

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

GRATIS
MAGASIN
Februar 07
Nummer 77

Gamereactor®

Skandinaviens største spilmagasin

www.gamereactor.dk



EXKLUZIV!

JUICED 2

Som det første spilmagasin i verden har
Gamereactor testet årets hotteste racingspil



18

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

DANMARKS GLADESTE REDAKTION!

Her er vi, Danmarks gladeste redaktion og et hold fuldt af spillhoveder som gør alt for at give dig et magasin fyldt til randen med kvalitets-underholdning

CHEFREDAKTØR Thomas Tanggaard (thomas.tanggaard@gamereactor.net) **ASSISTERENDE REDAKTØR** Steen Marquard (steen.marquard@gamereactor.net) **ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel **GRAFISK FORM** Petter Engelin **DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell **TEKNIKER** Emil Hall **SKRIBENTER** Martin B. Larsen, Thomas Nielsen, Henrik Bach, Nicolas Elmøe, Asmus Neergaard, Erik Petersen, Carsten Skov Theisen **KORREKTUR** Daniel Boutrup **INTERNET** www.gamereactor.dk **ABONNEMENT** Tegn abonnement på www.gamereactor.dk **OPLAG** 30 000 ex **FREKVENS** 10 nr/år (januar og juli ikke inkluderet) **TRYK** Colorprint Danmark **ISSN** 1602-0472 **DISTRIBUTION** Post Danmark **ANNONCER** Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net) **GAMERACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®**

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 er et Skandinavisk gratismagasin, som udgives af tre forskellige redaktioner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på at modtage magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har mulighed for at tilmelde dig via www.gamereactor.net



KONTAKT OS
GAMERACTOR
Eremitageparken 315
2800 Kgs. Lyngby
Tlf. 45887600
info@gamereactor.dk
www.gamereactor.dk

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.

ELSKVÆRDIGT SPIL:

Udnævnelsen "Elskværdigt spil" er vores måde at sige, at du virkelig bør købe netop dette spil. Det elskværdige stempel tildeles kun et enkelt spil i hvert nummer og gives udelukkende til de allerbedste spil på markedet.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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



BEN AFFLECK

ANDY GARCIA

ALICIA KEYS

RAY LIOTTA

JEREMY PIVEN

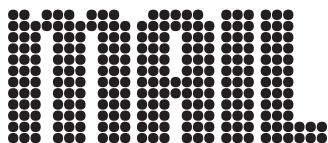
RYAN REYNOLDS

SMOKIN' ACES

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS AN ASSOCIATION WITH STUDIOCANAL AND RELATIVITY MEDIA A WORKING TITLE PRODUCTION
A JOE CARNAHAN FILM "SMOKIN' ACES" STARRING BEN AFFLECK ANDY GARCIA ALICIA KEYS RAY LIOTTA JEREMY PIVEN RYAN REYNOLDS
WRITTEN BY AMANDA MACKEY CSA PRODUCED BY CLINT MANSELL DIRECTED BY MARY ZOPHRES COSTUME DESIGNER ROBERT FRAZEN
EXECUTIVE PRODUCERS MARTIN WURST PRODUCED BY MAURO FIORE ASC EXECUTIVE PRODUCERS ROBERT GRAF LIZA CHASNI PRODUCED BY TIM BEVAN ERIC FELLNER WRITTEN AND DIRECTED BY JOE CARNAHAN

**I BIOGRAFEN
23. FEBRUAR**

SMOKIN' ACES
KOPIERING BEVIND
ORIGINALERNE



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
NBA 2K7
X360 / 2K GAMES

Har du brug for at dunke, svede og dribble dig gennem hæsbæsende NBA-kampe? Så skriv til os, måske er det dig der vinder et spil.



Jeg har savnet jer, rigtig meget

Det er svært at stå i begyndelsen af december måned og så vide, at I ikke er klar med et magasin i januar måned. Ventetiden har været ulidelig for mig, specielt fordi I også har gang i et nyt design (det læste jeg på sitet), så jeg håber jeres februarnummer er på gaden i begyndelsen af februar, og ikke i midten af måneden. Jeg vil også gerne sige tak til de mange skribenter, der dagligt eller ugentligt blogger på Gamereactor. Jeg læser med stor interesse både Tanggaards, Jespers og Asmus' blog og føler virkelig, at jeg kender dem rigtig godt nu. Specielt Tanggaard har virkelig fortalt mange ting om sig selv og sin hverdag. Så tak for et virkelig godt magasin, indholdsrigge anmeldelser og masser af gode timers læsning.

...MAGNUS HANSEN

Sony må til at stoppe...

Jeg ved ikke, hvor mange derude, der skal have en PlayStation 3, når den kommer? Nogle hænder? Jeg skal i hvert fald ikke. Efter to konsolgenerationer, hvor jeg har sværget til Sonys maskiner, er jeg nu 100% sikker på, jeg ikke skal have en PS3. Og grunden? Spillene. Jeg har været så heldig at besøge en kammerat, der har importeret en amerikansk maskine, og ud fra det, så fatter jeg slet ikke, hvorfor man skal betale op mod 5000 kroner for maskinen, Resistance: Fall of Man føles som en eller anden gammel kagedej fra den første Xbox. Du føler aldrig, du skyder, og fjenden er fuldstændig fjern i hatten. Grafisk er det måske meget pænt, men det minder stadig om det X360 kunne smide efter os for et år siden. Desuden er Sixaxis-kontrolleren helt hen i vejret. Vægten er helt forkert, og når man først opdager, hvad rumble egentlig gør for et joypad, så væmmes man nærmest. Vi har spillet lidt forskelligt på maskinen, men resultatet er det samme for mig - jeg fatter ikke at nogen gider det pladder. Det er virkelig kejserens nye klæder. Min ven sælger forresten også sin konsol, hvis ellers nogle skulle være interesserede?

...JOHN ANDERSEN

Hvorfor hader I Nintendo?

Jeg er klar over, at dette brev aldrig når jeres magasin, men i det mindste læser I det selv, og tager det forhåbentlig op til efterretning. Mit spørgsmål er enkelt: Hvorfor hader I Nintendo? Lad os tage et godt eksempel - jeres årets spillkåring. For det første starter I med at svine Nintendo omkring deres Wii-mote, I siger det ikke er anderledes at svinge kontrolleren end at trykke på en knap. Sig mig, har I ikke spillet Red Steel? Nå jo, det har I jo, og I gav det den skandaløse karakter 4/10. Hvad med at vi sammenligner med andre sider? IGN: 6. Gametrailer: 7,8. Hov, hov! Der lå I da lidt under de andre, gjorde I ikke? Nå, men enhver kan lave en svipser, så vi kigger på et andet spil. Og hvad med Tony Hawk Downhill Jam? I gav den 4 og vi tjekker de andre sider: IGN: 7

FORUMSNAK



HVAD MED ACHIEVEMENTS?

Kunne godt tænke mig at vide hvad I egentlig synes om dem? Hos mig er det lidt af en blandet følelse. Det gode er at man nogle gange bliver motiveret til at spille spil for lige at få en Achievement, og selvfølgelig når man har mere end andre og derfor føler sig overlegen.

...MILL

Jeg synes de er fede nok, men jeg kan nogle gange have svært med at fokusere på spillet og ikke Achievements. men det er godt de er der, synes jeg.

...ROCKY-BALBOA

Jeg kan kun se positivt på dem. 1) Man går måske nye veje i et spil, da Achievements ofte leder denne vej. 2) Så kan en Achievement være skyld i, at man spiller spillet oftere, fordi man netop gerne vil opnå højere status. Endvidere - grundet interessen for status - kan det resultere i, at man tager spillene op igen. Altså, at de ikke bliver lagt på hylden. Dette kan godt være tilfældet for mig, desværre. Achievements hjælper til at bevare interessen eller endda at forhøje denne til et spil, IMO.

...MANIG

Jeg tænker overhovedet ikke på dem. Kan man bruge de point man får på sin profil - eller er det bare geek-status?

...FLAKMAN

Jeg er faktisk enig med dig i dine punkter der. Achievements er (for mig) en grund til at spille videre. Fæks i R6: Vegas. Jeg har 220 point ud af 1000, men jeg har gennemført historien. Ergo, jeg har lang vej endnu!

...STREZZ

Jeg både hader, elsker og er ligeglade med dem. Achievements betyder kun noget for mig i spil, jeg går højt op, eller synes er vildt fede, tilgængelig er jo totalt ligeglad med dem i andre spil.

...SLIDE 2 3 6 HP

Ja, det er en lækker sag, plus så kan man også teste sig selv i hvor hardcore en gamer man er, om man kan opnå dem alle sammen indenfor et spil og sige det faktisk er "færdigt"

...KOSEN

Er ligeglad med dem, bruger dem kun, når jeg vil slå Dirty Harry. Han fører med 200 points

...MEORINDA

Damn 40.000 - så handler det jo om hvem der har råd til alle de spil.

...FLAKMAN

MÅNEDENS BREV



NIKLAS var helt sikker på at Nintendos Wii skulle stå under hans fjernsyn, men det var for han fik prøvet den.

Jeg troede, jeg skulle have den...

Jeg ved ikke, hvordan det gik til, men forleden droppede jeg min booking af en Wii. Jeg havde ellers pumpet mig selv godt og grundigt op til at skulle have den stående, udvalgt hvilke spil jeg skulle have med og gjort plads ved siden af min Xbox 360. Desværre kunne jeg ikke få en maskine d. 8. december, men det kunne en af mine venner, så de næste mange dage gik med at sidde i hans stue, godt flankeret af sodavand, chips og slik. Her fik vi spillet stort set alt, men som dagene gik, blev jeg også

mindre og mindre imponeret. Min begejstring gik fra elleved til nærmest ligeglad. Pludselig syntes jeg, at alt andet end Zelda, der i øvrigt er mindst ligeså godt på GameCube, var en slags gimmick, og slet ikke var i stand til at holde mig fanget i længere tid af gangen. I dag har jeg brugt nogle af pengene på nogle flere spil til min Xbox 360, og resten gemmes til en evt. PlayStation 3. Jeg skal ikke kunne sige, om jeg nogensinde finder kærligheden frem overfor Wii igen.

...NIKLAS MARCUS JØRGENSEN

Gametrailer 6,8. De eneste spil til Wii, I giver en positiv karakter er Rayman,(8/10) Zelda,(9/10) Og det er da fint nok, men mener I ikke selv, at det er mærkeligt at IGN, Gametrailers, Gamespot, Cheatcc og mange andre kendte spilside har erklæret, at Zelda er et af årets bedste spil, med en nominering til årets spil og nogle steder vandt den endda. For slet ikke at snakke om alle de andre kategorier, den også deltog i: Bedste historie, bedste design, ja selv bedste grafik. Men I har den ikke engang nomineret en eneste gang til en af jeres mange priser. Jeg ved godt, at det er jeres egne meninger og at I måske ikke mener at Zelda var SÅ godt, og at jeg desuden er pisse irriterende, men jeg er høj på kastanjer og har ytringsfriheden i ryggen.

...SIMON GREVE-POULSEN

Ingen her hader Nintendo, stop nu...

Min Xbox - et liv med en anden

Noget... Men hvad var det? Jeg troede, at jeg havde det bedste. Var jeg bagud? Mine øjne

blev blændet, mine ben rystede og jeg blev fortryllet ved første blik. Det farvestrålende og vidunderlige øjeblik, da jeg så hende i øjnene for første gang. Jeg måtte se hende igen...

Men hvordan. Min egen måtte jo ikke opda det. Jeg elskede jo min egen. I starten sneg jeg mig ud i mørket. Jeg måtte se hende og røre hende. Det var utroligt, hvad hun kunne gøre ved en mand, og hun fik mig til at gøre ting, som jeg aldrig havde følt før.

Men vent... hvad var det jeg gjorde? Jeg havde gjort noget mod mine egne. Hvor var jeg kold og ond. Jeg kunne ikke mere, og var nødt til at sige det. Jeg måtte fortælle, hvad jeg virkelig følte. Jeg tog det derefter som en mand. Jeg hev hende ud af stikken. Pakkede hende pænt ned, og gjorde hvad der ville være bedst for hende, så hun kunne få et godt liv hos en anden. Nu lever jeg et skønt liv med min nye Xbox360, og vi har det rigtig godt. Jeg vil godt sige undskyld, hvis jeg har såret nogen fra Sony. De gjorde mit liv godt, men kun for en tid. De blev overgået!

...KASPER PEDERSEN

ONLY ON
XBOX 360

XBOX
LIVE

CAPCOM

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

I BUTIKKERNE NU

MULTIPLAYER DEMO ON XBOX LIVE® MARKETPLACE

Jump in.

XBOX 360™

©CAPCOM CO., LTD. 2006. ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and Real Steel are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Character design by GLENN FRYING. HUNTERTEAM CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006. ALL RIGHTS RESERVED.

TEAM

NEWS

GAMEREACTOR HAR TESTSPILLET JUICED 2! For dugfriske nyheder: www.gamereactor.dk

V-TEC HOLDER!

Honda NSX er bare en af de 93 motordrøn som der findes i Juiced 2: Hot Import Nights. De andre er bl.a. Honda S2000, Mazda RX-8, Mitsubishi Evo X, FTO, Nissan Skyline GT-R, 350Z og Pagani Zonda.



EKSKLUSIV!

JUICED 2

Efter tre dage i Manchester var Petter mere end normalt oppe og køre over Juice Games brandvarme racingopfølger...

Platform PC/PS2/PS3/PSP/XBOX 360 Udvikler JUICE GAMES Udgiver THQ Premiere SEPTEMBER



BILBALANCE I det første spil var Dodge Viper uden tvivl den bedste bil. I Juiced 2 lover Juice Games en betydelig bedre balance mellem de 93 forskellige biler.



Juiced 2: Hot Import Nights er endnu mere gennemsyret af attitude, end det var tilfældet med det første spil. Allerede fra startskærmen, der i øvrigt afbilder en toppippet Nissan 350Z og et par højtalere der pumper Chamillionaires "Ridin' Dirty", sker der en del. Lobbyen, stedet hvor du vælger din bil og hvordan dit avatar skal se ud, forestiller en natklub, proppet til randen med gogo-dansere og locos med bandanas. Det kan godt virke lidt komisk ved første øjekast, men Juice Games ved, hvad der virker. De har nemlig lyttet til spilpublikummet i denne omgang.

Vi gav Juiced 9/10 i juni 2005. Rasmus og Tanggaard elskede spillet betingelsesløst, og spillede det nærmest stadig dagligt et år efter udgivelsen. En del af den feedback vi fik fra jer læsere gik på missionernes udformning, de ensformige dragrace-konkurrencer og den høje

indlæringskurve. Kritik som mange på redaktionen ikke var enige i. Heller ikke Juice Games kunne forstå den internationale kritik om, at Juiced var for svært og kompliceret, til at kunne konkurrere med Need for Speed-serien, men de lyttede alligevel. Og det kan mærkes fra første øjeblik opfølgeren til

Juiced 2: Hot Import Nights indeholder to forskellige former for racing, hvor det første havde tre...

Juiced vises frem. Væk er den tidskrævende racingkalender, respektsystemet, 402-meter konkurrencerne, mobiltelefonsamtalerne og den fiktive by som udgjorde baggrundstapetet. I stedet har Juice



MASSER AF MULIGHEDER Udover det faktum at man i Juiced 2 kan style og trimme sin bil med flere tusind forskellige komponenter er det også meningen at du skal kunne lave din egen karakter helt fra bunden, fra øjenbryn til hårfarve og næssen.

Games fyldt Juiced 2: Hot Import Nights med alt det, de mange fans har ønsket sig.

Hot Import Nights er et fænomen, der i USA igennem de seneste fem år nærmest er eksploderet i popularitet. En hel karavane af superstylede og overtrimmende motordrøn, rejser rundt på turné i

omkring fænomenet. Med det solide grundlag som producent Richard Badger mener Hot Import Nights har, er der sket meget med Juiced 2 i form af kvinder, DJ's, passende musik og naturligvis masser af biler. "Juiced handler om at udtrykke sig", siger Badger da Gamereactor møder holdet.

Væk er altså racing-kalenderen fra det første spil; en kalender, der gjorde det muligt at kigge ugedagene igennem, vælge en passende konkurrence og så tage udfordringen. I stedet har Juiced Games valgt at lade sig inspirere af oplægget fra Project Gotham Racing 3 og det første Need for Speed: Underground. Fra starten af spillet findes der en række udfordringer, men du behøver ikke klare mere end tre for at avancere til næste niveau. Rent grafisk ligner denne del Need for Speed: Underground, med en ganske ordinær menu bestående af en række forskellige symboler, der forestiller de forskellige konkurrencer.

Juiced 2: Hot Import Nights indeholder to forskellige former for racing, i stedet for tre, som det var tilfældet i det første spil. Juice Games bestemte sig ret tidligt for helt at droppe drag racing-delen, der, ifølge dem selv, mest af alt var en irritation for alle, der investerede i spillet. De har endda også droppet Showdown-delen, hvor man

Juiced Games har valgt at blande oplægget fra Bizzare Creations Project Gotham Racing 3 med det første Need for Speed: Underground-spil...

hele landet, og under de natlige fremvisning blandes überpimpede importbiler med solbrændte bikinimodeller, breakdance og dunkende hiphop. Hot Import Nights er en form for livsstil, der tiltrækker tusindvis af besøgende til hvert arrangement, og mellem dem findes store Hollywood-stjerner og musikgiganter som Ice-T, Eminem og Chamillionaire. Det lykkes Juice Games, at sikre sig licensen til dette forkromede spektakel for godt og vel et år siden, og det er derfor ikke så overraskende, at Juiced 2 er bygget fuldstændig op

kunne tjene penge ved at fremvise alle de manøvrer man havde lært sig, foran et jublende publikum. Tilbage er altså de traditionelle ræs på store baner og den nye spilmode Drift, der er præcis, hvad navnet antyder. Juice Games har ladet sig inspirere kraftigt af det første Need for Speed-spil og har skabt en konkurrenceform, der på en og samme tid føles både lettillægningelig og alligevel ikke ensformig. Til



DRIVER DNA I Juiced 2 vil der være noget der hedder Driver DNA. Det samler alle data om dig til din køreprofil. Denne kan så sammenlignes med andre køres DNA, bruges til at øve sig imod, og endda vise dig hvor du kan blive bedre.



LÆKKER GRAFIK

Grafikken i Juiced 2 ser godt ud, men den er ikke decideret fremragende. Sammenlignes der med Project Gotham Racing 3, er det dog lykkes Juice Games at lave en bedre lysætning, så modellejerne ser meget ægte ud.





VARME DAGE Som navnet "Hot Import Nights" antyder udspiller Juiced 2 sig udelukkende om aftenen i de mere end 11 byer der er inkluderet i det færdige spil. Noget vi desværre er en smule skuffede over her på redaktionen. Et par konkurrencer om dagen havde absolut ikke gjort noget.



FANTASTISK At bygge om på ens bil er en fornøjelse. Her findes der tusindvis af forskellige komponenter, der alle kan bruges på et utal af forskellige måder. Der er nærmest ingen ende på hvad du kan gøre med din yndlingsøse.

forskel for f.eks. Drift-delen i Need for Speed: Carbon, virker det mere realistisk at lege med vejen i Juiced 2, og det er selvom styringen er overdrevet arkadeagtig. Nu kan du, på en mere belønnende måde, styre bilen ved brugen af gassen og derved flytte bilens tyngdepunkt ved at bremse let. Det føles ret godt.

"Driffting er det hotteste i motorsporten i USA i øjeblikket, og det har været en ekstrem populær konkurrenceform i Japan i mange år. Derfor bestemte vi os for at tilføre Juiced 2 noget nyt, og personligt synes jeg, at vi virkelig er lykket godt med at gengive den følelse", mener Richard Badget ved Gamereactors besøg. En anden nyhed i Juiced 2, der heller ikke var til stede i det første spil, er



muligheden for at designe din egen fører. "Vi ville ikke stille os tilfreds med kun at lade dig bestemme, hvordan din bil skulle se ud, men ville også give dig muligheden for at vælge udseendet af føreren, helt ned på detaljeniveau. Juiced handler nemlig om personlighed, attitude og gennem muligheden for at

Til forskel for Need for Speed-spillene, så føles Juiced 2 mere realistisk når du blæser derudad...

designe sin helt egen fører, så der ikke findes to helt ens avatarer online", siger Badger.

