

GRATIS
MAGASIN
Marts 2007
Nummer 78

Game reflektor

Skandin

VI ANMELDER VIRTUA FIGHTER 5

Segas veltrænede slagsbrødre er tilbage!

CRYSIS

Ekstremt smukt!

MOTOR STORM

Galskabsracing

GOD OF WAR II
STRANGLEHOLD
THE WITCHER
TITAN QUEST
DEVIL MAY CRY 4

SPIL I
2007

DEM SKAL VI SPILLE!

PLAYSTATION 3

RESISTANCE: FALL OF MAN / UNTOLD LEGENDS
VIRTUA TENNIS 3 / DEF JAM: ICON / NBA STREET
HOMECOURT / RIDGE RACER 7 / FULL AUTO 2



Fremtiden er her

PlayStation 3 går snart på gaden i en typisk lancering



Ja, overskriften er i den grad misvisende. Hvorfor er det lige fremtiden først er her nu, og hvorfor med Sonys PlayStation 3? Der er ingen tvivl om at det er en stærk maskine med et lækkert interface. Desuden har den japanske gigant sikret sig nogle af verdens største spiludviklere, så mon ikke der med tiden vil komme en del klassikere(?) Jeg siger med tiden, for når vi, som vi gør i denne måned, dækker lanceringen af PlayStation 3, og dermed også spillene, står én ting klart: Dette er en lancering på godt og ondt.

Det er en lancering præget af slipstrømsspil, spil der udelukkende presses igennem, fordi firmaet laver produktet til alle formater. Det er også en lancering, som er præget af spil, der havde brug for nogle ekstra måneder, men som død og kritte skulle følge maskinen ud på markedet. Og så er der undtagelserne, de par spil, der vitterlig har lidt ekstra i sig, som i det mindste skeler til formatet, og derfor prøver noget nyt. Vi dækker dem alle i dette magasin. Vi har perlerne som mudderbadet Motorstorm og figthing-spillet Virtua Fighter 5. Vi har de middelmådige som Resistance: Fall of Man og Untold Legends: Dark Kingdom – og så har vi de decideret ringe som Full Auto 2: Battlelines. Derudover har vi råspillet Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Excite Trucks og Titan Quest: Immortal Throne. Desuden har vi stillet skarpt på Kratos i God of War II: Divine Retribution, set nærmere på The Witcher og Stranglehold.

Kødet i denne måneds magasin er dog artiklerne om CrYSIS og spilfænomenet Lara Croft. Førstnævnte fik vores svenske redaktør Petter Hegevall (ja, han har skiftet efternavn) fornøjelsen af at se på en tur til Tyskland. Det er der kommet syv tætpackede sider ud af, fyldt til randen med eksklusive informationer og billeder. Imens har Peter Christensen taget et dyk ned i en af spilhistoriens mest kendte serier, nemlig Tomb Raider, og på intet mindre end syv sider fortæller han alt om Frøken Crofts succes og mangel på samme. Har du nogensinde været fascineret af serien, så er du nødt til at læse hans meget personlige og spændende artikel.

På vores tempo-sider, altså i begyndelsen af magasinet, har vi i denne måned taget temperaturen på en række toiletter, altså toiletter i spil, for lige at teste hygiejnen og de generelle forhold. Desuden har vi kåret de ti mest kølige kvindelige helte, og så har vi fundet de ti spil i år 2007, som vi allerhelst vil spille. Du kan læse det hele et par sider inde i magasinet. Og så er der jo altid vores musik- og DVD-anmeldelser. Vi har både haft Casino Royale, The Wicker Man og Borat i afspilleren, mens The Fashion og Super Troels har været fast inventar på vores iPod.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Jak & Daxter: Der er så mange. I øjeblikket er det Naughty Dogs første PS2-spil

SER MEST FREM I MOD:

Bioshock Jeg har altid elsket art deco-perioden og jeg er kæmpe fan af de første to System Shock-spil, så der er ingen tvivl om at Bioshock er det jeg længtes mest efter.

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Steen Marquard (steen.marquard@gamereactor.net)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

ANNONCER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)

Gamereactor Danmark 45 88 76 00

SKRIBENTER

Martin B. Larsen

Thomas Nielsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Erik Petersen

Carsten Skov Teisen

ADRESSE Eremitageparken 315, 2800 Kgs. Lyngby

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Roger Rosenlund, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson, P. Arbman, Love Bolin, Martin Forslund, Kristoffer Hansson, Konrad Cronstoe

GAMEREACTOR NORGE

Carl Thomas Aarum, Frode Haugen, Thomas Spilhaug, Vegar Beide, Lise Lystad, Per Skoien, Johannes Hobak, Bernt Granheim

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

IK Kontrolleret af dansk oplagskontrol

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

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

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

TESTET VERSION:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givet spil vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken udgave af et spil vi har kigget nærmere på, til de øjeblikke, hvor vi anmelder ud fra f.eks. en NTSC-version.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere

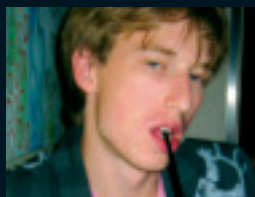


01 ASMUS NEERGAARD

Asmus har ligesom Jesper taget sin tørn på magasinet i denne måned. Den har stået på Def Jam: Icon, Untold Legends: Dark Kingdom og Ridge Racer 7, mens Wii'en er blevet fodret med Excite Trucks. Som resten af redaktionen er Asmus ikke synderligt imponeret over kvaliteten af lanceringsspillene, men han er vild med selve PlayStation 3-maskinen og glæder sig til at følge dens udvikling. Når Asmus ikke har siddet i sofaen og spillet, så er det bloggen der fylder.

FAVORITSPIL:

The Incredible Machine - En helt ny udgave nu, tak...

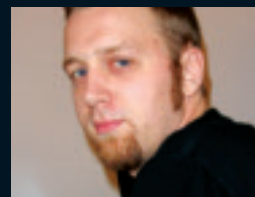


02 JESPER NIELSEN

Jesper har røde, firkantede øjne i øjeblikket, og grunden er enkel: Han har spillet så meget PlayStation 3, at han ikke magter mere. Utallige spil er røget ud og ind af redaktionens debugmaskine og dommen over dem kan du læse længere inde i magasinet. Heldigvis drager han nu på en fortjent ferie. Jesper tager nemlig flyet til Grækenland for at møde holdet bag God of War II: Divine Retribution. Her bliver der mulighed for at spille den færdige udgave af PlayStation 2-spillet.

FAVORITSPIL:

Halo 2 - Jeg får kuldegysninger hver gang jeg spiller det.



03 THOMAS NIELSEN

Nielsen rullede rundt på gulvet, da han fik fortalt at udvidelsen til Titan Quest, altså Immortal Throne, ville ende på hans bord – men glæden var kortvarig. For Immortal Throne er ikke en udvidelse, det er det patch, som Ironlore for længst skulle have givet gratis væk til at dem der havde været så dumme at betale fuld pris for et spil med uendelig mange fejl. Heldigvis har Thomas også mere sig kosteligt med lommeudgaven af Sid Meier's Pirates.

FAVORITSPIL:

Chaos Engine Det vil altid være en total klassiker for mig

PREPARE FOR GLORY!



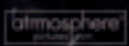
FROM THE CREATOR OF "SIN CITY"

300

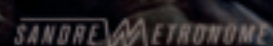
I BIOGRAFERNE 30. MARTS!

WWW.300-FILMEN.DK

GO BEYOND THE FILM WITH 300: MARCH TO GLORY™ - THE VIDEO GAME



Soundtrack album on Warner Bros. Home Entertainment. See below.



WARNER BROS. PICTURES
Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.





LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

Spilverdenens globale opvarmning?

Effekten af den globale opvarmning, er så småt begyndt at vise sig. Trods klimaforandringer rundt omkring i hele verden, er der stadig mange, der vælger ikke at tage truslen alvorligt. Som en konsekvens heraf rejste Al Gore sidste år verden tynd, for at fremvise sin dokumentariske dommedagsprofeti om jordens undergang, forårsaget af drivhusgasser og CO2. I denne sammenhæng vil jeg, ligesom den tidligere præsident kandidat, påtage mig rollen som nutidig dommedagsprofet. Derfor synes Gamereactors brevkasse, at være det perfekte medie til at udbasunere mit varsel, rettet mod spilverdenens udviklere.

I dag har spilverdenen udviklet sig til et verdensomspændende fænomen, hvor unge som gamle efterhånden kan samles omkring interaktive, digitale virkeligheder. Aldrig før, har så mange mennesker verden over, udført arbejde som special-agenter, ladet sig hverve som futuristiske marinesoldater eller begået sig på grønsværen som højtbetalte fodboldspillere. Med et stadigt voksende marked og en stigende efterspørgsel, burde fremtiden for spilindustrien umiddelbart også se lys ud. Desværre er det i denne sammenhæng, jeg må gøre opmærksom på spilverdenens klimaforandringer. I takt med spilmarkedets størrelse, er udviklerne begyndt at bruge større budgetter i deres produktioner. Jo flere

penge der bruges, jo større sikkerhed bliver udviklerne nødt til at tilstræbe, i håbet om at deres spil indtjener omkostningerne igen. I denne sammenhæng kan blandt andet nævnes EA Games, der de seneste år især synes at være skyldige i en direkte forurening af spilverdenen, med middelmådige og alt for velkendte titler og koncepter. Med andre ord synes drivkraften i spilindustrien, ikke længere at være innovative ideer og kreativitet, men derimod penge og markedsandele. Det er præcis denne udvikling min profeti har til hensigt at advare mod, da den kan blive spilverdenens endelige. Hvis man satser på det sikre, vil man til sidst bremse industriens udvikling og gøre den statisk og rigid. Der er et behov for en dynamik og innovation indenfor industrien, for at sikre sig spilverdenens fremtidige overlevelse og udvikling. Som et gammelt ordsprog lyder: I bevægelse livet, i stilstand døden.

Der synes at være en tendens til at vælge kvantitet frem for kvalitet blandt mange udviklere. Aldrig før er der udgivet så mange spil hvert eneste år. Og aldrig før har de lignet hinanden på så mange områder. Hvis man ikke snart tager hånd om disse klimaforandringer, vil spilverdenen til syvende og sidst blive uattraktiv, gold og ubeboelig. Akkurat som tilfældet vil være i den virkelige verden, såfremt den globale opvarmning fortsætter. Derfor må

FORUMSNAK



ET HELT OG ALDELES FANTASTISK SPIL

Sjovt nok kostede Okami kun 350 kr i Fona, selv om det kun kom ud i EU for få dage siden. Jeg har spillet i ca 5 timer nu, og må sige at det simpelthen er fantastisk. Seriøst... det her spil er for mig mere imponerende end noget jeg har set fra Xbox 360. Spillet art design er så fantastisk... det er virkelig "art".

...CHAIR

Jeg har spillet det over 20 timer nu (er kun ca. halvvejs igennem) og det er fantastisk! Om det er bedre end Zelda kan jeg ikke sige da jeg ikke har prøvet det, men et brillant spil er det i hvert fald.

...COMMANDERKEI

Købte mit for 249,- i EB Games og er helt enig, det er virkelig et fantastisk spil. Det og Otogi har imponeret mig mest mht. spil der har asiatisk mytologi som baggrund.

...MUSHU

Jeg spurgte en ekspedient i EB Games hvorfor spillet var så billigt. Han sagde det var fordi at man ikke regnede med at det ville sælge så godt i EU, da japansk-agtige spil aldrig har været særlig populære her. Underligt, for dette spil er jo ikke mindre end genialt!

...SHOUJO

Jeg har endelig fået det og spillet i omkring tre timer, og det spil er jo pænt godt, det er rart med noget fuldstændig anderledes end andre spil (nogen siger det ligner Zelda, men det aner jeg ikke noget om, da jeg aldrig har spillet Zelda) som stadig holder max! Er ikke skuffet overhovedet.

...TROELS

Har gennemført. Tog mig 53 timer. Ville dog ikke have givet det et 10 tal der er en enkelt væsentlig brøler IMO. Spillet er blot for udfordring. Gik hele vejen igennem spillet uden at få game over en eneste gang. Men ellers et fantastisk spil, og ja det ligner meget Zelda og der endda et par småting som jeg ville påstå er direkte tvstjålet. Okay, en dåse med gulvstov kan bruges til at gøre dit våben permanent stærkere. Majora's Mask nogen? Eller når man smadrer en sten og finder huller i jorden der fører til små undergrunds bonusbaner. Men det er helt fint med mig. Da jeg ikke har mulighed for at spille Zelda er det en fin erstatning. Og det er ok at stjæle fra andre spil, bare man gør det ordentligt!

...STURMGEIST

det endelige spørgsmål være: Hvor er Al Gore, når man mest har brug for ham?

...JACOB B. RAVN

En stor actionfest!

Jeg er for tiden en splittet mand. Bredden i Xbox 360'ens spilsortiment er nemlig ved at indsnævre sig til den rene actionsuppe. Det er i dag spil som Lost Planet, Gears of War, Rainbow Six, Call of Duty 3 og Crackdown, der troner øverst på diverse spillister. Jovist, der findes andre spil til perioder med actionmæthed, f.eks. strategispillet Battlestations: Midway og rollespilsklassikeren The Elder Scrolls IV: Oblivion. Men det er netop her min splittelse indtræffer. For på den ene side hylder jeg som actionfan udviklingen i rollespil, hvor spil som Oblivion integrerer action gameplay i RPG-genren, og jeg elsker ideen om, at man i strategispil som Battlestations: Midway, selv kan gribe kanonerne og være tungen på vægtskålen i en afgørende krig. På den anden side er det trist, hvis strategi- og rollespil røres sammen med action-genren, så Xbox 360-sortimentet til sidst må sammenlignes med en suppe, hvor alt smager kedeligt ens. Jeg mærker grøden trykke i halsen, for Microsoft mangler Nintendos abestregere og Sonys kunstneriske udtryk. Xbox 360 er action, og jeg elsker det! Men dagens spillister får mig til at føle mig som en håbløst ensopret zombie på jagt efter næste actionfix

...LUFFE SCHJØDT

Gør dog noget ved Steam!

Først det obligatoriske, men bestemt velmenende "Tak for et rigtig godt blad!". Nu er det så blevet min tur til at skrive til jer, af den simple grund, at ingen i min omgangskreds vil kunne forstå denne frustration, jeg gennemlever lige nu. Derfor bliver I den skål, som kan samle det vand op, som jeg nu hælder ud af ørerne. Jeg er den glade ejer af Half-Life 2. Fik fingrene i det lidt sent – ca. tre måneder siden, men bedre sent end aldrig. Lige nu er jeg inde i en periode, hvor jeg spiller det regelmæssigt, når jeg lige har tid tilovers. Det havde jeg så i dag, men... og her kommer det.. jeg åbner spillet, og skal først igennem Steam. Problemet er så at Steam nu vil have mit password, og påstår at der ikke foreligger nogen account på mig! Jeg beder om at få password tilsendt - ingenting sker. Jeg indtaster serienummeret på spillet - NADA! Efterfølgende prøver jeg deres supportside, som der ikke er kontakt til. Heller ikke i deres forum kan jeg finde hjælp. Det er i skrivende stund ikke muligt for mig at kontakte dem for en forklaring. Og efter en googlen på problemet ser jeg, at der er andre der har haft samme problem i 2005! Man skulle tro, at det var løst nu. Én ting er at de forlanger, at man skal have Steam for at spille HL2, men så skal det eddermame også virke. Lige nu føles det mest som om jeg bliver holdt som gidsel i noget, jeg ikke engang selv er klar over, hvad er. I stedet for Ungsomshuset - så ryd Steam! ELIAS KRØLL NIELSEN



SKRIV & VIND
DEAD RISING

XBOX 360 / CAPCOM

Har du lyst til at spendere en hel weekend i et enormt indkøbscenter og har du egentlig noget på hjerte? så kan det være dig der vinder Dead Rising til Microsofts Xbox 360

MÅNEDENS BREV

Flere af jeres egne artikler, tak...

Hej, dette skal ikke lyde som et surt opstod, og det skal heller ikke forstås på en måde, hvor det virker som om jeg ikke er glad for magasinet, men jeg savner jeres egne artikler. Ikke dem fra diverse ture, for dem får vi jo i stride strømme, men i stedet den slags, som jeg har kunnet læse her på siderne, og ikke mindst på sitet de seneste måneder. Thomas Tanggaards Wipeout-artikel er noget af det bedste til dato, og jeg var helt vild med Peter Christensen kærlighedsode til Beyond Good of Evil – ja, for slet

ikke at tale om dengang I skrev om spil der blev skrottet. Det var fascinerende at læse om spil, der af den ene eller anden grund, ikke nåede længere end til tegnebordet – om end Prey så er udkommet efterfølgende, men det kunne I ikke vide.

Det var også godt dengang I tog turen gennem Silent Hill – og da Asmus skrev så indlevende og smukt om Ico. Det jeg prøver at sige er, at netop disse ting gør jer unikke. Jeg kan læse anmeldelser alle steder, også fra internationale sites. Det samme gælder previews, men når jeg læser mig igennem Wipeouts historie, komplet med interviews, forklaringer og ikke mindst de fantastiske billeder fra de gamle spil, så falder jeg helt hen i det.

Der er noget fantastisk over ikke bare at læse om de spil der snart kommer, er lige på trapperne eller som vi ellers skal glæde os til. Et magasin som jeres bør både være retrospektivt og fremadrettet. Der bør være plads til fortællinger om gamle konsoller, gamle anekdoter og fremragende researchede artikler, som dem I har leveret nogle stykker af over de seneste par år. Gider I ikke godt gå i tænkeboksen igen?

Bliv ved med det. Ja, faktisk flere af den slags ting, tak. Så er jeg glad.

...DENNIS PEDERSEN



BEDST!
VINDEREN AF ET
DEAD RISING
XBOX 360

WIPEOUT indsenderen Dennis Pedersen elsker når redaktionen tager en gammel spilsérie eller et tema op. Han efterspørger flere artikler om netop den slags ting. Og det gør vi allerede i denne måned med Tomb Raider.

**Your struggle is timeless.
Your enemy is immortal...**

With an incredibly deep story, lush environments, PC-enhanced gameplay, and new characters, fighting styles, weapons, and items, the Jade Empire experience has never been more compelling. In this spectacular action-RPG Special Edition, your choices and actions will determine the fate of the entire Jade Empire.

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Special Edition includes Jade Empire art book and poster, plus exclusive in-game content

"Offers the kind of role-playing, story, and memorable characters you'd expect from a BioWare RPG."

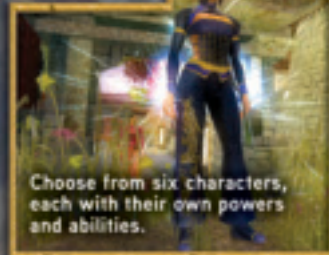
GameSpot

Witness a world of breathtaking beauty and vivid combat action.

Interact with an abundance of fascinating characters.



Master new fighting styles inspired by classic martial arts films.



Choose from six characters, each with their own powers and abilities.

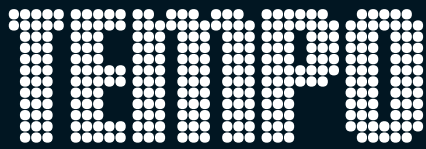


BIOWARE
CORP



www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33

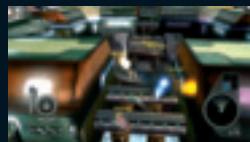




ANNONCERET!

EA's eksklusive Mysims

Der har længe været snakket om EAs kommende The Sims til Wii, og nu er Mysims blevet offentliggjort. Spiller ligner en blanding mellem The Sims og Animal Crossing og handler om at opbygge din egen by. Det er eksklusivt til DS og Wii.



Wing Commander Arena

Electronics Arts har i går meddelt, at det klassiske Wing Commander får et comeback, da det udkommer på Xbox Live Arcade. Wing Commander Arena understøtter multiplayer op til 16 personer i hektiske rumkampe, hvor man kan designe sine egne rumskibe.

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

BLOGGEREN



ASMUS NEERGAARD

Vil du også spille det på Hard eller?

Asmus, om hans forhold til sværhedsgrader...

Jeg har ikke tal på alle de spil jeg har spillet. Ærlig talt, jeg ved det faktisk ikke. Til gengæld har jeg et nogenlunde nøjagtigt tal på de spil jeg har gennemført flere gange, på flere sværhedsgrader. Tallet er Et. Ja, kun et.

Hitman: Blood Money er det eneste spil jeg har gidet gøre det med. Mest fordi jeg i det stille sind legede med tanken om at lave en dansksproget guide til det. Det kunne jo være den kunne bruges et eller andet sted. Den anden, lidt mindre grund, var at det gav mig nogle herlige Achievements på Xbox 360. Ellers spiller jeg de fleste spil på Normal. Jeg spiller ikke så meget for at få mine evner udfordret, mere fordi jeg vil have en smule uforpligtende underholdning.

Eller rettere sagt, jeg tror jeg ville gøre det hvis hver ny sværhedsgrad rent faktisk gav mig en ny spilloplevelse. Indtil videre har forskellen på Normal og Hard i det store hele været begrænset til få ting. [Læs mere online...](#)

Asmus Neergaard

CITATET

"Sony har bygget en kompetent arbejdsmaskine til grafik og har sikkert specielle kunder der foretrækker dette. Men når konsollen udkommer vil de opdage at grafik i to dimensioner er vigtigere, og at de har overvurderet vigtigheden af polygon-grafik."

TRIP HAWKINS, STIFTEREN AF EA RAMMER HELT SKÆVT I SIN FORUDSIGELSE...

FLOT, NYT EVENTYR!

Theseis bliver imponerende

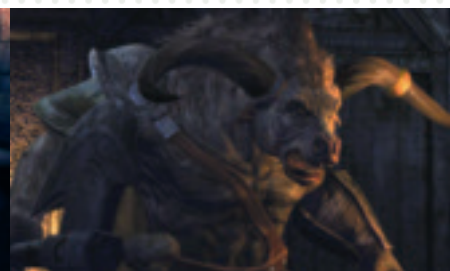
Platform PC Udvikler TRACK7GAMES
Udgiver ENDNØJ UKENDT Premiere 2007

Eventyrspil bliver der ikke lavet nok af, og gode eventyrspil er der ganske enkelt for langt imellem.

Det er derfor også rart at kunne konstatere, at Theseis, der er under udvikling hos Track7Games, ser ud til at leve i bedste velgående.

Du spiller Andronicos Kalogiro i Theseis, en mand besat af at afsløre alle paranormale ting for hvad de er – humbug og gemen snyd. Men da du en dag opspøges af din adoptivsøster Pheve, der kan fortælle, at din stedfar ikke bare er forsvundet, men muligvis også er død, så bliver det starten på et stort og mystisk eventyr. Track7Games lover et eventyrspil i særklasse, trukket af firmaets egen grafiske motor, der fremviser Grækenland i al dets pragt. Vi holder naturligvis øje med spillet og vender tilbage, når vi ved mere.

Steen Marquard



SUPER STEMNING

Theseis kan bryste sig af en fremragende atmosfære, noget der skyldes holdets mange ture til Grækenland, og utallige ruller film.

AMBITION OF ILLUMINAS KOMMER

Sega annoncerer udvidelse til online-spillet Phantasy Star Universe

Platform PS2/X360/PC Udvikler SEGA Udgiver SEGA Premiere 2007

Selvom Phantasy Star Universe skuffede en masse fans, ikke mindst redaktionen Thomas Nielsen, så er Sega fast besluttet på at udvide online-universet. I den seneste udgave af den japanske spilbibel Famitsu, har firmaet i hvert fald annonceret Phantasy Star Universe: Ambition of Illuminas.

Lige som det var tilfældet med Dreamcast-spillet Phantasy Star Online, så er Ambition of Illuminas ikke en reel udvidelse, men mere en slags Episode 2. Pakken giver dig mulighed

for at starte i tiden efter offline-eventyret, men det sker altså med din onlinekarakter, dermed får du altså chancen for at følge det videre forløb. Sega har også annonceret, at en lang række Partner Cards skulle være tilgængelige fra starten, ligesom våben og udstyrslisten udvides betragteligt.

Om dette kan redde Phantasy Star Universe, der mere eller mindre ligner sin 2001-original, fra at forsvinde i mængden eller trække helt nye spillere til, er uvist.

Steen Marquard



GRIMME SPILOMSLAG

Direkte rædselsfulde spilomslag



CHOANIKI

PlayStation 2

Indrømmet, japanske spilæsker kan se mærkelige ud, men PlayStation 2-versionen af Choaniki er decideret rædselsfuld. To udviklingshæmmede muskelbundter (med udsyn til fontanelen) puster sig op foran et kobbel af frisende fjender? Vi får hovedpine af dette billede. Gör du ikke?



SHINOBI

Sega Master System

Nok er ninjæer altid kølige som bare pokker, men det som Sega satte på deres Shinobi-spil, er helt klart undtagelsen. Hvorfor har han verdens absolut højeste pande, og hvorfor er hans hoved firkantet? Vi mistænker ham for at have fået flækket skallen og derefter at have taget hættten på. Frygtelig.



COWBOY KID

Nintendo Entertainment System

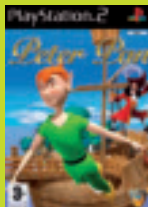
Der findes masser af homoerotiske spilomslag fra de gamle dage, men et af de absolut sjoveste, er uden tvivl Cowboy Kid, hvor en velriseret sherif og en vejrbidt indianer mere ser ud som hemmelige elskere end bitre dødsfjender. Spillet er også ufatteligt dårligt. Det er det.



BUST-A-MOVE 2

Sega Saturn

Hvad Taitos grafiker tænkte på, da han formgav omslaget til puzzle-spillet, så det lignede en psykodelisk rave-fest fra begyndelsen af 90'erne, forstår vi ikke. En bobbel med et ansigt i, hvor øjnene holdes op af to tændstikker og ser helt skræmt ud. En total ligegyldig idé, og et tåbeligt omslag.



PETER PAN

PlayStation 2

Peter Pan har aldrig været særlig sej. En dreng i grønt tøj og med tætsiddende bukser, der nægter at blive voksen, er ikke meget værd. På omslaget til Phoenix Games værdiløse børnespil til PlayStation 2, er han mere åndssvag end nogensinde før. Han ligner mest af alt en der er i familie med Asmus.



SHAQ-FU

Sega Mega Drive

Shaquille O'Neal må være en af basketballhistoriens bedste center-spillere, men han er samtidig også hudløst grim. Han bliver dog ikke meget smukkere af at posere i en eller anden kung-fu stilling (med meget store næsebor) på omslaget til et af alle tiders værste spil: Shaq-Fu. Noj, hvor fælt.

Earth Defence Force 2017

D3 Publisher har besluttet at komme med Earth Defense Force 2017 i Europa til Xbox 360. Spillet er allerede lanceret i Japan og kommer ligeledes snart i USA, mens vi her i Europa må vente yderligere nogle måneder. Vi glæder os allerede til det.



Red Faction

I en konference med firmaets investorer kunne chefen for THQ Brian Farrell meddele, at der er et nyt kapitel på vej i Red Faction-serien. Det fremgik ikke hvorvidt Volition ville være udvikleren af dette spil eller hvilke platforme spillet kommer til.

Darwinia til Vista

Spillet Darwinia fra Introversion kommer i en ny Vista-version med nogle enkelte nyheder. Der er bedre visuelle effekter og opgraderet grafik, muligheder for at bruge Xbox 360s kontroller og nogle helt nye baner. Det lyder da meget lækkert, ikke?

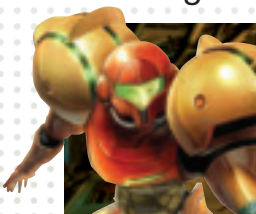


Godzilla: Unleashed

Atari netop annonceret Godzilla: Unleashed, der endnu engang giver dig kontrollen over monsteret Godzilla. Spillet er allerede annonceret til Wii, men kommer nu også til Nintendo DS og PSP. Det forventes på gaden engang i år 2007.

De 10 bedste spilheltinder

Fra intergalaktisk dusørjæger til blodtørstige vampyrer



1 SAMUS ARAN Metroid, Super Metroid, Metroid Prime

Samus er den største kvindelige spilhelt på alle tænkelige måder. Hun var ikke bare den første af sin slags, hun har også haft hovedrollen i ni klokke action-eventyr. Hun siger ikke meget, men viser det i stedet gennem sine handlinger. Hun er hård, trodsig og hun hopper altid rundt i sin gule dragt. Hun går op mod større spilfjender end de fleste andre kunne drømme om, og er ganske enkelt bare bedst. Kan du måske komme i tanke om en bedre etter?



2 ALYX VANCE Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One

Alex er et levende (nå, ja...) og udsøgt bevis på at kvinder i spil ikke behøver være magre, hårdt sminkede og udrustet med en D-skål à la Dolly Parton for at imponere. Alyx er i stedet charmerende, intelligent, håndfast, beslutsom, hensynsfuld og sjov. En meget vellykket og mangefacetteret spilkarakter.



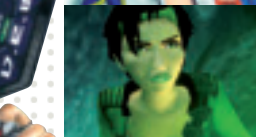
3 JILL VALENTINE Resident Evil, Resident Evil 3: Nemesis

Selvom Jill havde brug for at blive reddet et par gange, at den i forvejen alt for brunstige Barry i det første Resident Evil-spil, så vil vi altid huske hende for evnen til ikke at være bange, hendes handlekraft og herlige tackling af zombieerne.



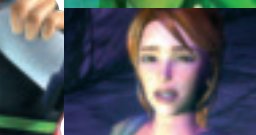
4 RENA HAYAMI R: Racing

Kvindelige spilkarakterer og racingspil er en ligeså usædvanlig kombination som Finn Nørbygaard og sjove vittigheder. Rene Hayami fra Namcos R: Racing er dog en stor undtagelse, og derfor en supercool racerbilstos med en lækker frisure.



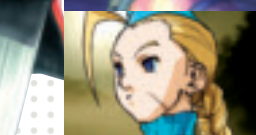
5 JADE Beyond Good & Evil

Michel Ancels lille perle bød på en uhørt karismatisk hovedperson, som en blanding af mod og charme, på egen hånd lykkes med at styre en korrupt regering. Jade gjorde på egen hånd Beyond Good & Evil til det spil det var.



6 LARA CROFT Tomb Raider, Tomb Raider 3, Tomb Raider Legend

Selvom Toby Gards omfangsrige arkæolog stort set kun har været med i ringe spil de seneste fem år, så er hun stadig en absolut klassiker i spilverdenen i dag, og en heltine som aldrig bliver for blød eller for voldelig. Lara er super cool.



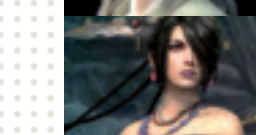
7 CAMMY Super Street Fighter II, Street Fighter Alpha 3

Mange ville formodentlig udse Chun-Li fra Street Fighter-serien som den bedste kvindelige slagsbror. Men ikke os. For mens Chun-Li's tøjsefnidder giver hende en masse, så er det super disciplinerede og mere rolige Cammy, vi fortrækker.



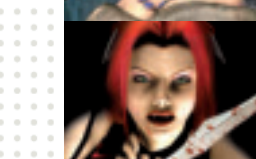
8 EVA Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Kvindelige spioner vokser ikke på træerne, og fra det øjeblik Eve træder ind på scenen i Metal Gear Solid 3, var vi som tryllebundet. Hun er en mytisk, mangefacetteret og troværdig karakter, der sparker mere terroristbagdel end de fleste.



9 LULU Final Fantasy X

Blandt en million identiske kvindelige spilkarakterer, fremstår Lulu som en af de mest mindeværdige Final Fantasy-heltinder. Med sin mildt sagt unikke tøjsmag, træder hun altid ind med værdighed og tæver enhver fjende, der kommer i vejen.



10 BLOODRAYNE Bloodrayne, Bloodrayne 2

Ja, ja.. BloodRayne er en skabelonskåret, supersexet tos med alt for store bryster og en underlig læderdragt, som vi egentlig havde lovet os selv, at vi ikke ville have med på listen, men hun dræber trods alt nazister og drikker deres blod.

