

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

GRATIS
MAGASIN
August 08
Nummer 92

Game reactor

Nordens st

www.gamereactor.dk

+
**E3
2008**
13 tunge sider

FAR CRY 2
LEFT 4 DEAD
PATAPON 2
FALLOUT 3
DARK VOID
INFAMOUS
KILLZONE 2
MAD WORLD

**SIREN
BLOOD
CURSE**

Nyfortolkning med god grafik og masser af blod

**ROCK
BAND**

Find plads i stuen til dit eget band

SOUL CALIBUR IV

Arenaen er tætpakket og alverdens våbenmestre er klar til nye kampe



I BIOGRAFERNE 15. AUGUST

VISES MED
DANSK TALE
&
ORIGINAL
VERSION!

STAR
THE
CLONE
WARS
WARS



www.starwars.com

TM & © 2008 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

LEADER METRONOME

WARNER BROS. PICTURES



Eventyrlige spil

Vi er heldigvis stadig langt fra fotorealisticke projekter



Hvis der var én ting årets E3-messe gav mig forhåbninger om, så er det, at fremtidens spil stadig kan være forunderlige, eventyrlige og anderledes oplevelser. De seneste år, eller faktisk lige siden PlayStation 2 blev introduceret og de ekstrem stærke grafik kort til PC blev populære, har jeg været bange for, at stærkere maskiner, mere kompetente grafikmotorer og en skelen til filmindustrien, også betød en mere fokuseret jagt på fotorealisme. Og hvis

der er noget der siger mig meget lidt, så er det fotorealisme.

Men hvad er der lige galt med fotorealisme? Som sådan er der ikke noget galt med spil, der til forveksling ligner virkeligheden, men det skaber uægtelig et par andre problemer. For det første så forventer jeg, ligesom så mange andre, at et spil der efterligner virkeligheden visuelt, også opfører sig som i virkeligheden, noget spilbranchen er mange år fra at kunne realisere. Tag f.eks. Gran Turismo Prologue som et eksempel. Det er rasende flot, er sikkert bygget op omkring tusindvis af parametre, der får bilerne til at skride ud og snurre rundt, hvis du træder for meget på speederen, men hvad sker der, når du hamrer ind i en anden kører? Ja, så forvandles Gran Turismo Prologue til en tur i det lokale tivoli, hvor du får lov til at lege med radiobilerne.

Et andet problem med fotorealisme er, at det hæmmer de kreative kræfter. Når man blot skal kigge ud af vinduet eller indsamle billeder fra en satellit, for at skabe en verden, så forsvinder magien ved spil pludselig som dug for solen - i hvert fald for mig. De historier, vi kunne have oplevet, hvor vi kæmper mod dystre tyranner, kravler op ad enorme kolosser eller løfter en tyk prinsesse gennem et farverigt landskab, erstattes af oplevelser, hvor det meste af tiden er brugt på motion capture, nøje fotografering af alverdens storbyer og en historie, der kunne være "ægte". Eller endnu værre; vi bruger tiden på at køre vores virtuelle venner ud for at spise, se et strip-show eller for at bowle - ja, den går ud til dig, Grand Theft Auto IV.

Nej, for mig var der håb i årets E3. Det var neddæmpet, måske uden de helt store overraskelser, specielt fra Nintendos side, men messen gav mig på et punkt en varm følelse indeni. Det nye Ratchet & Clank til PSN-tjeneste, var ikke mere dystert og mørkt, men i stedet retrospektivt og, tør man sige det, gammeldags. Pixeljunk Eden lignede et festfyrværkeri, Fat Princess et herligt farverigt eventyr, Resistance 2 introducerede større og mere usandsynlige monstre, Prince of Persia har smidt kappen og den rædselsfulde MTV-attitude og Mad World var bare decideret pragtfuldt. Jo, der er stadig masser af spil derude, der tør tage mediet ved hånden og prøvet noget nyt.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Race Driver: Grid Fremragende fartfølelse, total destruktions og en lækker spole-funktion. Det er fantastisk.

SER MEST FREM IMOD:

Bioshock 2 Siden at Bioshock 2 ikke var til at opdrupe på årets E3-messe, så er jeg for alvor blevet nysgerrig. Er det en fortsættelse eller en forløber, skal jeg skyde eller snige? Og hvem er jeg?

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 Elmøe

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Simon Kolbe Strange

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK 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 Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronsiö

GAMEREACTOR NORGE

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

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

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

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

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

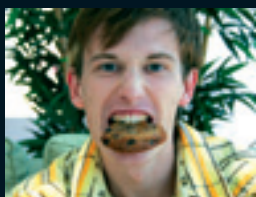
TESTET VERSION:

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 aldersrekommendationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 JESPER NIELSEN

Jesper har knoklet som en hund under årets E3-messe, og har leveret intet mindre en tre live-update reportager fra E3. Imens har han også været spidsviden bag en stor del af årets 13 sider lange E3-artikler som du finder længere

inde i magasinet, og når tiden har tilladt det, så har han spædet til med nyheder og ikke mindst meningsdannende blogs på sitet. Der findes desværre ikke en månedens medarbejder-pris her på Gamereactor, men gjorde der, så var den gået til Hr. Nielsen.

FAVORITSPIL:

Halo 3 - Kan man nogensinde blive træt af multiplayerdelen?



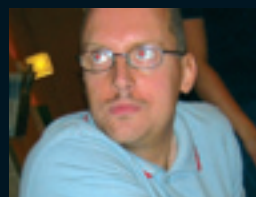
02 NICOLAS ELMØE

Nicolas er tilsyneladende altid uheldig. Først får han Space Siege til anmeldelse, og efter at have installeret det, sker der bare ikke en pind. End ikke en ny skive fra Sega kan løse problemet, og turen går derfor i mellemtiden videre til Brothers in Arms: Hell's

Highway, et af efterårets helt store spil. Elmøe får spillet installeret, spiller løs og elsker det, men må konkludere at Gearbox Softwares spil nok er længere end halvanden time. Ja, sådan kan en måned sagtens se ud på Gamereactor, og det er ekstrem frustrerende.

FAVORITSPIL:

Mythos - De kan da ikke bare lukke ned for det lovende spil



03 HENRIK BACH

Henrik er vores top-anmelder når det kommer til spil hvor der indgår en vis mængde blod, indvold og rædsler, så derfor var det nærliggende, at han skulle have Siren Blood Curse til PlayStation 3. Spillet udgives i kapitler over PSN-

tjenesten, men vi har naturligvis modtaget hele spillet på en skive, og det er den skive Henrik i de sene natte timer har spillet sig igennem. Du kan læse hans anmeldelse længere inde i magasinet. Næste opgave bliver Silent Hill: Homecoming.

FAVORITSPIL:

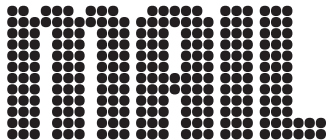
Metal Gear Solid 4 - Konami leverer varen endnu engang

“Tror du en prostitueret tager dig for charmens skyld?”

Den danske rapper Jøden er ikke i tvivl. Når der går penge i sex, er det kold forretning. Hvad havde du ellers forventet? Se, hvordan dine forestillinger om købesex passer til virkeligheden på hvembetalerprisen.dk. Deltag i debatten, og læs, hvad Jøden, Neel Rønholt, Sara Bro og andre kendte og ukendte unge mener om købesex.

Er du med på det hele?

Prostitution
www.hvembetalerprisen.dk



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND METAL GEAR SOLID 4

PS3 / HONAMI

Det er flot, fyldt med fremragende øjeblikke og et af PlayStation 3 konsollens bedste spil. Du kan vinde det, hvis du skriver månedens bedste brev til os. Så kom dog i gang!



Hvilken målestok bruger vi?

Den bedste grafik er altid svær at vurdere. For hvad er det egentlig god grafik handler om? Vi ser noget abstrakt på vores skærme, nogle interaktioner, der igennem os udvikler spillet og suger os ind i et univers. Men i virkeligheden handler god grafik vel egentlig om, hvor godt et spil gør netop dét. Vi opfatter også god grafik forskelligt. Grafikkens artistiske udtryk er i hvert fald ikke en hindring, som ødelægger et ellers velfungerende spil. Dette kommer jo blandt andet til udtryk i Legend of Zelda: Wind Waker og Okami. Men hvis vi lige fastholder den tanke om, at god grafik er et spørgsmål om at suge spilleren ind i et univers, ja, så synes jeg personligt, at Bioshock har formået at skabe det bedste grafiske indtryk i nyere tid. Og nu sidder der nok nogen derude, der mener, at de kan voldtune deres Nvidia 8800GTX, så Crysis fremstår som det absolut flotteste spil, og ja, Crysis er flot og gennemproduceret. Men når det handler om at skabe et univers, en utopi, som vi gamere kan åbne op og krybe ind i, så er Bioshock min personlige favorit. Jeg ved selvfølgelig godt, at meningerne er delte, og der er også mange andre spil, som formår at blænde på denne facon. For i virkeligheden handler det ikke om pixels, textures eller HDR. Det handler om selve glæden ved, at spille et spil, som suger én til sig og ikke giver slip, for man har fundet ud af, at det er blevet tidlig morgen næste dag. Om man gør det enten ved hjælp af historien, som Bioshock lægger stor vægt på, eller om det er ved hjælp af spillets fundamentale mechanic (som f.eks. Echochrome), ja, så er det vigtigt at vække spillerens engagement og indlevelse fra første sekund. Og det var det, Bioshock gjorde for mig.

_EMIL RYTTERGAARD

I en grafisk tid

Nutiden er god på mange punkter. Gamle spil genopføres med ny lakering, og det er mange spillere verden over virkelig glade for. Men betyder det virkelig så meget? Kigger vi på et spil som Haze, så er det jo en elendig FPS-oplevelse med desideret grim grafik. Men historien var for mig, en oplevelse i særklasse. Forestil dig lige Final Fantasy VII. Der er blevet fremvist tech-demoer af den nye grafiske standard, men vil det ændre på noget? Vil oplevelsen i et i forvejen super godt spil blive bedre, bare fordi lakeringen har fået en ordentlig overhaling? Og er vi virkelig kommet hertil, hvor god grafik kan erstatte alt andet? Jeg vil mene, at det er vi faktisk, og jeg synes det er en skam, at spil kan sælge på grafik som eneste omdrejningspunkt. Tidens tendenser er svære at undgå, det er bare op til dig selv, om du også følger strømmen.

_DENNIS DAMSGAARD

Forskellen på god og ond

Jeg har spillet computerspil i mange år efterhånden, og fællesnævneren for alle de spil, som jeg finder mest attraktive, er at historien

FORUMSNAK



ER DS-SPIL ALT FOR DÅRLIGE?

Lige nu har jeg næsten fortrudt at jeg købte en DS og ikke en PSP. Ikke fordi at jeg bedre kan lide PSP men fordi at det for mig føles som om at spillene er for dårlige. Jeg har en teori der lyder at det muligvis kan skyldes at der er mange børn der spiller DS, og fordi at børn ikke er nær så kritiske derfor bare ikke gider at gøre noget rigtigt ud af spillene. De spil jeg har købt syntes jeg bestemt ikke er pengene værd. De er generelt fuldstændig uden historie og der er ingen af dem der kan holde på mig ret længe. Kan li følge mig eller er jeg helt galt på den?

_SIMPATICO

Køb Castlevania-spillene og problemet skulle være løst.

_THE PEZ DISPENSER

Jeg sagde ikke at der ikke findes nogle gode DS-spil. Jeg snakkede om det gennemsnitlige spil.

_SIMPATICO

Jeg kan ikke se noget problem med Ds'ens spil - der er så meget at vælge i mellem, så jeg vil sige at man er meget kræsener, hvis man ikke kan finde nogle spil der falder i ens smag.

_HOLMO

Nu er der jo også ca. 70 millioner DS-maskiner i verden. Havde du regnet med alle spil til den var dybe? Og er gode spil kun nogle med historie?

_THE DUDE

Jeg kan godt følge dig. Jeg har lige solgt min DS til en kollega, da jeg aldrig spillede på den. Der var intet der fangede mig til den lille konsol, og PSP'en fanger mig også mere, heldigt jeg stadigvæk har den. Jeg synes kun Mario Kart, Zelda & Super Mario var fede til den konsol, det andet var efter min mening crap, og jeg havde altså en del DS spil.

_MYTHOS

Kan også se problemet: Har ikke spillet på min DS i over et halvt år!

_RAPTOR

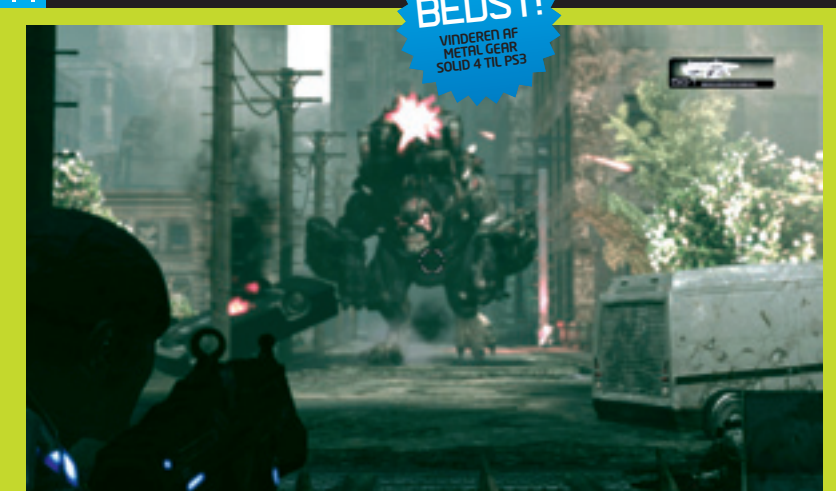
Synes ikke rigtig der er noget til nogen af dem, i hvert fald ikke nok til at man bruger dem mere end de stationære konsoller. Dog har PSP'en en fordel, med alt det man kan downloade til den. Inkl. PS1-spil.

_AK MASTER

Lige da jeg købte min DS brugte jeg den ikke rigtig, og hvis jeg endelig gjorde var det primært i bussen osv. Nu spiller jeg igen.

_HOLMO

MÅNEDENS BREV



BEDST!

VINDEREN AF METAL GEAR SOLID 4 TIL PS3

MARTIN ved godt hvilket format han skulle udvikle til, hvis han f.eks. var Epic Games, og det var ikke Pc'en.

Den dag PC'en forsvandt

Jeg ved godt, at det ikke er jeres skyld, at der ikke er så mange spil anmeldelser af PC-spil i magasinet, for lets face it: PC'en er langsomt, men sikkert ved at uddø. Valve kan komme med hundredvis af forklaringer på, hvorfor den ikke dor som spilplatform, hardware-udviklerne kan skabe alliancer, lave nye og større grafik kort, mens fans kan snakke om millimeterpræcision via mus og tastatur, men når alt kommer til alt, så er det ligegyldigt. Og hvorfor, spørger du sikkert, jo, for når verdens mest populære spilplatform også er verdens mest kopierede spilplatform, så nytter det meget lidt. Der tjenes ikke ufattelig mange penge på PC-spil længere, og selvom der sendes millioner af eksemplarer af Spore over disken i september i år, så sendes der det firedobbelte over

nettet via diverse bit-torrent klienter. Og jeg skal være helt ærlig, jeg kender ikke en af mine PC-øjende venner, der har mere end fire-fem originale spil, resten er kopier. Og det mest komiske ved det hele er, at dem, der virkelig taler PC'ens sag, også er dem der henter spil, film og musik helt gratis over nettet. De vil så gerne have eksklusive storspil til netop deres format, det format, der altid er syv miles kridt foran konsollerne, men kan ikke forstå, at firmaerne gang på gang, forlader formatet eller bare udvider til konsollerne. Men for pokker, det er jo der, pengene er. Konsolfolket betaler så at sige for PC'ens manglende indtjening, så hvorfor ikke lave spillet til konsollerne først? Jeg ved godt, hvad jeg ville vælge som udvikler.

_MARTIN DAVIDSEN

spiller en central rolle i spillet. Det giver mig en enorm motivation, at skulle udforske plottet i et spil, og elsker derfor, når udviklerne har gjort sig umage med historiedelen. I havde for nylig en artikel, som omhandlede historien i spil, og hvordan denne ofte bliver mishandlet på det groveste. Enten er der minimalt med historie, eller også er historien smækfyldt med klicheer, så det er lige før man kan gætte plottet, inden man er kommet i gang. Derfor håber jeg, at spiludviklere i fremtiden, vil bruge noget mere energi på at lave en medrivende historie. Selve måden historien bliver fortalt på, er for mit vedkommende næsten ligegyldigt. Der er efterhånden også en del spil, der ændrer historien, alt efter hvilke valg, du tager i løbet af spillet. Desværre synes jeg tit at forskellen er for lille, den består ofte i om man ender spillet med at være god eller ond, eller om det er den ene eller den anden bifigur der dør. Jeg kunne godt tænke mig, at ens valg i spillet havde større indflydelse på historien, det må da være muligt?

_DENNIS CENHOLT ANDERSEN

Jeg er bedre end dig

Så er der krig i sandkassen igen. Konsolkrigen raser - og nu er det ikke henholdsvis Microsoft og Sony, jeg hentyder til, men vores egen "krig", som går ud på at overbevise "fjenden" (PS3 / Xbox360 ejere) om, at deres maskine ikke er ligeså god som den, man selv har. Jeg er selv den glade ejer af en PS3. Jeg har ikke ladet mig forblænde af ting som processorenes hastigheder, hvilke grafik kort der sidder i, eller hvor mange funktioner, de hver især har, men valgte ud fra, hvilke spil der var til de forskellige konsoller, som jeg mente, ville appellere mest til mig. Dermed ikke sagt, at der ikke også er spil på f.eks. Xbox 360, som appellerer til mig. I princippet kunne jeg anskaffe mig begge maskiner, og være godt tilfreds (og så liiiiiiiige en Wii oven i hatten, for at være helt dækket ind). Min pointe er, at jeg synes, det er noget pjat, hvis ens valg af konsol skal afhænge af, at man vil have den smarteste/hurtigste konsol. Vælg dog konsol efter, hvad der appellerer mest rent spillemæssigt.

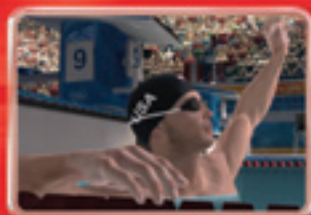
_JESPER GRAM



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



BRING HOME THE GOLD



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



Available on



PLAYSTATION 3



Published by



www.sega.co.uk

www.olympic.org
www.olympicvideogames.com

TM IOC. Copyright © 2008 International Olympic committee ("IOC"). "PLAYSTATION", "X" Family Logo and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. All rights reserved.

COMMENTS

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.



FINALFANTASYFREAK

Prøvelsen

At besejre den ubesejrlige fjende...

Hvis der er nogen herinde der har taget sig tid til at hente et Touhou-spil så ved de at der er en såkaldt extra-stage.

Jeg har endelig vundet extra-stage i Imperishable Night. Endelig. Det var simpelthen latterligt svært, men også rigtig intenst til sidst hvor alle mine liv og bomber for længst var sluppet op. Det var simpelthen et spørgsmål om at holde hovedet koldt hvilket ikke just var nemt. Det hele så sort ud men så skete det. Boom! Min fjende opgav slaget. I en stor eksplosion blev kuglerne fjernet. Slaget var vundet. Det må siges at efter så intens en ildkamp, føler man en hvis tilfredsstillelse. Sejren blev opnået på trods af uheld undervejs og via hård træning. Aldrig har jeg troet at 2D skulle kunne overgå 3D.

Dette spil har formået at sætte en standard for intens action. Gears of War, Halo 3; gå hjem med jer. De spil har ikke givet mig den følelse af tilfredsstillelse. Jeg hylder Imperishable Night som et mesterværk. Hil Imperishable Night, den mest intense action-oplevelse jeg nogensinde har set. **_Finalfantasyfreak**

MÅNEDENS CITAT



TUCA:

"Jeg håber Nintendo har en ny serie klar, eller et nyt spil med et mere "episk" feel. Et spil med en ordentlig historie, og go' Wii-mote brug."



RÆS PÅ TO HJUL Der er alt for få racingspil der foregår på motorcykel, og Moto GP '06 viser på bedste vis hvor realistisk fart kan føles når man ikke er indespærret i et cockpit. JacDG er enig og har ræst banerne tynde i Moto GP '06.

MOTO GP '06

JacDG giver den gas på de virtuelle racerbaner, og genfinder en glemt yngling

Platform XBOX 360 Udvikler CLIMAX Udgiver THQ Premiere 2006

Moto GP foregår ikke i en futuristisk verden, hvor den eneste tilbageværende morskab er at køre i overtunede flyvende fartøjer, men i stedet i det gode gamle år 2006, hvor Valentino Rossi, stadig er den ubestridte verdensmester inden for motorcykelsporten.

Når spillet starter skal du lave din egen kører, med hjelm, dragt og så videre. Du skal også lave din motorcykels design, men det er praktisk talt umuligt at lave noget, der bare ser nogenlunde godt ud. Du får desuden så et seed, en rangering som nr. 100 og skal så arbejde dig op som nr. 1, hvilket kommer til at tage lang tid, da

man kun flytter sig minimalt efter hvert løb. I starten af spillet har du kun én mulighed for at køre et slags løb i din karriere, og det er den officielle 2006 Moto GP-sæson. Der skal faktisk ikke særligt meget til, at du smager på asfalten, mens modstanderne åbenbart holdes oppe af en mystisk kraft; hvis en modstander rammer dig, og du rammer ham på præcis samme måde, ryger du rundt begge gange, og hvis ikke du ligger forrest, vælter du så mange gange i et race, at selv en crash test-dummy ville beklage sig. Dette er meget, meget frustrerende.

Alt i alt er det ikke særligt teknisk imponerende, men det er sjovt og der er

masser af spiltimer i det - du kan faktisk også vælge at spille 2005-sæsonen, hvor der er forskellige motorcykler, køre og dragter, så der ligger masser af timers sjov i Moto GP 06.

_JacDG

KARAKTER 7/10





ROOGOO

Sorter og stabel former til den store guldmedalje

Platform XBOX 360 Udvikler SPIDERMONK ENTERTAINMENT Udgiver SOUTH PEAK INTERACTIVE Premiere UDE NU

Der var en dag, hvor jeg, kort efter at have opdaget, hvor let det kan være, at købe et Xbox Live Arcade-spil, faldt over et lille sjovt spil ved navn Roogoo.

Spillet gik i sin enkelthed ud på at stable geometriske figurer oven på hinanden, og igennem en serie af huller, indtil de har nået bunden. Jeg faldt med det samme pladask for den enkle styring og den hyggelige musik.

Roogoo måtte jeg have. Det er faktisk næsten fantastisk, hvor langt ind i de 40 niveauer, spillet kan blive ved med at fremvise nye mekanikker. Dette gør også, at Roogoo i sidste ende faktisk er et ret udfordrende spil, trods den nuttede stil, som spillet viser sig frem med. Jeg har endnu ikke tabt en bane, uden at føle, at det var min egen skyld, og lysten til at tyre min controller så hårdt ind i mit fjernsyn, at tusindvis af små fragmenter ville ende på mit gulvtæppe, indfandt sig aldrig. Dette er en udtalelse, som anmeldere smider til højre og venstre, men det er første gang at jeg har oplevet det i et spil, og det er magisk.

Roogoo er et spil du gradvist lærer at spille. Her må jeg dog nævne spillets første, og

desværre lettest undgåede fejl. Manglen på en genspil-knap. I et spil der nærmest tigger dig om at blive prøvet på de mere udfordrende måder, er det dybt latterligt at man er nødt til at gå ud i menuen for at genstarte. Når du så har klaret alle niveauer på par-time og 100 %, er du så færdig? Nej da! For det første er der party mode.

Folk vil gradvist gå i panik over den konstant skiftende styring. Hylende morsomt, for at sige det lige ud.

Så er der selvfølgelig også den rudimentære online funktion. Med alt dette må der da være masser at lave i Roogoo? Ikke helt. På godt og ondt er Roogoo et spil man kan lære, man kan mestre. Når du først har lært at klare spillets baner uden at tage skade, er alting for simpelt. Alt i alt er Roogoo dog et fantastisk spil. Det er let at gå til, vanedannende og underholdende. Hvad mere kan man egentligt ønske sig fra et download spil? Roogoo er mit nye yndlings Xbox Live Arcade spil.

_thargh

KARAKTER 9/10

FORMERNE PASSER

Som i de bedste puzzlespil er konceptet i Roogoo så simpelt at alle kan være med. Udfordring er der dog altid masser af, med mange nye baner og regler.



GRAFIKEN er af den overnuttede slags, hvor alt er dyppet i den store farvespand og alle figurer har tallerkenøjne. Stilen passer dog fotrinligt til spillet og generer aldrig, lige meget hvor hektisk det hele bliver.

FORUM

DUMMESTE I HAR GJORT?

Vi har alle lavet nogle bumrarter i tidens løb og dette er tråden hvor vi deler dem med andre. Det er voldsomt pinligt en gang i mellem, men det gør det naturligvis meget sjovere at læse. Har du en pinlig fortælling, er det bare at komme med den!

DEN ULTIMATIVE MGS4 TRÅD

Metal Gear Solid 4 er landet og har invaderet PS3ere landet over. Vær med når der diskuteres nørdede emner som betydningen af Big Boss, vedligeholdelse af Shadow Moses og naturligvis vigtigheden af om Solid Snake har de viggende eller de dominerende gener.

EPIC: VI LAVER ALDRIG ET WII-SPIL

Med en sådan kontant udtalelse må man forvente en reaktion, og den kom prompte. Her diskuteres om manglen på Gears of War-lignende spil på Wii virkelig er et tab eller en gevinst, samt værdien af udtalelsen om Wiens grafiske færdigheder.

BJARNE RIIS VINDER TOUR DE FRANCE

Gutterne på forummet kan også andet end at diskutere grafikken i det seneste spil. De er blandt andet også til sport, hvilket viser sig i denne tråd. Var det usportsligt at Ormen fra Herning fik sin trøje tilbage, selvom han jo havde brugt doping? Og hvad med alle de andre?

DEN ULTIMATIVE GEARS OF WAR 2 TRÅD

Informationerne om det nye Gears of War er efterhånden mange, hvilket gør det nemmere at pille dem fra hinanden og analyseres. Tråden er også værd at læse hvis man ikke har set nogle af videoerne, men vil vide lidt om spillet alligevel.

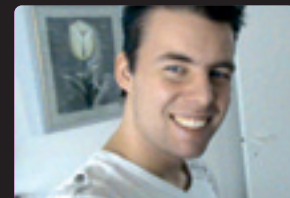
HVAD VILLE DU SE LEGOFICERET

Vi elsker Lego-spillene og derfor er det også interessant læsning, at se hvad Gamereactors brugere gerne ville se under Traveller's Tales kærlige behandling. LEGO Halo kan alle vist bakke op om, mens et LEGO Sinistar må være blandt de mest besynderlige forslag.



DE UDVALGTE

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



TEKKENMOVER

Tekkenmover har, udover sin passion for Tekken, også et ganske utroligt kendskab til Metal Gear Solid, på et niveau der nærmer sig Hideo Kojimas eget. Og det er da imponerende.



VON OBERWURST

Spil er ikke kun for teenagere, hvilket Von Oberwurst kan skrive under på. Siden han spillede Pong i 1977 har han været fanget, hvilket udmønter sig i en hjælpsom og passioneret personlighed.



RBILD

Som formand for Kagepartiet er det Abilds opgave at udbrede kærlighed til kage. Er efter eget udsagn lidt af en Nintendo-fanboy, men dog så moderat at firmaets fejltrin kan indrømmes.



HANMIK

hanmik er en anden af forummets erfarne brugere. Mens de flestes første maskine var en Super Nintendo, sad hanmik og spillede på sin Vic20 og C64. Han nyder også at fiske i sin fritid.



MIATA

Man ville måske ikke forvente at en sergent var velformuleret, men det er Miata i den grad. Saglige argumenter og en generel god debattone er kendetegnet ved Miata's posts.