I Juiced 2: Hot Import Nights findes der mere end 300 forskellige tojdle og muligheder for på detaljeniveau, at ændre alt fra øjenbryn til næsens bredde og øjenfarven, og det føles som et frisk tiltag i racing-genren. Dette tilsammen med det udbyggede og meget imponerende styling-/tuning-element gør, at Juiced 2 ser ud til at blive en våd drøm for sofa-elskende bilfanatikere. Til de 93 licenserede biler som findes i spillet, har Juice Games stoppet mere end 10.000 forskellige slags tilbehør i form af motorkomponenter, bodykits og fælg, ind i den



END SOM EN VIP

Målet med Juiced 2 er at kæmpe sig op gennem racing-hierarkiet og få en plads i Hot Import Nights-turneens eksklusive VIP-rum. Når det er gjort, så kan du for alvor begynde at udfordre de store stjerner og deres biler.

SAMMEN MED DRENGENE

Præcis som det var tilfældet med det første spil, er der naturligvis mulighed for at ræse online med eller mod vennerne. Juice Games lover ræs med op til 10 personer samtidig.

JEG EJER DIG I Juiced 2 kan du, som det også var tilfældet, vinde modstanderens bil i et ræs. Dog er dens værdi ikke længere det antal af modifikationer som der er udført på den, men i stedet antallet af sejre som den har vundet ude på den varme asfalt.



RICHARD BADGER
Project Lead, Juice Games

Hvilken bil har du?

- Jeg har en BMW Z4 og en ny BMW 525. Jeg havde planer om at købe en Mazda RX-8 eller en Nissan 350Z først men blev ved Z4'eren. I dag ønsker jeg dog at jeg havde valgt en Nissan 350Z i stedet for, Z4'eren er lidt irriterende i kurverne og lidt ustabil i dens chassiss... desværre.

Hvad er din drømmebil?

- Det er et svært spørgsmål, der er mange biler jeg har drømt om at eje. Nissan Skyline GT-R (R34) er lækker. Den ville jeg gerne eje, præcis som den kommende Mitsubishi Evo X. Men min drømmebil er nok Aston Martin DB9, trods alt.

Hvad er dit favoritspil?

- Uden tvivl Sega Rally. Følelsen af at køre i Sega Rally var helt uovertruffen. Codemasters første TOCA-spil er også en gammel favorit. Der i mod har Gran Turismo-serien aldrig sagt mig noget.

Hvad er du mest tilfreds med i Juiced 2?

- Driftning-delen har vi arbejdet stenhårdt med, og jeg syntes virkelig vi har ramt kørefølelsen rigtig, rigtig godt der.



BRÆNDENDE INTERESSE

Det er ikke svært at se, at dem der arbejder med Juiced 2, har en personlig interesse i biler. Udenfor Juice Games bygning står der bl.a. to Mazda RX8'ere, En Honda S2000, Mitsubishi FTO, Subaru Impreza WRX STI og en BMW Z4.

rigtig dele fra fabrikanter som bl.a. BuddyClub, West Wings, Greddy, Rays Wheels, Stilen og Mugen.

Den skræddersyede spiloplevelse stopper dog ikke her, eftersom at Juice Games også har valgt at personificere hver eneste spillers kørestil, ved hjælp af et system kaldet Driver DNA. I Juiced 2 vil alt du foretager dig bag rattet blive registreret af et finurligt system, der helt fra bunden skaber en DNA-streng af, hvordan du kører. Jo mere du spiller, jo mere detaljeret bliver DNA-informationen naturligvis, noget som Badger kommenterer med stor entusiasme:

"Driver DNA er en del af Juiced 2, som vi er meget stolte over. Du kan f.eks. hente dine venners DNA og køre mod dem, når du ikke er online, og du kan også bare sammenligne dit DNA med andre

førere online, før du overhovedet tager imod deres udfordringer."

En anden nyhed er at det fiktive metropolis Angel City har fået støvlen til fordel for rigtige byer, der dog ikke er modelleret med samme nøjagtighed som f.eks. stederne i Project Gotham Racing 3, men som alligevel har en vidunderlig følelse af realisme, som modvægt til den glatte arkadestyring

Rom, London, Paris, Sydney og San Francisco er bare nogle af banerne som findes i det færdige spil

i såvel bilfysik som præsentation. Rom, London, Paris, Sydney og San Francisco, er bare fem af de elleve steder, som vil være til stede i det færdige spil. På hver enkelt bane er der desuden tre forskellige ruter.

Hvordan Juiced 2: Hot Import Nights kommer til at klare sig i kampen mod giganter som det næste Need for Speed-spil, Gran Turismo 5 eller Project Gotham Racing 4, har vi endnu tilgode at se. Juice Games har desværre taget meget af det ud, der ifølge os, gjorde det første spil rigtig godt, men samtidig har de været smarte nok til at lytte til spillkerne, og det giver måske pote.

Petter Hegevall

WMM

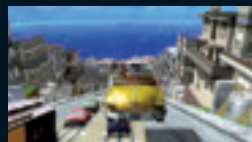
NYHEDER/RYGTER/SLADDER/LISTER
For dugfriske nyheder: www.gamereactor.dk



ANNONCERET!

EA viser SSX Blur frem

EA's lækre, men også overdrevne snowboard-serie er tilbage, og denne gang på Nintendos Wii. Allerede i marts er det meningen at vi skulle kunne indtage pisterne til sjov og ballade med en Wiimote i hånden. Vi glæder os allerede.



Crazy Taxi til PSP

Sega har afsløret at de arbejder på en PSP-udgave af det klassiske Crazy Taxi, der indeholder både det originale spil og opfølgeren samt en multiplayer-funktion der kan afvikles via WiFi-understøttelsen Crazy Taxi: Fare Wars lanceres hen over sommeren på disse breddegrader.

ONLINERACING

Sega Rally vil, når det er færdigt, indeholde en multi player-funktion for op til otte spillere. Dette er både på PlayStation 3 og X360.



COLINS KONKURRENT Det nye Sega Rally ser fremragende ud, men vi tvivler alligevel på at det kan stjæle kronen fra Codemasters kommende Colin McRae: Dirt



VI ELSHER MUDDER En af de mest spændende ting i det nye Sega Rally, er forandringen af det underlag du kører på. Her vil hver omgang gennem landskabet, skabe helt nye udfordringer og muligheder. Du har f.eks. mulighed for at lægge dig i de tidligere hjulspor og derved opnå et bedre greb og en højere fart.

SEGA RALLY

Sega Rally er klar til et stort comeback på næstegenerations-konsollerne, og Gamereactor står klar med billederne...

Platform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler SEGA Udgiver SEGA Premiere JUNI

M Mange racingspil ryger hurtigt ud i glemmen og bliver overhalet inden om at bedre teknik, flottere grafik og bedre fysik, men det lykkes stadig visse at overleve tidens tand og en sådan klassiker er uden tvivl Sega Rally. For et par år siden forsøgte Sega at følge op på succesen med en ny version af klassikeren, denne gang til PlayStation 2, men resultatet blev så dårligt, at spillet aldrig blev lanceret udenfor Japan.

Nu har Sega så stiftet det nye udviklerhold Sega Driving Studios i England, og deres første opgave er at genskabe det fantastiske spil til PlayStation 3 og Xbox 360. Faktum er at vi fik lov til at kigge nærmere på en meget tidlig version af spillet på sidste års E3-messe, men nu har Sega løftet på låget og lagt noget lidt mere kødfuldt frem omkring spillet, her i blandt helt nye billeder. Det 48 mand store udviklingshold som bl.a. består af tidligere medarbejdere fra steder som Rare, Rockstar North og

Criterion, har allerede arbejdet på spillet i mere end 18 måneder. Den største innovation er systemet for hvordan underlaget påvirkes af rallybilerne og fræser derudad.

"Det betyder faktisk at to omgange på samme bane, aldrig helt er det samme eftersom racingmiljøet løbende udvikles og forandres. Spilleren kan bruge dette til sin egen fordel ved at køre i de spor som de tidligere biler har lavet, noget der giver et bedre greb. Innovationer som den her, var ikke mulig på sidste generationsmaskinerne, og det giver os helt nye spilmæssige muligheder", siger producer Guy Wilday.

Sega Rally vil indeholde omkring 30 licenserede biler (både for- og baghjulstrukne) og holdet håber på at kunne overføre den herlige arkadefølelse fra originalspillet, også selvom det betyder at Sega Rally tager favntag med Colin McRae-spillene.

_Bengt Lemne

Medal of Honor: Vanguard

EA er i gang med et helt nyt Medal of Honor, som lanceres til PlayStation 2 og Wii i marts måned. Handlingen kredser omkring den 82'ende luftbårene division og deres opgaver, der tager dig fra Siciliens kyster til krigens endelig, dybt inde i det sønderbombede Tyskland.



Champions League 2006-07

Efter et år uden et spil i serien, er det igen blevet tid til et Champions League-spil fra EA. I bund og grund handler det naturligvis om en modificeret udgave af FIFA 07. Den 23. marts lanceres spillet til PC, PlayStation 2, PSP og Xbox 360.

Dragon Quest IX til DS

Square Enix har taget en meget overraskende beslutning omkring det næste spil i Dragon Quest-serien. I stedet for at udgive spillet på PlayStation 3 som først ventet, så udsendes det nu i stedet på Nintendo DS. Det vil betyde meget for salget af DS.



Burnout Dominator

Udover det ventede Burnout 5, arbejder Criterion også med et specielt Burnout-spil til PlayStation 2 og PSP. Burnout Dominator lanceres allerede i begyndelsen af marts, og bygger videre på studiets tradition med grafisk imponerende PlayStation 2-spil.

UDVIDElsen!

The Shivering Isles hedder næste udvidelse til Bethesdas rollespil The Elder Scrolls IV: Oblivion

Platform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler BETHESDA Udgiver TAKE 2 Premiere APRIL

Det er ikke så længe siden, at vi kunne bringe dig de første rygter/informationer omkring en udvidelse til The Elder Scrolls IV: Oblivion, angiveligt kaldet Shivering Isles. Nu bekræftes disse informationer så af Bethesda selv og naturligvis udgiveren 2K Games.

The Elder Scrolls IV: Oblivion har været et meget populært spil hele sidste år, både Pc- og Xbox 360-spillere har virkelig taget eventyret til sig, og ikke mindst de mange små downloads som rustning til din hest, et piratskib med tilhørende skatte og så naturligvis julens gratis download Mehrunes Razor, der gav dig adgang til en stor hule, fyldt til randen med fjender, og hvis du klarede den, en lille men dødsens farlig kniv.

Nu kommer så Bethesdas første rigtige udvidelse med navnet Shivering Isles og den skulle angiveligt give hærdede eventyrer 30 timers nyt gameplay samt muligheden for at

udforske Sheogorath, et plan hvor vanvid-dets prins regerer. The Shiverings Isles er delt op i to sider Mania og Dementia, begge fyldt til randen med huler, en masse nye monstre, ingredienser, formularer og våben. Desuden skulle de to dygtige smede fra Crucible og Bliss være klar til at lave et helt nye våben til dig.

Vi forventer os meget af denne udvidelse, og regner med at det endnu engang vil få interessen for spillet til at stige. The Shivering Isles forventes på gaden i april i år, og dette er både til Pc, Xbox 360 og PlayStation 3.

Bengt Lemne



FÖRNUFTEN SEJRE Det nye område i The Shivering Isles giver dig mulighed for at stifte bekendtskab med en masse nye monstre, våben og opgaver. Alt hvad du gør har en konsekvens, så det er op til dig om stedet skal kastes ud i evigt kaos eller om der i stedet skal herske fred og ro. Vi glæder os til at opleve det nye område.

NYHEDER

NYT OG LIDT GAMMELT

Præcis hvor mange Final Fantasy-spil Square Enix arbejder på i øjeblikket, ved de nok ikke engang selv, men selv ti fingre rækker ikke langt nok, det er helt sikkert. De seneste spil der er annonceret er genudgivelserne af de første spil, denne gang på PSP med forbedringer og så en opdateret udgave af PSOne-spillet Final Fantasy Tactics.

MERE DRIVER PÅ VEJ

Det blev som bekendt Ubisoft der opkøbte Driver-licensen og dermed udvikleren Reflections, fra den tidligere ejer Atari, og nu begynder resultaterne så at vise sig. I marts udkommer der en Pc-version og en Wii-udgave af det seneste Driver-spil Parallel Lines som allerede er lanceret. Desuden er det et nyt spil på vej til PSP kaldet Driver 76.

ALIEN - NU I SPILFORM

Sega har købt rettighederne til at lave spil på de klassiske science fiction-film i Alien-serien. Men det handler ikke om at lave noget halvhjertet når Sega går ind i sådan et køb, og derfor er det bl.a. Gearbox Software, holdet bag Brothers in Arms-serien der arbejder på et actionspil set fra førsteperson, mens det er Obsidian Entertainment, der sidste år skabte Neverwinter Nights 2 og forrige år Knights of the Old Republic 2, der står for et rollespil i universet. Spillene er ikke klar før engang i år 2009.

MIDAY GÅR I KRIG

Amerikanske Midway har netop annonceret et nyt actionspil, der udspringer sig under nogle af de vigtigste slag i Europa og Nordafrika under Anden Verdenskrig. Hour of Victory, som spillet hedder, lanceres eksklusivt til Xbox 360 i august eller september. Spillet er under udvikling hos nFusion og benytter sig af Epics velkendte Unreal 3-motor (kendt fra bl.a. Gears of War)

BURNING CRUSADE SLOG REKORD

På kun 24 timer blev der langet 2.4 millioner eksemplarer af World of Warcraft: the Burning Crusade over disken på verdensplan. Et helt ustyrligt antal som samtidig må have sat rekorden for salget af en udvidelse, og som måske er hurtigst sælgende spil nogensinde. Mere end 5000 butikker verden over holdte nat åbent i forbindelse med lanceringen af spillet.

DUKE NUKEM ER TILBAGE

Efter længere tids stilhed, har 3D Realms endelig vist livstegn fra det mere end ti år gamle spilprojekt Duke Nukem Forever. Med tiden er studiets manta "Det er færdigt, når det er færdigt" blevet lidt af en joke og spillet nærmest en vittighed. Men i en jobannonce, som blev lagt op på Gamasutra, har studiet bekræftet at Duke Nukem Forever er på vej. Betyder det at vi faktisk kommer til at spille det?

STOR FABLE 2-HEMMLIGHED

Peter Molyneux er kendt som spilbranchens største snakkemaskine, og han siger aldrig noget uden at det ender som en overskrift. Forleden lod han bl.a. munden løbe over, og sagde at Fable 2 indeholdte en stor hemmelighed, noget helt specielt. Hvad det er vil han afsløre på årets Game Developers Conference i San Francisco (5-9 marts)

GUITARSKURKE

Efter succesen med Guitar Hero har Red Octane opfundet en række nye koncepter og har forleden sikret sig navnene til projekter som bl.a. Drum Villain og Guitar Villain, hvilket vel betyder at spillene er længere end planlægningsstadiet. Red Octane mener også at der er mulighed for at teste helt nye musikgenrer via spillene, og her er Guitar Hero 80's Edition måske det første eksempel på dette. Vi glæder os til at opleve det hele i år 2007.

PS3 ER UDE D. 23 MARTS

Så kan du godt begynde at smadre sparegrisen



BUTIK Når PlayStation 3 lanceres på disse breddegrader, så får du samtidig adgang til PlayStation Store, hvor der kan hentes demoer og film.

D Efter længere tids spekulationer og rygter, står det nu fast at PlayStation 3 lanceres i

Europa d. 23. marts. Dermed viser det sig også at rygterne fra diverse reklamefirmaer som bl.a. TBWA har været sande. Maskinen er på trapperne.

Sony står ifølge egne udsagn klar med en million PlayStation 3-maskiner i lanceringsperioden (om end det er uklart præcis hvor lang denne lanceringsperiode er) I Europa vil det i første omgang, og som Sony også lagde op til, kun være muligt at få fingrene i 60GB versionen. Prisen bliver 599 Euro (godt 4500 danske kroner uden evt. moms og afgifter) En egentlig pris for Danmark er endnu ikke annonceret, men vi forventer en pris på omkring 4999,- da mange ellers i stedet vil købe deres PAL-maskine over nettet fra billige EU-lande. Dette var i øvrigt også tilfældet med Sonys PSP, der bevidst fik et slag i prisen for at kunne holde sig konkurrence dygtig med resten af Europa.

Når det kommer til spillene, så står Sony selv for 5 lanceringspill (+7 der kan downloades) Imens vil tredjepartudviklerne stå klar med intet mindre end 23 spil (+ 1 der kan downloades) Mange af de spil der udkommer til PlayStation 3 findes naturligvis allerede til f.eks. Xbox 360, f.eks. The Elder Scrolls IV: Oblivion, Sonic the Hedgehog, NBA 2K7, Splinter Cell: Double Agent og Blazing Angels: Squadrons of WW2, men der er også en del eksklusive titler som Motorstorm og Resistance: Fall of Man og musikgenren Heavenly Sword, hvis altså Ninja Theory når at blive færdige med det.

Dermed er der ingen tvivl om at Sony i hvert fald kvantitativt har en god omgang spil klar til det hungrende spilpublikum. Men er en pris på godt 5000 danske kroner for meget?

Bengt Lemne



GADGETS GALORE

Med en broget skare af spændende gadgets, er vi trådt elegant ind i det nye år. 2007 byder om noget på fremtidssikret og fascinerende dimser. Apple kommer med en nyfortolkning af mobilen, Dane-Elec går derimod lige i flæsket på selv samme firma, mens Amitech byder på et småt medieceter. I kan læse mere på www.gamereactor.dk/gadgets.



NUMARK TTUSB
CIRKAPRIS: 1.495,-

Det var sidste års største julegavehit, hvor adskillige musikentusiaster endelig kunne få den næsten uddøde LP-skive til at spinde igen. Numark har nemlig lavet en pladeafspiller, der kan sættes direkte til computeren med et USB-stik, så det gamle og nye kan mødes. Selv har vi haft glæde af at hive de gamle Queen-plader op og give den max. luftspade.



AMITECH HOMECENTER LIVING 505S
CIRKAPRIS: 19.000,-

Amitechs nye medieceter har en masse udgange, hvor HDMI dog brillerer ved sit fravær. Der medfølger et mini-tastatur med, så du kan styre slagets gang på dit fjernsyn. Lækkert og bekvemt.



NOVINT FALCON
CIRKAPRIS: UKENDT

Firmaet Novint har derfor skabt en mus med hidsig attitude. Stående på bordet får du en bedre følelse med tredimensionelle billeder, da "muse-armen" kan bevæge sig i alle retninger, og den samtidig er udstyret med Force Feedback. Den skal opleves.



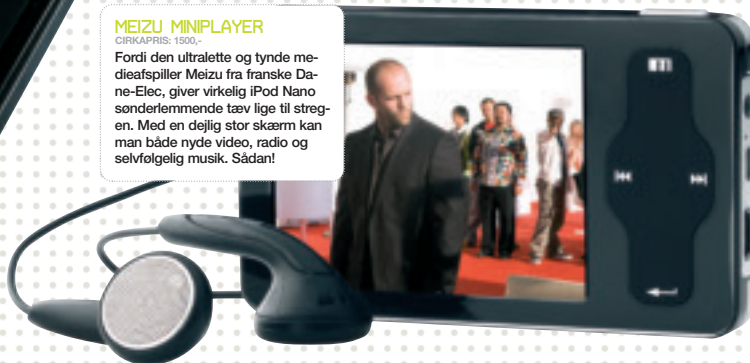
APPLE IPHONE
CIRKAPRIS: 3500,-

Så gør æblet det søreme igen – bringer alle ud af fatning med ynde og perfektionisme. Her er en mobiltelefon med 3,5" trykfølsom skærm, lækker dynamisk menu og Apples velkendte brugerflade. Gadget-masteren er endelig blevet overtalt ind i æblernes paradys.



LG A1 EXPRESS DUAL
CIRKAPRIS: 19.000,-

Hvorfor skal bærbare computere ofte være så store og besværlige at boksede med? LG mener ikke, at størrelse og god ydeevne nødvendigvis hænger sammen, så de har lavet den eksklusive A1 Express Dual, der selvfølgelig benytter sig af en Core Duo-processor, samtidig med den er beklædt med lækker pianolak. Noget, der desværre også tiltrækker fedtede fingre. Tanggaard plager i øjeblikket alt og alle om at få sådan en fætter, men indtil videre har vi lagt det døve øre til hans bonner.



MEIZU MINIPLAYER
CIRKAPRIS: 1500,-

Fordi den ultralette og tynde mediaefspiller Meizu fra franske Dane-Elec, giver virkelig iPod Nano sonderlemmende tæv lige til stregen. Med en dejlig stor skærm kan man både nyde video, radio og selvfølgelig musik. Sådan!