NYHEDER

FÅ GAMERPOINTS GENNEM NYE UDVIDELSER

For ikke så forfærdelig lang tid siden blev det fra Microsofts side besluttet, at også udvidelser ville kunne gøre brug af Gamerpoints. Men samtidig blev det lagt fast at maksimumgrænsen for disse Gamerpoints var 250. Og netop disse 250 Gamerpoints kan du få fingrene i, hvis du køber og gennemfører udvidelsen til The Elder Scrolls IV: Oblivion kaldet The Shivering Isles, det bliver nemlig den første udvidelse til et Xbox-spil der benytter sig af muligheden.

EMPIRE EARTH PÅ VEJ

Vivendi har givet Mad Doc Software arbejdet med at udvikle det tredje Empire Earth-spillet til PC. Det er det samme studie, der har lavet de andet spil i serien, men det første spil blev lavet af det nu nedlagte Stainless Steel Studios. Empire Earth III skal udkomme til efteråret

SIMBIN SKABER RACE 07

Det svenske spillstudie Simbin har annonceret deres næste racingsimulator: Race 07. Spillet kommer til at indeholde dette års sæson af WTCC-ræset samt formelbiler fra Formel 3000, Formula BMW og Radical (SR3 og SR4) Race lanceres allerede i slutningen af maj måned i år. Det er annonceret til Pc.

DET BLIVER TIL TIMEO

Gamereactor har tidligere fortalt om det gamle Ghostbusters, der vist nok var på vej ud i spilleland. Nu har udviklerne ZootFly dog meddelt, at spillet skifter navn til Time0 i stedet, eftersom de ikke kunne få fat i rettighederne til netop Ghostbusters. Indholdsmæssigt bliver spillet dog præcis det samme som vi husker Ghostbusters. Der er spøgelsesjagt, gale gadgets og selvfølgelig en hel del humor. For lige at understrege tilhørsforholdet til Ghostbusters vil Dan Akroyd (spillede Ray Stanz i filmen) lægge stemme til en af hovedpersonerne.

HD-FILM PÅ PLAYSTATION 3 DU KAN SELV HENTE DEM

Sony har for nylig bekræftet de mange rygter, der har verseret på internettet, om en mulig downloadtjeneste af HD-film. Det skulle kunne lade sig gøre direkte fra konsollen. Tjenesten som Sony vil lancere skal ligeledes indeholde musik, der kan downloades. Formentlig vil Sony lade musikken og filmene kunne overføres videre på medieafspillere som iPods og lignende. Men dog har Sony endnu ikke helt tjek på filmlicenserne, der i den grad er vigtige, hvis det skal kunne lade sig gøre. Priserne bliver der i øjeblikket kun gættet på, hvor det ikke lyder helt usandsynligt, at priserne vil ligge op af Microsofts prissætning. Der koster det mellem 25 og 35 kroner for henholdsvis almindelig og HD-film.

CIRCLE STUDIOS LUKKER?

Det lader til at det ikke altid er lykken, at starte sit eget udviklingsfirma og forsøge at lave et spilhit. Det har Jermy Heath-Smith i hvert fald måttet sande. Derfor går der nu også rygter om at Circle Studios lukkes. Ifølge det engelske branchemagasinet Gamesindustry.biz, så meddelte Heath-Smith i går personalet om beslutningen. Adspurgt direkte siger Heath-Smith og PR-manager Suzie Hamilton dog, at der ikke er hold i rygterne.

TISSETID

Vi har besøgt en række velkendte spiltoiletter



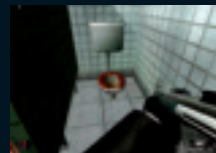
PREY PC/XBOX 360

Det sidste man vil mødes af, når det presser godt i tarmen, er et toilet så unhygiejnisk som det der findes i Prey. Gulvet er brunligt og kommen underligt misfarvet. Der er dog en lille bonus i en frisk rulle toiletpapir, men ellers...



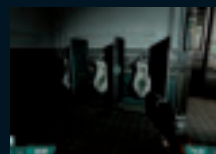
HALF-LIFE 2 PC/XBOX

Endnu være end de sanitære forhold, Prey byder på, er toiletterne i Half-Life 2. Her får du ikke engang en dør der kan lukkes eller nogle vægge omkring, så det er virkelig grænseoverskridende. Der er i øvrigt heller ikke noget toiletpapir, og slet ingen håndvask.



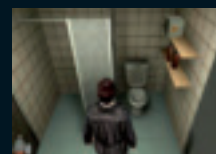
HITMAN: BLOOD MONEY PC/PS2/XBOX/XBOX 360

I direkte kontrast til fængsels-toiletterne i Prey og Half-Life 2, er faciliteterne i Hitman: Blood Money et luksustoiilet og eksklusiv træarmatur i mahogni til at sidde på. Jo, det er helt sikkert lækkert nok.



DOOM 3 PC/XBOX

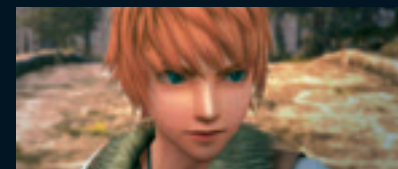
I Doom 3 er det svært at lave nummer 2, for her udgør spillets toiletter kun urinaler. Men hvem ved, måske har fede zombies direkte fra halvøde kun brug for at tisse?



MAX PAYNE 2 PC/XBOX

Det flotteste og mest friske toilet indtil videre finder vi i Max Payne 2. Rengjort, hyggeligt og veludrustet i såvel talkum som en praktisk bruser hvis uheldet skulle være ude. Her skal vi stå og tisse.

HOLD OJE Med Level 5's seneste spilprojekt



White Knight Story

Holdet bag Dark Chronicle og Dragon Quest på PS3

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler LEVEL 5 Udgiver SONY Premiere 29/9

White Knight Story ser intet mindre end mageløst ud kørende på en PlayStation 3, og vi håber inderligt på at Sony vælger at udsende spillet på disse breddegrader.



HOTTE SPIL I 2007

Vi har detaljestuderet spilkalenderen for resten af året, og har fundet, hvad vi mener, bliver årets hotteste spil

Vil du læse mere om samtlige af spillene på listen? Så tag turen ind forbi WWW.GAMEREACTOR.DK Danmarks største og mest omfangsrige spilcommunity!



MESTERCHEFEN | Halo 3 vender Master Chief tilbage til jorden, hvor The Covenant har optrappet krigen

01 Halo 3

Platform XBOX 360 Premiere NOVEMBER

Det er svært ikke at blive grebet af kuldegysninger, når man tænker på Halo 3. Bungies tredje del handler om det afgørende slag mellem den forhutlede menneskehed og de overlegne udenjordiske væsner. Vi forventer os gigantiske, åbne miljøer, sanseløs lækker og højopløselig grafik, nye fyldige våben, en overlegen multiplayer mode og svaret på en masse spørgsmål fra Halo 2.

CRYSIS

Platform PC Premiere SEPTEMBER

02

“Far Cry var et godt actionspil, men det indeholdte en noget ujævn variation og en dårlig historie.” Sådan

lød det, da Gamereactor forleden mødte produceren bag både Far Cry og det kommende Crysis. Det karikaturagtige design fra Far Cry er nu byttet ud med en mere alvorlig stil, og den fremtid som Crytek optegner i Crysis, føles nu langt mere varieret og indbydende, end vi nogensinde havde forventet. Forbered dig på en tur gennem helvede med stegede jungler og nedfrosne permafrost-landskaber, hvor du, udrustet med de mest avancerede våben og en specialbygget nanodragt, får muligheden for at tage smarte valg. Vi glæder os virkelig.



SUPER MARIO GALAXY

Platform Wii Premiere SEPTEMBER

03

Nyt og alligevel meget bekendt. Sådan føles det at spille Super Mario Galaxy, der har samme fantastiske følelse af total overlegenhed som mesterværket Super Mario 64. I Super Mario Galaxy er Prinsesse Peach blevet fanget af Bowser og bagefter ført ud i verdensrummet, og nu må Mario begive sig derud for at redde hende (for 117. gang). Af det vi hidtil har fået lov til at spille af Super Mario Galaxy, lader det til at blive helt forrygende.

GRAND THEFT AUTO IV

Platform PS3/XBOX 360 Premiere 21 OKTOBER

04

Vi ved faktisk ikke noget om Grand Theft Auto IV, og det gør det meget naturligt, også ret svært, at tale om det – det eneste vi kan sige er, at vi er som små børn, der glæder sig til jul, når det drejer sig om Rockstars næste spil. Men selvfølgelig regner vi med at spillet bliver både større, flottere, sværere, mere frit, køligere og frækkere end nogensinde før. Og for os er det mere end nok, hvilket derfor gør Grand Theft Auto IV et meget ventet spil.

METAL GEAR SOLID 4

Platform PLAYSTATION 3 Premiere NOVEMBER

05

At Hideo Kojima har mere end normalt mange overraskelser til os i Snakes næste eventyr, er der slet ingen tvivl om. Er Snake virkelig så gammel? Begår han selvmord, som der har løbet rygter om i månedsvis? Er det Snake eller en dobbeltgænger? Hvor langt inde i fremtiden er vi? Disse spørgsmål og mange flere må vi vente til november til at få svaret på, for der lanceres Metal Gear Solid 4 til PlayStation 3.



MASS EFFECT

Platform XBOX 360 Premiere AUGUST

06 Med fremragende grafik, realtime-kampe, velskrevne dialoger og masse af plads til udforskning, er Mass Effect uden nogen som helst tvivl redaktionens mest eftertragtede rollespil i øjeblikket. For nylig beskrev Biowares Ray Muzyka spillet som værende "Jack Bauer i rummet". Det lyder måske lidt mærkeligt, men han begrundet udtalelsen med, at spillet helst arbejder i en moralsk gråzone, hvor det gælder om at redde galaksen fra at kollapse, og i den situation følger man ikke altid love og regler.



ASSASSIN'S CREED

Platform PS3/X360/PC Premiere SEPTEMBER

07 Du kan ikke lave en spilliste over dette års hotteste spil uden også at inkludere Assassin's Creed. Ubisofts overambitiøse actionspil, der sender dig direkte ud i det tredje korstog for at ændre fremtiden, lader til at blive et fremragende bekendtskab. Fyldt til randen med lækker grafik, udnyttelsen af Parkour og med en tilpas kompakt historie fyldt til randen med politiske intriger, virker det som en blanding mellem Splinter Cell og Hitman, hvilket aldrig kan være en dårlig cocktail.



BIOSHOCK

Platform PC/XBOX 360 Premiere JUNI

08 Irrational Games leverer med Bioshock en af de mest underkønte spilverdener, vi nogensinde har mødt. Under vandoverfladen finder vi The Rapture, en gang et paradys for en udvalgt elite, men nu er dette sted mere et hjemsted for genetiske mareridt. Din opgave er, foruden det at skulle overleve, at afsløre hvilke hemmeligheder, The Rapture gemmer på. Dog er det ikke bare designet eller verdnen i Bioshock, der får os til at længtes efter spillet, men også muligheden for at løse problemerne som det passer os, samt de fremragende kampe.



COLIN MCRAE: DIRT

Platform PS3/XBOX 360 Premiere SEPTEMBER

09 Rallygenren er død, længe leve rallygenren! Codemasters højopløste comeback er helt klart et af redaktionens mest ventede spil, i hvert fald for den portion som er racingfanatiser. Foruden en masse oversprøjtede motordrøn fra fabrikanter som Ford, Mitsubishi, Citroën og Subaru, vil Dirt endda også indeholde Super 1600-biler, R3-biler og gruppe B-monstre – samt rallyprototyper. Codemasters lover at spillet både føles anderledes, har en fremragende grafik, et helt nyt kollisionssystem og en tung onlinedel.

RYGTER

RESIDENT EVIL 5 EKSKLUSIVT TIL XBOX 360?

I anledningen af at Capcom ikke viste noget frem fra Resident Evil 5 på Tokyo Game Show sidste år, forlyder det nu at grunden skulle være, at udvikleren i øjeblikket forhandler med Microsoft om eneretten til spillet på Xbox 360. Der har længe været rygter i omloeb om at Sony forsøgte sig med det samme, men de skulle efter sigende have trukket sig på grund af summen af penge. Lykkes det Microsoft at begå sig i forhandlingerne, så kan Resident Evil 5 ende som en eksklusiv Xbox 360-titel.

FÆRRE SPIL TIL PSP

Ifølge rygterne så er flere af de store tredjeparts-udviklere, heriblandt Activision og EA, trætte af det dårlige salg af deres spil til PSP. Derfor truer de nu med at mindske antallet af spil til formatet ganske betydeligt og i stedet satse mere på Nintendos DS, hvis Sony ikke snart får gang i salget af maskinen.

REZ FÅR EN OPFØLGER

Dreamcast-spillet Rez lader til at få en opfølger. Sega har nemlig kontakttet afhopperen Tetsuya Mizuguchi, der skabte originalen, med henblik på at lave et Rez II til Nintendos Wii. Den nye version skulle have kraftigt opdateret grafik og virkelig bruge både Wii-moten og Nunchuck-kontrollen.

INDBYGGET HD-DVD?

Ifølge rygter så er den ekstreme HD-DVD-afspiller, som netop er lanceret, kun en midlertidig løsning. En taiwanesisk fabrik, der arbejder med at udvikle komponenter til den slags afspillere, siger nemlig, at Microsoft, allerede engang ved juletid 2007, regner med at kunne inkludere HD-DVD-afspilleren i selve konsollen.

PS2 SPIL VIA DIN PS3?

PlayStations fader Ken Kutaragi, sagde under Tokyo Game Show i foråret, at PlayStation 3 på et tidspunkt muligvis ville få mulighed for download af PlayStation 2-spil. Han sagde intet om evt. priser eller en dato for, hvornår dette kunne blive en realitet. Da Kutaragi har det med at overdrive, så er der stadig en chance for at dette tiltag aldrig bliver til noget.

MERE INDHOLD TIL SPIL SUCCESSEN SAINT'S ROW

Efter den store succes med Saint's Row, rygtes det nu at Volition og THQ, er påbegyndt en større opgradering af spillet, som vil kunne afhentes via Microsofts service Xbox Live Marketplace. Blandt nyhederne skulle bl.a. være en helt ny bydel, motorcykler, flere våben og endda fly. Hvis oplysningerne er ægte, så kan vi glæde os til jul, hvor Volition forventer at have indholdet klar.

GTA TIL NINTENDO WII

Nintendo har i de seneste måneder været på besøg hos Take-Two et utal af gange og ifølge rygterne, så forhandler de i øjeblikket om en ny version af Grand Theft Auto.

UNREAL TOURNAMENT III

Platform PC/PS3/XBOX 360 Premiere 2007

10 Ikke nok med at Epics superlækre frag-fest kommer til at indeholde samme afhængighedsfremkaldte multiplayerdel som de tidligere kapitler, der snakkes nu også i krogende om en omfattende story-del, skrevet af samme manusforfatter som skrev Gears of War. Dette kan blive godt.



INTERNET

NYHEDER PÅ GAMEREACTOR.DK

GRTV SLÅR TIL IGEN

Ja, vi ved godt at de har en side længere ind i magasinet, men de bør lige nævnes endnu engang. Vi tilbyder nemlig helt gratis spil-tv med fokus på interviews med alverdens spilproducere, anmeldelser af de hotteste spil, beta-tests af kommende spil og naturligvis retroprogrammer om gamle konsoller.

SE SPILTRAILERE PÅ NETTET

Som noget nyt vil du hver dag kunne se de nyeste spiltrailere. Her samler vi løbende alle de trailers, som udgivere verden over slipper fri, og sender dem ud til dig helt gratis og på en ordentlig båndbredde.

SKRIV DIN EGEN BLOG

På Gamereactor.dk har vi de seneste måneder kunnet tilbyde dig muligheden for at starte din egen, personlige blog, der siden kan læses af alle de andre spillinteresserede, der besøger sitet. Tag et kig fordi læsernes blog-sektion for at få masser af sjove historier og betragtninger.



GADGETS MANI!

Storslået teknologi er snart aktuelt for os alle. Det er slut med de helt høje priser for den nye teknologi, indtil videre vel at mærke. For fuld HD, trådløst netværk og gennemført design giver jo os alle en ren gadget-mani – vi vil ha'! Kig bare forneden på Dells superkræfter, Sony Ericssons Walkman-toner og lækker LCD-variant fra LG. Du kan læse mere på sitet.



MOTOROLA MOTORIZR Z8

CIRKAPRIS: ENDMU UKENDT

MotoRizr Z8 er lige til kinden. Den er udformet til ansigtets konturer, så den er behageligere ved længere tids ævlen og kævlen – hvem sagde, det var en kvindemobil? Den er også udstyret med stereo Bluetooth, så du kan lukke af fra omverdenen med trådløs musik.



SANDISK SANSa CONNECT

CIRKAPRIS: 1.600,-

Hvad bedre menneskerettigheder findes der ikke end at dele sin musik med sine medmennesker? Det kan selvfølgelig være generende, hvis det er i det åbne rum, men derfor kommer Sandisk nu med deres Sansa Connect, der ligesom Zune, har indbygget Wifi til både musikdeling med vennerne og nemme overførsler. Den kan så også streamer netradio, så du kan høre P4 i lækker kvalitet – sådan!



LG LB2R

CIRKAPRIS: 15.000,-

Fuld HD er snart ikke mere henvendt til entusiastene eller folk med roven fuld af penge – nu kan selv du få det! Mange nye fjernsyn får nemlig tildelt den udvidede kvalitet, der egentlig ikke gør det helt store. Men hvis du har muligheden for det, ville du så ikke hellere være fuldt ud fremtids-sikkert? Vi er bestemt ikke i tvivl, og det kommer du heller ikke til at være efter to sekunders selskab med LGs nye LCD-fjernsyn i 42-tommer.



JVC DLA-HD1

CIRKAPRIS: 65.000,-

Hvis du bare ikke kan få nok af store billeder (nej, kun billeder), så bør du kigge nærmere på JVCs nye spændende HD-projektor. Endnu en gang handler det om fuld HD i 1080p, og det handler om potent råkraft. Det byder JVC på, så det batter med hele 15.000:1 i kontrasten, der virkelig giver sort/hvid-politikken gode odds. Vi snakker selvfølgelig også om et luksusprodukt, men hvis du virkelig leder efter den ultimative og i øjeblikket bedste ven til din nye PlayStation 3, så har du fundet den nu.

MICROSOFT NATURAL LASER MOUSE 6000

CIRKAPRIS: 499,-

Ifølge Microsoft er denne mus blevet designet ud fra en baseball, der jo som bekendt ligger så uhyggeligt godt i hånden. Vi er ret vilde med den her på redaktionen.

**LOGITECH CHILLSTREAM**

CIRKAPRIS: 329,-

I et skarpt højresving er du tæt på at få manøvreret dig rundt og forbi din nærmeste modstander. Du går efter den klare førsteplads i racet. Som glat sæbe smutter kontrolløren pludselig ud af hånden på dig, og du ender som nummer sjok med et fåret ansigtsudtryk. Chillstream er til PS3, og den puster luft ud i hånden på dig, så dine hænder ikke bliver svedige efter flere timers spil.

**SONY T50**

CIRKAPRIS: 4.600,-

Fest og farver – vi kan godt lide drager! Og hvis det så er muligt at fange dem på kamera, er det jo perfekt. Så behøver kæresten derhjemme ikke tro, det bare er fordi man er helt væk i cocktails. Hele tre tommer fylder den trykfølsomme skærm bag på Sonys nye T50, der fortsætter legen med tynde kameraer til festbrug. Den kan praktisk talt ligge i en skjortelomme eller et andet smalt sted. Den kommer også med en pen til skærmen, der kan vise billeder i 7 megapixel.

DELL XPS 710

CIRKAPRIS: 13.990,-

Har du svært ved at kende virkelighed fra grafisk kunnen? Så kan det være du sidder foran Dells nye kæmpe monster XPS 710, der er en fuldblodet gamer-computer. Den er selvfølgelig udstyret med ekstrem processor og et højtydende grafik kort, der er lige i øjet til en tung omgang gaming. Så vær du ikke for flov til at invitere vennerne over til ren blæs – det er nemlig okay, når man er i besiddelse af virkelige superkræfter. Redaktionen har kæmpe store slag for at vinde computerens gunst.

**SONY ERICSSON W880**

CIRKAPRIS: 3.000,-

Hvad enten du er til den musikalske del eller bare til materialet, så er Sony Ericssons nye storbå W880, en lækker og hård metal-mobil. Der er ifølge Sony Ericsson plads til 900 sange på det medfølgende 1 GB-kort, og den er samtidig udstyret med den nyeste 2.0-version af Sonys Walkman. Men der er altså ingen der siger, den absolut skal fyldes med dobbelte stortrommer og skrigende guitarer – du bestemmer selv.

SAMSUNG MINIKET SPORT

CIRKAPRIS: 4.500,-

Nu gør Samsung det igen, men denne gang lige med at tilføje lidt sport. Samsung Miniket Sport kan indspille video, tage digitale billeder, afspille MP3-musik, fungere som webkamera og lagre dine datafiler. Desuden skulle der vist ikke være nogen undskyldning for at dokumentere dine sportsudøvelser med et tilhørende ekstra kamera, der kan sættes i cykelhjelm eller svedbåndet.

**LINK**

CIRKAPRIS: 1.200,-

Hvis du kan sætte hak ud for følgende, bør du kigge meget nærmere på denne nye Link-actionfigur. Er du lige så vild med små actionfigurer, som vi er? Er du vild med spil? Kunne du heller ikke få nok af Ocarina of Time? Det hele giver vist sig selv. Nu kan du så ustandseligt mærke stemningen fra det mest geniale Zelda-spil, når Link-figuren står på dit værelse. Men du bliver nød til at vente til sommeren, hvor denne figur kommer i handlen på first4figures.com.



I STUDIET IGEN

Tanggaard og Ana tog forleden en dag i studiet, for at optage månedens anmeldelser og tests.

6

Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

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

01



ANMELDELSER

Til alle jer der skal ud og investere jeres hårdtjente penge i den næste konsol fra Sony, gå ikke glip af de mange anmeldelser af PS3 spil på GRTV som Resistance: Fall of Man, Virtua Fighter 5, Untold Legends, Ridge Racer 7 og flere. Se det hele på GRTV.

02



GADGET LAND

Snart er det slut med vinter og mørke, David har haft forårets lovende gadgets med ind i studiet. Det er blandt andet blevet til en ren iPod-killer fra Dane-Elec kaldet Meizu, Amitechs mini-medicenter, og så se frem til både Sony Ericsson og Nokia.

03



PLAYSTATION 3

I denne måned er det helt naturligt at tage et nærmere kig på PS3, her får vi vise ord fra chefredaktøren og vores Gadget Master, som fortæller os om maskinen, kontrollere og ikke mindst Blu-Ray-laseren, som har været årsag til forsinkelsen i PAL-regionerne.

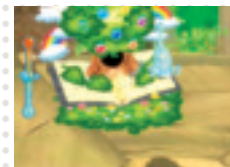
04



BETA TESTS

I sidste måned havde vi en del previews på PS3-spil som Resistance: Fall of Man og Genji 2. Der var også preview på Final Fantasy XII til PS2. Denne måned får du et preview på God of War 2. Tange var vildd med det første spil og ser meget frem til det andet.

05



TRAILERSHOW

Der er nu nye spiltrailere på www.gamereactor.tv hver dag, og I har måske spurgt jer selv, om det så er slut med GRTV's Trailershow med Ana og Thomas. Svaret er nej! Trailershowet fortsætter. 23 og 24 kan ses nu, her kigger vi på spil som Rain og Deweys Adventure.

06



NYE EVENTS

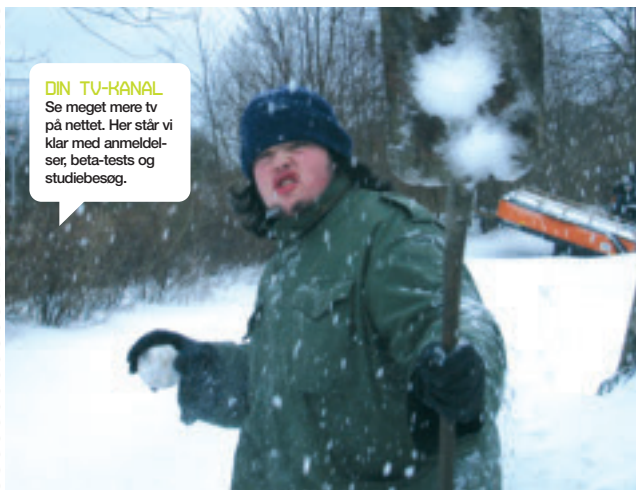
I starten af marts var GRTV i San Francisco, først for at besøge THQ, som vil vise os deres kommende spiltitler og derefter til Game Developers Conference, hvor mange af de store og mindre spiludviklere var for at vise deres seneste spilprojekter frem.

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.



MASSER I MARTS!

TV-Glad dækker PS3 og står klar med strålende underholdning

Julius og Joakim har været en tur til San Francisco, så jeg og Bam – vores flotte evigheds-praktikant – har haft næsten to hele stille og rolige uger. Det har næsten ikke været til at holde ud. Siden i sommers er GRTV-holdet blevet hele tre medarbejder rigere, så nu er vi fire.

Vi larmer så også 1000 gange mere og er blevet døbt tv-glad ude på redaktionen - vores grafiker er så også rykket ud af rummet, fordi han mente vi forstyrrede for meget. Det er ikke fordi vi leger og pjatter, vi har bare hede diskussioner om vores arbejde. Det burde være på sin plads at nævne PlayStation 3 et par gange eller

tre på denne side, da det er denne måned man forventer, at Sonys forsinkede konsol kommer på gaden herhjemme. Selv om mange ivrige fans blev meget skuffede over forsinkelsen kan de jo glæde sig over de mange renter, som de har tjent på at "PS3-pengene" blev i banken - der er måske blevet råd til et ekstra spil til konsollen. Er man i tvivl om, hvad man skal investere i, så er det en god idé at læse videre i bladet eller tjekke www.gamereactor.tv ud, for selvfølgelig har Gamereactor taget et kig på de kommende PlayStation 3-titler.

God marts og husk, GRTV er spil-tv for dig. **_Ana Fujl**

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



KUMAR

PIXELERET KÆRLIGHED

Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk



Arrogant holdning?
Nogle vil mene, at det er helt i orden af Sony bruger kræfterne på PS3-spil og ikke tiden på at understøtte de gamle spil, men Mathew er af en lidt anden opfattelse. Han vil spille God Hand på PS3.

Sonys udmelding virker maplaceret ifølge Kumar. PlayStation 2-kataloget er fyldt med fremragende perler, der sagtens kan spilles igen på PlayStation 3. Desuden er det rart at kunne få stillet de tidligere konsoller af vejen, så det hele ikke flyder i ledninger og jopyads. Mathew har allerede stillet sin GameCube og PSOne væk, men han tør endnu ikke pensionere sin PS2, specielt ikke med spil som God Hand og Shadow of the Colossus på hylden.

Bagudkompatibel eller ej

Mathew er bestemt ikke tilfreds med Sonys beslutning om at droppe PlayStation 2-kataloget

Hej læsere. Så er der gået endnu en måned, hva'? Det vil sige, at det nu er en måned siden min kronik om bl.a. Virtual Console kom, og der er alligevel sket en del i den måned, ikke mindst for jer i Europa. Der er kommet lidt mere bredde på sortimentet (dog er der stadig ikke skyggen af Super Metroid), og desuden har de forbedret selve servicen og emulationen, så Turbograftx-16 spillene kører bedre, Military Madness kører f.eks. glidende nu. Men samtidig har de også fået ødelagt en del. F.eks. vil Mario Kart 64 ikke længere emulere ghost-tiderne, og det er fandeme skuffende. Jeg lægger ikke en krone for det spil, før de har løst problemerne på det område.

Efter at have skrevet alt det sidste gang, og måske endt med at hylde Sony for hvad de har gjort i forhold til Nintendo, så dumpede der for en uge siden nogle ret skræmmende udmeldinger fra Sony frem, der nærmest sendte mig i gulvet. Ja, direkte fra den dags vigtigste nyheder, står det nu klart at David Reeves, Sonys daglige præsident for

Sony Computer Entertainment Europe, ikke vil bruge for mange kræfter på at lade den svinedyre og nye PlayStation 3 afspille PlayStation 2-spil. Han sagde "I stedet for at bruge kræfterne på at gøre PS3 bagudkompatibel i forhold til PS2-spil, så vil bruge dem på at skabe nye spil og underholdning, der er skabt specifikt til PlayStation 3."

Desuden lyder den officielle udmelding sådan her: "Med en kombination af hardware- og soft-waremulation, er PlayStation 3 kompa-tibel med en bred vifte af PlayStation-spillene og et mindre antal PlayStation 2-spil." Kort sagt: Du vil ikke få en service, der er bare i nærheden af den som amerikanerne og japanerne har.

Øh, undskyld. Hvad for noget? Lad os lige gennemgå det her i detaljer. For det første kommer du til at betale en helt uhyrlig sum penge for den her Super Console 47 whiz bang. Nu viser det sig så, at denne nye maskine, du allerede har forudbestilt og glæder dig til, faktisk ikke er lige så god som den de andre lande har fået. Og hvorfor? Fordi Sony skal spare penge. Det er fantastisk ikke?

Nu ved jeg godt, at alle de allerhårdeste fans kommer frem fra panelerne, og I kan skribe så højt I vil, hvis I mener, at det overhovedet gør en forskel. Selvfølgelig kunne I sige, at de fleste er ret ligeglade med, om en ny konsol er bagudkompatibel, og at de allerfleste hellere vil spille fremtidens underholdning end noget gammelt lort. Problemet er bare, at dette ville gøre både Nintendos Virtual Console-service og Sonys egen Download Store total redundante.

Nej, at ting er bagudkompatible er faktisk en god ting. Jeg har allerede lagt mærke til, at jeg f.eks. ikke længere har min PSOne eller GameCube sat til fjernsynet længere (det er faktisk ret lækkert at få fjernet alt rodet). Og lad os så heller ikke glemme det faktum, at PS2s bibliotek af spil faktisk er fremragende. Har du virkelig intet imod, ikke længere at kunne spille f.eks. Shadow of the Colossus på din PlayStation 3? Ville du stadig bare kunne stille din PS2 væk? Selvfølgelig ved vi her, på nuværende tidspunkt ikke, hvor mange PS2-spil PlayStation 3 vil kunne afvikle. Måske er det bare godt at vi tænker: Noget i nærheden af Xbox

360, men uden alle de fejl og mangler, som Microsoft stadig sidder med. Men dette er ikke engang i nærheden af okay. Du må, ligesom jeg gør det, være begyndt at stille spørgsmålstejn ved præcis, hvad det er Sony har gang i, og om de ikke har brug for at få en sprøjte med lidt virkelighed. Eller?

Okay, men nok omkring dette. Jeg ved, at jeg snart løber tør for plads, så jeg vil lige sige, at et af de spil, vi sikkert ikke vil kunne nyde på vores PlayStation 3, er God Hand fra det nu lukkede Clover Studios. Jeg skal indrømme, at jeg kun lige er kommet i gang med det (startede på det i går aftes), men det er et af de mest absurde og fantastiske spil, jeg længe har spillet på PlayStation 2.

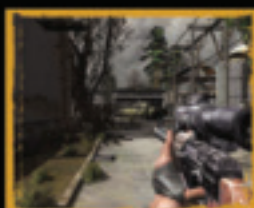
Det er et af de mest hæsbæsende fighting-spil, fyldt til randen med den mest skæve og totalt langt ude humor. Ja, faktisk er humoren lidt i stil med Cho Aniki-serien (en serie, jeg håber udkommer til Virtua Console på et tidspunkt). Så hvis du vil spille noget, der virkelig er anderledes, så tjek lige spillet ud, det vil fejle benene væk under dig.

Mathew Kumar

MAN MADE HELL



IN 2012 THE EARTH TAKES REVENGE FOR THE HORROR OF CHERNOBYL



STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

PC
DVD
ROM

16+

GSC
GAME WORLD

GSC Game World, © Tansvision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. 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.