HOLMO

Som inkarneret Nintendo-fan er Holmo altid klar til at spille et hyggeligt spil. Og når Nintendo byder på både fitness-spil og Nintendogs, er der heller ikke grund til andet.

INTERNET

E3

E3 er færdigt, men hvis du svinger forbi vores hjemmeside vil du finde alle de trailere og nyheder den store amerikanske spilmesse bragte med sig.

DEAD RISING TIL WII

Vi havde et blødt punkt overfor Capcoms zombiespil, og hilser derfor muligheden for at gå på zombiejagt på Wii hjerteligt velkommen.

NINTENDO

Nintendo brugte årets E3 til at annoncere at Nintendo Wii sidder godt og grundigt på konsoltronen med hele 10,9 millioner. Og det må siges at være imponerende!

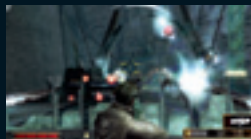
WMM



ANNONCERET

Mythos går i dvale.

Vi skrev tidligere om hvordan i alle burde glæde jer til dette imponerende, gratis rollespil. Det kommer dog til at vente lidt på sig, for firmaet bag er i mellemtiden gået konkurs. Det officielle site skriver at projektet indtil videre er afbrudt.



Resistance: Retribution til PSP

Vi havde forventet at Sony ville bruge en del tid på Resistance 2 på årets pressekonference, men en sidehistorie til serien på PSP var uventet. Titlen er Resistance: Retribution, udvikles af engelske Sony Bend og forventes på gaden engang i løbet af foråret 2009.

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

Skuffende E3

Kritik af verdens største spilmesse

På trods af at E3 messen for alle os der har fulgt med bag skærmene, har virket ligeså spændende som altid, er historien en helt anden hvis man spørger mange af de firmaer som deltog på messen i år.

Således har John Ricotello, chef for EA, udtalt at han hader E3 messen som den blev afviklet i år, mens Laurent Detoc, amerikansk chef for Ubi Soft, har udtalt at E3 var en horribel oplevelse i år.

Kritikken kommer primært fordi dækningen af messen slet ikke har været den samme, siden det blev besluttet at arrangementet primært skulle holdes for pressen. Beslutningen har betydet at antallet af besøgende er gået fra 60.000 til cirka 5000 i år, og bliver det ved ser det ud til at flere af de store firmaer vil trække sig helt fra messen. Formodningerne bakkes op af Michael Pachter, en af branchens mest respekterede analytikere, der mener at E3 er på vej mod sin sikre død hvis formatet ikke laves om.

Måske mest rammende er dog Dave Perry, den erfarende, tidligere leder af Shiny Entertainment, udtalelser. Han siger således "Jeg plejede at tage investorer med til E3 for at gøre dem spændte ved vores industri, hvilket virkede hver gang. Nu er det blot pinligt".



DER SHAL VÆRE ORDEN!
Under seks forskellige menuer skal det blive muligt nemmere at komme til indhold. Demonstrationen der blev vist, virkede overbevisende, men hvor godt det reelt virker skulle vi selv kunne bedømme senere på året.

MENUER TIL FOLHET Tanken bag de nye menuer er at det skal være nemmere at bevæge sig rundt mellem alt indholdet på Xbox'en. Designet ser ud til at have lånt et par ideer fra Apples Cover Flow, og sammen Avatarsne, som synes lånt fra Nintendo, ser det virkelig ud som om Microsoft i denne omgang har afluret konkurrenternes bedste ideer.

SPRITNYT ANSIGT TIL XBOX 360

Microsoft bød på helt nye menuer, muligheder og personligheder til deres konsol

Platform **XBOX 360** Udvikler **MICROSOFT** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UHENDT**

Arbejder du for enten Nintendo, Sony eller Microsoft kan du se frem til årligt at skulle kæmpe om titlen som den uofficielle vinder af E3 messen. Microsofts bud på titlen bestod i år, i stol del af annonceringen af et nyt udseende til Xbox 360 grafiske brugerflade, samt masser af nye funktioner.

Den nye brugerflade består af seks forskellige elementer, hvor det første er "My Xbox 360" der er et generelt overblik over maskinen.

"Spotlight" er en undermenu hvor der fokuseres på de mest væsentlige nyheder, det værende demoer, trailere eller nye spil. "Primetype" er et helt nyt tiltag, som primært vil blive brugt til at lancere nye, lettilgængelige spil for alle. Således blev quizshowet 1 mod 100 brugt som eksempel på hvad Microsoft forestillede sig denne mulighed kunne bruges til.

"Game" er et overblik over alle dine spil, både disken der sidder i maskinen, men også dine Xbox Live Arcade titler, demoer og alt andet spilbart.

"Community" er hvor du kan samles med dine venner, se hvem der er online og invitere til at til at spille mod eller med hinanden.

"Video" er et lettilgængelig samling af alt video du har gemt på maskinen, samt alt den video vi forhåbentligt snart kommer til at kunne købe over servicen herhjemme.

Udover det nye ydre, var det dog de såkaldte Avatars, samt muligheden for at installere spil på harddisken der var de mest interessante nyheder. Avatars er små tegneserieliggende varianter af dig og alle dine venner på Xbox Live, og minder i høj

grad om Nintendo Wii'ens Miifigurer. Muligheden for at kunne installere dine spil på harddisken, vil stadig kræve at disken med det aktuelle spil sidder i maskinen, men skulle spare en masse ventetid mens spillet læser ind.

Opdateringen med de mange nyheder, skulle være klar sidst på året, ganske gratis til alle Xbox 360 ejere.

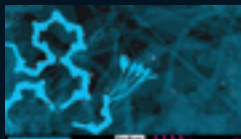
_Thomas Blichfeldt



AVATARS Det er ikke svært at se hvorfra Microsoft har fået inspirationen til deres Avatars, og mon ikke Nintendo også har kigget en ekstra gang. Avatarsne skal dog sætte mere personlighed på din venneliste.

Pivotal Games lukker

Eidos har besluttet sig for at lukke Pivotal Games, som stod for Conflict serien, som følge af skuffende salg af udviklerens seneste Conflict: Denied Ops. Udvikleren var for kort tid siden et af de eneste tilbageværende engelske spilhuse, med overskud i kassen.



Too Human går guld

De mange spekulationer og rygter kan nu endeligt stoppe, for Denis Dyack og resten af holdet hos Silicon Knights har kunnet fortælle at udviklingen nu er helt færdig, og at spillet er sendt i trykken. Den 28 august kan de se om det har været ventetiden værd.

Målet er 150 millioner

Den originale PSone er til dags dato solgt 104 millioner eksemplarer, og Playstation 2 i 140 millioner eksemplarer. Men står det til Kaz Hirai, skal den tredje Playstation sælge 150 millioner eksemplarer over en periode på 10 år, udtaler han.



Online Star Wars fra Bioware

Så skulle det endegyldigt være helt sikkert at Biowares kommende online-rollespil er et nyt Star Wars eventyr, i Knights of the Old Republic serien. Så meget har John Ricotello, leder af Electronic Arts, indrømmet over for pressen.

WIIMOTIONPLUS

Mere bevægelse fra Nintendo

Platform **WII** Udvikler **NINTENDO** Ud giver **NINTENDO** Premiere **UHENDT**



MERE SPORT!

Wii Sport Resort bliver efterfølgeren til den gigantiske succes Wii Sports. Nye spil, flottere grafik og langt bedre kontrol skulle være opskriften, på den ventede to'er.



med mere fokus på parader. Disc Dog består af at du simpelt kaster en Frisbee som en nærmest rund hund, så bringer tilbage. Power Crushing var et vandscooter spil, hvor det hele tiden gælder om at sætte den bedste tid og komme først.

Ingen af de viste spil virkede endnu særligt gennemarbejdede, og virkede måske endda en tand simplere en de tidligere Wii Sports alternativer. Det var dog tydeligt at se den højnede præcision i kontrollen, specielt ved Disc Dog der enormt præcist aflæste hvor hårdt, og med hvilken bevægelse man kastede frisbeem.

Helt præcist hvornår vi kunne forvente os MotionPlus i handlen eller hvilke titler der yderligere vil understøtte teknologien, ønskede Nintendo ikke at præcisere.

Thomas Blichfeldt



JEG PEGEDE JO Wii Sport Resort bliver et af de første spil som kommer til at bente sig af Wii Motion Plus, og forskellen skulle være ganske markant. Således skulle kontrollen i vandscooter spillet byde på flere muligheder end Wave Race, som holdet bag, har lavet for.

RYGTER

TOO HUMAN TIL PC?

Vi har allerede kigget på en preview version af Too Human og har stadig store forventninger til Silicon Knights seneste rollespil, og det kan du måske også begynde at have, selvom du måske kun gider at spille på PC'en. Således har spillet nu fået en aldersgrænse i USA, men hvad mest spændende er, er at denne angiveligt skulle være givet med et tillagt "Multi Platform" certifikat. Om der er tale om en fejl er endnu umuligt at sige, men hvis ikke er det svært at se hvilken anden platform der skulle være tale om.

PSP VERSION 3?

Skal man tro på de seneste rygter skulle Sony allerede have påbegyndt produktionen af den tredje version af deres håndholdte konsol. Første gang firmaet redesignede konsollen blev det til en tyndere version med bedre batterilevetid, men denne gang skulle det blive til en indbygget mikrofon, opdaterede knapper og måske endda mulighed for at bruge lommerøveren som mobiltelefon. Hvis rygterne viser sig at være sande, bliver det spændende at se om der bliver nogen løsning til alle ejere af de ældre varianter af lommekonsollen.

LITTLE BIG PLANET I OKTOBER

Chefen for den amerikanske afdeling af Playstation, Jack Tretton, afslørede tidligere at vi kunne forvente at få fingrene i det fabelagtigt udseende Little Big Planet i oktober, men nu er der noget der tyder på en egentlig dato. Butikskæden Target er nemlig begyndt at sælge forud-reserveringer af spillet, og på disse står der at datoen for udgivelsen hedder den 21. oktober, men samtidigt at Target forbeholder sig retten til at korrigere datoen.

TEKKEN 6 TIL DECEMBER

I et nyt interview kan Namco fortælle at de stadig er på herrens mark når det kommer til hvorvidt Tekken 6 vil blive udgivet på Xbox 360. Haruki Suzuki, en af udviklerne bag spillet, kan dog fortælle at han regner med at Playstation 3 versionen vil være klar til international udgivelse på Playstation 3 lige omkring december. Som med tidligere afsnit af Tekken serien, lader den hurtige konversion sig gøre, fordi arkadeteknologien i store dele af baseret på Playstation 3 teknologien.

E3 FOR NYE NINTENDO BRUGERE

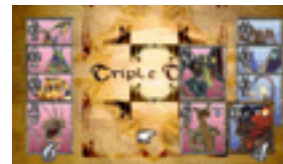
Hvis du havde håbet på nye offentliggørelse af Zelda og Mario eventyr, var den forgangne E3 messe sikkert lidt af en skuffelse, for hverken den tykke blikkenslager eller den sværdsvingende prinsesseredder var til stede. Ifølge Miyamoto-san, skaber af begge serier, var det en bevidst beslutning fra Kyoto gigantens side, fordi firmaet mener E3 messen egner sig bedre til lettigangelige spil. Ifølge Miyamoto-san skulle det japanske firma allerede havde godt gang i udviklingen af nye kapitler i alle gigantens mest populære titler.

ALAN WAKE ER IKKE DROPPET

Under årets E3 var Alan Wake fra finske Remedy ikke til at opdruve noget sted, hverken under Microsofts pressekonference eller efterfølgende på gulvet, og det har naturligvis fået alverdens spijournalister til at spørge sig selv om projektet evt. er blevet nedlagt eller er løbet ind i store problemer. Intet af det ser dog ud til at være tilfældet. Ifølge Microsoft lever Alan Wake i bedste vel-gående, og Remedy selv har sidenhen bekræftet at de stadig arbejder på projektet.

BEDSTE MINI-SPIL

Vi savner disse helte, og håber at de en dag, vender tilbage igen



1 TRIPLE TRIAD

FINAL FANTASY VIII - PS1

Et rigtig godt minispil, var kortspillet i Final Fantasy VIII. Ikke bare havde man mulighed for at dyste mod stort set alle de personer, man mødte på sin vej og vinde deres kort til egen samling.



2 SVÆRDFÆGTNING

THE CURSE OF MONKEY ISLAND - PC

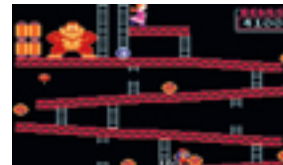
Pirat bygynderen Guybrush Threepwood var aldrig bleg for at diske op med vittigheder, når man frygtløst udfordrede modstandere i sværd-fægtningens ædle disciplin, og det gjorde kampene fantastisk sjove.



3 GAMBLING

DIABLO II - PC

Jagten på nyt udstyr var essensen i Diablo II, og måske derfor blev gambling-delen skænket så meget opmærksomhed. Hvem har ikke prøvet at bruge formuer på at teste deres lykke, for kun at ende med en nitte?



4 ARKADE

DONKEY HONG 64 - N64

Var man bare en smule nysgerrig, kunne man være heldig at finde denne gemte klassiker i Nintendo 64 versionen af Donkey Kong. Minispillet var komplet intakt med sin skyhøje sværhedsgrad, og komplet fængende som bare pokker.



5 FISKERI

OHAMI - PS2/WII

Clover Studios' gudesukke Okami introducerede tidligt spilleren for et fiskeri-minispil, hvor det var muligt at fange nye fisk afhængig af, hvor langt man var nået. Belønning var der ikke det store af, men det hele var så pokkers afslappende at man ikke kunne lade være.



GAMEREACTORS FAVORITTER

Vi har lavet en liste over de mest knusende angreb og forklarer hvorfor i også bør kende dem



1. DRAGON PUNCH STREET FIGHTER II

En flyvende uppercut lyder i sig selv voldsom, men når den starter helt fra knæhøjde og fortsætter tre meter op i luften, kan du være ganske sikker på at det er nok til at knockoutte de fleste. Ken og Ryu's mest frygtede specialtrick, der senere blev adopteret af Sagat, Akuma, Dan og til dels Sakura, kan med lidt timing pille enhver modstander ud af luften, eller afslutte en mægtig combo.

> INSTRUKTION: → ↓ ↘ + SLAG



2. PHOENIX SMASHER TEKKEN

Med sin specielle frisure og judobaggrund har Paul alle dage været en af de sejestede figurer i Tekken, og hans evner til at vende modstandernes angreb mod dem selv, bliver kun overgået af hans Phoenix Smasher angreb. Ved at fokusere alt kraft i et slag, kan Paul placere sin næve solidt i modstanderens mellemgulv og zappe dem for op til halvdelen af deres energi. Hurtigt og effektivt.

> INSTRUKTION: ↓ ↘ → + SLAG



3. BICYCLE KICK MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat tog ikke sig selv særligt seriøst og var derfor ikke bundet af virkeligheden. Var der et trick der på glimrende vis demonstrerede det, var det Liu Kangs Bicycle Kick der lod ham flyve fra den ene side af skærmen til den anden, mens han trampede løs i luften og modstanderens ansigt. Tricket blev fulgt til døren af et højtlydende skrig der næsten var ligeså pinefuldt.

> INSTRUKTION: HOLD LAV SPARK I 5 SEK



4. RISING UPPER KING OF FIGHTERS 99

Terry Bogard er måske ikke den kendteste spilhelm herhjemme, men som fast bestanddel af King of Fighters, er han uden tvivl en af de bedste indenfor genren. Hans Rising Upper angreb minder om Dragon Punch, men Terry slår dog modstanderen så hårdt at denne ryger op i luften, hvor Terry følger med og samler alle kræfterne i et slag der igen slår modstanderen mod jorden.

> INSTRUKTION: → ↓ ↘ + C



5. FLASH KICK STREET FIGHTER II

Ryu og Ken er ikke de eneste der kan pille enhver ned, der prøver sig med et flyvende angreb. Guiles Flash Kick, også kendt som Somersault Kick, er ganske vist langsommere at aktivere, men ser til gengæld mere spektakulært ud. Fra knæhøjde hopper Guile halvvejs op i luften, før han drejer omkring sig selv og leverer et spark så hurtigt at det eneste man ser er en bue af lys.

> INSTRUKTION: ↓ ↑ + SPARK



6. TOMBSTONE PILEDRIVER TEKKEN

Det er måske ikke så underligt at nogle af Tekkens seriens mest smertefuldt udseende angreb, kommer fra King der som bjob er wrestler. Kings Tombstone Piledriver er dog prikken over i'et, og med modstanderen vendt på hovedet, hopper King med dennes hoved mod jorden. Den efterfølgende lyd af knækkede knogler i nakken, er særdeles kuldegysningfremkaldende.

> INSTRUKTION: ↓ ↘ → + VENSTRE SLAG



7. SHUN GOHU SATSU STREET FIGHTER ALPHA 3

Hvis du kalder dig selv fan af Street Fighter serien, ved du med garanti også at ingen kan hamle op med ondskaben selv, Akuma. Akuma er dog ikke kun udseende, for han råder også over seriens ondeste angreb, det såkaldte Shun Goku Satsu (Instant Hell Murder) der forvandler skærmen til et lysshow, der kort tid efter forsvinder med Akumas modstander besejret. Fejt men effektivt.

> INSTRUKTION: LET SLAG, LET SLAG, FREM, LET SPARK, HÅRDT SLAG



DAMNATION

WHAT'S WITHIN
YOUR SOUL?

HOPE

SOUL CALIBUR IV

FEAR

REDEMPTION



31.07.08

WWW.SOULCALIBUR.COM

16+
www.pegi.info



namco



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SOULCALIBUR™ IV & © 1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC., LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF & © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. &™ OR™ AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. © 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.



RESIDENT EVIL 5
En af messens største spil, var uden tvivl Resident Evil 5, der lader til at blive både en skræmmende og actionfyldt oplevelse. Herligt!



6

Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

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

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



RESIDENT EVIL 5 INTERVIEW

Det er allerede et af næste års helt store spil, og vi har ventet på det med dimrende hænder i årevis, men på årets E3-messe i Los Angeles skete der endelig noget. Vi fik os en snak med Chris Kramer om det seneste kapitel i gyser-serien. Vi fortæller alt på Gamereactor TV.



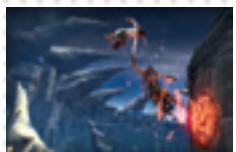
TOMB RAIDER: UNDERWORLD INTERVIEW

Lara Croft har været nede i de dybeste huler og oppe i de højeste bjerge, så det var kun passende at amerikanske Crystal Dynamics sendte hende en tur under havets overflade i det nye Underworld. På årets spilmesse fik vi en snak med Eric Lindström om projektet.



MIRROR'S EDGE INTERVIEW

Glem alt om eksploderende tønder og enorme våben, for når svenske Digital Illusions åbner for godteposen og fremviser Mirror's Edge, så står den i stedet på veltmede hop, kliniske hvide rum og muligheden for at afvæbne alle fjender, frem for at møje dem ned med et maskingevær. Vi har snakket med Dice.



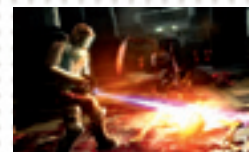
PRINCE OF PERSIA INTERVIEW

Prince of Persia: The Sands of Time var magisk og vidunderligt, og selvom Ubisoft ikke nåede helt samme højder med de to opfølgere, så var vi oppe på tåspidserne, da den franske gigant tidligere på året annoncerede et nyt spil i serien. Se det hele på GRTV.



BORDERLANDS INTERVIEW

Vi ved at Gearbox Software kan deres kram, ikke mindst fordi vi har spillet Brothers in Arms-serien, men hvad sker der, når firmaet kaster sig ud i et helt nyt projekt? Hvis vi skal dømme ud fra årets møde med udvikleren, så lader det til at blive store sager. Se vores reportage fra årets E3 på sitet.



DEAD SPACE INTERVIEW

Selvom det ikke er slut med endeløse fortsættelser, så er EA kommet op i et helt nyt gear, og Dead Space viser i hvilken retning firmaet bl.a. har tænkt sig at gå. Vi så nærmere på projektet ved dette års E3 og fortæller nu alt i vores udsendelse. Kig forbi og nyd det hele på Gamereactor TV.

KRONIK GRTV-holdet fortæller alt om hverdagen på redaktionen



E3-MESSEN
Den var mindre i år, men vi var hele tiden på overarbejde for at få de bedste interviews i kassen.

MESSE TIL MESSE

Gamereactors Tv-hold rejser fra E3 til årets Games Convention

Til trods for størrelsen på årets E3, så er det stadig en udmærkede oplevelse, at bære alt vores udstyr rundt fra aftale til aftale, mens der skiftes bånd, oplades batterier og gennemgås spørgsmål.

E3-messen er måske ikke længere en så dominerende faktor som den tidligere har været og årets kun 5000 deltagere var til at tage og føle på, men når der sidder et sultent kobbel af læsere og seere ude bag skærmen, der bare venter på en ny udsendelse, så stiger stress-niveauet betragteligt. Vi mener selv, at vi har opnået vores målsætning i år. Under hele messen har vi løbende optaget, redigeret og

publiceret interviews, reportager, blogs og trailere fra årets E3-messe, og i derhjemme har kommenteret vores udsendelser løbende, så tak for det.

Engang i august går det så løs igen. Denne gang bliver det Games Convention i Leipzig vi invaderer, men målsætningen er den samme, nemlig at servere jer for alle de nyeste spil og annonceringer på vores helt egen tv-kanal. Der bliver i øjeblikket lavet aftaler til højre og venstre. Vi håber at I vil blive ved med at kommentere vores udsendelser, da det er jeres feedback vi lever af. På gensyn i næste måned.

_GRTV Redaktionen

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY TACTICS A2

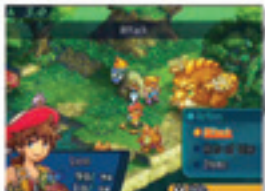
Grimoire of the Rift™

LEAD YOUR PARTY TO VICTORY ACROSS THE FANTASY WORLD OF IVALICE

- Enjoy tactical battles set in the hugely popular FINAL FANTASY® universe.
- Absolute variety and customisation with over 50 available jobs!
- More than 300 quests provide hours upon hours of gameplay.



Nintendo DS™ Lite



www.ffa2game.co.uk

© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY TACTICS, FINAL FANTASY TACTICS A2, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.
NINTENDO DS™ is a trademark of NINTENDO.





VENTETIDEN VÆRD!

Nogle ting er værd at vente længe på, mens andre skuffer fælt, når de endelig lander i butikkerne. iPhone 3G er endelig landet, og vi må blankt erkende, at den er ufattelig lækker! Som altid kan I læse mere om, hvad der sker i verden inden for gadgets på sitet www.gamereactor.dk/gadgets

HP TOUCHSMART IQ500

CIRKAPRIS: 13.999,-

Vi kan styre vores mobiltelefoner uden fysiske knapper, så hvorfor ikke også computeren? HPs nye IQ500 er en trykfølsom 22" skærm med en hel computer på bagen. Med den særlige TouchSmart software, bladrer du let igennem musik, videoer og fotos, og forstørret og minimeret, som det passer dig. Fordi hele maskinen er samlet i ét, kræver den kun et enkelt strøm-kabel. Perfekt til køkken-alrummet.

SAMSUNG S2

CIRKAPRIS: 299,-

Alle producenter skal have en mini-mp3-afspiller i deres sortiment, og her er så Samsungs bud. Samsung S2 har 2GB hukommelse og er designet med en "pebble" eller "strandsten" i tankerne. Ligheden bør være til at få øje på. Musikken overføres via en miniadaptor fra computeren, som også fungerer som strømkilde under opladning. En lille og enkel MP3-afspiller i et lækkert design.

VOODOO ENVY 133

CIRKAPRIS: 13.000,-

Hvem kan lave den tyndeste bærbare i verden? Apples MacBook Air var et godt bud, men hvad med os, der hellere vil have en PC? Voodoo Envy 133 fra HP er kun 1.8cm tyk, og har en skærm på 13.3". Kabinettet er lavet i kulfiber og maskinen er dækket af en særlig glas-legering, der gør den skinnende og blank. Hvornår den kommer til Danmark er uvist, men føj, hvor ser den godt ud!

CREATIVE VADO POCKET

CIRKAPRIS: 799,-

Med Creatives Vado får du en videooptager, der er klar til at optage på et splitsekund, og fordi den optager i et YouTube-venligt format, har det aldrig været lettere at dele videoerne med vennerne på nettet. Vado har 2GB lagerplads, en skærm på 2", optager i opløsningen 640x480 og har et USB-stik i bunden til overførsel og opladning af afspilleren. Se det, optag det, del det!

IPHONE 3G

CIRKAPRIS: 1.999,-

Du skal have sovet under en sten, de sidste to år, hvis Apples "Jesus-mobil" er gået dig forbi. Endelig er den kommet til Danmark, og den har været værd at vente på. Lydkvaliteten er forbedret i forhold til første generation, der er kommet GPS, og ikke mindst 3G. Bagpladen er erstattet med plastik, og telefonen har fået et rundere look. Nu forstår vi for alvor, hvorfor folk gik sådan amok, da første generation af telefonen udkom for et år siden.



JVC NX-PN7

CIRKAPRIS: ENDDU UKENDT

Har du en iPod, er chancen for at du har en dockingstation også ret stor. Dockingstationen her fra JVC kan dog mere end de fleste. Først og fremmest er der plads til to enheder, så du også kan have din nye iPhone stående. Ydermere er der tale om en FM-radio med vækkeur, og som en fiks detalje kan den både kobles til eksterne lydtilslutninger eller fjernsynet, hvis man skulle ønske den slags.

**SONY CX11E**

CIRKAPRIS: 7.800,-

Sonys CX11E kan som det første videokamera i verden genkende et smil, og sørger sågar for lige at tage et stillbillede, når det sker. Du kan selv vælge, om det kun skal fotografere børn eller voksne og justere følsomheden for, hvornår billederne skal tages. Kameraet har Carl Zeiss-optik, optager naturligvis i den fulde HD-opløsning og har en mikrofon, der optager i 5.1-kanalers surround sound.

HP MINI-NOTE 2133

CIRKAPRIS: ENDDU UKENDT

De små bærbare kommer, og inden længe vil vi alle rende rundt med en i tasken. Her har I HPs første bud på en af slagsen, deres Mini-note 2133. Maskinen har en skærm på 8,9", 120GB harddisk, 2GB ram og alskens trådløs teknologi. Den lille krabat har et kabinet i aluminium og vejer kun 1,3kg. Både Asus, MSI og Acer er også snart klar med minibærbare. Konkurrencen bliver hård!

**ASUS EEE BOX**

CIRKAPRIS: ENDDU UKENDT

Mens vi venter spændt på, at den lille Asus EEE skal komme til Danmark, annoncerer Asus endnu en lækker maskine. I stedet for en bærbar, er der tale om en ultrakompakt stationær computer, med en Intel Atom-processor på 1.6GHz og en harddisk på 80GB. Måske ikke verdens hurtigste, men med sit lækre design er der dog en god chance for, at den får lov at stå i stuen. Asus EEE Box fås i hvid, sort og lyserød.

**LOGITECH PURE-FI MOBILE**

CIRKAPRIS: 1.200,-

Her i sommervarmen er det godt, at kunne tage musikken med sig udendørs. Bluetooth-højttaleren her fra Logitech kan både afspille musikken trådløst eller via kabel, og leverer en forbausende god lyd via begge muligheder. Takket være to indbyggede mikrofoner kan højttaleren desuden fungere som speakerphone til din mobil, og giver op til 12 timers musik på en opladning.

**SONY ERICSSON C905**

CIRKAPRIS: 4.500,-

Bedst som vi har vænnet os til de 5-megapixels, melder Sony Ericsson ud, at de har en ny telefon på vej. Den næste topmodel i Cybershot-serien har 8,1-megapixels, ansigtsgenkendelse, smart kontrast og andre smarte funktioner kendt fra kompaktkameraer. Med en særlig funktion kan du desuden sende billeder trådløst til et kompatibelt tv. C905 ventes på markedet i fjerde kvartal af 2008.