PYRAMAT S2000
CIRKAPRIS: 999,-

Lån dig trygt tilbage og mærk basen trykke sig mod lænden. Her er en ægte lænde-tæsker fra Pyramat, der kan sættes til fjernsynet, så spiloplevelserne bliver lidt vildere. To højttalere er placeret lige bag dit hoved, så du samtidig får en klar surround sound-formemmelse med subwoofere i ryggen. Så er det bare at begive dig ind i den store spilverden med beredt sværd eller gevær.



TOSHIBA 42WL672G
CIRKAPRIS: 15.999,-

Hvis du virkelig kun skulle ud og finde dig en enkelt 42" fladskærm, selv om det måtte være en svær opgave, så skulle du gå efter Toshiba's nye perle. Selv går den efter de gode billeder i fuld HD, så PlayStation 3-oplevelsen er sikret. Toshiba's fjernsyn er ikke så kendte herhjemme, hvor Samsung, Sony og Philips har taget pladsen i vores bevidsthed.

SAW



OH YES, THERE WILL BE BLOOD... AGAIN

A LIONSGATE RELEASE TWISTED PICTURES PRESENTS A BURG / KOULES / HOFFMAN PRODUCTION A FILM BY DARREN LYNN BOUSMAN "SAW III"
TOBIN BELL SHAWNEE SMITH ANGUS MACFADYEN BAHAR SOOMEKH DINA MEYER COSTUME DESIGNER ALEX KAVANAGH HAIR CHARLIE CLOUSER MAKEUP KEVIN GREUTERT
EXECUTIVE PRODUCERS DAVID HACKL PRODUCED BY DAVID A. ARMSTRONG PRODUCED BY DANIEL JASON HEFFNER LEIGH WHANNELL WRITTEN BY JAMES WAN STACEY TESTRO PETER BLOCK JASON CONSTANTINE
DIRECTED BY GREGG HOFFMAN EXECUTIVE PRODUCERS OREN KOULES MARK BURG COSTUME DESIGNER LEIGH WHANNELL HAIR AND MAKEUP JAMES WAN WRITTEN BY LEIGH WHANNELL DIRECTED BY DARREN LYNN BOUSMAN



www.saw3.com

www.scanbox.com

www.officialsaw.com



www.lionsgate.com



www.scanbox.com

PREMIERE 12. JANUAR



JULEKALENDER

Husk at du stadig kan downloade vores gakkede og meget populære julekalender online.



6

Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

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

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



ANMELDELSER

Når det kommer til spiludgivelser, plejer det at være ret sløvt i de første måneder af året. Dette er ikke gældende for i år - glæd jer til masser af anmeldelser i februar som God Hand, Every Extend Extra til PSP, WarioWare, Lost Planet og meget mere.



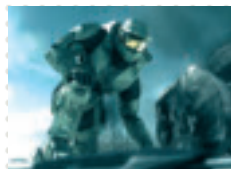
ET RENT GADGET-SHOW

2007 byder allerede nu på spændende gadgets. Vi har kigget nærmere på Acers 42" skærm med fuld HD, et futuristisk Bluetooth-ur fra Sony Ericsson, og så har vi selvfølgelig også sammenlignet både Samsungs og Panasonic's Blu-ray-afspillere. Glæd dig.



ÅRET DER GIK

Hvilke spil har sat mest præg på redaktionen i 2006? Der er en række kategorier at gå ud fra, både på godt og skidt, og Gamereactor kærer tre spil inden for hver kategori. Den vigtigste er selvfølgelig årets spil. Steen Marquard og Ana fugl fortæller alt om dem.



ÅRET DER KOMMER

I 2007 kommer PS3 endelig til Danmark, men hvad er der ellers at se frem til? Thomas Tanggaard kommer i studiet og fortæller alt om, hvad spilbranchen ellers har at tilbyde os i dette år og hvad Gamereactor redaktionen glæder sig mest til. Gå ikke glip af det!



RETRO

I 1998 blev Segas Dreamcast lanceret i Japan, det var den første konsol med indbygget modem og Internet-understøttelse til online-gaming, men blev hurtigt sparket ud af markedet af konkurrenterne, Sony og Microsoft. I dag har Dreamcast fået kultstatus.



BETA-TESTS

Som forsmag på de mange fantastiske titler i 2007, bringer vi på GRTV masser af previews. Du kan allerede klikke dig ind og se previews på PlayStation 3, Assassins Creed, Halo 3, eller et interview med Kane & Lynch's Game Director Jens-Peter Kurup.

KRONIK Ana fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



DIN TV-KANAL

Se meget mere tv på nettet. Her står vi klar med anmeldelser, beta-tests og studiebesøg.

2007 ER TV'ETS ÅR

Ana fortæller lidt om hvad du kan se nærmere på i det nye år

Efter en yderst vellykket julekalender i december måned, er vi tilbage med hardcore spiltv! Vi er de første på pletten, når et nyt spil er på vej og vi er i marken ved de store releases. Senest var vi i det indre København for at følge udgivelsen af WoW-udvidelsen Burning Crusade, hvor folk stod i hundrede meter lange køer ved midnatstid for at få fingre i et eksemplar.

Vi bringer nu de nyeste spiltrailere hver dag, og så kan du se skæve reportager fra verdens største LAN, Dreamhack, der løb af stablen i december måned i Sverige.

Vi har også været i Norge og besøge

Funcom, hvor vi fik et interview med Game Director Gaute Godager, en eksklusiv fremvisning af Age of Conan og rundvisning i deres produktionslokaler.

Hvis man hører til dem som surfer rundt på Youtube, kan man nu også se nogle GRTV-afsnit der, og hvis man er lidt nostalgisk og savner det gamle Gamereactor-site, så kan man samtidig lige tjekke et klip som en af vores svenske brugere har lavet, hvor man kan genopleve det gamle site med følelseladet musik og mindes gamle tider. Ja, den fortid...

GRTV leverer dagligt kvalitets spiltv til dig.
_Ana Fugl

"A wittily
twisted vision ...
prepare for a major
head trip."

- Peter Travers, ROLLING STONE

BASED ON THE ACCLAIMED NOVEL BY PHILIP K. DICK WRITTEN FOR THE SCREEN AND DIRECTED BY RICHARD LINKLATER

KEANU REEVES ROBERT DOWNEY JR. WOODY HARRELSON WINONA RYDER

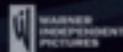
A SCANNER DARKLY

EVERYTHING IS NOT GOING TO BE OK

NU PÅ DVD!



WARNER INDEPENDENT PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH THOUSAND WORDS A SECTION EIGHT DETOUR FILM PRODUCTION 3 PARTS ENTERTAINMENT PRODUCTION A RICHARD LINKLATER FILM
KEANU REEVES ROBERT DOWNEY JR. WOODY HARRELSON WINONA RYDER RORY COCHRANE "A SCANNER DARKLY" MUSIC BY GRAHAM REYNOLDS EDITOR BOB SABISTON COSTUME DESIGNER SANDRA ADAIR, A.C.E.
PRODUCED BY BRUCE CURTIS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SHANE E. KELLY EXECUTIVE PRODUCERS GEORGE CLOONEY STEVEN SOEDERBERGH EXECUTIVE PRODUCERS JENNIFER FOX BEN COSGROVE JOHN SLOSS PRODUCED BY PALMER WEST JONAH SMITH PRODUCED BY ERWIN STOFF
SECTION EIGHT PRODUCED BY ANNE WALKER McRAY TOMMY PALLOTTA BASED ON THE NOVEL BY PHILIP K. DICK SCREENPLAY AND DIRECTED BY RICHARD LINKLATER
WARNER BROS. PICTURES



SECTION EIGHT

DISTRIBUTED BY WARNER BROS.

www.scannerdarklymovie.com

READ THE VINYL BOOK

A 3D CHECK OUT THE GRAPHIC NOVEL FROM PANTHEON BOOKS



© 2007 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.



Næh, det kan du ikke

Når vi nu lever i et globaliseret samfund, så virker det mere end normalt underligt, at en download-service begrænses alt efter hvilken region du befinder dig i. Hvor når stopper den slags?

Forskellen på en burgerbar og restaurant er kvaliteten og udbuddet. På en burgerbar kan du få din burger, men den er for det meste lavet af en ringe kvalitet råvarer og er dårligt tilberedt. Imens kan et restaurant-besøg være en fornøjelse. Her får du masser af ekstra tilbehør og en eksklusiv burger lavet af kvalitetskod. Dette er også forskellen på Virtual Console og Xbox Live, mener Mathew Kumar.

Den virtuelle trøst

Kumar har afprøvet de nye konsollers download-funktioner og er ikke helt tilfreds

Godt nytår, venner! Og hvilket år vi går ind i, når det gælder Europa. I hvert fald hvis mine kilder er korrekte, for så lanceres PlayStation 3 på disse breddegrader d. 23. marts.

Selve konsollen, i hvert fald som jeg har hørt det, koster i omegnen af en trillion euros og har en af de mest fabelagtige lanceringsporteføljer med fremtidige klassikere som Call of Duty 3, Splinter Cell: Double Agent, The Elder Scrolls IV: Oblivion... øh, undskyld, fik jeg sagt fremtidige klassikere? - jeg mente faktisk bare klassikere, siden alle disse spil har været ude på Xbox 360 i snart flere år.

Det kan godt være, at det lyder skingert, for selvfølgelig kan du også få fat i Motorstorm, Resistance: Fall of Man og... øh, noget andet der er eksklusivt til formatet, men du får tilsyneladende ikke R-Type-spillene som download-materiale til din PSP. Det er kun japanerne, der kan glæde sig over det. Hader du det ikke? I denne superglobaliserede verden, vores internationale samfund, vælger Sony stadig at begrænse ting, der kan

downloades til en bestemt region. Det gør gode gamle Nintendo heldigvis ikke.

Okay, det må du undskylde, det var mig igen. Jeg er ikke helt klart over, hvordan det gik til. For gode, gamle elskværdige Nintendo har jo faktisk gjort PC-Engine-versionen af R-Type tilgængelig i Europa og USA, men det er ikke uden visse ubehagelige problemer. For det første: Det koster 800 points, 200 mere end noget andet PC-Engine-spil på Virtual Console. Og så er der lige det med kvaliteten, det er ikke arkadeperfekt, og i R-Types får du samtidig opfølgerne, og så er det stadig billigere.

Indrømmet, det er kun billigere, hvis du bor i Japan og kan se bort fra at en PlayStation 3 koster både en arm og et ben – og her snakker vi ikke et ben eller en arm fra en eller anden taber eller maskinarbejder, der kom for tæt på knivene, nej, det er noget med en arm fra en tennisspiller og benet fra en kendt fodboldspiller, eller noget.

Det uheldige faktum er, specielt for europæiske forbrugere, at Virtual Console i øjeblikket ikke er sin vægt værd i guld. Det er helt fantastisk at spil-

le nogle af de spil, du kan få fat i lige nu (jeg havde helt glemt, hvor fabelagtigt Super Castlevania IV egentlig var), men lad os være ærlige, de koster alt, alt for meget. Seriøst, 800 points for Altered Beast? 500 points stykket for et NES-spil? De sidder jo og griner af os et eller andet sted.

Jeg vil gerne være helt ærlig overfor dig. Jeg ejer nærmest ingen Virtual Console-spil til min Wii, fordi servicen er så pokkers slap. Det er både usædvanligt og svært for mig at sige (jeg kan næsten ikke selv tro på det), men Nintendo burde virkelig tage og kigge nærmere på, hvad Microsoft laver på dette område. Jeg kan godt lide det faktum, at Wii's brugerflade er anderledes end Xbox 360, men der er en del ting, de sagtens kunne gøre bedre (heriblandt deling med en evt. PC). Men okay, måske er det også lidt fejlt at sammenligne Virtual Console med Xbox Live, da det er som at sammenligne en burgerbar med en restaurant, hvis de altså begge koster det samme at besøge.

Feks. kan du sagtens have lyst til en burger. Du kan tage en tur forbi Burger

King eller McDonalds, men måltidet, du kan få der er middelmådigt og dårligt tilberedt, så du kommer ikke til rigtig at nyde det. Imens kan du så vælge restauranten, og her vil du uden tvivl få en rigtig middag med masser af ekstra tilbehør og en burger tilberedt præcis, som du havde forventet.

Sådan føles Virtual Console. Det er en burgerbar, hvor du bestiller noget og udelukkende får det du har valgt. Men på Xbox 360 går du online, får adgang til scoreboards, muligheden for at prøve-spille de fleste af de spil, der kommer i de nærmeste måneder, en grafik, der er mærkbar bedre end den, du er vant til fra dine gamle konsoller, og så er der jo lige Achievement Points, der er stort set ligeså vanedannende som kokain.

Jeg har stort set alle Xbox Live Arcade-spillene der er lanceret indtil nu, og det er måske værd at huske på, at Microsoft lancerede ideen og dermed kunne have faldet på halen tusindvis af gange, lidt ligesom Nintendo gør nu. Og hør nu her: Vi bør altså ikke lade dem slippe fra at lave en burger ordentligt.

Mathew Kumar

FINAL FANTASY XII

CHALLENGE AN EMPIRE. LIBERATE A NATION.
CHANGE THE WORLD.



"A TRULY FANTASTIC GAME, BEAUTIFUL"

PLAY

"GAMING JUST DOESN'T GET
ANY BETTER THAN THIS."

OFFICIAL PS2

"THE BIGGEST GAME OF THE YEAR."

OFFICIAL PS2

"A WORK OF GENIUS,
TOO GOOD TO BE TRUE."

GAME OF THE YEAR - EDGE

"A SUPERB, EPIC STORYLINE. 10/10."

EUROGAMER

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM



PlayStation 2

SQUARE ENIX



Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin



THIS WAR IS YOUR WAR



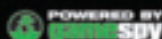
UNPRECEDENTED CONTROL



AIR, SEA & UNDERSEA ACTION



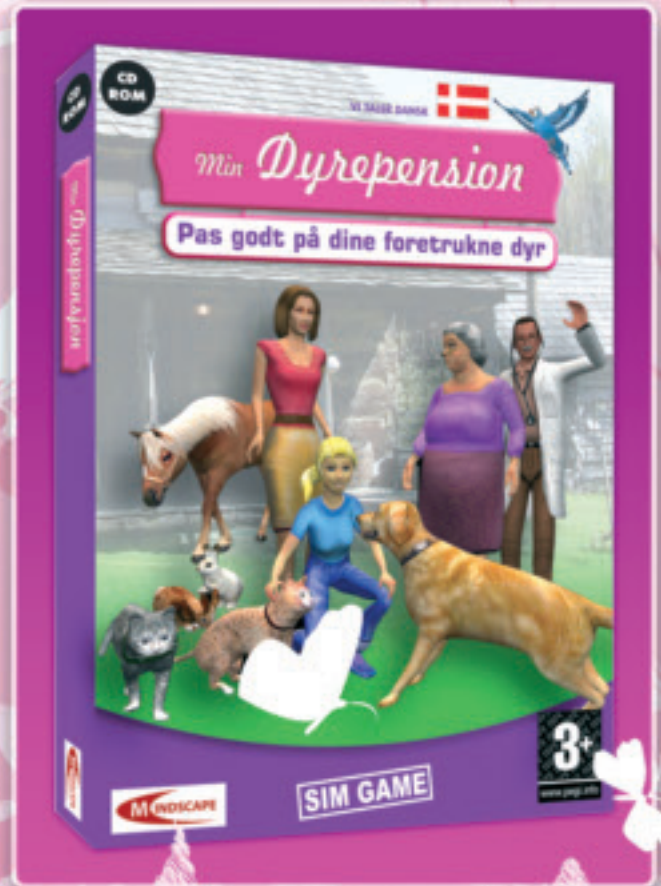
ONLINE MULTIPLAYER



© 2006 Eidos Interactive Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd, 2006. Developed by Eidos Hungary KFT. Battlestations: Midway™, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries Inc. All rights reserved.

FEBRUARY 2007
WWW.BATTLESTATIONS.NET

Spil til dyreebskere i alle aldre



TERMETER



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS MØRKESTE

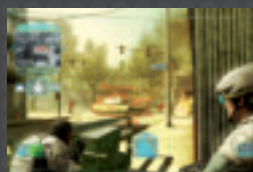
The Darkness

Holdet bag The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay vender tilbage med en kulsort historie om hævn...



Mest eftertragtede

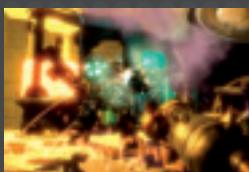
Hver eneste måned slå vi hovederne sammen for at finde tre nye spil vi virkelig glæder os til



1 Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PC / Xbox 360

Etterten var fænomenal. Tung action, fremragende grafik og en virkelig god online-del. Vi håber at dette fortsætter med toeren og glæder os som besatte til at få spillet smidt i maskinen.



2 Bioshock

PC / Xbox 360

Smukt undervandseventyr med masser af facetter og nytænkning. Irrational har alle muligheder for at bygge videre på succesen med System Shock-serien. Vi tager snart turen til USA for at se nærmere på spillet.



3 Assassin's Creed

PC / X360 / PS3

Vi elsker lejemordere og vi er helt vilde med middelalderen, så vi har ikke svært ved at blive godt lune på Assassin's Creed, der med strålende grafik og en gennemarbejdet historie, virker som et af årets største spil.

I hvert nummer af Gamereactor tester vi spil der ikke er færdige. Hvor meget vi glæder os til dem kan du se via termometeret. Dette skal naturligvis ikke forveksles med den karakter vi giver i en evt. anmeldelse, men det giver dig alligevel en indikation.

GAMEREACTORS TERMOMETER



WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere om alle de kommende storspil og vil du have adgang til alle de andre beta-tests? www.gamereactor.dk



Velkendte omgivelser

Hele spillet vil foregå i Robert E. Howards velkendte verden, Hyboria, hvor alle hans Conan-ekspadere har taget udgangspunkt. Med tårnhøje bjerglandskaber og frodige jungler bliver det uden tvivl også en fryd for øjet at betræde Hyboria.



Premiere 2007

Barboren slår til

Udlev dine barbar-drømme og kæmp dig vej gennem Hyboria i et MMO, der prøver noget nyt



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES
Platform PC/X360 Udvikler FUNCOM
Udgiver EIDOS Genre ROLLESPIL

Nyheder bliver hurtigt gamle. Det er kun halvanden måned siden, jeg var blevet inviteret til en eksklusiv præsentation af Age of Conan: The Hyborian Adventures på Radisson SAS, lige i hjertet af København. Et af de mest interessante samtale-emner den dag, var muligheden for at se spillet på Xbox 360. Hvad var der egentlig blevet sagt på E3?

Og hvorfor kom det ikke, nu hvor Funcom ellers stolt proklamerede, at man kunne koble Xbox 360-kontrolleren til Windows Vista og spille hele vejen igennem med denne? I et interview senere viste det sig, at en Xbox 360

Selvom Age of Conan stadig har meget at bevise, så leger Funcom med nye koncepter

version var blevet overvejet, men grundet uoverensstemmelser med Microsoft, som f.eks. at en ny patch skulle varsles en måned i forvejen, så forblev det en overvejelse.

Cirka en måned skulle der gå, før en helt ny pressemeddelelse lå og ventede i min indbakke.

Tro om Age of Conan ikke lige var blevet annonceret til Xbox 360? Ja, så hurtigt kan det gå, men det var næppe en annoncering, der overraskede mig. MMO (Massive Multiplayer Online) spil å la World of Warcraft er stærkt tiltrængt på konsolmarkedet, så mon ikke Microsoft har gået på kompromis? Og når Age of Conan tegner til ikke kun at blive et ganske anderledes, men også et meget underholdende et af slagsen, så er der al mulig grund til at klappe i hænderne.

Hvad er det så lige, der gør Age of Conan interessant? Omgivelserne er muligvis flotte og unikke for Robert E. Howards Conan univers, men med bjergkæder, der strækker sig efter skyerne og frodige junglelandskaber, skiller det sig ikke umiddelbart ud. Det er nu er heller ikke visuelt, at Age of Conan skal trække fra. Ingen

tvivl om at det er et formidabelt flot MMO, og at det som et af de første DirectX 10-spil vil virkelig skinne igennem, men nøgen til succes ligger mere i den unikke gameplay-formel.

Norske Funcom har truffet en kritisk beslutning, der i værste tilfælde kan gøre Age of



CINEMATISK Age of Conan vil gøre op med manglen på ordentlig historiefortælling i MMO-spil. Dette gøres blandt andet ved mere cinematiske dialoger, samt at gøre spillet til singleplayer de første mange levels. Vi glæder os til at se resultatet af det hårde arbejde.



