

Ligesom Big Bang

Tanggaard tænker tilbage på sin barndom



Året var 1983. På bordet foran mig stod en funkende ny ZX Spectrum 48K og en båndstation, der på en god dag ville kunne bruges som et beskyttelsesrum i tilfælde af en atomkrig. Det var min far der, efter kun et par uger, var blevet godt og grundigt træt af sin investering, og nu bare ville have den stående alle andre steder end hans kontor. Den fik husly hos mig, og i årene efter var jeg, uden nogen som helst sammenligning, skolens mest

populære "ven". Selv anede jeg ikke dengang, at netop Sinclairs ZX Spectrum, samtidig ville blive startskuddet til et langt kærlighedsforhold med spil. Det blev mit Big Bang. Først var der intet, og pludselig var der et himmelrum af muligheder og udforskede planeter. Siden dengang, har jeg næsten haft alle maskiner mellem hænderne, solgt dem igen for at finansiere det næste køb, og lever i dag af at sætte ord på mine oplevelser. Ja, det er i grunden et dejligt arbejde.

Men ligesom med Big Bang, der engang siges at trække sig sammen igen, og derved opluger alt det, som blev skabt i kølvandet på eksplosionen, så er min, hvis ikke interesse, så i hvert fald tolerancetærskel i dag, meget lavere, når det kommer til computerspil. De skal simpelthen fange mig med det samme, ellers så ryger de prompte tilbage i æsken og op på hylden. Og netop begyndelsen af et spil har mange udviklere svært ved at få lavet helt rigtig. For i takt med at sværhedsgraden stiger, enkeltheden forsvinder og mulighederne viser sig, er de også nødt til at hive dig igennem en langtrukken og irriterende tutorial – og det er måske spilbranchens, ifølge mig, største udfordring i øjeblikket: At lade dig glide ind i spillet, lære dets facetter og mestre dets kontrol, uden nogensinde at føle, at du bare sidder på skolebænken.

Det kan godt være, at den logiske tutorial i f.eks. Splinter Cell, hvor du oplæres i en træningssal, er okay, men det er også så søvndyssende rædselsfuldt, at jeg var på nippet til aldrig at gennemføre det første spil. Ubisoft har lært af det, men kun med det resultat, at hele første mission af et hvilket som helst efterfølgende spil, stadig bare er en camoufleret træningsbane. Eneste undtagelse, der bryder med normen og samtidig havde mig tryllebundet foran skærmen, er vel The Chronicles of Riddick, der narrer dig ved at lade som om det, du oplever, er virkeligt, men som... woosh...b agefter sender dig tilbage på troppetransporten, hvor du vågner fra din drøm. Se, sådan skal det gøres, i hvert fald hvis du vil have mig siddende og stirrende fåret på fladskærmen.

Om denne måneds spil mestrer dette, aner jeg ikke, for jeg har holdt mig lidt i baggrunden i april og ladet vores kompetente hold af knusende dygtige, og ikke mindst erfarende anmeldere, tage sig af de mange spil. Og det har de gjort - endnu engang.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Lumines: Solen er fremme, jeg sidder i en t-shirt og shorts og nyder Mizuguchis klassiker.

SER MEST FREM IMOD:

Uncharted: Drake's Fortune Det er ikke et nyt Jak & Daxter, men det må jeg så leve med. Til gengæld er jeg blevet mere eller mindre lun på ideen om et eventyr i en tyk og mystisk jungle.

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

Jesper Nielsen

Carsten Skov Teisen

ADRESSE Eremitageparken 315, 2800 Kgs. Lyngby

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplar

GAMERACTOR 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 Cronsiøe

GAMERACTOR NORGE

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

GAMERACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

® Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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 givent spil vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken udgave af et spil vi har kigget nærmere på, til de øjeblikke, hvor vi anmelder ud fra f.eks. en NTSC-version.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 THOMAS NIELSEN

Når du bladrer hen over siderne i dette maj-nummer, så bliver det samtidig sidste gang, du ser Thomas Nielsens navn på de glitrende sider. Thomas har nemlig, i bedste mafia-stil, fået et tilbud, som han ikke kunne

sige nej til, og derfor rydder han i øjeblikket sit bord, pakker sine konsoller sammen og drager ud på nye eventyr. Vi kommer da til at savne ham, gu' gør vi da det, men vi ved, at han ikke kan holde sig væk og at han uden tvivl vil besøge vores store forum.