THQ

CRACKDOWN

*Tidsbegrænsset tilbud - se www.xbox.com/halo3, Xbox 360™, harddisk, og Xbox Live™. Gold kræves. Crackdown™ er udviklet af Real Time Worlds Ltd. for Microsoft Corporation. Crackdown, og Crackdown logoet, Real Time Worlds logoet er varemærker under Real Time Worlds Ltd. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder er forbeholdt. © 2006 Microsoft Corporation. Alle rettigheder er forbeholdt. Microsoft, Microsoft Game Studios logoet, Xbox, Xbox 360, Xbox logoerne, Xbox Live og Xbox Live logoet er enten registrerede varemærker eller varemærker under Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande.

18+
www.pegi.info

Microsoft
game studios®

XBOX
LIVE

realtime
worlds

Jump in.

Hold lovens balanceskåle i den ene hånd og en lastbil på to tons i den anden.

Du er en genetisk modificeret agent med loven i ryggen og autoriseret til at gøre, hvad der skal til for at rydde Pacific City for forbryderisk afskum. Fra gader til hustage – du kan bruge alt, hvad du kan få fat på til at vise forbryderne, at forbrydelse ikke betaler sig. Og for den ultimative hævn, slå kræfterne sammen og spil sammen for dobbelt så meget destruktion og gengældelse.

**Total retfærdighed.
Ingen begrænsninger.**



Tilbudsperiode begrænset – se efter æsker med speciel mærkning.

XBOX.COM/CRACKDOWN

HVIS DU ER PÅ UDKIG EFTER GIGANTISKE ABER, STORE EVENTYR, MEN SMÅ PRISER,

MÅ VI SÅ INTRODUCERE DIG FOR NOGLE NYE VENNER?

DEN NÆSTE GENERATION ER ET KLASSISK HIT TIL KUN KR. 299,00.

Tiden er inde til at slå kedsomheden til plukfisk med dine tommelfingre. Vælg mellem et opmuntrende udvalg af næste-generations titler, mens du nyder de mange højt opløste og alligevel lavt prissatte fordele ved den næste generation af spiloplevelser. xbox.com



© 2006 Microsoft Corporation. Alle rettigheder er forbeholdt. Alle varemærker er ejendom hos de respektive ejere.

Jump in.

 XBOX 360™

TESTS



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

God of War II

Holdet bag God of War er tilbage med en toer der sprænger alle rammerne...



Mest eftertragtede

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



1 Crysis

PC

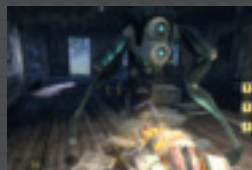
Permafrost og fremragende, varme jungler blandes til en helt fantastisk stemning i et af årets mest eftertragtede spil. Dette vil sende selv den bedste PC på overarbejde og vi glæder os som små drenge i en slikbutik.



2 Theseis

PC / Xbox 360

Vi glæder os til Theseis fordi det blander det gamle Grækenlands mange myter og sagn, med en fremragende grafik og forhåbentlig god fortælling, der kræver at de små grå virkelig sparkes op i et nyt gear. Det kan blive godt.



3 Half-Life 2: Episode Two

PC/PS2/Xbox 360

Selvom vi nu kommer til at vente endnu længere på det næste kapitel i serien, så glæder vi os uhemmet til at skyde Combine-soldater ude i skoven.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskoldt Lunkent Varmt Brændende Vulkanudbrud

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



Premiere 27 APRIL

Fantastisk fabel!

Kratos tager kampen op med skæbnen i en højspændt toer. Tanggaard har prøvet spillet...



GOD OF WAR II: DIVINE RETRIBUTION
Platform PLAYSTATION 2 Udvikler SONY
Udgiver SONY Genre ACTION

Det er ikke en overraskelse at Kratos, verdens nok mest veltunede dræbermaskine, vender tilbage i år. Det første spil, og det er bare hvis du skulle have glemt det (noget jeg i øvrigt tvivler på), var en ufattelig hæsblæsende, ekstremt voldelig og ikke mindst uhyre smuk oplevelse, der trak på alle kræfterne i Sonys aldrende PlayStation 2.

At se Kratos svinge sine Blades of Chaos gennem horder af uddøde, for at se dem eksplodere i tusindvis af stykker, var ikke noget der kunne beskrives, det skulle opleves. Og da den kridhvide dræbermaskine endelig dræbte Ares og dermed fik sin længe søgte hævn, så var der nærmest ikke noget smukkere – i hvert fald ikke i spilbranchen. God of War II: Divine Retribution begynder, hvor ettern sluttede. Kratos har indtaget tronen som den ubestridte krigsgud, men han forvalter sin magt på en måde, der irriterer de andre guder. Blodet flyder

bogstaveligt talt i gaderne og hele folkeslag går under, for at stille krigsgudens umådelige tørst. Og det bliver for meget for resten af slængen på Olympen. Derfor sender de Kratos tilbage til jorden, formindsker ham og beder havnebyens enorme statue om at tage sig kærligt af ham. Og sådan starter God of War II. Kratos er tilbage på jorden og klar til endnu en omgang.

Så snart startskærmen tonede frem, var jeg nærmest solgt. Bare det at vide, at hele Grækenlands utallige myter og sagn, endnu engang leverer tapetet til en morderisk flot odysse komplet med medusaer, minotaureer, enorme søslanger og alverdens underlige kryb. Santa Monica har verdens bedste skattekasse at rode rundt i, og rodet det bliver der. Allerede et par timer inde i God of War II, har jeg oplevet flere spektakulære monstre og episoder, end jeg gjorde i hele ettern. Alene det at kampen mod den førnævnte statue i havnen, kaldet Collosus, tager mere end et kvarter at gennemføre, mens du i øvrigt kastes fra den ene ende af byen til den anden viser bare, hvor ambitiøst dette andet kapitel er. Og det må nok være der spil-

Velkommen hjem!

Når du atter engang tager styringen over Kratos, så er det ligesom at være hjemme igen. Med Blades of Chaos brændt ind i kødet, fægter du dig gennem horder af uddøde. Fremragende.



FAKTA PÅ PEGASUS Der er ikke den myte og det fabeldyr, som ikke er med i God of War II. Denne gang tager Kratos bl.a. en længere flyvetur på sagnospundne Pegasus, alt imens han kæmper mod de ligeså legendariske griffer. Vi glæder os uhæmmet.



FAKTA

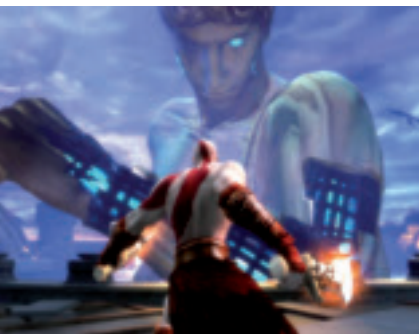
INGEN TREER

Selvom det oprindelige spil var en stor succes, og interessen for toeren går gennem taget, så har Sony stadig ikke besluttet sig for om et tredje spil skal sættes i produktion – noget, der oprigtigt har gjort David Jaffe rasende. I en direkte udsendelse sagde han forleden "Go fuck yourself" til Sony.

lets producer Cory Barlog ryster mest på hænderne. At skulle overtage en serie, der allerede fra det første kapitel fuldstændig vaskede gulvet med konkurrenterne, må være svært. Hvordan overtrumfer man lige kampen mod krigsguden Ares? Hvordan laver man en kamp så mindeværdig som den mod den tonstunge metaludgave af Minotauren, og hvordan finder man på en historie, der tager Kratos ud på et endnu vildere og ikke mindst større eventyr. Svaret er: Det gør man bare. Cory har i hvert fald aldrig været i tvivl om at det sagtens kunne lade sig gøre:

"Vores mål har altid været at holde os på det niveau, som ettern havde, og naturligvis at overgå det, sådan som vi altid forsøger at gøre. Vi ville hive spilleren tilbage i den mytologiske

MØD FRIHEDSGUDINDEN Okay, det er ikke hende pigen med faklen ud for storbyen New York, men det kunne det lige så godt være. Du skal nemlig i nærkamp med en tonstung statue, der kun har én mission: At knuse dig under sandalen.



Nu med mere blod

Hvis du på nogen måde troede at God of War II ville tone ned på volden og blodet, så tager du grueligt fejl. Det er om nu endnu mere voldsomt end nogensinde før.



FORTRYLLENDE, GANSKE ENKELT God of War II er et af de smukkeste spil nogensinde til PlayStation 2. Detaljegraden er uendelig høj, farvevalget fremragende og animationerne dybt imponerende. At det hele også afvikles ved en meget stabil hastighed, er bare med til at afrunde oplevelsen.

verden, vi havde skabt og fortsætte med at fortælle historien om Kratos og hans kampe med guderne. Jeg er også ret vild med ideen om at kunne udvide historien og give karaktererne mere dybde gennem gameplayet. Vi fortæller ikke bare en historie, vi lader dig leve den." Og leve den er præcis, hvad jeg gør, når jeg siddende på ryggen af den legendariske flyvende hest Pegasus, indtager luftrummet og som en anden akrobat hopper mellem mine



Så undskyld!



FAKTA

MASSER AF EKSTRA

God of War indeholdte en ret så stor mængde ekstramateriale, der bl.a. viste de dele af spillet frem som Santa Monica Studios var nødt til at skære væk. Udvikleren regner med at kunne præsentere alverdens spillere for endnu mere af den slags på toeren med både dokumentarudsendelser og behind the scenes-hemmeligheder. De vil dog ikke blive udsendt som en samlerudgave, men i stedet sammen med den normale udgave af spillet. Noget der naturligvis er helt i orden med os.

fjender, mens jeg lader de glødende sværd gøre deres naturlige arbejde. Desværre er det kun en demo jeg spiller, og en ret fragmentarisk en af slagsen, så den større sammenhæng går tabt midt i euforien. Ikke engang kampen med Colossus får jeg lov til at se ordentlig til ende, før ordene "God of War II, coming in april" toner frem på skærmen. Alligevel er jeg ikke et øjeblik i tvivl om at Sony har endnu et klassespil til PlayStation 2-publikummet. Jeg spiller demoen en ekstra gang, bare for lige at opleve det hele igen, og jeg er stadig næsten mundlam, da jeg ligger joypadet fra mig. God of War står for mig som en af de mest fabelagtige, elektroniske oplevelser nogensinde, og bare det faktum, at jeg allerede her i selskab med en kun tyve minutter lang demo af toeren, føler, at det er endnu vildere, kan nærmest kun betyde én ting: Storhed.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Fremragende grafik, helt uhyrlig lækkert gameplay og masser af blod. Kratos er ikke til at stoppe.

Dæmoner

Dante udskiftes med Nero, men forskellen er ens...



DEVIL MAY CRY 4

Platform PS3 Udvikler CAPCOM
Udgiver Capcom Genre ACTION

Devil May Cry blev til ved et tilfælde. Oprindeligt var det meningen at Shinji Mikami ville i gang med næste kapitel i Capcoms succesfulde Resident Evil-serie, men som arbejdet udviklede sig, stod det klart at Dante ikke var en politimand i Raccoon City, men i stedet en yderst veltrimmet dæmonjæger, bevæbnet til randen med pistoler og skarpe sværd.

Resultatet blev et spil i et opskruet tempo og med masser af vanvittige bevægelser – et actionspil, der kørte i et helt andet gear end spillere var vant til. Nu rykkes hele herligheden så over på PlayStation 3, et grafikmonster, der med lethed burde kunne skabe rammerne for et endnu vildere eventyr, og efter at have prøvet en meget skrabet, men alligevel imponerende demo af Devil May Cry 4, er jeg ikke i tvivl: Fans vil elske spillet, mens alle andre, altså dem der i forvejen var ligeglade med det, vil trække på skulderne med det samme. Det er jo bare mere af det samme.

I dette fjerde kapitel er hvidhårede Dante udskiftet med den noget yngre og derfor også langt mere urutinerede Nero. Styringen er dog den samme og var det ikke for udseendet, så kunne det reelt lige så godt være Dante – forskellen er kort sagt ens. Visuelt er Devil May Cry 4 dog noget af en blandet pose bolcher. Mens røg, ild og vand-effekterne er fremragende, så præsenteres alle baner i ærtesuppegrøn og bæbrunt, noget der ikke ligefrem trækker på det bedste i maskinen. Der mangler lidt den storhed og det mageløse design, der gjorde etteren så pokkers fængende – men måske kommer det senere?

Under alle omstændigheder er Devil May Cry 4 stadig hæsbæsende og ikke mindst lige hvad en fan af serien kunne ønske sig.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

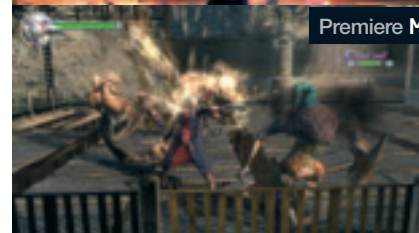
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Flot, hurtigt og ekstrem actionfyldt. Dantes afløser kan sagtens klare mosten på PlayStation 3.



Premiere MARTS



KUL PÅ DRENGEN Devil May Cry fortsætter i samme høje gear. Fjendene vælter ud af ethvert tænkeligt hul og afkrog – og alt du skal gøre er at sende dem til himmels.



Heksemesteren

Vi tog turen til Warszawa for at teste det kommende spil The Witcher og få en snak med holdet bag...



THE WITCHER

Platform PC Udvikler CD PROJECT
Udgiver ATARI Genre ROLLESPIL

The Witcher er et ganske traditionelt vesterlandsk rollespil, med byer, slotte og skove, der udspiller sig under middelalderen. Afgørende valg skal træffes og man skal alliere sig med fraktioner, våben, magi og store monstre. Alt man kan forvente sig, findes her helt enkelt. Verden og storyen bygger på den polske fantasyforfatter Andrzej Sapkowskis bøger om monsterjægeren Geralt og hans eventyr, bøger der er populære i hans hjemland og nabolande.

Sidst jeg mødte teamet bag The Witcher var til Games Convention i Leipzig, og jeg kan

Det polske spilstudie CD Projekt har alle grunde til at være optimistiske, for der findes meget i The Witcher, der ser yderst lovende ud...

genkende en del af deres mantraer fra sidst. "The Witcher udspiller sig i en atypisk fantasyverden og har en unik helt". Det er jeg ikke enig

i. Sapkowskis fantasyverden indeholder åbenlyse Tolkien-elementer som dværge, elver, middelalderlige kongeriger og magi. At verden hverken har nogen god eller ond side efter en ødelæggende krig, der præges af racisme, nationalisme, galskab og politik, er heller ikke unikt, men føles mere som science fiction-temaer og klassisk mørk slavisk tone.

Geralt, som helten hedder, er alt andet end unik, han er snarere en typisk anti-helt, der helst vil beskæftige sig med sine egne ting, men som mod sin vilje inddrages i en større intrige. Men selvom jeg har prikket hul på CD Projekts påstande om en atypisk verden og en unik helt, kan jeg ikke skjule at verden og helten interesserer mig.

Der er noget der, som jeg ser frem til at udfors-

ke og opleve. I begyndelsen af eventyret bliver Geralt fundet svært tilskadekommen og med hukommelsestab af sine venner i witcher-grup-



VÅBENSNAK Til forskel fra andre rollespil snubler man ikke over nye og bedre våben under sit eventyr i The Witcher. Geralt har allerede det bedste udstyr, man kan forestille sig.



FAKTA

GERALT OF RIVIA

Spillet helt er ikke nogen ukendt lille rolling, hvis skæbne er at redde verden. Geralt er den mest berømte witcher i verden, og hvor han end går hen, bliver han genkendt. Han bliver kaldt den hvide ulv og har venner og fjender overalt i den verden, som Andrzej Sapkowski har skabt. Lækkert...

pen. Der er kun fem levende witchers tilbage, monsterjægere med overmenneskelige evner, og de holder sammen i deres forfaldne fort. Snart angribes fortet og hemmelighederne bag witcher-evnerne bliver stjålne. Opgaven for Geralt bliver selvfølgelig at genfinde disse og afsløre, hvem der ligger bag angrebet. Witcheren har to sværd, et af stål der virker bedst mod menneskelig modstand og et af solv, der virker bedst på monstre.

Under kampene kan du skifte mellem disse og tre forskellige modes (hurtige eller kraftfulde angreb, og angreb mod flere fjender på samme tid), og kampene udspiller sig i real-time således, at du klikker på fjenden hvorefter det så gælder om at time næste klik, så du kan lave

Premiere JULI



En anden helt

Fra starten af planlagde CD Projekt at benytte sig af en helt ny helt i The Witcher, men efterhånden valgte man i stedet at gøre brug af Geralt, der allerede er en etableret helt fra Sapkowskis bøger. For at spilleren skal udforske verden fra Geralts perspektiv, uden at logikken opofres, er helten blevet ramt af hukommelsestab.



DØGNRYTMEN En time i The Witcher tager 12 minutter at spille, og indbyggernes opførsel styres også af uret. Når du mediterer, kan du flytte tiden fremad.



En hel del endnu

Da vi besøgte CD Projekt var der stadig en del arbejde endnu på spillet. Fjenderne havde ikke de rigtige animationer. AI'en var ikke balanceret, der var ingen stemmer i spillet og heller ingen ansigtsanimationer. Spillet er på gaden til sommer.



ALKYMI OG ALKOHOL I The Witcher blander man eliksir med eller uden recept, som man kan drikke eller smøre sit sværd ind i. En lidt underlig ingrediens, der er alkohol.

kombinationer. Det hele fungerer rigtig godt, og til trods for at det føles underligt, så kan man sagtens kontrollere alt i spillet ved hjælp af musen. Geralt behersker fem forskellige magiske "skoler", som du udvikler og opgraderer, hvilket du fremmaner med den højre museknop; et meget simpelt kampsystem der grænser til at være for simpelt, men det er underbygget af en masse forskellige evner, du opbygger din helt med.

Foruden sværd og magi behersker witcheren også alkemi, og på samme måde som i f.eks. Elder Scrolls-spillene gælder det om at samle urter og efterladte monsterrester, for så at blande en eliksir sammen, der f.eks. kan give mere energi eller lade dig se i mørke. Elixirsiren er dog som regel så giftige, at de ville



FAKTA

NU MED EROTIK

En monsterdræbende mutanthelt er naturligvis populær blandt spillets kvinder, og du kan endda indlede romancer med et udvalg af disse. Når det er lykket dig at erobre kvinderne, får du et erotisk malet samlerkort, og får du samlet alle kortene i spillet, får Geralt en eller anden bonus.

dræbe et almindeligt menneske, og derfor skal man passe på med at drikke for meget, for så vil selv Geralt dø. Det mest interessante i The Witcher er den måde man har valgt at takle de moralske valg og vejskel i spillet. Det handler ikke om valg, der er sorte eller hvide, men om en gråzone, hvor man snarere vælger mellem to end ting.

Geralt bliver sendt til en gravplads for at finde ud af, hvad der er sket med en gruppe forsvundne beboere. Gravpladsen befolkes lidt overraskende af ligspisende ånder (ghouls), og når du finder en talende ligspiser finder du ud af, at det er en gruppe elver, der har kidnappet og dræbt beboerne. Ånderne har bare guffet resterne i sig af det, som elverne har efterladt. Når du finder elverne kan du vælge mellem at redde beboerne i en grotte eller kæmpe mod elvergruppen.

Begge valg medfører negative effekter - enten får beboerne sin hævn, eller så kan du redde nogen af dem, men så overlever de skyldige. Spillet er fyldt med denne type af valg, og du kan også vælge at alliere dig med nogle af de politiske kræfter, der kæmper om magten. CD Projekt har god grund til at være optimistiske, da der er meget der virker lovende med The Witcher.

Love Bolin

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



The Witcher har hvad der skal til for at blive til noget stort, nu venter vi bare på at se det endelige spil.

Grønne helte

Padder, pizzaer og masser af voldsomme kampe



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Platform MULTI Udvikler UBISOFT
Udgiver UBISOFT Genre ACTION

Op gennem 80'erne og 90'erne var masseproducerede tegnefilm om Teenage Mutant Ninja Turtles et solidt hit på TV. I kølvandet blev der desuden udgivet en stribe computerspil af stærkt svingende kvalitet. Hen mod slutningen af 90'erne var der blevet næsten helt stille om padderne. Til gengæld er Turtle-universets popularitet i 2007 atter på vej mod toppen, ikke mindst hjulpet på vej af den spillefilm, der er på vej til biografmærket hen mod sommer.

TMNT ser ud til at fremstå som en forfriskende blanding af platform-action og slagsmål, der udfolder sig i jungle-områder, dybe huler, svimlende bjergsider og ikke mindst New Yorks gader, hustage og kloaker. Den visuelle oplevelse bliver desuden hjulpet godt på vej af en videreudvikling af Prince of Persia-spillets game engine.

De fire padder har som udgangspunkt hver deres personlige angreb, men i de scener, hvor de optræder sammen, kan de kombinere deres angreb med såkaldte Family attacks. Så der skal lidt mere til at rydde et område - end bare

De fire padder har som udgangspunkt hver deres personlige angreb til brug i spillet

at tampe løs på X-knappen. Spillets fortælling vil desuden ligge tæt op at filmens historie om savn af familie og sammenhold. Samtidig skal de dog også kæmpe mod Max Winters, der - efter at være fyret fra sig job - sætter sig for at tage magten over New York med en hær af monstre.

Opskriften er i øvrigt ganske enkel: Hop fra platform til platform, slås mod horder af modstandere, hop lidt mere og afslut med at gå op mod en boss. Vi har set en tidlig og loveden udgave af det spil, der er blevet til ud fra denne børnevenlige opskrift. Jeg vil i hvert fald ikke være afvisende over for kvalitetstid sammen med sønnike, både i biografen og på konsollen, når vi kommer hjem.

Carsten Skov Teisen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Ninja Turtles ser ud til at være vågnet af dvalen, beredt på en gang solid familieunderholdning.



Premiere 23 MARTS

FRA FILM TIL SPIL Der laves i disse år et utal af spilmatieringer, og det er sjældent at de er særligt gode. Teenage Mutant Ninja Turtles ser dog ud til at have lidt mere i spilkoden end bare en tam omgang pladder.



KOMMER TIL
**XBOX
360**

Fed atmosfære!

Atmosfæren i Stranglehold er lækker. Det er som at spille en hæsbæsende Hongkong-film. Kuglerne forlader kammeret i en helvedes fart hele tiden.

Premiere SEPTEMBER

Kinesisk vendetta

John Woo indtager konsollerne til masser af Hongkong-action. Vi har set nærmere på spillet



STRANGLEHOLD

Platform PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Udvikler MIDWAY Udgiver MIDWAY
Genre ACTION

De fleste af jer kender nok Stranglehold på nuværende tidspunkt. Midways spil, der er en opfølger til John Woos klassiske actionfilm Hard-Boiled, har været under udvikling i over to år og er blevet forsinket et par gange. Nu begynder det dog at ligne noget, og alt tyder på at vi får spillet at se i september. Spørgsmålet er bare, om spillet har været værd at vente på. Vi satte os ned for at finde ud af det.

Det er tydeligt, at inspirationen er hentet fra Max Payne. Remedy var først med den så småt revolutionerende slowmotion-effekt Bullet Time i år 2001, og antallet af udviklere, der uheldigvis har stjålet konceptet siden, kan ikke engang tælles på alle redaktionens fingre. Stranglehold er af alle kopier indtil nu den mest ambitiøse, der alligevel prøver noget nyt ved at kombinere "Tequila Time", som slow motion-effekten i spillet kaldes, med andre funktioner.

En sådan funktion, eller snarere en bærende del af hele Strangleholds spilsystem, er den kontekstfølsomme L-trigger. Her noterer vi Epic og Gears of War som inspirationskilde nummer to. Det fungerer nemlig præcis som i Epics mørke grafikmonster af et actionspil: Stil dig ved

et hjørne af en væg, tryk L, og kommissær Tequila står beskyttet med ryggen mod væggen og våbnet i beredskab, for derefter at se rundt om hjørnet og affyre nogle skudsalver. Samme manøvre medfører helt andre bevægelser afhængig af, hvad man kombinerer L-tasten med: Hoppe op på en madvogn og rulle på langs af rummet i slowmotion, glide ned af et trappegelænder, svinge sig i en lysekroner, og så videre. Det er en meget smidig løsning, der unægtelig skaber et dejligt flow i spillet, og givetvis gør, at man føler sig lidt ekstra cool. Faktisk er det uden tvivl spillets største fordel, der er noget enormt dragende over, at kunne bruge stort set alle overflader, alt inventar og bygninger til at fortage de mest vanvittige bevægelser - her både spiller og ligner Stranglehold virkelig en Hongkong-film som spil.

Grafisk er Stranglehold lidt ujævnt dog. Personerne i spillet er godt lavet, mens arbejdet med teksturerne mangler en del. Skærmopdateringsfrekvensen er heller ikke noget at råbe hurra for. Det føles ikke som om at Midway Chicago helt er lykket med at tæmme Unreal Engine 3 endnu, selvom deres egenudviklede fysikmotor Massive D, imponerer.

Samtidig savner jeg, med den mulighed som den giver, et noget mere dynamisk banedesign. Stranglehold føles meget lineært og

FAKTA

JOHN WOO OG CO.

Det absolut vigtigste budskab, Midway vil have frem omkring Stranglehold, er det faktum at de samarbejder med John Woo og skuespilleren Chow Yun-Fat, for at få en følelse i spillet, der ligger så tæt på originalfilmen Hard Boiled som muligt. Efter at have spillet noget af spillet, er vi stadig ikke helt overbevist.

ikke rigtig som den sjælelige opfølger til Max Payne 2, som mange, mig selv inkluderet, havde håbet på. Du kan dog sagtens regne med en masse underholdende og cool øjeblikke i spillet. Vi glæder os til at se nærmere på Stranglehold engang i løbet af efteråret.

_P. Arbman

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Det er flot og hæsbæsende, men halter lidt på den tekniske front. Vi regner med at det udjævnes.



AVANCERET ØDELÆGGELSE Midway Chicago er meget stolte over, og går sjældent glip af et tilfælde for at påpege, at de har skabt deres egen fysikmotor, der muliggør mest mulig ødelæggelse.

GHOST RIDER

THE VIDEO GAME

2K



His soul locked in perpetual servitude, Johnny Blaze lights up the night skies as his alter ego, the Ghost Rider.



But now he must protect others from experiencing his hell on earth.



And bring the demon fires of hell to villains like Blackheart, Vengeance and Scarecrow...



To protect the life-and soul-of his love, Roxanne.



PLAY THE EXCLUSIVE ALL-NEW STORY

- All-new story from comic masterminds, Garth Ennis and Jimmy Palmiotti.
- Deadly combat with Marvel arch-nemeses-on foot or on the Hellcycle.
- Loads of unlockables including classic Ghost Rider comics, "making of" footage and more.
- Wireless multiplayer motorcycle deathmatch for up to four players on PSP®(PlayStation®Portable) system.

SEE THE MOVIE AT CINEMAS 02.03.07

WWW.GHOSTRIDERGAME.COM



www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33



EKSKLUSIV SPILTEST AF:

CRYO

Gamereactor tog morgenflyet til Frankfurt, for som det eneste nordiske magasin, at bruge en hel dag sammen med Cryteks actionepos

Tekst PETTER HEGEVALL



SIS

NORDKOREANERE

I begyndelsen af spillet slås man udelukkende mod den Nordkoreanske hær der er sådan lige tilpas aggressive og skydeglade. Halvvejs inde i spillet slår rumvæsenerne dog til og fryser hele planeten til is. Dette dræber Nordkoreanerne og i stedet må man bakse med store mængder flyvende rummænd. Strålende.



JEG SIDDER SOM FORSTENET

Måbende og med ubevægelige arme (og fingre). Jeg stirrer så dybt ind i skærmen foran mig, at det svier i øjnene. Jeg nægter at blinke. Jeg kan ikke blinke. Jeg tror dette er, hvad man kalder en tilstand af chok.

"Come on, shoot something. Activate the nano suit. Do something!"

Efter et minuts total stilhed begynder Bernd Diemer, spildesigner, at lyde desperat. "To shoot, press the left mouse button, to activate different functions of the nano suit, click on the mousewheel." Det han gentager



FAKTA

SOLFERIE

For at hente inspiration til spillets miljøer rejste Cryteks designsteam til en ø udenfor Sydafrikas kyst hvor de tog næsten 10.000 fotos og filmede over 200 timer. Dette har resulteret i at spilverden i Crysis ser utroligt levende og troværdig ud. Et herligt og anderledes miljø til et actionspil, helt klart. Vi glæder os.

gang på gang i mit venstre øre. Jeg ved godt, hvordan man styrer hovedpersonen i Crysis, og jeg har spillet hundredvis af actionspil set ud af førstepersonsperspektiv, og er helt fortrolig med brugen af mus og tastatur. Men jeg kan samtidig godt forstå hans desperation. Jeg må lige nu fremstå som en meget mærkelig, langsom og yderst ubevandret svensker uden hverken simulantkapacitet eller finmotorik. Jeg forbliver ubevægelig. Den spilleverden jeg stirrer ind i er nemlig så utrolig attraktiv, at min hjerne krampagtigt har forelsket sig i den uden varsel, og nu nægter at kommunikere med min krop. Jeg er blevet ramt af grafikchok.

Jeg er på besøg hos Crytek, udviklerne bag

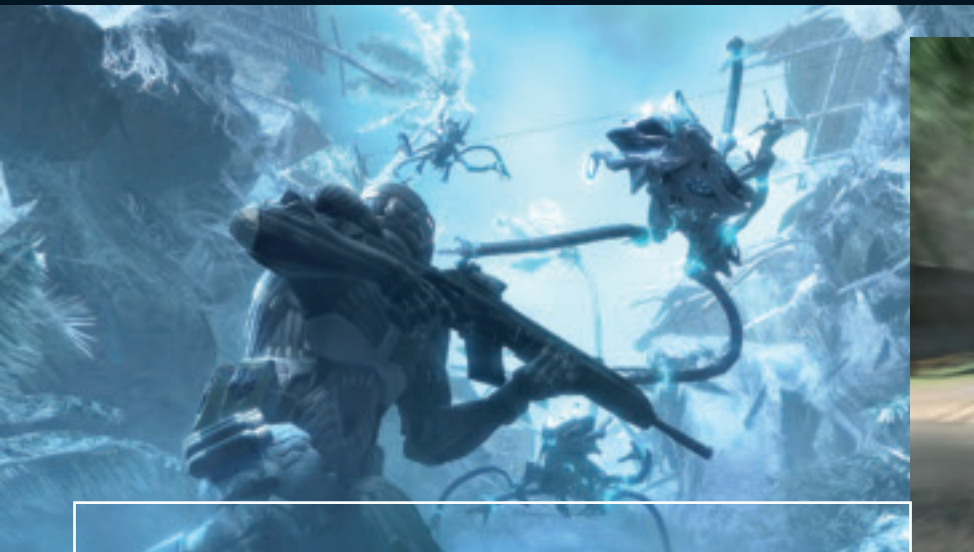
"JA, CRYSIS ER FLOTTERE END GEARS OF WAR"

Far Cry og det kommende Crysis, for at kigge nærmere på det sidstnævnte, og er så imponeret at det svier i hovedet.

For Crysis er nemlig lige så flot som forhåndsbillederne har sladret om. Det er virkelig så flot, at en vis chokeffekt (som med det samme rammer de mest kritiske områder af hjernebarken), lammer én og efterlader én siddende som en grøntsag, der har tabt kæben. Og, ja, det er flottere end Gears of War og Unreal Tournament III... Det lover jeg. Det er det flotteste. Men fortryllelsen giver slip. Jeg tvinger mig selv til at lukke øjnene, og når jeg åbner dem igen har jeg genvundet kontrol over såvel arme som fingre. Et sekund senere sniger jeg mig langsomt op til en høj dækket af buske, palmer og højt græs, for at søge dækning blandt blomster og blade. Jeg sætter mig på hug og kaster et blik ud over en lille by, der vogtes og patruljeres af ca. ti nordkoreanske soldater.