FAKTA

NORSKE FFELLER

Ikke alle ved, at Funcom faktisk er et norsk firma, der tidligere har stået bag det semi-succesfulde MMO Anarchy Online samt adventurespillet The Longest Journey. Age of Conan er dog firmaets hidtil største satsning og lykkes det at erobre en god del af MMO-markedet, kan firmaet gå guldne tider i møde. Det udkommer til både Pc og Microsofts velkendte Xbox 360.

Conan uspilleligt. De har indført 'real-time combat', som det hedder på engelsk. For at lave en halv-kikset dansk oversættelse betyder det, at hvor du slår, hvordan du slår og hvor godt du slår til en modstander, alt sammen har betydning for kampen, hvor det indtil videre blot har handlet om at trykke på en knap og håbe på det bedste. Ikke mindst betyder det ligeledes, at du rammer dem dit våben rammer, ikke bare den fjende, du har markeret.

Problemet har altid ligget i internetforbindelsen: Hvis der var for meget forsinkelse, så ville det blive alt for fru-strengende at skulle kæmpe i real-time. Dette problem mener Funcom dog at have løst gennem en genial netværkskode. Det er endnu ikke noget vi kan be- eller afkræfte, men hvis de kan holde, hvad de lover, så bliver det lige pludselig meget mere interessant at gå til kamp i en kæmpe online-verden. Hvad der

BLIV BYGGERE En meget spændende mulighed i Age of Conan bliver muligheden for fuldstændig at bygge byer op fra grunden, så du nu også kan leve online i sus og dus som entreprenør. Det lyder lovende.



EN LIDT ENSOM START I Age of Conan starter du livet helt alene, eller i hvert fald uden tusindvis af online-spillere omkring dig. Det er først efter du har kæmpet dig igennem en hovedmission og lært lidt om spillet, du tager imod den fagre nye verden. Det skulle angiveligt give nye spillere en chance.

ydermere gør Age of Conan ganske unikt er historiens struktur. Funcom mener tydeligvis ikke, at de nuværende MMO-spil lægger nok vægt på den centrale fortælling, så derfor har man simpelthen valgt at skære spillet op i tre dele: Groft sagt i en singleplayer-, co-op- og MMO-del.

Dette betyder helt enkelt, at man starter sine eskapader i Age of Conan ganske alene. De første 5-10 levels skal klares uden forstyrrelser fra overlegne online-modstandere eller irriterende snothvalpe, og med eksklusiv indflydelse fra digitale personligheder, har Funcom al den plads de har brug for, til at lave en fængende historie. Når man har nået denne grænse, så skal man indtil level 20 kæmpe videre sammen med et par stykker, der har nået samme punkt i historien, og til sidst



FAKTA

BEDRE GRAFIK

Age of Conan bliver et af de første spil, der udnytter det nye DirectX 10, og selvom vi ikke ser grafik i samme stil som Crysis, så blive det en markant forbedring. Det kræver dog Windows Vista og et af de nye, dyre DirectX 10 grafikkort, men så vil man også kunne se mange nye grafiske effekter i de kommende måneder.

slippes man så fri i den kæmpe onlineverden. En verden, der er opdelt i 30 varierede regioner, der hver er på 4x4 km.

Den vigtigste fordel ved et guild i Age of Conan ligger måske i stedet i muligheden for at opføre sin helt egen by. Som et andet strategispil skal du indsamle ressourcer (jeps, det betyder også ud og hugge træ), og så kan du begynde at opføre kæmpe mure og masser af lækre bygninger. Det giver ikke kun strategiske fordele; hvis du ikke er typen der vil kæmpe dig til tops, kan du vælge at blive en landsherre, arkitekt eller et andet mindre blodigt hverv og stadig tjene kassen. Og det indebærer faktisk også, at du kan blive arbejdsgiver og hyre folk. Dermed ikke sagt, at man kommer sovende til rigdom og magt. Der skal kæmpes om de forskellige bygningsområder, og Funcom vil hellere have færre end få, så der bliver rigeligt at slå om.

Selvom Age of Conan stadig har masser at bevise, så leger Funcom unægteligt med nogle anderledes og spændende ideer. Især hvis netværkskoden kan holde fast, så bliver det en helt ny oplevelse at kæmpe i et MMO. Alt dette får vi forhåbentlig mulighed for at fastslå, før spillet udkommer til PC i andet kvartal i år, men mon ikke vore norske fæller er klar til at levere et kæmpe brøl? Vi glæder os i hvert fald til at se nærmere på det.

Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Et meget lovende og anderledes MMO, der muligvis kan hive genren i helt nye retninger.

Salsa i rullen

Ram tager endnu en tur gennem mexicos gader



CHILI CON CARNAGE

Platform PSP Udvikler DEADLINE GAMES
Udgiver EIDOS Genre ACTION

Premiere FEB



I BEDSTE Max Payne-stil, er du i stand til at sætte af på de fleste overflader, mens blyet flyver ud fra dine geværløb.

Jeg har en svaghed for filminstruktøren Robert Rodriguez, det er ingen hemmelighed. Hans film tæller blandt andet Sin City, From Dusk Till Dawn og Mariachi-trilogien, og grunden til at jeg kan lide ham, er ikke bare den diversitet, han viser i sine film, det er i høj grad også en masse detaljer og finesser. Der er en skrap ironisk humor, der går igen i næsten alt han har lavet, men det der fænger mig mest, er at han formår at fange den hede, mexicanske stemning hver gang.

Det var nok af samme grund, at jeg begyndte at glæde mig, så snart jeg vidste at Chili Con Carnage om kort tid ville være mellem mine hænder. Det er en slags efterfølger til sandkassespillet Total Overdose, der kom tilbage i 2005, og jeg siger en slags efterfølger, da der er væsentlig forskel på de to spil, selvom universet og hovedpersonen er den samme begge steder. Skudduelleerne er koncentreret, og selvom du altid står med alle odds imod dig, så kan din vakse opmærksomhed redde dig fra mange tvivlsomme situationer. Al den kompromisløse action er flettet hånd i hånd med en anden stor del af spillet, humoren. Humoren, der er spædet godt op med fed, dansk ironi, er det der skiller sig mest ud ved Chili Con Carnage. Den løsslupne spanske stemning krydres op med mexicanske klicheer en masse. Accenterne er overdrevet til det komiske, alle personerne er karikerede og musikken består af rap ind over spansk guitar (så vidt jeg kunne høre, så handler de fleste af teksterne om chicas og tacos).

Slowmotionelementet, som Wachowski-brødrene imponerede alle med i slutningen af sidste årtusinde, er efterhånden blevet skambrugt af alverdens udviklere i en sådan grad, at næsten hver andet actionspil nu om stunder, stolt praler med det. Ligesom det var problemet med Total Overdose, så har Deadline Games stjålet og lånt fra mange andre titler og har sat det sammen i én stor pærevælling, og når originaliteten fuldstændigt udebliver, er det svært at blive virkelig imponeret. Om den manglende nyskabelse bliver så stor en akilleshæl, som man kunne frygte, må vi vente med at finde ud af i slutningen af februar.

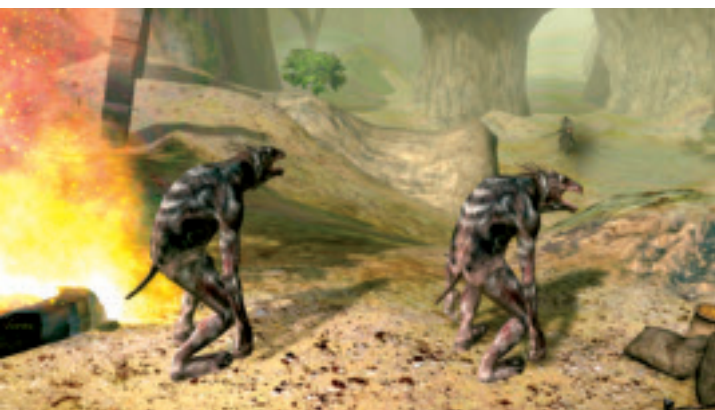
Martin B. Larsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Skrupskørt og sjovt actionspil med danske rødder, som dog føles lidt uoriginalt.



AGE OF CONAN bliver faktisk det første MMO nogensinde med en såkaldt Mature Rating.



Fantastisk flot

Infernal er umådelig flot. Og selv hvis du skulle have en computer af ældre dato, vil du med stor sikkerhed kunne få det til at køre flydende. Vi aner ikke hvordan Metropolis har gjort det, men det er solidt.



Himlens nye sendebud

Balancen mellem det gode og onde skal opretholdes. Nicolas er trukket i arbejdstøjet



INFERNAL

Platform PC Udvikler METROPOLIS SOFTWARE Udgiver Eidos Genre Action

Mine eventyr begynder meget højt oppe i himlen. Dog ikke over skydækket, men lige under, i en skyskraber. En mystisk kvinde sidder overfor mig og taler om min fortid, og inden jeg ser mig om, bliver jeg angrebet af hundredvis af bevæbnede mænd. Inden angrebet modtog jeg et opkald fra mørkets alliance, Abyss, som lovede mig en stilling, hvis jeg altså overlevede det kommende scenarium.

De første par minutters spil af Infernal er enormt skuffende. Efter at have plantet et par kugler i mine fjender, er jeg tvunget til at benytte håndgemæng, og når man ikke lige har fået nogen superkræfter endnu, bliver det en træg affære at banke sig igennem hundrede fjender i skyhøje omgivelser. Men det bliver heldigvis

Efter at have plantet et par kugler i mine fjender, er jeg tvunget til at benytte håndgemæng

meget, meget bedre, når superkræfterne introduceres.

Superkræfterne, som man løbende får foræret med tilhørende instruktion, er virkelig underholdende at bruge. Ikke nok med at man

kan teleportere sig rundt efter behov, man kan også suge liv og magiske resurser ud af fjendens livsløse korpuser, hvis man skulle have lyst til det. Er man rigtig snu, kan man opsnappe hemmelige spor ved hjælp af sit specielle syn, eller man kan lave kraftfulde angreb med både nævner, ben og skydevåben. Det er sjovt at benytte sig af disse kræfter, og de tilføjer en ordentlig dosis cayennepeber til de til tider lidt for standardiserede skydeteltsoplevelser.

Jeg tabte virkelig kæben på bordet, da spillets smukke introsekvens viste sig. Metropolis Software har skabt et spil, der kører som en drøm på systemer, hvis sidste salgsdato for længst er udløbet. Ja, min computer har set bedre dage, og derfor var det en sand fornøjelse at stifte bekendtskab med et udviklerhold, der virkelig har forstået at arbejde med at optimere et produkt. Infernal kører som en drøm, selv med alle detaljer slået til, og det er på et

tudsegammelt system. Sådan skal det gøres

Som det er nu, så har vi at gøre med et ekstremt velfungerende actionspil, med masser af fede superkræfter, våben og baner. Om Ryan Lennox går hen og bliver den nye Max Payne,

FAKTA

JOB SAMTALE

Der venter ikke et liv som bistandsklient, når man træder i ex-englens sko; efter at lysets zelotiske tilbedere, EtherLight har givet Ryan en fyreseddel, ser selvste mørkets fyrste sit snit til at hyre den arbejdsløse agent. Og hvor fedt er det ikke lige at være hjemmedreng med onskaben selv? Vi siger jo tak.

er imidlertid svært at sige, men når spillet slippes løs på vore breddegrader, så vil I helt sikkert finde mig i den forreste ende af køen hos den lokale spilpusher; Infernal kan kun blive en succes. Husk at læse vores anmeldelse i de nærmeste uger.

Nicolas Elmø

TERMOMETER

GAMEREACTOR FØRHANDSANALYSERER



Codemasters laddar om, på riktigt, och ser ut att kunna stilla vår hunger efter riktigt grovgrus...



SE MIN ARM Selvom Ryan er god til at skjule sin begejstring, så må han da være blevet lykkelig over at få foræret alverdens dæmoniske kræfter, som han kan benytte sig af, kvit og frit.

THE GRAND STRATEGY GAME



EUROPA UNIVERSALIS III

COGITO ERGO SUM

(I THINK; THEREFORE I AM)

RENE DESCARTES



Immerse yourself in centuries of strategy gameplay:

- Start any time between 1453 and 1789
- Open-ended gameplay with complete player control
- Thousands of leaders, monarchs, units and countries
- Various multiplayer modes

And much more!

SHIPPING TO STORES

JANUARY 26



DOWNLOAD FROM
GAMERSGATE

PAN VISION

paradox
INTERACTIVE

12+

www.pegi.info

Europa Universalis III is as ambitious as its predecessors – **Gamespot**
 Fans of epic, historical strategy games have been well served by Paradox Interactive's Europa Universalis series – **IGN**
 ...the depth that made the franchise (Europa Universalis) so great has been expanded to a degree that should impress even the most hardened of Paradox critics – **Wargamer**

© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive.



Mørkets hær

Spillets Darklings findes i en lang række af former. De simpleste assisterer bare Jackie, mens de mere avanceret bærer store maskinkanoner eller ligefrem eksploderer, for at fjerne forhindringer fra Jackies vej.



Buuh...blev du bange?

De svenske spilmagikere vender næsen mod mafiosoer og sort magi i The Darkness



THE DARKNESS

Platform X360/PS3 Udvikler STARBREEZE STUDIOS Udgiver 2K Games Genre ACTION

Ærlighed varer længst, så jeg kan vel lige så godt sige det med det samme: Jeg har aldrig læst en The Darkness-tegneserie. Jeg er heller ikke særligt bange for mørke. Jeg har et godt laset eksemplar af Witchblade, hvor han og hans små psykopatiske håndlangere optræder, men ellers kender jeg ikke noget til ham. Simpel uvidenhed skal dog ikke afholde mig fra at tage turen til Windsor, hvor spillet bliver vist frem for spiljournalister fra nær og fjern.

Denby Grace, spillets producer, står klar til at orientere: "Jeg er ikke klar over hvem der har set hvad," siger han og svinger entusiastisk med et 360-joypad. "Derfor begynder jeg fra en ende af." Præsentationen skulle ellers kun dække spillets multiplayer-del, men Denby viser alligevel glad singleplayer-delen frem.

"Historien", fortæller han, "er skrevet af Paul Jenkins, der også står for tegneserien. Den fortæller, hvad der bare blev antydnet i tegneserierne. Vi viser eksempelvis The Otherworld." The Otherworld er en helvedesagtig dimension, hvor Første Verdenskrig så at sige kører på repeat. Onde mennesker bliver tvunget til at gennemleve krigens rædsler igen og igen og igen. Velkommen til et ubehageligt sted.

The Otherworld er en helvedesagtig dimension, hvor Første Verdenskrig så at sige næsten kører på repeat

Hvor spændende spillets singleplayerdel end ser ud, er det multiplayer, præsentationen handler om i dag. Den byder på tre forskellige muligheder, nemlig Capture the Flag, Deathmatch og King of the Hill. Hverken King of the Hill eller Capture the Flag var dog i en stand som vi kunne bruge, derfor vil præsentationen koncentrere sig om Deathmatch. Foruden de forskellige baner, hvoraf der bliver vist tre frem, vil der også være et centralt valg, når der skal spilles. Hvad skal man være? Der er tre muligheder, nemlig Mafioso, Darkling eller Shapeshifter. Mafioso siger sig selv. Det er mafia-



Tag den her!

The Darkness er som forventet meget voldeligt og dystert, præcis som vi kan lide det.



SKAL VI SKYDE HINANDEN? Nærkampsangrebene er inspireret af filmen Cubic, der havde udviklet en hel kampform, kaldet Gun Kata. Det fungerer strålende i The Darkness.

folkene der jager Jackie. De kan bruge håndvåben og er menneskelige hele vejen igennem. Darklings er de skyggeagtige undersætter Jackie kan fremmane. De er små, bidske og sindssyge som chihuahua i en spejlbutik. De kan kravle på vægge og lofter, er hurtige og adrætte og har et potent nærkampangreb. Shapeshifter er kombinationen af de to ovenstående. Her starter man som mafioso, men kan ved et enkelt tryk på venstre bumper forvandle sig til en Darkling.

FAKTA

MØRKETS HÆR

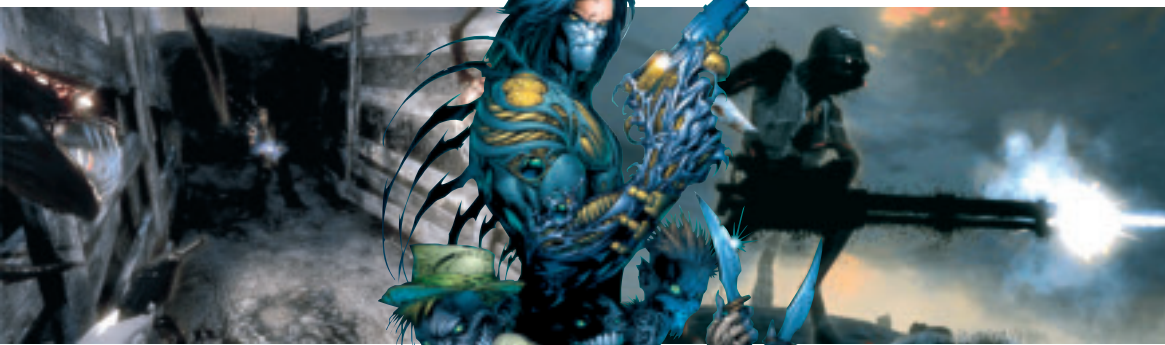
Helbredstilstanden hos The Darkness, samt hvilken evne man har valgt, kan aflæses ved at kigge på de to tentakler der hjælper Jackie. Farveskiftende tatoveringer afslører hvornår der skal tankes mere health. De to tentakler spiser også fjenders hjerter hvis de får mulighed for det. Ja, det er ikke for dem med sarte nerver.

Processen virker også den anden vej.

Vi bliver placeret i et spil med Shapeshifters. Det er alle mod alle, men det første stykke tid bliver brugt i ren forvirring. Personer, der er som limet til asfalten, ustabil kode, underlige glitches og frem for alt et kontrolskema, der lige skal læres, gør første bane til en prøvelse frem for en fornøjelse. Snart har alle dog lært at løbe på vægge og skifte til og fra Darkling-formen. Derfor bliver næste bane hurtigt smidt på maskinen.

At være Shapeshifter er en noget blandet fornøjelse. Godt nok nyder menneskene godt af håndvåben af forskellig art, men takket være et noget pirreligt sigtekorn, kræver det sin mand at dræbe noget som helst. Det finder vi da også hurtigt ud af, og trods udviklerens intention om, at Darklings bliver brugt til transport og mafiosoerne til kamp, bliver mafiafolkene slemt forsømt. Takket være Darklings hastighed og edderkoppeagtige færdigheder bliver de hurtigt som 'the weapon of choice'. "Der bliver hele tiden justeret i balancen," siger Denby. Og justeres skal multiplayerdelen. Ser man bort fra de, tidspunktet taget i betragtning, forståelige bugs og glitches, har både mafiafolkene og Darklings brug for en overhaling. I sidste ende forlader jeg præsentationen med blandede følelser. Med Starbreezes ekspertise, hvilket The Chronicles of Riddick er et strålende eksempel på, er der ingen tvivl om singleplayerdelen bliver strålende. Det jeg lige har set til det, burde i hvert fald ikke skuffe. Multiplayer er en lidt anden sag. Men mon ikke det også kan lykkes?

Asmus Neergaard



IKKE EVNESVAG Jackie optjener nye evner gennem spillet, den ene farligere end den næste.

HJERTE OG SMERTE Fjender i Otherworld kan kun dræbes, hvis man spiser deres hjerter.

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Med de rette justeringer skal The Darkness nok blive et godt bekendtskab. Vi krydser fingrene.



Fortryllende smukt

PlayStation 2's sidste fantasi tegner til at blive den bedste siden slut-90'ernes perler, VII og VIII...



FINAL FANTASY XII

Platform PS2 Udvikler SQUARE ENIX
Udgiver SQUARE ENIX Genre ROLLESPIL

Siden dit blik svæver hen over disse ord, er det sandsynligt, at Final Fantasy er en besættelse for dig. Måske smider du et gammelt kapitel i maskinen nu og da, bare for at se introen og spille den første halve time. Måske nynner du temaet fra City of the Ancients, når du vågner op om morgenen, hører seriens kendingsmelodi på din indre jukeboks alene ved synet af ordene Final Fantasy eller går i zoo iført jockeyoutfit, i håb om at kunne ride et par omgange på strudsen.