FAVORITSPIL:

The Chaos Engine - Kan man få det i en frisk udgave?

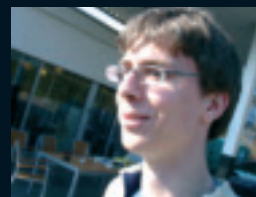


02 JESPER NIELSEN

Asmus kan ikke længere drille Jesper med Halo 3. Efter at Microsoft forleden ringede os op og tilbød os endnu en tur, en såkaldt Beyond the betatur, til Amerika for at smage universets søde nektar, har munden ikke stået stille på redaktionens flittige redaktionssekretær. Jesper kom, så og seje-rede hos Bungie, et firma, han længe har beundret, og i næste måned, altså i vores juni/juli magasin, vil du ikke bare kunne læse om hans oplevelser i USA, men alt om Master Chief.

FAVORITSPIL:

Halo - Smukt, dragende og så pokkers spilbart



03 ASMUS NEERGAARD

Vi ville helst ikke inkludere Asmus hver eneste måned i listen over bidragsydere, men af en eller anden grund, så får han sneget sig ind alle vegne alligevel. I denne måned er han ikke den flittigste, den pris går til Carsten, med intet

mindre en tre udenlandsture på halvanden uge, men han har alligevel formået at få noget for hånden, ikke mindst hans syvsiders meget nøjagtige gennemgang af den ellers lidt indviklede historie i samtlige Metal Gear-spil. Så er du godt klædt på til MGS4.

FAVORITSPIL:

Gears of War Jeg spiller det alt for meget, jeg ved det...



Nu nærmer sommeren sig, men det betyder overhovedet ikke, at du skal sidde og svede. Grib pennen og vind et køligt eksemplar af Lost Planet.



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

Konsolspilning og familien

Så blev det forår! De små knopper på træer og buske springer ud som små frag grenades kastet hæmningsløst. Solen titter frem gennem skyerne, og giver nogle helt utrolige lyseffekter, som enhver spiludvikler ville slå ihjel for at komme i nærheden af. Man kan nu bruge sine penge på is, bajere og shorts, i stedet for AK47'er, kevlar og flashbangs. Men på det lille spilværelse har intet ændret sig. Solen titter stadig ikke frem, og luften er bestemt ikke forårsagtig, men nærmere hen ad temaet "indelukket". Til gengæld er min Xbox "sprunget" ud. Den viser allerede en flot forårsgrøn ring, med en knop i midten. Jeg håber, at den senere på efteråret ikke falmer og bliver en mere rødlig farve, som så mange har prøvet. Men jeg vil gerne ud! Ud og drikke iskold fadøl med gutterne. Jeg ville virkelig, men jeg kan ikke finde den fandens grønne nogle til min hoveddør. "Måske den er ude i køkkenet? Der er bare så meget travel-time derud. Og så er det ligeud hele vejen. Warp-zones ville virkelig gøre noget for gameplayet i min lejlighed!". Men - man kan jo slukke. Trykke på den store knap og stoppe den kontinuerlige susen for ørerne, som Xbox'en så fint har leveret hele vinteren. For så at konstatere at fuglene kvadder, og ens nabo spiller høj techno i haven, og ikke ovenpå, som ellers. Det er jo ikke som at spillene, spiller uden dig. Forestil dig man starter Call of Duty igen og får af vide, at: Du misse Anden Verdenskrig. "Vi klarede sgu lojerne uden dig denne gang, Dimitri!". Forstå mig ret. Jeg elsker at spille. Men ofte glemmer man de ting, som ikke kan pauses, og for man får set sig om, er det forbi. Alt sammen fordi man lige skulle klare den næste bane. Sørg for at bruge tid sammen med gutterne og familien, mens vejret og tiden er der. Kom ud i den virkelige verden, før den bliver grå og kedelig igen. I sidste ende; fadøl, solskin og piger i miniskorter. DET er gameplay, der virkelig holder!

