystem, ganske som vi så det i Call of Duty 4, og erfaringsbonusserne for at hjælpe det samlede hold bliver betragteligt. Hermed bliver det muligt, at åbne op for alle de hemmeligheder, som du uundgåeligt vil komme til at savne første gang, du bevæger dig online og bliver trumfet af en laserkanon, mens du selv står tilbage med en forfintet ærtebøse. Det sociale aspekt vil kunne plejes på en dedikeret hjemmeside, hvorfra du vil kunne holde øje med alskens forskellige statistikker, klaner og profilbilleder, meget lig det forbillende-lige eksempel, Bungie har gjort med deres Halo-trilogi.

Som et af de firmaer Sony har lavet eksklusive aftaler med, er det helt sikkert at mange forventer sig, at det er herfra FPS-spillet, der endegyldigt sætter konsollen på genrens



EN DEL AF HOLDET Vælger du at indgå som en del af et hold i multiplayeren, må du indfinde dig med, at der skal en smule strategi til, hvis I skal fungere effektivt.

verdenskort, skal komme. Yderligere pres kommer fra Killzone 2, der allerede på nuværende tidspunkt nyder mere omtale som en "Halo killer" end Resistance 2, på trods af, at der knapt er vist noget fra spillet. Og hvorfor overhovedet kæmpe mod et spil som allerede er udgivet?

Med alt det i tankerne, både lyder og virker det til, at det talentfulde firma sætter alt ind på at overgå sig selv. Resistance 2 ser på papiret ud til at komme til at byde på alt, hvad man kunne forvente sig af et actionspil, og med den tekniske kompetence, vi ved udvikleren råder over, er spørgsmålet, om ikke dette bliver en af værtskonsollens stærkeste titler i år.

—Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

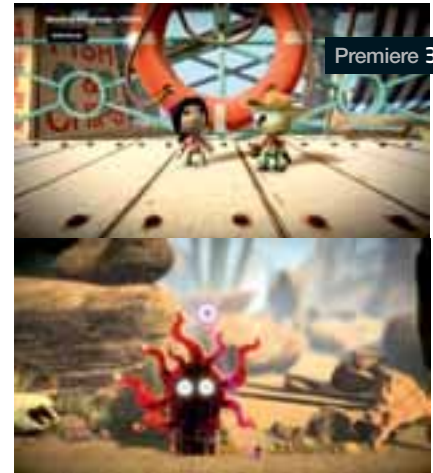


Større, vildere og med mere historie. Hvem tvivler?

FAKTA

BOSSENE

Med Resistance 2 har man valgt at tage genoptage ideen med bosskarakterer, som bevogter slutningen af enkelte baner, ganske ligesom nogen vil kunne huske fra de ældste actionspil. Ligesom resten af pakken har også bossene gennemgået kraftig afpudsning, og er derfor nu mange gange større og detaljerede end tidligere.



Premiere 31. okt

HERLIG Den visuelle stil er helt vidunderlig, vi elsker den.

HJEMMELAVET

Sony byder på rigtig kreativ online multiplayer-leg



LITTLE BIG PLANET

Platform PS3 Udvikler MEDIA MOLECULE
Udgiver SONY Genre ACTION/PLATFORM

"Hvordan pokker kan det gøres så interessant, at hoppe rundt med et par små kludedukker?", tænker jeg, mens jeg står og kigger på endnu en demonstration af et af Sonys onlinehåb.

Demonstrationen, der til forveksling ligner alle de andre, jeg har set, burde efterhånden have suget alt charmen ud af projektet, men alligevel står jeg tilbage med et skævt smil, og allervigtigst, lysten til at prøve det.

At kunne bygge sine egne baner og dele dem med andre, har alle dage været en god idé, men oftest alt for besværligt i praksis. Sne-digt udtænkte baner, ender i stedet i besværlige diskussioner med maskinen, om regler og objekter, som ikke hænger sammen, og pludselig er den kreative lyst forsvundet.

Men det er her, Little Big Planet fanger mig, og da personen, der demonstrer spillet første gang, har flyttet rundt på nogle blokke, hjul og brædder, og resultatet er et virkende skateboard i størrelse XL, er jeg solgt. Little Big Planet er en stor legeplads med nærmest uendelige muligheder, og katalysatoren for al morskaben er at tingene fungerer, i overdrevet form, som du ville forvente, at de ville i virkeligheden.

Fra simple menuer kan du vælge et virvar af forskellige objekter, som du med et klik kan gøre til en del af det blanke lærred, du bliver givet. Lidt græs her, lidt træer der, bonusobjekter som skal samles ind strøet over det hele og til sidst et tryk på "Play"-knappen, og pludselig har man lavet en bane, der kunne minde om noget fra et tidligt Mario-spil.

Det kan dog stadig virke bekymrende, at der ikke synes at blive taget bedre imod de spillere, som ikke har tænkt sig at begive sig online for at bytte og kreere med andre, men blot ønsker at nyde det alene. Det håber vi at Media Molecule har tænkt sig at rette op på.

—Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



En imponerende elektronisk legeplads, der dog stadig mangler de sidste detaljer.



INVASIONEN ER HER Næsten hver gang Insomniac har udtalt sig om Resistance 2 og dets historie, har det lydt, at stemningen vil være meget mere voksen og præget af den opslidende krig. Krig skal ikke romantiseres, heller ikke selv om fjenderne er uvirkelige monstre.







GEARS OF WAR 2

Muskelbrødet Marcus Fenix gør klar til en ny krig. Asmus tog turen til Amerika, for at prøvespille toeren...

Format **XBOX 360** Udvikler EPIC Udgiver MICROSOFT Genre ACTION Premiere **28. NOVEMBER**

HOLD DA HELT OP!

Detaljegraden er endnu større i Gears of War 2, takket være Epics justeringer af Unreal-motoren. Og selvom spillet lidt er fart og tempo, så bør man et par gange stå stille og nyde alle de små detaljer.

HÆDESÅUMASSAHREN

Kædesaven har fået lidt flere finurligheder. Som en ren grafisk detalje får man nu lidt ud af at angribe fjender bagfra. Marcus jager simpelthen kædesaven ind i ryggen på den uheldige Locust og saver ham op bagfra.

PAS PÅ! Du kan muligvis være heldig at vinde et par kampe ved at drøne derudaf som en bulldog på steroider, men i sidste ende er det strategi der vinder. Og der findes ikke nogen sjovere ting, end at liste sig ind på en fjende mens ens partner distraherer ham med et par salver fra en Lancer.

Jeg sidder i et konferencelokale omgivet af spiljournalister fra Europa, samt Rusland og De Arabiske Emirater. To projektorer kaster Gears of Wars kranieemblem op på nogle lærreder, stemningen er spændt og sitrende.

Vi sidder og nipper til friskpresset juice og spiser et par bagles, alt imens sekunderne snegler sig af sted. Vi mangler nemlig en central person. Døren går op og ind træder spilbranchens svar på en rockstjerne, Cliff

mange har opfattet Gears of Wars' Lancer, et maskingevær med påmonteret motorsav, som noget af det ypperste. Hvordan overgår man rent faktisk et spil, indeholdende et så fantastisk våben?

"Man begynder i hvert fald ikke med at lave en masse fjollede ting, som at putte båndslibere på blendere", siger Cliff Bleszinski, spillets Lead Designer og blandt venner kaldet Clifty B., og fortsætter: "Det er ret sjovt, for det var, hvad folk forventede vi ville gøre.

“Man begynder i hvert fald ikke med at lave en masse fjollede ting, så som at putte båndslibere på blendere”

Bleszinski og vinker til os. "Hej, gutter", siger han. Rod Fergusson, Senior Producer på Gears of War 2, smiler opgivende og fyrer op under en powerpoint-præsentation.

Kort sagt vil Gears of War 2 være større, bedre og mere bad-ass end forgængeren. Det er måske ikke en underlig beslutning, men

Årh, det er et bor på et haglgevær!" Nej, sådan er det ikke. Lanceren er et lyssværd, og vi har ikke lyst til at ændre på det. I stedet har vi, blandt andet, den smækreste flammekaster nogensinde, der samtidig skyder længere, når du laver et Active Reload, og nogle andre våben, som jeg bestemt ikke har tænkt mig at

HELT NYE BANER!

Og vi sejler op af åen, vi sejler nedad...

River er en af spillets nye multiplayerbaner og selvom den essentielt set bare er Canals med lidt variation, er banen alligevel et par spil værd. Først og fremmest ser banen så idyllisk at man, hvis der ikke raserede en krig på stedet, sagtens kunne holde skiferie der. Så frem man holder at huse uden døre og faldefærdige bygninger, naturligvis. Gridlock vender også tilbage, om end flottere end nogensinde. Vi var enormt imponerede over spillets multiplayerbaner, da vi forleden testede dem hos Epic, og tror at den store fanbase af Gears-hoveder, vil elske dem inderligt.



COOOOLETRAIN! Selvom vi eftersigende ikke får lov til at spille som Marcus og Dom til at begynde med, så vil de stadigvæk være med i spillet. Og naturligvis vil både Baird og Cole dukke op, med garanti med replikker der er både sarkastiske, hånende og ganske morsomme.

HØDGIDSEL

Fjenderne skal ydmyges



Det er meget hurtigt man bliver vant til en funktion og Gears of War 2s Meat-shield må siges at være en funktion man hurtigt lærer at elske. Og det giver en helt ny spil-mekanik når man begynder at tage gidsler. Eksempelvis er gidslet en fremragende måde at overleve en motorsav, da ens modstander vil stå og save i et lig, mens man passende går bagom og stikker en kædesav op i måsen på ham. I multiplayer betyder gidseltagning omgående død, så du behøver ikke at sidde og vente til modstanderen får slidt dit lig op.

afsløre i dag." Noget afslører Rod Fergusson og Cliffy B. dog alligevel i dag.

Først og fremmest får vi selve baggrunden for Gears of War 2 at vide. Handlingen finder sted små seks måneder efter etterens konklusion. Som det måske huskes, lykkedes det Marcus Fenix og hans kammerater fra COG (Coalition of Ordered Governments), at bringe en såkaldt Light-mass-bombe til detonation. Bomben, hvis formål var at udrydde alle Locusts, har foruden at give COG en mindre sejr, hvirvlet utrolige mængder af superbrændstoffet Imulsion op i atmosfæren. Dette har påført mange en sygdom kaldet Rust Lung, hvilket betyder, at menneskets situation på Sera, er endnu mere truet end før. Desuden har Locusts fundet en måde til at undergrave hele byer. "Forestil jer, hvis Los Angeles pludselig bare

“Forestil jer, hvis Los Angeles pludselig bare forsvandt ned i dybet” - “Jeg beder til det hver dag”, siger Cliff Bleszinski

forsvandt i dybet”, siger Rod Fergusson for at illustrere det. "Tro mig", siger Cliffy B. tørt, "jeg beder til det hver dag."

Ved hjælp af ødelæggelsen af disse forskellige byer kan Locust til sidst undergrave menneskehedens sidste bastion, Jacinto. Derfor bliver Marcus og hans muskelkammerater, sendt ned i planetens undergrund for at gøre kål på Locust. En gang for alle.

Vil vi få svar på nogle af de spørgsmål, det første spil rejste? "Mange spørgsmål vil blive besvaret", siger Cliffy B. "Du vil blandt andet finde ud af, hvem Dom ledte efter hos The Stranded (hans kone), samt hvad der skete med hende. Vi vil vise, hvordan mennesket lever på Sera. Hvordan er Jacinto-plateaet? Hvad er det for en mystisk kvindestemme, der snakker i nogle af sekvenserne?" Vil spillet lægge op til Gears of War 3? "Jeg synes sådan set, det er en smule latterligt, når en udvikler starter med at sige noget i stil med: "Det er første spil i en episk trilogi!". Slap af, kammerat! Hvad med at se om spillet rent faktisk sælger først?"

Med dette fokus på "større, bedre, mere bad-ass", hvordan vil et element som de uundgæelige boss-kampe blive håndteret? Ikke alle kampene i Gears of War faldt i god jord hos



STADIG ONDSKABSFULD Locust er stadigvæk ondskefulde sataner der får krigsforbrydere til at ligne børnehavepædagoger. Og når deres rækker har fået tilføjelser som tunnelborende Rock Worms og flere af de herlige Brumaks, så kan man næppe ønske sig mere kanonføde. Epic har virkelig ikke siddet stille siden første kapitel.



SÅ MØDES VI

Skal vi duellere med Lancere?

Før virkede det som om det var mere held end forstand, når to Lancere mødte hinanden. En ville dø og en ville overleve, men hvem og hvorfor var spørgsmålet. I Gears of War 2 har Epic tilføjet Chainsaw Duelling. Når to kædesave mødes, gælder det om at trykke på B så meget som overhovedet muligt. Således føles det også som en kamp for spilleren. Sådan en duel har tre mulige udfald. Du vinder, du taber eller uafgjort. I sidste udfald kører motorsavene varme og stopper. I så fald handler det om at plukke modstanderen ned med noget andet.



spillerne, især kampen mod Corpseren viste sig, at være lidt af en skuffelse.

"Kampen mod Corpseren var... okay", samtykker Cliffy B. nikkende. "Den kunne have været bedre. Til gengæld var der mange, der kunne lide kampen mod Berserkeren. Problemet med boss-kampe og grunden til, at de er så svære at designe er, at de enten er for nemme, og spilleren bare stormer forbi den, eller den er umulig, og spilleren aldrig kommer forbi den. Og hvad vi gør på Gears 2 er, at vi laver kampene fra bunden og derefter laver en masse test fra begyndelsen, for at finde et 'sweet spot'."

Mange af de detaljer, Rod Fergusson og Cliffy B. rabler af sig, har allerede været trykt i et amerikansk spilblad, og selvom tanken om store tunnelborende orme og Locust-munke kaldet Kantus, der kan lave soniske angreb, lyder interessant, er dagens præsentation på multiplayer.

Og der er virkelig plads til et par forbedringer. Først og fremmest er det muligt at spille

at det er nemmere at skelne figurer fra baggrundene. Foruden den gamle kending Gridlock bliver vi præsenteret for to nye baner. Den første hedder River og er placeret et sted i Seras snedækkede bjerge. Faldefærdige huse, biler og snedriver er placeret på begge sider af en flodseng, der går gennem byen.

Security hedder den tredje bane. Den viser et symmetrisk sikkerhedskompleks med nogle, for Gears of War, ret interessante ideer. Et lokale i banens ene side er blokeret af et sæt laserstråler. Bag det ligger et våben i klasse med flammekasteren, eller Boomshoten. På den anden side af banen bevogter to sæt laserstråler og to automatiske maskinkanoner, et våben i klasse med sniperriflen, eller Torque Buen. Det interessante er, at hvis man slår sikkerhedssystemet fra, vil alle laserstråler og maskinkanoner slås fra en overgang. Derfor kan man, i jagten på flammekasteren, godt pludselig give modstanderen en fordel i form af et andet kraftfuldt våben.