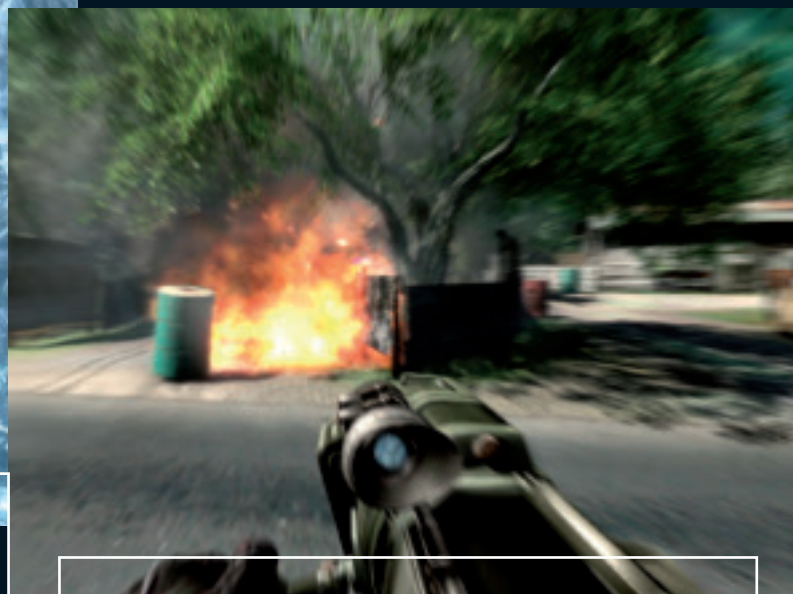
Crysis handler om valg. Om valgfrihed, muligheder og om den reaktion som de valg man foretager sig har. Cevat Yerli, spillets producent og grundlæggeren af Crytek, er meget passioneret og legefuldt entusiastisk, da han forsøger at forklare tingene for mig, mens jeg fumlere kikkerten frem for at kigge nærmere på de patruljerende soldater.

"I Crysis vil vi have at spilleren skal have større frihed end man havde i Far Cry. Vi vil give dig 10.000 valgmuligheder. Og vi vil have at du



JUNGLEN BLIVER TIL IS

Omtrent halvvejs inde i Crysis revner asteroiden, der er landet på jorden i to dele, og ud af den rejser rumvæsenernes moderskib sig. På nogle få sekunder har truslen fra det ydre rum forvandelt den prangende, stegende hede jungle til et knasende islandskab, så kaldt at store dele af menneskerne på jorden dør med det samme. Helten i Crysis, en amerikansk Delta Force-soldat, er dog udstyret med den amerikanske hærs seneste opfindelse - en intelligent kampdragt der holder ham varm nok til at kunne give sig i kast med de angribende rumvæsener. Gamereactor fik som det eneste blad i verden lov til at prøve en af banerne i spillets sidste halvdel og lod sig imponere over den fantastiske kontrast der tilbydes. Fra varm regnskov til permafrost.



MODIFICER MINE VÅBEN

Hvert våben i Crysis er modificerbart, på en måde der føles smidigere og mere underholdende end noget andet actionspil Gamereactor har prøvet. Ved at trykke på scrollhjulet på musen kommer man til en menu hvor man kan skifte ammunition, ændre på lyddæmpere, kikkert sigte og andre godterier. Crytek lover at det vil være muligt at modificere alle våben i spillet.

"CRYSIS HANDLER OM VALGFRIHED OG MULIGHEDER"



AFSINDIG STÆRK

Hvis man aktiverer Power-funktionen i den dragt man bærer kan man f.eks. plukke fjender op med den ene hånd for så at smide dem ind i husvægge eller ind i en anden fjende. Noget som givetvis fører tankerne til Half-Life 2 hvor man kunne gøre det samme med hjælp af The Gravity Gun. Mon ikke dette bliver fremragende?



UTROLIGT FLOT

Crysis er flot, ubehageligt flot. Miljøerne er utvivlsomt de mest detaljerede vi nogensinde har set og dertil kommer de absolut bedste effekter i et actionspil hidtil. Røgen, tågen, lyden, vandet og eksplosionerne i Crysis får os til at fnise som små skolepiger der skal tisse.



STYRKE ELLER HURTIGHED

Dragten som spilleren er bærer af kaldes for "The Nano Suit" og tilbyder fire forskellige specialfunktioner; Power, speed, armour og cloax. Man kan altså vælge på et givet tidspunkt hvornår man vil være ekstra stærk, ekstra hurtig, ekstra udholdende eller aktivere dragtens funktion der camouflerer sig efter det miljø man befinder sig i. Denne del af Crysis er ikke nogen gimmick-artet bonusfunktion som vi først havde frygtet på Gamereactor, men en livsnødvendig del af spillet der er dybt integreret i dets struktur.

EKSPLOSIONER I MASSEVIS

I Crysis kan man selv vælge præcis hvordan man vil takle enhver situation. Crytek har konstrueret spillet omkring en tretrins-filosofi der medfører at man først opfordres til at udforske, derefter observere og sidst udforme en strategi, for siden hen at udnytte den kundskab man har samlet sammen i sit angreb.

"HANDLINGEN I CRYISIS UDSPILLER SIG I ÅR 2020"

KASTER DU GODT?

Din Nano-drugt kan bruges til lidt af hvert, og når du bruger styrken i den så kan du bl.a. kaste med større objekter, som her på billedet. At bruge de rigtige evner på de rigtige tidspunkter, er det der bestemmer om du skal kæmpe unødigt meget eller om du kan snige dig frem.

SYMFONIORKESTER

Musikken i Crysis står Seattles symfoniorkester for. Noget der meget naturligt skaber en fantastisk og storslået atmosfære.

skal bestemme præcis, hvordan du vil spille, og at spilleverdenen skal reagere på dine valg. Vi har designet Crysis efter en tretrins-model. Først udforsker man den spilleverdenen man befinder sig i. Derefter observerer man den situation man befinder sig i, og konstruerer en strategi. Så kaster man sig ud i den egentlige kamp ud fra den strategi og de observationer, man selv har lavet. Vi vil have at spilleren skal tage sig god tid i Crysis, tid til at vælge. Samtidig vil vi ikke skabe et langsomt actionspil, så for den der træffer det valg at skyde meget og ikke udnytte spillets omgivelser til fulde, går dette selvfølgelig aldeles udmærket. Det hele handler om ens egne valg", forklarer Yerli.

Jeg vælger at skruet et stort kikkertsigte på det automatgevær, jeg er blevet udstyret med og en slank, smidig lydæmper. Derefter zoomer jeg ind på vagten, der står og kigger ud fra vagttårnet i den østlige del af byen, og placerer et skud i hovedet på ham. Endnu er jeg ikke blevet opdaget, og jeg planlægger at forblive uopdaget et stykke tid endnu. Efter at have skudt den første vagt, trykker jeg på scrollhjulet på musen, hvorefter der fremkommer fire valgmuligheder for den dragt jeg har på. Crysis er som du nok allerede har forstået, mere end et standard actionspil, idet det vil byde på en del strategisk smarte elementer dybt forankrede i spillestrukturen, der også tilfører masser af spillemæssig dybde.

"SPILLET'S HELT HAR EN NANO-DRAGT PÅ..."

Spillets helt bærer en så kaldet nanodragt, der har fire funktioner; power, armour, speed og cloax. Den første giver spilleren overdrevet styrke og muliggør for eksempel overlegne odds i slagsmål, muligheden at vælte træer, vægge og biler. Armour gør én meget modstandsdygtig overfor fjendtlig ild og er en afgørende funktion, som skal aktiveres, når der f.eks. kommer en helikopter i luftrummet ovenfor og beskyder én med arrig ild fra sine 50mm-kanoner.

Speed gør en superhurtig i korte perioder og fremstår som meget anvendelig, når jeg senere i spillet bliver jagtet af et militærfartøj indeholdende tre skydeglade koreanere (og deres overdrevne store maskingevær). Den fjerde og sidste funktion kaldes Cloax og giver ordet "stealth" en ny betydning.

Cloax bevirker, at dragten man bærer ændrer farve og tekstur efter det miljø, man befinder sig i på det tidspunkt. Hvis jeg sidder ved et buskads, bliver jeg f.eks. snotgrøn hvis jeg aktiverer Cloax-funktionen, og er nærmest umulig at opdage for fjenden. Crysis er, som du nok kan forstå, meget mere end et almindeligt

TOTAL ØDELÆGGELSE

Alt kan skydes i stykker i Crysis, og her mener vi virkelig alt - ikke bare visse tønder eller kasser. Det går f.eks. udmærket at skyde dæk i stykker på en af fjendernes militærjeeps og på den måde få den til at vælte eller køre ind i et nærliggende objekt.



SUPER STYRING

Styringen i Crysis føles allerede nu perfekt. Tempoet er højt og alle funktionerne er meget nemme at bruge.

actionspil, og det er Cevat Yerli ikke tilbageholdende med: "Crysis er noget mere, noget større, noget andet. Vi har satset på at lave et spil med dybere spilbarhed end Far Cry, eller noget andet af vores favoritspil i genren. Vores

"JEG SLYNGER HAM GENNEM VÆGGEN"

ambitioner har været skyhøje, og vi har villet skabe en actionoplevelse mere indbydende, varieret og omfattende end noget andet actionspil. Efter at have sneget rundt om byens ydre kant og søgt dækning bag nogle tønder, aktiverer jeg dragtens power-funktion, hopper ti meter op i luften og lander på et af bliktagene, tilhørende et af byens huse. Indeni kan jeg høre noget koreansk snak, og forbereder mig på at angribe med dødbringende styrke. Jeg trykker på control-tasten for at dukke mig, slår med min højre knytnæve mod taget, som falder sammen med det samme.



KASTE BADEKAR Når Gamereactor mødte deres første helikopter i Crysis provede vi bl.a. at samle et badekar op og smide det på den, dog uden succes. Et stativmonteret maskingevær måtte i stedet hjælpe med at adlægge helikopteren.

Når jeg er landet på husets gulv, åbner de to koreanske soldater ild mod mig, men de når ikke at skyde mere end et par salver, før jeg har slået den ene af dem så hårdt, at han er flojet gennem trævæggen på husets sydlige side, og bagefter får jeg koblet et stenhårdt greb om den anden soldats hals. Nu hænger han der, i min hånd, med et næsten ubehageligt realistisk og plaget udtryk i ansigtet. Jeg slynger ham gennem væggen og afslører dermed min position for de andre vagter, der nu alle sammen åbner ild mod det hus, hvori jeg befinder mig. Jeg trykker på hopknappen igen, hopper flere meter over det nedstyrtede tag og begynder fra luften at skyde kugler fra mit maskingevær mod de angribende

soldater. Crysis er noget andet, noget mere. Jeg ved godt at jeg gentager mig selv i de nøje udvalgte fraser, som Crytek bruger, men de passer så godt ind i det, jeg oplever her.

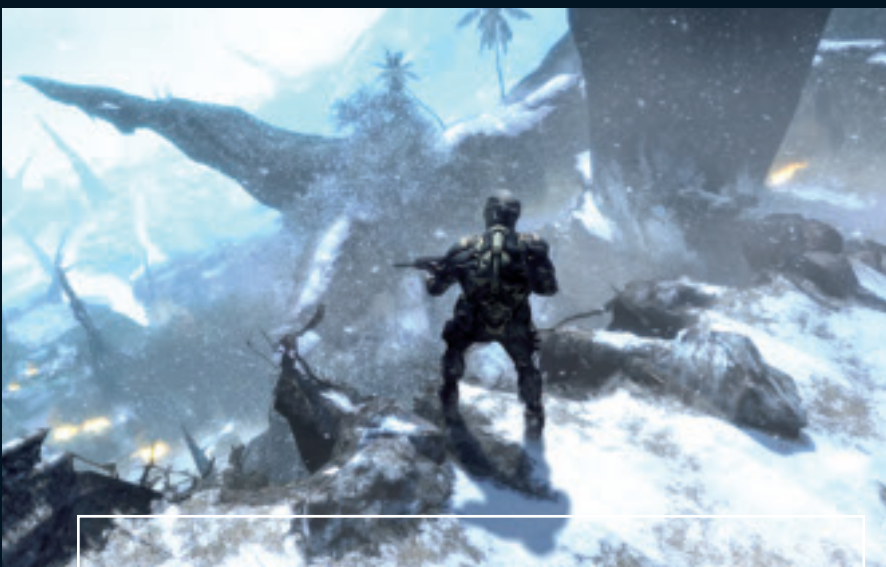
Handlingen i Crysis udspiller sig i år 2020. En gigantisk asteroide slår ned i en af de kinesiske Spratly-øer, og følgerne er alt andet end hyggelige. Den nordkoreanske regering er først på plads med militære styrker samt forskergrupper, og når de amerikanske Delta Force-styrker (sendt af Pentagon) er på plads, er situationen mildest talt anspændt. Fjendtligheden mellem de nordkoreanske og de amerikanske styrker resulterer i en åben krig på øen, der dog afbrydes prompte, da asteroiden åbner sig. Indeni



FAKTA

CEVAT YERLI

Cevat Yerli er grundlægger af Crytek sammen med sin bror, og hjernen bag Far Cry og Crysis. Under vores besøg i studiet fortalte han Gamereactor at han allerede havde skrevet historien og skabt en masse nye fede idéer til Crysis 2 og lige nu arbejder med idéer til Crysis 3.



UFATTELIG DETALJERET

Crysis er så utrolig detaljeret at det næsten gør ondt. Man kan f.eks. skyde enkelte blade i stykker og skyde barken af palmernes stammer. Man kan også skyde hele palmer ned og så deles stammerne op i mindre stykker ved præcist skyderi.



STÆRKE KONTRASTER

Crysis handler ifølge producenten Cevat Yerli om modsætninger, om kontraster, hvilket man selv styrer meget. Snige eller skyde som en gal? Løbe hurtigt eller kunne tåle mange pryg! Være superstærk eller usynlig? Befinde sig i den stegende varme jungle eller i et frostskaadet islandskab? Til forskel fra i Far Cry har Crytek satset næsten overdrevet meget på at skabe variation i Crysis. Noget de helt klart virker som om de har lykkedes med.

STÆRKT FORTALT

Crysis bruger omtrent samme type af fortælling som i Half-Life 2 hvor spilleren aldrig forlader førstepersonsperspektivet. Alle spilllets mellemsekvenser (og der findes en del) ses gennem heltens egne øjne og man kan under disse sekvenser bevæge sig og andre gange kun dreje hovedet. Historien er betydelig mere kompleks og gennearbejdet end i Cryteks forrige spil; Far Cry, og det lover godt for det færdige spil. Crytek siger selv, at de har i sinde at berøre med Crysis uden at for den sags skyld at bevæge sig væk fra deres eksplosive koncept. Crysis producent erkendte med glæde for Gamereactor under vores besøg i studiet at Far Cry var "et rigtig godt spil med en rigtig dårlig historie"



FANTASTISK DESIGN

Når solen sænker sig over junglen og man tager sin stjalne jeep og kører den op på en højt beliggende plads og kigger ud over den spilverden Crytek har konstrueret så giver det gåsehud. Crysis er så indbydende både grafisk og æstetisk at det er svært at ikke gispe medens man skyder. Designmæssigt er det skønt at se at Crytek er gået fra den mere karikaturagtige stil fra Farcry (med muskuløse vagter der ryger cigar og helte med enorme biceps, hawaii-skjorte og ubarberet skæg) og gået i en mere seriøs retning i det æstetiske Crysis. Det ses gangse tydeligt at Cryteks favorispil er Half-Life 2 da det er den samme designmæssige stilisme der præger Crysis.

IKKE BARE JUNGLE

Foruden jungle lover Crytek også at der er en række andre spændende spillemiljøer. Blandt andet har vi set en del som forestiller et hangarskib der så indvaderes af truslen fra det ydre rum. Da Gamereactor sprugte spillets producer præcis hvornår i handlingen dette foregår, ville han ikke sige det, men fortalte i stedet af de forskellige lokaliteter, skulle få dig til at bruge dine færdigheder på forskellige måder. Ifølge ham skulle miljøerne opmuntre spillere til at eksperimentere med nano-dragten.



KONSOLVERSIONEN?

Der går rygter om både en PlayStation 3 og en Xbox 360 version af Crysis men dette er noget Crytek benægter da Gamereactor stiller spørgsmålet. "Vi fokuserer kun på PC-markedet lige nu" fortæller producent Cevat Yerli.

SEJERE END DE ANDRE

Jo, indrømmet både Master Chief og Gordon Freeman er seje spillere, men de kan altså ikke måle sig med helten i Crysis, der er ekstrem kølig at se på.

afslører der sig et gigantisk rumskib fyldt til randen af rumvæsener, og deres våben er meget kraftigere end menneskeligheden nogensinde kunne forvente. Rumvæsenerne fryser hele jorden til is, og store dele af jordens befolkning dør med det samme. Helten i spillet, den rolle spilleren indtager, beskyttes dog fra kulden af den dragt han er bærer af fra spillet start, og det bliver dermed hans opgave at udrydde truslen fra rummet ved at opsøge deres rumskib, infiltrere det og slagte alt indenfor dets vægge. Under mit interview med



FAKTA

IKKE EN HALOFAN

Crysis producent, Cevat Yerli, har ikke særlig meget til overs for Halo finder vi ud af under vores interview. Han forklarer at han ikke var tilfreds med Ubi-softs arbejde med den fritstående opfølger til Cryteks Farcry (Farcry Instincts til Xbox) men trods alt mener at det var en hel del bedre end frem for alt Halo 2. Okay?

producenten af Crysis, spørger jeg til, hvornår spilleverdenen fryser til is. For de demobaner jeg fik lov til at prøve tidligere på dagen, udspillede sig alle i den prangende, stegende hede jungle.

"Vi regner med at rumvæsenernes store angreb skal ske cirka halvejs inde i spillet, hvilket jeg regner med bliver efter cirka seks timer", fortæller Cevat Yerli.

Intet spillemedie i verden har fået lov til at se mere end et par ganske intetsigende skærmdumps fra den frosne del af Crysis. Men jeg er så nysgerrig, at det gør ondt og tvinger mig selv til at spørge. Og så spørger jeg igen. Og igen. Efter en del snakkeri og ihærdig talen om Gamereactors mindst lige så nysgerrige læserkreds,

"FJENDERNE FRYSER HELE JORDEN TIL IS"

siger Cevat Yerli til sidst ja. Han siger ja, men ser både stresset og besværet ud. Men jeg er meget glad, selvfølgelig. Et sekund efter sidder jeg foran en anden computer end den jeg brugte under formiddagens test, og løber langs en snedækket stig ved foden af et enormt bjerg.

Teamets banedesigner, Sten Häbler sidder ved siden af. En smule nervøs og fast besluttet på, kun at vise mig en meget lille del af isverdenen. Bag mig står der en enorm bygning, der ligesom har muteret sig ind i bjerget. Tankerne går indirekte til Combines rede i Half-Life 2, det sorte citadel, der som et sort hul sluger dele af City 17. Jeg spørger Sten, hvorledes sammenligningen er retfærdig. Han griner nervøst og højt, og siger at han absolut ikke må tale om den del af spillet, og at jeg heller ikke behøver at skrive noget om det. Et minut senere bliver jeg tvunget væk fra tastaturet, da jeg åbenbart allerede har "set for meget".

To tyske pølser senere sidder jeg på flyet hjem til Sverige igen. Mættet af fyldige indtryk af, hvad der føles som et af de absolut hedeste, kommende spil lige nu. Min time sammen med Crysis er en af de bedste forhåndsvisninger, jeg har haft i et spil nogensinde, og det lover givetvis rigtigt godt inden for den kommende planlagte premiere. For hvor immun man end er mod hausse, så er Crysis noget mere. Noget større. Noget andet.

..Petter Hegevall

EXCAVATE, AWAKEN, TRAIN & BATTLE

化石超進化

SPECTROBES

WWW.SPECTROBES.COM



Den unikke oplevelse af Spectrobes på NINTENDO DS™

- Multi-facetteret spil – udgravning, opfostring, træning, kamp
- Brug din Nintendo DS™-pen til at udgrave Spectrobes
- Dine Spectrobes vågner ved lyden af din stemme
- Opfostr og træner dine Spectrobes for at udvikle deres fantastiske kræfter
- Byt Spectrobes med dine venner og kæmp i trådløse turneringer



www.pegi.info

NINTENDO DS



www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 33







SAGAEN OM LARA CROFT

Den engelske gravrøver er et af spilhistoriens største ikoner, og Peter tager turen gennem hele hendes karriere

Det er i starten af det herrens år 2007, og jeg tænker: Hun er ikke som de andre. Lara Croft, alias Tomb Raider, har lagt navn og krop til et af spilhistoriens længstkørende og mest succes-fulde koncepter.

Arkæologen og gravrøveren fra over-klasse-England har siden 1996 været leverandør i 7 spil til diverse konsoller. Samlet har serien solgt langt over 30 millioner eksemplarer, og Ms. Croft selv har som den første interaktive karakter været på forsiden af magasiner uden spilrelation, deriblandt Life Magazine.

I årene der er gået er kærligheden til serien vokset med uformindsket kraft. Vel, ikke alle spil har været lige dragende, og TR har altid været leveringsdygtig i mangen en frustration over fejlbedømte spring, auto-sigte og diverse bugs. Men enten har historien holdt mig klinet til skærmen i mange timer, eller også har handlingen været action-pakket og universet atmosfærefyldt, og hvem har ikke drømt om at sætte livet på spil i udforskede ruiner, på stejle klippeskrænter og blandt junglens vilde dyr? Og så i 3D. Det er da fantastisk.

Lad mig sætte historien lidt i system og tage det fra begyndelsen. I 1993 begyndte det indledende arbejde på et videospil, der skulle være med til at sætte standarden for action/adventure-genren i den interaktive verden. Det var dog

først i foråret 1995, at seks personer, heriblandt Toby Guard og brødrene Heath-Smith, for alvor tog hul på titlen, der skulle placere Core Design og Eidos Interactive spilindustriens verdenskort; den 15. november 1996 modtog USA udgaven af Tomb Raider

At BH'en absolut skulle være så stor, skyldtes en tilfældighed under 3D-modelleringen. Imidlertid skulle Laras opståen ses som en modreaktion på tidens trend - mandlige ærketyper. De var alle store, havde endnu større våben, og var blottet for personlighed. Lara Croft blev deres modsætning i alle henseender, for mens inspirationskilden sjovt nok var Indiana Jones, var et af Core Designs argumenter for en kvindelig protagonist netop, at gådeelementet bedre passede til en feminin karakter. Hvorom alt var, så formåede Core Design at skabe en personlighed i en 3D-verden af hidtil uhørt dimension og intelligens i bandedesign. Laras bevægelsesfrihed var ligeledes ud over det sædvanlige, set i forhold til perioden, og IGNs anmelder skrev: "Laras kontrolsystem fungerer som en drøm". En holdning, der med seriens efterfølgere blev afløst af det stik modsatte, men midt i halvfemserne, var hun noget helt unikt. Når Core-drengene fra Derby samtidig formåede at blande

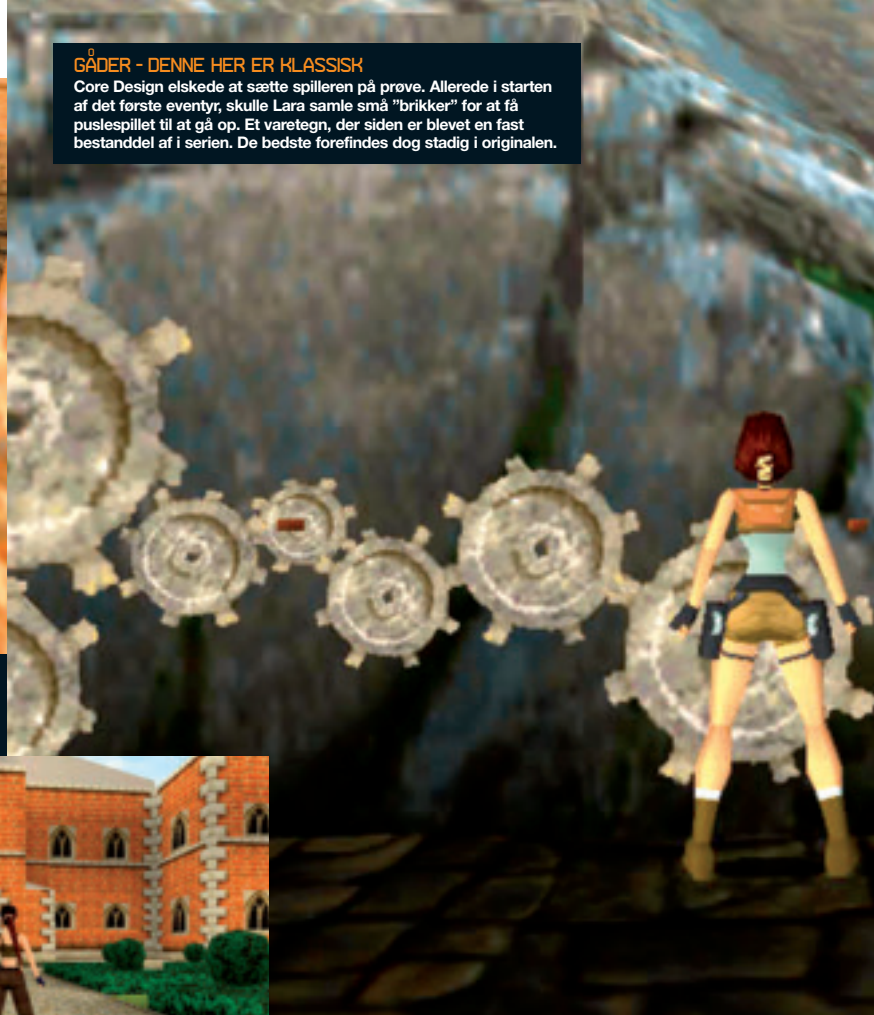


HVILKEN VEJ? - SIKKE MULIGHEDER

Når man ankom til et sted med døre og trapper i massevis, blev man på en gang opstemt og stresset. Førstnævnte på grund af den forestående udforskning og sidstnævnte – af samme grund faktisk! Man kunne slet ikke vente med at komme til bunds i gåden, men først var der en masse at se til.

GÅDER - DENNE HER ER KLASSISK

Core Design elskede at sætte spilleren på prøve. Allerede i starten af det første eventyr, skulle Lara samle små "brikker" for at få puslespillet til at gå op. Et varetegn, der siden er blevet en fast bestanddel af i serien. De bedste forefindes dog stadig i originalen.



intelligente gåder sammen med en engageret historie i Indiana Jones-stil, ville jublen ingen ende tage blandt anmeldere verden over; Lara Croft (oprindeligt Laura Cruz) var PlayStations svar på en superstjerne å la Mario hos Nintendo.

Der verserede i øvrigt et rygte om, at Eidos var tæt på bankerot, men med et salg der for længst har rundet de syv millioner, havde udgiveren fået en af deres bedste 'ideer' (Eidos betyder idé eller idérig på græsk). At Core havde problemer med 32 bit-maskinen fra Sony på det tidspunkt, fik de altså rettet op på i tide. For denne gang. Kort fortalt rummer historien elementer som artefakter, en guddommelig hånd, glemte civilisationer, samt dødsfælder og drabelige dæmoner og dyr i massevis. Spillere med en litterær eller historisk baggrund blev straks fanget af Laras udforskning af gamle Inka-huler og egyptiske pyramider, de græske og nordiske guder, samt genopdagelsen af Atlantis. Når man tilføjer en blond vixen og hendes kluttede håndlangere, var grunden lagt til et moderne og klassisk eventyr, med inspirationen hentet fra tidstypiske adventurefilm.

Der var megen kritik af "myrderiet", og det britiske magasin PLAYs redaktør skrev for nogle år siden i et tilbagesyn på serien, hvor han funderede over Laras nådesløse nedslagtning af dyrene: "De var ondsindede og levede kun for Laras endeligt." Og han havde ret. Jeg husker tydeligt, hvordan jeg (Lara) blev jagtet af en stor "dyrefamilie" bestående af gorillaer, løver og krokodiller inde i en kæmpemæssig hal, mens jeg søgte at udregne løsningen på en gåde; det var forbandet svært, takket være de fordømte animalske skabninger, der kun havde hendes endeligt som mål. Samme redaktør fremførte også et andet synspunkt. Nemlig dette "at man følte sig sexet, når man dirigerede den veldrejede gudinde rundt blandt uudforskede områder." Jeg følte mig dog ikke udpræget indbydende med et joypad i hånden og 500 polygoner foran mig, men TR formåede som det første (eller i hvert fald ét af dem) videospil, at få spilleren til at identificere sig med spilkaraktøren. Om det skyldtes de



OVERHUSET?

Det temmelig überfede gods, The Croft Mansion, var i virkeligheden udviklernes egen bygning. At være spil-udvikler...

denne holdning små ti år senere skulle være et af elementerne, der reddede serien.

Core Design havde nok en gang kastet sig over myter med et episk præg, da de sendte Frøken Croft til fjernøsten for at lede efter The Dagger of Xian, en dolk med evnen til at give sin bærer dragens kræfter. Gemt væk i et tibetansk munkeløst, ligger den blot og venter på endnu et magtsygt individ med drømme om at regere over andet liv. Vor heltinde har selvfølgelig andre planer, og naturligvis får hun konkurrence. Det varer ikke længe, før man bliver ført fra det fjerne østen over Venedig og til havets bund og tilbage igen, inden et egentligt 'showdown' hjemme på hendes gods.

På det gameplay-mæssige område var der kun sket få forandringer, hvilket dog var forståeligt i betragtning af det første spil store succes. Lara krævede stadig op ad stiger på akavet vis, til gengæld fik hun nu bil og båd for at variere spiloplevelsen. Dét fik udviklerne stor ros for i spilpressen, hvorimod den øgede mængde "mord", ikke var særligt velset. Da kendte man ikke særligt meget til Rockstar.

Jeg faldt i sin tid for TR-universet, hvor opdagelser

"PÅ DET GAMEPLAY-MÆSSIGE OMRÅDE VAR DER KUN SKET FÅ FORANDRINGER, HVILKET VAR FORSTÅELIGT PÅ GRUND AF SUCCESSEN"

historisk korrekt resumerede lokationer, skal jeg lade være usagt, men en efterfølger var uundgåelig - og det samme var de store forventninger.

Således dukkede den engelske eventyrerske igen op i efteråret 1997. Toby Guard var blevet træt af "sexifisering" af spilfiguren, tog sit tøj og gik. På vej mod nye højder i slutningen af dette årti kunne ingen forudse, at

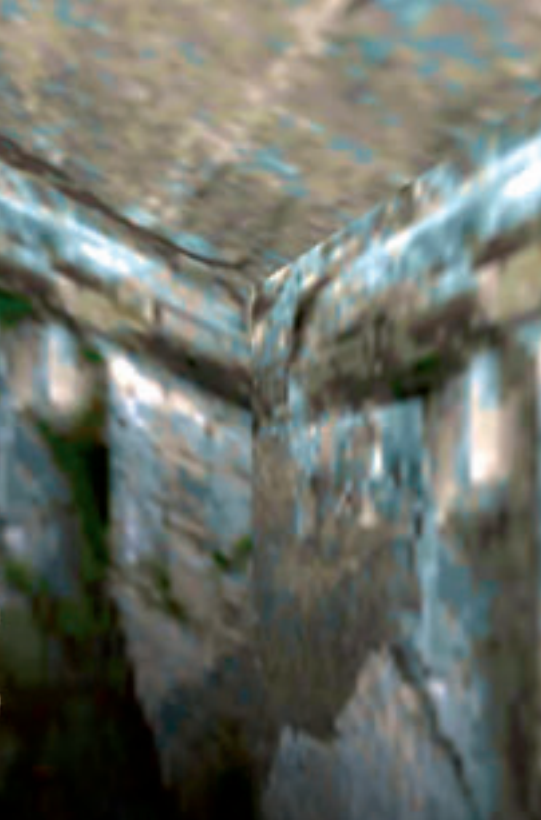
og oplevelser udgør ryggraden for dens beståen. Da jeg så hovedmenuen til spillet i foråret 1998 på min PlayStation (da havde jeg ikke stiftet bekendtskab med originalen), blev jeg samtidig mødt af bløde og eventyrlige toner fra lydsporet. Toner som forkyndte, følte jeg, et kommende møde med noget enestående og storslået, jeg aldrig havde set før. Det havde jeg sådan set heller

ikke, i hvert fald ikke i den interaktive verden. Før TR2 havde der faktisk kun siddet et fodboldspil i maskinen. Faktisk havde jeg besluttet mig for kun at købe sports-spil, så da en ven foreslog at jeg lånte denne sære titel, tænkte jeg: En gang imellem skal man gøre noget, man ikke har lyst til, bare for at prøve det. Med andre ord - havde jeg ikke tænkt således på præcis denne dag, var jeg måske aldrig blevet gamer, ville aldrig have hørt om Gamereactor, og dermed ikke have skrevet denne artikel - sommerfugleeffekt, sgu'!