...ANDREAS CHRISTENSEN

Sig så pænt tak, Niels

Jeg ved ikke, og det her er ikke en hån, hvem der overhovedet har overvejet at købe en PlayStation 3, men til trods for at jeg både ejede etteren (købte den på lanceringsdagen) og stadig har PlayStation 2 stående under fjernsynet, så kunne jeg aldrig, og jeg mener virkelig aldrig, gå ud og købe en maskine til 5000 kroner. Ud over det faktum, at min kæreste (nogle ville sige min bedre halvdel) nok ville mene, at der var andet vi kunne bruge 5000 kr. på, så er ingen spillekonsol 5000 kr. værd. Jeg ved godt, at forsinkelsen i Europa langsomt har dulmet bedømmelseskraften hos mange, men alligevel? Før du kommer hjem med maskinen, et HDMI-kabel, ekstra joypad og de spil, du gerne vil spille, så er du 7000 kroner fattigere. Hvad er det lige, der sker? Hvornår blev underholdning noget man skulle spare sammen til i flere år, med mindre naturligvis man bor i Rungsted. Og hvorfor er det lige at

FORUMSNAK



GOD OF WAR 2 NTSC VS. PAL

Jeg står med et lille dilemma - Er der nogen der har prøvet begge versioner, der kan fortælle mig om der vil være nogen fordel ved at købe PAL-versionen frem for NTSC-versionen. For en af mine kammerater har gennemspillet NTSC-versionen, og jeg kan købe det billigt af ham. Der er bare lige det at på hans version mangler en lille smule af billedet i siderne i Widescreen-mode, ved nogen om den også gør det på PAL? Ydermere syntes jeg på GOW1 at PAL-versionen stod bedre, altså en højere opløsning?

...JILTED ACE

Hvis du har en europærisk PS2 burde hans NTSC-spil ikke virke i din europærisk maskine.

...PSYKOCYBER

Ifølge firmaet er det kun NTSC-versionen der kommer i høj opløsning (480p) PAL-versionen forbliver den samme. Men på PS2'eren burde det jo ikke have noget at sige.

...MUSHU

Så vidt jeg husker, indeholder GoW ikke nogen 60Hz funktion i den europæiske version - madmindre det har ændret sig med GoW2. Jeg ville uden tvivl spille 60Hz versionen, jeg hader langsomt gameplay.

...DECCA

Jamen er der ikke noget med at NTSC kører færre linier, og det derfor ikke kommer til at stå lige så skarpt som på PAL-versionen? Og kan nogen forklare hvorfor billedet ikke går helt ud til kanterne i siderne, og om dette "problem" også findes på PAL-versionen?

...JILTED ACE

Jeg kan ikke huske tallene i hovedet, men PAL kører en højere opløsning end NTSC, mens NTSC kører 60Hz mod PALs 50Hz. Jeg kan kun gætte på at de sorte kanter skyldes et NTSC-billede på et PAL fjernsyn.

...AITRUSQ

Køb NTSC versionen 100%! Jeg har den og den understøtter 480p. Jeg har hørt PAL versionen ikke gør (tror faktisk ikke engang der er 60Hz i PAL versionen).

...SIDNEY LEE

Ja, NTSC versionen understøtter 480p ved Component - Nu har jeg desværre ikke componenttilslutning på min PlayStation 2. PS-2'eren var 60Hz i det første GOW (PAL) - Så det burde der næsten også være i det nye?

...JILTED ACE

MÅNEDENS BREV



BEDST!

VINDEREN AF
LOST PLANET TIL
XBOX 360

MARTIN er en af samfundets døve computerspillere, og han forstår ikke, at der ikke er undertekster på samtlige spil

Når man ikke kan høre hvad de siger...

Jeg tilhører en minoritet i det danske spilandskab. Jeg er 24 år, døv og elsker at sidde foran fjernsynet med min Xbox 360 og PlayStation 2. Desværre, og det er der hvor jeg gang efter gang bliver irriteret, så er det som om spillerden kun tilhører de hørende. Jeg er udmærket til engelsk (ikke til 13-taller eller det der ligner), og kan derfor sagtens spille både rollespil og mere historiebaserede spil, men jeg bliver så ederspændt rasende, når jeg, efter at have købt et helt nyt spil, f.eks. opdager, at de ikke engang har gidet at inkludere en mulighed for undertekster. Nogle gange bruges der uendelige summer på at få lagt engelsk stemmeskuespil ind over. De hyrer skuespillere til milliongager, der læser hele manuskriptet op, og for dem der kan høre er det

sikkert fremragende, men hvad med os andre? Hvorfor kan man ikke, som en standard, ligge tekster på alt hvad der siges? Manuskriptet ligger jo klar et eller andet sted, sikkert også i elektronisk form, så hvorfor ikke bare lave en funktion i menuen, hvor man kan sætte undertekster på, så det hele er lidt mere forståeligt. Jeg har oplevet at spille mig igennem spil, hvor, hver gang der var en mellemsekvens, så mistede jeg helt orienteringen. Hvad sagde du? Hvem havde forrådt hvem, og hvorfor? Hvad er min næste mission? Hvor skal jeg hen? Det er mig helt ufatteligt at vi skriver 2007, og så har et elektronisk underholdningsmedie som computerspil stadig ikke fattet, at vi døve også gerne vil nyde vores spil.