De gamle våben har i nogle tilfælde også

Granaterne har fået den mest markante make-over, og kan nu sættes fast på vægge, i dørkarme og på barrikader. De eksploderer når fjenden kommer...

fem mod fem, i stedet for det gamle spils grænse på fire mod fire. Samtidig er der blevet udviklet et nyt Lobby-system, så man endelig kan tage sine venner med i Ranked-kampe.

Et eksempel på, hvordan Gears of War 2 ser ud, er nødvendigt. Eksemplet Fergusson og Cliffy B. finder frem er Gridlock. Banen optræder i både Gears of War og Gears of War 2, med det samme tema og det samme layout. Det er kun den grafiske finish, der er ændret, men hvilken forskel, det alligevel gør. Gridlock var før noget grå og steril at se på, mens Gridlock "2.0", som Cliffy B. kalder den, er badet i lyset fra den nedgående sol. Mos dækker biler og græs har kæmpet sig op gennem asfalten. Desuden bærer blæsten støv og papirstykker med sig. "Sådan kan man se, om man er i post-apokalyptiske omgivelser", bemærker Cliffy B. med et skævt smil. "Der blaffer altid papirstykker rundt i vinden efter dommedag." Samtidig illustrerer side-om-side-sammenligningen, også forskelle i udseendet på figurerne. I Gears of War kunne det hele godt blive noget mørkt, mens stilen i Gears of War 2 er mere cinematisk og har fokus på, hvad folk forventer sig, og ikke på, hvordan ting burde se ud. Dette bevirker også,

fået et redesign. Granaterne har nok fået den mest markante make-over. Det er stadig muligt at knalde en granat i ryggen på en modstander og grine som en dæmonisk 5-årig, når modstanderen eksploderer som en kødfuld knaldperle. Nu er det imidlertid også muligt at sætte granater fast på vægge, i dørkarme og i barrikader, så de eksploderer, når fjenden kommer forbi.

Dette åbner naturligvis op for visse strategiske muligheder. Du kunne jo minere en dør og sprænge en forbigående stakkel til digitalt hakkefars. Yderligere muligheder åbner røggranaten for. I Gears of War var den stort set ubrugelig. Nu forholder det sig anderledes. Først og fremmest bærer granaten på en lille sprængladning. Den er ikke kraftig nok til at splitte hjerneskaller, men den kan faktisk vælte dig omkuld. Således kan man bruge den som en art alarm, eller måske til at skubbe modstanderen væk fra en sojle eller dyng sand-sække. Mere interessant er muligheden for at bruge den som første trin i en fælde. Forestil dig, at du bruger røggranaten til at skubbe en fjende ind i en almindelig granat, og du kan formentlig se mulighederne i den nye røggranat. Desuden er røgen flottere at se på, og

DUFTEN AF BRÆNDT HØD

Denne Locust vil, til trods for sine ihærdigheder, snart blive omdannet til en ryggede og brændt bacon-lugtende bunke kød. Og den vil næppe blive den sidste af sin slags, der forlader Sera på den måde. Vi elsker det, naturligvis.





ER DET UDBELIG EN INDIANER?
Denne Tribal-tatovering sidder på en af de nye drenge i COG-uniformen. Han hedder Tai Kalise og bringer, forhåbentlig, en lidt anden attitude ind i kampen. Vi forventer indiansk visdom, kombineret med en kick-ass indstilling.

HUEM TÆNDER BÅLET?
Mens Halo 3s flammekaster var en blomstrende og sprudlende oplevelse, spyer denne flammekaster en flamme der kunne komme fra en industriel skærebrenner. Skarp, fokuseret og hundredprocent dødelig.



HÅR ER MIN MØT HENNE?
Indholdet af blod og andet godt er bestemt ikke blevet mindre. Kroppe bliver stadig sonderrevet af eksplosioner, lemlæstet af velanbragte shotgun-skud og fuldstændigt flænset af Lancerens motorsav.

DE HALDER MIG FOR DIZZY

Dizzy hedder gutten i cowboyhatten. Han er, så vidt vi kan forstå, lidt af en bonderøv og med god grund. Han er en Stranded der som del af et COG-rekrutteringsprogram, er blevet soldat mod at hans familie bliver flyttet i sikkerhed.



DYBERE PLOT Der er lagt mere vægt på historien i denne omgang. Hvad var det præcis der fik Fenix i fedtefadet, hvem ledte Dom efter i rakkerpak-byen, og hvad var det for en kvindestemme, man kunne høre under visse af mellemsekvenserne. Spil Gears of War 2 og få det hele med.

giver rent faktisk mulighed for at snige sig væk fra fjender.

Mens et amerikansk blad allerede har kunnet fortælle nogle af de samme detaljer, er der en central forskel, der får det til at krible i fingrene på os. Vi får lov til at spille spillet.

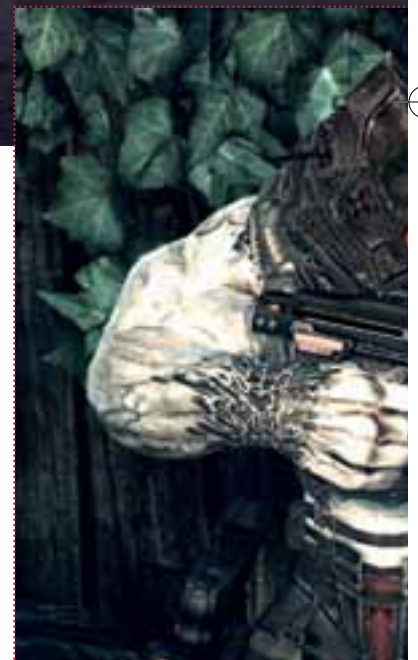
Den første multiplayer-spilmode, vi får lov at prøve hedder Meatflag. Spilmoden er inspireret efter endnu en tilføjelse til gameplayet. Cliffy B. forklarer: "Det startede med, at vi gerne ville introducere en ny mekanik, nemlig gidseltagning. Normalt finder man det stort set kun i stealthspil, hvor man eksempelvis skal bruge en vagt til en irisskanning. Når du har fået en fjende ned i knæ, kan du med et tryk på A gribe fat i ham og bruge ham som skjold, et såkaldt Meatshield." Dette skjold kan faktisk bruges som forsvaret mod Boomshot, selvom det er en engangsfornøjelse. "Så står man bare der med en eller andens lever

i hænderne", gnækker Cliffy.

Derefter var der en programrør, der fik en idé. Tænk hvis man kunne udnytte denne gidselmekanik. Videreudviklingen af denne idé resulterede i den gamemode, der i skrivende

Når du har fået en fjende ned i knæ, kan du med et tryk på A gribe fat i ham, og bruge ham som et skjold

stund hedder Meatflag. En AI-bot render omkring på banen, og det er op til de to hold, at fange botten og bringe ham til en bestemt lokalitet. Det er One Flag Capture the Flag og gidseltagning i en og samme kasse. Et interessant twist er, at selvom botten ikke er særlig intelligent, er han bevæbnet med en potent shotgun. På scoringstavlen har botten ligefrem



GEARS OF WAR



GEARS OF WAR 2



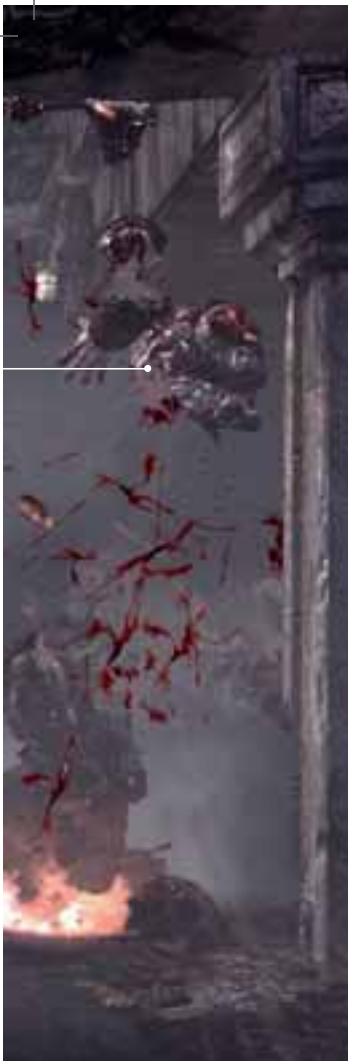
GEARS OF WAR



GEARS OF WAR VS GEARS OF WAR 2 Foruden mosset og årstiden, er der sket forholdsvis lidt på Gridlock. Det mest markante er måske at klokketårnet i midten af banen er faldet en smule sammen. Det vil forhåbentlig skåne mange ører, der er blevet chikaneret af den meget larmende kombination af Pistol og Klokke. Generelt er spillet dog markant flottere, så glæd dig til en grafisk tour de force.



GRIDLOCK VS GRIDLOCK At der er gået noget tid sig over alle bilerne. Skiftet mellem de gamle og g her gør Gridlock til en fornøjelse at bruge endnu e



SÅ SÅ MAN LIGE MIG

Fornøjelsen ved at liste sig op på en fjende og give ham ventilere hans indvolde med en motorsav er stadig fuldstændig i top. Specielt fjendernes noget overrasket ansigtsudtryk når en motorsav hamrer ud gennem maven.

ØDELÆGGELSE Den ødelæggelse af miljøerne der er i Gears of War 2 ser desværre kun ud til at være en ren grafisk fornøjelse. Sandsækket lækker sand når man skyder på dem, stålarmering afdækkes i væggene og træ får skudhuller. Det bliver dog ikke som i Red Faction: Guerilla.



LOCUST-SNIGSHYTEN

Der skulle i denne omgang være mere end dobbelt så mange forskellige fjender at slås mod. Her er det fjendens snigskytte der fremvises.



DÆK DIG!

Nu kan Marcus også bruge udstyr

Om Epic og Cliffy B. har valgt at låne lidt fra Bungie er ikke helt sikkert, men nu kan Marcus og de andre i hvert fald samle udstyr op. Indtil videre ser det dog ud til at vi kun snakker om et stålarmert skjold. Man kan kun bruge pistolen i kombination med dette, men det hjælper i en heftig ildkamp. Man kan vælge at banke skjoldet ned i jorden og så fungerer det bare som en almindelig barrikade, der kan sparkes omkuld.

sin egen kategori, og han vil dræbe dig, hvis han får muligheden. Han fornærmer dig også, hvis han får lejlighed til det. Der findes ikke noget bedre end at se sin figur blive forvandlet til knoglefragmenter og blod og derefter få at

dets chance for overlevelse bliver kraftigt forværret. Det skaber en spøj balance mellem angreb og forsvar, da det typisk er den bedste spiller, ham med flest drab på samvittigheden og derfor flest point på kontoen, der bliver

I Guardian, spillets tredje mode, er der en holdleder. Så længe holdlederen er levende, så kan resten af medlemmerne respawn

vide, at man er elendig.

Næste spilmode er også en variation af det normale gameplay. I stedet for to hold af fem personer, er der i Wingman fem hold af to personer. Dette giver en hel ny dynamik til multiplayer. Først og fremmest kan du nu skyde på næsten alt, hvilket øger graden af underholdning, men du bliver også nødt til at arbejde sammen med din holdkammerat. Ved at slå mig sammen med en brite, finder vi hurtigt ud af at ruten til sejr går via solidt holdarbejde, kommunikation, og kun en anelse held.

I Guardian, spillets tredje mode, er der en holdleder. Så længe holdlederen er levende, vil holdets resterende fire medlemmer respawn. Dør lederen, er det slut med respawn, og hol-

lederen vil respawn, hvis rolle er at holde sig fra kampen og passe på sig selv. Samtidig er der skruet op for volden. Curb stompet, der hvor du tramper modstanderen i hovedet, er blevet ændret således, at du vender fjenden om inden du tramper ham i fjæset.

Vi nærmer os slutningen på dagen og har efterhånden spillet til langt ud over tidsplanen. Et sidste spørgsmål er der blevet tid til. Hvad er Cliffy B. mest stolt af i forbindelse med Gears of War 2? "Jeg vil nok sige spillets variation. Omgivelsens variation, multiplayers variation, variation i våben og spillets overordnede variation. Det er nok det, jeg er gladest for." Gears of War 2 udkommer til november.

._Asmus Neergaard



noget tid mellem Gridlock anno Gears of War og Gridlock 2.0 er meget tydeligt. Nyd mosset der har bredt røde og grå omgivelser og de nye og grå-brune er faktisk ganske behagelig og de ekstra detaljer hist og endnu engang.

The Ultimate Racing Competition



ARE **YOU** *FAST ENOUGH TO* **WIN**
A SEAT **SILVERSTONE** AND ULTIMATELY
AT **SILVERSTONE** RACE **REAL LIFE**
AT THE **DUBAI** ^{24hr} **RACE?**



Ever dreamed of being a real racing driver? With PLAYSTATION®3, you could be!
Register at www.gtacademy.eu, then play GT5 Prologue online. The 20 fastest racers in your country go to a national final and the fastest national driver wins a seat at the GT Academy at Silverstone and gets to train with the Nissan team for real. Two winners from Silverstone will then take part in a real life race in a fully race prepared Nissan 350Z at the 24hr race in Dubai in January 2009.

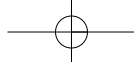
Terms and conditions apply, go to www.gtacademy.eu
Online competition ends 18th of July.

Drivers of the world, start your engines!

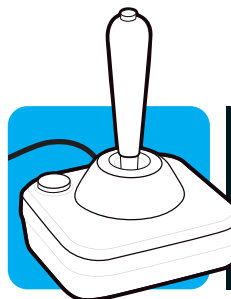
www.gtacademy.eu



PLAYSTATION 3



ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

Hver måned bedømmer vores redaktion af erfarende spillanmeldere 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 FOKUS!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Svenske Digital Illusions forsøger sig med en historiedrevet udgave af Battlefield. Tanggaard har spillet sig gennem Bad Company, og er klar til at fælde dommen



GAMEREACTOR #90

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



Grand Theft Auto 4 18/19
X360/PS3
The World Ends With You 8/19
Nintendo DS
God of War: Chains of Olympus 8/19
PSP
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 8/19
X360/Ps3



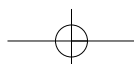
Wii Fit 7/19
Nintendo Wii
Harvest Moon: Magical Melody 7/19
Nintendo Wii
Universe at War 7/19
Xbox 360
Harvest Moon: Magical Melody 7/19
Nintendo Wii

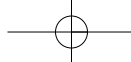


Dungeon Explorers: Warriors of the Ancient Arts 6/19
PSP/NDS
Teenage Zombies 5/19
Nintendo DS
Ratchet & Clank: Size Matters 4/19
Playstation 2
Bomberman Land Touch 3/19
Nintendo DS

GAMEREACTORS KARAKTERNØGLE 1/19 Forkasteligt 2/19 Ringe 3/19 Dårligt 4/19 Under middel 5/19 Godkendt 6/19 Rimeligt 7/19 Udmærket 8/19 Godt 9/19 Fantastisk 10/19 Mesterværk

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





ANMELDELSER



GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Krig kan være en grim ting, men den kan tilsyneladende også være virkelig indbringende

Platform X360/PS3 Udvikler DIGITAL ILLUSIONS Udgiver DIGITAL ILLUSIONS Premiere 27. JUNI Antal spillere 1-16 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 16+



FROSTBID I TAEERNE

Bad Company trækkes af Digital Illusions helt egen motor kaldet Frostbite. Den er forbavsende alsidig, kan godt trække rundt med en del polygoner og har et fremragende fysiksystem. Desværre hakker spillet stadig fra tid til anden.