**ACERS ASPIRE PREDATOR**

CIRKAPRIS: 13.000,-

Køn er den måske ikke, men Acer lover, at der er et vaskeægte rovdyr under motorhjælmen. Maskinen er proppet med nyeste teknologi som Blu-Ray drev, let udskifning af harddiske via fronten, avanceret kølesystem, en kraftig Intel® Core™2 Extreme quad-core processor og to lynende hurtige grafikkort. Som en ekstra bonus, har Acer naturligvis også sørget for en skærm, der passer i designet.



Et format over dem alle

Chefredaktøren forestiller sig en verden med kun én konsol

Du kommer hjem fra arbejde og vil bare se lidt fjernsyn, mens den færdiglavede lasagne luner sig selv i ovnen. Henslængt i sofaen griber du efter fjernbetjeningen og tænder for fladskærmen – men der sker intet. Du kigger ned, opdager at du har fået fat fjernbetjeningen til dit andet fjernsyn. Famlende roder du rundt på bordet, finder den rette og får tændt for fjernsynet. Med en filmrende skærm foran dig, begynder du at zappe i udvalget af sæbeoperaer, nyhedsudsendelser og film fra 80'erne. Der er intet at se. Det er den sædvanlige omgang pladder.

Pludselig husker du, at der vist nok var premiere på en nye serie på HypeTV, så du skifter til kanal 37, hvor du mødes af en blæksortskærm. Det går op for dig, at HypeTV kun sendes på Streamia-båndet, noget som netop dette fladskærmsjernsyn ikke kan modtage. Du får skiftet til dit andet fjernsyn, finder HypeTV og sætter dig til rette, kun for at opdage at afsnittet for længst er slut. Ren røvtur.

Det er omtrent på dette tidspunkt, at du kommer i tanke om filmen du har lejet på den lokale benzinstation. Med en nyfundet energi, spæner du ud i gangen, roder din taske igennem og finder filmen frem. Tilbage i stuen sættes den i afspilleren, og mens maskinen finder menuen frem, henter du så din lasagne. Klar til det helt store filmbrag og med en portion varm mad på stuebordet, venter du spændt på at filmen starter – men det sker aldrig. Og da du får

fat i kassetten forstår du hvorfor, den er lavet til Supera-formatet, og du har "kun" Blu-ray. Du skulle have valgt den anden hylde i butikken.

Ovenstående er naturligvis ren fiktion, og det er der en god grund til. For hvis det i virkeligheden var så besværligt at se fjernsyn, DVD-film eller bare lytte musik, så var det slet ikke så rasende populært, som det i virkeligheden er. Succesen for ethvert lagringsmedie og for den sags skyld afspiller, afhænger som regel af fire ting: Hvor stor en del af markedet den dækker, hvor mange producenter der støtter op omkring den, hvor let den er at bruge samt hvor meget den koster. Når DVD-formatet

fødselsgaver eller som bare er novicer udi i spilindustrien. De kan ikke forstå at man ikke kan bruge Nintendo DS Lite-spil i ungerens Game Boy, de spørger efter Halo 3 til PlayStation 3, da sønnen nu engang har den konsol, og de afleverer PC-spil, der hverken kan trækkes af eller installeres på deres gamle hakkebræt af en computer.

Og det kan også være svært at forstå, for hvad skal vi i virkeligheden med så mange forskellige formater? Hvem føler det nødvendigt at skifte kabler, joypads og spil ud ustandseligt og hvem gider egentlig bøvle rundt med tre forskellige online-tjenester, tre forskellige konti og en ren jungle af spil. Hvem gider at have hylde-

f.eks. musik cd'en har - eller DVD'en for den sags skyld. Her snakker vi ikke om millioner af afspillere, men om milliarder af dem, milliarder der, uanset fabrikatet, fungerer på nøjagtig samme måde.

Jeg tror at den udsældte Denis Dyack, har ret når han siger, at fremtiden for elektronisk underholdning ender med et definitivt format. Som han påpeger, så er konsollen i sig selv intet værd, det er spillene der har værdi, det er spillene der driver salget, og hvis markedet blev opdelt i tre lige store dele til henholdsvis Wii, PlayStation 3 og Xbox 360, så ville taberne være forbrugeren og udvikleren. Forbrugeren fordi junglen af konsoller og spil ville blive for stor og ligegyldig at sætte sig ind i, og udvikleren fordi de så kunne ende med kun at få en tredjedel af verdens mange spillere til at opleve deres produkt.

Fremtiden for spilindustrien ligger i udbredelsen af et format. En spillekonsol med en stærk online-tjeneste, et fremragende bibliotek af spil og en helt åbenlyst let brugerflade. Sega stod af ræset for et par generationer siden, Atari valgte softwaren frem for hardwaren for mange år siden, mens Sony og Microsoft, til trods for deres nuværende dominans på markedet, faktisk ikke har produceret hardware i så mange år. Er det helt utænkeligt at de alle, på et eller andet tidspunkt, samles om et format? Nej, vel...

Thomas Tanggaard

Konsollen i sig selv er intet værd, det er spillene der har værdi

er det mest udbredte, er det netop fordi alle, der så køber en DVD-afspiller, uanset fabrikatet, ved at de kan købe en hvilken som helst film og smide den i drevet. Der er intet hokuspokus i det, og hvorfor skulle der også være det?

Helt anderledes står det til, hvis man kigger på spilmarkedet, der hver eneste dag vokser sig stadigt større og mere uoverskueligt. Tager du f.eks. bare en enkelt tur forbi din lokale Game eller EB Games, hersker der total forvirring hos en stor del af kunderne, der enten handler ind til

meter efter hylde-meter af spil stående til flere forskellige formater? Svaret er naturligvis enkelt: Det gør du og jeg. Os der er opflasket på Super Nintendo, Amiga og Sega Dreamcast, os der skal opleve det bedste den elektroniske underholdningsbranche har at tilbyde uanset formatet – men vi er tilsyneladende alene om det.

For på trods af omtrent 30 millioner solgte Wii-konsoller, et eller andet antal millioner Xbox 360'ere og en rigtig god håndfuld millioner PlayStation 3-maskiner, så er der langt til den slags succes som

Eksklusiv titler

Kampen mellem Nintendo, Microsoft og Sony afgøres i dag i stor stil af hvem der har de bedste eksklusive titler. Dette ville være en ikke eksisterende situation med kun en konsol på markedet, og alle ville kunne nyde de samme spil. Men er det mon realistisk?





Bedre spil til alle?

Kan du forestille dig at spille Ratchet & Clank og Super Mario på samme konsole? En standard hardware ville betyde at alle de store spilsrækker ville have det samme tekniske udgangspunkt, og at der derfor muligvis ville være større incitament til at satse på spilbarheden.



E3 2008

Hundredvis af spil blev vist, og vi har sorteret igennem dem alle for at bringe jer alt det bedste fra den store spilmesse...



FAR CRY 2

Afrikansk savanne, frihed og masser af våben

Platform XBOX 360/PS3/PC Udvikler UBI SOFT Udgives 2008

Havde du blot set en video af Far Cry 2, uden at kende til titlen, ville du med garanti have svært ved at gætte, at der var tale om efterfølgeren til et af bedste skydespil, og det er et bevidst valg fra Ubi Softs side.

Den franske udgiver har selv taget fat i udviklingen af spillet, efter den originale udvikler slog sig sammen med Electronic Arts for at lave Crysis, og resultatet ser ud til at blive et helt unikt skydespil, der faktisk kun har titlen til fælles med det første eventyr. Det er slut med genrens faste struktur, og de typisk dunkle

totalt utilregnelig og derfor et konstant potentielt indslag, lige meget om du er midt i en mission, eller blot er i gang med at erhverve dig information. Som spiller kan du passivt se til, mens slagene går sin gang, men ønsker du at tage del i kampen, kan du slå dig sammen med den ene faktion, for på den måde at få adgang til nye missioner, samtidig med, at du vil have fået dig en ny fjende for livet. Ubisoft ser ud til at have lagt alle kræfter i Far Cry 2, og allerede på nuværende stadie ser det enormt lovende ud. Bevægelsesfriheden virker enorm, og fjenderne reagerer imponerende naturligt i kamp.

UBISOFT SER UD TIL AT HAVE LAGT ALLE KRÆFTER I FAR CRY 2 OG DET SER ENORMT LOVENDE UD

korridorer fyldt til randen med monstre. I stedet bydes der på levende, afrikansk savanne, som lader dig gå, hvorhen du vil, og kun sjældent forsøger at vise dig, hvor det næste mål findes. Missionssystemet er hentet direkte fra rollespilsgenren, og derfor er det op til dig selv, at opsoge missioner, ved aktivt at indgå i samtaler med den lokale befolkning.

Spændende lyder også den interne krig mellem to privatmilitærfaktioner, der, fordi den styres af den kunstige intelligens, skulle blive

Samtidigt har udvikleren forsøgt at implementere en grandios portion virkelighed i den omliggende verden, således at alt reagerer ligeså naturligt, som i den virkelige verden. Som det ser ud nu, lider hverken Ubisoft eller Far Cry noget tab ved Cryteks exit, og kan udvikleren blive ved at pumpe efterfølgeren fuld af ligeså mange gode ideer, som vi allerede har set, tror vi på, at der rent faktisk bliver tale om en efterfølger, som er bedre end det første spil i serien.



DESTRUKTION Ikke kun vil verdenen og dens indbyggere i Far Cry 2 være langt mere livagtige, også de mange våbens effekt vil have en langt mere virkelighedstro indvirkning på miljøerne. Total ødelæggelse har sjældent været smukkere.



STILSTISK BRUTALITET At kalde de mange kampe i Mad World for voldsomme, dækker på ingen måde det voldskaos der udbyrder hver gang en fjende nærmer sig. Fjender rives over, saves i stykker, spiddes og meget mere, dog alt sammen gennem et tegnefilms filter.

MADWORLD

En galskabsverden fra holdet bag Okami

Platform Wii Udvikler PLATINUM GAMES Udgives 2009



! FAHTA
CLOVER STUDIOS
Mange sukkede, da Clover Studios, firmaet bag bl.a. Okami, lukkede og slukkede for et års tid siden, men det lader til, at producenterne og kunstnerne har fundet sammen igen under navnet Platinum Games og er godt i gang med flere projekter, heriblandt Mad World og Bayonetta. På årets E3 var det dog kun Mad World, der kunne spilles.

Det er ikke så underligt, at årets Nintendo-pressekonference var støvsuget for enhver omtale af Atsushi Inabas seneste projekt, Mad World.

For til trods for spillets elegante sort/hvide grafiske stil og den mere voksne tilgang til spilgenren, så er det også ekstremt blodigt; så blodigt, at Nintendos nyfundne position, "familiens fortrukne konsol", ikke bør nævnes i samme sætning. Og det er synd, for Mad World ser unægtelig lækkert ud og giver Wii'en et lidt andet image. Spillet fungerer som et ækelt og blodigt tv-show, hvor du tildeles sendetid alt efter hvor fornemt du henretter dine fjender, og selvom årets demo med vilje var både væsentlig lettere og havde mindre dybde end det færdige spil, så gik vi alligevel fra konsollen med et stort smil på læberne.



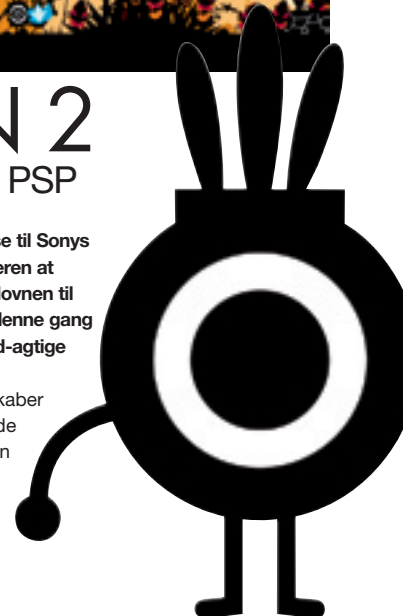
PATAPON 2

Trum til krig igen på PSP

Platform PSP Udvikler SONY Udgives 2008

Det var ikke meget, vi fik at se til Sonys Patapon 2, men ud fra traileren at dømme, er der lagt i kakkelovnen til endnu flere rytmebaserede kampe, denne gang også med hjælp fra nogle troldmænd-agtige fyre og flyvende enheder.

Om holdet bag spillet så også skaber flere baner, så vi ikke skal genspille de samme igen og igen, melder historien intet om. Patapon 2 skulle være på gaden allerede i år.



RESIDENT EVIL 5

De levende døde vandrer i Afrika og Capcom afslører endeligt alt

Platform X360/PS3 Udvikler CAPCOM Udgives 13. MARTS 2009



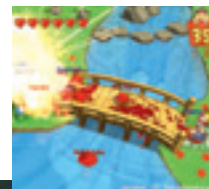
NU MED PARTNER

Endelig er det blevet bekræftet at hele Resident Evil 5 vil kunne gennemføres i co-op med en ven. Muligheden så spektakulær ud under demonstrationen.

Capcom kunne ikke gøre meget mere, end de gjorde i år med Resident Evil 5. Ja, det ligner til forveksling det fjerde spil, i sin mangel på at kunne gå og skyde samtidig, og jo, det ser unægtelig lidt underligt ud, når Chris slår en tønde i stykker med sin kniv, men når man tager i betragtning, at Resident Evil 4, stadig på mange måder er milepælen inden for genren og at netop det fjerde spil hev serien sparkende ind i en helt ny æra, så kan Capcom sagtens tilgives for her, kun tre år senere, at bygge videre på den oplevelse, blot med Afrika, som det nye baggrundstapet.

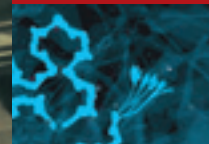
Årets demo viste det hele. Co-op-funktionen fik plads på de private fremvisninger, hvor Chris og hans nye kvindelige partner,

Sheva bl.a. gav hinanden en hestesko, lagde dækild med en snigskytteriffel og åbnede aflåste rum. Samtidig blev det forklaret, at Chris er på opgave i Afrika for at spore T-virusen tilbage til dens rødder og at han opdager, at de indfødte, mod deres vilje, er blevet inficeret med den skræmmende virus. Det der ikke blev vist frem i gennemgangen af demoen kunne til gengæld ses i traileren, hvor Chris bl.a. jages hen over en slette af en flok mennesker på motorcykler, jages ubønhørligt af store menneskemængder i en by og slås mod nogle skræmmende flyvende væsner, i hvad der mest af alt ligner en oase. Og så fik Capcom minsandten også smidt en lanceringsdato på spillet. Fredag d. 13. marts 2009 går det løs her i Europa, og vi kan næsten ikke vente.



FAT PRINCESS

Se det for dig; 32 spillere delt op i to hold, kæmper en indædt kamp for at få fat i en opfedet monark. Ideen er ekstrem enkel, men med humor og gode ideer ser det hele pokkers underholdene ud. Og så er det eksklusivt til PSN.



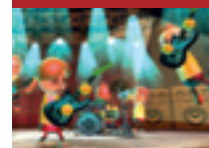
PIXELJUNK EDEN

PixelJunk Eden er ren platform-nydelse i en farverig verden, hvor du som et lille væsen, springer fra plante til plante for at indsamle pollen og få de omkringliggende planter til at gro. Spillet skulle være klar på PSN når du læser dette.



ALPHA PROTOCOL

Obsidian hævder, at Alpha Protocol stadig er et rollespil, men det er et anderledes rollespil, hvor dine statistikker og underliggende evner komplimenterer dine action-prægede kampe. Vi glæder os til den første beta-test.



WII MUSIC

Guitar Hero og Rock Band har bevist, at der er et kæmpe marked for musik-spil, men Wii Music har endnu ikke overbevist os. Det ser for tilfældigt ud, og lyden er ligeledes endnu for dårlig



RATCHET & CLANK: QUEST FOR BOOTY

Rotten og robotten i nyt eventyr lige til at hente

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler INSOMNIAC Udgives 2008

Selvom mange havde set frem til et helt nyt spil i sagaen om den pelsede Lombax og den nuttede robot, er det her det næstbedste.

Quest for Booty er en udvidelse til sidste års Tools of Destruction og tager fat, hvor Tools of Destruction slap, nemlig ved bortførelsen af Clank. Fortsættelsen vil byde på den velkendte humor, spænding, masser af pirater, action og mystik, og lægger desuden fokus på mere opdagelse end ildkraft. Især det klassiske

platformselement vil være vægtet mere, og eftersom Clank nok vil være fraværende en stor del af spillet, må Ratchet forlade sig på sine egne evner. Som noget nyt vil Ratchets trofaste skruenøgle have en funktion uden for kamp. Man vil kunne gribe visse genstande og kaste eller flytte rundt på dem, hvilket forhåbentlig kommer til at give nogle nye puzzles. Spillet ser super flot ud og skulle gerne udkomme i løbet af sommeren, både som download og på Blu-Ray disks.

FALLOUT 3

Holdet der gav os Elder Scrolls giver os snart atomkrig og vi kan ikke vente

Platform X360/PS3/PC Udvikler BETHESDA Udgives 9. OKTOBER

Der hviler et tungt pres på Bethedas skuldre, firmaet der leverede et af de mest ekspansive og eventyrlige rollespil tilbage i 2006.

The Elder Scrolls IV: Oblivion solgte nemlig over al forventning, høstede 10-taller til højre og venstre, og blev af mange omtalt som en af årets største oplevelser. På dette års E3-messe fik firmaet så vist, at de kan leve op til presset og endda overgå forventningerne, da Todd Howard indtog scenen for at vise, hvad Bethesda har brugt de seneste år på. Fallout 3 er ekspansivt, smukt og meget gennemført. Washington DC var mageløst fortolket i sin

ødelæggelse, og da Todd Howard senere viste, hvordan man både kunne spille Fallout 3 fra en første- og tredjepersonsvinkel, herefter legede lidt med spillets mange våben og hans Pip-Boy, sad store dele af salen med kæber, der ramte gulvet. Kun den hårdeste kerne af Fallout-fanatikere, der stadig ønsker sig et regulært Fallout i stil med de ældre spil, bør stå skuffede tilbage. Nå ja, og så måske en masse Playstation 3-ejere, der måtte høre Todd Howard sige, at han og resten af Bethesda elskede Xbox Live Marketplace så meget, at det fremtidige indhold til spillet, der naturligvis vil udstykke Fallout 3 med nye våben, monstre og



! FAKTA

SPILKARAKTERER

Fallout 3 har væsentlig færre spilkarakterer at snakke med og derfor er det også lykkes Bethesda, at smide langt mere personlighed ned i dem, end det f.eks. var tilfældet med Oblivions papfigurer.

områder, er eksklusivt for Xbox 360 og PC-versionerne. I en stille stund efter fremvisningen kunne Todd Howard også fortælle, at demoen, som blev vist frem ved årets pressekonference, ikke var et udtryk for det færdige spil og at man havde valgt, at gøre modstanderne betydeligt dummere og mindre dødbringende, end de i virkeligheden er, ligesom hans arsenal af våben ikke var noget, man havde på sig fra begyndelsen. Fallout 3 skulle, hvis ikke Bethesda støder ind i problemer, være klar til eventyr her i Europa d. 9. oktober, og vi er allerede meget spændte på, præcis hvad vi kommer til at opleve i den post apokalyptiske verden.





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.kamedia.com
K.E. Media harviter til nærmeste
forhandler på telefon 89 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.

GEARS OF WAR 2

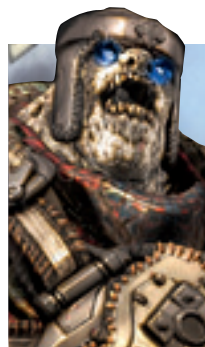
Marcus Fenix er tilbage i en efterfølger af format

Platform XBOX 360 Udvikler EPIC GAMES Udgives 7. NOVEMBER

Bigger, better and more badass". Sådan lød ordene fra Cliff Bleszinski, da han først loftede sløret for efterfølgeren til Årets Spil i 2006, og efter en formidabel fremvisning på E3, har vi allerede sat os til rette foran konsollerne, med det lokale pizzeria på quick-dial i forventning.

Som den absolut mest imponerende demo under Microsofts pressekonference, er Gears of War 2 simpelthen proppet med så meget action, vold, ild og eksplosioner, at James Cameron og Michael Bay ligner balletinstruktører i sammenligning. Men selvom spillet er sparket op på et hidtil uset niveau, i langt større omgivelser og med mange flere fjender, så beholder det overraskende sit intense og intime gameplay, hvor du stadig taktisk skal overrumple fjenderne og gøre god brug af coversystemet. Men Epic har ikke kun kørt videre i samme rille og negligeret kritik-punkterne for efteren; den alt for korte spilletid og den mindre end mindreværdige historie, skulle være udskiftet med et noget længere spil og en langt mere fængende og interessant fortælling, der denne gang graver ned i Dominic Santiagos fortid og hele menneskets fremtid på den krigshærgede planet Sera. Vi er udmærket klar over, at det næppe bliver den nye Oscarvinder i kategorien bedste manuskript eller skuespil, men hvis Epic bare kan forbedre en brøkdel af disse to områder, så

Fenix og Dom "bare" vil nedlægge en rasende Brumak, siger Fenix: "We'll ride it. If they can, so can we!" Det blev på E3 tydeligt, at der ikke er ét eneste stille moment i dette spil, og spørgsmålet bliver naturligvis, hvorvidt Epic kan holde dampen oppe hele vejen igennem. Og skulle det ikke være nok, så kan hele fem spillere samarbejde i det helt nye "Horde", hvor man skal prøve at nedlægge så mange Locusts, som overhovedet muligt. Heldigvis er gameplayet grundlæggende set blevet væsentligt forbedret, med en lang række nye elementer. Af nyskabelser ser vi blandt andet muligheden for at bruge et menneskeligt – eller Locust – skjold, der som en væg af kød og knoglemarv, tager de værste kugler, samtidig med, at man selv får mulighed for at affyre sin pistol. Et ægte skjold er der også blevet plads til, som kan sættes i jorden og bruges som statisk beskyttelse, skulle man synes det er tungt at rende rundt med. Derudover bliver ens arsenal både udvidet med flammekastere og en granat, der klæber sig til omgivelserne og først sprænger, når en fjende kommer forbi. Eller hvad siger du til en gift-granat, der forgifter fjenderne og samtidig gør dem blinde? Et af de sjoveste tiltag må dog være muligheden for at kravle rundt, når man er roget i jorden, så man har en lidt større chance for at slippe væk fra ildkampen og blive genoplivet. Det går bare så umådeligt langsomt, og



! FAKTA

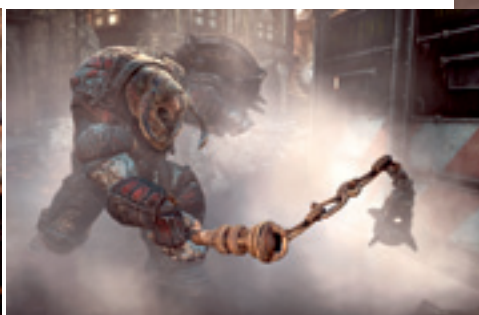
NVE FJENDER

Hvis man troede at Berserkeren var den mest skræmmende fjende i Gears of War-universet, så gav E3-traileren anledning til at tro om igen. Reaveren vender tilbage i en mere truende Matrix-agtig udgave. En anden ny fjende, der lignede bjergtrolden fra Ringenes Herre i alt fra udseende til aggressivitet, skal også nok blive både en glæde og irritation at kæmpe mod. Inkluderingen af Brumaken i forskellige dele af spillet vil også være en attraktion for Xbox-ejere der aldrig har mødt dem udenfor mellemseksener.

DET BLEV PÅ E3 TYDELIGT, AT DER IKKE ER ÉT ENESTE STILLE MOMENT I DETTE SPIL

er der lagt op et rent festfyrværkeri af et actionorgie. Med nye fjender, der spænder fra sheepdog-størrelse til greyhoundbus, og naturligvis endnu flere vanvittige actionsekvenser, ser det ud som om, at vi efterfølgende får brug for en adrenalinkirtel transplantation og en hjertestarter, for at komme videre i livet! Et tydeligt eksempel på dette forekom under demoen, hvor Marcus Fenix finder et tungt maskingevær overst i en bygning og derefter lader blyet regne ned over både en gigantisk Brumak og dusinvis af Locusts, der kom farende i horisonten. Men præcis som man tror, at man er sikker, bliver bygningen skudt ned, og det næste øjeblik må Fenix tage en halvsmadret elevator sidelæns, høre på muzak og skyde et par Locusts på vejen. Og netop som man tror, det ikke kan blive vildere og at

det bliver simpelthen ikke bedre, end at løbe hen til en kravlende fjende og træde hjernen ud, eller benytte nogle af de nye melee-animationer, til at gøre en ende på hans usle liv. Det er alle elementer, der naturligvis er taget med til spillets populære multiplayer, der nu endelig får et lobbysystem, så det bliver nemmere at samle vennerne og gå på morderisk udflugt over nettet. Her var det også tydeligt, at der er lagt mange kræfter i, for at forbedre netkoden og gøre oplevelsen endnu mere smertefri og flydende, for selvom vi elskede Gears of War online, så kunne det let frembringe nogle rynker i panden. Men med et forbedret system og struktur, en lang række nye baner og nylavede klassikere, samt endnu flere spilmoder, er jeg bange for, at sygefraværet på redaktionen stiger markant i november.





DET SMUKKE YDRE

Kampene i Gears of War 2 er hårde og brutale, men grafisk er det intet mindre end smukt, og Epic ser i den grad ud til at have fundet ud af at tøjle Xbox 360 hardwaren



DARK VOID

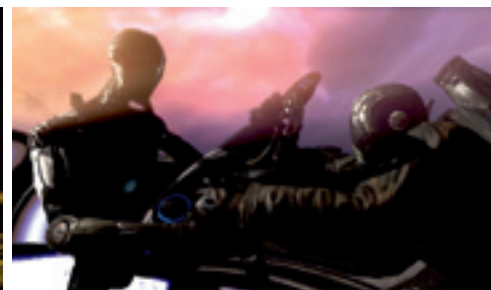
Spænd raketten på ryggen og gør klar til intense luftkampe

Platform X360/PS3/PC Udvikler AIRTIGHT GAMES Udgives 2008

Det konstant voksende antal af God of War-kloner, kunne tyde på, at det at komme på et originalt actionspil, er en uddøende tanke... og så alligevel ikke helt.

Airtight Games består i bredt omfang af medlemmer fra det hold, der tidligere udviklere det fornøjelige Crimson Skies til den originale Xbox, og den ekspertise viser sig tydeligt i Dark Void. De forskellige

udformede flyvere er udskiftet med en, indtil videre, navnløs helt med en raket på ryggen, og det hele ser ud som var det hevet ud af en science fiction bog fra 40'erne - det er med andre ord ganske uimodståeligt. Bannedesignet ser ud til at blive ligeså vertikalt som horisontalt, grundet heltens flyveevner, og yderligere inspiration skulle være lånt fra Metroid-serien, hvor nye evner vil åbne op for nye muligheder.



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Den kvindelige arkæolog besøger underverdenen

Platform MULTI Udvikler CRYSTAL Udgives 2009

Lara Croft skal passe på, hun ikke drukner. Ikke nok med, at hun begiver sig ud på sit næste store eventyr til november, hvor alverdens andre store spiltitler også lander på hyderne; hendes første mission i Tomb Raider: Underworld, finder tilmed sted under vandet.

Vi ved ikke meget om den smukke eventyrers kommende eskapader, men i vanlig stil turer hun også denne gang verden rundt i jagten på en gammel myte, og det bringer hende blandt andet til Thailand, Arktis, den mexicanske jungle og dybt ned under Middelhavets overflade. Endnu engang er det Crystal Dynamics, som svinger taktstokken, og efter de fremragende Tomb Raider: Legend og Tomb Raider: Anniversary, står alverdens Lara-elskere på spring, for igen at holde den smukke englænder i hånden. Crystal Dynamics lover store, åbne miljøer, hvor Lara kan tackle gåderne i den rækkefølge, hun ønsker. Desuden bringer en ny grafikmotor Lara til live i samarbejde med motion capture-teknikken, som for første gang er blevet benyttet til at virkeliggøre den dunderdejlige frøken Croft.