Hvorom alting er, så var Lara Croft vist nok den første spilfigur til at køre på snescooter og sejle i motorbåd, mens hun stadig besøgte gravkamre og undgik dødsfælder, i sin søgen efter sandheden. Med min egen opdagelse af Tomb Raider, havde jeg selv fundet en alternativ virkelighed; kort sagt var jeg blevet gamer. Tomb Raider III! Ordet ekstase kunne med rette bruges om den tilstand, jeg befandt mig i omkring foråret 1999, efter at have spenderet lidt over kr. 400,- på det seneste udspil fra Core Design om gravrøveren fra Derby. Stillehavsoer, polarklimaer, Nevada-ørkenen, junglen og Londons undergrund m.m. Der var lagt op til det helt store eventyr, tilføjet et par nye egenskaber til Laras i forvejen udviklede bevægelses-kartotek.

Efter mange timer på de nævnte lokaliteter er jeg omsider ved vejs ende. Spillet har været tilfredsstillende langt, men samtidig sidder jeg med en flad fornemmelse. Der har skam været masser af eventyr med nye køretøjer, nye fjender, nye egenskaber til Lara. Alligevel er det som om, jeg har set det før. Find frem til 3-4 mini-amuletter der til sammen udgør en stor artefakt. Rejs derefter til et andet sted i verden, hvor du så ved slutningen af denne del bliver sendt til et nyt fjernliggende sted. Undervejs skyder du en hel masse mærkelige skabninger med ét af de 10 våben, som der er plads til i rygsækken og husk endelig at bruge flares. Og så må vi ikke glemme at se Laras arm gå igennem væggen.

TR3 manglede simpelthen noget ægte nytænkning. Jeremy Heath-Smith forklarede under et interview, der angik TR4, at en del fans ellers havde ytret ønske om mere udforskning i serien. Dette var forklaringen på den konstante renden frem og tilbage, men jeg vil da godt



NUDE RAIDER
Så kom den. Et såkaldt nude patch blev frigivet på nettet til brug for PC-spillere. Man gik nu vist ikke glip af det store, hvis man kun havde en PlayStation eller Sega Saturn. Dengang var hun kun lidt lækrere end Lego, hvilket ikke siger meget...



IT'S A BIRD... IT'S A PLANE...

Nej, den første var god nok! Denne kondor (tror jeg det var) plagede Lara flere gange under hendes tog gennem Nevada-ørkenen (måske en grib?), på vej mod Area 51 i Tomb Raider 3. I det hele taget har dyrene altid været frygteligt aggressive i denne serie. Og det på trods af at alle os safari-veteraner jo ved, hvor pivede de er. Man når ikke engang at tage et billede...



LARA PÅ OMSLAGET TIL THE FACE
Som den første spilkarakter i historien, fik Lara Croft sit ansigt med mere på omslaget til et magasin uden spilrelation. Hermed blev en milepæl for hele branchen sat.



VERDENS BEDSTE TOBY
Er vel egentlig skaberen af ikonet Lara Croft, men smuttede inden opturen for alvor begyndte. Da den adelige dame så var i problemer, dukkede Toby op som en frelsende engel. Daddy's home! Forhåbentlig bliver han ved med at hjælpe hende.

her og nu udråbe den beslutning til at være en fodfejl fra Core Design. Når én delopgave var blevet løst, glædede man sig ikke specielt til den næste. Blot var man lettet over at være kommet igennem den og et lille skridt nærmere slutningen. Og dog kunne jeg stadig ikke rive mig fri af den adelige brites historier. Det globetrotteragtige tema var intakt, og det var det som fastholdt mig igennem hendes tredje fortælling. At plottet var kikset og slutningen direkte latterlig, ødelagde ikke mit forhold til karakteren, blot virkede det som om hun havde haft en mindre heldig dag. Den virtuelle verden syntes imidlertid stadig at være én stor legeplads for frøken Croft. No fear. Det skulle snart ændre sig.

"I, Semerkhet, High Priest of Horus, forewarn that he who removes the amulet shall have released Seth. He who walked abroad with the jackal at the dawn of man shall once again violate the earth. Seth, ruler of evil, will again be free to return in the distant millennia. At his heel... plagues of locusts. Harvests fail under the broken skies." Lara Croft er taget til Egypten for at finde Horus' (lysets hersker) amulet i sin evige søgen efter historiske skatte. Det skulle hun aldrig have gjort. Da hun fjerner amuletten fra dets hvilested, bliver hun mødt af ovenstående profeti, og vi ved alle, at helvede nu bogstaveligt talt er løs.

Det fjerde kapitel i serien om Eidos Interactives største ikon havde den lidt skræmmende undertitel The Last Revelation. Damen fra Derby var blevet mit sikre årlige spil-holdepunkt, og selv denne halvvanvittige pris af kr. 549,- kunne ikke skræmme mig bort. Havde jeg blot vidst, hvordan TR4 ville ende, havde det såmænd heller ikke



TAKE MY BREATH AWAY

Nej, Lara har ikke åndenød, men kulden på antarktis i Tomb Raider 3, kunne også ses når Lara svømmede. Hun kunne kun opholde sig i vandet i minimal tid, inden hun frøs ihjel.

originale TR. Eksempelvis studsede jeg længe over det gigantiske skakspil fra faraoernes tid, hvor sejr og nederlag åbnede lemmen til enten en genvej eller en omvej. Ligesom i originalen passede The Last Revelations historie overordentligt godt sammen med de mange legender og myter, samt de gåder, de førte til. Når temaer som lys og mørke samtidig blev understøttet hele vejen rundt, fra historie til grafik, var der i den grad tale om et særdeles helstøbt spil. Da jeg i starten af januar år 2000 tog til udlandet for at arbejde, havde jeg endnu ikke færdigspillet TR4, og kendte derfor ikke slutningen på historien.

Guernsey: en af de britiske kanaløer ud for Frankrig. Det er den næststørste af de fem beboede klatter i star-

"CORE DESIGN HAVDE DENNE GANG FULDSTÆNDIG RENOVERET SPILMOTOREN OG DET KUNNE FAKTISK BÅDE SES OG MÆRKES"

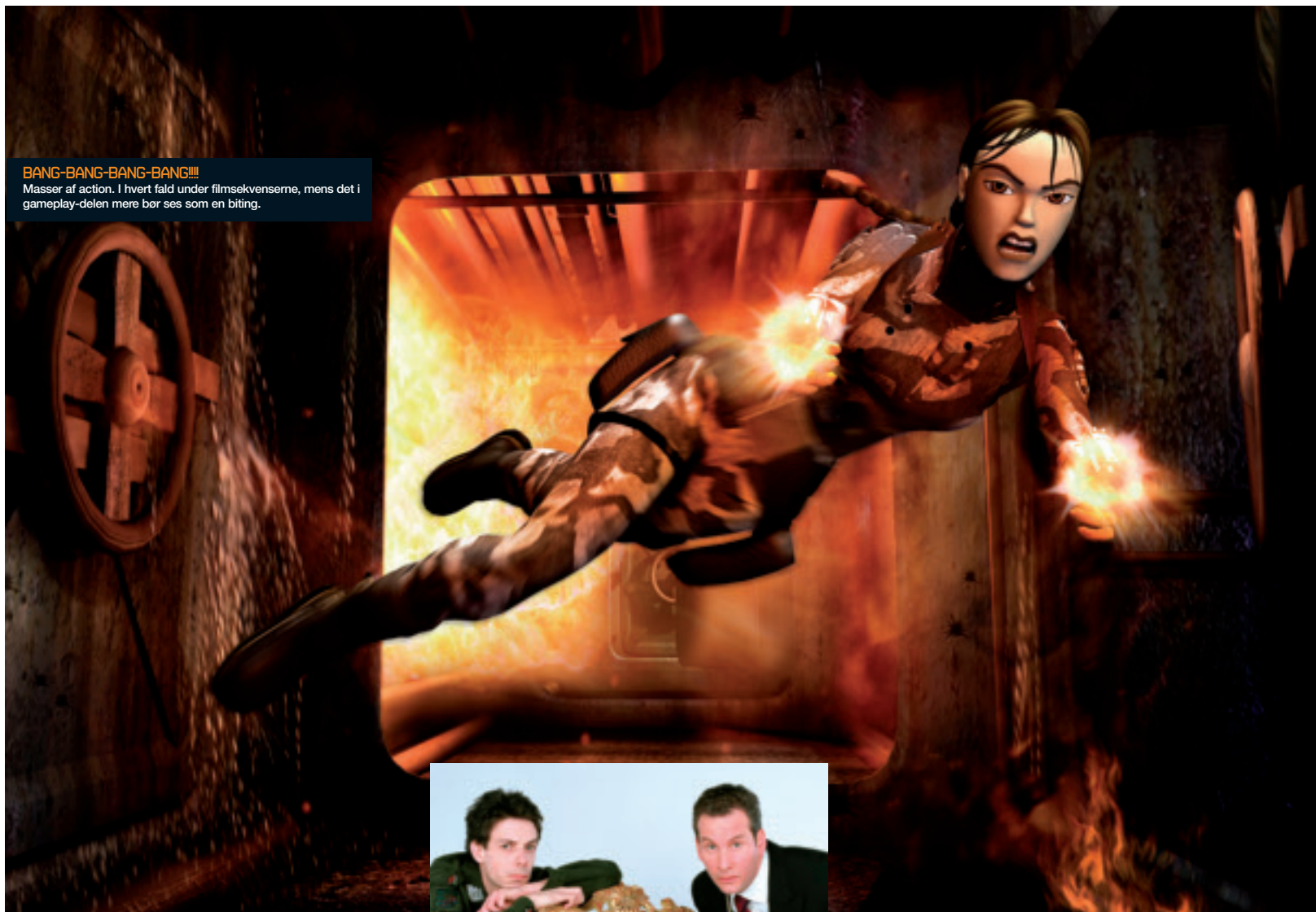
skræmt mig, tværtimod. Core Design havde denne gang fuldstændig renoveret spilmotoren, og det kunne faktisk ses og mærkes. Ydermere var der blevet eksperimenteret med dynamisk lys, og endelig var film-sekvenserne nok blandt de flotteste, man havde set i noget spil på det tidspunkt. Man fornemmede dog hele tiden, via den dystre musik, en stor truende fare, som ville eventyret ikke slutte lykkeligt.

Indtil da kunne man stifte bekendtskab med indtil flere fysiske gåder, der indtil videre kun er matchet af den

ten af atlantehavet, og slutningen af den engelske kanal. I sommersæsonen, som rundt regnet varer fra maj til september, er der fyldt med turister fra hele verden. Hoveddelen kommer dog fra Holland, Frankrig, Tyskland og England. Disse søger ofte ind på diverse cafeer og restauranter, på forskellige tidspunkter af dagen. På en af disse, faktisk øens største og mest populære, arbejdede jeg naturligvis (fandens!). Det var så én af de dage jeg slap tidligt fra arbejde, og på vejen hjem slog jeg et smut forbi en bladhandler for at finde læsestof om spil-industrien –

BANG-BANG-BANG-BANG!!!

Masser af action. I hvert fald under filmsekvenserne, mens det i gameplay-delen mere bør ses som en biting.



ja, dér betaler man for gamermagasinerne, da jeg læser overskriften: "LARA DEAD?", flankeret af hendes ansigt. Hjemme på det faldefærdige værelse uden vand i hanen og med hul i vinduet, falder jeg klodset ned på sengen, mens jeg febrilsk leder efter artiklen; var det side 7, 9 eller 13? På hvad der mere føles som værende side 666, går den djævelske sandhed op for mig: Laras cliffhanger-død i slutningen af TR4 har bekræftet de fornemmelser, jeg fik inden afrejsen. Jeg ruller om på ryggen og kigger på revnerne, ind i dem for at finde en dybere forståelse. Jeg vender mig om igen og læser videre. Et håb tændes, da den plausible holdning fra skribenten luftes; det virker usandsynligt, at Eidos vil lade deres største stjerne slukkes. Jeg lukker øjnene og falder kort efter i søvn, udmattet af dagens anstrengelser i almindelighed, og i særdeleshed af den chokerende nyhed. "Lara! Quickly, grab my hand..."

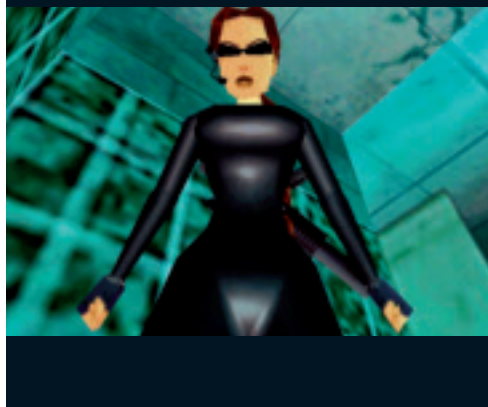
"kr. 599,-?! De må jo være sy... Jeg tager det." Jeg er tilbage i Danmark, og har netop lagt mine grabber på det femte og måske sidste spil i serien Tomb Raider. Efter afslutningen på det fjerde kapitel og med Verner von Croys, Laras mentor, sidste ord til hende liggende i baghovedet, føler jeg mig uden et egentligt valg. Jeg må naturligvis vide, hvordan det gik hende i Egyptens gravkammer. Mine forventninger er dog blevet dæmpet noget op til udgivelsen af spillet. Core Design har klargjort, at Tomb Raider: Chronicles mere er bagudkig på nogle af hendes tidligere eventyr, mens man overvejer, hvad der skal ske med hende. Den første PlayStation synger på et af de sidste vers, og afløseren fordrer dermed nyere spil, og måske skal Lara ikke være blandt dem.

TR5 er en løjerlig størrelse. Fire mindre historier fra Laras fortid består den af, og disse foregår i Roms gader og undergrund, på en russisk flådebase og under havet, på en afsidesliggende irsk ø (Lara er her 16 år gammel),



NEEEEEEEJ...

... var der mange TR-fans, der udbredt nyheden om, at amerikanske Angelina Jolie skulle agere Lady Croft på det store lærred. Filmen kostede \$80 millioner og indspillede \$274 millioner. Joooo, sagde filmselskabet, hvilket også betød at der blevet lavet en toer, der ligesom den foregående film blev en økonomisk succes.



samt inde i en højteknologisk skyskraber i en amerikansk metropol. Det mest undervurderede nummer i hele serien gav mere variation end de fleste samtidige spil. Rom-afsnittet var klassisk, men i ubådshistorien (yderst X-Files-inspireret) måtte Lara både kæmpe mod en mand, med en kran og en miniubåd. Da hun i tredje kapitel besøgte Irland, løb hun ind i en spøgelseshistorie, der var som taget ud af irsk folkløse; forbandelser og mystiske skabninger over det hele. Fjerde fortælling var nærmest én stor experts challenge - cyborgs og skydende helikoptere til side. Flere tilføjelser og herlige eventyr senere, går en engel gennem rummet.

"MÅSKE ER DER MED DET NYE ANGEL OF DARKNESS TALE OM ET AF SPIL HISTO- RIENS MEST HYPEDE SPIL NOGENSINDE?"

Fallen from light, reborn in shadow. Måske er der tale om spilhistoriens mest hypede spil. Tomb Raiders første skridt på PlayStation 2 fik uendelig megen omtale i spilpressen, og hos udgiverne gjorde man naturligvis intet for at standse denne næsten gratis markedsføring. Lara Crofts placering i ikon-hierakiet var selvfølgelig også medvirkende til virakken, der fik Core Design til at skræppe op om alle de gameplay-planer, som de havde med udgivelsen. Personligt havde jeg svært ved at fatte interesse for noget som helst andet i det henseende, når jeg bladrede igennem et spilmagasin. Da den første officielle udgivelsesdato (15. november 2002) endelig var



MODEBEVIDSTE LARA

Hun så faktisk cool ud i Angel of Darkness. Den ubehagelige oplevelse i Egypten havde i hvert fald ikke fået hende til at glemme sin stil. Man sagde hun fremstod tegneserieagtigt, men dette var et bevidst valg fra Core.

lige hende om hjørnet, var skuffelsen så meget større, da den mødte sin første udsættelse.

Juni 2003. 5,3 hed karakteren, og sommeren 2003 blev den mørkeste periode i hele Tomb Raiders historie. Ud-vikler og udgiver havde travlt med at skyde skylden på hinanden, og fejden endte med at Core Design, skaberne af Lara Croft, blev sat fra bestillingen med alt, hvad der hed Tomb Raider. Grundlæggerne af Core meldte sig ud af Eidos-familien og tog det meste af holdet med sig for at danne Circle Studios. Det sidste er endt i endnu en fiasko med udgivelsen af Without Warning, der blandt andet blev anmeldt med skudsålet "Consider yourself warned".

Hvad gik galt? De tidlige previews talte lovende om

"JUNI 2003. 5,3 HED KARAKTEREN, OG SOMMEREN 2003 BLEV DEN MØRKESTE PERIODE I TOMB RAIDERS HISTORIE"

spillet, og der var endog dem som mente, at TR6 kunne blive det største spil blandt alle. Og så alligevel. De sidste fremvisninger inden premieren, blandt andet ved E3-messen i maj samme år, advarede om ridser i lakken. De mange udsættelser skyldtes slet og ret problemer med udviklingen af spillet. Al skylden kunne dog ikke placeres hos Core. I et interview med det ansete britiske magasin EDGE sidste år, fortalte en medarbejder fra resterne af Core om en tid, hvor man arbejdede med en udgivelse, der hed november 2003. I sommeren 2002 fik holdet en helt anden dato smækket i hovedet: November 2002! Altså et helt år tidligere end planlagt, og en allerhøvedes stor stressfaktor at arbejde med!

Det endte jo så også med en række udsættelser, en masse badwill og til sidst en dårligt modtaget udgivelse. Den interviewede, Gavin Rummery, kunne fortælle om et iderigt projekt, hvor det mest uheldige udfald var 'genoptræningsdelen'. Her var Lara nødsaget til at samle kræfter for at klare kommende opgaver; skub nogle kasser rundt og så: "I feel stronger"... For andre fejl behøver man blot at kigge på manualen. Et på flere områder fejlslagent projekt, der vel blot ventede på at

NÆRMEST UHYGGELIGT, DU...

Stilen i AOD havde bevæget sig mod det dystre. Lara måtte udfolde sig på steder, der emmede af noir og ofte var grandiose. Skeletter i bunden af et ovalt gravkammer var ikke noget nyt i TR-sammenhæng, men det så var unægteligt bedre ud end tidligere. At det så var blevet sværere at komme helskindet gennem forhindringerne, gjorde ikke oplevelsen mindre nervepirrende. Samtidig blev hun også tvunget til at opholde sig på et museum. Angel of Darkness var i mange henseender en skræmmende historie. For Core Design var der ikke tale om en happy ending.



blive slagtet. Gode ting? Jo da, lad mig nævne musikken og historien. Lara Croft var vendt tilbage fra de døde, men virkede ikke særligt glad. Hun var ganske vist sluppet levende fra mødet med de sammenstyrtede pyramider, men ifølge den første fulde filmscene, følte hun sig ladt i stikken af Werner von Croy. Et faktum, der gjorde hende umodtagelig for sin gamle mentors bøn om hjælp, nu da han tilsyneladende mest havde brug for det. Og hvorfor havde han så det? En ukendt person havde hyret ham til at finde nogle flere hundrede år gamle malerier, som involverede et bibelsk uhyre. Lara Croft endte med at rende rundt i et tyndt besat Paris og Prag, men de indendørs lokationer fejlede sådan set ikke noget. Problemet var mere de personer fra oplægget, der endte med at forsvinde fra den endelige historie. Og man oplevede aldrig de flashbacks, der var blevet lovet, og slutningen gav ikke helt mening. Den endte med at være rodet og med huller, men den var yderst engagerende og samtidig havde lydsporet ikke mange konkurrenter på det tidspunkt, det emmede faktisk lidt af storhed.

The Angel of Darkness var en planlagt trilogi, men dette blev som bekendt aldrig til noget. Jeg tror oprigtigt, at TR6 kunne være blevet rigtig god, og jeg håber helt ærligt at den sjette historie, en dag bliver færdiggjort, måske efter Legend-føljetonen. AOD var dejligt dunkel, og jeg har personligt altid været mere tiltrukket af et pittoresk og urbant eventyr i Europa, end jungler og gravkammer - dog ser jeg plads til dem begge. Grotter og fortid eller ej, Lara havde gravet sin egen grav. Om sømmene skulle slås i kisten, måtte man vente næsten tre år på at finde ud af.

'Lara looks cool.' En iagttagelse, der gik igen blandt flere spilsribenter verden over. Og det var ikke overraskende grundet det arbejde den nye udvikler, Crystal Dynamics, havde lagt i at få Derby-dengens tilbage på rette spor. Hendes urealistiske brystsmål var blevet gjort mere troværdigt og ansigtet mindre tegneserieagtigt; nu var hun rigtigt klædt på. Fra vagtskiftet mellem Core

Design og Crystal Dynamics i sensommeren 2003 til udgivelsen af TR7 i foråret 2006, var der ikke alene sket en mentalitetsændring. Én af de oprindelige, Toby Guard, var vendt tilbage, og hendes forhistorie var blevet ændret. Det handlede stadig om at udforske, men væk var dialogerne og det ubrugelige pengesystem, og i stedet havde Lara moderne hjælp fra sine venner hjemme på The Croft Mansion.

Lad det være sagt med det samme; TR7 var et fokuseret comeback for serien. Der var blevet set målrettet på dens stærke sider: Udforskning af fremmede og spændende miljøer, samtidig med at man ikke havde glemt seriens actiondel. Sidstnævnte har altid været en biting i TR, men hos CD havde man nægtet at overse



BRØDRENE SMITH

De her to gutter var med fra starten af hele eventyret. De tjente en masse millioner, men formåede givetvis ikke at slå til som ledere i en højere kadence, hvilket kunne ses på Circle Studios.



DEN ÆGTE VARE...

Karima A. er måske den smukkeste model af Lara Croft. Den sødeste? Ved ikke, men spørg Jesper om det, han har jo mødt hende.



LARA, FRISKERE END NOGENSINDE

Hun var tilbage og han var tilbage. Med Toby Guards genkomst til TR-serien undergik Lara en mindre forvandling i forhold til AOD tre år tidligere. Alle anmeldere var stort set enige om at det var et langt bedre spil end AOD.

PA VEJ MOD NYE EROBRINGER

Frodige dale, der emmer af skønhed og bugner af hemmeligheder. Lara var tilbage i sit rette element og i en historie, som mindede en del om den originale. At det så var en anelse kort, skyldtes måske et ønske fra både udvikler og udgiver om at skære alt overflødig fra. Omgivelserne og atmosfæren blev igen blandt de bærende elementer, og det meste af tiden foregik i skjulte grotter.

den. Fjenderne var stadig klichéprægede, men inkorporeringen af Laras familie i forhistorien, gav TR7 et personligt præg. Noget man havde forsøgt i TR6, men som ikke var lykket, grundet den kaotiske produktion på næsten alle punkter. Afslutningen på den narrative del var måske ikke udpræget tilfredsstillende, men den ødelagde heller ikke noget. Tværtimod ser mange fans på Eidos webforum frem til fortsættelsen, og måske afklaringen på, hvad der sker/skete med Laras mor.

For mit vedkommende? Jeg er Tomb Raider-fan, og jeg kan på sin vis lide dem alle. TR7 var en genopstandelse for serien, og den fik et tiltrængt løft, både spil-

mekanisk og på imagesiden. Jeg har store forventninger og forhåbninger til at den kan blive ført videre på næste/nuværende generation af platforme - sammen med The Croft Mansion.

Det kommende TR-spil bliver en slags remake af den første i serien. Den originale Tomb Raider er af mange blevet kaldt den bedste, hvilket måske skal ses ovenpå visse skuffelser i årene der fulgte. Når den slags sker, forekommer ofte frasen: "Det er ikke som i gamle dage", og det bliver de kommende spil så sat op imod. Dette vil ske igen. Hvad vil spillere uden kendskab til denne verden så møde? De vil sandsynligvis møde et frodigt og

dybt univers. Et univers, der har fundet inspiration i filmens verden, men som alligevel har formået at skabe sin egen stil, ikke mindst sit eget ikon. Det handler om at udforske det ukendte og tage chancer i det interaktive landskab, for dér er det gratis.

Det vil være en overvurdering at kalde serien for lærerig, på trods af de mange historiske og geografiske steder og objekter. Det vil i mine øjne også være forkert at benævne Tomb Raider som rendyrket eskapisme. Det er selvfølgelig hvad man gør det til, men når jeg giver mig i kast med adventure-spil, så er det ikke for at glemme. For den generering af oplevelser og dermed følelser, er netop noget, jeg husker i lang tid efter. Det er ikke noget jeg konsumerer og derefter glemmer, det er noget jeg føler. Jeg er med andre ord ikke den store tilhænger af begrebet eskapisme, for det er at stikke af fra noget og midlertidigt.

Jeg har nævnt dette emne tidligere, men når jeg læser bøger, ser film, spiller spil, så er det for at vokse på det intellektuelle og menneskelige plan, ergo - for at blive underholdt. Og som sådan har Tomb Raider været for mig, hvad Harry Potter og Krønikken har været for andre. Jeg glæder mig til at gå på genopdagelse i Peru.. og Grækenland.. og Egypten...

_Peter Christensen



LARA CROFT ANNO 1996

Den første dronning i spilverdenen blev skabt som et modstykke til tidens mandlige mastodonter. Hun havde ganske vist trekantede attributter, men det kunne Duke Nukem da ikke prale af!

LARA CROFT ANNO 1998

Nyt ansigt, samme spil. Core Design havde givet Lara et ansigtsløft, og det var vel egentlig også det eneste forfriskende ved TR-serien det år. En række af de faste fans var skuffede.

LARA CROFT ANNO 2003

Den næste generation gav faktisk Lara et gammelt udseende. I de tidlige skitser hed hun Laura Cruz, og der var lagt op til både det look og den historie, som AOD endte med at blive.

LARA CROFT ANNO 2005

Her er hendes endelige jeg. Måske. Stadig lige yppig at se på, men Toby Guard havde fået lov at gøre barnen mindre, men kurverne svingede stadig - og gør det forhåbentligt længe endnu.

SPIL COUNTER- STRIKE

HOS GAMERACTOR

Hjerteligt velkommen til Skandinaviens største spilcommunity



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

I årene 2002-2004 havde vi mellem 10 og 20 særdeles velbesøgte og superavancerede Counterstrike servere, men efterhånden som vi fik travlt med blade og sites i Sverige og Norge, og kravene til servernes regnekraft steg eksponentielt, valgte vi med blødende hjerter at lukke vores server-projekt ned.

Men nu skal der være fest igen - derfor vil vi inden for den nærmeste fremtid starte et større antal spilservere op som Gamereactors brugere kvit og frit kan anvende.

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

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

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

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

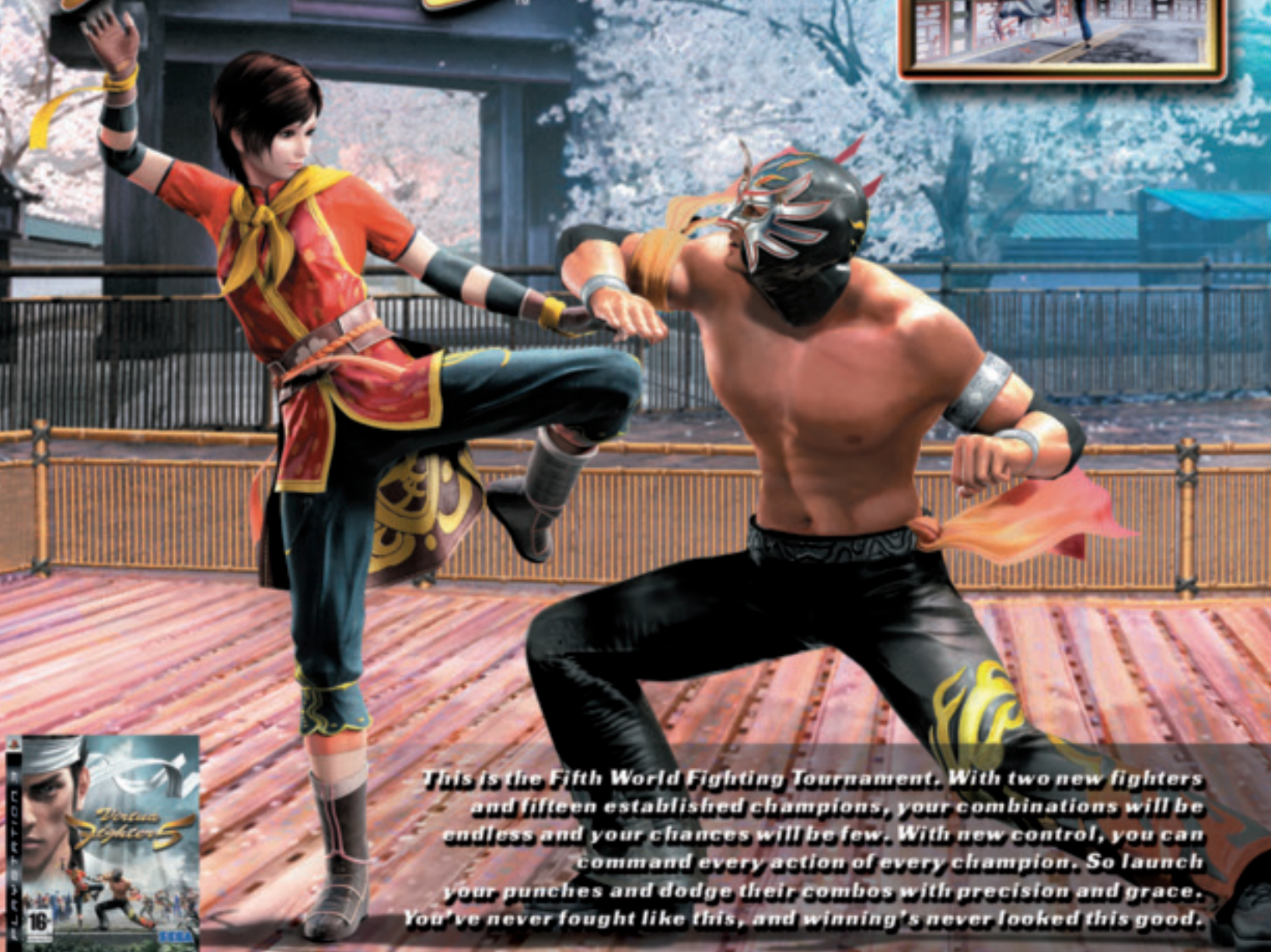
GAMERACTOR #05
Custom maps
cs5.gamereactor.dk
Hostport: 27015

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

THE NEW LOOK OF REAL FIGHTING



Virtua Fighter 5



This is the Fifth World Fighting Tournament. With two new fighters and fifteen established champions, your combinations will be endless and your chances will be few. With new control, you can command every action of every champion. So launch your punches and dodge their combos with precision and grace. You've never fought like this, and winning's never looked this good.