Genre ACTION

Jeg kan næsten høre Edwin Starr skribe "War, huh, yeah, What is it good for, absolutely nothing", mens jeg redekorerer en faldefærdig hytte med en velplaceret granat fra min M-16. Jeg ved godt, at sangen er skrevet i halvfjerdserne, og ikke har meget med B-Company og vores seneste mission at gøre, men selv hvis jeg havde været på opgave i Vietnam for over tredive år siden, så ville jeg stadig ikke give ham ret.

Krig kan absolut være godt for noget, hvis ikke for at redde en hel befolkning fra en diktator, så for at jeg kan se pengene rasle ind på min personlige konto – jeg mener, man skal da tage chancen, når man får den, ikke?

Battlefield Bad Company er Digital Illusions første forsøg på at skabe et spil, der fylder på slagmarken, med lige dele historie og multiplayer-funktioner. Som nyslået B-Company soldat smides du ned blandt de mest ulydige, grådige og ikke mindst krigsliderlige kolleger i den amerikanske hær. At parere ordrer er noget, man gør, hvis man gider, og da det umage hold af halvkriminelle soldater, hører rygter omkring store mængder guld, så går missionen hurtigt fra at være fredsbevarende til et spørgsmål om, at få raget til sig mens krigen raser udenfor døren. Det er en forholdsvis enkel historie, der, som den svenske udvikler

TIPS

SPIL OGSÅ

Call of Duty 4: Modern Warfare 3/18 PS3/X360
Tempofyldt, ekstremt flot, varieret og gennemført. Uden tvivl seriens bedste.



FAKTA

AHA, SANDKASSE?

Landskabet har begrænsninger, så når du plojer igennem en gruppe træer, i forsøget på at tage en smutvej i en pansret mandskabsvogn, så har du pludselig fem sekunder til at komme tilbage på ret kurs. At de også ligner noget, der er spyttet ud af en kopmaskine, er heller ikke ligefrem fantastisk. Flere gange gennem spillet vil du støde på præcis de samme bygninger, nu bare placeret i ny rækkefølge.



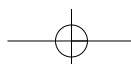
KONTROL. Styringen af spillets køretøjer er uproblematisk, men ideen med at have bremse og speeder på samme venstre side af joypaddet, virker en smule ulogisk, når mange andre spil bruger henholdsvis højre og venstre skulderknop.

selv har indrømmet, låner med arme og ben fra film som Kellys Helte og Three Kings. Kort sagt: Den kulsorte humor er i høj kurs.

Til trods for Digital Illusions velskårede mellemsekvenser og en umage gruppe af tvivlsomme soldater, så bliver historien aldrig rigtig vedkommende. Det tempo, den variation og de drejninger, som eksempelvis Call of Duty 4 har, skal man lede længe efter i Bad Company, og selv når skærmen er fyldt med kugler, en rumlende tank skal sprænges i luften og fjenderne

pibler frem, så virker spillet mere som en multiplayersession over nettet, end en godt fortalt og spændende historie.

Noget af dette skyldes naturligvis Digital Illusions fokus på sandkassen. Bad Company skal ikke have nogle snærende bånd, den tunge action skal ikke være forudbestemt, og du skal kunne gå, hvorhen du vil og tackle enhver situation, som det passer dig. Desværre efterlader det også spillet som en lidt diffus størrelse. At du samtidig kastes direkte ind i



**MEGET SORT HUMOR**

Historien i Bad Company er som løftet ud af Three Kings. Derfor kan du se frem til rappe replikker, sort humor og et plot omhandlede glitrende guld. Det er ikke nytænkende, men absolut sjovt.

GRANATCHOH Selvom granaterne, her med en smiley, ikke eksploderer som virkelighedens, så er det blevet væsentligt mere effektive.

kampen, efter en alt for tidlig død, kan mildtest talt være desorienterende. Fjenderne findes nu helt andre steder end tidligere, og bygninger, hvis førstesal, du allerede har ryddet for snigskytter og redesignet med et gabende hul i taget, rummer pludselig igen folk, der først skal dræbes, før du igen kan bevæge dig sikkert rundt. Bedre bliver oplevelsen heller ikke af en kunstig intelligens, der enten er rasende dygtig til at placere tre hurtige kugler i dig, eller som slet ikke ænser dig. Digital Illusions har forsøgt at dække over dette med et tårnhøjt action-niveau, men hvis du først kommer lidt væk fra kampen, og lader dine kammerater om at skyde løs på fjenden, så er det som at se to hold blinde soldater skyde mod hinanden.

Heldigvis er Bad Company, på trods af disse ting, ikke en dårlig oplevelse. Våbnene,

**FAKTA****MULTIPLAYER**

Der er otte baner at vælge imellem, alle med hver deres mulighed for angreb og forsvar, og spillets eneste multiplayer mode, er Gold Rush. Det kan virke en anelse svagt stillet op mod andres spil's store udvalg af modes, men Digital Illusions har i Gold Rush, skabt et multiplayer-koncept der fungerer.

der er blevet justeret en smule siden jeg beta-testede spillet, har en anelse mere tyngde end tidligere, ligesom granater nu sprænger med lidt mere kraft. Desuden er firmaets Frostbite-motor noget af et monster, så når du fjerner en mur eller skaber helt nye lysindfald på førstesalen af et hus, så skal du have ekstremt høje forventninger til firmaet, for ikke at blive en smule imponeret.

Uanset hvad ideen har været med Bad Company, så er det stadig online, at spillet for alvor viser tænder. Her giver destruktions langt mere mening, og når du først indtager slagmarken sammen med 23 andre soldater, så er der ingen ende på det kaos, du kan forårsage og de taktiske muligheder, det åbner op for.

Og det er sådan set det, du skal gøre op med dig selv. Har du allerede spillet andre Battlefield-spil til hudløshed, og havde du i forvejen hverken de store forventninger eller den store interesse i spillets historiemæssige del, så er Bad Company en velfungerende online-sandkasse. Går du efter singleplayer-oplevelsen er det lidt for identitetsløst.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

SOLID ONLINE-DESTRUKTION

- ★ Gode våben. Lækker fysik og destruktions.
- Identitetsløs singleplayerdel, der mangler tempo og variation.



SKJUL DIT OPHAV Det er tydeligt at se, at selv et spil som Bad Company, er blevet til på baggrund af spillets multiplayerdel, og ikke den anden vej rundt. Dette gør det umuligt for den svenske udvikler, at skabe den form for variation og det tempo som Call of Duty 4: Modern Warfare har.

NINJA GAIDEN 2

Ryu er klar til at spille mere blod i Tecmos ventede toer

Platform **XBOX 360** Udvikler **TECMO** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Genre ACTION

HUGI HUGI Selv med et stort våbenrepertoire, forbliver den helt almindelige Katana altid effektiv.

M in første omgang med spillet varer knapt fire timer, fire timer med et konstant og absolut fokus på skærmen, kun hjulpet på vej af det stadig elegante og silkebløde kontrolsystem. For en tid er det som om jeg igen er tryllet tilbage til det første Ninja Gaiden, og problemøst flyver jeg igennem luften, mens jeg med korte og præcise hug fjerner lemmer fra de nærmeste modstandere.

Balanceret eller voksent, kan man dog ikke kalde Itagakis sans nyeste udspil, og det er en forfærdelig skam. Den hårfine balance fra det første Ninja Gaiden, der kunne tvinge dygtige spillere i knæ, og mindre dygtige på plejehjem, er tæt på at være intakt i del to, men forpures af et kaput kamera. En ting er, at der vælges underlige kameravinkler, men når fjender, man troede dukkede op ud af den blå luft, pludselig viser sig bare at have gemt sig for kameraet, snakker vi om teknisk inkompetence. Kameraet viser sig efter de første timers spil, at blive din største og mest dødbringende fjende, og når nu Team Ninja havde de samme problemer i starten med Ninja Gaiden, kan det simpelthen ikke passe, at de endnu ikke har lært lektien.

Det ville være urimeligt, at kalde Ninja Gaiden 2 for et dårligt spil, men de kvaliteter det har, forpures på frustrerende vis af et modarbejdende kamera, og fjender der derfor gør kort proces med dig. Når det fungerer, er det forbandet godt, men når det alt for tit falder fra hinanden, gør det det på katastrofal vis. Fans af genren, med en enorm portion tålmodighed kan sagtens købe det, men alle andre skal passe lidt på.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

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

ACTIONFYLDT, MEN MED FEJL

- ★ Elegant kontrol. Intense kampe. Lækre våben.
- Elendigt kamera. Banalt karakterdesign. Dårlig balance.



BUEN bliver essentiel at bruge mod flyvende fjender.

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL

RACE DRIVER: GRID

Sømmet i bund og af sted mod førstepladsen. Codemasters har gjort det igen

Platform PS3/X360/PC Udvikler CODEMASTERS Udgiver ATARI Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 12+

Genre DRIVING



LIDT TIL ALLE

Der er sørget for dig, uanset om du er til gamle muskelbiler eller nyere sportsvogne. Alle er implementeret med enorm personlighed, og vælger du eksempelvis en moderniseret Dodge Charger, som på billedet, kan du se frem til en støjende V8 og en bil, som nærmest sejler gennem svingene. Variationen er helt enorm.

Foran mig er elleve andre biler, elleve andre køere, men ingen, hverken biler eller køere vil det her ligeså meget som jeg. Jeg skal have denne sejr i hus, mit team afhænger af sponsorpengene, som en førsteplads med garanti vil betyde, og at køre professionel racerløb er mit liv.

Jeg kæler for koblingen, og hamrer speederen i bund et splitsekund efter de grønne lamper er begyndt at lyse. Motorens skrig planter sig solidt i mit mellemgulv, idet de sekshundrede hestekræfter forsøges at overføres til asfalten, og det virker nærmest som om jeg har vækket et slumrende uhyre til live.

Kampen er allerede i gang fra det første sving, og ved at bremse lidt senere, avancerer jeg et par pladser, hvorefter den lange lige strækning giver frit løb for alt, hvad bilen kan holde til. Jeg kæmper mig vej helt til tops, vinder løbet og overlever dermed en uge mere. Pulsens falder igen, og med stadig svædige håndflader, ligger jeg kontrolløren fra mig, overbevist om at jeg lige har oplevet et af de bedste bilspil i hele min anmelderkarriere.

Race Driver: Grid er simpelthen den definitive, hæslblæsende actionoplevelse af et bilspil, som jeg personligt har ventet på, i hvad der synes at være en evighed. Mens Gran Turismo 4 og Forza 2 byder på mere realistiske aspek-



FAKTA

F1-LICENSEN

Bernie Ecclestone er navnet på præsidenten for Formel 1-ligaen, og han har i længere tid været utilfreds med den pris, Sony har betalt for den eksklusive ret til at lave Formel 1-spil. Det har nu betydet, at Sony har opgivet licensen, og Codemasters i stedet kommer til at stå for fremtidige Formel 1-spil. Tingen kunne næsten ikke være bedre med udviklerens storform i tankerne, og forhåbentlig vil det også betyde, at bl.a. Xbox 360- og PC-ere vil kunne agere virtuel Raikkonen i fremtiden.

TIPS

SPIL OGSÅ

Test Drive Unlimited 7/18
XBOX 360
Det første MMO i bilverdenen. Giv det en chance.

KNUSTE DRØMME Se på de smukke biler på billedet, og forestil dig, hvordan de hver og en vil blive knust i det forestående sving til højre, længere fremme. Motorhjelme vil flyve, skærme vil rotere igennem luften og en bil eller to, vil miste de fleste af deres hjul. Uheldene er på alle tidspunkter en faktor, og lærer du ikke din bil at kende, bliver de ganske uundgåelige.

ter, men derved også forekommer nærmest sterile, er dette fuldblodsraceren, med masser af personlighed, der ligger alle sin kræfter, hvor det gælder, nemlig på banen.

Som racerfører må du starte helt fra bunden, hvor de eneste valgmuligheder, du har, er hvilket af de mindre teams, du vil køre dit næste ræs for. Penge og respektpoints gives kun i små doser, men kommes pengene i sparegrisen, går der ikke lang tid, før du kan restaurere en gammel Mustang, og dermed starte dit eget hold.

De points der uddeles for respekten derimod, åbner for nye løb, og sørger du for at holde podiepladserne ved lige, vil sponsorerne og deres mange penge, hurtigt begynde at banke på din dør. Og penge skal der til, for det er ikke nok, at du låser op for løbene, du skal også have råd til at købe bilerne, der skal til for at deltage. Opbygningen er ordinær, men på banen er Grid af en anden verden, og selvom det kunne lyde som et semidårligt marketings-slogan, er det endelig lykkes en udvikler, at fange det kaos og den spænding, som virkelighedens racerløb har, nu blot i spilform.

Først er der grafikken, der vinker pænt farvel til alt inden for genren, og lader enhver

anden udvikler tvivle på deres tekniske kunnen. Codemasters gør igen brug af grafikteknologien fra Dirt, men at sammenligne de to, er som at sammenligne en Opel Kadet uden motor med en toptunet Ferrari 599. Bilerne er alle ekstremt detaljerede, og selv når starten går og elleve andre racere befinder sig på skærmen, er der end ikke et eneste host at spore i billedhastigheden. Måske mest imponerende er dog, at alle bilerne kan smadres, stykke for stykke, hvilket betyder, at racet hurtigt kan ændre



KAMERAARAKROBATIK Der er leget en smule med kameraførelsen, således at kameraet naturligvis altid er på din bil, men det nogen gange går så vildt for sig, at bilen skrider ud af fokus.

KOM NU VÆK Konkurrencen er altid hård, hvis du sørger for at vælge den rigtige svarhedsgrad forud for hvert løb, og der skal uafbrudt kæmpes om pladserne.