Måske er din hang til Sakaguchis eventyr blevet en reel mani, men jeg kan berolige dig

Måske nynner du temaet fra City of Ancients, når du vågner om morgenen, og hører seriens kendingsmelodi på din indre jukeboks...

med, at du, om ikke mange tusinde på verdensplan, så i hvert fald har én lidelsesfælle herhjemme. Introen, som akkompagneres af seriens gamle kendingsmelodi, leder tankerne hen på Star Wars og den europæiske middelalder. Allerede her tegner sig et billede af et

kapitel, der har søgt tilbage til seriens rødder. Ivalice, som er kendt fra FF Tactics og Squares actionrollespil til PSone, Vagrant Story, er en verden i krig. Imperiet Archadia er på hastig fremmarch og invaderer sine nabostater én for én, herunder Dalmasca. Hovedstaden Rabanastre er hjemsted for gadedrengen Vaan, der som de fleste af sine landsmænd, foragter det hensynsløse Archadia-imperium. Men der er noget, som ikke stemmer. Den nyindsatte konsul, som i øvrigt er søn af Archadias kejser, lover i en patosladet dundertale fred og forsoning, hvilket folkemængden kvitterer for med en øredøvende applaus. Hans folkeforførelse ser ud til at være lykkedes.

Nostalgi kan også være forførende. Forgangne spiloplevelser ser tit og ofte rosenrøde ud i

bakspejlet. For mig er Final Fantasy VII og VIII klare undtagelser til reglen. Selv ikke de, set med moderne briller, pinligt kantede figurer og faste baggrunde, piller glansen af disse bundsolide eventyr. Selvfølgelig spiller nostalgien mig et puds, men ingen af seriens PlayStation 2-



IMPONEREDE GRAFIK Alt fra figurer og fjender til baggrunde og magiske formularer eksploderer på skærmen i et uendelig smukt farveorgie. PlayStation 2 kan stadig imponere i 2007.

FAKTA

TURBASERET

Selvom kampsystemet stadig er turbaseret, er det langt livligere og mere indbydende. Alle kampe udkæmpes i selve landskabet, hvilket gør, at du slipper for alle de generende indlæsningsafbrydelser, der har præget alle tidligere spil i serien. Det er virkelig lykkedes Square Enix at videreudvikle den turbaserede formel, uden at det er endt i overfladisk action. Du vil elske systemet, så snart du har spillet det et par timer.

kapitler giver mig tilnærmelsesvis samme gensynsglæde, noget jeg forventer, at tolvren vil ændre på. Der er nok ikke tale om en evolution á la Resident Evil, men Square Enix har genvundet min respekt og skabt fornyet optimisme.

Det nye kampsystem er den mest iøjnefaldende udvikling. Ved at forene traditionel turbaseret kamp og action – og låne et par ideer fra Biowares Knights of the Old Republic – er det lykkedes Square Enix at skabe et kampsystem, som hverken er præget af fortidens træghed eller nutidens ensidige fokus på action. Du taster dine kommandoer ind, som du plejer,

Premiere 2007





CHOCOBO! Selvfølgelig optræder FF-universets svar på ridehesten i tolvren, og de er uundværlige på de længere rejser gennem Ivalice. Sørg for at have isformularen ved hånden, når du løber ind i disse levende ildkugler, og gør kort proces, da de har det med at eksplodere, hvis du er for slow i optrækket.



Gambits er navnet

Gambits er en central del af det nye kampsystem. Via en menu kan du få figurene i din gruppe til at handle på egen hånd. Du kan sætte dem til at angribe en fjende efter eget valg, helbrede sårede makker og mere.



HØVEDFIGUREN Vaan er ung, oprørsk og energisk. Hans liv som stikirendreng for den lokale butiksindehaver Migelo er snart et overstået kapitel.

hvorefter din figur låses fast på den givne fjende via en bue. Du kan nu frit løbe rundt i landskabet og se figuren angribe fjenden med sekunders mellemrum. Vil du angribe en anden, drikke en eliksir eller bruge genstand, trykker du på 'X' og fryser billedet et øjeblik. Ikke alene er kampene hurtigere, mere livlige og flydende, de er også en integreret del af spillet, så du undgår forgængernes uendelige afbrydelser.

License-systemet er FF XII's svar på tierens Sphere Grid. Her kan du for optjente license-point købe nye evner, egenskaber og magi. Uanset om det er evnen til at bruge hvid og sort magi, håndtere sværd og bue eller bære stat-øgende amuletter, skal disse først



erhverves ved hjælp af License-systemet, og du skal overveje i hvilken retning, du vil udvikle figurene.

Rabanastre, hvor du tilbringer de første timer af spillet, er en pulserende storby med meget aktivitet og mange indbyggere. Der er butikker, basarer, torve og en ghetto, hvor byens mindre bemidlede og lyssky personligheder har slået sig ned. Alt virker større og mere imponerende end forgængerne. Vigtigst af alt er kortets tilbagevenden, som gør op med den lineære struktur, der til mange RPG-fans store ærgrelse, har været så yndet blandt udviklere i denne konsolgeneration. Et rollespil er et eventyr, og i eventyr skal man have lov at udforske terrænet. Den mulighed har du nu.

Jeg ser allerede nu FF XII som det bedste FF-spil i dette årtusinde. Square Enix har videreudviklet kampsystemet, afskaffet den lineære struktur og med vanlig selvsikkerhed skabt en imponerende billedside, der får maskinens kredsløb til at svede tran.

Henrik Bach



Final Fantasy kommer til at tage afsked med PS2 i et brag af et eventyr. Dette bliver en klassiker.

What up?

Giv hiphoppens elite en omgang på munden...



DEF JAM ICON

Platform X360/PS3 Udvikler EA
Udgiver EA Genre Figthing

Pladen sættes endnu engang i gang, og de nærmest søvnige, slidte beats vælter ud af højtalerne. Et blodigt ansigt rammer jorden, mens den særdeles hvide modstander brøler tilsvininger, der i alt andet end dette univers, ville få enhver til at blegne af pinlighed. Def Jam er tilbage i spilform, og selvom det er genbrugsglade EA der står bag, bør du stadig læse videre, hvis du er til slåskamp og tunge beats. Det her kan blive godt.

Der var nok ikke mange, der tog det særligt seriøst, da mastodontudgiveren for kort tid siden erklærede, at alle fremtidige titler fra dem skulle indeholde originale elementer, men ikke desto mindre bliver der budt på kolossale omvæltninger, fra første gang figurene toner frem på skærmen. Kampsystemet er lavet radikalt om, så fire knapper nu bestemmer over høje og lave angreb, samt om de skal være lette og hurtige eller kraftige og langsomme. Ligeså radikalt nyt er musikken i gameplayet. Hver figur har nu fået sin egen temasang, som kan aktiveres og herefter vil sætte sit eget

Kampsystemet er lavet radikalt om, så fire knapper nu styrer alt...

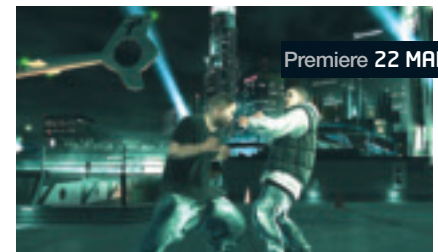
fordelagtige præg på banen. Kloaker eksploderer i takt med stortrommen, våben bliver kastet til dig hver gang omkvædet går i gang og andre unikke fordele kommer dig til gode, alt efter banens beliggenhed og tema.

Der er endnu ingen garanti for, at det hele lykkes for Icon, men med det vi har set på nuværende tidspunkt, kan det blive godt.

Thomas Nielsen



En potentiel frisk genstart på hiphop-eventyret. Vi håber i hvert fald på det bedste for serien.



Premiere 22 MAR



VISUELT er Def Jam: Icon lækkert, og er du bare en lille smule inde i hiphop-kulturen og dens mange stjerner, så kan du sagtens genkende folk som Big Boi og Ludacris.

STRATEGY ON A GALACTIC SCALE

"A GAME SO IMMENSE THAT SUPREME MIGHT BE TOO DELICATE A WORD" - GAMESPY

CRUSH YOUR ENEMIES LIKE ANTS

ATTACK WITH GIGANTIC EXPERIMENTAL WEAPONS AND WATCH THEM CUT A SWATHE OF UNPRECEDENTED CARNAGE

WIN THE 1000 YEAR INFINITE WAR

COMMAND HUNDREDS OF UNIQUE UNITS. LEAD YOUR FACTION TO VICTORY AND WIN THE INFINITE WAR

DRIVE THEM FROM THE PLANET

EPIC, COMBINED-ARMS BATTLES TEAR ACROSS A DYNAMIC LANDSCAPE.

BASK IN THE GLORY OF SUPREME VICTORY

CONQUER THE GALAXY PLANET BY PLANET, AND REIGN SUPREME

SUPREME COMMANDER™

AN RTS BY CHRIS TAYLOR,



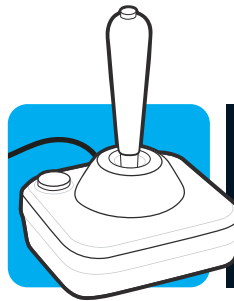
COMING FEBRUARY 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

DEVELOPED BY ACCLAIMED DESIGNER CHRIS TAYLOR AND GAS POWERED GAMES, SUPREME COMMANDER ESTABLISHES A BREATHTAKING NEW STANDARD IN PC GAMING AND USHERS IN THE NEXT GENERATION OF RTS GAMES.



© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FÆRLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk

MÅNEDENS BEDSTE

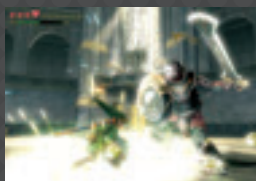
OKAMI

Blødende smukt, enormt og helt igennem fængende, vi har testet Clover Studios sidste spilprojekt...



GAMEREACTOR #76

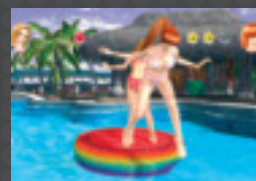
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



The Legend of Zelda: Twilight Princess
Nintendo Wii 9/10
Guitar Hero II
Playstation 2 8/10
Lumines II
Playstation 2 8/10
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Nintendo Wii 7/10



Sega Megadrive Collection
PS2/PSP 7/10
Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri
Playstation 2 5/10
Sonic The Hedgehog
Xbox 360 5/10
Wii Play
Nintendo Wii 7/10



Pokemon Mystery Dungeon: Rescue Team
PC 5/10
Dead or Alive Xtreme 2
Xbox 360 4/10
Mario Slam Basketball
Nintendo DS 4/10
Import Tuner Challenge
Xbox 360 4/10

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

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



Genre **EVENTYR**



BOSSERNE

Store, farverige og mindst ligeså meget gåder som boss-er i traditionel forstand. Kampene er opfindsomme og kræver hurtige reaktioner, men som spillet generelt er de ikke særlig vanskelige for erfarene.



OKAMI

Lev livet som gud i Clover Studios smukke og fabelagtige eventyr

Platform **PLAYSTATION 2** Udvikler **CLOVER STUDIO** Udgiver **CAPCOM** Premiere **9. FEBRUAR** Antal spillere **1** Testet version **PAL** Anb. alder **12**



FAKTA

ET SANDT MESTERVÆRK

Okami minder om Zeldaserien, men trods det er spillet unikt. Den himmelske pensel er et fremragende gameplaytilføj, billedsiden er smuk og drømmende, og alt hænger ufatteligt godt sammen.

TIPS

SPIL OGSÅ:

Dark Chronicle 9/18
PLAYSTATION 2

Genialt eventyr med nærmest uendelige muligheder for side-missioner.

I en lille dal i udkanten af Shinshu Field bor en ensom fyrværker. Uden den høflighed først at banke på, vader jeg gennem døren og indleder en samtale. Han trodser sin faglige stolthed og fortæller åbenhjertigt om problemerne med at antænde sit planlagte festfyrværkeri.

Jeg bemærker en skitse på væggen, kigger ham over skulderen, da han finder tændstikkerne frem, og tegner en cirkel og en streg på raketterne. Udenfor oplyses nattehimmelen af det flotteste glødende lysshow, Nippon-regionen har dannet ramme om. Guden Bakugami åbenbarer sig og skænker mig en ny pensel-teknik, bomben.

Selvom jeg og billedkunstneren har skabertrangen til fælles, maler jeg ikke for at bevæge menneskeheden, men for at befri den og den jord, der har fostret dem. Orochi, en sagnomspunden ottehovedet drage, er blevet vækket til live og har lagt en forbandelse over landet. Træerne er visnet, befolkningen forstenet,

dyrene forsvundet og naturens farver falmet. Der hviler et tungt ansvar på den snehvide ulv Amaterasu, inkarnationen af solguden, der repræsenterer alt det gode og rene i verden.

Størstedelen af alle episke værker siden Jesu korsfæstelse har behandlet forholdet mellem det gode og det onde. Nogle med fornuft og følelse, andre anstrengt og unuanceret. Hver gang jeg udsletter en fjende, får et træ til at blomstre, fodrer et af skovens dyr eller hjælper en af Nippons indbyggere, mærker jeg, at Okamis kærlighedsbudskab er alt andet end påtaget. Clover sender en vedvarende strøm af ro, respekt og kærlighed ud af den aldrende maskines processor, kærlighed udtrykt ved hjælp af østens mystik, toner og ældgamle kunsttraditioner.

Mens kærlighed er udgangspunkt for al meningsfuld menneskelig væren, kan intet spil leve på kærlighed alene. Det er elementær viden for Clover Studios' chef, Atsushi Inaba, der blandt andet står bag de vidunderligt



MASSER AF DRABELIGE DUELLER Kampene udkæmpes som i et rollespil på en "afgrænset" kampplads. Amaterasu kan udføre combo-angreb, bruge penselteknikker og alskens defensive og offensive items. Du kan købe nye moves i løbet af spillet.

skæve Viewtiful Joe-spil. Hans sidste spil Okami – Capcoms bestyrelse valgte i efteråret at lukke Clover – skrider Zelda, endda så højt, at det ville være ondsomt at nævne alle lig-hedspunkterne. Og alligevel er Okami helt sin egen, hvilket er imponerende.

Okami er sideopgaver – rul nødder op til en bjørn, find skjulte perler og firklovere, hjælp en knægt med at fange fisk – udforskning af komplekse grottesystemer, åbne landskaber og hyggelige landsbyer, samtaler med et utal af excentrikere ført med en ironisk humor og løsning af mange forskelligartede gåder. Set i øjenhøjde er spillet dragende, usædvanligt smukt og gameplaymæssigt fortrinligt, men i

ULVEHYL!

Fire rigtig gode grunde til at kigge nærmere på Clover Studios mesterværk...



FORTRYLLENDE SMUKT

I Okami bliver du suget ind i et vidunderligt maleri, der emmer af fjernostens mystik. Der er mange effekter, du formentlig ikke engang bemærker, men som giver billedsiden et magisk, næsten drømmende udtryk. Okamis grafik kan bedst beskrives som en væsentlig mere detaljeret og nuanceret udgave af TLOZ: The Wind Waker. Det er i den grad en fryd for øjet.



UANMELDT BESØG

På bedste rollespilsmanér kan du invadere folks privatliv for at rapse et par genstande og få en snak med en af indbyggerne. Her er vi på besøg hos spåkonen, der gerne har et par relevante forudsigelser, hvis du har pengepungen i orden.



LIVET SOM GUD

Ulven Amaterasu er den skikkelse, som solguden af samme navn har antaget i den fysiske verden. Amaterasu er reinkarnationen af Shiranui, ulven, der 100 år tidligere sammen med krigeren Nagi besejrede den ottehovedede drage Orochi. Historien er et kludetæppe af japanske sagn og legender, men den er jordnær og fuld af kærlighed til alt levende på moder jord. Du bliver virkelig suget ind i universet.



DIN INDE KUNSTMALER

Med én af de 13 penseltæknikker, kan du få visne træer til at blomstre ved at tegne en cirkel rundt om dem. Ved hjælp af penslen kan du bl.a. skabe åkander, bomber, blomsterstængler samt genoprettede ødelagte broer og stjernebilleder.



INSPIRATION

Mens Okami minder meget om Zelda, ser det ud til, at Zelda også har ladet sig inspirere af Okami. En ulv, der skal bekæmpe mørke kræfter og bringe lyset og livet tilbage til en fortabt verden. Lyder det ikke ret bekendt?

OKAMI ER livsbekræftende helt ind i sit inderste væsen. Rosenblade, græs og blomster skyder op overalt, hvor Amaterasu sætter sine ben. Man bliver helt glad.



fugleperspektiv afsløres et endnu mere imponerende faktum – at alle spillets bestanddele hænger usandsynligt godt sammen. Når du slukker for maskinen, slukker du ikke bare for et spil, men for en hel verden, du er smeltet sammen med. En verden af sorg og glæde, skæbner og skurke samt mange, mange timers spilleglæde.

Også det rollespilsinspirerede kampsystem har sine dybder. Vil du angribe fjenden med almindelige combo-angreb, eller udmatte og skære ham midt over med et penselstrøg? Vil du placere en bombe midt i en flok monstre og time det, så eventuelle bevingede fjender tages med i faldet? Mangler du nye moves, er der altid nye offensive og defensive af slagsen at lære af dojo-indehaveren, der som alle andre erhvervsdrivende afkræver dig en sum Yen for sine serviceydelser.

Den himmelske pensel, der er spillets omdrejningspunkt, og som af uransagelige årsager fungerer bedre i praksis end i teorien, overflodiggor en hver intellektuel diskussion om et Zelda-plagiat. Miyamotos værk er den ledestjerne, Okami med forståelig ærefrygt følger, ikke dets skelet. Og spilmæssige rapserier er kun et problem, hvis de ikke forarbejdes og



FAKTA

TO PUNKTUMMER

Okami er Clovers sidste spil og formentlig PS2's sidste stortitel. At maskinen står foran sit otium er naturligt, men lukningen af Clover må være uforståelig for enhver spillersker. Heldigvis er Atsushi Inaba i gang med at etablere et nyt udviklingsstudie, så hans spilmæssige kreativitet ikke dør med det, der ligner kassetænkning fra Capcoms side. Vi glæder os til at høre mere til hans spil.

TIPS

SPIL OGSÅ:

The Legend of Zelda: Twilight Princess 9/10
GAMECUBE/PS2
Smukt og stort eventyr med masser af udfordring

målrettes, men blot kopieres med hurtig kommerciel vinding for øje. Det er overraskende, at en virtuel pensel og en DualShock-kontroller kan give en ny gameplayoplevelse så sent i maskinens livscyklus og på et tidspunkt, hvor den form for innovation burde være Wii's domæne. En knap til at fryse billedet, en til at trykke penslen til rispapiret og en styrepind til at tegne motivet er alt, der skal til.

Okami er længe blevet kaldt det sidste store spil til PS2, men det er meget mere end det. Okami er en eventyrlig rejse ind i et kæmpemæssigt, spraglet sumi-e-maleri, en "Zelda møder Clive Barkers Weaveworld"-fantasi, hvor gameplay, grafik, lyd og kærlighed smelter sammen til en oplevelse så stærk, at den vil efterlade et varigt aftryk i hver eneste af dine kropsceller.

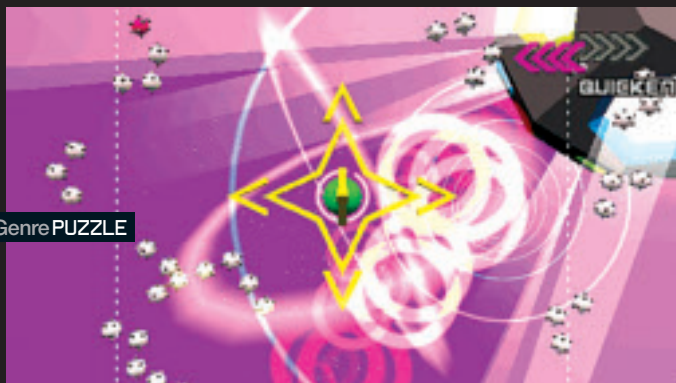
Henrik Bach

KARAKTER 10/10

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

ET FREMTRAGENDE EVENTYR

- Penseltæknikkerne, drømmende grafik, vidunderlig musik.
- Kameraet kan drille lidt.



Genre PUZZLE



ET INFERNO AF FARVER Som gratis download, har Every Extend været tilgængeligt på Internettet i over to år, og har med dets sælsomme gameplay fascineret mennesker fra hele verden. Begejstringen for det highscore-baserede spil ramte på et tidspunkt også den japanske spilvirtuose Mizuguch.