COMING SOON TO XBOX 360™



16+

www.pegi.info



XBOX LIVE

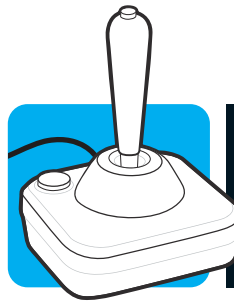


SEGA®

www.sega-europe.com

*"X", "PLAYSTATION" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. VIRTUA FIGHTER 5 © SEGA, SEGA, the SEGA logo and Virtua Fighter are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

ANMELDELSE



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

MOTORSTORM

Jesper har indtaget den amerikanske ørken i et motordrøn for at teste Evolution Studios første PlayStation 3-spil



GAMEREACTOR #77

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



Okami 10/10
Playstation 2
Supreme Commander 9/10
PC
Every Extend Extra 8/10
PSP
Crackdown 8/10
Xbox 360
WOW: Burning Crusade 8/10
PC



Test Drive Unlimited 7/10
Playstation 2
God Hand 7/10
PC/PS2/Xbox 360
POP: Rival Swords 7/10
PSP
Bullet Witch 6/10
Xbox 360
Magical Starsign 6/10
Nintendo DS



Children of Mana 6/10
Nintendo DS
Hot PXL 5/10
PSP
UFO: Afterlight 5/10
PC
Cabelas Alasken Adv. 4/10
Xbox 360
Star Wars: Lethal Alliance 4/10
PSP

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

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



RESISTANCE: FALL OF MAN

Er det Halo, er det Gears of War eller Half-Life 2? Nej, det er Insomniacs bud på et ægte actionspil

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **INSOMNIAC GAMES** Udgiver **SONY** Premiere **23 MARTS** Antal spillere **1-16** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16**

Genre **ACTION**



PLAYSTATION 2?

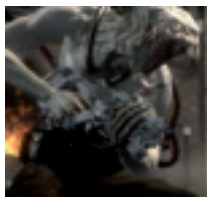
Selvom Resistance er detaljeret og indeholder nogle ret flotte våben, så ligner det for det meste ikke andet end en højopløselig udgave af et PlayStation 2-spil, og ikke et vildt action-brag til en helt ny konsol.

PREMIERE PÅ
PS3
23 MARTS 2007

Jeg finder mig midt i et faldefærdigt hus i York. Ovenover mig tordner en eskadrille af bombefly forbi på den gråbrune himmel, mens røgen fra hundredvis af bombekraterer, gør det nærmest umuligt at se mere end bare et par meter frem. I det fjerne høres skrigende fra mine soldaterkammerater, der har mødt fjenden, og nu går et sviende nederlag i møde. Jeg retter forsigtigt på hjelmen, griber fat om min riffel og kaster mig over resterne af en mur. Nu skal Chimera-racen sendes tilbage, hvor den kommer fra.

Det er tydeligt fra første øjeblik, du kravler ned i støvlerne på Nathan Hale og indtager York sammen med din deling, at Resistance er gammeldags. Fjenderne pibler ud af ethvert tænkeligt hul, bygning eller døråbning, og det eneste du kan gøre er at skyde dem – og helst mange gange. Desværre er de berømte 30 sekunder repeat-action, som Halo nu har gjort verdenskendt, ikke så fantastiske i Resistance: Fall of Man. De fleste kampe virker uengagerede, fjendernes kunstige intelligens er til at overse, og de fleste kampe kan klares udelukkende ved at løbe på stedet og rykke sporadisk til højre og venstre med aftrækkeren inde.

Det samme kan siges om illusionen ved at befinde sig i en enorm by. Resistance: Fall of



FAKTA

DET ER RUSSISK!

Ud fra de første informationer og billeder at domme, virkede det som om Chimera-racen var af udenjordisk herkomst og bare invaderede jorden. Sådan er det dog ikke. Chimera blev skabt af russerne i begyndelsen af 40'erne gennem genmanipulation, og var grunden til at Anden Verdenskrig aldrig brød ud. Pludselig havde Adolf rigeligt at gøre med monstresoldaterne, og derfor slap jøderne. En omskrivning af historien.

TIPS

SPIL ISTEDET
Call of Duty 3 8/10
PLAYSTATION 3

Ikke mere imponerende end Xbox 360-udgaven, men absolut robust.



DUM & DUMMERE Chimera-racens fodsoldater (dem du støder på oftest), er nogle af de mest retarderede og kedelige fjender i lang tid. Hvis det ikke var fordi de fleste af deres skud var magnetiske, så ville det ikke være noget problem at løbe igennem hele Resistance: Fall of Man, uden nogensinde at blive ramt af et eneste skud.

Man er for det meste opbygget af teaterkulisser, nænsomt spærret af med sandsække, skyttegrave og bombekraterer, der, hvor det ikke er meningen du skal befinde dig - ja, nogle gange er en lukket dør nok. Det er lige før man kan ane der, hvor spillets kulissemagere har sparet på malingen og detaljerne. Selv små ting som f.eks. en flok blade der suser hen af de sønderbombede boulevarder, virker mere som noget, der styres af en eller anden effektmænd på en

stige i nærheden end en hårdtpumpet PlayStation 3. At atmosfæren også ødelægges af mellemsekvenser, fortalt via still-billeder, viser bare, at Insomniac ikke har haft den fornødne tid til at lave spillet færdigt.

Heldigvis kan Ted Price og drengene deres kram, når det kommer til våben. Efter at have brugt de seneste seks år i selskab med Ratchet & Clank, og derfor også et bugnende arsenal af veludtænkte fantasivåben, så er det ingen over-

VARIEREDE BANER Kampene i Resistance forgår omkring det centrale London, gennem trange kælderum, kloaksystemer og i landsbyer. På denne måde har Insomniac fået skabt en god variation af landskabet, hvilket gør, at man ikke keder sig helt uhmættet. Desværre bliver de meget ensformige kampe hurtigt for meget.



HALVKEDELIG GRAFIK

I forhold til grafikken i f.eks. Gears of War eller Rainbow Six: Vegas, er Resistance både fattigt på detaljer, alt for steril og faktisk ret intetsigende.



SJØVE VÅBEN Det bedste ved Resistance er uden tvivl våbnene, der er mindst ligeså opfindsomme, som de er velfungerende. Det sjoveste våben er det der skyder svampeagtige miner ud.

raskelse at Resistance: Fall of Man byder på lidt af hvert. Fra våben der kan skyde gennem vægge til energiskjolde og kugler, der følger efter deres mål, er der rigeligt at juble over, når du holder aftrækkeren inde på dit nyduftende Six-axis-joypad og sender endnu en deling Chimera i døden. De nye muligheder for at tackle den givne situation hober sig nærmest op, som du får adgang til de nye bulderbasser, og ikke én gang kedede jeg mig i selskab med de opfindsomme våben.

Desværre punkteres følelsen af et fem-seks kilo tungt tordenvåben mellem hænderne, når du sender første salve af sted – for hvor er de velkendte rystelser i joypaddet? Jeg vidste ikke, jeg savnede dem, før jeg fik et Sixaxis-joypad mellem hænderne. At Sony på nogen som helst måde kan afskrive dette til fordel for en tilt-kontrol, er mig fuldstændig ubegribeligt. Af-



FAKTA

SOM TAPETET

Nathan Hale er spillets hovedperson, og han må siges at være mindst ligeså spændende som tapetet i din stue. Til trods for at have Chimera-virussen i kroppen og være en hårdfor soldat, så er han nærmest ligegyldig gennem hele spillet, og derfor et dårligt valg af en helt. Han er i hvert fald ingen Gordon Freeman, så ved du det.

standen mellem mig og mit virtuelle våben var enorm fra første øjeblik – og nej, det hjalp ikke meget at jeg et par gange igennem spillet skulle ryste nogle af væsener af mig, ved at vifte vildt med joypaddet. Dette kan blive et kæmpe problem i spil af den her genre fremover.

Online er Resistance: Fall of Man heldigvis meget, meget robust. Op til 40 spillere kan gå løs på hinanden på 11 meget forskellige baner. Spillet indsamler statistik på stort set alt og giver dig, som det nu er blevet en standard, muligheden for selv at vælge baner, spilmoder og en hulens masse andet.

Faktisk så havde jeg præcis den samme følelse, da jeg spillede mig gennem Resistance: Fall of Man, som jeg havde da Pariah og senere Perfect Dark Zero snurrede i maskinen. Der er kompetente folk ved roret, der er tjek på det tekniske og til dels det grafiske, og det er tydeligt at holdet har lavet FPS-oplevelser før. Hvad også er tydeligt, er hvordan de har glemt at følge med på fronten. Skelettet for genren er væsentlig mere komplekst i dag end for bare et par år siden, og der skal mere til end bare en sjat fysiksystem, våben og en ny maskine, til at skabe et hit.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 6/10

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

STANDARDISERET ACTIONSPIL

- Fremragende våben. God musik og lyd. Masser af action.
- Skuffende AI. Ensformigt og alt for aflukket. Gammeldags.

EXCITE TRUCK

Nintendos klassiske Excite-serie er tilbage, men...

Platform Wii Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version
PAL. Anb. Alder 7+



NEOFALDENDE STEN Ikoner rundt omkring på banerne kan aktivere mindre naturkatastrofer. Pludselige skovbrande eller stenskrud kan med lidt held bruges til at vinde løbene. Det giver lidt mere til oplevelsen, men redder ikke styringen.

E onceptet i Excite Truck er følgende: Seks biler tonser så hurtigt som muligt gennem forskellige landskaber. Og det er sådan set det. Det her er ikke just kernefysik. Bilerne kan boostes i kortere perioder, så længe man holder øje med motorens temperatur.

Længere er den sådan set ikke. Der er en masse udenoms-elementer i spillet, men kernen går ud på at køre som en alkoholiseret stuntman gennem skove, langs strande og i ørkener. Det er så simpelt, at man ikke kan lade være med at smile, for man behøver ikke mere. Foruden motorens naturlige kræfter kan man få en fartindsprøjtning ved at bruge boost lige efter bilen har lettet fra et spring, eller hvis man lander godt. Det fungerer fint, og man sidder snart og prøver at klemme mest mulig fart ud af køretøjerne.

Styringen er spillets helt store problem. Ved at holde Wiimoten som et cykelstyr kan man bruge den til at guide bilen rundt. Hver gang man sætter sig for at spille, går Wiimoten og spillet sammen som store fyre med pomadehår og dynejakker, og siger "Kom, la' os smadre ham!". Wiimoten er så fintfølede, at den fra tid til anden registrerer den mindste bevægelse og giver bilen et nok i den ene retning. Det kan være fatalt, hvis man kører tæt på en gruppe træer. Eller også vælger spillet ikke at dreje nær nok. Det er nok det, der gør spillet sværest. Det er ikke Alen, der er durkdreven eller farlig kvik, det er spillet, der konsekvent vælger at smide et træ lige i synet på én. Det er ikke særlig nemt at styre bilerne på jorden. Selv efter mange timers træning vil man aldrig være helt sikker på kontrollen. Var det ikke for den tid tider katastrofale styring, havde Excite Truck været en af mine favoritter.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

SJØVT, MEN UDEN STYRING

- Følelsen af fart er god. Rimelig grafik og lyd.
- Styringen er bare ikke god nok. Lunken AI.



FULL AUTO 2: BATTLELINES

Efterfølgeren til 360'erenes lanceringsbommert lander på PS3, og er ikke meget bedre...

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **PSEUDO INTERACTIVE** Udgiver **SEGA** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1-8 (ONLINE)** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

Full Auto 2 burde ellers byde på alt godt fra spillehavet. Der er fart, masser af ødelæggelser og store, tunge våben. Hvad mere kunne man ønske sig? Desværre kan man fra første tryk på pedalen mærke, hvordan spillet bare føles forkert. Spillet fysik er omfangsrig, eftersom mangt og meget kan sprænges i luften, men alt føles bare for let, og bilen er i bund og grund mærkelig at styre rundt.

Det føles i hvert fald ikke som en tonstung dødsmaskine, der rummer en hårdtpumpende motor og en mindre hærs arsenal. Samtidig føles våbnene heller aldrig særlig tilfredsstillende og kan være mere end en anelse upræcise. Ikke ligefrem den ønskede effekt i et spil, der netop skal blande så to elskede spillemønstre: Fart og våben. I modsætning til originalen på Xbox 360, har man her forsøgt at

bygge spillet op omkring en historie-del, hvilket mildt sagt intet har med en historie at gøre. Til gengæld bydes der på nogle mere spændende scenarier, hvor der både er primære og sekundære mål. Som regel skal man enten komme først i mål, dræbe lederen, udslette alle, eller en kombination af disse, og alt efter hvor mange mål du opnår, får du så en række oplåsnings. Og med de nye Arena-baner, hvor man køre frit rundt og destruere hinanden, er der lagt endnu mere fokus på våbnene i Full Auto 2, hvilket ikke er en dårlig ting.

De er alle fine initiativer, men fordi de oprindelige problemer med spillet stadig består, så giver det ikke megen ny spilleglæde. Heldigvis har Pseudo fået styr på framerate, så spillet stort set kører åleglat, selvom det fremvises i hele 1080p. Dette betyder ikke, at grafikken er fremragende, selvom den er skarpere end i



1 FAKTA

PIMP MY RIDE

I Full Auto 2 handler det ikke om at smukkesere sin bil med alskens ragelse og få den til at ligne et omvandrede hus. I stedet handler det om at ombygge et mindre krigshægrat lands arsenal til en firehjulert dødsmaskine, og det er altid fedt. Desværre bare ikke særlig sjovt, så hvor dette kunne have givet Full Auto 2: Battlelines lidt mere at lege med, så viser det bare hvor ringe spillet er.

originalen, men det gør alligevel det mere fornøjeligt, at sætte gang i turboen og fræse ind i diverse bygninger.

Full Auto 2 bygger på et overfladisk, men hæsbælende og underholdende koncept, og selvom ideerne egentlig er på plads, så føles spillet ret ødelagt og får aldrig den maksimale underholdningsværdi frem. Der er til gengæld en masse tilgængelig, destruktiv arkaderæs, men dette findes allerede på nuværende tidspunkt i meget bedre form på PS3.

Jesper Nielsen

KARAKTER 4/10

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

SAMME GAMLE SUPPE

- ⊕ Ligetil og destruktiv arkaderæs.
- ⊖ Dårlig bilfysik. Mangler substans og ægte spænding.



Genre **RACING**



STYRT OG OMSTYRT Den omtalte unwreck-funktion er tilbage, hvor du kan spole tiden et par sekunder tilbage og undgå ødelæggelser. Men den er sjældent nyttig.



Genre **RACING**



POLEREDE BILER Ridge Racer 7 er ikke grimt, men det er heller ikke imponerende. Sammenlignes det med et spil som f.eks. Motorstorm, så minder det mere om et højopløseligt PlayStation 2-spil.

RIDGE RACER 7

Ridge Racer 7 leverer arkaderæs af den gamle skole

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **NAMCO BANDAI** Udgiver **NAMCO BANDAI** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Shvad kan vi så forvente af Ridge Racer 7? Tja, for at være bundløs ærlig er svaret: Ikke ret meget ud over det sædvanlige. For RR7 er ikke så meget en revolution som en evolution. RR7 byder mest af alt på en finpudsning af alt det, der fungerede i tidligere spil.

Nyt er i midlertidigt det forhold, man kan opbygge til de forskellige firmaer i spillet. Ved at vinde specielle løb kan man optjene points, der så kan bruges til at skaffe billige og bedre reservedele. For det er den væsentlige fornyelse i RR7, nemlig muligheden for at fikle med bilerne. Der kan købes nye dæk, forskellige motorpakker og lignende. Det er ikke så omfattende som eksempelvis hvad Gran Turismo byder på, men det er helt sikkert noget bilentusiaster vil nyde. Det er ret sjovt at tune sin yndlingsbil, således at den er optimeret til drifts. Banerne RR7 byder på, er lidt af en omgang blandede bolsjer. Der er nogle helt nye, og de er rigtig lækre. De byder på nogle fine lyseffekter, samt nogle ret

flotte omgivelser. Resten af banerne er enten gamle kendinge eller baner, der i den grad minder om gamle kendinge.

Grafisk er RR7 ikke noget virkelig imponerende, men flot er det. Specielt flot ser det ud, når spillet blæses op i High Definition, men noget reelt spring fra Xbox 360 til PlayStation 3, er der ikke. Det er hovedsagligt kun få forskelle som farvenuancer og detaljegraden på omgivelserne, der er synlige. Ridge Racer bringer ikke meget nyt til bords. Opgraderingssystemet er veludført, men gør måske spillet en smule nemmere end det burde være. Det kan dog ikke nægtes, at Ridge Racer 7 er en fornøjelig arkaderacer

Asmus Neergaard

KARAKTER 7/10

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

RACING AF DEN GAMLE SKOLE

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

VIRTUA TENNIS 3

Segas kendte og afprøvede formular tager springet til næste generation, men er det godt nok?

Plattform **PLAYSTATION 3** Udvikler **SEGA** Udgiver **SEGA** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Da jeg sidste år anmeldte *Top Spin 2* til Xbox 360, var et af mine største kritikpunkter den fuldstændig mangel på nytænkning, eller rettere mod på at tænke i nye baner, der kunne gøre spillet til en ægte næstegenerationsoplevelse. Og nu hvor Sega er klar til at kaste deres populære tennis-eskapader ind i næste generation, må jeg sørgeligt erkende, at udvikleren hos AM2 har begået præcis samme fejl. Og måske endda mere til.

I bund og grund er *Virtua Tennis 3* alt det man kender fra de tidligere spil i serien, og fred være med det. Gameplayet er stadig sjovt, ligetil og vandedannende, der er tilføjet endnu flere skøre trænings-spil og lidt flere finesser, mens du nu i endnu højere grad kan designe din egen spiller fra top til bund. Samtidig har serien naturligvis fået en mærkbar grafisk overhaling, hvilket især viser sig på spillerne. Ansigterne er muligvis en smule livløse, hvilket især bemærkes, når kendte spillere på mystisk vis tiltaler dig forskellige steder i spillet, men vi nærmer os da en snert af fotorealisme, og det er altid godt. Omgivelserne kan dog langt fra følge med, og må faktisk se sig slået af et næsten år gammelt spil som *Top Spin 2*.

Men hvor ligger det imponerende, det frem-



KÆMPEBOLDENE KOMMER De mange træningspil er naturligvis tilbage med endnu flere skøre koncepter, men er stadig ligeså sjove og udfordrende som tidligere.

FAKTA

FULD HD

Sony blev mødt af en sand hagbyge af kritik, da det viste sig mange af spillene til PS3 slet ikke ville blive afviklet i 1080p, men Sega var med *Virtua Tennis 3* hurtigt ude og berolige situationen. Dette spil kører i absolut maksimale opløsning muligt i øjeblikket, og med det rette TV får man et knivskarpt billede.

ragende og det "wow"-iske i at opleve præcis samme, om end en anelse udvidet spil på en lidt nyere flaske? Det er især et problem for *Virtua Tennis 3*, fordi serien stadig ikke formår at inddrage en ellers ganske forventet mulighed, nemlig at kunne dyste over nettet.

Manglen på nye ideer, koncepter eller udfordringer vil måske ikke hindre de ukronede konger i stadig at regere, men desværre føles det ærlig talt som om, at Sega nu har hvilet for længe på laurbærerne og nu er blevet overhalet

indenom. For mig at se er *Virtua Tennis* ikke længere toppen af kranssekagen inden for virtuel grus- eller græsfejder, og det gør bestemt ondt at sige overfor en serie, der ellers har været så dominerende. Kravet har aldrig behøvet at være en fuldstændig revurdering af spillets koncept, men når jeg stadig gang på gang kan slå modstanderen ud ved simple crossover-slag, så bliver det nærmest grinagtigt. Når turneringen, gameplayet og en bred vifte af de små mini-spil, er præcis det samme som tidligere, så vil jeg nærmest kalde det patetisk.

Virtua Tennis 3 er et ganske udmærket tennis-spil, som nok skal fornøje masserne her i den indledende spiltørke, noget som altid er tilfældet i begyndelsen af en ny maskines levetid. På den front er *Virtua Tennis 3* ikke noget dårligt spil. Men det kunne være så ufattelig meget mere end en visuel opgradering.

_Jesper Nielsen

KARAKTER 6/10

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

DET SAMME SOM ALTID

Samme udmærkede gameplay. Nydelig grafik.

Mangler nye idéer og især online multiplayer.

Genre **SPORT**



UDEN HJERNER

Selvom de mange tennisstjerner nu fremvises som næsten levende billeder, så har de nye konsolkrafter ikke givet dem mange nye hjerneceller. De kan opføre sig realistisk, men kan også stadig kæmpe på de mest pinlige måder.



VIRTUA FIGHTER 5

Segas genredefinierende slagsbror er tilbage i topform på Sonys spritnye PlayStation 3

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler SEGA AM 2 Udgiver SEGA Premiere 23. MARTS Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 16+

Genre FIGHTING



INGEN ONLINE-DEL
Af helt uforklarlige grunde, så har Sega ikke ment, at Fighting-genren er kommet dertil, hvor muligheden for at dyste mod andre online er interessant. Hvorfor, spørger vi bare? Det giver ingen mening.

At være først betyder ikke længere noget. Der er ingen anerkendelse, automatisk succes eller tusindvis af solgte eksemplarer af et givent spil, bare fordi det var det første af sin slags – engang. Det kan godt være, at Sega tryllebandt dig med en flimrende 3D-skærm dengang midt i friturerøgen, mens du kvalte en milkshake og rettede nervøst på Marco Polo-trøjen i køen til maskinen, men her ti år senere skal der mere end Legos svar på Karate Kid til, for virkelig at imponere.

Firmaer som Tecmo og ikke mindst Namco, har for længst taget Fighting-genren til nye højder. For Itagaki var vejen frem åbenlys: Smidige piger med endnu smidigere ynder og et kontrolsystem, der er til at tage og føle på. Hos Namco stod den på en konstant udvidelse af karaktergalleriet og en lav indlæringskurve. Begge har haft langt mere succes end Sega de seneste år – at være først betyder ikke længere noget. Jeg sagde det jo.

Men Sega har heller ikke brug for at være først eller størst. Deres foretrukne publikum er ikke pubertetsdrenge, det er ikke små, ivrige koreanere, der øver sig til næste års Tekken-turnering, indtil de bløder fra enhver kropsåbning, og det er ikke vennerne, der mødes et par timer fredag aften, inden de rammer byen.



FAKTA
SKABTE HELE 3D-GENREN
Det var det første Virtua Fighter, komplet med nærmest firkantede mænd og et kæmpe kabinet, der ledte vejen frem for 3D-fighting spil. I København kunne man opleve maskinen i Professor Olsens Spilleland, og køen til at komme til at spille på maskinen var altid enorm. Da Virtua Fighter 2 kom til Saturn, blev det straks en af redaktionens absolutte favoritter, et spil, vi har brugt mere end 200 timer på at mestre.

TIPS
SPIL OGSÅ
Tekken 5 S/19
PLAYSTATION 2
Et af de absolut bedste fighting-spil nogensinde med masser af spillere.



DET ER DA LÆKKERT Selvom Virtua Fighter 5 ikke helt overbeviser os om at PlayStation 3 er en ægte kraftkarl, så er der ingen tvivl om at spillets mange forskellige lokaliteter er skabt med ét formål, nemlig at få dig til at udstøde et Wow!...

Virtua Fighter-serien er dedikation, opofrelse og glæden i at kunne sit håndværk. Sæt dig ned med Virtua Fighter et par timer, og du vil se de samme fem bevægelser afspillet igen og igen, uanset hvilke knapper du trykker på. Gør det samme en uge senere, hvor du har mestret spillets forsvarsteknikker og mere ekstravagante bevægelser i en stegende hed trænings-dojo og du vil se, hvordan spillet folder sig ud

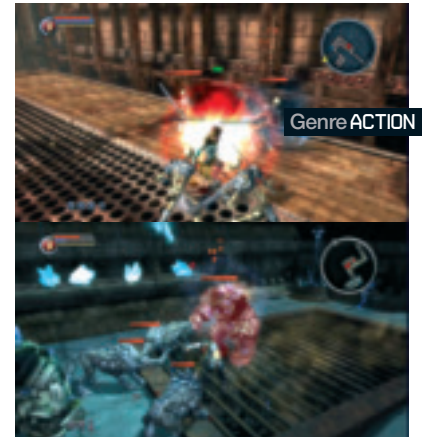
som en blomst, mens du banker løs på Sixaxis-kontrolleren. Virtua Fighter 5 leverer dette mantra til fingerspidserne. Til trods for at være en smule mere medgørligt (du lammes tæves ikke på normal), så er der dog ikke noget at hente på PlayStation 3, hvis du ikke allerede har styret Kage, Bryant og Sarah til toppen af podiet. Selv hvis du kaster dig ud i galleriets to nye



UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Ualmindeligt ensformigt og en smule ligegyldigt...

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY**
 Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1** Testet Version **PAL**
 Anb. Alder **16+**



Ui har set det hele før: En konge er øjensynligt blevet korrupt af magt, har indgået pagt med ondskabens magter og gør livet surt for en masse uskyldige mennesker. Derfor beslutter tre forbundsæller at sætte hårdt mod hårdt, i et forsøg på at befri verden for ondskab.

Grafikken i Untold Legends er ualmindelig jævn. Karaktermodellerne er enkle og landskaberne er simple. Der er for det meste knald på farverne, men ellers er baner og personer fuldstændig blottet for grafiske lækkerier og effekter. Med mindre man da vil kalde det en effekt, at fjender dukker op af den blå luft. Desuden er indtrykket af at gå rundt i en kulisse overvældende. Nogle småting i hver bane kan smadres, og ellers reagerer omgivelserne næsten ikke på dig. Følelsen af kulisser bliver ikke bedre af, at spillets baner ligner farvefyldte tunneller. Det er egentlig lige meget om omgivelserne er ruinbyer, skove, templer eller kloakker, man befinder sig stadigvæk i en mere eller mindre ensrettet tunnel.

Selve spiloplevelsen byder heller ikke just på nogen nyskabelser. På trods af de forskellige spillestilarter, de tre karaktertyper kunne lægge for dagen, reduceres den egentlige fornøjelse meget hurtigt til en omgang tastetrykkeri. Lette og svære angreb bliver kædet sammen i et monotont tryk på knapper, hvilket absolut ikke er hverken underholdende eller udfordrende. Ganske vist kan man lave flotte kombinationer, men til hvad nytte, når de ikke rigtigt tjener noget formål? For at være helt nøgtern, leverer Untold Legends: Dark Kingdom en ganske middelmådig hack 'n slash-oplevelse.

Asmus Neergaard

KARAKTER 5/10

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

HVAD SKAL VI MED DET?

- Masser af action. Rimelig lyd og grafik.
- Ensformigt. Gammeldags og tant.



MERE I VENTE
 Til trods for at Virtua Fighter var den første serie i 3D, så har andre firmaer for længst fået mere succes i genren. Namco er nok de første, de fleste PS2-spillere tænker på, da Tekken har solgt fantastisk og hvert år er genstand for mesterskaber.

LIDT NYT I POTTEN Som det plejer at være med de fleste Fighting-spil, så indeholder Virtua Fighter 5 to nye kæmpere; den mexicanske bryder El Blaze og den lille og lidt mere væver Eileen, der er en smule vild med Monkey Style Kung-Fu. Begge er ganske gode tilføjelser til galleriet.

slagsbrødre El Blaze og Eileen, får du intet foræret på din vej mod metalliske Dural. El Blaze er ganske vist en rimelig balanceret mellemvægtskarakter, der sagtens kan nedlægge selv de hårdeste asiater med lidt mexicansk brydning, og Eileen er den typiske lynhurtige pige med forkærlighed for kung fu, men trykker du bare løs på knapperne, når du ikke meget længere end til den tredje eksotiske lokalitet, for Game Over toner frem på skærmen.

Vejen frem er træning, en forståelse af det tempo Virtua Fighter 5 kører med og evnen til at aflæse modstanderen. Når du først mærker, hvordan du på få sekunder kan vende et sonderlemmende angreb mod dig til en arrogant sejr, så kommer glæden langsomt snigende.

Og glæden kan opnås på flere forskellige måder. Enten kan du kaste dig ud i Quest mode, hvor alverdens Sega-fans har udstyret et væld af modstandere med mere eller mindre tåbelige oneliners, eller også kan du tage dig af den klassiske arcade mode. Desværre har Sega ikke skabt en online-mode (den kom-mer heller ikke på Xbox 360-udgaven), så hvis du havde troet, at vennerne skulle have tæsk i cyberspace, så kan du godt tro om igen.

Til gengæld skuffer Virtua Fighter 5 ikke på det visuelle område. Det er måske ikke et spil, der med det samme flår de 5500 kroner op ad foret, som der skal til på disse bredde-grader, men Sega viser i hvert fald med spil-let, at PS3 langt fra er den rædsel at pro-grammere, som



FAKTA

ET STORT LAND

Alle fighting-spil, fra Tekken over Dead or Alive til Soul Calibur og Virtua Fighter, handler om balance karaktererne imellem, og på nær sidstnævnte, har alle de andre serier haft svært ved at finde den gyldne mellemvej. Flere gange har opdateringen af spillere karakterer til urimelige fordele og ulemper, noget fans har klaget over adskillige gange. Her står Virtua Fighter som et lysende eksempel på, at med dedikation og tålmodighed er ingen karakter bedre end en anden.

TIPS

SPILE OGSÅ

Dead or Alive 4 9/10
 XBOX 360

Action på kanten af stolen og med indlagt onlinedel. Vi siger jo tak.

der ellers går så mange rygter om. Grafikken, der ikke engang benytter sig af statiske baggrundsbilleder, farer nemlig hen over skærmen i et skrækkelig lækkert tempo og med en uhyre høj detaljegrader.

Desværre er Virtua Fighter ikke uden problemer. Det føles ganske enkelt forkerket at spille det med en Sixaxis-kontroller. Der er ingen vægt bag det du laver, og når en tordnende ørefigen ikke resulterer i bare den mindste rystelse fra joypaddet, så føles det lidt tamt at sidde på kanten af sofaen og se Dural gå i gulvet. Loadetiderne burde der også gøres noget ved. Til trods for at spillet i begyndelsen spørger, om du vil lægge tæt ved 3GB direkte ind på harddisken, så er der stadig 15-20 sekunder lange loadtider mellem banerne.

Alligevel kan jeg ikke lade være med at sætte Virtua Fighter 5 på aften efter aften, bare for lige at pudse mine færdigheder af og se slutningen endnu engang. Det er som at møde en rigtig god ven, der både gider lytte, udfordre og holde én med godt selskab – og det er aldrig en dårlig ting.

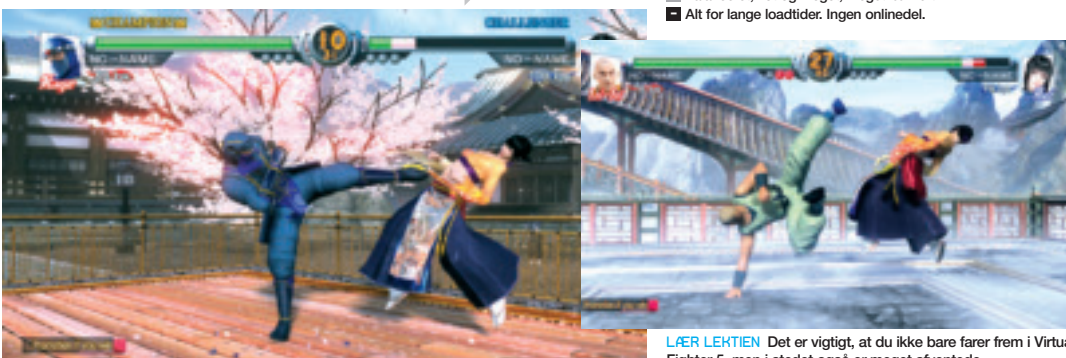
Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

BUNDSOLIDT FIGHTING-SPILE

- Balanceret, flot og meget, meget lækkert
- Alt for lange loadtider. Ingen onlinedel.



LÆR LEKTION Det er vigtigt, at du ikke bare farer frem i Virtua Fighter 5, men i stedet også er meget afventede.



NBA STREET HOMECOURT

Nitton bananskruvar og trettonio bicacletas senere kan vi konstatere at Konami håller formen

Plattform **XBOX 360/PS3** Udvikler **EA BIG LABEL** Udgiver **EA GAMES** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1-4** Testet Version **PS3 (PAL)** And. Alder **3+**

Solen bager ned over asfalten og jeg stiger til himmels for at lave endnu et dunk. Og det er ikke bare hvilket som helst dunk. Nej, jeg er godt og vel en meter over kanten af ringen før jeg overhovedet banker bolden gennem nettet i et inferno af eksplosioner og farver. Imens står Kobe Bryant og ser flojet til. Det var så tredje gang jeg satte ham af på midten af banen og gjorde ham til grin foran hjemmedrengene.