KOM NU AFSTED!

Befinder du dig allerbagerst i feltet, har du et problem. Podieplaceringer skal der til for at få sponsorer og deres penge til holdet, og specielt vigtigt bliver det, når du begynder at udvide med ekstra køre, der også koster.



VARIATION Banerne er dejligt varierede, og hvor du det ene tidspunkt befinder dig i San Franciscos solskin, er du i det næste ræs på vej gennem Shibuyas kunstigt belyste gader.

karakter, når vragstumper fra knuste biler spredes på banerne. En sidste detalje er den vanvittige farteffekt og virkelighedstro indlevelse, der skabes ved det nærmest håndholdte kamera - en brillant detalje.

Næsten ligeså imponerende er den kunstige intelligens, der lader hver kører agere forskelligt på banen. Kunstig intelligens i bilspil, har typisk bestået af biler, der tilnærmelsesvist bevægede sig ud over en forud planlagt rute, men i Grid kæmper alle om hvert sving, hvilket uundgåeligt resulterer i kørerfejl. Meget uvant er det også, at kampene på banen ikke kun er fokuseret omkring dig, og du oplever således at blive fortalt over radioen, hvordan køre foran er kort af banen, eller andre bagude har måttet udgå. Effekten er levende løb, hvor alt lader til at kunne ske og hvor man altid har lyst til at kæmpe videre, uanset hvilken position, man befinder



FAKTA

BARE SPOL LIDT

Codemasters har på fornøjelig vis løst problemet med at skulle genstarte hvert ræs, hvis du laver kørerfejl. Derfor opsparer du et vist antal replays, med hvilke, du kan spole tiden tilbage, inden det gik galt, og fortsætte løbet derfra. Effekten er den samme som i Prince of Persia, og systemet virker upåklageligt. Strålende ide i øvrigt.

HUOR? Skulle du være i tvivl, skal din manager nok sørge for at holde dig opdateret med, hvor du befinder dig i feltet.

sig i. Sidst er kontrollen, der i kombination med fysikken, giver en fantastisk oplevelse af hver enkelt af spillets biler. Vælger du en tung Mustang, kan du nærmest føle, hvordan den sejler gennem svingene, og kun bliver holdt på banen af det absolut sidste gummi i dækkene. En Porsche 911 Turbo har i sammenligning ingen problemer med svingene, men kræver i stedet tålmodighed kører, fordi et tramp i speederen vil resultere i hjulspind frem for fart.

Den eneste mangel, er muligheden for selv at fikle med opsætningen af bilen. At man ikke kan sætte ekstra turboer på motorene, eller smide grøn belysning på undervognen, passer mig fint, men når nu kørerfysikken er i topklasse, havde det alligevel været lækkert, Race Driver: Grid er enhver spillende bilentusiastens våde drøm, og er den næsten perfekte blanding af seriøs simulator og arkaderacing, alt sammen set gennem et hollywoodfilter, hvor alt synes bare en smule mere spændende end normalt. Codemasters har simpelthen givet os en samlet pakke af ren farteufori, og cementerer rollen som den mest spændende udvikler inden for genren lige nu.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

FULDBLODS RACING

■ Fantastisk flot grafik. Eminent kontrol. God kunstig intelligens.
■ Ingen bilindstillingsmuligheder.

MASS EFFECT

Biowares rollespil har fundet sit andet hjem på Pc

Platform PC Udvikler BIOWARE Udgiver MICROSOFT
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version GULD
Anb. Alder 18+



TRILOGI Mass Effect har hele tiden været planlagt som en trilogi, så vi glæder os naturligvis til næste kapitel.

Denne anmeldelse vil være lettest at forstå, hvis jeg blot begynder med at konstatere, at jeg aldrig blev fanget af Mass Effect på Xbox 360. Jeg kunne sagtens se det enorme arbejde, der var gået i projektet, men jeg kunne også sagtens se de store mangler.

PC'ens indflydelse kan først og fremmest mærkes i kontrollen, der nu virker præcis og logisk. Det fnidder, jeg oplevede med Xbox 360-versionen, hvor lidt for mange funktioner var klemt ned på den overmandede controller, er bortbarberet. Jeg kan skabe hurtige genveje til alle mine specielle færdigheder, så de nu kan bruges uden at skulle gå igennem nogen former for menuer, og præcise direktioner kan gives til resten af mit hold, ved blot at pege med musemarkøren. Den største forskel er dog, at jeg nu kan bruge den velkendte opsætning af mus og keyboard til at styre hele mit mandskab. Specielt i kampsituationerne gør det en verden til forskel, fordi jeg nu ikke behøver at stole på en gemt autosigte-funktion, men med ekstrem præcision kan ramme, hvad jeg vil.

Er din PC opdateret inden for det sidste halve år, kan du også se frem til at opleve en verden, der nu kører klippestabil, med et mere glidende billede og bedre hastighed, end hvad der var muligt på Xbox 360. Indlæsningshastighederne er også blevet markant bedre, og selv de frygtede elevatorkvenser er nu blevet kraftigt neddrolet. Desværre er PC-versionen ikke helt blevet kureret for alle manglerne fra Xbox 360-udgaven, og værst er den kunstige intelligens inden for egne rækker. Det hold, du tager med på missionerne, er simpelthen grænseløst dumme, og stiller sig stadig gerne midt i skudlinjen, hvor fjenderne hurtigt omdanner dem til støv.

Alligevel er jeg ikke et sekund i tvivl om, at kalde Biowares seneste spil bundsolidt, der kun hindres af små fejl og mangler. Dette er et absolut uundgåeligt køb for alle med en kraftig PC og hang til science fiction.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

EN SAND ROLLESPILSPERLE

■ Fantastisk grafik og lyd. Præcis kontrol. Forbedret hastighed.
■ Kedelige bonusmissioner. Dårlig kunstig intelligens.

ANMELDELSER



GAMEREACTOR TESTER NYE SPIL

VI
DIGGenre ACTION  GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv

DET RENE KAOS
Smash Brothers bliver tit latterliggjort, fordi der sker så meget på skærmen, og det derfor bare virker kaotisk. Dette er dog langt fra tilfældet.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Nintendo giver konkurrenterne bagspark, med et overflødheds-horn af spilfigurer og muligheder. Tanggaard er begejstret

Platform Wii Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere 27. JUNI Antal spillere 1-4 Testet Version NTSC Anb. Alder 12+

Timing er stort set ligegyldig, der er ingen ti-knap lange slagkombinationer, der skal læres udenad, og du skal lede længe efter nøjagtige gengivelser af alt fra Kung Fu til Judo og Capoeira - alligevel tillader Super Smash Bros. Brawl den frækhed, at klemme sig ind mellem sværvægte i genren og skabe total ravage.

Det kan virke som en grov fornærmelse mod de svulmende muskelbundter i Tekken og de velskårede pigebørn i Dead or Alive, men når konceptet først ryger ind under huden, så glemmer man helt de traditionelle og pludselig meget begrænsede baner, samt den forsigtighed, der ellers normalt er forbundet med kampspil. I Super Smash Bros. Brawl er alt nemlig fra starten tilladt. At krybe sammen som en forslået hundehvalp og lade modstanderen få første slag, giver sjældent meget mening, og benytter man sig ikke af alt, som en given bane har at byde på, så virker Nintendos seneste projekt fra begyndelsen uendeligt enkelt og



I FAKTA

TREDJE GANG

Med udgivelsen af Brawl, er det tredje gang, at Nintendo sender deres store galleri af spilfigurer op mod hinanden. Brawl er dog det mest ambitiøse spil til dato, og indeholder bl.a. gæstespil af Solid Snake og Sonic.

I TIPS

SPIL OGSÅ

Soul Calibur 2 9/18

GAMEDUBE

Gennemført og flot spil, hvor du i GC-udgaven får lov til at spille med Link.

ligegyldigt. Opskriften på en rigtig god Brawl-kamp oplever man først, når hæmningerne slippes, der hamres løs på knapperne og man flyver fra platform til platform, for at få de farverige og tit helt vanvittige våben og superbevægelser, som drysser ned fra den skyblå himmel. Men så er det også ren ekstase. Pludselig er din fladskærm igen husalteret, hvor granvoksne mænd henholdsvis griner, græder og råber, mens deres egoer enten pudses af eller nedbrydes totalt.

Skattekisten, der udgør Super Smash Bros. Brawl, er i de første uger nærmest uudtømmelig. Den slags bugnende overflødheds-horn signalerer normalt en mangel på dybde til fordel for en masse overfladisk pladder, men i Brawl føles det helt naturligt at navigere gennem stakkevis af menuer for at prøve den seneste erhvervede spilkarakter af, lytte til et nyt stykke musik eller teste et af Nintendos klassiske spil en demo-udgave. Alt er inkluderet som en gestus til den årelange fan af Nintendos produkter

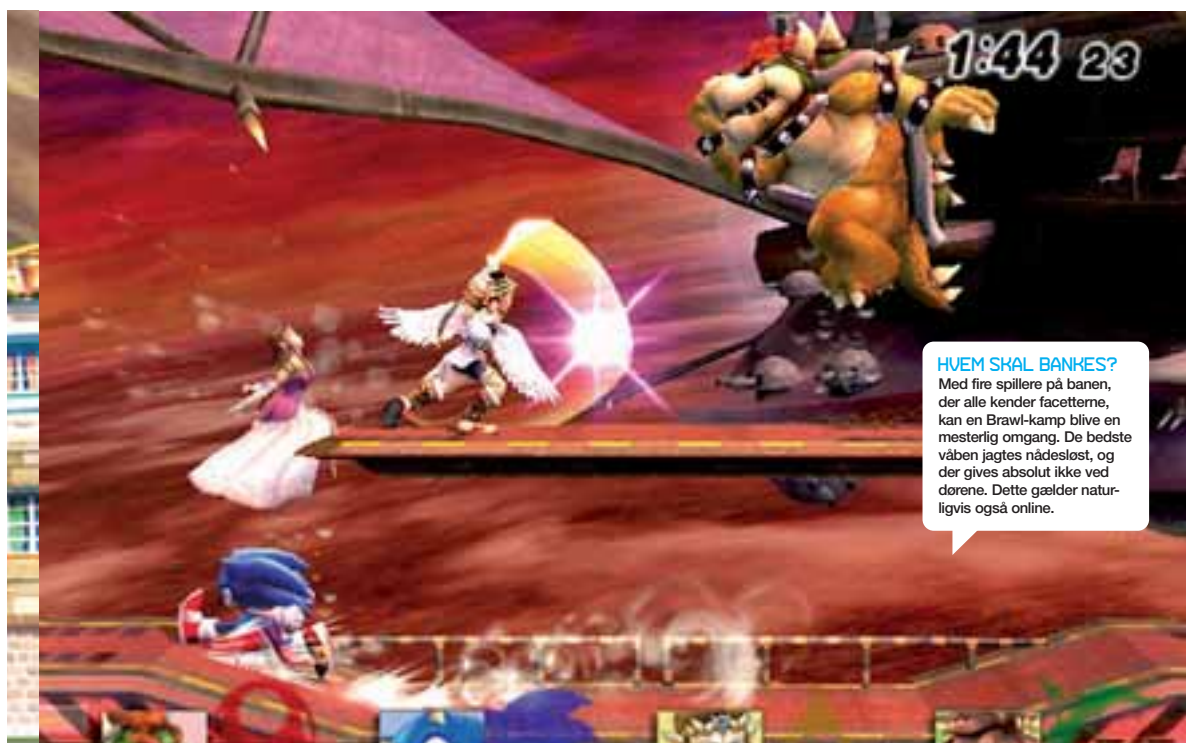


BANERNE I Brawl er utrolig varierede og naturligvis letgængelige. Således kommer du både til at kæmpe ombord på piratskibet fra Wind Waker, racerbanen i F-Zero og ikke mindst i haven, hvor Miyamos Pikmin er fra.

- og det føles aldrig som unødvendigt tingeltangel.

Den bærende del, foruden selve Brawldelen, er dog The Subspace Emissary, der med pæne mellemsekvenser og noget der minder om en historie, forsøger at give dig Brawls dyder og et regulært platform-spil i en og samme pakke - og det lykkes næsten. Jeg siger næsten, fordi Subspace Emissary aldrig rigtig bliver spændende eller vanvittigt krævende, men i stedet fungerer som en rimelig undskyldning for, at give dig adgang til endnu flere karakterer og en bid af det univers, de kommer fra. Således møder du bl.a. både Konamis Solid Snake, Segas velkendte blå pindsvin Sonic og Meta-knight, kendt fra Kirby-spillene.

Men om du har tiden at sidde og låse op for alt det, er noget helt andet. Kisten er som sagt



HVEM SKAL BANKES?
Med fire spillere på banen, der alle kender facetterne, kan en Brawl-kamp blive en mesterlig omgang. De bedste våben jagtes nådesløst, og der gives absolut ikke ved dørene. Dette gælder naturligvis også online.



GALLERIET af figurer tæller bl.a. King Dedede, Yoshi, Samus, Diddy Kong og Bowser.



FAKTA
NOSTALGISK
På en maskine, der ikke er kendt for tonsvis af grafiske muskler, så tager Super Smash Bros. Brawl sig også rigtig godt ud. Med fingrene dybt begravet i alt fra Game & Watch-dagene og til nutidens klassikere som Twilight Princess, formår Brawl, at servere en farverig verden af slotte, rumskibe, gakkede Wario-baner og 2D-landskaber, der på en eller anden finurlig måde, fint opsummerer hele Nintendos historie, uden at virke som malplacerede brudstykker.

TIPS
SPIL OGSÅ
Dead or Alive 4 9/10
XBOX 360
Hurtigt, flot og fyldt med velskårede toser. Temcos bedste i serien til dato.

Smash Bros. Brawl også et af de spil, der skal vise, at Nintendo ikke er helt tåbelige, når det kommer til online-action, og dette sikres gennem en, for mig, lidt kluntet online-del. Desværre kan du online kun spille "With Anyone" eller "With Friends" – sidstnævnte trækker på de irriterende og oldnordiske Friend Codes, mens førstnævnte gør det umuligt, at ændre på reglerne for de enkelte kampe. Styringsmæssigt er Brawl udmærket med en Wii-mote og en nunchuck, men jeg må indrømme, at jeg har spillet det meste af Wii-udgaven igennem med mit trådløse Wavebird-joypad fra min gamle GameCube.

Super Smash Bros. Brawl kan ikke sammenlignes med hverken Tekken eller Soul Calibur, men lever i stedet sit eget liv som en blanding mellem Power Stone og diverse klassiske platformspil, rørt sammen med et overvældende antal mini-spil og spilfigurer fra stort set alt, der har betydet noget de seneste 20 år – og det er i det lys, at jeg ikke kan andet end at elske det.