EVERY EXTEND EXTRA

Et eksploderende kaos af lyd, grafik og design

Platform PSP Udvikler D ENTERTAINMENT Udgiver BUENA VISTA GAMES Premiere 9 FEBRUAR Antal spillere 1-2 Testet Version EUROPA Anb. Alder 3

Har du set overall-karakteren og krydstykket dem med billederne? Har du i et splitsekund prøvet at finde hoved og hale i, hvad det hele mon går ud på, for derefter at opgive igen? Har du allerede tænkt, at dette garanteret kun er en sådanne oplevelser, som outrerede anmeldere med alt for mange spil på samvittigheden, kunne nyde?

Lad mig besvare det kort: Ja, det ser underligt ud, ja, det hele ligner mest af alt en sindssyg blanding bolcher samlet i et artistisk glædesudbrud, og nej, du behøver ikke at være anmelder for at nyde det. I spillet er du en bombe, eller rettere sagt, så har du kontrollen over tolv bomber, som det er din opgave at få det maksimale antal point ud af. Dette gøres ved at sætte kædereaktioner af eksplosioner i gang, som sker, når du detonerer din bombe i nærheden af de fjender, der hele tiden flyver ind over skærmen. Man har som standard kun tolv bomber, der dog

kan forøges ved optjeningen af point, hvilket betyder, at hver detonering, du laver, skal resultere i point til kontoen. Skulle du blive ramt af en fjende uden at detonere, mister du ikke kun en bombe, men også fem sekunder fra et ur, som hele tiden tæller ned. Jeg forventer ikke, at alle der læser denne tekst vil storme ud og investere i spillet så snart det sidste ord er læst, for det er en af de oplevelser, der vil dele folk i to. Nogen vil uden at tænke videre over det, mentalt allerede være på vej mod det næste spil, mens andre vil have fundet en af de mest fængende titler, PSP'en endnu har været vært for.

—Thomas Nielsen

KARAKTER 8/10

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

FÆNGENDE OG RET SÅ FANTASTISK

- Fantastisk fængende. Flot design, grafik og lyd.
- Komplekst at lære.

GOD HAND

Humor og slå-på-tæven-action i en lystig pærevælling? Asmus har mavekrampes

Platform PS2 Udvikler CLOVER STUDIO Udgiver CAPCOM Premiere 16 FEBRUAR Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 16

En ung mand med en magisk arm, en homoseksuel danser og en pink chihuahua kommer ind på en bar.

Bartenderen Elvis, en cigarygende overvægtig dæmon med spansk accent, kigger på de nyankommende og siger: "I'm getting somefing to eat, eh pendejo?"

Det lyder som begyndelsen til en ualmindelig dum og plat vittighed, og det er det på et plan også. Personerne optræder nemlig alle i spillet God Hand, der måske er spilverdens største vittighed. Selve afklapsningsdelen af spillet fungerer glimrende. Efterhånden som det skrider frem, optjener Gene flere og flere manøvrer sammen. Disse kan mere eller mindre valgfrit kombineres, selv under en kamp, således at man har de mest potente bevægelser

oppe i ærmet hele tiden. Det bedste er, at lige meget, hvor mange tæv man får i en given situation, så ved man at det med 90% sandsynlighed er ens egen skyld. Man var enten overmodig eller direkte uforsigtig. Det sagt, så straffes man ikke for at dø.

Checkpoints er blevet spredt liberalt rundt om på banerne, hvilket gør det mindre pinefuldt at få sin bagdel sparket. Selv ikke kampsystemet kan dog løbe fra spillets gennemgående humoristiske sans. Den første indikation er navnene på de forskellige manøvrer. Navne i stil med Pimp Hand vil øjenbryn højst sandsynligt blive løftet, når spillet ruller over skærmene rundt omkring.

Det er dog ikke lutter lagkage og solskinsvej. Den største anke mod God Hand er uden



1 FAKTA

ALEXANDER!

Mange af fjendernes udbrud er citeret fra bokseren Mike "Jeg vil spise dine børn" Tyson. De siger blandt andet "I'm brutal and ruthless!" eller "You're not Alexander!". Sidstnævnte er en henvisning til, at Gene hverken er så klogtig eller dygtig som Alexander den Store. Ja, det er helt skævt...

tvivl grafikken. Helhedsindtrykket hæver sig aldrig over mudret og brunt og kameraet kan drille og irritere mere end hvad godt er. Grafik og andre skønhedsfejl formår dog ikke at ændre på God Hands charme. Et solidt kampsystem, en god lydside og en herlig sans for humor, der smager af både Benny Hill og fald-på-halen komedie. Alle andre end de mest kritiske vil formentlig more sig strålende.

—Asmus Neergaard

KARAKTER 7/10

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

HELT OKAY

- Drøngod humor. Stort arsenal af bevægelser. Solid lydside.
- Humoren er en smagsag. Kameraet kan irritere en del.

Genre ACTION



TAG DEN! Koller, hamre, kasser og vaser, kan alle bruges til at jævne fjenderne med jorden. Der er en enorm alsidighed i kampsystemet og nogle meget sjove øjeblikke, bl.a. når Gene giver en kvindelig modstander smæk over knæet.

SPIL COUNTER-STRIKE PÅ GAMEREACTOR!

VÆR EN DEL AF VORES HASTIGT VOKSENDE SKANDINAVISKE COMMUNITY

NU MED
30%
MERE HYGGE



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

Vi starter foreløbigt op med seks Counterstrike 1.6 servere på flg. ip's.

Gamereactor #01
Rztec, Office, Dust2, Italy, Train
cs1.gamereactor.dk
Hostport: 27015

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

Gamereactor #03
Dust2 Only
cs3.gamereactor.dk
Hostport: 27015

Gamereactor #04
Rztec Only
cs4.gamereactor.dk
Hostport: 27015

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

Gamereactor #06
Rim maps
cs6.gamereactor.dk
Hostport: 27015



CRACKDOWN

Næste generations superhelt i imponerende debut. Thomas er trukket i kampdragten...

Platform **XBOX 360** Udvikler **REAL TIME WORLDS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **23. FEBRUAR** Antal spillere **1-2** Testet version **PAL** Anb. Alder **18**

Genre **ACTION/SANDKASSE**



DET RENE KAOS

Kaos er en god beskrivelse af store dele af Crackdown, og du kommer til at skulle lede længe efter spillets stille momenter. Heldigvis er det hele pokkers spilbart. Her er vi i gang med en stor skudduel.



FAKTA

EKSTREM OG DEJLIG LYD

Selvom man ikke nikker genkendende med til størstedelen af soundtracket i Crackdown, er der ingen tvivl om at der er blevet kælet for lyden. Køretøjerne, våbnene og eksplosionerne sidder alle lige hvor de skal i ørekanalerne, og gør super brug af surround lyd hvis du har sat din konsol til et 5.1 anlæg. Hvis du har mulighed for at skrue godt op for oplevelsen, så er du altså nødt til at gøre det.

TIPS

SPIL OGSÅ

Saints Row 7/10
XBOX 360

Typisk sandkasse-spil med gangster-attitude, der faktisk fungerer godt.

Jeg har aldrig brudt mig om GTA-serien, og tro mig, når jeg siger, at det gør mig til lidt af et unikum i spilverdenen, ikke nødvendigvis af den mest positive facon. Hvor jeg havde kæmpe respekt for serien lige indtil San Andreas, har jeg aldrig helt kunnet forstå, hvorfor det i den grad er blevet så enormt populært.

Åbenheden har for mig altid fortalt om et sløset design frem for frihed, dialogen og historierne om et team, der havde set for mange B-film og den manglende teknik om en konsol-generation, som ikke var forberedt på denne slags underholdning. I modsætning til hvad der synes at være resten af den konsol-ejende verden, har jeg altid ønsket et spil, der reelt bruger sandkassegenren som andet end en salgsgang på kassetten, og jeg har åbenbart ikke været alene.

Første gang jeg træder ind i det mægtige sikkerhedskompleks, er det som om ti kilo frygt med det samme bliver taget af mine skuldre. Har du hørt om Crackdown før, har du ganske sikkert også hørt om, hvordan det er et projekt lavet af Dave Jones, som er en af fædrene til GTA-serien. Det her er dog hverken Vice City eller San Andreas, og det bliver slået fast efter kun få sekunders løben rundt. Sikkerheds-



FODEN PÅ SPEEDEREN Det er endnu engang muligt at stjæle køretøjer fra tilfældigt forbigående, men har du muligheden for det, anbefales det at bruger de specialkøretøjer, dit bureau stiller til rådighed. Der er masser af forskellige biler at afprøve.

komplekset omkring mig, er tegnet, som om jeg var i gang med at læse en voksentegetserie, og lige som min anmeldersans begynder at fortælle mig, at jeg har set denne slags cellshading før, begynder detaljegraden at vise sig. Men grafikken er ikke, hvad der overbeviser mig, for efter at have valgt mellem tre forskellige inkarnationer af hvad der bedst betegnes som Batmobilen, trykker jeg på speederen og glemmer alt rundt om mig. En hemmelig tunnel katapulterer mig af sted, mens brolet fra den altædende V8 under motorhjelm gengives i et smukt ekko. Lyset for enden

af tunnelen bliver større og større, indtil jeg med hundredvis af kilometer i timen, via et flyvehop, sender mit fartøj tordnende gennem luften, direkte ud i mit første møde med byens intetanende forbrydere. Det er svært at gå galt med et spil, der i de første minutter gør så meget rigtigt.

Slå det ud af hovedet med det samme, hvis du tror, at Crackdown blot er GTA med dig på den gode side af loven, for intet kunne være mere forkert. I stedet for at lave et spil, som fungerer som en smeltedigel for adskillige forskellige genrer, er dette et decideret action-

GØR HVAD DU VIL. Alle spillets modstandere er del af forskellige bander, hvilket også giver sig til kende i hvilke køretøjer de bruger. Bandedemlemmerne skal selvfølgelig skydes, og bagefter er det helt op til dig, om du vil stjæle det efterladte køretøj. Dræber du bandens våbenhandler, er de dårligere bevæbnet fremover.



ACTION HELE TIDEN

Der mangler virkelig ikke noget at lave i Crackdown. Hvert eneste øjeblik er der bander der skal nedlægges, biler der skal snappes, ting der smadres og evner der skal oparbejdes. Du kan glæde dig til masser af gode timer foran fjernsynet.



OPPE PÅ TAGET Bevægelsesfriheden i Crackdown er enorm, og du kan derefter se frem til at skulle bekæmpe bandedemlemmer på gaden såvel som på toppen af byens bygninger.

spil, som i stedet har bøjet sandkasseformen til dets krav, og det er blevet gjort med stil. Det, du før troede var bevægelsesfrihed, bliver gjort til skamme første gang du foretager et fire meter højt hop og metodisk bestiger bygning efter bygning i bedste Spiderman-stil.

Det, der for alvor imponerer, er hvor godt det hele er skruet sammen og hvor problemøst selv de mest innovative ideer virker. Sigtesystemet lader dig vælge, hvor du vil ramme din modstander eller vedkommendes køretøj, og du kan på den måde skyde våbenet ud af hånden, eller hjulene af bilen. Missionssystemet er sådan opbygget, at du hele tiden kan tage det til dit eget tempo, men påvirker samtidigt spillets fortsatte forløb. Nedlægger du for eksempel bandens våbenhandler hurtigt, kan du se frem til at banden ikke får nye eller bedre våben, hvilket dog samtidigt straffer dig, ved heller ikke



FAKTA

KRÆFTER

Selvom det aldrig bliver forklaret til fulde, er der ingen tvivl om de evner man bliver stillet til rådighed i Crackdown, er lidt ud over det sædvanlige. Superstyrke lader dig for eksempel smide rundt med alt på under tyve tons, mens Superpræcision lader dig ramme fjender hvor du vil over kilometers afstand. Det er simpelthen alletiders.

at give dig adgang til de mere eksotiske dræbeværktøjer. Selv det lille rollespils-læt, hvor du bliver bedre til de evner, du bruger mest, er perfekt implementeret og giver dig hele tiden lyst til at udforske verdenen for bonusikoner, der kan give dig et yderligere skub i den rigtige retning.

Dette er dog ikke helt den perfekte actiontitel, for desværre er der slet ikke nok variation i de missioner, der tilsammen udgør spillets rygrad. Selvom der bliver budt på lidt morskab i form af bonusmissioner, består resten af pakken af find-og-dræb missioner, der er præcist ligeså enkle, som de lyder. Og selvom de kan tages i en tilfældig rækkefølge, så skjuler det ikke manglen på adspredelse efter en god rum tid med spillet.

Det, Crackdown skal have den største hyldest for, er at det på sin egen vis er en ny redefinition af sandkassegenren, som i sig selv er lidt af en begivenhed, hvis man kigger på de mange kopier, kategorien allerede har affødt. Selvom der i teorien kun er tale om ét actionspil, bliver der alligevel budt på så meget, at man skal have en fobi overfor denne slags spil, hvis man ikke mindst får et par timers morskab ud af det.

Thomas Nielsen

KARAKTER 8/10

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

SJØVT SANDKASSE-SPIL

- Flot grafik og lyd. Innovative ideer. God Co-Op.
- Slet ikke nok variation i missionerne.

TEST DRIVE UNLIMITED

Få tilfredsstillt din indre fart-djævel på Hawaiis landeveje

Platform **PS2/PSP** Udvikler **MELBOURNE HOUSE**
 Udgiver **ATARI** Premiere 2. MARTS Antal spillere **1-8**
 (ONLINE) Testet Version **PS2 (PAL)** Anb. Alder **3**



Aftenflyet til Hawaii lander i Honolulu lufthavn som planlagt. Det har kildet i maven hele turen til den amerikanske øgruppe, for jeg har store forventninger til det nye kapitel i mit liv, der bogstaveligt talt ligger for fødderne af mig. Måske flygter jeg fra et dræbende kedeligt hverdagsliv eller pinefulde kærestesorger. Måske har jeg vundet i lotto eller endelig taget mit livs største beslutning. Det er ikke til at vide, da TDU ikke giver noget svar, men jeg har egentlig heller ikke behov for at kende svaret. Jeg er ung, har penge på kontoen og befinder mig i fartdjævlens paradys.

Generelt er TDU's kørefysik temmelig ivt i leddene, hvilket også var ventet. Når Atari markedsfører spillet som realistisk, må de have ment, at bilerne ser realistiske ud, og ikke at TDU skulle pille de store simulatorer ned. Det pudsige er dog, at mens mange af bilerne føles ens på asfalten, så har udvikleren kælet for udvalgte modeller. Et godt eksempel er Lotus Elise'en, der med en vægt på lige under et ton, har den acceleration og manøvrerdygtighed, man kunne forvente. Derudover er der ikke de store forskelle fra bil til bil, når vi ser bort fra acceleration og tophastighed.

Taget for det, det er, er Test Drive Unlimited et udmærket spil. Det er simpelt og ukompliceret, men også uden dybde. Det er Need for Speed uden hiphop-kultur og med større fokus på bilmodeller og -interior. Set i forhold til Xbox 360-udgaven mister denne version noget af sin berettigelse, da læderbetræk og instrumentbræt ser knapt så imponerende ud i 128-bit. Og da grafisk liv vejer tungt i TDU, er PS2-udgaven ikke nødvendigvis alle bilentusiastens våde drøm. Test Drive Unlimited er lavet til mainstream-spilleren, men også til purister, der kan erkende, at blankpoleret overflade også kan have sin berettigelse. PS2-versionen er god, men heller ikke mere.

Henrik Bach

KARAKTER 7/10

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

FLOT, MEN MEGET SIMPELT

- Pæne bilmodeller. Potente motorlyde. Omfattende onlinemode.
- Stiv kørefysik. Oahu er et ensomt sted.



BULLETT WITCH

Alicia dropper tanken om tudsleslim og kragetæer, og går i stedet amok med geværet

Platform **XBOX 360** Udvikler **CAVIA** Udgiver **ATARI** Premiere **9 MARTS** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18**

A lerede fra starten af lægges kortene på bordet, da historien bag Bullet Witch præsenteres. Vi er ikke langt ude i fremtiden og jordskælv, sygdomme og alskens ondt er ved at ødelægge jorden fuldstændigt. Som om det ikke var nok, så har en ukendt form for sort magi vakt de døde til live, og nu hærges overfladen af zombier, bevæbnet til tænderne med fuldautomatiske rifler og tanks. Jo, det er tænkt over sagerne.

Der kan ikke lægges skjul på at Bullet Witch er enkelt. Der jongleres ikke med ret mange facetter eller finesser, men det er reelt set heller ikke nødvendigt. Langt hen ad vejen er det noget, du har set hundrede gange før, men drengerøvsattituden redder det fra midelmådighedens hårde stempel. Det er påkrævet at hjernen kobles fra inden skiven sættes i maskinen, men gøres det først, er du fænget, i hvert fald så længe det varer.

Cavia Inc. har desværre ikke kunnet finde ind til Xbox 360'ernes indre kræfter i samme grad som andre udviklere har gjort. For selv om det hele kører flydende, uden nedsættninger i hastigheden eller lignende, så er det altså langt fra et imponerende syn, og det meste af tiden ligner det noget, der sagtens kunne have været udgivet på de gamle konsoller. Værst er dog at spillet er både kort og uden mulighed for multiplayer. Det havde været oplagt med en omgang online deathmatch med masser af kugleregner og magiske formularer. Den eneste online-funktion, er et ranking system med scoreboard. Det er sikkert meget skægt, men i allerhøjeste grad også dybt overflødig - i hvert fald for mig.

De enkelte baner i singleplayer-delen er meget store, men sørgeligt nok er der kun seks af dem, og det er nok de færreste der vil gennemføre det mere end én gang. Jeg har valgt at tildele Bullet Witch en karakter, der selvom den absolut ikke er specielt



Genre **ACTION**

UDEN KAT OG KOST

Alicia er ganske vist en heks, men i stedet for de klassiske hjælpemidler, vi forbinder med hekse, er hun bevæbnet med et kæmpe maskingevær, der senere også kan opgraderes til at skyde med haglpatroner og andet godt.

flatterende, dog stadig er over det middelmådige og det har jeg gjort fordi, at trods de mange problemer, hvoraf nogle af dem er ret seriøse, så nød jeg det stadig. Der er ikke den flair, som mange andre actionspil byder på, men det er underholdende og sjovt for en stund, selvom det ganske vist ikke varer særligt lang tid.

_Martin B. Larsen

KARAKTER 6/10

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

HALVLUN HEKSEKEDEL

- Masser af hjemmedød action...
- ... som føles lidt gammeldags. For kort.



TRYLLERI Udover dit kraftige maskingevær, så har du også andre altødelæggende alternativer til rådighed. Gennem sort magi kan du kaste rundt med parkerede biler eller nedkalde store lynnedslag.



Genre **ACTION/EVENTYR**

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

Østens hårdtprøvede prins svinger med sværdene

Platform **PSP** Udviklere **UBISOFT** Udgiver **UBISOFT** Premiere **9 FEBRUAR** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16**

P å PSP har det tredje spil i Prince of Persia-serien fået titlen Rival Swords, men det betyder egentlig ikke noget, da spillet er præcis det samme, og det fik smilet frem, da jeg fik startet spillet op for første gang. Jeg elsker nemlig serien.

The Two Thrones er blevet overført til det håndholdte format skridt for skridt og krum-spring for krum-spring, og det er et godt initiativ fra Ubisofts side. Problemet med denne version er dog kameraet. For at kunne bevæge det er du tvunget til at holde venstre skulderknap nede, og det gør at du ikke kan bevæge dig samtidig. En meget beklagelig

designfejl der ødelægger en del. De bedste dele fra begge spil er dog forsøgt fusioneret i Rival Swords, og resultatet er da også vellykket, om end det havde været en del bedre uden The Dark Princes tilstedeværelse. Et godt spil der dog mangler en smule.

_Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

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

VELFUNGERENDE PLATFORMSPIL

- Flot grafik. God blanding af akrobatik og kampe.
- Kameraet er ikke optimalt. The Dark Prince.