EA's Big Label-serie har aldrig handlet om realisme, faktisk er den tætteste beskrivelse af NBA Street vel egentlig en opdateret udgave af NBA Jam, sendt ud på gaden og fyldt til randen med attitude, guldkæder og tung hiphop. For mig var det første spil en åbenbarelse, men som serien gik ind i sin anden og tredje udgave, så forsvandt ambitionerne hos EA også. Egentlig havde jeg regnet med at seriens fjerde udspil, nemlig NBA Street Homecourt ville være stort set det samme, nu bare med en grafik der passede til næste generation, men sådan er det slet ikke gået.

NBA Street Homecourt er på mange måder et solidt skridt fremad. I stedet for at udføre spillets tricks på fire knapper, så foregår det nu i stedet på to – og det er uden at serien mister den "dybde" som den tidligere havde. Oven i hatten er der et helt nyt trick-system, et helt



FAKTA
ER DET DEM DER?

Der er naturligvis masser af velkendte basketballspillere i NBA Street Homecourt, men de er også alle en del mere atletiske og hurtige end virkelighedens udgaver. At styre Kobe Bryant op i et dunk, for derefter at styrte hjem og blokere tre skud i træk, er nok ikke noget der sker tit i NBA-ligaen, men i Homecourt er det normalt.

nyt dunke-system, et anderledes og udvidet Gamebreaker-system og generelt en helt anden styring – alt sammen er med til at få serien til igen, at føles en smule mere frisk. Selv karriere-moden er faktisk helt hæderlig, og det er selvom den ikke ligefrem ligner en sæson fra f.eks. NBA 2K7. Det er den typiske tur rundt på asfalten i diverse storbyer til kampe mod kendte og ukendte basketballspillere.

Der hvor spillet dog ikke imponerer helt vildt, er i det grafiske. Måske er det bare mig der forventer mig meget af en maskine til 5500 eller også er det EA, der har genbrugt så meget af Xbox 360 grafikken som overhovedet muligt, men det er ikke ligefrem et spil der viser hvad en næstgenerationskonsol er i stand til. Visse animationer og effekter er ret godt lavet, men

generelt ligger NBA Street Homecourt sig i den lidt over jævne del.

Det har dog ikke fået mig til at slukke, for når først et par venner kigger forbi, vi kæmper mod hinanden, indtager luftrummet til de mest overdrevne dunk, og i det hele taget vælter rundt på banen i en tornado af driblinger og blocks, så er NBA Street Homecourt faktisk ganske underholdende.

_Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

VANVITIGT BASKETBALL

- ⊕ Masser af reviderede trick-systemer. God styring.
- ⊖ Minder stadig meget om forgængerne. Ikke meget værd alene.

Genre **SPORT**



GRAFIKKEN I NBA Street Homecourt er pæn, men på ingen måde prangende. Der er nærmest ingen synlig forskel på PlayStation 3 og Xbox 360-udgaven, men PS3 koster altså 5500.

Genre **ACTION**



GENJI 2: DAYS OF THE BLADE

Hvad gør man, når det første spil skuffer? Laver et til

Plattform **PLAYSTATION 3** Udvikler **GAMES REPUBLIC** Udgiver **SONY** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Ikke nok med, at vi har at gøre med et nærmest idiotisk banalt hack'n'slash i Genji 2: Days of the Blade, så er det ofte så langsomt opbygget, at små gab langsomt begynder at sive ud.

Dette skal naturligvis blandes godt sammen med et yderst provokerende og naturligvis ikke kontrollerbart kamera, som smider endnu mere brænde i det bål, der langsomt blusser op i mig. Især når omgivelserne i ny og næ skal udforskes en smule, kan kameraet provokere noget så grusomt. Hertil kommer de enormt dumme og ret komiske fjender, samt nogle

virkelig kedelige gåder, der enten kræver et fåtal af hjerneceller eller nærmest løses tilfældigt. Genji: Days of the Blade er måske det mest pinlige spil i PlayStation 3's lanceeringsportefølje, og er meget lidt værd.

_Jesper Nielsen

KARAKTER 2/10

Grafik 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 2/10 Holdbarhed 2/10

SOM VORES FARFAR LAVEDE DET

- ⊖ Nogle imponerende grafiske scener.
- ⊖ Banalt, langsomt og kedeligt hack'n'slash.

BANK, BANK OG BANK Genji 2's kampsystem bliver aldrig rigtig en fornøjelse at benytte eller se på, selvom man har forsøgt sig med skarpe og ofte flotte animationer.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

De ufærdige titaner vender tilbage, ligeså ufærdige som før. Nielsen er draget ud på nye eventyr

Platform PC Udvikler IRONLORE Udgiver THQ Premiere 9. MARTS Antal spillere 1 Testet Version PC (GULD) Anb. Alder 12+

Genre ACTION



KOMBINATIONEN AF destruktive magier og masser af monstre, skaber endnu engang spillets mest underholdende momenter.

allerede før var tilgængelige. Af mere praktisk natur er muligheden for nu at opbevare det udstyr, der ikke er plads til, hos en slags omrejsende bank. Mulighederne for at sammensætte dit eget udstyr er også blevet større, ved at der er blevet tilføjet endnu en genre af artefakter, som kan kombineres med magiske reaktioner som følge.

Vigtigt for hele oplevelsen er dog, at udvikleren synes at have afklaret nogle af de tekniske fallitter, som ejere over hele verden måtte døje med forhen. De værste fejl, som deciderede nedlukninger af spillet, grafiske fejl, der gjorde det umuligt at fortsætte, monstre, der ikke kunne dø og den slags, synes nu heldigvis at være fortid. Alligevel bliver der dog stadig budt på kraftige dyk i billedhastigheden på de mest mærkværdige tidspunkter, lyd der ikke hænger sammen med hvad der sker på skærmen, og den slags småfejl som hos andre titler ville være katastrofale, men her er hvad man desværre må forvente.

Hvis denne anmeldelse har en smag af bitterhed over sig, er det fordi jeg simpelthen ikke kan få tanken ud af hovedet, at alt hvad

Immortal Throne indeholder, burde være en gratis download-pakke til alle de, som købte det originale Titan Quest. Dette burde være en stor undskyldning fra en udvikler, som ved de var galt på den, da de smed et stykke uspilbart kode på butikshylderne. I stedet forventes det at du og jeg bruger penge på, hvad der egentlig bør ses som en større lapping for at få noget til at virke, du allerede har brugt penge på, og det er ikke acceptabelt.

Da en af de ledende kræfter hos udvikleren af Immortal Throne for nyligt udtalte, at det meste af indholdet var tiltænkt det originale spil, men blev trukket på grund af tidsmangel, gav det mig en dårlig smag i munden. Udvidelsen har nu snurret på harddisken den sidste tid, og den dårlige smag er der stadig.

Thomas Nielsen

KARAKTER 5/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 4/10

DET ER ET PATCH

Flot grafik og lyd. Masser af timers gameplay.

Dette burde være et gratis patch; for lidt nyt indhold.



DER BLIVER BUDT på fjender i alle størrelser, oftest mange gange større end én selv.

Immortal Throne er dog et forsøg på at give de mest trængende fans mere indhold at sætte tænderne i. Dette betyder selvfølgelig, at der nu er endnu mere magisk udstyr at finde, en endnu højere grænse for, hvor stærk du kan blive, samt en ny verden og et nyt sæt evner at prøve.

Den nye verden byder på stærkere og større monstre, men er først tilgængelig, når du har gennemført det første eventyr. Det nye sæt evner kan derimod aktiveres fra starten, og fokuserer i teorien på manipuleringen af tid. I praksis er der dog ikke stor forskel på de nye evner, og de der allerede var at finde før, og selvom temaet er tid, manifesteres det alligevel i eksplosioner og variationer af evner, som



FAKTA

EN TITAN MERE

Man kan ved gennemførelsen af Immortal Throne ane, at der allerede er lagt i kakkelovnen til mindst en udvidelse mere. Forhåbentlig udvises der dog denne gang mere tålmodighed fra udviklerens side, så de endnu eksisterende fejl kan blive udryddet endeligt.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

At lege røvere og soldater i eftermiddagssolen har aldrig set bedre ud

Platform **XBOX 360** Udvikler **RED STORM** Udgiver **UBISOFT** Premiere **9. MARTS** Antal spillere **1-16** Testet version **PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION**



TA' MIG ONLINE NU

Singleplayerkampagnen er både solid og underholdende, men det er online, at spøgelse virkeligt får ben at gå på. Op til 16 sofasoldater kan tørne sammen ligesom det var tilfældet med forgængeren.



GISP, JEG HØRER STEMME Du bliver briefet løbende gennem missionerne, eftersom du klarer dine opgaver, og du skal lytte godt efter, hvis du skal have fat på alle detaljerne og de gode råd, også selvom kuglerne pifter forbi ørerne på dig.



FAKTA

CROSS COM 2.0 ER KLAR SOLDAT

Dit Cross Com er selve grundstenen for din overlevelse, og i denne omgang har det fået en mærkbar opdatering, da du nu også har mulighed for at se hele slagmarken fra en satellit, og skifte om til dine medsoldaters kameraer. Derigennem får du hurtigt overblik over terrænet og kan lægge en taktik der vil lykkes.

TIPS

SPIL OGSÅ

Rainbow Six: Vegas **8/10**
XBOX 360

Knapt så taktisk, men med masser af våben og hidsgige terrorister.

J Lige nu er alt stille. Ingen kugler der pifter om ørerne på os, eller bilalarmer der hylér. Vi sidder i en helikopter, der hænger roligt i lufrummet over det boblende inferno, som er San Juarez – selv samme inferno, som vi snart bliver indsat i. Pulserende sort os stiger langsomt op fra gadeplanet, imens den røde aftensol går ned ude i horisonten. Vi er nu over vores indsætningszone og gør os klar til at blive firet ned.

Jeg afsikrer mit våben, gør korsets tegn over mit bryst og gør klar til at blive sendt ind for at åbne helvedes porte.

G.R.A.W. 2 er et spil, der kræver din konstante opmærksomhed, hvis du bare skal have den mindste chance for at overleve. At spæne gennem gaderne med højre pegefinger limet fast på aftrækkeren, skaffer dig kun et mærke på den ene storetå og lukket kiste. Du skal dukke dig, klamre dig til mure og facader, og gøre fuldt brug af dit tekniske isenkram for at kunne overleve. Til gengæld giver de konstante satellitopdateringer, gode råd fra helikopterpiloten og muligheden for bl.a. at hidkalde luftbombardementer, dig chancen for at gøre enhver umulig situation gunstig og vende den

til en sejr. Det taktisk element var utilgivende i etteren, og det er det også i anden ombæring, om end du nu har en del flere muligheder ude på slagmarken. Din overlegne teknologi og mulighed for nu at kunne styre dine kammerater gennem deres skuldermonterede kameraer gør, at du i teorien kan gennemføre en hel mission uden selv at affyre et eneste skud, noget de hardcore Tom Clancy-fans vil elske. Du kan også genoplive faldne kammerater og

helbrede dig selv, noget der virkelig var savnet i forgængeren, og kombineret med at dine baser nu også har forskellige våbenklasser, giver det en helt ny taktisk dybde til spillet, da du kan tilpasse dit hold til en særlig spillestil.

Al den snigen og lusken rundt giver ganske vist en unægtelig kløe i aftrækkerfingeren, men alle ens ophobede aggressioner får man heldigvis afløb for, når man sidder bag et kæmpe maskingevær i en Black Hawk-helikopter og



DIVERSITET Fra Juarez tomme grænseland til El Paso i Texas er der ikke et uimponerende øjeblik i G.R.A.W. 2. Det er virkelig smukt.



VÆR LIDT TÅLMODIG
Blodig eufori og Rambo-lignende manér er ikke noget, der vil bringe dig langt i G.R.A.W. 2. Men til gengæld kan tålmodighed, overblik og taktisk tænkning tage dig rigtig langt, og vende selv den mest umulige situation til en triumf.



DUK DIG FOR POKKER Der skal ikke mange fuldræffere til, før det sortner for dig, og derfor er det stærkt påkrævet at dukke sig og kun stikke hovedet frem, når det er virkelig nødvendigt.



FAKTA
RULLEMARIE?
I nogle af banerne bliver du ledsaget af en såkaldt Mule, som er et pansret køretøj, der er propfyldt med våben og ammunition. Gennem dit Cross Com kan du selv dirigere den rundt, og udover at du kan skifte våben ligeså tosset du vil, kan den også bruges til at søge dække bag. Det er kanon-smart og det fungerer rigtig godt. Dette er en af de få helt nye ting i Ghost Recon Advanced Warfighter 2.

lægger øde til en hel mexicansk lejr. Helikopterturene foregår et helt andet tempo og giver et tiltrængt pusterum midt i al taktikken. Din gruppe gør præcis, hvad du beder dem om, og de gange hvor de hænger uhjælpeligt fast i et hjørne eller andet, er blevet reduceret til et minimum. Men den kunstige intelligens kæmper også for fuld skrue på den anden side af ingenmandslandet, og fjenden forstår sandelig også vigtigheden af at holde hovedet lavt. De søger dække, skifter position og holder du ikke øjnene åbne, står du pludselig og stirrer ind i et geværløb lige inden alt sortner for dig. Ved første øjekast ligner G.R.A.W. 2 sin forgænger rigtig meget, men efter nogle timers Spil, begynder man at opdage de mange små visuelle frynsegoder, som Red Storm har vel-signet os med, og det er disse, som for alvor sømmer den neglebidende atmosfære fast. Fysikken sidder også lige i skabet, og det følger

endnu et taktisk aspekt til den i forvejen imponerende pakke, da forskelligt dække kan gå i stykker eller eksploderer hvis det tager for mange fuldræffere, og derved tvinges du altid til at være på farten. Det kan selvfølgelig også vendes til din fordel, når du skyder en oprørers usle forskansning, skydes i småstykker og efterlader ham helt blottet for din kugleregning.

Singleplayerdelen er stærk og flot, og det samme gælder for co-op-delen, der denne gang er blevet udvidet, men igen er det over nettet, du kommer til at spendere det meste af tiden. Multiplayerdelen har fået en overhaling, og nogle af de tidligere problemer, som bl.a. opstod, når man spawned, er nu blevet løst. Banerne er blevet mere varierede og grafikken lider ikke af samme nedsatte detaljegrader som før.

Man kan godt argumentere for, at der ikke er sket noget radikalt anderledes siden sidste gang Tom Clancy's spøgelse var ude og lege tagfat med mexicanske bad guys, men når man lægger fingrene på en spiloplevelse, der er så helstøbt og finpudset, som den G.R.A.W. 2 byder på, forstummer kritikken næsten omgående. Krigen er kommet til Texas, og jeg har allerede booket en plads med næste helikopterafgang.

._Martin B. Larsen

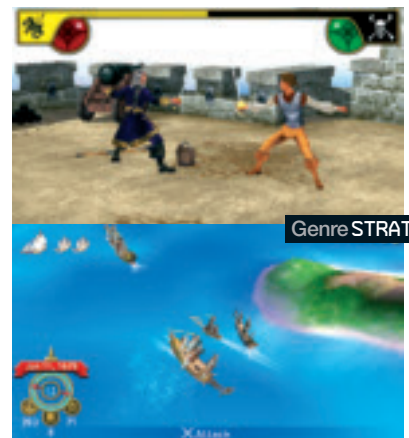
KARAKTER 9/10
Grafik 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 9/10

INTENS OG FREMTRÆNGENDE
Flot grafik. Pålidelig AI. Glimrende multiplayer.
Der er mere tale om forbedringer end tilføjelser.

SID MEIER'S PIRATES!

Er du klar på livet som lommepirat? Nielsen er...

Platform PSP Udvikler FULL FAT Udgiver 2K GAMES
Premiere 16. MARTS Antal spillere 1 Testet Version
EUROPA Anb. Alder 12+



Genre STRATEGI

A Som ung knøs med store drømme, starter jeg mit eventyr med at skure gulvet for en kaptajn, som synes mere interesseret i rom'ens søde smag og forunderlige effekt, end havets mange eventyr. Med et brændende ønske om at hævne min families sørgelige skæbne, samt finde de sidste overlevende familiemedlemmer, går der ikke lang tid, før mytteri åbner døren for min første chance for at blive kaptajn. Nu skal jeg stå ved roret.

Hvis der findes noget, der kan betegnes som en piratsimulator, er det ikke Pirates, for her handler det egentlig ikke nødvendigvis om at være den mest berygtede eller frygtindgydende pirat, her handler det om at have det sjovt. Et forbløffende stort udvalg af muligheder kommanderes af et ekstremt simpelt interface, som synes skræddersyet til PSP'ens ofte kritiserede kontrollegeskaber. At Pirates sjældent bliver kedeligt, skyldes at alle spillets opgaver er fordelt over forskellige minispil. Rejserne fra havn til havn styres som var skibet en lille racerbil, og rammer du vinden ordentligt, fungerer det som en turbo. Border du et fjendtligt skib står den på kamp kaptajn og kaptajn imellem, som fungerer via et slags "stensaks-papir"-system. Skal der lyde en kritik, må det være, at de mest dedikerede spillere vil kunne gennemføre spillet på ganske kort tid, hvis de vælger målbevidst at gå efter de historiedrivende begivenheder. Gennemføres eventyret på denne måde vil man med sikkerhed gå glip af størstedelen af underholdningsværdien, men ikke desto mindre sætter det desværre sine spor i holdbarheden. Det er dog stadig et sjovt lille spil, der sagtens kan fornøje mange aftener.

._Thomas Nielsen

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

SJOVT OG GIVENDE
God kontrol. Velovervejet gameplay. Lettilgængeligt.
Ikke den længste holdbarhed. For let.



Genre ROLLESPIL



FINAL FANTASY XII

En ny producer, et nyt kampsystem og en velkendt verden: Final Fantasy XII er seriens mest skelsættende spil til dato

Platform **PLAYSTATION 2** Udvikler **SQUARE ENIX** Udgiver **UBISOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12**

Final Fantasy XII er på mange måder unikt. Det har haft to forskellige chefproducere, det foregår i den etablerede verden fra Final Fantasy Tactics, Ivalice, og gameplayet har undergået en forandring, som i omfang kan sidestilles med VII'ens skift til 3D. Det er store ting.

Square Enix-ledelsen traf en både vigtig og bevidst beslutning, da de indsatte Yasumi Matsuno, som blandt andet har Final Fantasy Tactics og Vagrant Story stående på cv'et, i dobbeltrollen som instruktør og producer. I en parentes skal det bemærkes, at Matsuno halvvejs gennem udviklingsfasen forlod Square Enix, ifølge forlydender på grund af sygdom, og blev erstattet af Akitoshi Kawazu, som heller ikke kan kaldes sværvægtter i Final Fantasy-regi. Bemærkningen er parentetisk, fordi Kawazu i al væsentlighed har arbejdet videre med det koncept, som Matsuno udarbejdede. I det hele taget kan disse oplysninger virke ganske uinteressante, men de er en stor del af forklaringen på, hvorfor Final Fantasy XII er så grundlæggende anderledes og så fantastisk, som det er. I Final Fantasy XII er kampsystemet endt i en identitetskrise af den bedst tænkelige



FAKTA

YASUMI MATSUNO

Måske siger navnet Matsuno dig ikke så meget. Det er muligt, at hans spil, såsom Final Fantasy Tactics og Vagrant Story, heller ikke ringer nogen klokke, men du vil huske ham som manden, der omskrev Final Fantasy-formlen, og som turde udfordre seriens millioner af fans. Historien og verdenen er mere alvorlig, og kampsystemet er helt grundlæggende ændret.

TIPS

SPIL OGSÅ

Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King **8/10**
PLAYSTATION 2
Charmende verden og lækker grafik i denne klassiker til Playstation 2.

slags. Det er ikke slidgigtsfremkaldende 1:1-action, men heller ikke strengt turbaseret. For at gøre en lang historie kort – den kunne være blevet meget, meget lang – er fokus flyttet fra mikromanagement til makromanagement, eller nærmere til udarbejdelsen af makroer. I stedet for at indtaste alle kommandoer enkeltvis, programmerer du figurerne til eksempelvis at kaste en cure-formular, hvis en figurs helbred falder til under 50 %, altid angribe flyvende fjender med magi eller kaste en protect-formular, når gruppen ikke er i kamp. Du kan deaktivere gamebitsystemet og indtaste alt manuelt, men så er du nok typen, der synes, at morsekoder er telefonen overlegen.

Gambitsystemet er frihedskæmperen, der giver plads til at se og føle eventyret. Når taster tyranniet er væk, og gruppen klarer sig selv, kan du panorere kameraet hen på det gamle træ henne i hjørnet, fjendens bidske blik eller den græssende chocobo. Du møder fjenderne ansigt til ansigt uden indlæsningstider og uden afbrydelser, og samtidig med at kampsystem, udforskning og fortælling smelter sammen, smelter også du sammen med spillet. Afstanden mellem dig og Ivalice bliver mindre for



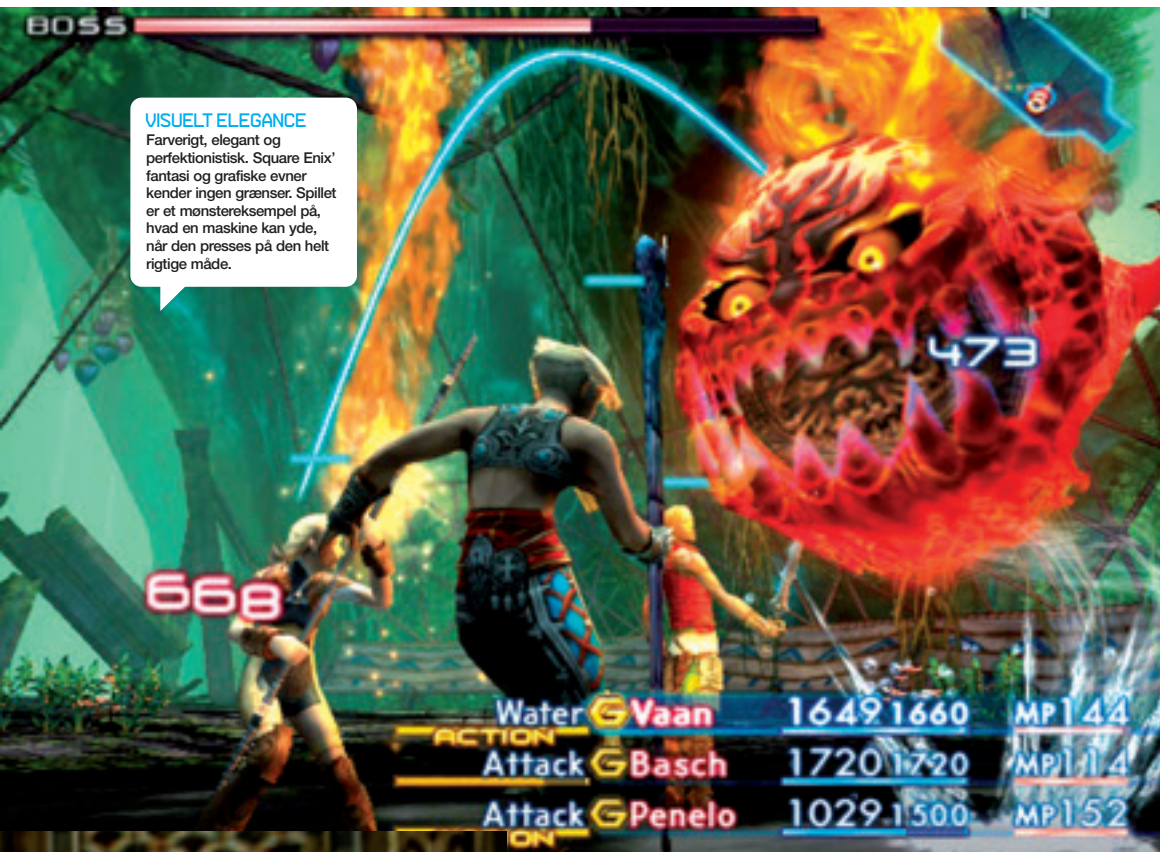
FRONTFIGUREN

Hvis spillet overhovedet har en egentlig hovedperson, må det være gadedrengen, Vaan, med de noget feminine ansigtstræk.

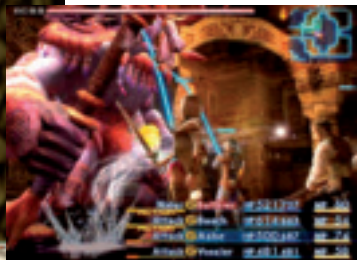
VAAN HALEN Vaan er usikker, kejtet og gør ikke meget væsen af sig. Man kan sige meget om de tidligere afsnits helte, men Vaan er seriens mest ligegyldige og farveløse figur til dato. Han er en kedelig, forfængelig gut.

hvert eneste skridt. Automatiseringen betyder på ingen måde, at du hægtes af. Gambitindstillingerne skal løbende udvikles, prioriteres og afstemmes efter typen af fjender, og jo mere du eksperimenterer med systemet, des mere finder du ud af, hvor dybt det er, og hvor omfattende dine taktiske muligheder i virkeligheden er. Forkerte gambitindstillinger kan sende gruppen til tælling i løbet af nul komma fem – navnlig hvis du benytter det mod spillets bosser – mens gennemtænkte kommandoer kan gøre din rejse gennem Ivalices eventyrlige egne væsentlig nemmere.

Gambitsystemet er ikke perfekt. Som alle andre programmer kan det ikke træffe de vigtige beslutninger, et menneske kan, fordi vi mennesker kan tænke frem i tiden. Systemets svagheit ligger paradoksalt nok ikke i selve sys-



VISUELT ELEGANCE
Farverigt, elegant og perfektionistisk. Square Enix' fantasi og grafiske evner kender ingen grænser. Spillet er et mønstereksempel på, hvad en maskine kan yde, når den presses på den helt rigtige måde.



HEROVER er gruppen ved at sætte FF XII's svar på Ifrit på plads. Navnet er Belias.

temet, men latent hos brugeren. Jeg tror, at visse spillere vil miste overblikket, når der er 10 "kodelinjer" for hver figur at holde styr på. Jeg er ikke sikker på, at alle Final Fantasy-fans vil tage imod dette ret tekniske "programmerings-sprog" med kyshånd. Det giver sig selv, at et dybtgående kampsystem vil kræve vilje og tålmodighed fra spilleren.

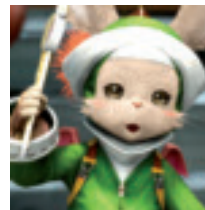
Alt afhængigt af øjnene, der ser, er det nye license-system en gave eller mere benzin på det allerede komplekse bål. Denne velfungerende evolution af FF X's sphere grid giver dig frie hænder til skræddersy figurerne. Vil seks magikere eller seks muskelbundter, kan du få det. Men alle æg i en kurv er aldrig godt.

Under alle de nye tiltag er Final Fantasy XII Final Fantasy, som du kender det. Ivalice er hjemsted for chocoboer, menneskelignende reptiler, nuttede moogles og kvinder med kaninører, til hvem Square Enix' elektroniske skræddere har syet de mest elegante klæder,

man kan forestille dig. Dragter og udsmykningsgenstande fra baroktiden udsættes for nutidige modetendenser i FF XII's univers, som i sig selv er en delikat hybrid mellem europæisk middel-alder og Star Wars. Det ene øjeblik går du rundt på et stort slot, det næste på en tyrkisk-inspireret basar for timer senere at besøge en landsby i junglen. Du kommer som altid i Final Fantasy vidt omkring.

Final Fantasy XII er uden sidestykke det mest progressive og sensationelle spil i serien. Hvis ikke Vaan var så farveløs, og hvis ikke historien havde kredset om storpolitik og intriger blandt alle andre end de centrale figurer, havde jeg ikke tøvet med også at udråbe Matsunos første rigtige FF-spil til seriens bedste. For Final Fantasy XII er formidabelt. Det er visionært og innovativt, og hver en chance, Matsuno har taget på gameplayplan, har udviklet og ikke afviklet de grundpiller, der gennem flere årtier har opretholdt Final Fantasys status som genrens hersker.

Henrik Bach



FAKTA

WII-SPIL I SIGTE?

Egentlig kan Matsuno ikke tage hele æren. Halvvejs gennem udviklingsfasen blev han syg – det er i hvert fald Square Enix' officielle udmelding – og måtte forlade projektet. Graver man lidt i spilmulden, støder man på en anden udlægning, nemlig at Matsuno angiveligt arbejder på en Wii-titel for en unavngiven udvikler. Vi håber, at rygten taler sandt, for efter at have tilbragt 40 timer i Ivalice står det klart, at Matsuno-san har meget at bibringe spillkulturen.

TIPS

SPIL OGSÅ
Dark Chronicle 9/10
PLAYSTATION 2
En ufattelig dybde og masser af gode muligheder.

KARAKTER 9/10
Grafik 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 9/10
FANTASTISK ROLLESPIL

- Dybt figurudviklingssystem. Flotte grafiske detaljer.
- Historien er fragmenteret og flyvsk. Vaan mangler personlighed

STOR VARIATION

Henrik giver dig fire gode grunde til at tage turen gennem eventyret



EN EPISK REJSE

Final Fantasy er mere end et spil. Det er en eventyrrejse. En 40-50 timer lang rejse gennem en verden bestående af kontinenter med forskellige klimaer, indbyggere og landskaber. Turen til King Rathwalls gravtempel er en lang, sej tur gennem orkenen, men du kommer også til at besøge en by bygget i trækrønerne, et luftskib og de iskolde egne i nord. Der ligger en episk, oplevelsesrig rejse og venter på dig forude.



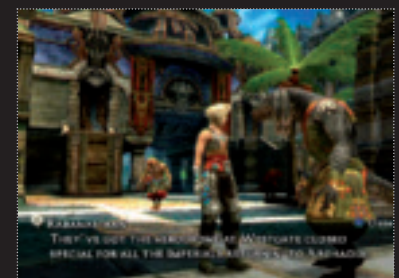
EN BLØD MELLEMLANDING

Turbaserede kampe kræver tid og tålmodighed, og hack'n'slash er kedeligt og monotont. Mellemtingen hedder Gambits. Du kan forprogrammere figurerne, så de kan kæmpe turbaseret i real time. Forklaringen er måske vrøvl, men det fungerer fantastisk. I stedet for at trykke "attack" igen og igen skal du forprogrammere figurernes handlinger, så de automatisk gør det, du selv ville have gjort. Du er generalen snarere end soldaten i denne ombaring.



FRIHEDEN ER GENVUNDET

For en Final Fantasy-veteran var FF X og X-2 klaustrofobiske oplevelser, men Matsuno slipper dig fri. Du kan udforske Ivalices fjerne egne, jage eftersøgte monstre, opsoge og bekæmpe stærke Espers uden for handlingen. Når du undervejs nedlægger fjender, får point, som bruges til at udvikle figurernes evner. Du kommer til at bruge timer på at udforske License-brættet og skræddersy figurerne, så de passer til din spillestil.



VOKSENT ER GODT?

"Voksent" er et af de prædikater, FF XII har fået. Final Fantasy XII er mere voksen, men det er ikke kun positivt. Det er i orden, at historien behandler emner som storpolitik, bedrag og rivalisering, men at fokus absolut skal drejes væk fra de spilbare figurer og hen på en kejser, hans sønner, et senat og en stribe begærlige hærførere, som du aldrig får et egentligt forhold til, er uforståeligt. Hvis dette er, hvad der sker, når serier bliver voksne, vil jeg hellere have en banal teenagehistorie.



MOTORSTORM

Jorden er mudret, køretøjerne er toptunede og faren truer om hvert hjørne. Er du klar til kampen?

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **EVOLUTION STUDIOS** Udgiver **SONY** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1-15** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Genre **RACING**

00:12.63

VÅDT OG BESKIDT
Motorstorm er råt og brutalt, mudret og aggressivt, og vi er fuldstændig vilde med det. Udviklerne bag WRC-spillene har begået et af de mest hæslende racerspil i lange tider.