KARAKTER 9/10
Grafik 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 9/10
FLOT OG ALDELES ACTIONFYLOT
■ Fremragende grafik og animation. Solid styring.
■ Online-delen er til tider begrænset.

SKATTEKISTEN

Brawl er fyldt med masser af ting



COIN LAUNCHER
Når du indtjener penge i Smash Bros. Brawl, så får du muligheden for at brænde dem af i spillets Coin Launcher. Her kan du skyde dig til trofæer, klistermærker og andet godt, der så igen kan bruges i The Subspace Emissary. Alene glæden ved selv at kunne bestemme, hvilke ting der skal komme ud af en af spillets bonuser, er genialt.



STAGE BUILDER
Selvom der findes et hav af baner i Super Smash Bros. Brawl, så er der ikke noget bedre end at designe sin helt egen bane, komplet med fælder, trapper og stiger. Du kan også vælge hvilken musik der skal høres på banen. Og så kan banerne naturligvis deles med vennerne. Du kommer aldrig til at løbe tør for nye slagmarker.



FÅ FAT I DEM ALLE SAMMEN
Der er helt ufattelig mange forskellige spilfigurer at få fat i. Du kan vælge at åbne op for dem, ved at spille dig igennem den historiebaserede del kaldet The Subspace Emissary, eller ved at vælge den velkendte Brawl-udgave, hvor du møder den grusomme hånd til sidst.



VIS HAM HVEM DER BESTEMMER
En af de sjoveste ting i Super Smash Bros. Brawl, er muligheden for at slå en boksebold til lirekassemand. Du får et vist antal sekunder til at prygle løs på den, for den med høj fart flyver afsted. Ideen er så at få sendt den så langt væk som overhovedet muligt. Det er vanvittigt morsomt.



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

Arkæolog, verdensmand og bolværket mod verdens nazister og gravrøvere

Platform X360/PS3 Udvikler TRAVELLERS TALES Udgiver LUCAS ARTS Premiere 6. JUNI Antal spillere 1-2 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 7+

Genre ACTION Se mere på Gamereactor.dk/grtv



JEG SVINGER PISKEN!

Allerede ved Well of the Souls, er den kære Indiana Jones ikke til at drive videre på grund slanger, og du er derfor nødt til at skifte til Sallah. Til gengæld er Indiana Jones mester i at svinge sig over de dybe slugter.

Lego Indiana Jones: The Original Adventures består af de tre klassiske film, altså Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom og The Last Crusade, mens den kommende og længe ventede fjerde biografilm Kingdom of the Crystal Skull, ikke er til at finde nogen steder.

Heldigvis er der dog rigeligt at tage fat på alene i bagkataloget. Pagtens Ark skal findes, der skal nedlægges nazister på stribe, reddes børn fra kulsorte miner i Indien og sidst men ikke mindst, så skal Den Hellige Gral opspores. Og Travellers Tales har grebet opgaven an i vanlig stil, hvorfor Lego Indiana Jones da også langt hen ad vejen er en solid videreførelse af Lego Star Wars, noget, der betyder, at du kommer til at låse op for et hav af karakterer, kostumer, ekstra ting og baner, alt imens du hopper fra platform til platform og uddeler tæsk til dem, der nu engang måtte stå i vejen.

Samtidig har Travellers Tales i den grad ramt ånden fra filmene, når det kommer til at udflyndre diverse skattekamre og huler. Trykfulde gulve, pigge, roterende sten, enorme statuer, glubske afgrunde og ældgamle monu-



FAKTA

LIDT KIKSET

At Indiana Jones-trilogien i dag kan virke sådan lidt komisk og til tider kikset, er ikke et problem for Travellers Tales, der igennem de seneste 4-5 år, har fjent større formuer ved at omsætte mine barndomsminde, både i form af legetøj og film, til yderst succesfulde actionspil, med et stort glimt i øjet. Lego Indiana Jones er en god fortolkning af filmene.

TIPS

SPIL OGSÅ

Lego Star Wars: The Complete Saga 7/10
XBOX 360
Velfungerende, sjovt og uendelig klodset spil.



GRAFIKKEN Tibet er badet i sne, huse står i strålende flammer, og når du i skæret fra en spruttende fakkell ankommer til et nyt skattekammer, så bemærker du med det samme den nye lakering. Grafisk er Lego Indiana Jones ret så flot.

menter, venter på dig, men de kræver også, at samarbejdet figurerne imellem fungerer gnidningsfrit. Til gengæld har Indiana Jones-trilogien et problem, som Star Wars aldrig har måttet slås med, nemlig at alt andet end de nærmeste karakterer er ligegyldige. Galleriet består for det meste af skabelonskårede skurke og ansigtsløse snigmordere, der hverken er sjove at åbne op for og som i den grad, ikke gør den store forskel ude på banen.

I grafik overstråler Lego Indiana Jones dog alle tidligere forsøg. Det er måske svært, at få noget så kantet og detaljemæssigt fattigt som Billund-lego til at virke overvældende, men det,

udvikleren ikke har kunnet putte i de anonyme klodser, er til gengæld blevet brugt på baggrundene og atmosfæren, og det gør Indy til et lækkert bekendtskab.

Der er ingen tvivl om, at Lego Indiana Jones langt hen ad vejen er business as usual, men det er gjort på en elegant og fornem måde.

— Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

HYGGELEGT OG MORSOMT

Stylingen. Lyden.

Manglen på den seneste film.

It's good to rule the world.



Lead your civilization from the dawn of man to the space age and beyond. Go head-to-head with history's greatest leaders as you wage war, conduct diplomacy, discover new technologies and build the most powerful empire the world has ever known.



Triple your strength by combining three units into an army to pulverise your enemies.



The best Civ multiplayer ever! Featuring ranked games, leaderboards, exclusive downloads and 'Game of the Week'.



Developed from the ground up by legendary game designer Sid Meier.



SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION



www.civilizationrevolution.com



PLAYSTATION 3



XBOX 360

NINTENDO DS

www.kmedia.com
K.E. Media henviør til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 11



HAZE

Gammeldags og kedeligt actionspil fra solid udvikler

Platform PS3 Udvikler FREE RADICAL Udgiver EIDOS
Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version PAL
Anb. Alder 18+

I løbet af de første par timer har Haze både skuffet og givet sig selv en saltvandsindsprøjtning, selvom saltvandet ikke er skudt ind i den vene, hvor det havde gjort mest gavn.

Lidt ligesom man kunne påstå, at Half-Life 2 ikke er verdens bedste shooter, men gennem en fortræffelig historie, et suverænt fysiksystem, god våbentyngde og en sjældent set grad af atmosfære alligevel står som det måske bedste FPS-spil gennem tiderne, er Haze set som en ren shooteroplevelser langt fra genrens sværvægterne. Der er ikke så mange våben, og de våben, der er med i Timesplitters-udviklernes seneste spil, er sci-fi-udgaver af det for genren klassiske riffel/pistol/shotgun/raketkaster-sortiment. At mange våben, køretøjer og landskaber ikke lever op til de grafiske standarder, der har hersket i flere år, og at AI'en ikke er noget at skrive hjem om, hjælper heller ikke Free Radicals spil i den rigtige retning. Når der yderligere intet coversystem er at finde, kunne man kategorisere Haze som en anakronisme.

Det ville være en rimelig vinkel at lægge som kritisk spilentusiast, og jeg skal ærligt erkende, at mens handlingen udspiller sig i fremtiden, sidder Hazes gameplay fast i fortiden. En anden vinkel er, at Free Radical har holdt fast i en formel, der har givet dem succes, og at de har lagt kræfterne andetsteds; i skiftet fra tegneseriegrafik og hyggeomanskript til voksenudtryk og en glimrende fortælling om, hvad langt nogle mennesker er parat til at gå, når der er penge involveret. Haze har atmosfære, og det anstrenger sig for at forklare, hvorfor du er nødt til at gribe til vold, en ting, de fleste FPS-spil ikke gider bruge kræfter på.

Hvis noget kan redde Hazes gameplayoplevelse, er det multiplayerdelen. På det område

Genre ACTION



MANTEL FOREVER Den militære Mantel-enhed har højteknologiske våben og det både sansesforstærkende og euforiserende "nektar" til deres rådighed. Med nektar i blodet kan en soldat lettere spotte sine fjender, han sigter bedre og reagerer hurtigere.

er Free Radical alt andet en novice, og det er lykkedes dem at skabe en god balance mellem de stridende grupper.

Den oplevelse, du får i selskab med Haze, er afhængig af to ting: Om du føler dig bevæget og motiveret af historien, og om du jævnligt spiller online. Er ikke mindst ét af disse punkter opfyldt, vil Haze give dig en middelmådig FPS-oplevelse. Ikke engang turen gennem sumpskoven og det fashionable hotel Las Palmas Sudorosas eller brugen af nektargranater vil ændre ved det faktum.

—Henrik Bach

KARAKTER 6/10

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

GAMMELDAGS ACTIONSPIL

- Historien og figurene. Balancen i multiplayer.
- Grafikkvaliteten. Den træge indledning. AI'en.



PS3'ERENS REDNING Free Radical har heldigvis ikke selv kaldt Haze for en "Halo-killer", men det har alverdens journalister desværre gjort. Haze er på en god dag ikke andet end ordinært.

Genre PUZZLE



STEVEN Spielbergs første spil er bygget på hans egne oplevelser som barn, sådan da.

BOOM BLOX

Klodser, eksplosioner og kantede dyr fra Spielberg

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

Boom Blox har nogle forskellige tricks i ærmet. Blokkene forskellige egenskaber. Kemiske blokke eksploderer hvis de rammer hinanden, for eksempel.

Der er en masse puzzles dedikeret til at få disse blokke til at ramle sammen og eksplodere, og på denne måde få andre blokke til at møde hinanden i en eksplosiv finale. Det er forbløffende sjovt og det skyldes en ting; fysikken og styringen. Specielt med styringen, er det svært at forestille sig, at den kunne have virket med et almindeligt joypad. Den finesse, der skal til for at hive en brik ud af et vaklende tårn uden at vælte hele molevitten, kunne formentligt ikke have eksisteret andre steder end

på Wii. Men vigtigere er faktisk fysikken. Lige meget hvor god styringen havde været, ville det have været forgæves hvis blokkene ikke opførte sig rigtigt - og det gør de i den grad.

Har du bare den mindste interesse i puzzles og har du bibeholdt en gnist af barndommens fascination af at vælte ting, så er Boom Blox spillet for dig.

—Asmus Neergaard

KARAKTER 9/10

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

FREMÅGENDE PUZZLE-SPIL

- Masser af variation i opgaverne. Nuttede figurer.
- Musikken er ikke vanvittig spændende.

XPLÔSION

BY HAGGARD



THE SMELL OF VICTORY

Blow up almost anything you want using tactical destruction. Create your own rules. And do it with three of your closest, morally challenged friends. Oh, and get rich while you're at it.

Use Tactical Seduction to the max:



Blow a hole in a wall to see who's shooting.



Shoot down a tree to hit a helicopter.



Blow up almost anything in every level.



Or blow things up just for fun.

© 2008 EA Digital Illusions CE AG. All rights reserved. Battlefield, Bad Company and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AG in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

YOU'RE IN BAD COMPANY NOW

www.ea.dk

16+

www.pegi.info



JICE



PLAYSTATION 3

RETROSPIL

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

Rainbow Island

Blichfeldt bygger regnbuer og indsamler points

Platform AMIGA Udvikler TAITO Udgiver TAITO Lanceret 1993

De to små drager havde bevæget sig over min skærm flere gange end nogen andre spilhelte. Alle fjender var blevet boblet ind og alle 100 baner var besejret, så hvad nu, for hvad kunne på nogen måde følge op på det fantastiske Bubble Bobble?

Svaret på spørgsmålet landede i 1990, da jeg 10 år gammel og lettere blåøjet, første gang smed disketten med det glade logo, i Amigaens støvede diskettedrev. Tropiske farver lyste ud fra mit hårdt prøvede tv, og jingles sødere

end det reneste sukker flød ud gennem fjernsynets skrattende højtalere.

Som Bub eller Bob, denne gang forvandlet fra drage til en tyk, lille rødkindede dreng, startede jeg forneden på hver bane og skulle hver gang kæmpe mig til tops. Til min rådighed havde jeg muligheden for at fremtrylle regnbuer, som jeg både kunne gå på, samt fange fjender med. Alt efter, hvordan jeg fangede fjenderne, gav de forskellige bonusobjekter, og vigtigt var de syv forskelligt farvede diamanter, som skulle til for at

gennemføre hver bane perfekt. Rainbow Islands kunne sagtens spilles som ethvert andet platformspil, og med ti forskellige øer, hver med fire forskellige baner, var der masser af udfordring for alle. Rigtigt sjovt blev det dog først, når man troede, at man havde set alt, hvad spillet havde at byde på, og de mange hemmeligheder så småt begyndte at vise sig.

Først var der naturligvis indsamlingen af diamanter, der, som de fleste vidste, var essentiel for at gennemføre spillet. Hvad færre vidste var dog, at man ved at indsamle diamanterne i den rigtige farverækkefølge, optjente ekstra point og helt specielle bonusser for enden af hver ø. Skjult var også måden hvorpå enorme mængder points kunne indtjenes, ved at finde alle bonusobjekter på banerne.

Banernes bonusobjekter blev oftest ignoreret, til fordel for de objekter, som hver besejret fjende efterlod, men samlede man dem alle sammen, steg deres værdi fra de helt små points til enorme summer, som langt oversteg alt andet i spillet, hvilket gav mange ekstraliv.

Taito gjorde simpelthen det umulige, og fulgte en af spilhistoriens største klassikere op med et spil, der på alle kanter og leder er ligeså godt som det første. Amiga-versionen, som var den jeg spillede, var ganske vist konverteret af Graftgold, men kombinationen af Andrew Braybrook og Steve Turners talenter, resulterede i en nærmest perfekt konvertering. Det er et nærmest magisk platformspil, som jeg holder meget af.

Thomas Blichfeldt



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



VIDUNDERLIGE TAITO

Farverige og sjove Taito-spil



BUBBLE BOBBLE

ARKADE/1985

Bubble Bobble var et af de første og bedste platformspil, der lod to spillere deltage på en gang. Med kulørt grafik, jingles som sidder fast i knolden, 100 forskellige baner og et vane-dannende og imødekommende gameplay, er Bubble Bobble fremragende underholdning.



BUBBLE SYMPHONY

ARKADE/1994

En slags efterfølger til det originale Bubble Bobble, der i dets udførsel minder mere om Bubble Bobble end den rigtige efterfølger, Rainbow Islands. Bubble Symphony bød på mere af alt, ikke mindst fjender fra så diverse spil som New Zealand Story og Arkanoid.