FABLE 2

Vær din egen lykkes smed og bliv helten du altid har drømt om

Platform XBOX 360 Udvikler BIG BLUE BOX Udgives 2008



FERM MED ET SVÆRD
Kampsystemet i Fable 2 har allerede nydt meget opmærksomhed, fordi det benytter sig af simple knap-kombinationer, men stadig byder på stor dybde

Selvom vi stadig føler os som et lille barn, der er blevet svigtet på det groveste af sine forældre og blevet udsat for utallige brudte løfter, så er vi enten bare naive eller klarsynede nok til at se, at Peter Molyneux har lært sin lektie.

Det første Fable skuffede, og indeholdte kun en brøkdel af de muligheder, Molyneux havde lovet gennem tiderne. Men spritnyt og

et gigantisk metropol, som imponerer både første, anden og tredje gang, man træder indenfor. Med et ganske lovende kampsystem, hvor der nemt kan skiftes mellem håndvåben, skydere og magi, og som garanterer flere erfaringspoint til de bedre spillere, en meget integreret co-op, hvor en ven kan komme ind i dit spil uden nogen menuer, en overbevisende hund, der leder dig på vej og udsætter dig for

DE SNÆVRE STIER ER BYTTET UD MED EN ENORM OG FULDSTÆNDIG FRI VERDEN

en meget overbevisende præsentation på E3, tør vi snart godt tage hans ord for gode varer igen. De snævre stier er byttet ud med en enorm og fuldstændig fri verden, og spillets hovedstad, Bowerstone, er blevet forvandlet til

moralske valg, og nærmest uanede muligheder for at købe alting, blive gift med alle og vælge præcis den karriere, du vil have, så kan Fable 2 sagtens sluge meget af vores tid, når det udkommer til oktober.



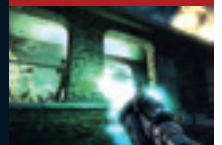
BORDERLANDS

Mere end en halv million forskellige våben, levende livsformer, der har deres egne daglige rytmer, og den konstante jagt på nyt og bedre udstyr, burde være mere end nok til, at du bør holde øje med Borderlands. Med Gearbox bar roret burde det ikke gå galt.



SILENT HILL: HOMECOMING

Med The Collective bag roret kan Homecoming gå begge veje. Et frit bevægeligt kamera, et fysiksystem, interaktive dialoger, morbide fjender og uhumiske scenarier i hobetal. Vi er lettere fortrøstningsfulde.



WOLFENSTEIN

En af FPS-genrens absolutte afledere er Wolfenstein-spillene, og selvom udgiveren Activision ikke var at finde på årets messe, blev en trailer fremvist alligevel. Nazister og okkultisme er igen tilbage, så alt ser ud til at være ved det gamle.

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Rare's skøre makkerpar er endeligt tilbage

Platform XBOX 360 Udvikler RARE Udgives 2008

Det er otte år siden Rare's spøjse makkerpar sidst slog sig løs, og selvom der tydeligvis er løbet meget vand under broen siden sidst, føles det hele stadig utrolig velkendt.

Konceptet er bygget op omkring at bygge forskellige køretøjer af alskens slags, og mulighederne virker endnu ubegrænsede. Der skal stadig samles noder og puslespilsbrikker, men dybden i at bygge sine helt egne maskiner, lægger op til gåder, som hver enkelt spiller vil løse forskelligt. Grafikken er meget farvestrålende og lidt kantet look er bibeholdt fra de gamle spil, som dog denne gang er et designmæssigt valg. De forskellige verdener i Nuts

and Bolts vil være forbundet af et fælles område kaldet Showdown Town, hvori du også skal løse gåder og indsamle ting, for at få adgang til næste verden. Derudover er banen Banjo Land blevet fremvist. Det er en slags museumsbane hvor brudstykker og bygninger fra gamle verdener i de tidligere spil, er lagt klos op ad hinanden. Har man spillet de to første Nintendo 64-spil, er det et kærkomment nostalgisk gensyn, man ikke bør snyde sig selv for. Med Viva Piñata-spillene, og nu også Banjo Kazooie, kan Rare genvinde noget af den respekt, de sad på i fordums tid. Nuts & Bolts skulle være klar til jul, og vi glæder os til at se hvordan alle de mange nye ideer fungerer.





LEFT 4 DEAD

Overlev den nærtstående zombieepidemi med resten af holdet

Platform MULTI Udvikler VALVE Udgives 2008

Der var ikke meget action over Gabe Newells knastørre powerpoint-præsentation af Valves zombie-shooter ved dette års E3.

En efterfølgende intim pressepræsentation med Chet Faliszek ved roret, rådede dog bod på det tabte. Chet og et par andre gæve gutter (og guttinder) fra Valve kæmpede sig igennem et zombieinficeret hospital i spillets lovende 4-spiller coop-del; her stødte de både på Tankere (forestil dig Amin Jensen i zombie-udgave), et par Smokere (charmerende zombie med tyve meter lange tunger) og naturligvis et par tusinde inficerede zombier, der løber dobbelt så hurtigt som vores helt egen Wilson Kipketer. Spillets knivskarpe AI Director sørger for, at mindre erfarne spillere får kastet mindre zombier i hovedet, mens mere erfarne af slag-sen får kamp til stregen. Samtidig bestemmer denne computerstyrede instruktør også, hvordan musik, lys og stemning er i de forskellige scener. Bedst af alt er dog, at man aldrig helt ved, hvornår man bliver angrebet – det er nemlig helt efterladt til tilfældighederne, uanset hvor mange gange, man måtte spille et af de 4 coop-scenarier. Da Chet og co. endelig når hospitalets tag, skal de kæmpe en sidste kamp og holde stand, mens en helikopter er på vej for at hente dem. Efter adskillige minutters kaos er Chet den eneste overlevende, og mens han forbinder sine sår, bliver han slået omkuld af en Tanker; spillet er slut for de 4 overlevende. Til gengæld er det ikke engang begyndt for os – det gør det nemlig først til november, hvor Valve lover Zombies jagten endeligt kan begynde. Vi glæder os enormt.

PAS PÅ!

Hvis fætter zombie her skader dig tilstrækkeligt, så kommer du til at halte rundt og være en hæmsko for din gruppe. Så pas lige på, makker!



INFAMOUS

Superheltens mange valg

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler SUCKER PUNCH Udgives 2008

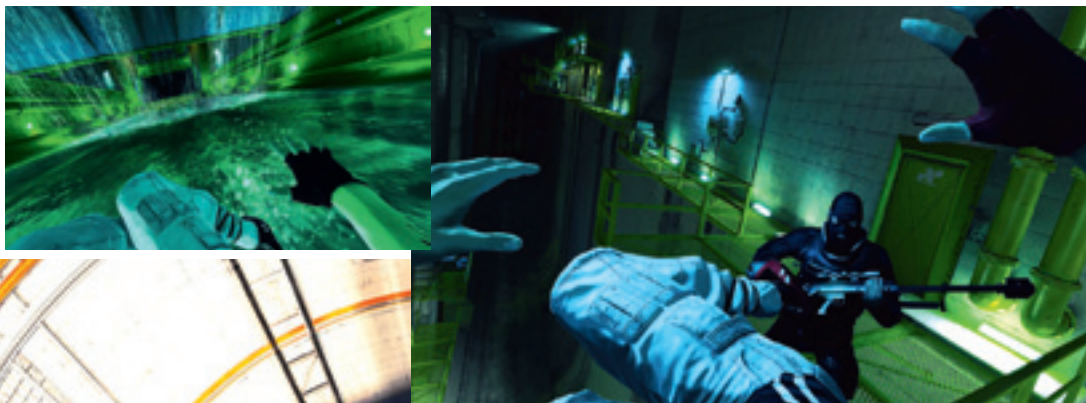
Abne vidder og enorme storbyer, er ved at være hverdag i spil, så det er ikke længere det, at du kan lave dem, der imponerer, men hvad du gør med dem.

På det punkt var Sucker Punch tavs som graven på årets E3-messe, og selv efter en længere fremvisning af spillet bag lukkede døre, stod det ikke helt klart, hvorfor det amerikanske firma har valgt sandkassekonceptet, som baggrunden for historien om den elektrisk ladede Cole, der slår tilbage mod overmagten i Empire City.

Men imponerende er spillet i hvert fald rent teknisk, og de mange opvisninger af Coles elektriske færdigheder gik rent ind, det samme gjorde hans parkour-lignende bevægelser hen over byens overmalede facader. Infamous udsendes først til PlayStation 3 i løbet af foråret 2009, så Sucker Punch har rigelig tid til nu, at putte noget kød på knoglerne, så projektet er andet og mere end en imponerende teknisk demo.

FYSIK I TOPFORM Sucker Punch holder stadig de fleste af kortene helt tæt på kroppen, men ikke desto mindre er det allerede tydeligt at se at firmaets tekniske ekspertise har fulgt fint med fra PS2 til PS3. Derfor byder Infamous på utrolig fysik effekter når superkræfterne sættes i spil





DEAD SPACE

Velkommen til rummets version af helvede



Platform MULTI Udvikler EA Udgives 2008

Der er bestemt noget ildevarslende ved det ydre rum. Ugæstfrit, fuldkommen tavst og menneskefjendsk. Kombinerer vi det med et kilometer langt rumskib og nogle ret intime rumvæsner, ser vi ud til at stå overfor et spil, der trykker på alle de rigtige knapper.

Dead Space placerer spilleren i rumingeniøren Isaac Clarke, der har fået til mission, at reparere minefartøjet Ishimura. Det viser sig hurtigt, at vi ikke bare snakker udskiftning af et tændrør, men snarere udryddelsen af uhyggeligt muterede mennesker og ækle rumvæsner. Selvom det originale koncept så ud til at være mere Alien end Alien 2, ser det nu ud til, at spillet ikke så meget er Survival Horror som Action Horror. Kampe mellem Isaac og de underlige bæster vil være mere væsentlige end den psykologiske uhygge, selvom det ikke kan benægtes, at Ishimuras kolde og industrielle korridorer er skræmmende, med sit let forfaldne præg og blodplettede vægge. Vi er optimistiske og ser frem til spillet.

ER SUCCESSEN PÅ VEJ?

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

MIRROR'S EDGE

Svensk parkour minimalisme i elegant spilform, DICE viser at de kan meget mere end at gå i krig

Platform MULTI Udvikler DICE Udgives 2008

Har du set gameplaydemoen til Mirror's Edge, som EA udgav i forbindelse med messen? Og skyldede en stærk følelse af frihed og eventyrlyst gennem hele din krop som en tidevandsbølge?

Så glæder du dig sikkert lige så meget som os til årets fjerde kvartal, hvor svenske EA DICE, også kendt som Digital Illusions, firmaet bag den fremragende Battlefield-serie, er klar med deres "actioneventyr oplevet fra et førstepersonsperspektiv". Sådanne betegnede projektets Senior Producer, Owen O'Brien spillet, da Gamereactor bad ham ride

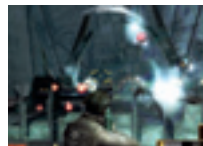
klinisk stilren storby, inspireret af metropoler som Singapore og Dubai. Drop enhver bekymring om mudrede skosåler, for Faith tilbringer det meste af tiden i de lettere luftlag. Hun er på mange måder en fremtidsudgave af Lara Croft og sværger til den fysiske disciplin Parkour. Hun hopper, balancerer, løber og svinger sin trænede krop fra afsats til afsats med Laras behændighed. Faith arbejder som kurer i et overvågningssamfund, og da hendes søster bliver anholdt og tiltalt for en forbrydelse, hun ikke har begået, tager Faith sagen i egen hånd.

HUN HOPPER, BALANCERER, LØBER OG SVINGER SIG FRA AFSATS TIL AFSATS MED LARAS BEHÆNDIGHED

hovedtrækkene op. "Et platformspil i første person", var vores første tanke.

Det er et nyt, modigt og banebrydende projekt, og det er præcis den form for udfordring af mediet, enhver spilredaktion og -elsker ønsker at se. Mirror's Edge ligner uægtelig en pioner. Stryg s'et i FPS, for våbnene har kun en mindre birolle. Glem alt om blodige slagmarker og trøstesløse ruiner, for Mirror's Edge udspringer sig i en lys, nærmest

Til forskel for normen i FPS-genren, imiterer kameraet Faiths øjne og ikke selve hovedet, hvilket giver et bredere udsyn og modvirker "simulation sickness". For at kunne levere en filmisk oplevelse, har DICE sat Rihanna Pratchett, forfatteren bag Overlord og Heavenly Sword, på manusopgaven, og svenskerne har knoklet i døgndrift for at lave en optimal styring. Vi glæder os til at trække i den sorte tanktop og mærke vinden i håret.



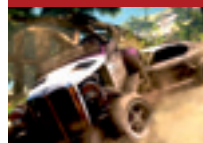
RESISTANCE: RETRIBUTION

Mens PS3-ejere allerede i år kan nyde Resistance 2, så er det først næste år, PSP ejerne se frem til Resistance: Retribution, fra Sony Bend studiet.



FINAL FANTASY XIII

Selvom Square Enix største rollespil ikke udkommer eksklusivt til Xbox 360, var det usædvanligt annonceringen af rollespillet til Microsofts konsol, der stjal meget af opmærksomheden til E3.



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

MotorStorm var en fremragende grafisk demo at vise til vennerne, men udenindhold, når de var smuttet hjem. Det skulle blive anderledes i del to, og der skulle bydes på mange flere baner og fartøjer.

LITTLE BIG PLANET

Hjemmelavet underholdning med charme



Platform PS3 Udvikler MEDIA MOLECULE Udgives 2008

De altid så kedelige og dødssyge salgstal og statistikker i de årlige pressekonferencer, blev i år hevet op på et hidtil uset niveau, da Sony kunne hive Media Molecule på scenen og præsentere samtlige af deres tal i det altid imponerende Little Big Planet.

Med en grafisk præsentation, der får ens hjerte til at smelte, og nærmest uanede muligheder for at slippe fantasien løs, er det ingen overraskelse, at Little Big Planet står øverst på vores ønskelister. Om spillet kommer til at erstatte samtlige powerpoint-præsentationer i fremtiden, er dog en anelse mere usandsynligt.

KILLZONE 2

Krigszonen er i fuld udbrud igen og aldrig før har Helghast soldaternes march været så ventet

Platform PS3 Udvikler GUERRILLA GAMES Udgiver SONY Genre FPS

SAMLET FRONT

I Killzone 2 kommer man ikke langt hvis man ikke har sit hold med sig. Derfor bør man altid tage sig tid til et genoplive faldne soldater-kammerater.



MEKANISK DØDSSPREDER Våbnene mangler stadig lidt af den tyngde de havde i det første spil, men mon ikke det fikses?

Taget i betragtning af, hvor lidt, der rent faktisk var blevet vist af Killzone 2 forud for E3-messen, må man tage hatten af for Sony's marketingsteam, for findes der efterhånden nogen, som ikke har hørt om Killzone 2 endnu?

Guerilla havde dog en stor pose nyheder med til

HVER MEDALJE GIVER EN NY FORM FOR ROLLE

messen, og specielt blev der åbnet op omkring multiplayeren, som lyder til at blive intet mindre end spektakulær.

Inspireret af tidens trend med, at alt skal bygges op om erfaringspoint for hver god indsats i multiplayer, byder også Killzone 2 på et system, hvor man gradvist vil lukke op for bedre og bedre udstyr. Fra start må du altså finde dig til rette med, at være udstyret med noget lignende en mekanisk slangebøsse, men som du scorer points, stiger erfaringsniveauet, og dermed også antallet af medaljer.

Medaljerne er Killzone 2's evolution af erfaringsystemet, og akkompagnerer dit optjente udstyr ved, at lade dig vælge en rolle, som for

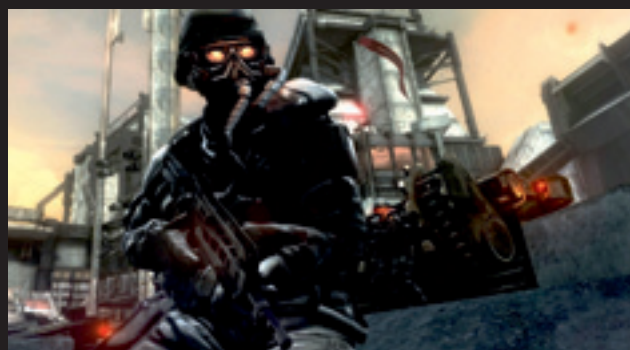
eksempel Medic eller Sniper. Hver medalje skulle give en ny form for rolle, og ved at kombinere to roller på en gang, skulle det være muligt, at lave ganske unikke opsætninger, som igen skulle give mulighed for meget forskellige multiplayerkampe.

Forestil dig for eksempel, at kunne genoplive faldne soldaterkammerater som Medic, for bagefter at trække dig tilbage og pille intetanende tropper fra hinanden med din riffel. Værd er det også at nævne, at rollerne hver især vil indtjene erfaring på en sådan måde, at den første medalje der vælges vil tjene mest, mens den sekundære vil indtjene mindre.

Skulle du blive forgabt i multiplayeren og få lyst til at tage dit spil videre, vil Guerilla også sørge for, at der er masser af incitament til at blive del af en klan. Således vil klanger optjene såkaldte Valor Points, og belønningen vil være sådan, at et uerfarent hold der tæver et erfarent hold vil tage en stor del af det erfarne holds Valor Points med sig.

De forskellige systemer lyder til at tilføje, en for genren hidtil uset dybde. Lykkes det derfor for udvikleren at implementere de mange ideer, balancere dem, og måske endda lokke med nye baner og muligheder, som Infinity Ward har gjort på så fornem vis med Call of Duty 4, er der ingen grænser for, hvor lang tid vi vil blive fanget af Killzone 2.

Killzone 2 lyder endelig til at blive mere end en grafisk opvisning, og aldrig før har 2009-udgivelsen syntes så langt væk.



Helghast Den ikoniske Helghast fjende er naturligvis tilbage i Killzone 2, og med nok teknisk kraft til at kunne vise dem i fuld detaljegråd, er de mere skræmmende end nogensinde før



Slop af! Animal Crossing har altid ladet dig sørge for tingene i dit eget tempo, og det ser City Folk ikke ud til at ændre noget ved. Dejligt!

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Nintendo byder dig velkommen tilbage til den søvnige by

Platform Wii Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Genre RPG

LAnimal Crossing er et af de spil, der næsten er umuligt, at få til at lyde spændende, og skal prøves før den overvældende charme hiver dig ind, og det ser City Folk ikke ud til at ændre noget som helst ved.

I stedet for at prøve noget alt for drastisk, er der i stedet blevet tilføjet en masse nye muligheder, som skulle gøre, at dit næste besøg til den lille soveby, skulle blive endnu sværere, at vende tilbage fra end før.

Mest spændende er uden tvivl tilføjelsen af en decideret multiplayer, der vil lade fire spillere besøge

den samme by på en og samme gang. Hvis du vælger, at købe WiiSpeak-hardwaren vil det tilmed være muligt at snakke med dine medspillere, hvilket er en mulighed, der længe har været savnet på Wii'en.

Den anden store nyhed er, at man nu kan tage en bus ind til byen, hvor et butiksstræde byder på adskillige nye butikker for de, med nok klokker på kontoen. Et auktionshus skulle således også give alle og enhver mulighed for, at købe eller sælge overskydende møbler eller anden habengut.

Vigtigst er dog, at Animal Crossing stadig ser præcist ligeså hyggeligt ud som før.

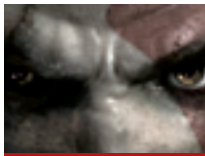
LOCO ROCO 2

De sjove farveklumper er tilbage, glade som altid

Platform PSP Udvikler SONY Udgives 2008

Det lalleglade tema, hvis tekst er fuldkommen nonsens, har siden udgivelsen af LocoRoco, været fast inventar på vores MP3-afspillere.

De strålende farver, de nuttede figurer og det enkle gameplay, hvor man bare skal vippe verdenen fra side til side, var en vinder, og udsigten til igen at nikke skaller til de sorte rumfærende Mojaer, har gjort os kåde af glæde. Forhåbentlig bliver det også en anledning til at finde de små, blå Mui Mui-mænd. Spillet fik glødende anmeldelser, og den gule Locoroco blev for mange den officielle maskot for PSPen. Foruden at indeholde en munter grafik og almindelig spilglæde, tilbød spillet også, at vende tilbage til tidligere baner, da man i sidste ende ville stå med et fuldt udstyret hus til de små klatter, samt forskellige minispil, der hver især krævede mere eller mindre øvelse, at være succesfuld i. PSN-udgivelsen LocoRoco Cocoreccho!, har kun formået at skærpe vores appetit, og hvis udvikleren Kazuhito Miyaki formår, at holde kreativiteten i kog, så står vi muligvis med det næste spil, der medfører næve-kampe, når det lander på redaktionen. Vi krydser fingre for en regulær level-editor i LocoRoco 2. Syng med : Kokoreccho pientora manimani ungarafocchara!



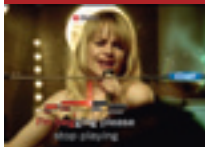
GOD OF WAR 3

God of War III er blevet annonceret, og vi er kun utilfredse med én ting: Det kommer først til næste år! De tidligere spil i serien hører til cremen af spilverdenen, og vi kan slet ikke vente med, at opleve Kratos' næste kamp mod guderne.



MAG: MASSIVE ACTION GAME

Vi plejer ikke, at tilgive CG-sekvenser som en demo, men når udvikleren er Zipper Interactive og spillet er det ambitiøse MAG: Massive Action Game, så gør vi en undtagelse. Ifølge udviklerholdet vil op til 256 spillere kunne boltre sig på samme bane, og selvom spillerne er delt op i hold à 8 soldater på hvert hold, virker det enormt lovende.



LIPS

Overraskelsen, vi alle vidste, ville komme. Microsoft fik annonceret deres Singstar-klon, komplet med trådløse mikrofoner, små LED-lys, der pulserer til rytmen, og muligheden for at importere egne sange. Syng med på Xbox 360.

THE LAST REMNANT

Rollespillene har fundet sig et hjem på Xbox 360, og Square Enix er med helt fremme i feltet

Platform XBOX 360 Udvikler SQUARE ENIX Udgives 2008



VI VED ENDNU kun lidt om kampsystemet, men i vanlig japansk stil, er det hele turbaseret.

På trods af, at det er ved at være et stykke tid siden, Square Enix leverede det sidste spil i Final Fantasy-serien, har udvikleren bestemt ikke lagt på den lade side, når det kommer til den erfarne udviklers fortrukne genre.

Blue Dragon og Lost Odyssey er allerede udgivet på Microsofts veje, og til jul kommer Last Remnant til Xbox 360, og senere til både PS3 og PC. Det er første gang udvikleren bygger et spil på Unreal 3-motoren, og grafik ser resultatet da også lovende ud, indtil videre. Historien centrerer sig om en verden, hvor de

der blevet arbejdet på, at tilføje nogle nye strukturer til det velkendte kampsystem.

Desværre var Last Remnant kun repræsenteret i trailerform og det er meget begrænset, hvor mange detaljer Square Enix er villige til at demonstrere. Som det også var tilfældet med Lost Odyssey, er store kampe og en episk stemning, igen et centralt omdrejningspunkt. Hvis alt går vel skulle Last Remnant gerne være første del af en trilogi, og med en solid blanding af nye og familiære elementer, leveret til et altid tørstende rollespilspublikum, kan det da også sagtens lykkes. Square Enix

HVIS ALT GÅR VEL SKULLE LAST REMNANT GERNE VÆRE FØRSTE DEL AF EN TRILOGI

forskellige folkeslags teknologier, er bygget op omkring levninger fra en ældre, nu forsvunden civilisation, de såkaldte remnants.

Hovedpersonen og ufrivillige helt er den unge Rush, der mod sin vilje drager ud på eventyr, da hans søster kidnappes. Som i Blue Dragon vil du kunne se dine fjender på afstand, i stedet for de tilfældige sammenstød, som de japanske rollespil har klamret sig til i alt for lang tid. Kampene vil være turbaserede, men dog er

har gang på gang vist, at de kan skrue et godt eventyr sammen, men spørgsmålet er, om de kan få det hele til at gå op i en højere enhed, når projekter som Infinite Undiscovery, Star Ocean og ikke mindst Final Fantasy XIII, også er under udvikling. Det er mange bolde at have i luften samtidig, men vi krydser fingrene og håber Square Enix har kunnet håndtere presset, og at de ikke har mistet overblikket over de enkelte, lovende projekter.

CRYSIS WARHEAD

Genoplev actioneventyret fra et andet synspunkt

Platform PC Udvikler CRYTEK Udgives 2008

I starten af juni blev udvidelsespakken til sidste års kæmpehit, Crysis, langt om længe afsløret.

Her skal du nok engang kæmpe dig igennem dramatiske junglelandskaber – denne gang i rollen som Sergeant Sykes, bedre kendt som Psycho. Crysis Warhead kunne opleves på E3-messegulvet, hvor der var rig mulighed for at prøve kræfter med de nye køretøjer og våben. Der er nu endnu mere fokus på kampe i diverse køre/flyvetøjer, og der er rigeligt at skyde på; forbedringer af spillets grafikmotor, gør det nemlig muligt, at vise op til fire gange så mange fjender på skærmen. Ud over en helt ny singleplayer-kampagne vil der også være nye tiltag at finde på multiplayerfronten.



FILMISK SMUKT Var der en ting Crysis gjorde bedre end de fleste andre spil i genren, var det at give følelsen af at være hovedpersonen i en hollywood actionfilm. Med sine massive eksplosioner, mange våben og science-fiction inspirerede historie, ser Crysis Warhead ud til at fange den samme følelse.

MAKABERT UDSEENDE

Vi er stadig ikke helt solgt på det lidt kedelige monsterdesign i Resistance 2, men detaljegraden er heldigvis skruet kraftigt op i del af Insomniacs skydespil.



RESISTANCE 2

Insomniac er snart klar til at fortælle andet kapitel om Nathan Hales kamp og vi glæder os

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler INSOMNIAC Udgives 2008

My name is Nathan Hale. I have nineteen hours left to live. And this is how it begins."

De frigivne trailers til Resistance 2 har været ekstremt stemningsfulde. Nathan Hales stemme er indlevelsen selv, og skal man dømme ud fra PR-materialet, så bliver Resistance 2 en fantastisk flot oplevelse, der kan komme til at sætte nye standarder for, hvad der kan lade sig gøre på en PS3. Resistance 2 er naturligvis efterfølgeren til Resistance: Fall of Man, der havde stor succes som launch-titel til

hovedkvarter. I Resistance 2 fortsætter Hale kampen mod Chimera-virussen, som har bredt sig som en steppebrand fra arnestedet i det gamle Sovjetunionen og nu også har ramt de amerikanske kyster. Resistance 2 lever stadig højt på en alternativ verdenshistorie, hvor det ikke er den kolde krig, men kampen mod den tilsyneladende ustoppelige virus, som er i centrum for Hales utrættelige kamp. Efter det i det første spil lykkedes at nedkæmpe Chimera-virussen i England, står slaget i Resistance 2 i Nordamerika, hvor Nathan Hale optages i

DER ER LAGT I KAKKELOVNE TIL EN STOR SPILOPLEVELSE, SOM VI SER MEGET FREM TIL

Playstation 3. Selv om spillet ikke bugnede med nyskabelser, så var fortællingen om sergent Nathan Hale flot og stemningsfuldt fortalt, og jo længere man kom i spillet, des mere åbnede mytologien om Chimera-virussen sig, ligesom banedesignedet voksede med opgaven, efterhånden som amerikanske Nathan Hale og de britiske kolleger kæmpede sig vej til fjendens

gruppen The Sentinels, der ligesom Hale består af soldater, som bærer rundt på Chimera-virussen, men samtidig er modstandsdygtige over for den. Og som det antydes af Nathan Hales eget udsagn om, at han kun har nitten timer tilbage at leve i, så skal han denne gang også kæmpe med Chimera-virussen inden i ham selv. Det er et interessant twist, og hvis blot



! FÅHTA MÅSHE MERE
Efter offentliggørelsen af det næste Ratchet & Clank som download titel, begyndte rygterne om en mulig udvidelse til Resistance 2 også. Insomniac siger dog endnu intet.