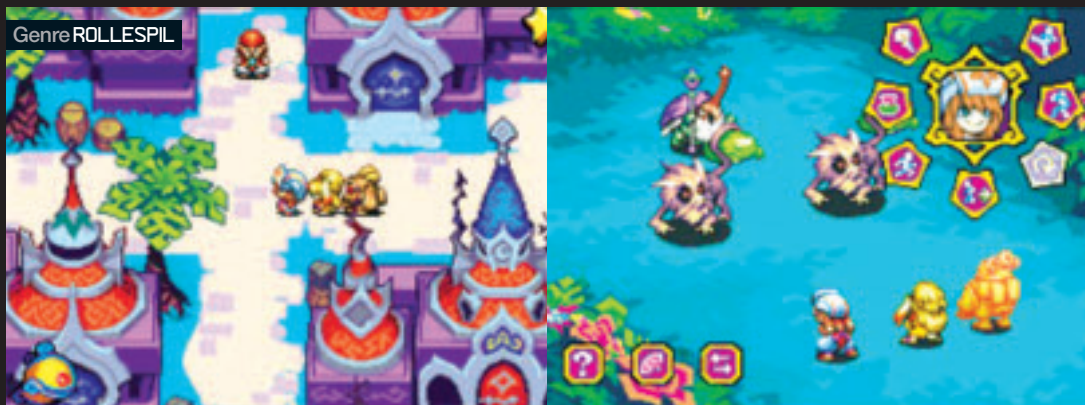
MAGICAL STARSIGN

Tag ud i galaksen for at redde dine skoleklasse. Det lyder ikke særlig godt vel?

Platform NDS Udvikler BROWNIE BROWN Udgiver NINTENDO Premiere 9 FEBRUAR Antal spillere 1 Testet Version AMERIKANSK Anb. Alder 3

Tag til en fjern galakse og red dine medstuderende, din lærer og måske hele solsystemet, er hvad der løst oversat, står beskrevet på bagsiden af den æske der lige nu ligger på mit bord. I stedet for at tænke på de storslåede verdener og eventyr som indpakningen lover, kan jeg dog ikke lade være med at tænke på, at det rent historiemæssigt, må være falliterklæringen for rollespilsgenren.

Jeg kan kun forestille mig, at jagten på skolekammerater og en diffus lærer, aldrig har været brugt i genren før, fordi det lyder drønkedeligt. Femten timers spilletid senere har jeg fundet eleverne og læreren, og min teori har vist sig at holde stik. Med en så standard spillemekanik, og skolekammerater og lærer, der havde gjort sig bedre ved at forblive hvor ingen kunne finde dem, er her tale om et eventyr, som kun vil tilfredsstille de mest trængende. Mens diskussionerne raser på spilforas verden over, om hvorvidt rollespilsgenren reelt har rykket sig de sidste mange år, er der ingen tvivl om, hvor Magical Starsign hører til. Her er tale om et eksempel af den slags, der tryllebandt så mange af os for et par konsolgenerationer siden, og det gør sig gældende i alt lige fra indbydende indpakning, til den farvestrålende og uskyldige grafik, hvormed hele eventyret er malet. Kontrollen er dog moderne og gør til fulde brug af værtskonsollen trykfølsomme skærm, på en sådan måde, at alt kan bestemmes med et par



DIN LILLE CHARMETROLD Spillet er ikke særligt spændende, men grafikken er for det meste enormt charmerende og indbydende, hvilket redder en smule.



1 FAKTA LOGISK KONTROL

Selvom det ikke burde komme som en overraskelse at hele spillet kan styres med stylussen, kommer det alligevel som lidt af en overraskelse ved en genre som i den grad har været stadfæstet i det vanlige. Godt fungerer det dog, så snart du lige har lært systemet bedre at kende.

enkelte strøg med stylussen. Det giver alt sammen en herlig blanding af gammelt og nyt, og den første halve time tegner alt positivt.

Men så, ligeså stille begynder det hele at falde fra hinanden. Da jeg første gang møder den lærer, som skal vise sig at blive kickstarteren for min udflugt til det ydre rum, bliver jeg med det samme irriteret over den pinligt skrevne dialog, som øjeblikkeligt lader læreren fremstå enormt irriterende.

Magical Starsign prøver hist og her med lidt nye ideer, men lader sig i det store hele være ganske tilfreds med at være af den gamle skole, hvilket havde været fint, hvis historien havde været god. Desværre mistænker jeg igennem hele eventyret, at det er skrevet af et barn med

ringe forståelse for historiefortælling, og de bliver i løbet af ingen tid til et irritationsmoment, når nu der findes så mange bedre alternativer på markedet. Selve eventyret kan da bruges på en stille vinteraften, hvor du lige mangler et eller andet at komme i konsollen, men som interaktivt eventyr er det gjort meget bedre, mange gange for.

_Thomas Nielsen

KARAKTER 6/10

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

GAMMELDAGS ROLLESPIL

- Behagelig grafik. Lettilgængelig styring. Langt eventyr.
- Kedelig historie. Skabelonskåret.



HVEM ER HVEM?

Magien kommer fra universets typiske palet af guder som bl.a. Undine, Gnome, Salamander, Jinn, Wisp, Luna, Shade og Dryad.

TEGNET I HÅNDEN I en tid, hvor alt nu stort set kun laves i 3D, er det rart at se, hvor meget mere personligt og dybt det kan blive, når det i stedet er tegnet. Children of Mana er yderst smukt.



CHILDREN OF MANA

Tag ud på skabelonskårede eventyr, hr. Tallerkenøjne

Platform NDS Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (WIFI) Testet Version AMERIKANSK Anb. Alder 3

De falmende sider i historiebogen, som Square Enix læser op fra i Children of Manas tilfælde, lægger ryg til den sædvanlige fabel om et mana-træ og et sværd med umådelige kræfter, og selv efter adskillige timer med min hvide Nintendo DS Lite mellem hænderne, er jeg ikke meget tættere på noget, der ikke har været tærsket langhalm på i det uendelige

Desværre er selve eventyret heller ikke særligt ophidsende, og det er der flere grunde til. For det første går der ikke længe, før du har afluret strukturen bag spillets opgaver. Drag en af de tematiserede huler, kæmp dig gennem horder af fjender, find en gleamdrop, placer den i en Gleamwell og rejs videre til niveau to. På et eller anden tidspunkt, for det meste der, hvor trætheden begynder at vise sit grimme ansigt, er det så tid til en boss – og mens dette kunne være et herligt afbræk, så er netop disse ret skuffende. Af en eller anden grund kan de fleste med bare en smule fornuft og erfaring, søndertæve bosserne på et sted mellem et halvt minut til et par

stykker. Balancen er aldrig rigtig, og samler du bare et minimum af de ting, du finder op og sætter dem på din karakter, så er du nærmest umulig at slå. Der er dog et punkt, hvor Children of Mana er ligeså godt som sine forgængere, og det er på det visuelle område. Smukke, pixelerede figurer med en uhyre høj detaljegråd, springer nærmest ud af skærmen, mens de farverige landskaber, fyldt til randen med små bække, frodige skove og dunkle huler, skaber et vidunderligt baggrundstapet. Children of Mana er altså ikke eventyret, du bare er nødt til at presse ned i ryggen på din Nintendo DS, og alligevel skal du samtidig ikke bare afskrive ud fra denne anmeldelse, hvis du elsker simple eventyr.

_Thomas Tanggaard

KARAKTER 6/10

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

SKABELONSKÅRET, MEN FLDT

- Flot grafik. God musik. Enkel og ligetil styring.
- Gammeltags. Ensformigt og alt for let.



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Online-fænomenet udvides, og Nicolas har vandret igennem den mørke portal...

Plattform PC Udvikler BLIZZARD ENTERTAINMENT Udgiver VIVENDI Premiere UDE NU Antal spillere 1-MANGE Testet Version RETAIL Anb. Alder 12



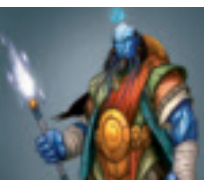
OUTLAND VENTER
Den mørke portal befinder sig i et af Azeroths gamle områder, The Blasted Lands. Har man mod på at fortsætte, bliver man med det samme fort direkte til Outland, hvor der venter nye eventyr.

Jeg har allerede gjort det før; jeg har allerede traverseret mørke sletter, krydset klunger med blodtørstige orker og udforsket frygtindgydende dragers grotter. Og egentlig, så havde jeg det ganske fint i Azeroth; mit værelse på den lokale kro i Cenarion Hold føltes trygt, og mine ugentlige ekskursioner til Kel'Thuzads højborg, Naxxramas, var efterhånden blevet ren rutine. Selv de mest glubske af underverdenens dæmoner, har måttet bukke sig i støvet for mine magiske besværgelser. Indtil nu.

For en ny trussel truer. Den mørke portal har åbnet sig, og et fremmed land har åbenbaret sig: Outland. De mest erfarne eventyrere flokkes ved foden af portalen, alt imens deres heste hviner skræmt ved synet af Outland gennem portalens grønne skær. Det er nu, at den retfærdige alliance og den mørke horde skal forsones, for den ondsksfulde fyrste, Illidan Stormrage, har ondsindede planer for de to siders hjemland fra sin trone i Outland.

Jeg bliver måske nok en smule sentimental. Jeg mener, jeg havde det hele; rigdom, magt,

TIPS
SPIL OGSÅ
Guild Wars: Nightfall 8/10 PC
Stort og gratis online-spil, der giver dig masser af timers sjov ved skæmen.



FAKTA
RUMVÆSNER I AZEROTH
Draenaierne er et af udvidelsens nye folkefærd, som man kan styre. De kom til Azeroth ved et uheld, da deres rumskib styrtede ned tæt ved Teldrassil, nateternes hellige træ. De er rumvæsner, men heldigvis har de ingen laserpistoler eller skumle planer.



ET SMUKT SYN Blod-elverne er smukke, ingen tvivl om det. Men deres hovedstad, Silvermoon, er noget helt særligt. Arkitekturen alene gør byen værd at endevende - blot for synets skyld. Og der er masser af andre og næsten ligeså flotte steder.

status og udstyret, var da også helt i orden. Lige pludselig åbner der sig en portal, og jeg skal nu til at iklæde mig mine magiske støvler for atter engang at gå i krig.

Dem af os, der allerede har stukket i lommen, kan hurtigt erfare, at der er tale om valuta for pengene. Selvom der ikke er nye karakterklasser, så kan man skabe nye avatarer i form af to nye racer; de smukke blodelvere og de

knap så kønne draenai. Samtidig med dette, er det nu muligt for alliancen at slå sig løs som den forhenværende horde-eksklusive klasse, shamanen, og horden kan nu ligeledes give den gas som hellige paladiner. Men i sidste ende betyder det ikke så meget, for både som paladin og shaman skal man helbrede sine medspillere, og ikke udrette nogen skade – i hvert fald ikke, hvis man ønsker at bidrage til

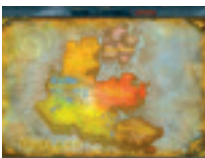


MERE I VENTE
Blizzard har allerede snakket om flere udvidelsespakker til World of Warcraft. Dette gjorde de allerede omkring spilllets udgivelse. Hvem ved om der kommer flere racer, klasser og områder at udforske en skønne dag? Vi håber på det.

ET FRISKT PUST De nye startområder byder på nye mønstre og omgivelser. Både draenai og blodelverne har deres egne unikke af slagsen, præcis som de gamle racer for det meste havde. Her er en blodelver i færd med at rive en fjende itu. Der venter masser af spændende kampe i udvidelsen.

samarbejdsaspektet i spillet. Selvsagt, så er der masser af nye, mærkværdige fjender at bekæmpe, men vigtigst af alt, så er der rigeligt at tage sig til, når man en dag når til niveau 70. Her er der nemlig masser af nye slotte, huler og skattekamre, de såkaldte 'instances', at gå på opdagelse i. Og selve det, der driver værket, nemlig de mange magiske genstande, er blevet endnu mere kraftfulde. Så mon ikke der er noget at blære sig med overfor vennerne, når man har fået det sidste nye magiske sværd?

Udvidelsen er mest for de øvede spillere. Hvis du ikke i forvejen har en niveau 60 avatar, så går der et stykke tid, før end du kan få en bid af kagen. Jovist kan du altid blive juvelmager; en ny profession, som udvidelsen byder på. Og du kan da også starte en niveau 1



FAKTA
ET STORT LAND
Når man første gang udforsker Outlands kort, kan man ikke andet end at blive en smule chokeret. Outland er enormt, og der går lang tid, før end man overhovedet er færdig med det første område, Hellfire Peninsula. Hvert område byder på nye og svære udfordringer, så det er vigtigt at være forberedt. God rejse.

draenai eller blodelver og gå på opdagelse i de nye begynderområder, men du kan ikke opleve Outland og alle dette mørke kontinentets facetter fuldt ud. Derfor skal nye og uøvede spillere i World of Warcraft-universet satse på at bruge mere end firehundrede timers spilletid på blot at opnå niveau 60, hvorefter der atter venter omkring hundrede timer mellem niveau 60 og 70. Det skal kort sagt bruges meget fritid på udvidelsen.

Hvis man ynder at kæmpe mod andre spillere, så er The Burning Crusade muligvis vejen frem. I bedste 'Guild Wars'-stil, kan man nemlig nu kæmpe i arenaer og opnå status som Azeroths (eller Outlands) største kriger, og hvis man er rigtig god, skal man nok også regne med, at skjalden synger ens navn i de nye hovedstæders kroer.

The Burning Crusade er et absolut must, hvis man ejer World of Warcraft. Faktisk vil jeg gå så langt som at sige, at hvis man har en niveau 60 avatar, så snyder man sig selv ved ikke at købe udvidelsespakken. Så tag sværdet i hånden, spænd skjoldet på ryggen og mand dig op; den mørke portal venter på dig!
Nicolas Elmø

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

BUNDSOLID UDVIDELSE
Masser af nye eventyr. Mulighed for arenakampe.
Alt for mange lineære quests. Ingen nye klasser.

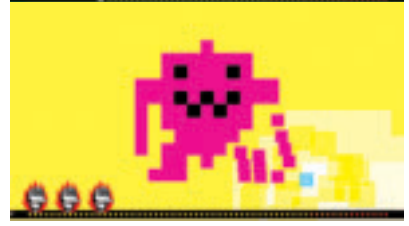
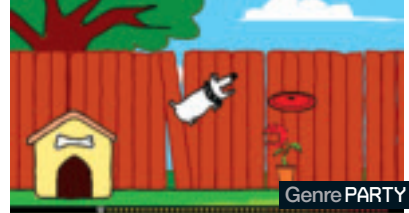


PENGE SKAL DER TIL For overhovedet at få en flyvende grif, skal man være både rig og være på niveau 70. Kom i gang!

HOT PXL

Halvfesent og smågakket galleri af typiske minispil

Platform PSP Udvikler ZSLIDE Udgiver ATARI Premiere 28. FEBRUAR Antal spillere 1-2 Testet Version EUROPA Anb. Alder 3



Tag først et grundigt kig på de billeder, der akkompagnerer nærværende anmeldelse. Har du set dem? Godt. Så siger jeg minispil. Jeg burde egentlig give dig et sekund til at skabe forbindelsen, men jeg vælger alligevel frækt at afbryde dig. Du skulle nemlig sikkert til at udbyrde: "WarioWare!", eventuelt efterfulgt af grove fraser om, hvordan alle efterligner Nintendo og så videre.

Jeg kan dog berolige dig. Hot PXL er nemlig ikke en klon af WarioWare. Ordet klon ville nemlig betyde, at Hot PXL var en tro kopi af Warios eskapader, hvilket ikke just er tilfældet. Der er dog forskellige ting, der er galt med Hot PXL. Først og fremmest mangler det charme. Spillets bagmand Dion optræder i masser af videosekvenser, og spilllets hovedperson er da også ham i en noget pixeleret udgave. Desværre har han absolut ingen appeal, og man nyder det næsten, når det går ham skidt. Det mest graverende er dog manglen på sammenhørighed mellem spillene. Det virker som om at zSlide ikke helt kunne finde ud af, om man skulle efterligne WarioWares tidsgrænse eller lade være. Derfor er nogle spil overstået inden for få sekunder, mens andre strækker sig over et tidsrum, som spillet slet ikke kan klare. At spille Hot PXL efterlader faktisk en lidt træg smag i munden. Det er følelsen af et spil, der ikke rigtig ved, hvad det vil. Vil det servere populær- og gadekultur på en rap måde, eller vil det lave en solid samling minispil á la WarioWare? Begge dele, åbenbart. Men hvorfor dog så ikke låne det, der gør WarioWare specielt, nemlig charme? Eller strømline spillene, således at man ikke bruger kostbare sekunder på at finde ud af, hvad spillet går ud på og tidsgrænserne rent faktisk er uniforme? Skuffende...

Asmus Neergaard

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

SMÅRHSET FESTSPIL
Minispil er normalt herlige. Et par gode ideer.
Fuldstændig uden nogen charme. Virker selvfedt.



SUPREME COMMANDER

Strategi-udskejelser i nærmest absolut verdensklasse. Steen har leget general...

Platform PC Udvikler GAS POWERED GAMES Udgiver THQ Premiere 16. FEBRUAR Antal spillere 1-8 (ONLINE) Testet Version GULD Anb. Alder 12



GANSKE PÆNT
Grafikken i Supreme Commander er faktisk rigtig god, men hvis du vælger den vinkel der er bedst til at overskue de mange store slag, så får du samtidig den mindst detaljerede og interessante udgave af den. Ærgerligt.



SE DET HELE Allerede fra første bane fik jeg et sug i maven af de enorme lokaliteter, som spillet byder på. Inden for den første time fik jeg, lov til at teste mine strategiske evner og overblik.

Horder af soldater tordner over slagmarken. Omkring dem suser skud og missiler fra krigsmaskiner i det fjerne, som langt fra fronten lader død og ødelæggelse regne ned over intetanende fjender. Dette er krig, storstilet krig.

Glem alt om et par snottede enheder og sammenstød, som ikke er større end bodegalslagsmålet nede på den lokale, nej, dette er verdener i krig og slagmarken er enorm. Forestil dig et syn af flere hundrede enheder i heftige sammenstød, spredt udover mere end 6.000 kvadratkilometer. Forpustet? Præmisserne lyder bekendt. Vi har at gøre med tre faktioner af



FAKTA
FÅ STILLET EN DIAGNOSE
Spillet har gjort mig til en futuristisk Aleksander den Store - storhedsvanvid er vist en bivirkning af mange timers spil - desværre.

forskellig art, som af den ene eller anden bevæggrund kaster sig i totterne på hinanden. Deres baggrunde er faktisk ganske interessante, og gør dem særprægede på hver deres facon. Der er de klassiske Terrans, de cybernetiske (ja, det hedder det nu på dansk) Cybrans og de meget fremmedgjorte Aeons. Stop dog en halv! Her er der ikke bare tale om endnu en lunken og skabelonskåret RTS-oplevelse, hvor der er tre hærtypen, der blot adskilles af forskelle i farvepaletten - en tendens vi ser, bliver pøset ud på markedet i store mængder - nej, dette er bestemt mere storslået.

Konceptet centrerer sig ikke om micro-management af enkelte enheder eller at sidde og nørkle i basen med ressourcer. Fokus er lagt på styringen af massive bataljoner og eskadriller, alt sammen strikket sammen i perfekte symbioser af angrebsstrategier og taktiske overvejelser. Mens mine bombefly suser mod fjenden, har jeg allerede sneget mine store krigsskibe om bag fjendens baser. Inden kanonerne dog får lov til at bombardere kystlinien, lyder der et brøl fra mine tanks, som via et frontalt angreb ræser mod de fjendtlige

fortifikationer. De fremragende muligheder for at zoomer ud og ind på landskabet, og derved den glimrende styring af enhederne, gør den store forskel. Ikke alene kan jeg danne det helt store overblik, men med et enkelt tryk zoomer jeg helt ind på de enkelte sammenstød. Det giver mig kontrol til fingerspidserne, og hermed kan jeg knuse modstanderne med mine suveræne strategier.

Dette spil har jeg i sandhed savnet. Ikke alene bliver vi udsat for en gennearbejdet og strømlinet RTS-oplevelse, men gameplayet strækker en betragtelig del længere i kraft af den store skala, og åbner for helt nye strategiske overvejelser og udfordringer. Det kan ses og mærkes, at en del af udviklerholdet har det glimrende Total Annihilation på CV'et.

Steen Marquard

KARAKTER 9/10

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

STRATEGISK PERLE

- Søgslag der holder. Omfattende kampanjer. God multiplayer.
- Spillets bedste synsvinkel giver den dårligste grafik.

GAMEREACTOR GIVER DIG NU CHANCEN FOR AT VINDE EN EKSKLUSIV ZELDA-STATUE SOM DER KUN FINDES 3000 AF I HELE VERDEN

VIND LINK I GULD!