PARASOL STARS

AMIGA/1991

Med undertitlen "The Story of Bubble Bobble III", er dette det tætteste på en officiel tredje del af serien og bød, ligesom Rainbow Islands, på en helt ny spillemekanik. Udstyret med parasoller kunne man ikke kun tæve fjender, men også smide med ild, vand og lyn.

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM
SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

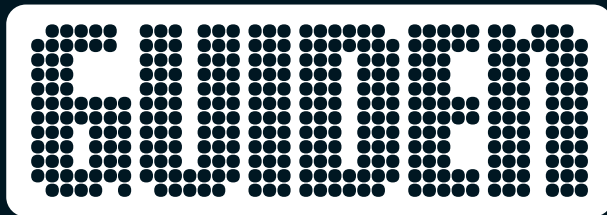
PlayStation 2

NINTENDO DS

www.komedia.com
K.E. Media house 11 namaste
berhad dan telefon 88 44 22 11

Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.
NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS" "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

Butikkernes spilhylder bugner med digital oplevelser, men det er langt fra dem alle, der er værd at investere i. Med denne købeeguide hjælper Gamereactor dig med at finde de 15 bedste på hvert format.

Besøg www.gamereactor.dk hvis du vil læse længere anmeldelser af samtlige anbefalede spil på disse sider. God fornøjelse...



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundt med Blu-ray afspiller

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **23/03 07**
 Medie **BLU-RAY**
 Signal **HDMI**
 Vægt **5 KG**
 Mål **325X98X274**
 Pris **FRA 3599,-**

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundt, og den indeholder denne generations dyreste og mest kraftfulde komponenter. Med intet mindre end otte processorer (SPU), Blu-ray-afspiller, indbygget harddisk og en stærkt grafikkort fra Nvidia, der er masser af potentiale under overfladen. I begyndelsen havde mange udviklere svært ved at udnytte potentialet optimalt, men dette er de så sandelig kommet efter. Sonys online-tjeneste PlayStation Network er helt gratis, men indeholder ikke helt de samme funktioner som betalingstjenesten Xbox Live. Konsollen understøtter også afspilning af Blu-ray film-formatet, der nu er branchens officielle medie, og dermed er du også sikret på denne front.



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

PLACERINGER: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	NY Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, varvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	ZK Games	10/10
2	Uncharted: Drake's Fortune Nathan Drake er den perfekte eventyrer i dette brag af et actionspil. Flot, filmisk og meget spændende.	Action	Sony	9/10
3	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
4	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	Action	Ubisoft	9/10
5	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
6	NY Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
7	Burnout Paradise Ekstrem god grafik, en fremragende fartfølelse og masser af vild kørsel, gør spillet til en nødvendighed.	Racing	EA	9/10
8	Ninja Gaiden Sigma Hysterisk action med verdens hurtigste ninja. Blod, indvolde og masser af føle, føle fjender.	Action	Tecmo	9/10
9	Condemned 2: Bloodshot Monolith har lavet en skræmmende god opfølger med masser af gys og grove øjeblikke.	Action	Sega	8/10
10	Rainbow Six: Vegas 2 God, solid opfølger, der retter fejlene fra etteren og fylder så på med en masse nyt. Skal købes.	Action	Ubisoft	8/10
11	The Elder Scrolls IV: Oblivion Flot, stort og langtidsholdbart rollespil, der bliver ved med at forundre og underholde. Virkelig godt.	Rollespil	ZK Games	8/10
12	Motorstorm Grus, mudder og orkensand fræses til ukendelighed i dette racing-spil med en fed attitude.	Racing	Sony	8/10
13	Skate Tony Hawk får i den grad baghjul, når EA forsøger at overtage tronen med dette solide sportsspil.	Sport	EA	8/10
14	Splinter Cell: Double Agent Terrorister, nye ideer og en forvandlet Sam Fisher. Double Agent er et godt skridt fremad for agenten.	Action	Ubisoft	8/10
15	Virtua Fighter 5 Balanceret og yderst givende slåskamp, der viser at Sega har et fast greb om genren. Meget fornemt.	Action	Sega	8/10

GAMEREACTORS købeeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk, Danmarks største spille-tilbud.

SKAL SPILLES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / ZK GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle.
Bedste øjeblik: Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enorm by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato.
Til dig som: Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nyslået racerfører, der skal forsøge at kæmpe dig op gennem rækkerne i jagten på en podieplads, berømmelse og ikke mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det?
Bedste øjeblik: Når du med over 200 kilometer i timen, droner mod et sving, bremser hårdt, lader bagenden svinge ud og så strifter gennem hele svinget, for bagefter at grine af dine konkurrenter. Det er mageløst.
Til dig som: Var vild med Colin McRae Dirt, men som savnede en god onlinedel, endnu flere biler og en aldeles forunderlig grafik.



SKAL SPILLES

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD / ACTIVISION

Hvad handler det om: Tredje Verdenskrig er tæt på at bryde ud i lys lue, og du udsendes, som nyudklækket soldat til alverdens brændepunkter for at redde kastanjerne ud af ilden.
Bedste øjeblik: Banen hvor du som snig-skytte-ekspert, render rundt i et bestrålet boligkompleks, mens du eliminerer hidtsige fjender. Smuk, intens og yderst spændende bane, der viser at Infinity Ward er geniale.
Til dig som: Elsker actionspil, hvor tempoet er skruet totalt i vejret, og hvor online-delen alene kan trække måneder ud af kalenderen.



UNDGÅ!

GENJI 2

SONY / SONY

Hvad handler det om: Du er en samurai i det feudale Japan, der skal redde alle og alt, og helst flere gange. Og så skal du høre på de mest ørebledende ringe dialoger, der findes i nutidens computerspil. Rædselsfuldt.
Værste sted: Når du hamrer løs på en fjende, kameraet skifter position, og du så bliver totalt desorienteret. Vi hader fastlåste og uduelige kamerapositioner, og Genji 2 har dem i hobetal. Og så er der naturligvis det pinlige stemmeskuespil. Ubehageligt.
Vælg i stedet: Uncharted: Drake's Fortune, der har masser af fremragende øjeblikke.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **228 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

Sonys PSP kommer med en stor widescreen-skærm, muskler der minder om PlayStation 2 og muligheden for at afspille MP3-filer, digitale billeder og film. Maskinen er desuden udstyret med Wi-Fi, og Sony opdaterer løbende softwaren med nye funktioner og muligheder.

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

NR.	SPLITITEL	KARAKTER
1	Metal Gear Solid: Portable Ops	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
4	Daxter	9/10
5	Lumines	9/10

MICROSOFT XBOX 360

Den larmer som en støvsuger, men har masser af rigtig gode spil

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **389x83x258**
 Pris **2299 KR**
 (ARCADE), **3999 KR**
 (PREMIUM), **4999 KR**
 (ELITE)

Microsoft var de første som var på markedet med det som kaldes "den nye generation" med sin konsol i 2005. Xbox 360 er, præcis ligesom Playstation 3, et kraftmonster med tre processorer kerner (3,2 Ghz) og et grafikort fra ATI. Trods det at de fleste eksperter mener, at Playstation 3 har lidt flere kræfter end Xbox 360, er det ikke blevet vist hidtil, da udviklerne har haft lettere ved at tøjle Microsofts maskine. Den formidable Xbox Live online tjeneste er et andet stærkt argument for Xbox 360. Microsoft måtte i starten af konsollens levetid også døje med kvalitetsproblemer, men disse er fortid på de senere modeller, som nu også har fået en HDMI-udgang.



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

PLACERINGER: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!	Action	Microsoft	10/10
2	Halo 3 Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.	Action	Microsoft	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
4	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	2K Games	10/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
7	Mass Effect Bioware drager igen ud i rummet, denne gang i et actionpræget rollespil, der er ufattelig dragende.	Rollespil	Microsoft	9/10
8	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejermorder.	Action	Ubisoft	9/10
9	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
10	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	Take Two	9/10
11	Forza Motorsport 2 Hundrevis af biler, eminent kørefysik og masser af baner, gør dette spil til en absolut favorit.	Racing	Microsoft	9/10
12	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfølelse og intet mindre end brutalitet. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
13	Burnout Paradise Ekstrem god grafik, en fremragende fartfølelse og masser af vild kørsel, gør spillet til en nødvendighed.	Racing	EA	9/10
14	Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Stenhård action, frække våben og masser af strategi. Ghost Recon-serien lever i bedste velgående.	Action	Ubisoft	9/10
15	Guitar Hero II Asmus headbangede et vitrineskab i stykker da han anmeldte det, men han er også bad ass.	Party	Activision	9/10

GAMEREACTORS købsguide er halt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og her derfor intet af gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spille-tilbud.

SKAL SPILLES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / 2K GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle.

Bedste øjeblik: Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enorm by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato.

Til dig som: Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.



SKAL SPILLES

HALO 3

MICROSOFT / BUNGIE STUDIOS

Hvad handler det om: Dette er det sidste kapitel i historien om Master Chiefs kamp mod The Covenant. Her får du svaret på alle dine spørgsmål, eller næsten alle, og det hele slutes af i et enormt actionbrag, der stadig kan høres i visse dele af galaksen.

Bedste øjeblik: Første gang du støder på en Scarab, der langsomt bevæger sig gennem landskabet for at skyde dig til plukfisk. Episk, flot og intet mindre end hårresende fantastisk. Sådan skal spil skrues sammen.

Til dig som: Som elsker non-stop-action og en fuldført onlinedel med mange muligheder.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nyslået racerfører, der skal forsøge at kæmpe dig op gennem rækkerne i jagten på en podieplads, berømmelse og ikke mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det?

Bedste øjeblik: Når du med over 200 kilometer i timen, droner mod et sving, bremser hårdt, lader bagenden svinge ud og så drifter gennem hele svinget, for bagefter at grine af dine konkurrenter. Det er mageløst.

Til dig som: Var vild med Colin McRae Dirt, men som savnede en god onlinedel, endnu flere biler og en aldeles forunderlig grafik.



UNDGÅ!

BLACKSITE

MIDWAY / MIDWAY

Hvad handler det om: Den er gal igen ude ved Area 51, med fremmede der går amok og landsbyer der bliver sat på den anden ende. Du sendes derud, pakket til randen med våben og bliver så bedt om at slå truslen tilbage. Længere er den ikke.

Værste øjeblik: En grafik der er spækket med irriterende fejl og en kunstig intelligens, der lader æggebakker virke som professorer, ødelægger hele glæden ved dette actionspil.

Vælg i stedet: Halo 3, Bioshock eller Call of Duty 4: Modern Warfare, hvis du har brug for en engagerende og poleret shooter.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **KORT**
 Vægt **235 G**
 Mål **139x95x23**
 Pris **1199,-**

Nintendo DS er udstyret med to skærme, hvoraf den ene er trykfølsom. Dette giver udviklerne mulighed for at lave anderledes spiloplevelser. Nintendo DS er markedets bedstsælgende håndholdte konsol, men den er ikke lige så stærk som PSP. Spiludvalget er til gengæld enormt.

GAMEREACTOR TOP 5 DS		
NR.	SPLITITEL	KARAKTER
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Meteos	9/10
5	Wario Ware: Touched!	9/10

NINTENDO WII

Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **7 DEC 06**
 Medie **DVD**
 Signal **COMPONENT**
 Vægt **1,2 KG**
 Mål **55,4x44x225**
 Pris **2199,-**

Nintendos seneste spillekonsol er ikke noget grafisk monster - langt fra faktisk. Reelt er det en lidt stærkere GameCube, der er stopper ind under det smukke, hvide plastik. Heldigvis har det ingen betydning for oplevelsen, for Wii er stadig en kontrol, der på det rent styringsmæssige plan, revolutionerer spilindustrien med sin specielle og bevægelsesfølsomme Wii-mote. Med denne specielle kontrol, tilbyder Wii dig helt anderledes spiloplevelser, hvor du selv skal svinge sværdet, slå med golfkøllen og kaste med spydet. Wii er ufattelig populær kloden rundt og har en yderst rimelig pris. Der er rigtig mange spil i produktion til maskinen, og specielt mange af Nintendos anses for at være rigtig gode spil.



GAMEREACTOR TOP 15 WII

PLACERING: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et sandt mesterværk. Fremragende underholdning.	Platform	Nintendo	10/10
2	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Den elskede eventyr-genre får en genfødsel med masser af sjove gåder og knivskarp kontrol.	Eventyr	Capcom	9/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Link er tilbage for at redde hele kongeriget og du skal naturligvis hjælpe ham. Langt og godt spil.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Boom Blox Fremragende puzzle-spil der blander klodsmajor med domino, og som har en knivskarp kontrol.	Puzzle	EA	9/10
5	Super Paper Mario Flot, sjovt og langt platformeventyr, hvor du i den grad leger med dimensionerne. Skønt at spille.	Platform	Nintendo	8/10
6	Metroid Prime 3: Corruption Samus er tilbage med strålende kontrol, og en spændende afslutning på en fortræffelig trilogi.	Action	Nintendo	8/10
7	Mario Kart Wii Mario Kart-feberen raser igen, og dette er en herlig udgave af det fængende koncept. Køb det.	Racing	Nintendo	8/10
8	Mercury Meltdown Revolution Det har aldrig været sjovere at guide en klump kviksølv rundt. Gode og tit ret svære baner.	Puzzle	Atari	8/10
9	Wario Ware Smooth Moves Han er gal, hans mange mini-spil er kaotiske, sjove og grænser til det varnvtige. Vi elsker det.	Party	Nintendo	8/10
10	Rayman Raving Rabbids Rayman viser hvordan mini-spil-konceptet skal gøres. Vi elsker de små og tit gale spil. Herligt!	Party	Ubisoft	8/10
11	No More Heroes Grand Theft Auto tilsat gakkede japanske karakter og lyssværd. Ja, det lyder underligt, og det er det.	Action	Rising Star	7/10
12	Resident Evil 4: Wii Edition Styringen kræver lidt tilvænning, men selve eventyret er brutalt, langt, flot og ikke mindst skræmmende.	Action	Capcom	7/10
13	Mario Strikers Charged Football Mario og vennerne viser hvordan fodbold med tricks og underlige baner kan være yderst givende.	Sport	Nintendo	7/10
14	Battalion Wars II Strategisk velovervejet og dybt. Hvis du elsker at kommandere rundt med tropperne, så slå til.	Strategi	Nintendo	7/10
15	Geometry Wars: Galaxies Hvis først du bliver bidt af konceptet, så kan du godt vinke farvel til ugerne. Meget, meget fængende.	Puzzle	Vivendi	7/10

GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spilsite.