Insomniac Games formår at holde fortællingen på samme høje niveau som forgængeren, så er der lagt virus i kakkelovnen til en stor spiloplevelse, vi ser meget frem til. Ikke mindst fordi der ved siden af single-player-kampagnen er blevet plads til co-op-spil for otte spillere. Herudover kommer en onlinedel med op til 60 spillere, hvilket giver uanede muligheder for afsindige kampe, hvis det lykkes at tøjle alle detaljerne. Slutteligt forlyder det, at vi i Resistance 2 får meget mere at vide om, hvor Chimera-virussen stammer fra, og hvad dens formål er. Uh, hvor kan det blive godt!



Prince of Persia

Fra hjemmelavet enmandsprojekt til multimillionsælgende spilsucces, vi fortæller hele historien bag prinsen.

Aret var 1989. Det var julemorgen, og 11-årige Ben vågnede tidligt og løb ind i stuen, hvor julegaverne lå og ventede. Hans ivrige fingre rev forsigtigt papiret af pakken, som hans mor havde købt til ham, og øjeblikket efter sad han med en papæske i hænderne. Det var en ny verden, som åbenbarede sig for drengen. Eskens forside var prydet af billedet af en ond vezir, en smuk prinsesse og en heltmodig prins, med et frygtløst blik i øjnene. Og spilverdenen blev aldrig mere den samme.

Drengen var Ben Mattes, som i dag er producer hos Ubisoft i Montreal, og spillet var Prince of Persia. Mødet med den persiske prins var magisk, men hvad Ben ikke vidste, var, at det samtidig var forhistorien til et langt eventyr, som han mange år senere selv ville få lov at skrive flere kapitler af, som producer på indtil videre to spil om den lille prins. Men inden da ventede først den næsten umulige opgave, det var at frelse prinsessen fra den onde vezir, og Ben Mattes husker stadig, hvordan han gjorde store øjne, da han for første gang greb sit joystick og tog styringen over spillets atletiske prins.

"Det er et spil, som virkelig skiller sig ud i min hukommelse. Jeg elskede det og gennemførte det flere gange. På det tidspunkt savlede jeg over mine

og alle ved, at bevæge sig som et rigtigt menneske. Den filminteresserede Mechner havde brugt timer på at videofilme sin lillebror løbe og springe, og bevægelserne blev ved hjælp af en teknik kaldet rotoscoping, bragt til live på computeren. Det store arbejde bar ifølge Ubisoft-producer Ben Mattes frugt af højeste kaliber.

"Prince of Persia var et mesterværk. Det havde en perfekt balance og et meget tilgængeligt gameplay, som det var nemt at sætte sig ind i. Og så havde det et unikt udtryk, hvad enten man taler om grafik, lyd, historie eller persongalleri. Det revolutionerede animationen i spil, og det fortjener helt sikker en plads i historiebøgerne", siger Ben Mattes om spillet, som tidligere i år blev indlemmet blandt spilsitet IGNs Hall of Fame spil - en ære, som kun tilfalder historiens allermest betydningsfulde spil.

Verden havde ikke tidligere set mage til Prince of Persia, og spillets gennemførte stemning og den flotte modtagelse betød også, at Mechner fire år senere skabte en rost efterfølger med undertitlen The Shadow and the Flame.

I 1999 fulgte så Prince of Persia 3D, som skuffede en del fans, men som samtidig viste, hvilke muligheder, der lå i at kombinere prinsen med moderne spillemekanik, og det springbræt udnyttede

PRINCE OF PERSIA VAR ET MESTERVÆRK. DET HAVDE EN PERFEKT BALANCE OG ET TILGÆNGELIGT GAMEPLAY, SOM VAR NEMT AT SÆTTE SIG IND I

venners Nintendo-maskiner, mens jeg selv havde en Amiga 500. Det var min mor, som havde købt spillet til mig, og hun havde fået hjælp af en ekspedient, som fortalte hende, at det helt særlige ved spillet, var de flotte animationer", siger Ben Mattes.

1989 er så langt tilbage i spilhistorien, at det stadig var muligt for en enkelt mand, at designe og programmere et helt spil, og det var præcis, hvad amerikanske Jordan Mechner havde gjort. Han havde lagt tre års arbejde i at skabe sin egen digitale udgave af 1001 Nat, og Prince of Persia var resultatet, der kom ud af alle anstrengelserne. Mechner bragte den persiske prins til live på en Apple II, men snart fik spiludgiverne travlt med at bestille konverteringer til alverdens computere og konsoller, for den lille prins brændte for alvor igennem skærmen takket være sine fantastiske bevægelser, som var lysår foran alt andet på den tid. Prince of Persia var et platformspil, hvor helten sprang og fægtede sig vej fra fangekælderens til prinsessens tårnværelse, alt imens han imponerede alt

spilfirmaet Ubisoft et par år senere, med beslutningen om at sende prinsen til tops med et decideret tigerspring. Firmaet inviterede prinsens far, Jordan Mechner, til Montreal, for at vise ham noget helt særligt.

Her så Mechner en simpel, grafisk præsentation, som var så stærk, at den på ganske få sekunder illustrerede, hvorfor det store spilfirma gerne ville genoplive Mechners hensygnende prins. Prinsen kunne nu løbe på vægge og bevægede sig med en lethed, som fik det til at løbe Mechner koldt ned ad ryggen.

"Jeg var dybt imponeret over, hvad de havde skabt. I det øjeblik genoplevede jeg den samme lykke, som da jeg for første gang havde set prinsen i aktion femten år tidligere", har Jordan Mechner udtalt om oplevelsen.

Og herfra er resten historie. Mechner koblede sig på det talentfulde udviklingshold, som skabte det første "moderne" spil i Prince of Persia-serien: The



FAKTA

FARMAND

Da spilbranchen stadig var i "garage-alderen" skabte Jordan Mechner først action-eventyret Karateka og siden Prince of Persia. Sidstnævnte tog verden med storm, og er i dag et af de spil, som udgør Ubisofts økonomiske ryggrad. Jordan Mechner er for tiden optaget af at følge optagelserne af Prince of Persia-filmen til døds.



PRINSEN KUNNE SLØVE TIDEN, STOPPE DEN HELT OG SÅGAR SPOLE DEN TILBAGE

Sands of Time. Udgangspunktet havde været at lave et spil, der lænede sig op ad stemningen i fortællingerne fra 1001 Nat, og spillet antændte en ild i alverdens anmeldere, som skamroste spillet fra ende til anden. Historien, det visuelle udtryk og det fantastiske gameplay, smeltede sammen til en fuldendt oplevelse, som blandt andet Tom Bramwell, redaktør på det anerkendte spilsite Eurogamer.net, sent glemmer.

"Det, jeg husker spillet allerbedst for, er den ophøjede følelse af frihed. Selv om man stadig var begrænset af ting som et lineært banedesign, gåder med blot en enkelt løsning og statiske kampscener, så gjorde muligheden for at interagere med spillets platformselementer, på en fuldstændigt flydende måde, en kæmpe forskel. Når jeg gik ind i et rum, og spillet trak kameraet tilbage, så jeg kunne se alle de elementer, der udgjorde rummet, så blev jeg virkelig spændt. Jeg nød den mytiske atmosfære, den flydende styring og det ambitiøse banedesign. The Sands of Time var en meget vigtig titel, fordi platform-genren var begyndt at stagnere, og spillet fik mig til at forvente mere af andre spil i genren", fortæller Tom Bramwell, som lige som alle andre anmeldere var dybt imponeret af spillets banebrydende tids-aspekt.

Helt centralt for spillet var The Dagger of Time, som gjorde det muligt for prinsen at manipulere med tiden, når de dødsforagtede spring mislykkedes for ham og hans betagende sidekick, prinsessen Farah. Prinsen kunne sløve tiden, stoppe den helt og sågar spole den tilbage, hvilket gav The Sands of Time et nyskabende spilelement, som

sammen med den fantastiske akrobatik, skabte en unik spiloplevelse. Jordan Mechner husker selv om den banebrydende tids-dagget:

"Muligheden for at spole tiden tilbage startede som et gameplay-ønske fra vores kreative leder, Patrice Desilets. Når man dør og bliver nødt til at genstarte, bryder man på en måde den fortryllelse, som udgør spillerens indlevelse i spillet. Patrice mente, at det at kunne spole tilbage, ville være en god og organisk måde at tillade spilleren at fortsætte spillet uden afbrydelser, fordi man ikke døde så tit."

Selv om spillet ikke solgte helt så godt som håbet, så var der stadig tale om en gedigen succes, og Ubisoft igangsatte hurtigt udviklingen af de to fortsættelser Warrior Within og The Two Thrones. Mens The Warrior Within fik klø med på vejen for at udskifte den persisk inspirerede underlægningsmusik fra det første spil med tonsende hård rockmusik, så brillerede det samtidig med et næsten lige så mageløst banedesign som forgængeren. Samtidig var kampsystemet blevet udvidet og udtrykket gjort mere dystert, men Ubisoft følte sig så sikre på succesen, at udviklingen af et tredje spil blev igangsat et helt år, inden Warrior Within blev udgivet!

Tredje ombæring fik navnet The Two Thrones, og ansvarlig for udviklingen blev Ben Mattes, som tidligere havde mødt prinsen en juleaften tilbage i 1989. Ben Mattes er også producer på det kommende spil, som skal



EFTERFOLGEREN til Prince of Persia fik undertitlen The Shadow and The Flame bød på mere af det samme, men i en mere farvestrålende indpakning. Her var masser af fælder, som øjeblikkeligt kunne gøre det af med prinsen, og endnu flere fjender til at gøre prinsens vej sværere.

I DET ALLERFØRSTE Prince of Persia blev man smidt i fangekælderen og havde herefter 60 minutter til at frelse prinsessen i tårnværelset. Prinsens fantastiske bevægelser var blevet til ved at filme rigtige mennesker løbe og springe, og effekten udeblev ikke. Prince of Persia satte nye standarder inden for animation, og selv den dag i dag, er spillet smukt at se på.



THE SANDS OF TIME genfødte Jordan Mechners persiske prins, og spillet bjergtog anmeldere verden over med sin fantastiske akrobatik, hvor prinsen svingede, hoppede og sprang sig vej igennem fantastisk udformede forhindringsbaner, hvor kunsten var at strikke alle bevægelserne sammen.



SERIEN HAR SOLGT OMKRING 10 MILLIONER EKSEMPLARER OG ER EN MEGET VIGTIG SERIE FOR UBISOFT



genføde serien, og han er ikke i tvivl om, hvad serien betyder for Ubisoft.

"At arbejde med Prince of Persia betyder, at man får mulighed for at brede sine kreative vinger. Serien har solgt omkring 10 millioner eksemplarer, så Prince of Persia er en meget vigtig serie for Ubisoft, og det er et brand, som andre spil måler sig selv efter. Jeg ser sådan på det, at spil som The Sands of Time og Splinter Cell var med til at kickstarte det nye Ubisoft. Indtil da blev firmaet ikke anset som værende på linie med store udgivere som EA og Activision. Men prinsen og Sam Fisher gjorde det muligt, at lege med de store drenge, og derfor har Prince of Persia også en speciel plads i Ubisofts hjerte. Vi elsker serien", siger Ben Mattes.

Han mener, at The Sands of Time var noget helt særligt, men mener også at trilogien fremstår flot som en helhed.

"Jeg synes, at alle tre spil har deres styrker. Toeren og treeren var ikke lige så unikke som The Sands of Time, men de forbedrede begge elementer fra

FORNYET KLASSIKER Prinsen kan downloades...

Mens vi gik og ventede på nyt om kommende Prince of Persia-spil, udgav Ubisoft sidste sommer Prince of Persia Classic, som var en remake af det oprindelige spil. Grafikken var blevet gjort endnu smukkere og mere farvestrålende, og lydsiden var også blevet malet med farver fra den mellemøstlige palette. Spillet er en hyldest til det oprindelige spil og en god mulighed for at se, hvor den atletiske prins stammer fra. Men i modsætning til Jordan Mechners originale udgave er der i Classic-udgaven flere spil-modes og checkpoints for at gøre spillet mere tilgængeligt.



det foregående spil. Mens det første spil var karakteriseret ved en eller anden form for magi, så var det kampsystemet, som var i højsædet i toeren, og i treeren var der fokus på begge dele”, siger Ben Mattes.

Seriens opfinder, Jordan Mechner, udtalte straks efter færdiggørelsen af The Sands of Time, at han troede, det ville blive vanskeligt at overgå spillet, fordi det var et af de sjældne eksperimenter, hvor et formidabelt hold og en fantastisk idé, havde resulteret i et exceptionelt resultat. Om det også er grunden til, at Mechner ikke siden da har været involveret i prinsens eventyr, har han ikke givet et klart svar på. Ben Mattes fra Ubisoft forklarer, at det har været Mechners eget valg ikke at deltage.

”Mechner havde andre ting, han ville bruge tid på - film og bøger. Det var ikke en af hans prioriteter, at arbejde på flere spil.”

Mechner er i øjeblikket travlt optaget af filmudgaven af Prince of Persia, som han har skrevet manuskriptet til, og som efter planen har premiere næste sommer, med Jerry Bruckheimer som producer. Det er stadig Jordan Mechner, som sidder tungt på I.P.'en - intellectual property, som spil-rettigeheder kaldes i spilbranchen. Det vil sige, at Mechner har ophavsretten til Prince of Persia-navnet og kan gøre med det, hvad han vil. Men han har licenseret det til Ubisoft i en aftale, hvor



FÆGTNING I Warrior Within fra 2004 var der oget fokus på sværdekampene, og det første spils lyse stemning var blevet afløst af en mørk og dystert scenografi. Det faldt i mindre god jord hos flere anmeldere, men banedesignet var stadig fænomenalt og gjorde spillet til en værdig fortsættelse af The Sands of Time.

Ubisofts mål med det kommende Prince of Persia, er at genetablere serien som førende inden for action-adventure-genren. Til

at serien altid vil være populær. Banedesignet i The Sands of Time er det bedste, vi har set siden det første Tomb Raider. Nu, hvor Tomb Raider er tilbage ved fuld styrke, bliver det spændende at se, om Ubisoft kan finde noget, som Crystal Dynamics (udviklerne af Tomb Raider, red.) har overset.”

Det næste kapitel i Prince of Persia-sagaen skal ligge klar til julehandlen, hvor halvdelen af årets spil langes over disken. Ubisoft har tidligere udtalt, at spillet kun bliver udgivet, når det lever op til de højeste kvalitetskrav, hvilket nogle har tolket som en indikator på, at spillet bliver udsat. Men direkte adspurgt, om det ventede gensyn med prinsen kunne gå hen og blive forsinket, som så mange andre spil bliver det, lyder det korte svar fra Ben Mattes:

”Not if I want to keep my job.”

_Kristian Troelsen

DET NÆSTE KAPITEL SKAL LIGGE KLAR I JULEHANDLEN

Ubisoft bruger navnet, men selv bestemmer, hvad de gør med det. Det vil sige, at der ikke er noget krav om, at Mechner skal tages med på råd, når der skal laves nye spil. Men Ben Mattes har alligevel løbende kontakt med Mechner, som en professionel venlighed over for seriens skaber.

det siger Eurogamers redaktør, Tom Bramwell:

”Jeg er ikke sikker på, at serien nogensinde bliver et Mario, et Final Fantasy eller et Grand Theft Auto, men det bliver et stort spil. Ubisoft mener åbenlyst også, at det er en meget vigtig serie, fordi de bliver ved med at vende tilbage til den. Jeg tror, de ved,



THE DAGGER OF TIME

Ubisofts tre spil om den persiske prins har været flot båret af The Dagger of Time, som gjorde det muligt for prinsen at stoppe tiden og sågar spole den tilbage. Når fjenderne blev lidt for mange, var det en stor hjælp at sætte sekundene i stå og gøre det af med dem. Men lige så vigtigt var det efterfølgende at opsamle det sand, som blev tilovers, når de døde. Uden sand var The Dagger of Time nyttelos. Ubisoft tager et drastisk skridt ved ikke at bruge The Dagger of Time i det kommende spil om prinsen.



BOSS KAMPE

Warrior Within bød på nogle forrygende boss-kampe undervejs. Der var mere fokus på kampsystemet, men det var stadig tids-daggerten, der var central for at klare sig helskindet igennem udfordringerne. For eksempel var det nødvendigt at sløve tiden, når først man havde kæmpet sig op på skuldrene af denne kleppert, hvis man ville gøre sig forhåbninger om at gøre det af med ham, inden han fik kylet prinsen hårdt i jorden.



AFSLUTNINGEN PÅ TRILOGIEN

The Two Thrones er prinsens seneste eventyr, og selv om originaliteten i spillet ikke var på højde med forgængerne, så var det stadig en stor oplevelse at styre prinsen gennem horden af fjender - også dem, der var lige så store som et hus. The Two Thrones forsøgte at kombinere de bedste elementer fra The Sands of Time og Warrior Within, hvilket til dels lykkedes. Bannedesignet var ikke helt på højde med de tidligere spil, men der var stadig tale om en flot afslutning på en fantastisk trilogi.

DEN MØRKE SIDE

I The Two Thrones blev spilleren også præsenteret for prinsens mørke side, som gjorde ham til en kold dræber bærende på en flænsende kæde, som han også kunne bruge til at svinge sig over dybe afgrunde med. Ubisoft ville gerne have gjort mere ud af kæden, men vurderede til sidst, at arbejdet ville have været for omfattende i forhold til merværdien.

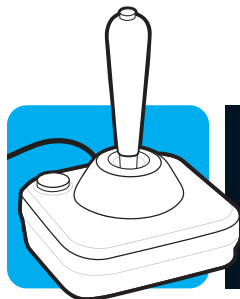


WWW.GAMEREACTOR.DK/GRTV

GRTV

REVIEWS BETA INTERVIEWS EVENTS GADGETS

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!

SOUL CALIBUR IV

Et knivskarpt katana rammer et summende lyssværd i Namco Bandais polerede fighting-spil. Tanggaard har spenderet uger foran fladskærmen og fortæller nu alt...

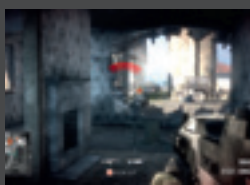


GAMEREACTOR #91

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



- Race Driver: Grid 9/10
X360/PS3/PC
- Mass Effect 9/10
PC
- Super Smash Bros. Brawl 9/10
Nintendo Wii
- Boom Blox 9/10
Nintendo Wii
- LEGO Indiana Jones 8/10
PS3/ X360



- Battlefield: Bad Company 7/10
PS3/X360
- Ninja Gaiden 2 7/10
Xbox 360
- Harvest Moon: Magical Melody 7/10
Nintendo Wii
- Haze 6/10
Playstation 3



- Dungeon Explorers: Warriors of the Ancient Arts 6/10
PSP/NDS
- Teenage Zombies 5/10
Nintendo DS
- Ratchet & Clank: Size Matters 4/10
Playstation 2
- Bomberman Land Touch 3/10
Nintendo DS

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

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



SOUL CALIBUR IV

Sværd møder spyd, skjold og måske endda lyssværd, i Namcos polerede fjerde kapitel

Platform X360/PS3 Udvikler NAMCO BANDAI Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 18+



SOM DE GAMLE SPIL

Har du spillet et af de tidligere kapitler i serien, måske endda Soul Calibur udgivet til Xbox Live Marketplace, så vil du med det samme føle dig hjemme i Soul Calibur IV. Styringen sidder lige i skabet og tempoet er elegant.

Genre FIGHTING

Om man skal lave spil for sin egen forfængeligheds skyld eller for spillerne, skal jeg lade være usagt, men da nyheden om Star Wars-figurer i det kommende Soul Calibur IV sivede ud fra Namco Bandais hovedkontor, og de kritiske røster blev til et flerstemmet klagekor, forsvarede spillets producer Katsutoshi Sasaki sig med, at de netop ikke sad i et elfenbenstårn, men nede på gulvet sammen med resten af fanbasen. George Lucas' velkendte klenodier var altså simpel kundepleje.

Hvor jeg så sidder, det aner jeg ikke helt, men det er i hvert fald ikke på gulvet, for på mig virker Darth Vader, Yoda og ikke mindst lærlingen fra det kommende The Force Unleashed, som ret ligegyldige tilføjelser til en ellers fabelagtig fighting-serie. Den knæhøje Yoda springer omkring som en lynkineser i en skotøjsæske, Darth Vader tordner løs med sit evige åndedrætsbesvær, og lærlingen er bare et stort blankt kanvas. Selvfølgelig er de polygon-perfekte og animeret med den største finesse, men de siger mig ikke et hak.

Heldigvis er resten af Soul Calibur IV uberørt af det blakkede intergalaktiske karaktergalleri. Intro-sekvensen, der for en gangs skyld ikke er et udstillingsvindue for samtlige spilfigurer, er så poleret, at det nærmer sig det anale. Imens er koreografien klokkeren og designvalget noget nær perfekt. Soul Calibur ligner stadig et fransk haute couture-show

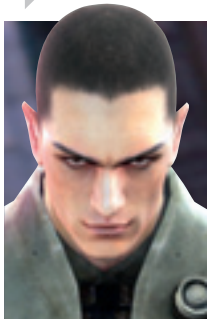
TIPS

SPIL OGSÅ

Dead or Alive 4 9/10

X360

Tempofyldt og proppet med herlige toser. Vi spiller det stadig ugentligt.



FAKTA

POLYGONKNUSER

Som polygonknuser er det fjerde kapitel dog fornemt realiseret med en helt fantastisk glidende billedside og masser af elegante detaljer. De mange arenaer strækker sig helt ud i horisonten og efterlader et indtryk af en eventyrlig verden, fyldt til randen med piratskibe, buldrende vulkaner og knesjende borge. Der er ikke den store forskel på PS3 og Xbox 360-versionen, så valget er dit.



HÅM SKAL JEG HAVE Fælles for hele galleriet af karakterer er, at der er noget for enhver smag, og at du uden tvivl vil kunne finde tre eller fire karakterer at gå i kødet på. Du kan også lave din helt egen kæmper, hvis det måtte lyste.

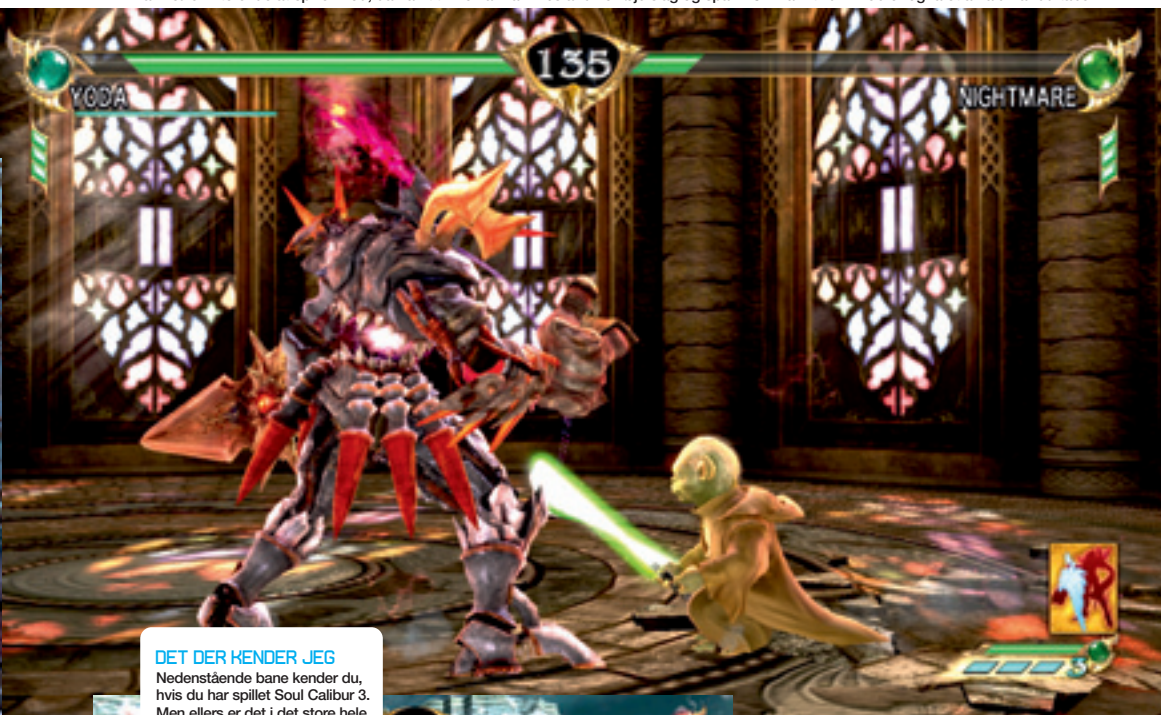
med påfluglejer, tætsiddende uniformer og kniplinger, og jeg forventer ethvert øjeblik, at Jean Paul Gautier vimser ind på scenen for at tage mod applaus, men sådan har det altid været; enten kan man lide det opstyltede modeshow eller også kan man ikke.

Det er dog i fylde, at Soul Calibur IV for alvor hæver sig over de tidligere udgaver. Som et rent overflødighedshorn af spilmoder og muligheder, byder det fjerde kapitel denne gang på ca. 35 spilbare karakterer, og dette inkluderer de hjemmelavede kreationer, som kan laves via Character Creation-funktionen. Funk-

tionen er i sig selv ikke ny, men den er udvidet markant, med et væld af muligheder for at betone din kampstil, fylde på med udstyr (der nu også har en funktion) og lege med alt fra hårpragten til din kropsbygning og ansigtsform. Du kan også tage din karakter online i den mundering og så kæmpe mod ligesindede, hvilket gør multiplayerkampene mere interessante, varierede og personlige.

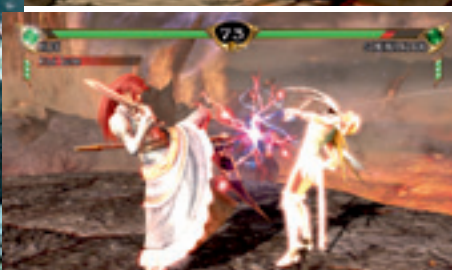
Samtidig er der fyldt på med nye våben, kostumer, hatte og karakterer, som løbende åbnes op for, ved at spille dig gennem spillets Story-mode. Yoda er klar fra begyndelsen i

YODA kan være irriterende at spille imod, da han tit ikke kan rammes af dine høje slag og spark. Giv ham til din lillebror og få et anfald når du taber.



DET DER KENDER JEG

Nedenstående bane kender du, hvis du har spillet Soul Calibur 3. Men ellers er det i det store hele nye steder, du skal vise dit imponerende arsenal af spark og slag frem på. Glæd dig.



SELV I KJOLE kan Hilde sagtens sparke dig til lirekassemand. Det samme gælder Voldo, der er både blind, døv og vist nok også stum. Den værste er dog dog Yoshimitsu, der i denne omgang er blevet endnu mere vanvittig. Det er så at sige et broget galleri af skæbner.

historie betyder det også, at den rustning, du har på, altså er dit udstyr nu andet og mere end pynt. Smadres f.eks. dit brystpanser, så er slag til denne region langt mere dødelig. Af nye karakterer er det bl.a. Hildegard von Krone, en stolt kvindelig ridder med en lang rækkevidde og en funklende rustning, der virker tiltalende og godt balanceret, ligesom jeg også blev ret vild med Scheherazade, der mest af alt minder om en letbenet elverpige.