BOOST TEMP

0 LAP / 3

11 POS / 13



SUPER BOOST Motorstorm bliver fantastisk flot med sømnet og boost'en i bund.

Motorstorm er en af de slags spil, der bare lyder som ren og skær morskab. Du har en spandfuld køretøjer i alle slags klasser, fra hele små motocross'ere til store lastvogne, der spytter om sig med hestekræfter uden den tunge last. Du har store, brede og komplekse baner, der tilbyder forskellige ruter, masser af farer og smukke udsigter. Og så er der naturligvis masser af fart og adrenalin. I Motorstorm skal man køre hurtigt, aggressivt og udfordrende. Hvis du spiller på den sikre hest, så kommer du ikke langt.

Dette er en formular mange arkade racerspil gør brug af, uden at levere varen, men Evolution har heldigvis formået at lave et fuldstændigt hæslende spil, der griber dig om skridtet



11 FAKTA

ØRKENRACE

Omgivelserne i Motorstorm er faktisk baseret på rigtige steder i den gule, amerikanske ørken. Evolution Studios har naturligvis lavet et par små modifikationer, men vover stadig at påstå, at der vil være rigeligt med genkendelige klipper og dale. Kan du kende forskel?

FARE FORUDE! Farene lurer overalt i Motorstorm, hvorvidt det gælder stejle afskræninger, altødelæggende klippevægge, de brutale modstandere eller dig selv. Pas på, hvor meget boost du bruger – motoren bliver let overophedet!

og smider dig fluks ud i den glohede, amerikanske ørken, hvor du føler dit liv hænger i en tynd tråd det meste af tiden. Ikke kun fordi du skal holde øje med at ryge ud over kanten eller smadre ind i de mange forhindringer, også fordi modstanderne konstant er på nakken af dig, og den mindste fejl kan sende dig mange pladser tilbage.

Et af de områder, hvor jeg virkelig er blevet duperet over Motorstorm, er det kløgtige bane-design, der kræver nærmest urimeligt meget af din hukommelse. De første fire-fem gange du kører en runde, vil du blive kvæstet tonsvis af gange, men når du endelig har lært banens finesser, så bliver det forvandlet til en fed fornemmelse, når du udmannøvrer dine modstandere. Blandt med køretøjernes brugbare og velbalancerede boostfunktion, så gælder det om at kende enhver afkrog.

Sværhedsgraden er bestemt ikke lagt i den lette ende, hvilket både giver positive og negative oplevelser i spillet. Positivt er det, når man sidder fuldstændig klistret fast til fladskærmen med tungen mast flad mellem tænderne og tæerne sammenknudt, mens du håber at koncentrationen rækker. Og positivt er det, når

man selv ved et nederlag får lyst til konsekvent at vælge retry og give det endnu en chance. Variationen i Motorstorm bliver dog spillets anden akilleshæl. Stadig uden mulighed for at kæmpe online mod tusindvis af spillere, faktisk helt op til 12 på en bane, så skal jeg ikke kunne give et fuldstændigt, konkluderende svar, meeeen det vil dog ikke være et spil, der fortsætter med at være friskt i én uendelighed. Det er meget arkade-præget, og selvom der er meget at lære, sværhedsgraden er skarp og det er et spil man bare vil gennemføre, så mangler det lige det sidste.

Men jeg tør sige så meget som dette: Lige nu er Motorstorm det absolut eneste spil, der kan hive mig væk fra de andre konsoller og få mig til at sige: "OK, det vil jeg egentlig godt have meget mere af".

Jesper Nielsen

KARAKTER 8/10

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

BUNDSOLID RACING I MUDDER

■ Lækker grafik og fartfornemmelse. Godt bane-design.

■ Vægten på styrt er overdrevent. Mangler en smule variation.

DEF JAM: ICON

Kendte rappere mødes i et jævnt kampspil uden egentlig charme

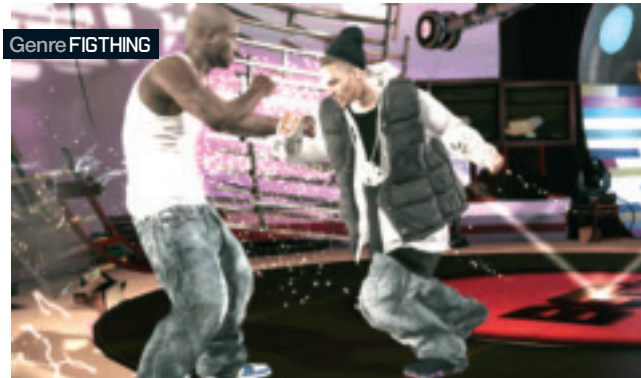
Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Premiere **23. MARTS** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Jean Paul står godt forslået og prøver at se hip ud. En eller anden halvt uforståelig jamaicansk/amerikansk frase lister sig over hans læber, inden min ene joggingsko flækker hans overlæbe. En hurtig venstre-højre gør ham modtagelig for et kvælertag.

Jeg slynger ham ind i den allerede ramponerede benzinstander. Jeg scratcher til det beat, hele byen swinger med på. Et veludført scratch sætter fut i benzinstanderen og slynger Jean Paul tværs over skærmen. Så er han færdig. Grafikken er det første der springer i øjnene i Def Jam: Icon. Den er realistisk, nøjagtig og ligner mest af alt boksespillet Fight Night 3. Det vil sige at rapperne er genskabt ned til sidste skønhedsplet. Der er mulighed for at skræddersy sin helt egen kæmper, hvilket dog aldrig lykkedes mig. Ethvert forsøg på at genskabe mit særlige kontrafej på skærmen endte med en skabning, der lignede Sloth fra Goonierne, med lettere asiatiske træk.

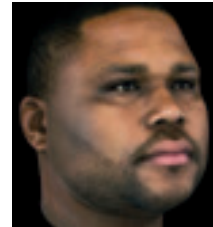
Kampsystemet er også som løftet direkte fra Fight Night 3. Det er blevet henlagt mere eller mindre til den analoge styrepind, i stedet for at fokus er lagt på knapperne. Og selvom det burde være muligt at lave en god variation, så virker det reelt set kun som om der findes en lille snes tricks, man kan lave. Desuden er kæmpernes nyvundne evne til at scratche og dermed aktivere forskellige ting i omgivelserne, ikke særlig godt udnyttet. Det er et langt mere surrealistisk indslag end tidligere spils XXX, men mindre underholdende at se på og mindre nyttigt i kamp.

Af ukendte grunde har EA valgt at indføre et nyt element, nemlig pladekontrakter. I stedet for at kæmpe om magten i New York eller lignende, kæmper man for pladekontrakter og kunstnere. Man er altså blevet udnævnt til manager for en broget flok af halvpsy-



Genre **FIGHTING**

NU MED EKSTRA SLAG Der er noget berusende over at kunne tæve en så irriterende musiker som Jean Paul til lirekassemand. Desværre føles det ikke som om spillet indeholder en hulens masse forskellige bevægelser, og dermed bliver det hurtigt meget ensformigt.



FAKTA

IMPONERENDE

Grafikken i Def Jam: Icon er faktisk imponerende, og mindst lige så god som den i Fight Night Round 3. Er du fan af nogle af virkelighedens mange rappere, så vil du med lethed kunne genkende dem i spillet, hvilket er lækkert.

TIPS

SPIL I STEDET

Virtua Fighter 5 **8/10**

PLAYSTATION 3

Akira og resten af slængt i højopløsning. Se det kan vi virkelig lide.

kopatiske rappere, hvilket bestemt mærkes. Slemme paparazzifotografer skal altså gennemtæves, rivaliserende rappere får det glatte lag, mens andre managere får et par på hovedet, hvis de stiller sig i vejen. Når man så har rekrutteret rappere, skal man investere i deres plader. Denne investering giver forhåbentlig afkast, som man derefter kan investere endnu flere penge med.

Def Jam: Icon er i mange henseende et skridt tilbage. Det er kompetent nok, javist, men hvad nytter det, når det er uden charme eller stil? Lad os håbe, at EA er i stand til at lave en eventuel efterfølger, der kombinerer de tidligere spils charme og særkende med de styrker Icon har vist.

_Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

RIMELIGT FIGHTING-SPIL

Flot grafik og lyd. Et par nye ideer.

Mangler charmen. Er ikke givende nok.



HVOR ER TYNGDEN? Det føles aldrig rigtig helt tungt nok, når du banker løs på modstanderen, slet ikke uden indlagt rumble.

CONTACT

Find din stylus frem til et anderledes eventyr

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **GRASSHOPPER** Udgiver **RISING STAR** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**



Genre **ROLLESPIL**

ANDERLEDES Contact er et meget anderledes rollespil, men den del overrasker i posen, bl.a. i form af Decals.

Når jeg på en eller anden bizar måde formår at skabe kontakt med en professor og hans futuristiske sejlskib, så ved jeg den er helt gal. Mit navn er Nicolas, og jeg har netop fået ordre på at hjælpe en ti-årig skoleknægt ved navn Terry med at finde strømkilder til professorens skib.

Hvad jeg får ud af det, ved jeg ikke, men jeg ved bare, at Terry skal kæmpe mod massevis af monstre før end strømkilderne lader sig vise. Velkommen til Contact, et af mange dybt gakkede japanske rollespil, der har fundet vej til vore breddegrader. Jeg bliver overrasket, når jeg stifter bekendtskab med min første såkaldte decal. I stedet for at skulle udstyre Terry med rustninger og smykker, har jeg i Contact muligheden for at give Terry decals, særlige egenskaber, der til eksempel kan gøre ham hurtigere, stærkere eller bedre til at lave mad. Men morskaben slutter ikke her, for der findes også andre slags decals, som giver mig et ekstra es ved hånden. Professoren har for eksempel tilladt mig at bruge hans hund til at nedkæmpe fjenden. Contact byder på nogle af de mest interessante bosskampe jeg har set i lang, lang tid. Desværre er der utroligt langt imellem de innovative af slagsen, for visse af spillets boss'er er også bare almindelige monstre, der bare har lidt mere liv og slagkraft. Contact er dog ikke sjovt hele tiden; jeg irriteres konstant af lydsiden, der plager mig med rædselsfuldt gentagende muzak og primitive lydeffekter, der slet ikke varierer nok. Ligeledes er jeg ved at rive håret ud af mit hoved, hver eneste gang jeg skal kæmpe mig igennem en zone, jeg netop har forladt, bare fordi jeg lige glemte at åbne en kiste der. Men så er det heller ikke værre. Contact er et charmerende lille japansk stykke spilhistorie, der nok måske er set før, men som alligevel har den underholdningsværdi, som skal til.

_Nicolas Elmøe

KARAKTER 7/10

Grafik **5/10** Lyd **2/10** Gameplay **7/10** Holdbarhed **7/10**

ANDERLEDES ROLLESPIL

Charmerende persongalleri. Stort og omfattende eventyr

Til tider en tand for svært. Rædselsfuld musik.





MÅNEDENS FOKUS

SÅDAN BOND!

Verdens mindst hemmelige agent er tilbage i en fantastisk film

Casino Royal

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst MARTIN B. LARSEN

Casino Royale følger James Bond på hans første mission efter han har opnået 00-status hos MI6. Den internationale pengemand Le Chiffre, spillet af Mads Mikkelsen, sponsorerer terroraktivitet verden over, og det er op til Bond at "legalt" frarøve ham en del af hans formue gennem en privat pokerturnering. Hjælpet på vej af den kvindelige kollega Vesper Lynd, er det op til Bond at holde balancegangen mellem M's konstante mistillid og at få fanget skurken.

Efter fem år med halvlumre Star Wars- og direkte skidte gyserfilm, ryster de fleste nok på hovedet, når man nævner ordet prequel eller forhistorie. Men så kom Batman Begins, og pludselig så vi at det sag-

tens kunne fungere, og det samme gælder i Casino Royales tilfælde. Det er back to basics i mere end én forstand. Lige fra starten af, hvor Daniel Craig jagter en naiv bombemager, i øvrigt spillet af Parkour-eksperten Sebastian Foucan, slås en hårdere og mere rå tone fast, en tone som Craig virkelig forstår at personificere. Craig er stærk og direkte, men forstår stadig at spille med følelsesreperioret, noget der virkelig kommer til udtryk i sceneerne med Eva Green, hvor replikkerne næsten slår gnister. Jeg er ligeglad med om Daniel Craig er for muskuløs eller for blond, for når han først tager den skræddersyede smoking på, så er han James Bond.

Volden er mere brutal og mindre tegneserieagtig end i tidligere film, og her er ingen popdivaer i små biroller, usynlige biler eller andre af de kli-

cheer, som har svækket serien i årevis. De sidste åg fra treserne og halvfjerdserne er endelig blevet kastet væk, da verdensfreden ikke længere er i fare på grund af endnu en gal videnskabsmand med mindreværdskomplekser.

Casino Royale er instrueret af Martin Campbell, som også stod bag den udmærkede GoldenEye og sammen med Daniel Craig, bringer han superagenten sikkert ind i fremtiden og leverer en Bond-film, hvor man for første gang ikke kan gætte sig til slutning, halv ind i filmen. Med sine 140 minutter er Casino Royale den længste Bond-film nogensinde, og selvom tempoet for en stund falder et par takter hen ad slutningen, er den stadig pensum for enhver, der har det mindste tilovers for den klassiske agent. Velkommen tilbage mr. Bond – vi har savnet dig. **9/10**



Borat

Genre **KOMEDI**
Udgivelse 13. MARTS
Tekst MARTIN B. LARSEN

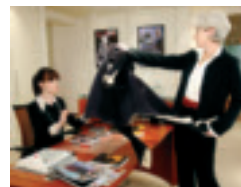
Jeg havde aldrig troet, at en kikset bifigur fra Da Ali G Show, kunne drage ud i den store verden og skabe en af de sjoveste komedier nogensinde, især fordi at de sketches, der havde Borat som omdrejningspunkt, ofte var blandt showets mest kedelige. Men nej, hvor er mine forudnelser blevet gjort til skamme. Når den kasakhiske tv-reporter begår sig på gebrokkent engelsk tværs over Amerika, er der ikke to minutters hvile til lattermuskelene. Sacha Baron Cohen forstår at gå lige til grænsen, markere den og derefter overskride den med svymileskridt, og det er det, der gør Borat til en af de sjoveste film nogensinde. Det er sjov på andres bekostning, men hold kæft, hvor det svært at lade være med at grine. Tempoet falder et kort øjeblik hen ad mod slutningen, og nogle enkelte scener trækkes lidt i langdrag, som f.eks. hvor en sydstatsantikvitetsbutik hægges af Borats klodsethed, men derudover er det svært, ikke at elske de kulturelle eskapader. Borat er hverken dyb eller meningsfyldt, men det er heller ikke nødvendigt. **9/10**



Eragon

Genre **EVENTYR**
Udgivelse 3. APRIL
Tekst THOMAS TANGGAARD

Stefan Fangmeiers filmatisering af Christopher Paolinis Eragon er ikke i nærheden af at kunne gøre Ringenes Herrer kunsten efter. Den er mindre ambitiøs, mere stilet mod unge drenge med fantasien i orden, og det er ærligt talt en smule kedeligt at skulle se den til ende. Ikke mindst fordi tempoet i filmen er skrantende og skuespillet aldrig når op over det jævne. Dette er mere Dungeons and Dragons endnu engang, end en genfortælling af en hæderlig bog. Det er først og fremmest manuset, der er i vejen. Historien om en ung dreng, der finder et drageæg fungerer rimeligt på bogens sider, men når det smides op på lærredet, så fik jeg med det samme kuldegysninger Bedre bliver det ikke af, at alle er de største stereotyper i lange tider. Desuden overspiller flere af de store skuespillere i den grad. Det er nærmest pinagtigt at se John Malkovich i rollen som Kong Galbatorix, siddende på en stentrone med ild rundt om sig, mens han gnækker løs. At filmens slutning også lægger op til en toer gør mig kun endnu mere bange for fremtiden. **4/10**



The Devil Wears Prada

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

The Devil Wears Prada. Det lyder som en typisk tøsefilm. Der er masser af tøser i den, der er nogen der græder, og der er endda lidt kærlighed smidt ned i gryden. Alligevel er den også så meget mere. Det er en fortælling om, hvor langt man kan nå, hvis man virkelig vil. Samtidig er det en historie om, hvad der så sker, når man kaster alt andet overbord, venner, familie og parforhold. Og ja, lad os for slået én ting fast med det samme: Meryl Streep spiller din obligatoriske røv ud af bukserne som Miranda Priestly. Det samme gør Stanley Tucci som bossen og modeskaberen Nigel, de nærmest funkler hver gang de er på skærmen. Selv Anna Hathaway der ellers er oppe mod nogle sværvegere, gør det strålende som den lille, uskyldige pige, der langsomt bliver fanget i nettet. Desværre går filmen ikke dybt nok i forsøget på at skildre det falmende forhold mellem Andy og hendes kæreste Nate (Adrian Grenier), der langsomt skæres væk til fordel for scener med en kolerisk og sydende ondsksfuld Priestly. Det er lidt synd. **8/10**



The Wicker Man

Genre **GYSER**
Udgivelse 22. MARTS
Tekst THOMAS TANGGAARD

The Wicker Man anno 2006 har Nicolas Cage i hovedrollen som Edward Malus, der lokkes til en afsidesliggende ø af sin tidligere kæreste for at finde deres fælles barn, som er blevet væk. Han ved fra starten at noget er galt, men kan ikke helt sætte fingeren på det, og som dagene går på øen, bliver han mere og mere en del af begivenhederne. I genindspilningen har Neil Labute valgt at satse på et samfund primært styret af kvinderne. Desværre er overraskelsen, og den skal jeg ikke afsløre her, specielt ikke, hvis du ikke har oplevet originalen, ikke ligeså skræmmende, som jeg husker den. Håbløsheden er der, angsten er der og jeg lavede da også et par grimasser, da det endelig går op for Nicolas Cage, hvad der sker, men filmen er slet ikke opdateret grundigt nok til et publikum, der har set både The Hills Have Eyes og Dawn of the Dead. Det er ikke en film, der svælger i effekter og blod, men i stedet er mere klassisk film, der langsomt opbygger et gys og så serverer det med fem minutter tilbage af filmen. Og det skal du være klar over. **6/10**

THE BEST SUBMARINE GAME SERIES EVER

SILENT HUNTER 4

★ WOLVES OF THE PACIFIC ★



COMMAND US SUB CLASSES : TAMBOR, P-CLASS, S-CLASS, SALMON, GATO AND BALAO.



HUNT, HIDE AND KILL IN NAVAL BATTLES OF EPIC PROPORTIONS.



INNOVATIVE CREW EXPERIENCE: EARN UPGRADES AND EXPERIENCE TO GUIDE THE EVOLUTION PATH OF CREWMEMBERS.



ONLINE CO-OP AND ADVERSARIAL MODE. JOIN FORCES WITH UP TO 8 FRIENDS ONLINE.



AVAILABLE END MARCH 2007

★ WWW.SILENTHUNTER4.COM ★



UBISOFT



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

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

LYDTAPETET

Troels Abrahamsen løfter sløret for hvad der sker, når han er alene i soveværelset... og det er ikke så lidt.

Supertroels
I KNOW THAT YOU KNOW
Genre ELECTRONICA
Tekst FRITJOFF NIELSEN

Troels Abrahamsen, eller Supertroels, som han ynder at kalde sig, er her, der og alle steder. Når han ikke lige er i færd med at vælte koncert Danmark med Vetos altid medrivende live shows, bruger han tiden på at producere, op-dage nye bands og sit væld af andre projekter, hvor han selv er involveret. Et af disse er under eget navn, Supertroels, og virker som en helt naturlig afstikker fra Vetos kollektiv. Dette er nemlig om et solo-projekt. Manden og maskin-parken, ikke ulig Thom Yorkes soloudspil fra sidste år. Sammenligningen er ikke tilfældig, for hvor Veto til tider lyder mere som Kid B end noget andet, er ligheden mellem I Know That You Know og Eraser, nemlig også slående. Der hersker samme golde melankoli, samme lid til mono-

toniens styrke og det vitale i det banale, og samme lang-sommelige åbning ind i det univers, der er svært at komme ud af igen. Hvor Thom Yorke dog stadig har teten, er i tæften for melodien. I Know That You Know virker mere gearret mod det rytmiske end det melodiske, og bliver derfor aldrig helt så omsiggribende, som man kunne have drømt om.

Der kan på ingen måde sås tvivl om Supertroels' musikalske evner. Kunsten til at indeholde mere, end der egentlig skulle være plads til, er svært og de færreste for-undt. Men det både kan og gør han. Hvor meget af Vetos styrke ligger i den rendyrkede energi og indebrændte frustration, virker I Know That You Know mere voksen i sin tilgang til det svære følelsesliv. Der bliver ikke råbt så højt, til gengæld tvinges ørerne til at lytte efter. Det er som om den

bløde nordmand Erlend Øye har fået sig en mere dyster lillebror, og det er på mange måder en velkommen en af slagsen. Going, Going, Gone! bruser af sted på drivende synth-klange og et papirstyndt beat. Den drævende vokal holder fast i opmærksomheden mens omgivelserne langsomt stiger i intensitet. Der arbejdes meget i de små skift, men det er også dem der skaber diversiteten.

Hvor produktionen, opbygningen og stemningen er fuldt ud i orden, savner jeg de melodistumper, som virkelig graver sig ind i hjernebarken. Vetos debutalbum There's A Beat In All Machines havde dem i måtermål, men her virker det som om fokus er for meget andre steder. Det er på ingen måde dårligt, men med en mand med så mange talenter som Supertroels, tillader man sig måske bare at forvente lidt mere end som så. Ikke? 7/10



The Fashion
THE FASHION
Genre ROCK
Tekst FRITJOFF NIELSEN

Jeg var egentlig en af dem (okay, jeg ved ikke om vi var flere, men nu leger vi bare), der havde afskrevet The Fashion som en samling samtidsingler, der et enkelt moment var i stand til at suge sig ind på lyden af "nu", men derefter hurtigt ville forsvinde i en sky af almen ligegyldighed. Sådant skulle det dog ikke gå. Albummet The Fashion er lyden af et band, der vil mere end at kridte danseskoene iklædt lyserøde strækbukser. Dead Boys trækker tråde til tidligt Cure og den frække førstesingle Letters From The Ambulance er så uhørt poppet, at den skulle spærres inde. De hurtigere skæringer er gemt til albummets anden halvdel, og skaber på den måde en lettere uligevægtig helhed, men det er til at leve med. The Fashion har formået at rive sig fri af de snævre rammer, debuteren Rock Rock Kiss Kiss Combo placerede dem i, og leverer et album, der på den måde lyder som en der kommer for sent til festen, men på den anden side har fundet sin helt egen måde at danse på, og derfor kan være bedøvende ligeglad. 7/10



Fall Out Boy
INFINITY ON HIGH
Genre ROCK
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Det er aldrig helt nemt at være bannerførere for en scene. Der sker ofte det, at man får lov til at bryde døren ind, men mens man så arbejder på opfølgeren, braser de næste 30 bands ind af den nu pivåbne låge, og ødelægger det hele for én. Ikke fordi Fall Out Boys mange emo venner har smadret scenen med dårligdom, problemet er snarere, at mens Fall Out Boy var i studiet, er barren blevet hævet. Panic! At The Disco har overrumplet verden med lange titler og fængende refræner, og My Chemical Romance er blevet til emo Queen, med et pompøst mesterværk, Welcome To The Black Parade. Det store problem ligger i uopfindsomheden. Størstedelen af Infinity On High, lyder som et band, der kopierer en lyd. Det er bare paradoksalt, når vi her taler om et band, der har været med til at skabe den. Hvor førnævnte bands arbejde med at campe lydbilledet op, eller stile mod direkte rockopera, lader det til at Fall Out Boy, bare tager sig til takke med at grave sig dybere ned i neutralitetens plovfurur. Ærgerligt. 6/10



Gisi
HISSES FROM A BASTARD
Genre ROCK
Tekst FRITJOFF NIELSEN

Der findes mindst to Gisi'er inden for musikverden, og det er egentlig lidt forvirrende. Den ene er bosat i Oslo, og lyder som en europæisk Beck, den anden bor i København, og laver noget af det svedigste engelsksprogede hip-hop, dette lille land nogensinde har produceret. Det siger selvfølgelig helle ikke så meget, men enhver der har den mindste tvivl om denne rappers evner, burde give Kisses From A Bastard minium én rotation i afspilleren. Alt fra flow over lyrik til beats er så stramt, at det er svært at finde sprækkerne. Åbneren Doin' My Thing sparker skidt i gang med et knyttæveslag af et manifest, hvor Gisis dagsorden sættes på plakaten med manér. Herefter slipper foden ikke speederen før det atypiske Running... får lov til at lukke ned. Underveds leges der med stilarterne, men på intet tidspunkt mistes fokus fra kvaliteten. The World Is Movin' leder tankerne hen på de tidlige 90'eres ubekymrede New Yorker-lyd, mens det elektrificerede We Are The People kunne være en androides våde drøm. Gisi har fuldt ud overbevist mig. 8/10



Mary J. Blige
REFLECTIONS - A RETROSPECTIVE
Genre SOUL
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Der findes dem som mener, at Mary J. Blige er dronningen af soul. Ganske givet er hun også selv af denne mening, men undertegnede kunne ikke være mere uenig. Eller, hvis soul er ensbetydende med et sterilt, følelsesforladt univers, hvor en kvinde får lov til at bræge sig gennem skabelonagtige sange uden indlevelse, så er Mary J. Blige ganske givet genrens ukronede dronning. Det er bare ikke det, jeg forbinder med soul. Soul er smerte, at krænke sin sjæl ud, at have en følelse så stærk, at hele verden bare må vide alt om den. Men sådan er det ikke med Mary J. At dette er en opsamling over hendes hovedværker, kunne snildt gå min næse forbi. Kun I'll Be There For You/You're All I Need To Get By formår at rykke en lille smule ved hjerteklappen, men det er egentlig mest Method Man's skyld, da Mary J. også på dette nummer lyder, som om hun er ligeså forelsket i ham som en makrel er i tomat og konserves. Den mest redundante opsamling, jeg kan minde, og det siger alligevel en hel del, når man har hørt så meget som jeg har. 4/10

Game reactor

SE SPIL TV PÅ NETTET



NYT NUMMER
PÅ GADEN
HVER MANED

MED
THOMAS OG ANA



WWW.GAMEREACTOR.DK/GRTV



KOMPLETT™.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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



KOMPLETT GAMER i10

Intel Core2 Duo 1.86GHz 2MB. Intel baseret PC med en kraftfuld 64-bits CPU der indeholder 2 processorer i en, 1024MB DDR 2 RAM, Radeon 1950 PRO 256 MB, 400GB harddisk. Perfekt til 3D-spil!

7.995,-



SAML SELV PC - AMD AM2

Saml selv og spar penge! Indeholder: AM2 3800+ 2.0GHz, 1024MB PC5300 DDR2, MSI K9VGM-V, 250GB SATA2 harddisk, GeForce 7300GS 256MB, Samsung DVD-brænder.

3.595,-

Varenr: 321530



SAML SELV PC - INTEL CORE 2 DUO

Saml selv og spar penge! Indeholder: Intel Core 2 Duo E4300 1.86GHz, 1024MB PC5300 DDR2 1024MB, ECS P965T-A, P965, X1650PRO 256MB, 320GB SATA2 harddisk. DVD-brænder.

5.195,-

Varenr: 323786



SAML SELV PC - AMD AM2

Saml selv og spar penge! Indeholder: AM2 Athlon 64 X2 4200+, 2048MB DDR 2 RAM, Radeon X1950 Pro grafikort, 320GB SATA2 harddisk, DVD-brænder. Alt du behøver!

6.895,-

Varenr: 324731



LOGITECH G5 LASER MUS USB

Ergonomisk lasermus fra Logitech. Med laserteknologi og 2000 dpi opløsning er denne mus det ultimative for dig, der ønsker optimal præcision i arbejdet og spil. Vægten kan justeres efter behov.

495,-

Varenr: 311940



POWERCOLOR RADEON X1950PRO

Grafikkort i den højere middelklasse. Giver en fantastisk ydelse i forhold til prisen og spiller de nyeste spil i høje opløsninger. 512MB GDDR3 RAM, TV-out, 2 x DVI, PCI Express.

1.295,-

Varenr: 327136



GAINWARD GEFORCE 8800 GTS

Spiller alle de nyeste spil ved selv de højeste opløsninger og er forberedt til fremtiden med understøttelsen af Direct X 10. 640MB RAM, GDDR3 RAM, TV-out, 2 x DVI, PCI Express.

2.895,-

Varenr: 327407



OPGRADERINGSPAKKE: AM2

Begynder din computer at bliver sløv, så udskift de vigtigste komponenter og få fornyet liv i den gamle maskine. AMD AM2 Athlon64 X2 3800+, CPU-køler, 1024MB RAM, MSI KN9 bundkort.

2.295,-

Varenr: 323879



EVGA NFORCE 680I SLI

Så kom det længe ventede nForce 680 bundkort endelig på markedet. Er du på udkig efter det ultimative bundkort til din Core 2 processor, så er nForce 680 det rigtige valg. Understøtter SLI.

1.895,-

Varenr: 327567



ENDELIG I DANMARK!



WESTERN DIGITAL MY BOOK 250GB

Ekstern harddisk med megen plads til en fornuftig pris. Tilsluttes din stationære eller bærbare computer via USB indgangen. 250GB lagringskapacitet, 7200 rpm, 8MB buffer. 8,9 ms søgetid.

750,-

Varenr: 318905



SAMSUNG SPINPOINT T166 500GB

Samsung Spinpoint harddisk med massevis af plads til at lagre kopier af alle dine CD'er film og spil. 500GB lagringskapacitet! SATA 2 tilslutning, 7200 rpm, 16MB buffer. 8,9 ms søgetid.

1.095,-

Varenr: 327715



ASUS F3T-AP013C

Lækker bærbar fra Asus med et solidt grafik kort og integreret webkamera. Til dig der tager den digitale livsstil med på farten. nVidia Go7600, 1 GB RAM, 160 GB harddisk, DVD-brænder og Vista.

8.495,-

Varenr: 331045



HP PAVILION G5009

Stilfuld og billig bærbar fra HP. Her får du virkelig meget for pengene. Centrino platformen og det integrerede grafik kort minimerer strømforbruget. 1 GB RAM, 160 GB harddisk, DVD-brænder og Vista.

5.795,-

Varenr: 331140



SAMSUNG 19" 940BF

Stilrent design med super smalle kanter. Skærmens høje lysstyrke, hastighed og kontrast gør kontorarbejde, spil og film til en rigtig god oplevelse. 19", DVI-D, 2ms, 700:1, 1280 x 1024.

2.195,-

Varenr: 317038



SONY 20" LCD SDM-S205F TCO-03

20" fladskærm fra Sony med et IPS-panel til de professionelle brugere, der kræver stor farvepræcision. Her til en helt enestående pris. 20", DVI/VGA, 16ms, 700:1, 1600 x 1200.

2.995,-

Varenr: 328476



GARMIN NÜVI 360 EUROPA

GPS modtager til bilen med SIRF teknologi. Kan også bruges som MP3 afspiller, Billede fremviser, verdensur, valutaomregner mm. Nuvi 360 leveres med indlagt kort over hele Vest-Europa.

3.495,-

Varenr: 322284



COOLER MASTER MYSTIQUE 631

Cooler Master kabinet i aluminium for optimal varmeoverførsel og minimering af vægten. Skrueløst design, vaskbart luftfilter og 120mm blæser i front og bagside.

769,-

Varenr: 318687



SEASONIC M12 600 W

Udbyt din gamle strømforsyning med en ny og mere effektiv strømforsyning fra Seasonic. 600W, 120 mm blæser, modul kabler, ATX/EPS, 2xPCI-E, 20/24 pin.

1.398,-

Varenr: 323036



ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

Grand Theft Auto *Vice City Stories*

OUT NOW
FOR PLAYSTATION®2

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES



PlayStation.2



© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games is a subsidiary of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in the game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in the videogame.