SKAL SPILLES

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Verden bedste blikkenslager må endnu engang redde prinsesse Peach, og dette er naturligvis bare en undskyldning for masser af sjov og ballade i hele galaksen. Kort sagt: Historien er ligegyldig. **Bedste øjeblik:** Variationen baner imellem, iderigdomme i deres opbygning. De farverige fjender og de mange forskellige designmæssige ideer. Fremragende hele vejen. **Til dig som:** Har brug for at få samme følelse, som du havde, da du smed Super Mario 64 i din Nintendo 64, bare mere dig i ugevis. Dette er absolut en nyklassiker.



SKAL SPILLES

BOOM BLOX

EA / EA

Hvad handler det om: Ved hjælp af lidt snilde, en god portion overblik og trangen til at eksperimentere, skal du vælte nogle tårne bestående af klodser, men det kræver mere end man umiddelbart skulle tro. **Bedste øjeblik:** Når du, efter at have siddet et stykke tid for at løse en bane, pludselig ser løsningen foran dig, og så svinger Wii-moten. Det er en helt fantastisk følelse. **Til dig som:** Savner et rigtig godt puzzle-spil, der både er fornyende, bruger Wii-moten optimalt og som godt kan lide at bruge hovedet. Steven Spielberg kan altså noget.



SKAL SPILLES

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: Du er piraten Zack, der sammen med din abelignende ven Wiki, skal opstøve samtlige dele af Barbaros' sagnomspundne skat. Men det er naturligvis mere vanskeligt end sagt, og kræver at du i den grad bruger hovedet ordentligt. **Bedste øjeblik:** De mange gåder er fremragende lavet, og da de samtidig er bevægelsesfølsomme, så er de også sjove at udføre. **Til dig som:** Savner de gamle Pc-spil som Monkey Island, Maniac Mansion og Discworld, og som elsker djævelske gåder.



UNDGÅ

NITROBIKE

UBISOFT / UBISOFT

Hvad handler det om: Vist nok motorcykler, man skal drøne rundt på mudrede baner med. Det er bare svært når kontrollen er manglende, banedesignet helt igennem råddent og grafikken decideret pinlig. **Værste øjeblik:** Nitrobike er generelt helt forfædeligt, men når du først går online, så mister du nærmest efterfølgende lysten til at leve. Muligvis et af de værste spil i år. **Vælg i stedet:** Rigtig gode racing-spil til Wii hænger absolut ikke på træerne, men vi forslår at du kigger dig om efter noget andet, uanset om du elsker motorcykler eller ej.





LOMMEN DS: ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Link er tilbage i et vidunderligt eventyr, der sender dig gennem alle de klassiske øjeblikke.
Bedste øjeblik: Når du får en ny ting og begynder at eksperimentere med den.
Til dig som: Skal have et eventyr med på ferie, der holder mere end bare et par dage. Links seneste er utrolig velsmurt.



LOMMEN PSP: DAXTER
SONY / SONY

Hvad handler det om: Du er Jaks ven Dexter, og denne gang handler eventyret udelukkende og dig og den støvsuger, som du har på ryggen. Kan du redde byen?
Bedste øjeblik: Når du ankommer til den spraglede by, og opdager at PSP-versionen emmer af muligheder og sprød grafik.
Til dig som: Som har spillet dig igennem de tre Jak & Dexter-spil på PlayStation 2.

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

Fabrikant **FLERE**
Premiere **1971**
Medie **DVD**
Signal **FLERE**
Vægt **VARIERENDE**
Mål **VARIERENDE**
Pris **VARIERENDE**

Dette er verdens mest populære spilplatform til trods for at Pc'en i først omgang var tiltænkt pladsen som arbejdsredskab. Pc'en kommer i mange forskellige afskygninger og med mange forskellige konfigurationer. I dag er det muligt at få (dyre) bærbare computere, der sagtens kan køre nogle af platformens tungeste spil, ligesom de gode, gamle stationære Pc'er. Pc'en har som platform en række muligheder som konsollerne ikke har, men er til gengæld også tit offer for en masse patches (rettelser) til formatets mange spil, da de mange forskellige konfigurationer, kan give problemer med enten grafikortet eller processorhastigheden. Den nyeste teknologi offentliggøres som regel på dette format.



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

PLACERING: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis Ekstrem flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skont!	Action	EA	9/10
8	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejermorder.	Action	Ubisoft	9/10
9	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfølelse og intet mindre end brutalt. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
10	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
11	Supreme Commander Dybt strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
12	Battlefield 2 Digital Illusions krigsspil bliver stadig spillet dagligt på redaktionen, så hvorfor ikke tag chancen?	Action	EA	9/10
13	Company of Heroes Virkelig gennemført strategi-spil, der vil få dig til at gribe fat i armlænet på kontorstolen. Bundsolidt.	Strategi	THQ	9/10
14	Splinter Cell: Double Agent Sam Fisher når helt nye højder i denne spionthriller, hvor du skal balancere mellem godt og ondt.	Action	Ubisoft	9/10
15	Neverwinter Nights Gary Gygax er død, men hans ideer lever videre i dette strålende rollespil. Du vil elske det her.	Rollespil	Atari	9/10

GAMEREACTORs købeeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spilsite.

SKAL SPILLES

CRYSIS

CRYTEK / EA

Hvad handler det om: Rumvæsner og sure koreanere, der skal nedlægges i hobetal, mens du leger med din ultra-tekniske dragt. Stort og spændende eventyr, der i den grad overrasker dig hele vejen med fremragende grafik, gysende god lyd og masser af action.
Bedste øjeblik: Når du med nano-dragten uddeler uendelig mange lussinger, og viser dem hvor skabet skal stå. Det er simpelthen så fantastisk skruet sammen.
Til dig som: Har brug for et spil, der trækker det bedste ud af din stærke Pc, og som forlængst er blevet færdig med Half-Life 2.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nyslået racerfører, der skal forsøge at kæmpe dig op gennem rækkerne i jagten på en podieplads, berømmelse og ikke mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det?
Bedste øjeblik: Når du med over 200 kilometer i timen, droner mod et sving, bremses hårdt, lader bagenden svinge ud og så drifter gennem hele svinget, for bagefter at grine af dine konkurrenter. Det er mageløst.
Til dig som: Var vild med Colin McRae: Dirt, men som savnede en god onlinedel, endnu flere biler og en aldeles forunderlig grafik.



SKAL SPILLES

THE ORANGE BOX

VALVE / EA

Hvad handler det om: The Orange Box er en æske, der indeholder samtlige Half-Life 2 actionspil med Gordon Freeman, det spøjse og anderledes Portal og online-spillet Team Fortress 2. Du får kort sagt det hele her.
Bedste øjeblik: Når du efter at have siddet fast i en bane i Portal, endelig løser gåden, får placeret dine portaler og derfor gennemfører rummet. Fantastisk følelse.
Til dig som: Elsker en god historie, et fremragende fysiksystem og masser af udfordringer. Dette er det bedste tilbud på markedet, og du kan ikke undgå at elske pakken.



UNDGÅ!

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

Hvad handler det om: En bygningsarbejder, der griber geværet og giver tyskerne tørt på, da de forsøger at invadere Amerika. Men kan du redde USA fra det tredje rige?
Værste øjeblik: At opdage, at man efter at have tømt to magasiner, stadig ikke er i nærheden af at ramme ens fjender. Eller bare det, at se en tysker, sidde totalt fast i nogle murbrokker. Hold da kæft, det er skidt.
Vælg i stedet: Crysis, Half-Life 2, TimeShift eller et hvilket som helst andet actionspil. Turning Point er lige til skraldespanden.



DVD-MAN

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



MÅNEDENS FOKUS

MONSTERFILM

Håndholdt invasion fra det ydre rum. Jesper er dybt imponeret

Cloverfield

Genre **DRAMA/THRILLER**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUDSEN

Den spirende forretningsmand Rob Hawkins, har fået et job som vicedirektør i et stort firma i Japan, og bliver derfor hyldet med en kæmpe surprise-party i Manhattan, hvor alle hans venner kommer, deriblandt hans eneste ene, Beth, som han har været lun på siden high school. Til festen bliver Robs ven Hud sat til at filme nogle afskedstaler fra gæsterne som et minde til Robs rejse, idet Robs bror Jason, ikke selv gider at gøre det for sin kæreste. Musikken pumper løs og folk drikker sig stive, imens Hud forsøger at fange alle aftenens saftige detaljer på bånd, samt prøve at score den lidt specielle Marlina. Festen går dog ikke helt som planlagt, da Beth og Rob kommer ud i et skænderi,

der gør at Beth forlader festen i utide. Snart går det dog op for Rob, Hud og resten af gæsterne, at det er det mindste af deres problemer. De sidste ord der bliver sagt inden monsteret angriber er et råd fra Jason, om at Rob ikke må lade Beth forsvinde ud af sit liv. Med den på begynder et monsterangreb, som det aldrig er set før.

Opskriften er jo egentlig dybt enkel. Man giver en ikke så enormt vedkommen person et kamera i hånden, i dette tilfælde Robs halvdumme ven Hud, og så optager han alt, hvad der sker. Når man ser på slutresultatet kan man dog efterfølgende se, at dette er lettere sagt end gjort, for hvad der er blevet proppet ind i filmen af special-effects og imponerende billeder, er mig stadig lidt ubegribeligt. Håndholdte optagelser og skræmmende realistiske

scenarier, med referencer til bl.a. 9/11 gør, at man flere steder sidder på kanten af sædet. At samtlige skuespillere i filmen samtidig er stort set ukendte, gør bare filmen des mere troværdig.

Men denne film kaldes jo ikke bare en monsterfilm for ingenting. Monsteret i Cloverfield er nok det mest forfriskende af dens slags i det seneste årti. Gennem filmen får man via tv-optagelser og Huds vakkende kameraføring, mere og mere at vide om bæstet, men når filmen slutter, sidder man stadig med en stor bunke spørgsmål.

Cloverfield er et must see for alle, det er en helt speciel oplevelse, med et brag af en lydside. Sørg for at se den med en ordentlig skærm og nogle store højttalere, så er oplevelsen hjemme. Jeg ryster stadig. Dette er fremragende underholdning. **9/10**



I Am Legend

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

Dr. Robert Neville er eneste overlevende tilbage, efter at en dødelig virus har spredt sig ud til hele verden. Ironisk nok stammer virusen fra en ellers såkaldt mirakelkur mod den evigt voksende kræft-epidemi, som den vestlige verden har påført sig. En anden ting skal også nævnes, idet det måske er i overkanten at kalde virusen dødelig. Den forvandler nemlig de smittede, både mennesker og dyr, til blodtørstige monstre, med en ekstrem overfølsomhed overfor sollys. I Am Legend er, for at sige det mildt, en lækker film. Den visuelle stil og dybt gennemførte kameraføring gør, at man oplever ensomheden, det tomme New York og frygten med stilsikker hånd. Men ikke kun billedsiden er i top. Tilhører denne film en mand, er det utvivlsomt Will Smith. I denne film har den ellers så rappe fyr fra L.A. lagt sin kappe, og spiller sit livs, indtil videre, bedste rolle. Replikkerne og skuespillet leveres med så meget selvsikkerhed, seriøsitet og nerve, at det bringer et fantastisk liv ind i de ellers døde og tomme gader i New York. I Am Legend er bundsolid. **8/10**



3:10 To Yuma

Genre **WESTERN**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUDSEN

Christian Bale spiller den fattige bonde og krigsveteran Dan Evans. Med en familie at forsørge og en større gæld hængende på hovedet, har Dan mildest talt problemer, både økonomisk såvel som personligt. Da han en dag sammen med sine to sønner bliver vidne til roveriet af en pengetransport, vender lykken. Dan bliver tilbudt at eskortere storroveren Ben Wade en tur gennem prærien til den lille by Bisbee, hvor Ben skal med toget kl. 3:10 til fængslet i Yuma, for at modtage sin dødsstraf, naturligvis mod en god sum penge. 3:10 to Yuma er en god film, og en rigtig god western. Christian Bale og Russel Crowe som henholdsvis Dan Evans og Ben Wade spiller op til deres bedste, og det samme kan siges om resten af holdet i filmen. Men Ben Forsters rolle som den ondsindede sideskurk Charlie Prince, lægger sig ud fra resten. Der er dog huller i den ellers gode film. Filmens længde på lidt over to timer gør, at den visse steder har svært ved at holde det tempo, den lægger for dagen. Men det er småting i det større billede. **7/10**



10.000 BC

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

Vi befinder os 10.000 år før en hvis Hr. Jesus Kristus blev født. Den unge mammutjæger D'Leh er en ensom og upopulær kriger efter at hans far blev smidt ud af den stamme hvori han befinder sig. En dag ankommer en ung blåøjet pige, Evolet, til stammen og bringer skæbnsvangre forudsigelser med sig. Samtidig begynder et kærlighedsforhold at blomstre mellem D'Leh og Evolet. Flere år senere bliver forudsigelserne til virkelighed, og imens D'Leh er på en vandretur, bliver stammen taget til fange af en stamme der er langt mere udviklede. Nu tager D'Leh, sammen med sin fars gamle ven TicTic, på en rejse gennem is og ørken for at få sin elskede Evolet tilbage, og redde stammen fra den ukendte fjende. Ja, der bliver lagt i ovnen til et eventyr af den helt store slags, men resultatet holder langt fra vand. Med udgangspunkt i en højdramatisk fortælling og et brag af et eventyr, punkterer filmen sig selv fuldstændig med dumme replikker, engelsk sprog, lummert skuespil og effekter der svinger fra flotte til en dårlig teaterforestilling. **4/10**