Hvis min Soul Calibur IV-anmeldelse ikke lyder som en total lovprisning af serien eller genren i al almindelighed, så skyldes det nok i høj grad, at den ikke springer fremad med svømmeskridt for hver udgivelse, men i stedet forædles og forfines med nærmest mikroskopiske ændringer til balancen og tempoet, og at disse sjældent lader sig afsløre, før skiven har snurret i konsollen i adskillige måneder. Alligevel tør jeg godt lægge hovedet på blokken og kalde Soul Calibur IV for et solidt, raffineret og gennemført stykke kamphistorie, der uden tvivl vil være velkomment hos både Xbox 360- og PlayStation 3-ejere. Det er bare svært, at spore den store revolution.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

SOLIDT, BALANCERET OG HEKTISK

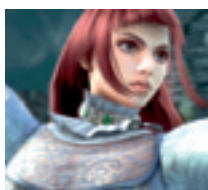
- Elegant grafik. Lynhurtigt og velsmurt. Masser af figurer.
- Rædselsfulde stemmer og åndssvage oneliners.



GENTAGNE SLAG til samme sted, hvis din modstander beskytter sig, betyder at deres rustning på et tidspunkt går i stykker. Herefter kan du afslutte deres skæbne med et Soul Crush.

Xbox 360-udgaven, mens Darth Vader dominerer i PS3-versionen, men skal du have fat i f.eks. Sith-læreren, Cervantes, Lizardman og en lang række andre, så må de købes for de mønter, du får tildelt efter hver afsluttet kamp eller vindes ved, at gennemføre spillet med et bestemt antal karakterer og under visse regler.

I arenaen er der også sket mindre ændringer. Gentagne blokeringer af slagkombinationer, efterlader din karakter i en svækket tilstand, hvorefter modstanderen kan afslutte det hele med et såkaldt Soul Crush. Dette forhindrer på fornemste vis, de mere defensivt orienterede i bare at krybe sammen i den anden ende af kamparenaen og vente på en åbning, ligesom det gør sidestepping mere nødvendigt for ikke at lande i en sand snestorm af spark og slag. For første gang i seriens



FAKTA

SMÅ SKRIDT

Arenaerne er større i denne omgang og at ringouts mange gange ikke er tilgængelige fra begyndelsen, gør ligeledes Soul Calibur IV en smule taktisk, om end det ikke er en skelsættende ny oplevelse. Det samme gælder muligheden for at bytte karakter midt i en kamp. Det fungerer, men ellers...

ECHOCHROME

Smid al dybdeopfattelse og logik ud af vinduet

Platform PSP Udvikler JAPAN STUDIO Udgiver SCEEU
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL
Anb. Alder 3+

Genre PUZZLE



HVOR SKAL JEG HEN Som de bedste spil i genren er Echochrome simpelt at forstå, men svært at regne ud.

Da jeg var dreng, fik jeg en kalender med tegninger af den hollandske tegner M.C. Escher, og jeg var med det samme tryllebundet af hans unikke opfattelse af perspektiv.

For at spille Echochrome er man nødt til at lægge normale erfaringer med perspektiv på hylden og tænke abstrakt. Og det er noglen til at nyde spillet, for kan man ikke det, er spillet bare underligt.

Kan man alligevel acceptere spillets regler, er der masser, at give sig i kast med. Spillet indeholder ikke mindre end 315 baner, plus dem, du måtte lave selv.

Målet i hver bane er at nå hen til en række skyggeagtige silhuetter, såkaldte Echoes. I langt de fleste tilfælde er der ikke nogen fast rækkefølge, og tidsgrænsen er så elskværdig, at man kan tillade sig op til flere fejltagelser. Styringen foregår stort set udelukkende ved den analoge knap eller D-paddet, og eftersom det kun handler om at dreje kameraet rundt om banen, er det ikke svært at sætte sig ind i.

Det er fantastisk, at kunne skabe broer på tværs af afgrunde, kun ved hjælp af perspektiv, og der er nogle gevaldige hjernevridere i spillet, der nok skal suge timer til sig. Det er bare synd, at spillet ikke altid overholder de regler, det selv lægger ud.

Spillet er på ingen måde perfekt, og fejler med sit adstadige tempo, samt det at det ikke har andet at byde på, end sine perspektivtryllerier. Bortset fra det, er Echochrome dog en oplevelse værd. Det kan godt være, du ikke kan sætte dig ind i reglerne med det samme, men uanset hvad, så skal det prøves Du vil ikke fortryde det!

Asmus Neergaard

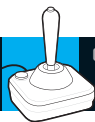
KARAKTER 8/10

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

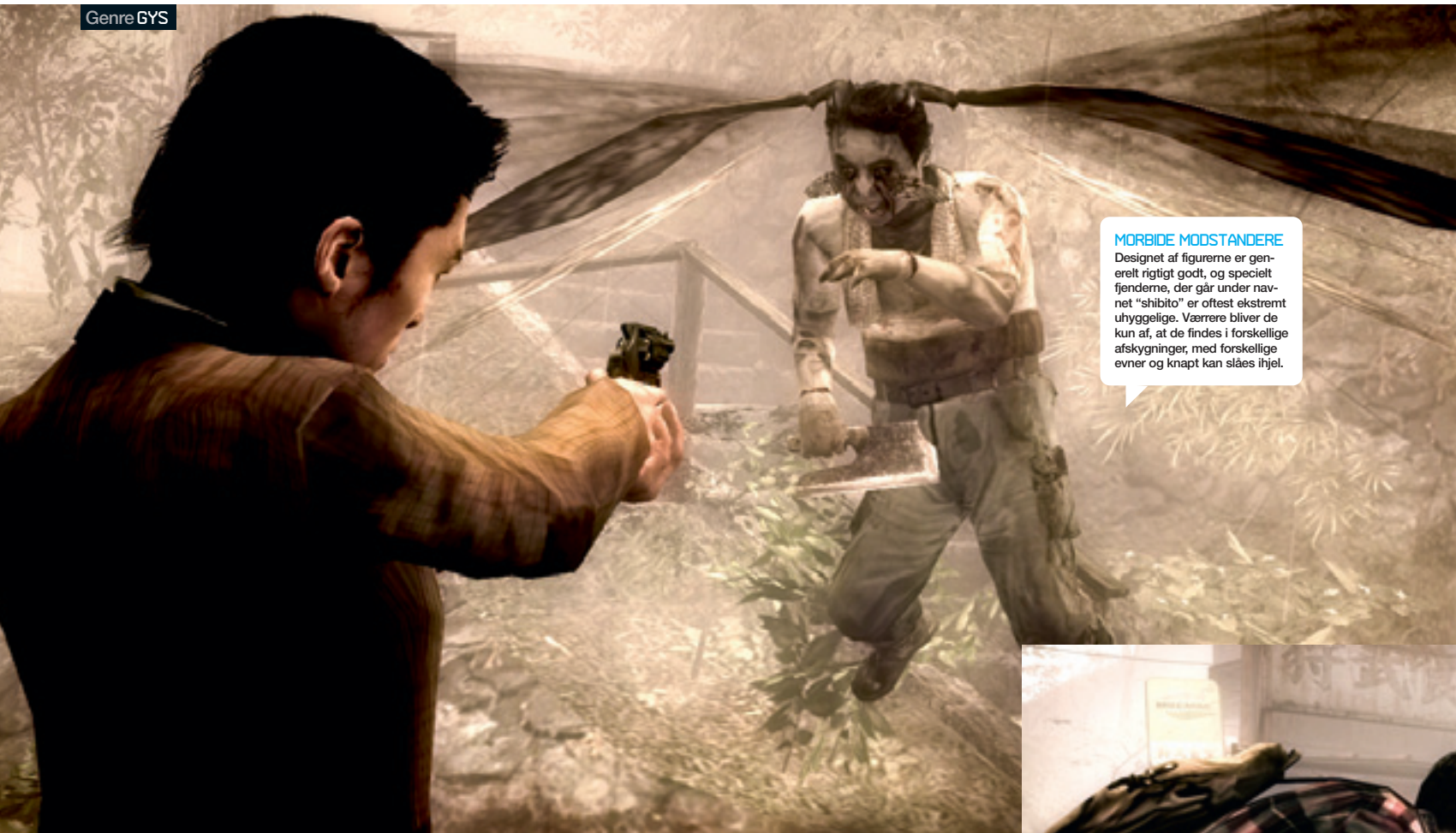
- NYSKABENDE HJERNEVRIDER**
- En virkelig hjernevrider. Unik grafisk stil. Mange, gode puzzles.
 - Den minimale grafik har til tider konsekvenser for overblikket.



MINIMALISME Visuelt er det funktionelt, men knapt smukt.



Genre GYS



MORBIDE MODSTANDERE

Designet af figurene er generelt rigtig godt, og specielt fjenderne, der går under navnet "shibito" er oftest ekstremt uhyggelige. Værre bliver de kun af, at de findes i forskellige afskygninger, med forskellige evner og knapt kan slås ihjel.

SIREN: BLOOD CURSE

Hent den forbandede landsby Hanuda ned på harddisken, og oplev en sand gys i episodeform

Platform **PS3** Udvikler **TEAM 17** Udgiver **SONY** Premiere **UDE** **NU** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Japansk og nordeuropæisk boligindretning er som nat og dag, slår det mig, da jeg endelig har lagt min forfølger bag mig. Papirtynde vægge med skydedøre, middagsborde uden stole og ingen billeder på væggene. Jeg sidder på hug uden for et værelse, i hvilket en mand står og messer nogle gloser, mens han taktfast rokker frem og tilbage. Han vogter over en nøgle. Ikke at jeg kan få øje på den herfra, men via sight jack-funktionen har jeg set den - gennem hans øjne. Jeg har også set løbet på hans jagtgevær, som jeg ikke skal nyde noget af.



FAKTA
EPISODISK UHYGGE

Siren: Blood Curse er ikke kun et godt spil, men også lidt af en pioner, da det er en af de første stortitler, der udkommer i episodisk form. 12 forskellige afsnit er det meningen det skal blive til, og alle skal de udgives med jævne mellemrum så der altid er et godt gys at se frem til. Det bliver spændene at se om distributionsformen virker.

TIPS

SPIL I STEDET

Silent Hill 4: The Room **3/18** **XBOX 360**
Et modbydeligt smukt spil med en kringlet, grusom historie og en konstant kold atmosfære.

Herude i entréen hænger et vægur, og efter at have trukket det op slukker jeg min håndlygte og stiller mig på lur. På slaget ni vralter det, der engang var et menneske, ud fra sit gemmested, men i stedet for at få stillet sin nysgerrighed får han sit baghoved slået ind med en akustisk guitar. Jeg skynder mig at tage nøglen, da jeg ved, at han inden længe er på benene igen. Landsbyen Hanuda er forbandet, og alle bysbørnene straffes kollektivt.

Keiichiro Toyama, som var manden bag det originale Silent Hill, havde fat i den lange ende, da han instruerede Forbidden Siren. En smart sight jack-funktion, der lod spilleren se gennem venner og fjenders øjne, en gruppevækkende historie skrevet i den bedste fjernstilige horrortradition og muligheden for at tage styringen over flere forskellige figurer, som alle var på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt. Forbidden Siren var selvlysende af potentiale.

Alligevel er en smadret controller det, jeg først og fremmest husker Forbidden Siren for. Det er første og hidtil eneste gang, at spiludstyr har måttet lade livet i min varetægt. Set i bakspejlet fortryder jeg, at jeg lod mig sådan gå på af et spil, men et eller andet sted forstår jeg min reaktion. Forbidden Siren var en usædvanligt



ER DU PRESSET? Siren: Blood Curse byder på flere våben, samt større mulighed for at bruge dem, end nogensinde tidligere i serien. Der skal dog stadig sniges, fra tid til anden.

mangelfuld oplevelse, som grænsede til det uspillelige. Jeg følte mig som et femårigt barn, der var blevet efterladt af sine forældre på en sydtysk rasteplass - afmægtig, svigtet og overladt til sin egen skæbne.

Siren: Blood Curse giver til gengæld den stik modsatte følelse. Det er som at blive hentet hjem igen i en Limousine, få husets bedste værelse, et kreditkort til fri afbenyttelse og sin livret hver dag. Hvor jeg før farede rundt som en skoldet skid i et par lærredsbukser, er jeg nu aldrig i tvivl om missionsmålene. Hvor jeg før var led og ked af sight jack-funktionen, elsker jeg nu at bruge den. Hvor mødet med en shibito var den sikre død i originalen, har du nu en ærlig chance, hvis du er så heldig at have fundet en økse, svensk nøgle, pistol, eller et af de mange andre våben, du kan finde i byen.

Der er fornuftigt placerede checkpoints, udfordringer, der kræver tænkearbejde, bjørnefælder og rogudviklende signallys, som kan



HAR JEG VÆRET HER? Der findes faktisk kun fem forskellige omgivelser i spillet, hvor der reelt set kun er tre og ofte ret identiske baner. Det betyder desværre, at de hurtigt bliver ret uinteressante.



KNUSTE KNOGLER Grafisk er der sket utroligt meget for Siren serien, men dens hop til Playstation 3. Specielt fjenderne har nydt godt af den ekstra polygonkraft. På trods af at der stadig er tale om zombielignende monstre, som kun kender til deres eget dagsmonster, har de aldrig virket så levende for.



fange og forvirre de blodtørstige shibitoer. Selv fjendedesignene er så modbydelige og fantastiskfulde, at Konamis Team Silent og Capcoms Resident Evil-hold må føle dyb respekt for deres kolleger i fædrelandet.

Tro nu ikke, at du kan tæske dig vej gennem risemarken, kirken, hospitalet og minen med et haveredskab. Shibitoerne elsker vold, og der er ingen health packs eller andet habengut i den boldgade. Kamp er en mulighed, ikke et must og det er inderst inde stadig et stealth-spil. Det smukke er at beslutningen aldrig tages for dig. Er du krigerisk, så grib forhammeren, og kom i gang med at flække kranier. Risikoen er mange møder med game over-skærmen, men du vil ikke desto mindre opdage, at Blood Curse i perioder kan fungere som et udmærket action-spil. Men kamp er langt fra altid en udvej.

Når du spiller Bella, en pige i 6-8 årsalderen, har du ingen mulighed for at slå fra dig, og at gå i nærkamp med fjenden kræver, at du har et våben, og dem kan der være langt imellem. Vil du gennem dette helvedesbesøg i



GENNEM DINE ØJNE Der er stadig mulighed for at bruge den såkaldte sight jack funktion, som nu virker langt bedre.



FAKTA

MYSTISK YDRE

En af de ideer der gjorde det oprindelige Forbiden Siren så uhyggeligt, var grafiknikken der blev brugt. Rigtige skuespillers ansigter blev filmet fra flere forskellige vinkler, hvorefter de blev lagt over en animerede polygonfigurer. Resultatet var ikke særligt realistisk, men pokkers uhyggeligt, fordi udtrykket var så anderledes, og dermed passede glimrende ind i spillets mystiske univers.

TIPS

SPIL OGSÅ

Resident Evil 4
18/19 Wii, PS2

Capcoms bedste gyser til dato, og en fantastisk blanding af action og gru.

den japanske by bare nogenlunde smertefrit, er tålmodighed og kortlægning af fjenders ruter vejen frem.

Tredje gang er ikke ubetinget lykkens gang for Siren-serien. Styringen er betydeligt bedre, men ikke perfekt. De "halvfaste" kameravinkler kan drille, men er virkemidler ligesom fraværet af sigtekorn, helbredsmålere og lignende. Sight jack-funktionen har ikke samme centrale position, da du i lange perioder kan leve uden den. Det er et temperamentsspørgsmål, og i sidste ende er Blood Curse ikke henvendt til seriens hardcorefans, men til alle os, som var ved at gå i spåner over originalens kompromisløshed.

Jeg kan forstå dem, der lader sig afskrække af, at Blood Curse er et amerikanseret remake af et ærkejapansk horrorfilm. Men modsat den normale tendens, er Siren Blood Curse lavet af selv samme hold, som udviklede Forbiden Siren. Blood Curse er alt det, originalen ikke var, og det efterlader ingen tvivl om, at Siren-holdet lige nu er branchens største horrorbegavelse.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

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

MODERNE GYS

- Helstøbt genfortolkning. God historie, nervepirrende stemning.
- Sight jack-funktionen er sekundær. For nemt for fans.

GUITAR HERO: ON TOUR

Transportabel lommeguitar

Platform NDS Udvikler VICARIOUS VISIONS Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 3+

Genre MUSIK



SE ROCKEN Visuelt ligner alt sig selv, og det er forbausende hvor lidt konverteringen til Nintendo DS har måttet lide.

Sveden drypper ned af panden, øjnene er fuldstændig fokuserede og mine hænder nærmer sig hastigt kramper. Imens brager høje metaliske lyde ud af mine højtalere, lidt for ofte med en skæv og ubehagelig "pling"-lyd til følge.

Guitar Hero har altid været et tilbehørs-spil, men med On Tour får man ikke en hel guitar, men blot et lille stykke plastik, der skal smides op i rumpen på maskinen og giver spilleren fire af de fem knapper, der normalt er at finde på guitaren. Selvom både manualen og spillet flere gange opfordrer til, at man holder sin venstre arm fuldstændig udstrakt, så har dette virket nærmest umuligt for mig, og det giver uheldigvis nogle små ledsmerter, hvis man spiller for lang tid af gangen.

On Tour's største og mest bekymrende fejl er dog, at man aldrig helt føler sig som en rockstjerne. Det første grund er en kastering af hele spillets koncept, hvor udvikleren har skræddersyet spillet til konsollens yngre publikum. Sangene er cesureret i en sådan form at den er gal, og denne børnelignende politik har tydeligvis influeret hele sangvalget. Spillets andet markante problem bunder derimod i noget der er langt sværere at løse, nemlig den manglende præcision med de fire knapper og den trykfølsomme skærm. Knapperne kan simpelthen være for svære at ramme, fordi fingrene sidder så tæt klistret til maskinen, mens det ikke altid er til at gennemskue præcis, hvornår du slår strengen an.

Det være sagt, så er On Tour stadig en ganske udmærket konvertering af den populære serie, hvor alle de forventede muligheder er med. Alt lige fra Karriere og Boss kampe til muligheden for både at spille sammen og mod hinanden over det trådløse netværk virker upåklageligt. Spillet problemer er dog simpelthen for markante, både på kort og lang sigt, til at spillet virkelig kan stråle og få din indre rockstjerne frem.

Jesper Nielsen

KARAKTER 6/10

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

UINTERESSANT ROCK

- Godt, solidt tilbehør. Alle de velkendte muligheder
- For børnelignet. Ubekvem over længere tid.



NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

Ambitiøst men klodset ninja-eventyr lige til lommen

Platform **NDS** Udvikler **TEAM NINJA** Udgiver **UBISOFT**
 Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA**
 Anb. Alder **15+**

Genre **ACTION**



UHA DA Ryu Hayabusa er altid dødbringende, også når han kontrolleres med den trykfølsomme skærm. Alle trickene er derfor stadig tilgængelige for mesterninjaen.

Havde mesterninjaen Ryu Hayabusa snakket jysk, forestiller jeg mig at han havde sagt noget meget lignende "A' hvad ska jeg?!" ved tanken om at han og alle hans akrobatiske talenter skulle klemmes ned til lommeformat.

Kontrollen tages endnu engang over Ryu Hayabusa, dæmoniske fjender skal endnu engang hakkes i småstykker, og historien er endnu engang på den forkerte side af afskyelig. Seriens mest essentielle værdier er med andre ord intakte, men alt andet har fået en ordentlig tur i rysteosen.

Første lille chok kommer ved at spillet beder dig om at holde DS'en vertikalt som var det en bog, altså med skærmen værende høj i stedet for bred. Højden er prioriteret vigtigere end bredden, fordi halvdelen af dit angrebsarsenal som mesterninja, inkluderer at du hopper omkring som en anden springfrø.

At holde konsollen vertikalt betyder også at du ikke har adgang til særligt mange af konsollens knapper, og måske derfor er praktisk talt alt kontrollen fokuseret omkring dine evner med den lille styluspind. Træk stylusen over en fjende og din bevægelse forvandles til et hug, træk den mod toppen af skærmen og du hopper, marker med et enkelt klik på skærmen og Ryu kaster en kastestjerne, det virker upåklageligt.

Men lige så snedig og elegant som Ryu bevæger sig, lige så kluntet og tungt taber Dragon Sword en del af dets positive momentum. Først er der skuffelsen ved at dette ikke er et nyt Ninja Gaiden, men i stedet er et spil der i stor stil bygger på genbrug.

Mest skuffende er dog, at det stigende antal af fjender betyder at man gør bedst i at droppe teknikken og i stedet skrive alt hvad man kan, på den trykfølsomme skærm.

Når Dragon Sword fungerer, er det smukt og sjovt men når det falder fra hinanden minder om andre ligegyldige actionspil.

—Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

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

MINDRE OG DÅRLIGERE

- Godkontrol. Flot grafik og lyd
- Ujævn balance. Dårlig pacing

KUNG FU PANDA

Bruce Lee inspirationen rammer dyreriget og resultatet er sjovt

Platform **XBOX 360** Udvikler **LUXOFLUX** Udgiver **ACTIVISION** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **7+**

Ordet licensspil kan få det til at løbe koldt ned ad ryggen på enhver, der har haft den sørgelige fornøjelse, at stifte bekendtskab med et. Tanken om en pengeliderlig udgiver, der konstant puster et budgettyngt udviklerhold i nakken, for at få skiddet ud på gaden, samtidig med den biografblockbuster, som hele vederstyggeligheden bygger på, er, tja, vederstyggelig.

Du indtager rollen som Po, den læskefede, dovne panda, der dagdrømmer om at blive en kung fu-mester, ligesom hans idoler, The Furious Five, er. Selve formlen for resten af eventyret er mildt sagt standard; der skal hoppes fra platform til platform, uddeles tævt til ondsindede undersætter og nedlægges en del bosser på vejen. Po styres langt det meste af tiden, og de fem andre kung fu mestre, overtages i meget korte sektioner, i løbet af spillet. Oven i dette, har du et par flyve- og mellemsekvenser med quicktime events. Altså kort sagt en lidt overfladisk cocktail, der i licensverdenen, næsten er dømt til at gå galt. Men ukendte Luxoflux, som jeg, da jeg først hørte det, troede jeg var en kinesisk lysstofrørsfabrikant, har fået det optimale ud af opskriften, og det har de gjort med sund fornuft, ved at sikre sig en solid grobund, før de gik videre med resten af spillet.

Det, der får Kung Fu Panda til at fungere, er at det oprigtigt føles som at spille filmen. Stemningen og humoren er intakt, først og fremmest på grund af herligt skuespil, især leveret af Jack Black. Jeg er ikke den største fan af ham, men for pokker, hvor er han skræddersyet til at levere stemmen til Po. De små nuancer i hans replikker, fik mig til at smile og grine, også selvom de ikke var jokes. Dialogerne er taget fra filmen, og til tider er det ret sjove. Grafikken fortjener også en helt særlig ros, for den er rigtig god. Igen, ikke



Genre **ACTION**

GRAFIK Kung Fu Panda er bedre end de typiske licensspil, men hviler i stor grad stadig på filmen bag. Opgaverne er aldrig originale, men det hele er enormt solidt skruet sammen.



FAKTA

JACK BLACK

Bag pandaen i filmen står den kendte skuespiller Jack Black, der i høj grad har gjort så kendt som halvdelen af rockbandet Tenacious D. Den typisk rockende attitude og de originale sangtekster, er dog fjernet fra pandaens eventyr.

TIPS

SPIL OGSÅ

Zak & Wiki 8/10

Masser af snedige opgaver, platforme og kulørt grafik. Et charmerende eventyr.

fantastisk, men bundsolid. Ansigtssudtrykkene sidder lige i skabet og de forskellige figurer ser ud præcis, som de gør på det store lærred, hvilket bade er imponerende og sjovt.

Kung Fu Panda er med sine seks timers spilletid ikke langt, men det bør alligevel afskrække dig, hvis du inderligt altid har drømt om, at omformere en ganske ordinær panda, til en plysset kloning mellem med lige dele Bruce Lee og Jackie Chan. Det er fornøjelig oplevelse, der vil tilfredsstille de fleste aldersgrupper, der er ude efter et simpelt og sjovt eventyr. Ja, der er selvfølgelig mangler, men ikke desto mindre er Kung Fu Panda noget så sjældent, som et godt licensspil.

—Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

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

FORNØJELIGT LICENSSPIL

- Effektivt kampsystem. God styring.
- Forældet grafik og design. Kedelig by.





ALONE IN THE DARK

En fejlfuldt gyser der vil for meget og kan for lidt

Platform **PC/X360/PS3** Udvikler **EDEN STUDIOS** Udgiver **ATARI** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet version **X360, PAL** Anb. alder **18+**

Normalt sprudler Central Park af liv. Det er New Yorks åndehul, et fristed i en travl by, hvor livet leves i overhalingsbanen. I øjeblikket er stedet dog alt andet end idyllisk. Hvem eller hvad, der er skyld i dette, ved jeg ikke helt.

Alone in the Dark er faktisk i sit femte udspil både ambitiøst og fyldt med anderledes gameplay-ideer. Det har, som det nærmest kræves af spil i dag, et vidtrækkende fysiksystem, en helt anderledes styring og muligheden for både at blive spillet fra første- og tredjepersonssynsvinklen. Men skal du have den slags nytænkende elementer, er du samtidig nødt til at affinde dig med et decideret rædselsfuldt kamera, en helt utilgiveligt ringe og nærmest sirupagtig styring og den dumme dialog på denne side af årtusindet, spædet op med sekvenser, der er så hårdt planlagt, at det hele føles som en snærende spændetroje. Alone in the Dark vil en masse, men kan reelt meget lidt.

Det starter allerede ved introduktionen. Fortumlet og ude af stand til at huske hvem du er, bedes du ustandseligt om at trykke den

analoge styrepind i bund - og hvorfor? Fordi du på den måde blinker med øjnene og derfor kan holde den tåge, der ellers indfinder sig, på afstand. Ideen er der. Jeg skal være hovedpersonen, jeg skal se, hvad han kan se eller rettere ikke kan se, og på den måde leve mig ind i løjerne, men det føles mere, som om jeg er havnet i tv-serien Lost med ansvaret for knaptrykkeriet i lugen. Det er irriterende.

Alone in the Dark er en maveplasker. Det er et spil, der har turdet gå nye veje, men har fejlet på næsten alle punkter. Historien leveres nogenlunde, om end stemmeskuespillet levner en del tilbage at ønske, og gys er der i øvrigt ikke meget af i pakken. Hverken de stramme, velanlagte kapitler eller en håndfuld nye ideer er dog nok til at redde hvad der er tilbage - et kedeligt, forfejlet eventyr.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 4/10

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

SKUFFENDE MAVEPLASKER

- Nogle gode ideer. Anderledes indgangsvinkler.
- Kluntet og sirupagtig styring. Ujævn grafik.

Genre **STRATEGI**



KAN DU LIGE STYRE DIG? Styringen er langt fra intuitiv, hvorfor man hiver rundt i kontrolleren bare for at få valgt de rigtige ting fra sin jakke. Innovationen er i top, men udvikleren har bare ikke gjort det brugbart.

FINAL FANTASY TACTICS A2

Kedelig isometrisk taktik

Platform **NDS** Udvikler **SQUAREENIX** Udgiver **UBISOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet version **PAL** Anb. alder **12+**



Genre **ACTION**

Det hele er der. Et håndtegnet isometrisk landskab, fyldt med farver og fremragende detaljer, en gruppe meget forskellige krigere.

Alligevel kan jeg ikke helt mestre samme begejstring, som da jeg smed Final Fantasy Tactics Advance i min Game Boy Advance tilbage i år 2003, for det hele føles som et dejavu. Grimorie of The Rift er ikke et dårligt Tactics-spil, men det er som om alle de tiltag, som Nippon Ichi har præget genren med de seneste år, er gået ubemærket hen. Det leverer varen, men på en forudsigelig og ligetil måde.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

REPETITIVT STRATEGI

- Fornem grafik, god musik. Masser af baner.
- Mere af det samme. Nærmest ingen historie.

SECRET AGENT CLANK

Robotten er blevet specialagent, men har tabt en møtrik undervejs

Platform **PSP** Udvikler **HUDSON** Udgiver **HIGH IMPACT GAMES** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet version **PAL** Anb. alder **7+**



Genre **ROLLESPIL**

BIROLLE Selvom det denne gang er Clank der indtager hovedrollen, har udvikleren naturligvis ikke kunnet modstå at inkludere adskillige af Ratchet & Clank universets mest kendte figurer.