Savner din spilhylde en meget lækker Zelda-statue i skinnende guld? Selvfølgelig gør den det, for der findes nemlig kun 3000 statuer på verdensplan og de er enhver samlers drøm. Og selvfølgelig har vi skaffet en af disse, så vi kan udlodde den i magasinet. Alt du behøver at gøre, for at få statuen hjem på hylden, er at svare på nedenstående spørgsmål og så sende dem via mail eller med almindelig sneglepost. Vinderen udtrækkes i slutningen af februar på www.gamereactor.dk. Hold øje med det på Danmarks største spilsite, og husk også at deltage i vores mange andre konkurrencer. Held og lykke

Glem ikke at skrive dit navn og din adresse!

1 Hvem er Zelda egentlig?

1: En prinsesse X: En dreng med store øjne 2: En forfærdelig gammel kvinde

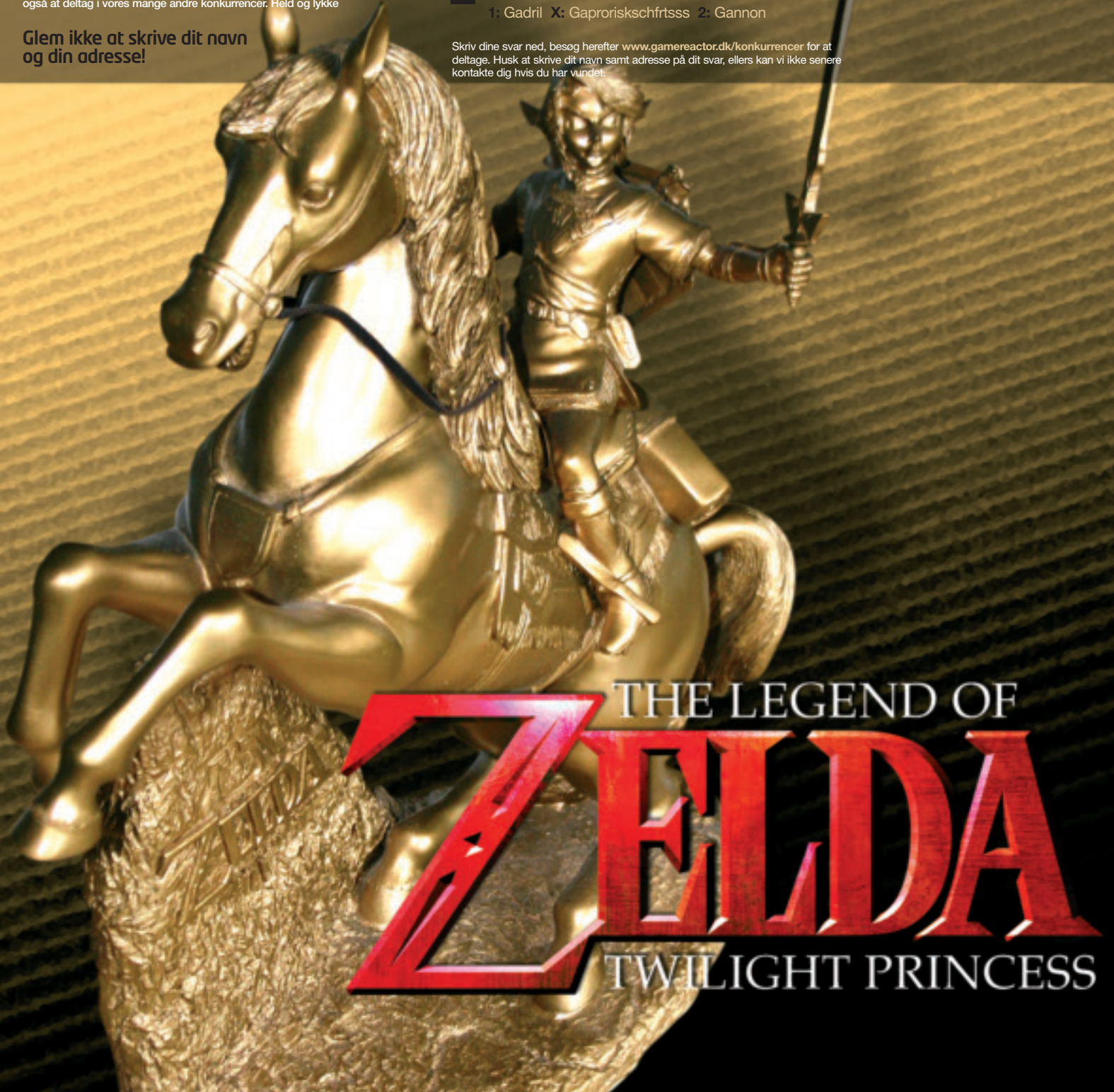
2 Hvad hedder Links flotte hest?

1: Edrina X: Epostel 2: Epona

3 Hvad hedder Links ærkefjende:

1: Gadril X: Gaporiskschftss 2: Gannon

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.



THE LEGEND OF
ZELDA
TWILIGHT PRINCESS



MÅNEDENS FOKUS

ADRENALIN!

Statham buldrer derudad som et godstog, men er det nok?

Crank

Genre **ACTION**
Udgivelse 6. MARTS
Tekst THOMAS TANGGAARD

Egentlig er ideen bag Crank meget god. En slags levende mands Speed (du ved den med Sandra Bullock) hvor Chev Chelios, spillet af Jason Statham, under ingen omstændigheder må nå et kritisk lavt adrenalin-niveau. Grunden til dette er at storforbryderen Ricky, har pumpet ham fuld af et dødeligt stof og nu bare forventer at Chelios lægger sig til at dø. Men det er ikke hr. hvem-som-helst Ricky har kastet sig over, og da Chelios ikke har planer om at kradsse af, så kaster han sig ud i alverdens vanvittige stunts og prøvelser, nogle mere velovervejede end andre.

Jason Statham spiller Chelios med stor overbevisning. Fyldt til randen med stoffer og en stadig dalende

puls, kaster han sig ud i hensynsløs kørsel, slåskampe med hele bander og nådeløse jagter gennem byen. Og Statham kan det hele, det ved både du og jeg. Hans eskapader i bl.a. The Transporter har vist at han forstår hvordan man deler tæsk ud, og ikke mindre vigtigt hvordan man tager i mod dem. Når han flækker skaller, uddeler håndmadder og tæver løs på gud og hver mand, så er man aldrig i tvivl: Han er desperat.

Men det er ikke nok, og det er reelt historiens problem. For mens begyndelsen af filmen skaber præcis det hektiske stemning der skal til for at få dig til at holde forkrampet fast i sofaen, så daler niveauet ret hurtigt, og pludselig sidder du mest af alt og tænker: Når han nu står og snakker med dem, så må adrenalinen da være taget helt af? Og hvor længe virker de

pillere lige? Det holder ikke.

Crank punkterer nemlig sit eget tempo og dermed den hidtsighed der lægges ud med. Hvor Speed også handlede om andet end turen i bussen, så handler Crank kun om Statham og hans kamp for ikke at falde sammen. Og det er egentlig synd for af en actionfilm at være, så den faktisk forfriskende anderledes, ikke mindst fordi Army Smart (The Butterfly Effect) giver filmen en god balance mellem action og omhed. Det er nærmest komisk at se Chelios skynde på sin kæreste, velvidende at pige bare ikke kan skynde sig, om det så gjaldt hendes liv. Crank er ikke en dårlig actionfilm, men den kan i mine øjne ikke måle sig med f.eks. The Transporter og den mangler et eller andet for virkelig at kunne holde mig fast foran fjernsynet.

6/10



The Night Listener

Genre **DRAMA**
Udgivelse 6. FEBRUAR
Tekst THOMAS TANGGAARD

The Night Listener handler om Gabriel Noone, en radiovært der fortæller historier, og som gør det ved at plyndre sit eget liv for gyldne øjeblikke. Hans kæreste er lige gået fra ham, og da en hård bog om en dreng, (Pete) hvis liv ikke har været andet end voldtægter, generelt misbrug og nu AIDS, lander i hans skød, så kontakter han forfatterspiren og indleder et venskab over telefonen. Men noget virker forkert. Manuskriptet som der er indsendt til forfatteren er uden fejl, drengen har samme stemme som hans adoptivmor, og ingen har nogensinde mødt Pete. Dette får naturligvis Noone til at drage ud på en længere rejse for at finde sandheden. Og det er til tider spændende. Jeg siger til tider, fordi netop tempoet i The Night Listener burde have fået en overhaling. Mens mysteriet sådan ser er ret interessant, så bruger instruktør Patrick Stettner alt for lang tid til at bygge det op, og som tiden gik blev jeg mere og mere irriteret over den slappe måde som plotet serveres på. The Night Listener kræver tålmodighed, så er det sagt. 6/10



The Lady in the Water

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Lady in the Water er ligeså fladpandet som den lyder, og bare det at M. Night Shyamalan hævder at han skiftede fra Disney til Warner, fordi han folte sig mere hjemme der, burde få et par alarmklokker til at ringe. Og det gør de, for sandheden er at chefen hos Disney bad ham stikke manuskriptet til hans seneste maveplasker op der hvor solen ikke skinner – de kunne simpelt hen ikke se hverken hoved eller hale på projektet. Og det er til at forstå. Selve historien er et stort rod og tempoet er sovndyssende lavt. Der ledes efter folk med særlige evner, kæmpes mod ulve lavet af græs og rodes rundt i en masse myter og sagn. Dertil kommer at Shyamalan selv nu mener, at have opbygget så mange kvalifikationer som skuespiller, at han ikke længere er med i kun et flygtigt øjeblik (som det har været tilfældet i de tidligere film) men faktisk har en af de mere væsentlige roller. Hvor The Village i det mindste havde den, tør man sige, typiske Shyamalan slutning, så er Lady in the Water bare en dvask, kedelig og langtrukken film. 3/10



My Super Ex-Girlfriend

Genre **KOMEDI**
Udgivelse 13. FEBRUAR
Tekst THOMAS TANGGAARD

Historien i my Super Ex-Girlfriend tager afsæt i Matt Saunders (Luke Wilson) der har svært ved at få en kæreste, men da han ved et tilfælde møder G-Girl (Uma Thurman), altså når hun ikke har kostume på, så slår det gnister og de indleder et forhold. Men ikke alt går lige godt, ikke mindst fordi Jenny Johnson (også Uma Thurman) kan være både jaloux og ret så fjern, så der går ikke længe før Matt slår op – og det skulle han aldrig have gjort. For en tidligere kæreste der samtidig er superheltinde, kan virkelig vende op og ned på tingene hvis hun virkelig vil, og det vil hun. Og det er så præmissen for My Super Ex-Girlfriend. Det er en komedie, hvor det der er sjovt, eller i hvert fald skulle være sjovt, er at Uma Thurman f.eks. kaster en høj ind af vinduet, sender Matt ud på en længere flyvetur og i det hele taget irriterer ham. Desværre er det hverken sjovt eller halvvejs morsomt, og det Uma Thurman ikke ligefrem har den timing som f.eks. andre og mere rutinerede komedieskuespillere har, så bliver det lidt en pinsel at se på. Skuffende. 4/10



Stay Alive

Genre **GYSER**
Udgivelse 6. FEBRUAR
Tekst THOMAS TANGGAARD

Stay Alive, der godt nok har opfundet et nyt nemesis, nemlig computerspillet, men hænger stadig fast i genrens mest brugte klicheer. Ideen er at spillet Stay Alive ikke bare er et computerspil, men også noget der så efterfølgende sker i virkeligheden (det ved dem der spiller det naturligvis ikke) – altså en slags The Ring bare på Xbox...eller noget. Og som det plejer at være med den slags film, så opfører stort set alle sig på en måde, der naturligvis gør at de ender med at måtte en tur i jorden. Filmen starter da Loomis dør efter at have spillet Stay Alive. Hans gode ven Hutch samler, naturligvis burde jeg sige, spillet op og introducere det for hans venner, der herefter er skrevet op på listen over døde. Og så er der ellers dømt blod i spandevik og ret makabre døds-scener, der nok skal forøge de fleste, og få kæresten til at kravle lidt tættere på dig i sofaen. Stay Alive er ikke som Saw-filmene en virkelig god omgang gys, men er stadig, ud fra præmisserne om et ungdomsgys, ganske habil, dog uden at være opsigtsvækkende anderledes. 7/10



YOU YOU DIE
IN THE GAME
-YOU DIE
FOR REAL.

STAY ALIVE



PÅ DVD
6. FEBRUAR





MÅNEDENS ALLERBEDSTE

VIL DU DISKUTERE?
MUSIK FORUM
www.gamereactor.dk/forum

MELANKOLIEN

Danske Utah debuterer med et udspil, der tør mere end de fleste. Jannik har skamlyttet skiven...

UTAH STRENGT IN NUMBERS

Genre **ROCK**
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Utah har længe været et navn, der var værd at holde øje med, alligevel er det først nu de debuterer med albummet *Strength In Numbers*. Efter sigende skulle albummet allerede have ramt butikkerne i september 2006, men bandet var så utilfredse med produktet, at de valgte at skyde udgivelsen til nu. Jeg ved ikke, hvordan det lød før, men jeg ved, hvordan det lyder nu, og derfor kan jeg kun bakke op om beslutningen. *Strengt In Numbers* er måske på overfladen bare en gang klynkerock, der placerer sig et sted mellem Radiohead og Thom Yorkes mindre kendte lillebrors band *The Unbelievable Truth*, men langsomt åbner sig et album, hvis lige sjældent er set herhjemme. Med kompositioner, der på en og samme tid lyder velkendte

og spritnye, og med det ypperlige *Strangest Dream*, som albummets absolutte omdrejningspunkt. Det er det nummer som umiddelbart drager lytteren nærmere, for så at åbne de andre skæringer op undervejs.

Melankolien våger over det hele, men inden for dens forholdsvist snævre rammer, forstår Utah at komme vidt omkring. Der er en dybfølt inderlighed over det hele, som får vi lov at opleve et band, der virkelig spiller med hjertet udenpå tøjet. Et band, der ikke spiller for at please andre, men alligevel gør det i kraft af deres insistens på at lyde, som de vil lyde. Over 11 skæringer bydes vi på en smuk blanding af små ballader og store atmosfæriske rocknumre, som alle glider sammen i den helhed, et album gerne skulle være, men sjældent er. *Strengt In Numbers* virker ikke som en debut. Der vakles ikke på noget tidspunkt rundt i

blinde, der er ingen tvivl om, hvilken sti der skal betrædes og bandet går ad den, som en enhed der aldrig har villet andet end det.

Godt nok slipper Utah aldrig helt forbillederne i en grad, så de kan beskyldes for at være fuldstændigt selvstændige. Thom Yorkes krøgede skygge hersker i såvel sangskrivning som intonation. Når *Strengt In Numbers* alligevel, allerede nu, må være en solid kandidat til årets danske album, skyldes det den overbevisning hele herligheden føres frem med. Hvem kan argumentere mod det, og er der overhovedet en grund til det? Det danske musikmarked er ved at kløjes i debuterende bands, der alle vil have en lille bid af den i forvejen jævnt gennemgnavne kage, men Utah fortjener vitterligt at være blandt dem der får et stykke med marcipanrosen, flag og hindbær. De har været længe undervejs og leverer. **8/10**



Jibbs JIBBS FEAT JIBBS

Genre **HIPHOP**
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Jibbs er kun 16 år, men alligevel en ganske kompetent rimmed. Så dygtig er han, at det i tidernes morgen, efter lang tids plageri, lykkedes ham at overtale sin storebror DJ Beats, til at give ham chancen på mikrofonen. Det har nu ført til en pladekontrakt hos Geffen og et stensikkert hit i den absolutte ørehænger *Chain Hang Low*, hvis blanding af klassisk børnesang og hiphop, ikke er hørt bedre siden Jay-Z's *Hard Knock Life*. Stilen er stensikkert placeret i sydens let hoppende sound, både hvad beats og flow angår. Det starter yderst kompetent med tretrinsraketten *Yeah Boii*, *Smile* og *Chain Hang Low*, men løber undervejs panden mod muren i de mere sukkersøde numre. Det er når blandingen hælder mest mod den rene hiphop, at Jibbs virkelig rammer tonen rent. Med en lyd som Nelly med næbet dybere placeret i undergrunden, eller *Ying Yang Twins* med talent, er der ingen tvivl om at Jibbs kan drive det langt. Så længe han bare er i stand til at holde fast i hvad han kan, og lade andre om at dryppe honning i øregangene. **7/10**



Fat Joe ME MYSELF AND I

Genre **HIPHOP**
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Hvad gør man, når man hat sat sig mellem to stole og både poppublikummet og hardcore hiphopperne svigter? Svaret er enkelt; man forsøger at flytte ballen lidt til en af siderne og sparke den anden stol væk. Det er i hvert fald hvad Fat Joe forsøger på med *Me, Myself & I*, der ganske hurtigt og solidt tager et langt skridt væk fra den R'n'B-inficerede forgænger *All Or Nothing*. Hvad der derimod nu er fyldt op med, er beats og rim så aggressive, at helhedsindtrykket minder om en Pitbull med rabies.

Det fungerer bedst, når Fat Joe lærer sig bare en lille smule tilbage i sædet, og enten langer overlegne blæserim af sted med *The Game* (det sprøde *Breathe And Stop*), eller sender grådvalte kærlighedserklæringer af sted til sin mor *She's My Mama*, *Benadion Mami*. Det er svært ikke at glæde sig over den mere hårdt orienterede drejning, og *Me, Myself & I* er ganske vist også en helt igennem respektabel udgivelse. Det virker bare som om den gode Joe har så travlt med at flashe sine street creds, at han glemmer at trække vejret. **6/10**



Källing SØD MUSIK

Genre **ROCK**
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Källing er så absolut et unikt navn på den danske musikscene. I regnen af debutanter, skiller de sig ud, ved ikke bare at synge på dansk, men også gøre det med en overbevisning, som er de færreste forundt. I *Tine Kjør* har bandet en frontfigur, som er i stand til at rette fokus fuldstændig mod sig selv og gøre alt andet redundant. Dette er både en styrke og en akilleshæl, for rent musikalsk er Källing ikke interessant nok til at kunne hamle op med de poetiske strofer. Sød Musik er en gaveregn af øjeblikksbeskrivelser, der alle formår at skabe resonans i ens indre. Der er ingen entydige forklaringer eller rene forståelser, men tusindvis af indgange til det samme stof, som alle virker lige værdige. Sangskrivningen i sig selv lærer sig dog op af en mere eller mindre klassisk dansk lyd, som af og til formår at spænde ben for de højtravende ambitioner. Et så smukt og poetisk univers fortjener mere modspil, end Källing formår at give på debutten. Sød Musik er lige hvad der står på pakken, men det er ikke altid lig med interessant musik. **7/10**



The Kissaway Trail THE KISSAWAY TRAIL

Genre **ROCK**
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Hører du af og til P3, må du på et eller andet tidspunkt have stiftet bekendtskab med *Smother + Evil = Hurt*, det underskønne nummer, som på ingen måde ville gøre sig dårligt på den internationale scene. Sangen indeholder den samme grad af flosset følsomhed, som bands i stil med *Arcade Fire* og *Clap Your Hands Say Yeah*, har fået mangt et følsomt indiehjerte til at banke hårdere med. Det er en af den slags sange, der kan høres i en uendelighed, og stadig have noget at byde på. En lille klassiker i sig selv, som en smule skuffende også er langt det bedste på *The Kissaway Trails* debut. Ikke fordi albummet i sig selv ikke er godt, for det er det. Det hviler i sig selv, og kaster sig hele tiden i nye retninger, uden nogensinde at bevæge sig uden for bandets naturlige univers. Der er bare ingen af de andre skæringer, som formår at blande den samme cocktail af umiddelbarhed og sårbarhed som stormuret gør så smukt. Mindre kan dog også gøre det. *The Kissaway Trail* lyder nemlig ikke rigtig som andre bands fra vores lille andedam. **7/10**

THE SEQUEL
TO THE GAME
OF THE YEAR 2006

Tom Clancy's
**GHOST
RECON**
ADVANCED WARFIGHTER

Download demoen fra Xbox Live Marketplace i dag!

16+

www.pegi.info

ask
about
games
.com



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Ghost Recon, Ghost Recon logo and the Ghost Recon logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, Ghost, Ghost logo, Ghost Recon, and the Ghost Recon logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment.



Boost. Jump. Fly!



Grip the Wii Remote like a steering wheel and put pedal to metall Excite Truck is an adrenaline rush of a ride. Dynamic terrain turns a mere bump into a massive launch pad. You've never felt speed like on the new Nintendo Wii!



www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk

© 2004-2007 NINTENDO. GAME DEVELOPED BY MONSTER GAMES. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

Wii

move you