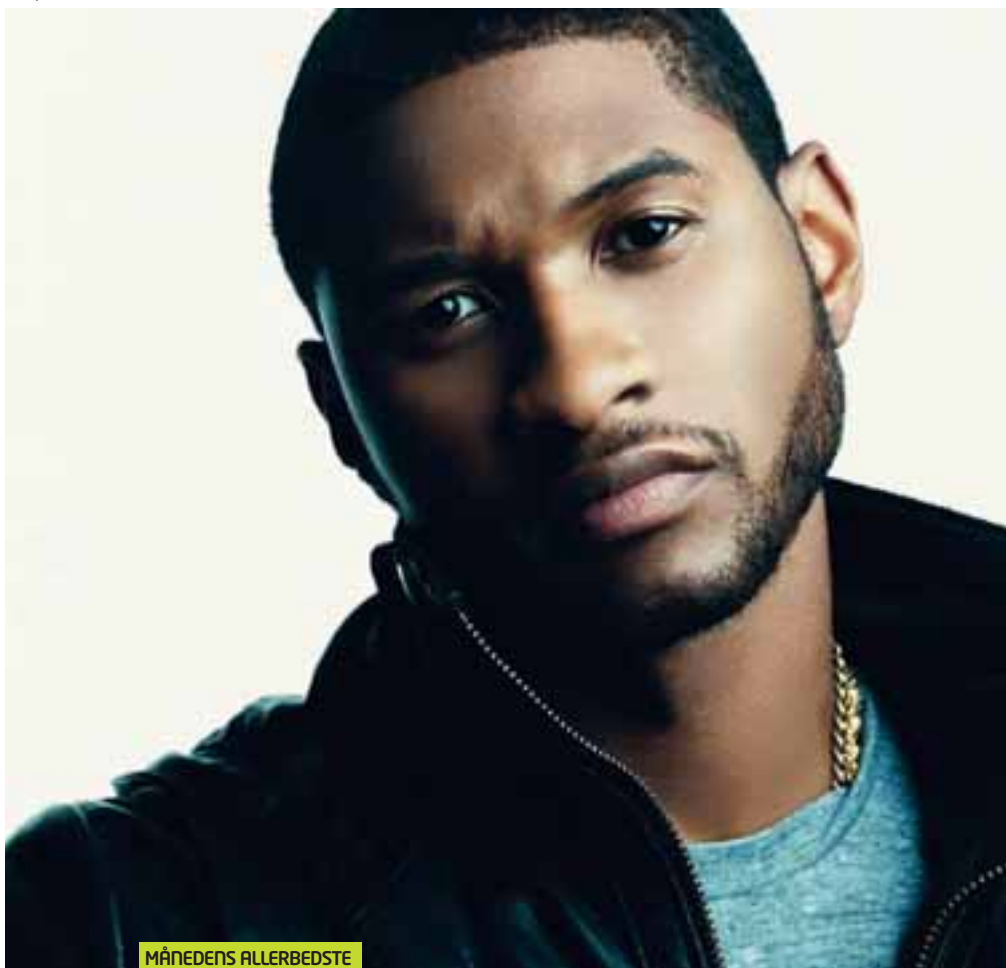
The Darjeeling Limited

Genre **KOMEDI**
Udgivelse 6. MAJ
Tekst JESPER HNUDSEN

Overdreven charme og sort humor er nøgleordene, når man begiver sig ud på filmisk opdagelse med Wes Anderson, også selvom hans nyeste film, ikke er helt ligeså underholdende som forgængerne. Den yderst forslåede mand Francis Whitman, inviterer sine to yngre brødre, Peter og Jack, på en togrejse gennem Indiens forunderlige land. Toget er kaldt The Darjeeling Limited, og der er lagt op til spirituel genforening af den helt store slags. De tre brødre har nemlig ikke set hinanden siden deres fars begyndelse, hvor deres mor udeblev uden grund. At kalde deres forhold tæt ville være en overdrivelse af dimensioner. Der er dog lidt glasskår i facaden. Hvor Andersons forrige film frembringer adskillige grin undervejs, fik The Darjeeling Limited mig ikke op at køre på samme måde. Det er lidt som om tempoet svinger for meget visse steder, og selvom dialogerne stadig er fantastiske, så når de ikke samme niveau som hans tidligere bedrifter. Alligevel kan jeg ikke andet end at anbefale folk, at se The Darjeeling Limited for dens lune facon. **7/10**

MUSIC-MAN

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



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

SILKEBLØDT

Veltrimmede Usher er tilbage med et ambitiøst album, der er velproduceret, varieret og fyldt med kommende hits

Usher
HERE I STAND

Genre R&B
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Yir! Den stilbevidste hiphopper er tilbage på streeten. Denne gang holder han sig ikke tilbage, og det er blevet til et album med intet mindre end 18 lækre sange. Det er en udviklet, til tider, moden Usher, der har formået at lave voksne sange, der stadig egner sig til clubbing og dans. Med sig på producersiden har han imponerende navne som Jermaine Dupri, Polow da Don og producerduoen Dre & Vidal. Her kan man ikke helt tillade sig at benytte den gamle skrøne, at for mange kokke fordærver maden – det gør det kun bedre i Ushers tilfælde. Det er endt med at alsidigt album, der viser, at R&B-genren kan indeholde så meget mere end blot lir, damer og overdrevent forbrug af bling og gadgets. Han har et utal af priser og hits bag

sig, og han formår at holde stilen. Det i sig selv er ganske beundringsværdigt. Han har altid haft en sær evne til at være umådeligt tigt og delikat i sine produktioner, og det er tydeligt, at han vægter kvalitet og perfektionisme meget højt. To egenskaber, der umiddelbart er fantastiske, men også kan være farlige. Midt i det hele kan man tabe højde, når man higer efter det allerhøjeste. Det sker også for Usher. Det er måske også svært at holde gejsten som lytter igennem 18 numre. Men det føles stadigvæk som om Usher af og til prøver at nå helt til skyerne, uden at have den følsomme pegefingert med, der er i stand til at give det hele lidt ekstra karakter.

Når det så er sagt, skal det straks understreges, at det er noget, der sjældent sker for selveste Usher. Stort set hele vejen er han gennemført. Vokal, beats og sangskrivning, går smukt hånd i hånd ned ad

boulevarden af sjælelige R&B-numre. Hittet Love In This Club, er klart et af albumets mest smidige numre. Det emmer af love og en under-spillet sexet appeal. Det fungerer simpelthen, og man er helt klar på lidt svedfest og kolde drinks. På Love In This Club Part II, har han inviteret R&B's ukronede dronning, Beyonce, med til lidt leg og følsomhed. En sød, lille duet, der er tiltrængt midt i al mandehørmene. Han har også sine gode, gamle legekammerat Jay-Z med på sidelinjen i nummeret Best Thing. Et solidt hip hop-nummer, der helt klart klæder Usher på en anden facon end resten af numrene. Han virker mere fri af R&B-formen, og får hurtigt bestilt dette nummer som endnu et højdepunkt på skiven. Helt igennem velorganiseret og lytteværdig udgivelse fra Usher, der nok skal komme til at hænge radio-stationerne. **8/10**



Mariah Carey

E=MC²

Genre R&B
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Mariah Carey viser endnu en gang karakter, og lader sig ikke nøjes. Det er et glædeligt genhør, og nu begynder jeg langsomt at tro på denne langbenede sangerinde igen. Hun har ellers leveret nogle forfærdelige udgivelser, der fik hård kritik med på vejen. Men nu har hun stille og roligt fundet sig til rette som den bedst sælgende kvindelige kunstner nogensinde, igen. Det klæder hende, for hun er jo som bekendt divaen over dem alle. Mariah skriver sine tekster selv, og så får hun ellers hjælp fra udvalgte mænd, der får lov til at lege lidt gæstevokal på enkelte numre. Blandt andet T-Pain og Young Jeezy, der begge giver et fornuftigt bidrag på dette album, og som i øvrigt er de hotteste at have med på sin skive i øjeblikket. Titlen relaterer til Einsteins relativitetsteori, men er samtidig også en mere personlig sammensmeltning, hvor MC2 står for Mariah Carey i 2. potens. Altså, en ny og mere effektiv potens? Det kan vi hurtigt blive enige om. Det er et yndigt genhør, og hun klarer sig igennem albummet uden de mest irriterende R&B-klicheer. **7/10**



Gavin DeGraw

GAVIN DEGRAW

Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Gavin DeGraw gjorde sin ankomst i lille Danmark tilbage i 2005 med debutan Chariot. Han blev hurtigt en sand radiodarling, og man kunne næsten ikke bevæge sig rundt i sommer-Danmark, uden at have Gavin DeGraws vokal med på slæb. Han har altid gjort meget ud af, at talentet skulle være åbenlyst, og ikke pakket sine handlinger og vokal ind i floskler. Syng, det kan han i hvert fald. På dette selvbetitlede album, synes Gavin at nå nye højder, med sin karismatisk gennemtrængende vokal. Men det er alligevel som om han taber pusten, midt i virvaret af intetsigende numre, der ikke helt kan bestemme sig for, om de skal lege rock- eller popnumre. Det går hen og bliver belastende, en anelse patetisk, og man synes at Gavins krængende stemme bliver helt anmænsende ovenpå de horrible rock-fadæser. Så jeg er, som ndu nok kan læse, ikke yderligere imponeret, og jeg tror nu ikke, at Gavin opnår ligeså stor succes som rockdreng, han er bedre til at lege blød og glad popdreng. Måske kommer det næste gang? **5/10**



Sara Bareilles

LITTLE VOICE

Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Det er ikke med små armbævelser, denne unge californier træder ind på hittilisterne. Hun er yderst karakteristisk og tilmed talentfuld. Hun er endnu en funk-lende stjerne inden for piano pop-genren, og der kan hurtigt drages sammenligninger med mange store etablerede damer inden for samme felt. Men hun står distancen, og kan til en hver tid stå for sig selv. Hendes stemme er stor, den rummer mange facetter, og det mærkes tydeligt på dette album, værende hendes andet studiealbum. Hendes førstesingle Love Song, har allerede ramt Danmark og resten af verden i starten af året, og den er ikke let at komme udenom. Ganske enkelt en positiv popindsprøjtning, der næppe kan gøre nogen for træt. Netop det kan være faren for Sara Bareilles. Det kan føles som om, der mangler lidt tyngde i hendes produktioner. Hun er helt klart kvalificeret inden for genren, men hun formår alligevel ikke at drive det helt op i sværvægtsklassen. Det kan tage lidt tid at finde sin plads, men jeg tror på hende og den lette pop-lyd. **7/10**



Neil Diamond

HOME BEFORE DARK

Genre SINGER/SONGWRITER
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Neil Diamond er en mand, der har floreret i branchen i adskillige år. Han har derfor også en masse albums med i bagagen. En tung bagage, der også indeholder en masse historier og oplevelser. Det er ikke lidt, der har berørt den 67-årige bluesdreng. Det mærkes tydeligt. Denne gang har han igen allieret sig med Rick Rubin, der også nåede at sætte et eftertrykkeligt islæt på Johnny Cash' sidste albums. Det er slet ikke dumt. Det er 12 hjerteskræende numre, der alle har en ny historie, en ny vinkel og vigtigst af alt: Et nyt budskab. Man finder ikke en Neil Diamond, der træder i vande og hjerteløst beretter. Det er ganske enkelt unikt af og til, og ofte er han kun akkompagneret af et par akustiske guitarer. Det fungerer til fulde, og man bliver hurtigt indhyldet af melankoli og troværdighed. Især på et nummer som Act Like A Man, der tager hånd om sangskrivningens alvorlige aspekter. Det er ikke let, og man skal tage det alvorligt. Fint budskab, der ikke blegner ved at blive leveret af en ru og erfaren vokal. Det lader til at Neil Diamond stadig kan. **8/10**

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

AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES

9.995,-

KOMPLETT GAMER CONAN EDITION

En overdrevet Gamer som er specielt tilpasset til årets hurtigste MMORPG: Age of Conan: Hyborian Adventures!

www.komplett.dk/pc



MSI

MSI X48 PLATINUM

Udvidelsesdygtigt bundkort med et væld af muligheder. Bl.a. understøtter det DDR3 RAM, HD audio og en max bus hastighed på 1600MHz.

1.695,-

Varenr: 343948



PowerColor

POWERCOLOR RADEON HD 3870

Grafikkort med 512MB GDDR4 RAM, 2xDVI/HDMI/HDCP og HDTV ud. Grafikkortet er velegnet til nyere spil der kræver en del mere.

1.149,-

Varenr: 343410



Silverlit

SILVERLIT X-PLANE

Dette ekstraordinære fly har en mængde indbyggede funktioner som normalt savnes i fly. X-Plane er fremstillet i holdbart EPP materiale.

399,-

Varenr: 314226



EIZO

EIZO 24" LCD FLEXSCAN

Grafisk dygtig skærm der viser og kan alt hvad en grafikers hjerte skulle kunne begære. Kan både tiltes og roteres efter behag.

9.795,-

Varenr: 347298



Intel

INTEL CORE 2 DUO E8500

Intel's længe ventede processor E8500 er endelig kommet på lager. 45nm teknologien betyder mindre varmeudvikling og derved bedre ydelse.

1.949,-

Varenr: 344771



ASUS

ASUS

Den lille Eee der er så lille den kan tages med overalt! Med dens vægt på under et kilo er Eee den mest ultraportable bærbar til dato.

2.395,-

Varenr: 352475



INTEL CORE 2 QUAD Q9300

Kraftig Quad Core processor baseret på den nye 45nm teknologi yder helt fænomenalt og giver dig en masse muligheder.

1.799,-

Varenr: 344759



COOLER MASTER 520W

Kraftig strømforsyning kraftigt nedsat. Strømforsyningen er modulært opbygget og nedkølet af en 120mm. blæser.

499,-

Varenr: 346300



XFX GEFORCE 9800GX2 "BLACK"

Et af de kraftigste grafik kort overclocket og klar til ydelse. Bundles her med det ualmindelig populære spil Assasins Creed.

3.595,-

Varenr: 350206



ASUS GEFORCE 9800GX2

Kraftigt grafik kort med to GPU'er baseret på nvidia's seneste chip. 1024MB GDDR3 RAM, 2xDVI og 1xHDMI indgang.

3.495,-

Varenr: 347710



XFX NFORCE 790I ULTRA

Et rigtigt Gamer bundkort baseret på nvidia's nForce 790i chip understøtter DDR3 RAM og en max bus hastighed på 1400MHz.

2.149,-

Varenr: 347766



SAMSUNG 24" LCD

Hurtig respons og enorm kontrast. Skærmen fra Samsung understøtter DVI/VGA og HDMI. Den svarer på 5ms og har en kontrast på 10000:1.

3.995,-

Varenr: 346243



CORSAIR TWIN3X 1600MHZ

Ekstrem kraftige RAM kun reserveret til de mest Hardcore brugere. 2048MB DDR3 RAM med en hukommelsesfrekvens på hele 1600MHz.

1.195,-

Varenr: 339299



HP HDX9350

Kraftig notebook med et 8800M GTS grafik kort. Denne model er yderligere udstyret med Blu-Ray Bluetooth og 3072MB RAM.

14.599,-

Varenr: 348710



INTEL CORE 2 DUO E8400

Intel's længe ventede processor E8400 er endelig kommet på lager. 45nm teknologien betyder mindre varmeudvikling og derved bedre ydelse.

1.799,-

Varenr: 344772



SUPER SMASH BROS.™ BRAWL

Release
27. juni!



SMASH. BASH. BRAWL.

Er du parat til at slå dig løs i det største, styggeste og sjoveste slagsmål af alle? Udkæmp actionpakkede kampe med ikoner som Mario, Link, Sonic og Solid Snake! Du kan gå online og udfordre hele verden via Nintendo Wi-Fi Connection. Når kaos har regeret og støvet lagt sig efter det sidste brag af en kamp, er du da den sejrende helt i arenaen?

Verdens hurtigst sælgende spillekonsol!



www.nintendo.dk

FONA



Merlin



Wii.