Clank har altid været min favorit i makkerparret Ratchet & Clank. Selvom Ratchet hurtigt fik lagt surferpersonligheden fra sig, så spiller han andenviolin til Clanks engelske butler-stemme og tørre jokes. Og netop derfor satte jeg mig også op i stolen, da Secret Agent Clank (SAC) blev annonceret. Et spil kun med den lille robot Jeg er solgt!

Det begynder godt. Humoren er fin og der tages en smule gas på spiongenren med mere. Desuden er gameplayet helt anderledes end hvad vi kender det fra Ratchet & Clank-serien. Clank har ikke Ratchets ildkraft og derfor bliver der lagt vægt på snigen i skyggerne. Selvom markedet efterhånden er ved at flyde over i spil, hvor stealth bliver brugt som fugemasse,

fungerer det sådan set ganske glimrende.

Det er bare ærgerligt, at de første par timer med Clank viser, hvad spillet har. Derefter begynder det at være det samme og det samme, hvilket ikke er hensigtsmæssigt, da ikke alle idéer i spillet er lige gode. Dansekensnerne er hele tiden lidt for lange, og skulle man fejle i hen mod slutningen af dem, bliver man losset tilbage til begyndelsen igen. Fra tid til anden skifter fokus fra Clank til Ratchet, der som bekendt sidder i fængsel. Her handler det udelukkende om at plukke forskellige skurke. Der er ikke rigtigt noget plot, der er værd at snakke om, så man sidder bare og skyder, og håber man ikke dør, da det i så fald er forfra fra begyndelsen.

Jeg kan ikke lade være med at sidde med en tom følelse i maven. For Secret Agent Clank kunne have været så meget mere. Spiontemaet lægger op til nogle gode jokes og klicheer, der trænger til at blive gjort grin med, men det bliver ikke til mere end nogle forsigtige prik. Dertil bliver gameplayet aldrig hverken fængede eller så sjovt at man smider tidligere Ratchet & Clank-spil, for at bruge timer i selskab med Secret Agent Clank.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

MIDDELMÅDIGT EVENTYR

- God lyd, rimelig grafik og okay styring.
- Manglen på variation. Mangler den oprindelige gnist.



ROCKBAND

Smid alle hængingerne og udlev din indre rockstjerne sammen med resten af bandet.

Platform PS3/X360 Udvikler HARMONIX Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 12+

Genre MUSIK



SKÆRMEN FULD
Spiller fire personer sammen kan det, for udstående personer godt se lidt uoverskueligt ud, men faktum er at man som deltagende ikke har tid til at kigge på andet end hvad man selv foretager sig. Derfor ingen forvirring.



1 FAKTA

HARMONIX BYGGER DRØMMESPILLET

Fra at have været et lille firma uden erfaring inden for udvikling af elektronisk underholdning, er det gået stærkt med succes. Drømmen har hele tiden været at lade folk som ikke er øvet i at spille et instrument, spille musik, og denne mantra har faktisk været en ganganger i næsten alle firmaets spil. Kun EyeToy: Antigrav handlede ikke om musik, men innoverede i stedet ved at kontrolleres ved spillerens kropspostur.

1 TIPS

SPIL OGSÅ
Guitar Hero 3
8/10 X360

Serien Harmonix startede, og stadig rigtig sjovt med masser af god musik.

Jeg har aldrig været med i et rigtigt, turnerende rockband, men jeg har rejst fra København til Ribe og tilbage igen, med Harmonix' Rock Band i taskerne, hvilket vel må være det tætteste, man kommer oplevelsen, i spilform.

Efter en intens casting, bestående af et par spontane opkald til den nærmeste, ripensiske vennekreds, stod bandet klart. Guitarist blev den to meter høje Anders "Fingers on Fire" Høj, mens Morten "Big Beat" Okholm tog sin ganske naturlige rolle som bandets trommeslager, og jeg, Thomas "Bazz" Blichfeldt, tog mig af bassen. Sangeren viste sig, at være det største problem. Selvom ingen af de fremmødte kandidater syntes at lide af stofproblemer ved starten, skulle der ikke meget mere end en koncert til, før de første dæmoner begyndte at vise sig.

Udstyret var næsten alt sammen helt nyt, og kun guitaristen insisterede på at tage sin Gibson X-Plorer med fra Guitar Hero 2. Xbox 360 versionen af Rock Band er nemlig komplet ligeglad med, hvilke spilguitarer, du bruger. Selv tog jeg godt imod den nye Fender Stratocaster, som med overlegen bygningskvalitet, effektkontakt og langt bedre størrelse, havde været den absolut bedste virtuelle guitar, hvis det ikke lige havde været for knapperne. Knapperne er dog for højtlydende i deres



FYSIK Modsat Criminal Origins, som ikke pressede den dengang nye X360, er Bloodshot flot, forsynet med et godt fysiksystem og

konstante klik, og en snert for store til de hurtige overgange, hvilket kan betyde, at man må søge tilbage til tidligere plasticalternativer. Visuelt var trommesættet en tydelig skuffelse for vores trommeslager, der normalvis er vant til, at hamre løs på et ganske virkeligt af slagsen. De fire plastiktrummer med gummi-overlæg, ser på ingen måde virkelig-hedstro ud, og faktisk er det kun tromme-stikkerne og fodpedalen, der redder det visuelle. Funktionelt er det dog, og da trommestikkerne først tap-pede løs, glemtes det skuffende ydre hurtigt. Hvert medlem af bandet, som i øvrigt blev

navndøbt det ganske originale og uforklarlige navn Bitchin'y, havde en fortid i Guitar Hero, og derfor var der heller ikke de store overraskelser i skiftet til Rock Band. Sangene spilles stadig ved, at ramme de kulørte "noder", der konstant ryger mod baren for nedden i billedet, og rammes tilpas mange, øges hastigheden, hvormed man indtjener points, penge og fans. Men selvom sangene spilles på samme måde, er der en verden til forskel i udvalget, og spillets titel er blevet taget ganske seriøst. Derfor kunne bandet allerede ved den første koncert, give hæsblæsende udgaver af alt fra



PERSONLIGHED
Grafikken er ikke noget særligt i Rock Band, men til gengæld er den fuld af detaljer. Således kan man også sammensætte sin egen rockstjerne ud fra alt lige fra frisurer til smykker, tøj og stil. Pludselig vokser forståelsen for virkelighedens underligt udseende bands.



BANDET Rock Band er absolut sjovest hvis man kan samles som band, og begive sig på tour for at sprede bandets popularitet. Bonusser bliver yderligere givet for overbevisende soloer og samspil.

Rolling Stones, Muse, Nine Inch Nails, til det mere poppenlige som Tokio Hotel og Bon Jovi. Bedre bliver det kun af, at størstedelen af sangene er den ægte vare, så man ikke tvinges til at spille kedelige genindspilninger af amatørbands. Lyd kvaliteten er ligeledes højnet så markant, at Guitar Hero efterfølgende vil lyde, som var det indspillet på de instrumenter, der følger med til spillet.

Prikken over i'et er den fantastiske musikbutik, hvor der allerede findes et imponerende udbud af rockmusik, som oven i købet rangerer fra det næsten ukendte til moderne klassikere. Alle købte sange bliver yderligere tilføjet sanglisten, til når man tager på tourné, og derfor afsluttedes enhver god Bitchin' y-koncert med Wolfmother's "Joker and a Thief", en sand publikumsfavorit.

Og lad mig så give dig det endegyldige



FAKTA

TROMMER

En af de største nyheder ved Rock Band er trommerne der ikke kun er fantastiske at spille på, men også byder på helt nye udfordringer i forhold til guitarerne. Det kan ikke beskrives hvor stor udfordringen vil være for de, som tror at de uden videre kan tage skiftet til det nye instrument.

FABELAGTIG SOUNDTRACK Hvis du er til rockmusik, byder Rock Band på det absolut bedste soundtrack i noget musikspil til dato. Harmonix har tydeligt draget på samarbejdet med MTV, og resultatet er markant bedre end hos konkurrenterne. Yderligere er også lyd kvaliteten højnet, så det hele lyder bedre.

svar, du måske søger, for ja, Rock Band er bedre end Guitar Hero. Grafisk er der en del tilvænnening, og Rock Band er endnu et tydeligt bevis på, at den amerikanske udvikler er et firma udsprunget af ideen om, at lade alle spille musik, og ikke om at lave Pixar lignende spilproduktioner.

Ligeledes er der heller ikke den store tvivl om, at du vil blive slemt skuffet, hvis du forventer at kunne springe direkte fra plastikguitaren til plastiktrommesættet. Selvom trommerne er lavet af den pureste plastisk, er de rytmer, man skal lære væsentligt tættere på det rigtige instrument, end det er tilfældet med guitareren.

Sidst men ikke mindst, er der ingen tvivl om, at Rock Band fungerer bedst som multiplayer-spil, og excellerer, hvis du kan fylde bandet med tre andre ligesindede rockentusiaster.

Det er dog alt sammen petitesser, og Rock Band skubber genren langt forbi den milepæl, Guitar Hero forhen havde sat. Bedre rock findes ikke på spilmarkedet i dag.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

PISTRÅD FOR ALLE PENGENE

- Fantastisk sangudvalg. Lækre instrumenter. Utrolig multiplayer.
- Middeldag grafik. Guitareren er ikke helt velovervejet.



FLERE TRÆSK Monolith har tænkt sig om. De kunne have givet skydevåbnene mere plads, men har i stedet forfinet nærkampgameplayet. Du kan nu kæmpe med de bare næver og lave slag- og sparkkombinationer. Nærkampssystemet kræver taktiske overvejelser og har en stressende effekt.



SPACE SIEGE

Om det er menneske eller maskine skal alt ødelægges

Platform PC Udvikler GAS POWERED GAMES
Udgiver PAN VISION Premiere 22. AUGUST
Antal spillere 1-4 Testet Version PAL Anb. Alder 3+



UDSTYR I Space Siege tabs våben ikke, det gør til gengæld komponenter som kan bruges til at opgradere dig selv.

Efter et par timers spil var jeg så godt som sikker på, at Space Siege ikke kunne blive meget værre. Jeg havde allerede skrevet et tal ned på et stykke papir, og var nærmest overbevist om, at Chris Taylor ikke havde noget trumfkort i baghånden. Men det havde han, og 2 timer før spillets dramatiske afslutning lagde han det på bordet.

Han har ellers været modig, den kære hr. Taylor, for han har fuldstændigt elimineret skattejæger elementet, der ellers altid har været bærende for genren. Undervejs kunne jeg således erfare, at mine fjender ikke bar rundt på dyrebare skatte i form af våben og rustninge, men at de derimod havde lommerne fulde af metaller, som jeg kunne bruge til at opgradere mine våben, evner og hjælper robotten HR-V.

Ovenstående får nærmest Space Siege til at lyde som en tur i paradiset, men langt det meste af tiden er det en tur til helvede. For det første er spillets kamerasystem en akilleshæl. Jeg er tvunget til, ganske unødvendigt, at sidde og panorere rundt med kameraet, samtidig med, at jeg skal forsøge at dræbe rumvæsnen rundt om hvert hjørne. Dernæst er spillets styring temmelig træg, og det giver ingen mening ikke at lade mig bruge mine museknapper til de forskellige færdigheder – i stedet er jeg tvunget til at bruge de numeriske taster samt F-tasterne. Det er altså temmelig vanskeligt at skulle finde ud af, hvilken knap jeg kycler giftgranater med, når jeg har ti forskellige slags granater at lege med.

De første mange timer foregår i umådeligt kedelige omgivelser, der alle ligner hinanden, og først hen mod slutningen er der en smule variation at hente. Det samme gør sig gældende med spillets våben, der til at begynde med er totalt ineffektive, men de sidste par timer bliver potente og sjove at lege med. Hvorfor i alverden vælger man dog at udsætte det sjove til allersidst? Det giver ingen mening i min verden.

Nicolas Elmøe

KARAKTER 5/10

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

KEDELIGT EVENTYR I RUMMET

- Fysik- og opgraderingssystemet, HR-V, de avancerede våben.
- Manglende variation. Langsomt. Dårlig kamerakontrol.

NEWS

VI ANMELDER ONLINE-FAVORITTERNE

SOUL CALIBUR

Mesteren vender tilbage i tilbudsform på Xbox Live

Platform **XBOX 360** Udvikler **NAMCO** Udgiver **MICROSOFT**
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 16+

Welcome to the stage of history...". Sådan begynder den fantastiske dårlige, komplet ligegyldige baggrundshistorie til et af det bedste tilbud på Xbox Live Arcade lige for tiden. Soul Calibur var ved udgivelsen på Dreamcast, en af de bedste grunde til at eje konsollen, og blev af alle hyldet som et af de bedste kampspil nogensinde.

Næsten ti år er der gået siden den originale udgivelse, men udover at grafikken er begyndt at vise sin alder, har intet ændret sig, for Soul Calibur er præcist ligeså hurtig, balanceret og fantastisk underholdende som dengang det udkom.

I Xbox Live Arcade versionen er grafikken naturligvis blevet hevet op i HD, dog uden de store resultater, og så er der også låst op for alle karaktererne så man kan hoppe direkte ind og duellere mod en anden spiller, hvilket er hvor ethvert kampspil viser sine sande værdier.

Er der et fatalt minus ved Xbox 360 konverteringen af Soul Calibur, er det at der desværre har der ikke været tid til at implementere muligheden for at spille mod andre over Xbox Live. Ikke kun savnes dette, men manglen er på randen til utilgivelig i et spil af denne genre, og virker specielt mystisk fordi resten af konverteringen så åbenlyst er henvendt til kampe i multiplayer.

Styringen sidder lige i skabet, og Xbox 360 kontrolleren gør sig betydeligt bedre til de hurtige kombinationer end den knapt så ergonomiske Dreamcast kontroller. Spillet er ligeledes stadig sådan balanceret at alle kan have det sjovt, uanset erfaringsniveau.

Sølle 80kr for et af de bedste spil nogensinde er dog et fantastisk tilbud lige meget hvordan man vender og drejer det. Muligheden for at spille online havde været modtaget med kyshånd, men selv uden er her tale om fantastisk underholdning i multiplayer.

9/10



NOW DOWNLOADING!

Vi holder øje med online-markedet og anmelder de bedste og mest interessante spil til både Xbox Live Arcade, PSN og Virtual Console samt Pc. Husk vores råd, når der skal handles online.



Genre STRATEGI

MÅNEDENS
DOWNLOAD
AUGUST 2008

AT SPILLE Soul Calibur alene bør kun gøres for at øve sig med de forskellige figurer, og dermed forberede sig på intense kampe i multiplayer. Karakterudvalget er dog så balanceret og bredt, at der vil være en karakter til alle, uanset spillestil.

DARK MIST

Med bue og pil mod lyset

Platform **PS3** Udvikler **GAME REP.** Udgiver **SONY**
Antal spillere 1 Testet Version PAL And. Alder 12+

Dark Mist er et typisk eksempel på et spil, som aldrig nogensinde ville være blevet udgivet på PlayStation 3, hvis det ikke havde været for PSN. Et spil, der i sit koncept er så simpelt, at end ikke den gamle Nintendo 8bit-boks, ville have haft svært ved at begribe det.

Som en kriger af lyset med det æteriske navn Artemis, er det din tugt, at måtte rense nærmest identisk udseende huler for monstre af forskellig størrelse. Hvis du allerede nu tænker "endnu et skydespil, med kontrollen fordelt over de to analogsticks", er du forkert på den, for det lader sig på forunderlig vis ikke gøre i Dark Mist. Ligeså meningsløs er beslutningen om, ikke at lade dig gemme dit spil, og selvom det hele handler om highscoren er at banerne bare ikke er interessante nok til at gentage ad libitum. Kedeligt og ikke dine penge værd.

4/10



Genre ACTION

GRAFISK er Dark Mist acceptabelt, og monstrene der skal bekæmpes kommer i mange forskellige afskygninger.

SCHIZOID

Originalt rumeventyr for dig og en ven

Platform **XBOX 360** Udvikler **TORPEX GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Premiere UDE NU Antal Spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 3+



Genre ACTION

HADS Allerede fra første bane kan du se frem til at blive overrumplet af et utal af fjender, der på alle tidspunkter jagter dig og din partner.

Schizoid er noget så usædvanligt, som det mest krævende co-op spil nogensinde, hvis man skal tro på udvikleren bag, og selvom udtalelsen er ret bombastisk, er det måske ikke så forkert endda. Hvad der umiddelbart ligner endnu et forsøg på at gøre det fabelagtige Geometry Wars: Retro Evolved kunsten efter, viser sig nemlig at være en snedig udtænkt blanding af puzzle elementer og ren action.

To rumskibe, med hver sin farve, står til disposition, og hver kan de absorbere fjender af samme farve, hvilket er ret snedigt, da fjenderne kun kommer i to forskellige farver. Det orange rumskib kan absorbere orange fjender, mens det

XNA VIRKER!

Ikke kun er Schizoid højest originalt og ekstremt udfordrende, det er også det første XNA spil der er blevet udgivet på Xbox Live Arcade. XNA Game Studio Express er en samlet pakke udviklingsværktøjer, som Microsoft tidligere udgav, med håbet om at det ville gøre det lettere for små udviklere, at udvikle mindre og knapt så dyre spil. Schizoid er derfor lidt af en succeshistorie.

blå, ikke overraskende, kan absorbere blå fjender. Det er ikke muligt at skyde, og den eneste måde, man kan forsvare sig på, er ved skiftevis at flyve ind i fjenderne af samme farve.

Teknikken kræver en enorm dedikation fra både dig og den medspiller, du forhåbentlig har fundet. En kunstig intelligens står ganske vist også til rådighed, men det siger lidt om kaosset på skærmen, når ikke engang denne synes at kunne følge med. En sidste mulighed for selv at tage kontrollen over begge skibe, er også mulig, men frarådes, da den ganske sikkert vil splitte din hjerne i to.

Udfordring vil du ikke kun finde i det originale gameplay, men også i det utal af baner der bliver buet på, samt de forskellige bonusobjekter der oftest er essentielle for at gennemføre en bane, men som samtidigt forandrer de teknikker der skal bruges, fuldstændigt.

Grafisk imponerer Schizoid kun med sine vandvittige lyseffekter, mens resten af pakken er holdt i et minimalistisk design. Der er ikke nogen tvivl om at det farvekoordinerede gameplay har sat sine begrænsninger, men sammenlignet med Geometry Wars virker det en tand upoleret.

Schizoid er tro mod sit slogan som det mest krævende co-op spil nogensinde, og anbefales kun hvis du har en medspiller klar.

7/10

REDAKTIONENS TOP 8

Vi har samlet en liste over de spil, som vi her på redaktionen oftest starter op, når der skal hygges med spil fra download-listerne

I denne måned har vi set nærmere på mange af de fantastiske gratis spil, der findes til download og afspilning på din PC. Listen byder på alt lige fra platformseventyr med inspiration fra Nintendo klassikere, til intense actionspil, og endda et par stykker som sidenhen er debuteret på hjemmekonsollerne. De spil vi her har fundet, er dog kun et lille udpluk af hvad vi synes er de bedste, og vi vil derfor gerne opfordre jer alle til at finde jeres egne yndlinge og fortælle os om dem på forummet på Gamereactor.dk



1 CAVE STORY PC

Fem år brugte Daisuke Amaya på at skabe et lille bitte platformspil, mest tiltænkt ham selv og hans minder om de spil, han selv nød som barn. Men med Cave Storys lækre opbygning, muntre persongalleri og inspiration hentet fra Metroid og Castlevania serierne, blev det dog hurtigt lidt af en internetlegende. Masser af gameplay og personlighed gør at du bør prøve Cave Story.



2 PHOENICAS PC

Giver man kun Phoenicas et hurtigt blik, ligner det en avanceret gang Space Invaders, men under overfladen gemmer sig meget mere. Fjender skal skydes i stumper og stykker, men skal du på highscore listen skal det avancerede combosystem bruges, samtidigt med at der skal opsamlles ekstra våben og skjold. Det hele krydres med eminent musik, lækker grafik og et hurtigt tempo.



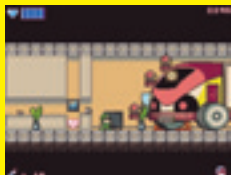
3 CLEAN ASIA PC

Clean Asia er et spil af den slags hvor du styrer noget lignende et rumskib, der har til opgave at skyde andre underligt udformede fjender til partikelstøv. Valget står mellem to forskellige rumskibe med vidt forskellige teknikker, og det hele er peppet op med pulspumpende musik, en vanvittig sværhedsgrad og et afskyeligt fængende gameplay.



4 THE BLOB PC

Hvis navnet siger dig et eller andet, er det måske fordi du har hørt om De Blob, som er den fuldprisversion holdet bag er i gang med at udvikle til Wii. The Blob byder dog på mere end en god forsmag, og lader dig splatte alle palettens farver ud over de mange grå byer, og deres mange indbyggere. Dejligt kulørt platform-action til alle.



5 NOITU LOVE AND THE ARMY OF GRINNING DARTS PC

I sidste magasin havde vi et interview med pixelmesteren Joakim Sandberg om hans fantastiske platformspil Noitu Love 2. Men for alle de som ønsker mere underholdning fra den dygtige svensker, kan det første Noitu Love hentes ganske gratis. Med inspiration fra 8bit klassikere som Megaman og Ninja Gaiden, skal der uddeles tørre tævl til alt og alle.



6 KNYTT STORIES PC

Nicklas Nygren er endnu en svensk spiludvikler der med Knytt Stories, har lavet en nærmest minimalistisk fortolkning af den platformsgenren. Nye evner skal indsamles for at den kun få pixel høje hovedperson Juni, kan avancere i spillets mange baner. Det bedste er dog muligheden for at lave egne baner, og de mange gratis eventyr der allerede er kommet ud af dette.



7 GAMMA BROS PC

Pixel Jam Studios kan med Gamma Bros blæse sig med at have lavet det mest pixelerede skydespil, siden Nintendo 8bit boksens storhedstid. Endnu bedre er dog at spillet er fantastisk underholdende, byder på spandevig af charme og kan gennemføres på godt en halv time. Kun den manglende multiplayer ville have gjort oplevelsen bedre.



8 N+ PC

Du har måske allerede stiftet bekendtskab med ninjaplatformeren N+ på Xbox Live Arcade, men vil du prøve den gratis forløber, kræver det blot at du har en PC og en internetlinje. Der er tale om et minimalistisk platformspil, hvor fjender ikke er noget man skyder, men undgår med sine akrobatiske evner. Et utal af baner og timevis af udfordring er klar til dig, ganske gratis.



KULA WORLD

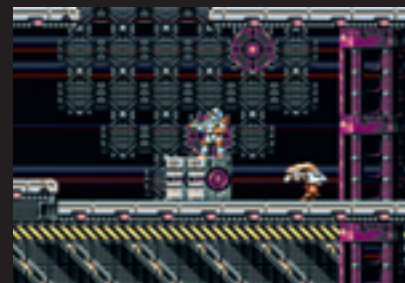
Et rullende platformseventyr

Platform **PS3** Udvikler **G.D.SWEDEN AB** Udgiver **SONY**
Antal spillere **1** Testet Version **PAL** And. Alder **3+**

For lang tid siden gav en lille gruppe udviklere sig til at kreere en hjernevrider af et spil, ulig alle andre.

Opgaven var at styre en kugle rundt gennem labyrintiske baner, alt imens man indsamlede mønter og andre bonusobjekter, og det blev faktisk en moderat succes.

Om eventyret får en lykkelig slutning, med spillets genudgivelse, kommer dog helt an på om du i forvejen ejer en Xbox 360 eller PC, hvor bedre opdateringer af konceptet allerede findes. Hvis ikke, kan Kula World meget vel blive spillet der reddede hele kongeriget. **7/18**



MEGA TURRICAN

En mand og hans laserkanon

Platform **Wii** Udvikler **FACTOR 5** Udgiver **NINTENDO**
Antal spillere **1** Testet Version **PAL** And. Alder **3+**

Nu, hvor Factor 5 selv har indrømmet, at de overvejer at genoptage serien, der var grobund for firmaets første succes, er det også på højeste tide, du får prøvet et Turrigan-spil.

Originalitet er der ikke meget af, og i stedet skal der skydes løs på alt, hvad der rører sig, indtil det ikke rører sig mere. Factor 5 klassiske kælen for hardwaren resulterer i et effektivværkeri, som ikke engang Mega Drive hardwaren selv synes at vide, hvordan den afvikler. Mega Turrigan er et lækkert stykke actionlagage til alle fans af genren. **7/18**



Genre **ACTION**

WOLF OF THE BATTLEFIELD er absolut sjovest hvis man samler tre spillere på en gang, men mangler stadig det tempo og den opfindsomhed der normalt kendetegner genren. Hverken baner, våben eller figurer er her særligt spændende.

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3

En halvsvøvnig ulv vender tilbage i nye fallerede klæder

Platform **X360/PS3** Udvikler **BACKBONE** Udgiver **MS** Premiere **UDE** NU Antal Spillere **1-3** Testet version **PAL** Anb. Alder **16+**

Hvis du kan huske at have haft en Commodore 64 sat til et lille campingfjernsyn engang i din fjerne barndom, er der stor chance for at du har stiftet bekendtskab med Capcoms oprindelige **Rambo kopi**. **Commando** var et hidsigt skydespil hvor din maskinpistol var din bedste ven, og håndgranaterne var vejen ud af enhver nærdødsituation.

Op sådan vil Backbone Entertainment også gerne lade dig tro verden hænger sammen her 23 år senere, dog uden at have nogen forståelse for hvordan sådan noget skal skrues sammen.

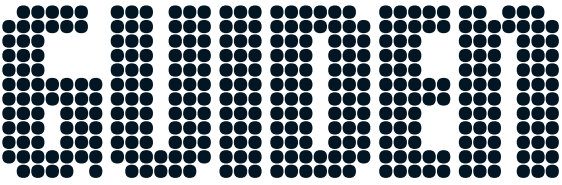
Grafikstilen er moderniseret og er blevet ændret så udseendet nu ligner noget der er taget direkte fra Cartoon Network, og hver af de tre figurer du kan vælge i mellem er dejligt

karikerede. Kontrollen er ligeledes smidt gennem tidsmaskinen, og er nu oversat til de to analogsticks.

Foruden disse to forventede opdateringer er alt dog gået galt, og det virker som om Backbones talenter ikke har strækket sig ud over andet end de mest åbenlyse elementer. Tempoet mangler komplet, våbnene har ingen tyngde, teknikken er så basal som sådan noget kan blive, og den sagnomspundne musik der holdt pulsen høj på Commodore 64, er udskiftet med ligegyldigt, sonisk affald.

Kort sagt har Backbone med Wolf of the Battlefield misforstået næsten alt der er godt ved skydespilsgenren, og ladet denne uforståelse gå ud over en af gårsdagens bedste titler, og det er skammelig.

3/18



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 købeguide 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 muskelbundet med Blu-ray afspiller

INFO

Fabrikant **SONY**
Premiere **23/03 07**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vægt **5 KG**
Mål **325x98x274**
Pris **FRA 3500,-**

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundet, 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 grafikort 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.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
2	Uncharted: Drake's Fortune	Action	Sony	9/10
3	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	9/10
4	Assassin's Creed	Action	Ubisoft	9/10
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
6	Race Driver: Grid Racing	Codemasters	9/10	
7	Burnout Paradise	Racing	EA	9/10
8	Ninja Gaiden Sigma	Action	Tecmo	9/10
9	Condemned 2: Bloodshot	Action	Sega	8/10
10	Rainbow Six: Vegas 2	Action	Ubisoft	8/10
11	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollespil	2K Games	8/10
12	Motorstorm	Racing	Sony	8/10
13	Skate	Sport	EA	8/10
14	Splinter Cell: Double Agent	Action	Ubisoft	8/10
15	Virtua Fighter 5	Action	Sega	8/10

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

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

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, drøner 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

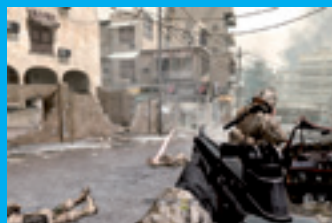
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

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 brændpunkter 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 udelige 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 **229 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

Sony's 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 **309x83x258**
 Pris **2299 KR**
(ARCADE), 3099 KR
(PREMIUM), 4099
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 Racing Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	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 Hundredvis 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 fartførelse og intet mindre end brutal. 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	Rock Band Blichfeldt gav den gas med resten af bandet, og rockede til den lyse morgen. Toppen af genren.	Party	EA	9/10

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 spil-site.

SHAL SPILLES

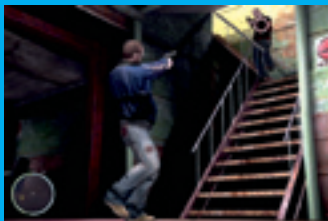
GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / 2K GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Belic, 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.



SHAL SPILLES

ROCK BAND

HARMONIX / EA

Hvad handler det om: Grib plastikspaden, trommerne og mikrofonen, og få samlet vennekredsen til den bedste gang virtual musik, på denne side af galaksen. Noder skal rammes, points optjenes og bandnavnet udbredes i mens du og vennerne rocker løs.

Bedste øjeblik: Første gang du og resten af bandet harmonerer perfekt på den sværeste sværhedsgrad, og det uægteligt føles som at være del af et rigtigt band. En helt igennem magisk oplevelse, ulig alle andre spil.

Til dig som: Som elskede Guitar Hero og nu er klar til at prøve kræfter med efterfølgeren.



SHAL 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, drøner 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.



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, odelægger 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 **HURT**
 Vægt **235 G**
 Mål **149x95x29**
 Pris **199,-**

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.	SPILTITEL	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.	SPILTITEL	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. Skent 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 vanvittige. Vi elsker det.	Party	Nintendo	8/10
10	Rayman Raving Rabbids Rayman viser hvordan mini-spil-konceptet skal gores. 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 banerne 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.

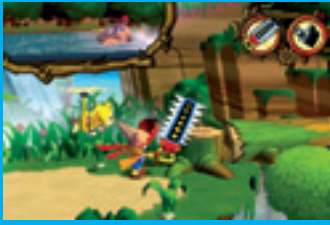


SKAL SPILLES

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' sagn-omspundne 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 drone 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, usæet 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 Daxter, og denne gang handler eventyret udelukkende om 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 & Daxter-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.	SPILTITEL	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 kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis Ekstremt flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skönt!	Action	EA	9/10
8	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	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 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

CRYSIS

CRYTEK / EA

Hvad handler det om: Rumvæsnere 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 for længst er blevet færdig med Half-Life 2.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nylåst 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

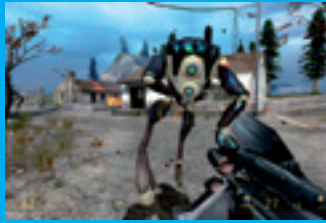
THE ORANGE BOX

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.



“C'mon newcomer,
Follow me.”

VELKOMMEN TIL MIDGAR

Final Fantasy VII starter i den højteknologiske by Midgar, hvor Shinra sidder på magten. Cloud er en del af en rebelstyrke, der drager til byen for at slå tilbage mod tyranniet. Allerede fra første øjeblik er FFVII strålende.

Platform PLAYSTATION Udvikler SQUARE Udgiver SQUARE Lanceret 1997

FINAL FANTASY VII

Stort, flot og for første gang på PlayStation. Vi fortæller om det episke rollespil

Spørgsmålet om hvilket spil der er verdens bedste, hvis det overhovedet er muligt at afgøre dette, er en speget sag. Alle har deres egen personlige favorit, men et af de spil, der sikkert vil blive nævnt ofte er Squares mesterlige rollespilsepos Final Fantasy VII - og det er der utallige grunde til.

Det udkom helt uventet til Sonys PlayStation-konsol, stjal totalt opmærksomheden fra Nintendo og deres Nintendo 64, der ellers i vanlig stil var tiltænkt det næste rollespil, og det leverede en fremragende visuel oplevelse. Teknisk set oplevede man en sand Final Fantasy-milepæl i form af et skift fra 2D til 3D, og musikmæssigt var Nobuo Uematsu blevet skænket den nye PlayStation-chip, som han brugte til at komponere et strålende lydbillede med, et lydbillede der senere er blevet kaldt hans bedste.

Men det var den ekspansive historie

og det spraglede galleri af figurer som Cloud Strife, Barret Wallace, Aeris Gainsborough, Cid Highwind og Sephiroth, der for alvor vandt spilpublikummet over. Og det kunne ses på salgstallene. Mere end to millioner eksemplarer af Final Fantasy VII blev der langet over disken på kun tre dage – og i dag, her 11 år senere, står kapitlet som det bedst sælgende med 9,8 millioner fordelt over PlayStation og Pc.

Fortællingen var usædvanligt moden for sin tid og handlede om den unge soldat Cloud Strife, der tog kampen op mod overmagten og hans gamle ven. Det hele var smukt fortalt, og visse spillere indrømmer da også, at de fik en klump i halsen, specielt da Aeris helt uventet døde. Final Fantasy VII havde nogle fornemme plotdrejninger, og sidemissionerne var ikke bare ekstra fyld, med historiemæssigt velfungerende indhold der gjorde verdenen endnu større, specielt et



skjult fotografi i slutningen af spillet fik fans til at få gåsehud i uanede mængder. Der er ingen tvivl om, at Final Fantasy VII satte standarderne inden for musikke såvel som grafiske præstationer, og historiemæssigt er det velfortalt. Hele spillet er et ualmindeligt vellykket metafor for naturbevarelse og eventyrlyst, og det er derfor ikke ufortjent, at Final Fantasy VII i dag betragtes som et genredefinerende spil.

Simon Kolbe Strange

SPIILNYHEDER KØBEGUIDE GRTV

UPLOAD BILLEDER

Gamereactor.dk er Danmarks største spilforum og byder hver dag på tonsvis af spændende læsestof. Nu kan du også finde os i lommeformat, via mobilen. Besøg os allerede i dag, på m.gamereactor.dk!

**HOLD DIG OPDATERET
SELV OM DU ER PÅ
FARTEN. DIREKTE PÅ
DIN MOBIL.**





MÅNEDENS FOKUS

OSCAR-VINDER

Barsk film med masser af fremragende skuespillerpræstationer

No Country For Old Men

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

Baseret på en bog af Cormac McCarthy, handler No Country For Old Men om den afdankede førtidspensionist Llewelyn Moss. Hans liv i en trailerpark i nærheden af Rio Grande er ikke just interessant, og efter Vietnamkrigens terror, ligner han mest af alt en mand, der er mødt på livet. Dette ændrer sig dog betydeligt, da han på en vandretur i bushen finder en bunke lig, en bil fyldt med kokain og en kuffert fyldt med pengesedler. Han tager diskret pengene og håber, at de vil give ham og hans kones liv et skub i den rigtige retning. Men Llewelyn er ikke den eneste, som vil have fingrene i pengene, og inden længe har han den koldblodige psykopat Anton Chigurh lige i hælene.

Alt imens forsøger den trætte, gamle sherif Ed Tom Bell, at opklare alle mordene, som langsomt ophober sig. En opgave der synes umulig. Det første der slog mig efter at have set filmen var de fantastiske mange sekvenser uden dialog. Handlingen bliver på smukkeste vis beskrevet i de scener, der bliver vist. Llewelyn Moss' flugt fra sin forfølger, Anton Chigurh's sindsyge blik mod damen, der ikke vil give ham oplysninger. Disse uforglemmelige billeder og hele æstetikken, var med til at suge mig ind i filmens sælsomme, omend dybt realistiske og skræmmende univers. Virkelig gennemført.

Samtidig yder samtlige skuespillere nogle uforglemmelige præstationer. Josh Brolins' Moss er en sælsom antihelt, spillet så man kan kan håbe på han kommer ud på den anden side i god

behold. Dog er det Tommy Lee Jones som den erfarne gamle Ed Tom Bell og Javier Bardems Oscar-vindende Anton Chigurh, der ætser sig fast i nethinden. Når Anton vandrer fra sted til sted og dræber folk med et apparat, der i virkeligheden burde bruges til aflivning af køer, kan man kun sidde og se på med enorme kuldegysninger.

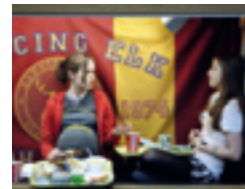
No Country For Old Men er ikke på et tidspunkt i tvivl om, hvad den er; en barsk og alvorsfuld fortælling med et persongalleri, der ikke kan beskrives i tusinde ord. Forvent ikke flasser af højspændt action, dumsmarte replikker eller morsomme indslag. Personerne skal opleves, scenerne skal ses, historien skal fortælles. Dette er filmkunst, når det er på sit højeste, og jeg elsker det. Gør dig selv den tjeneste at få den sendt en tur i afspilleren. **9/10**



The Mist

Genre **GYSER**
Udgivelse 19. AUGUST
Tekst JESPER HNUJSEN

Dagen efter en voldsom storm kører plakatkøber og familiefaren David Drayton ind til byen, i følgeskab med sin søn Billy og nabo Brent, for at få materialer til renovering af huset, men det er først da de først står i det travle supermarked, går det op for dem, at noget er grueligt galt. Sirenerne hylér og en ældre mand kommer spændende ind i supermarkedet med en skjorte indsmurt i blod. Få sekunder senere er alt uden for supermarkedets vinduer dækket af en tyk tåge. Men hvad gemmer tågen på og skal de blive i butikken eller forsøge at forlade den? Hvor spændingen på ingen måde er en mangelvare i The Mist, så er gysset mange steder udeladt, og det er en skam. I stedet for at servere en krybende stemning, når folkene først bevæger sig ud i tågen, bliver man spist af med alt fra flotte og imponerende til halvklunkne CGI-monstre. Dog skal man i sidste ende ikke tage filmen for meget andet end rigtig solid popcorns-underholdning, for selvom den tydeligvis forsøger at være dybere og alvorligere end andre gys, når den ikke helt målet. **7/10**



Juno

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

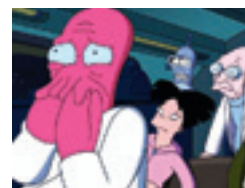
Jason Reitman, manden bag den kontroversielle og meget underholdende Thank You For Smoking, har endnu en gang taget et kommercielt problem frem i lyset i form af graviditet i en al for tidlig alder. Denne gang er tingene dog set i et lidt mere nært perspektiv, nemlig den gravide Juno. Hun, i form af Ellen Pages fremragende skuespil, er med til at forme rammen om en yderst charmerende lille film, som fuldt og fast er sød, sjov og helt sin egen. Filmen Juno og personen Juno er meget ens. Hele filmens stil føres i nogle stærke farverige omgivelser, og bemærkes i småsære begivenheder, med situationer, der alle kunne foregå i enhver dagligstue, men så alligevel emmer af noget forkert. Forkert i den forstand, at der hele tiden er undertoner, der lurér i enhver scene. Det er tydeligt, at filmen hverken vil forarge eller fornærme, men det gør den på intet tidspunkt kedelig. Juno er en rigtig charmetrolld, der burde fremtvinge bare et lille smil ud af selv den koldeste skiderik. Der er noget for enhver, og kan man klare en lidt søkkersød slutning, så er den faktisk strålende. **8/10**



Run Fatboy Run

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

Pegg spiller den bøvde Dennis Doyle, som i et angsttilfælde løber fra sin smukke gravide kæreste Libby på dagen, hvor de skal giftes. Fem år senere kommer denne fatale beslutning pludselig til at plage ham igen, da Libby har fundet sig en ny kæreste. Den nye fyr er, i modsætning til Dennis' småfede og kiksede personlighed, flot, charmerende, veltrænet og med et job i den velbetalte ende af skalaen. Kort sagt en drømmefyr. Med det i baghovedet, forsøger Dennis nu en sidste gang, at få sin Libby og sin søns respekt tilbage, ved at løbe et maraton for velgørenhed, en ting, som han aldrig havde drømt om at skulle gøre. Det er den tidligere Foss fra serien Venner, David Schwimmer, står bag filmen, og som hans instruktørdebut, er Run Fatboy Run en lige lovlig forudsigelig og let affære. Der er absolut ingen interessante vendinger i filmen. Alligevel har han formået at få det bedste ud af sine skuespillere, og de redder i sidste ende filmen fra at være decideret kedelig. De gør den faktisk et kig værd, og det er en bedrift i sig selv. **6/10**



Futurama: The Beast With A Billion Backs

Genre **KOMEDI**
Udgivelse 19. AUGUST
Tekst JESPER HNUJSEN

Et hul har åbnet sig i himmelen, og da man finder ud af at huller er vejen til en anden dimension, begynder forskerne for alvor at undersøge, hvad det er. Planet Express' Professor Farnsworth sender Bender ud som testperson, hvilket resulterer i mere skidt end godt. Derfor vil den amerikanske regering det anderledes, og sender en krigsflåde ud for at destruere den mulige trussel. I en kærestesorg tager den unge Phillip J. Fry med på flåden og ender med at spille en væsentlig rolle, da han som den første trænger igennem til den anden dimension. Inden længe er hele jordens befolkning underlagt et gigantisk væsen, og robotterne, inklusive en altid charmerende og ondskabfuld Bender, har nu muligheden for at overtage jorden. Futurama: The Beast With A Billion Backs er charmerende, sjov og fantasifuld, men mangler i sidste ende en mere interessant og sammenhængende historie, ligesom dens særdeles gode forgænger og serien generelt, men den første time er der dog ikke en finger at sætte på. **6/10**

SPILAVNED!

MASSER AF BRÆNDVARME KONKURRENCER
www.gamereactor.dk

VIND FEDE PRÆMIER



HELLBOY 2: THE GOLDEN ARMY

Den ældgamle våbenhvile mellem menneskeheden og det fantastiske rige er brudt, og skumle overnaturlige eksistenser truer med at trampe på alt, hvad vi har kært. Heldigvis har vi Hell Boy på vores side, en knaldrod dæmon, der slår en usædvanlig propemæve. Sammen med sin gruppe af paranormale eksistenser sætter Hell Boy alt ind på at sætte underverdenens væsner eftertrykkeligt på plads. Gamereactor, i samarbejde med UIP, udlodder biografbilletter og fede action figurer fra filmen. Held og lykke!

- 1 Hvem har instrueret Hellboy 2?**
1: Guillermo del Toro X: Steven Spielberg 2: Uwe Boll
- 2 Hvem spiller hovedrollen?**
1: Edward Norton X: Ron Perlman 2: Thomas Blichfeldt
- 3 Hvilken af disse film har instruktøren tidligere stået for?**
1: Ringenes Herre X: Pans Labyrint 2: Spider-Man

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

VIND SPIL OG FEDE T-SHIRTS SOUL CALIBUR IV

I Soulcalibur IV fortsætter den episke kamp mellem det besjælede sværd Soul Calibur, og det fordømte sværd, Soul Edge, med afsløringer om dens fortsatte historie, mens kæmpere fra alle jordens egne søger sværdene for at nå deres egne mål og for at stå ansigt til ansigt med den ultimative dom. Soulcalibur IV kaster serien ind i den næste generation og flexer sin grafiske muskel for at vise dens visuelle storhed med et helt nyt look for både fjender og venner.

Gamereactor og Ubisoft udlodder spillet til enten Xbox 360 eller Playstation 3 og en masse fede t-shirts. Held og lykke!

- 1 Hvem har udviklet Soul Calibur IV?**
1: Team 17 X: Ready at Dawn 2: Namco Bandai
- 2 Hvem hedder slutbossen i Soul Calibur IV?**
1: Argol X: Jinpachi 2: M. Bison
- 3 Hvad hed PSone forløberen til Soul Calibur?**
1: Soul Sword X: Soul Blade 2: Soul Storm



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



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

VELKOMMEN HJEM

Beck har endeligt fundet sin helt egen plads i hans eget underfundige musik-univers. Marie-Louise er begejstret

Beck
MODERN GUILT

Genre ALTERNATIVT
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Multimanden Beck er nu tilbage i storform. Han går ikke stille med dørene, og han har endnu en gang formået, at strikke et spidsfindigt album sammen, der er alsidigt, men stadig ikke flagrende. Han har det ofte med at forsvinde lidt i distræte og flakkende genrer, der bliver mikset på kryds og tværs. Men ikke denne gang. Denne gang holder han sig til en skrabet udgave af sig selv, hvor han samtidig er overordentligt fascinerende og holdbar.

Det er intet mindre end Becks 12. studiealbum, så han må siges, at være yderst erfaren på den front. Med så mange albums i bagagen, har han naturligvis også været igennem alskens genrer og særegne lyde, som han hver gang har formået at gøre til helt sine egne. Men han er jo

også kunstner, og han har haft tendens til at være yderst gavmild, når det kom til sammensmeltning af instrumenter, beats, lyde og forskruede takter. Han har leget en sand Georg Gearløs, der har opfundet lyduniverser, man ikke troede kunne eksistere - propfyldt med overdådigt musikalsk opfindsomhed, der kan være vanskelige for det almindelige menneske at opfange og forstå.

Men denne forskruede Beck-verden, synes at være forsvundet på det nye udspil. Det var et tiltrængt skifte, der har givet Beck førertrøjen tilbage. Et samarbejde med Danger Mouse, har nok heller ikke virket hæmmende på det, de fik skabt sammen, nemlig ModernGuilt. De har skabt et album, der virker så simpelt, men samtidig kaster det om sig med afstikkere, der gavner den ellers så røde tråd, og gør den broget.

Der er kun 10 numre at

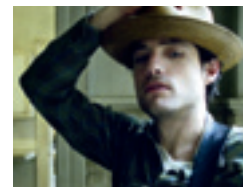
finde, og de ligger stort set alle sammen på den fornuftige side af 4 minutters varighed. Det efterlader et overskueligt terræn, der aldrig når, at blive kedeligt eller uoverskueligt. På nummeret Gamma Ray bliver man sælsomt fort tilbage til 60'ernes sammen-skruede rock - hvorefter Chemtrails langsomt tager over, dvæler en stund, for så at udvikle sig til et sfærisk fyrværkeri, man ville ønske aldrig tog sin afslutning. Halvvejs skruer uptempo-sangen Youthells rigtigt op for forventningerne, og på nuværende tidspunkt har man ikke lyst til at se sig tilbage, man vil bare frem. Frem og opleve det sidste af Beck. Albummet bliver afsluttet med en sand Becksjæler, Volcano, der viser en kunstner, der muligvis har fundet sin rette plads. "I don't know what I see, was it all an illusion?", synger Beck i sine sidste vers på et vellykket album. **9/10**



Nneka
NO LONGER AT EASE
Genre SOUL/REGGAE
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Nigeria møder Tyskland, og Nneka møder Danmark. Vi har taget overordentligt godt imod dette kulturmiks, der hedder NnekaEgbuna. Med rødder i to verdensdele og en stemme, der snildt fejrer store madammer som Lauryn Hill af banen, jah, så er der skabt grobund for dette nye vidunder. Hun er nu af sted med sit andet album, efter en debut i 2005, som vi åbenbart valgte at overse. Det er ikke til at forstå, eftersom det album blev tilskrevet, at være på højde med foromtalt Lauryns bedste værk til dato, The Miseducation of Lauryn Hill.

Men nu er hun her for alvor, og så er det bare med at holde fast i denne spraglede skønhed. Hun fik en del airplay via P3 her i Danmark med nummeret Heart-beat, og er et stensikkert reggae-hit her i sommerlandet. Hun kan minde om vores egen darling Natasja, og hun kan være en hip M.I.A., og vigtigst af alt: Så er hun bare den bedste udgave af sig selv. Det er stærk reggae, det er lækker vokal og det er nyt og aldeles spændende. Det kan vi lide. Word! **8/10**



Jakob Dylan
SEEING THINGS
Genre SINGER/SONGWRITER
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Jakob Dylan. Det legendariske efternavn, der forpligter, kan virke skræmmende. Der er naturligvis tale om sønnen af Bob Dylan og Sara Lownds. Det ville nok få de fleste til at løbe skrigende bort, da det er lidt af en arv, der skal holdes i hævd. Ikke desto mindre formår denne Dylan Junior, at gå sine egne veje, og med farmands spor i sig, skaber han nye græs-gange med sin guitar, blodende tekster og smygende vokal. Han er frontmanden i The Wallflowers, men har nu i en alder af 39 år og i selskab med Rick Rubin, skabt sig en solokarriere, der besidder højde og talent nok til at hænge ved og nå langt.

Seeing Things består af ti forskellige numre, med filosofierende navne som "Everybody pay as they go" og "I told you I couldn't stop".

Der slæses an til blues på nummeret All Day And All Night, for dernæst at pille det hele ned til simpel singer-songwriter stil på den vemodige War Is Kind. Han har et fantastisk fortæller-gen, er troværdig og klar i sit udtryk. Han er, uden tvivl, sit fædrene ophav værdigt. **8/10**



Alter Me
THE FALL
Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Alter Me er en dansk konstellation, der hovedsageligt bæres frem i lyset af forsanger og sangskriver Hans Mortensen. Yderligere tæller bandet fire unge mænd. Indspilningerne af denne debut foregik for den egentlige formation af bandet, og derfor har numrene hovedsageligt et personligt islæt af Hans Mortensens virkelighed. De er blevet godt etableret med første-singlen YouCan't, og nu med den følsomme Love.

Det er store emner, der bliver taget hånd om. Den tomme ensomhed, den manglende tro på ægte kærlighed og andre sjælesorger, springer ud fra dette rockede album. Det er yderst personligt, og virker godt. Men der dvæles meget i fortvivelsen, og man kan godt savne lidt alsidighed og et spark, der kunne sætte lidt perspektiv på selvmedlidenheden. Titelsangen, The Fall, er en dystert og frustrerende skabning, der huserer på slutningen af albummet. Den ebber ud i desperat støjladning, og den er forfriskende på et album, der taber lidt af pusten halvvejs igennem. **6/10**



Bodebrixen
BODEBRIXEN
Genre INDIEPOP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Aske Bode, Andreas Brixen - det hele går op i perfekt symmetri, og straks har man etableret et bandnavn: Bodebrixen. Det er dansk, når det er allerbedst. Eller, med tilførte svenske aspekter, de bor trods alt lige ved siden af os. Det er ganske simpelt, og der bliver leveret entusiastisk indiepop lige til døren. De fejler ikke i deres præstation, og der er kun den store, blå himmel til at sætte grænsen for fællessang og klappen i takt til Bodebrixen.

Det svenske stråler ud af dem. Det lægges der heller ikke skjul på, og andet ville da også være stupid, for vi elsker jo alt det svenske. På nummeret Dead Man, tor jeg godt drage en direkte parallel til den svenske popdarling, Jens Lekman. Der er blæs, klokkespil, trommer, lal og lir, og det er skönt. Denne mikstur fortsætter albummet igennem, og de formår at holde stemningen og den naive tone, der gør det hele så tilforladeligt og underholdende. Det bliver en smuk sommer, der afsluttes med denne pladeudgivelse og derefter koncerter. Jeg står forrest næste gang, det lover jeg! **8/10**

SPIL

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

VIND
FED
MOBIL!

Værdi: 2499 kr



miCoach

Vil du vinde en fed mobil fra Samsung og adidas, så er det her den rigtige konkurrence for dig! Besøg www.gamereactor.dk for mere information om konkurrencen.

Med miCoach går der for alvor sport i den. Præcis som en personlig træner tager miCoach pulsen, tæller skridt og siger til, når det er tid til at øge tempoet. miCoach er mere end bare en mobiltelefon. Det er det mest avancerede interaktive træningssystem på markedet, og det er skabt til at motivere, inspirere og give idrætsudøvere på alle niveauer muligheden for at nå personlige mål, hvad end de måtte være. Det unikke samarbejde kombinerer Samsungs ekspertise inden for mobiltelefoni og kommunikation med adidas' førende position inden for innovativt sportsudstyr. Gamereactor udlodder, i samarbejde med Samsung og Adidas, 5 mobiler til 5 heldige vindere. Vejledende udsalgspris er kr. 2499 uden abonnement.

Sæt kryds ved det rigtige svar



miCoach er et avanceret træningsprodukt der måler:

- hastighed, strækning, kalorieforbrug, antal skridt, puls
- hastighed, strækning, antal skridt
- strækning, antal skridt, puls

miCoach er udviklet i et samarbejde mellem:

- Nike og LG
- adidas og Samsung
- Puma og Sony Ericsson

Begrundelse:

Skriv med max 15 ord hvorfor det lige skal være dig der vinder en miCoach mobiltelefon

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

Dit navn & adresse:

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

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



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

VOLDSOM OG AGRESSIV GAMER! 19.995,-

TOSHIBA X300, 17"

Det seneste tilskud fra Toshiba er ikke bare en hvilken som helst bærbær. Denne maskine er det absolut ypperste man kan få for penge lige nu!

Varenr: 357036



TOSHIBA
Leading Innovation 300



XFX GEFORCE GTX 280

Oplev kraftig grafik i topklasse fra NVIDIA's nye serie. Nu har du chancen for at skaffe dig et GTX 280 kort til en super pris!

3.599,-

Varenr: 356907



KOMPLETT GAMER i30

Gålt tilbud på dette brag af en Gamer! Komplett sammensætter nogen af de bedste komponenter og smider en 24" skærm oven i.

9.995,-

www.komplett.dk/pc



CRUCIAL SOLID STATE DISK, 32GB

Går du og undrer dig over hvad det er du mangler? Solid state harddisken er noget af det hurtigste du kan finde!

2.995,-

Varenr: 349955



GAINWARD RADEON HD 4870

HD 4870 er med sine 512 GDDR5 RAM nærmest det mest revolutionære grafik kort vi i år hidtil har set

1.695,-

Varenr: 360304



SAITEK CYBORG COMMAND UNIT

Der er intet værre end ikke at have alt hvad man skal bruge ved hånden. Med Command Unit får du den ultimative Gamer oplevelse!

389,-

Varenr: 317914



TRUST 15.4" URBAN REVOLUTION

Få mere ud af dine studier med denne smarte taske designet til en 15.4" notebook. Masser af plads til blyanter og andet godt!

325,-

Varenr: 358626



EIZO 22" LCD FLEXSCAN

Eizo skærmen har længe været forbeholdt grafikere med ekstra behov for at se selv de mindste detaljer, nu kan Eizo-skærmen blive din!

3.895,-

Varenr: 366481



CREATIVE FATAL1TY

Lækkert headset designet af verdens bedste gamer. Dette headset giver dig lidt ekstra med på vejen når du Gamer.

229,-

Varenr: 335463



ASUS GEFORCE 9800GTX

Spark lidt liv i den gamle maskine med dette grafikort fra Asus. På kortet er 2xDVI udgange der giver mulighed for flere skærme.

1.399,-

Varenr: 347965



ABIT IP35 PRO

Lækkert bundkort, der giver dig masser af muligheder for den helt store udvidelse. Kortet er med P35 chipsættet.

869,-

Varenr: 349823



ASUS P5Q, P45

Kraftigt og udvidelsesrigt bundkort baseret på Intels nyeste chipset P45. Understøtter PCI-Express 2.0 mm.

749,-

Varenr: 352390



OCZ REAPER DDR3, 4096MB

Giv din Gamer den ultimative gave. OCZ Reaper er nogle af de kraftigste RAM ude nu, bliv ikke snydt køb dine nu!

1.499,-

Varenr: 349991



HIS RADEON HD 4850

Super pris på et af de måske mest prisstærke grafikort ude nu. 4850 er en del af ATIs nye HD 4800-serie.

1.095,-

Varenr: 354962



INTEL CORE 2 QUAD, Q9550

Mangler du lidt ekstra ydelse så opgrader din processor til at varetage din computers processer med en Intel Core 2 Quad, Q9550.

3.295,-

Varenr: 344757



COOLER MASTER COSMOS

Komplett kender alt for godt til overfyldte kabinetter, der altid mangler plads i. Derfor anbefaler vi dette monsterkabinet!

2.179,-

Varenr: 341529



HELLBOY

THE
GOLDEN ARMY

FRA DEN VISIONÆRE INSTRUKTØR AF PANS LABYRINT

BIOGRAFPREMIERE 5. SEPTEMBER