...MARTIN KLARGAARD

PS3, specielt på baggrund af de spil, som er ude nu, koster det dobbelte af en Xbox 360 og tre gange så meget som en Wii (næsten). Der er intet, absolut intet på PS3 i øjeblikket, der retfærdiggør den prispolitik, som Sony kører med, og jeg kan slet ikke forstå, at de snart har solgt 1 million maskiner i Europa. Har vi virkelig så mange penge mellem hænderne, og har vi virkelig lyst til at bruge dem på så lidt? En sølle maskine. Tænk lige på, hvor mange biografer, pizzaer, restaurantbesøg, DVD'er og andet, du kunne få for de penge. Jeg begriber det ikke, og jeg bliver ikke PS3-ejer for maskinen koster det halve.

...NIELS JENSEN

5000,- Jo så gerne.

Sådan lyder prisen desværre på en PlayStation 3, en maskine, der måske er pengene værd. Den har det hele, siger de: Blu-ray, online-gaming, HD-opløsning og vaffeljern. Den sidstnævnte er bare ikke indbygget i 20GB og 60GB udgaverne... ej, gas, tilbage til sagen. For 5000,- kan du købe en PlayStation 2,

Okami, Ratchet and Clank 1-3, Jak and Daxter 1-3, GTA, GTA Vice City og III, og så har du stadig 2000,- tilbage. For dem kan du købe ti sæsoner af The Simpsons. Hvad skal man så vælge? Jeg tager i hvert fald den sidste mulighed. For 5000,- kan du også købe en Wii, en Xbox 360 Elite og Gears of War. Det taler vist for sig selv. Det lyder måske som om jeg ikke kan lide Sony, men det er dog dem der laver mine yndlingskonsoller, men med PS3, mener jeg de har lavet en bommert, desværre.

...JOHAN BRØDSGAARD

Flere Wii-anmeldelser, tak.

Mit spørgsmål er faktisk meget enkelt, og måske derfor slet ikke et egentlig brev. Hvor er de mange Wii-anmeldelser henne, når vi snakker om det trykte magasin?

...JOHNNY HANSEN

Mens vi har debug-maskiner til Xbox 360 og PlayStation 3-spil, så har vi ingen Wii-debug, hvilket gør det umuligt at være aktuelle med spil til dette format på tryk.

Verdens hurtigst sælgende spilkonsol!



Ude nu!



Ude nu!



Ude nu!



Ude nu!



Ude nu!



Release 8. juni



Ude nu!



Ude nu!



Release 4. maj



Ude nu!



Spil online – du kan udfordre dine venner i årets mest underholdende fodboldspil.
RELEASE 25. MAJ

EB GAMES™

Merlin

GAME FONNA
FIRST PLACE FOR GAMES

NYHEDER

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



ANNONCERET

Obscure II annonceret

Silent Hill holder stadig fakten i mørket, når det kommer til det koldeste gys, men det oprindelige Obscure gjorde et godt forsøg og det er nok derfor, at det franske hold vender tilbage med endnu flere rædselsvækkende øjeblikke i Obscure II.



Beautiful Katamari på vej

Hvem havde troet at en klæbende kugle og en prins ville kunne bjergtage så mange? Men det skete og Namco kunne ikke nære sig for at malke koen, mens der stadig var mælk. Derfor får de nye og stærkere konsoller nu besøg af Beautiful Katamari engang i løbet af efteråret.



ANDERLEDES VALG Det er lidt usædvanligt at Ubisoft har valgt konsollerne fremfor Pc, når det kommer til strategi-spil, da det plejer at være Pc'ens domæne. Men hos den franske gigant mener man godt, at spillet kan blive fremragende og få succes, og det er selvom du kun har et joystick til at kontrollere det hele med. Vi glæder os til at afprøve spillet på vores PS3 og Xbox 360.



ENDNU EN SUCCES? Både Rainbow Six, Ghost Recon og Splinter Cell er seriesucceser. Det bliver spændende at se om End War kan gøre det samme når det udkommer

TUNG FREMTIDSKRIG!

Tom Clancys fjerde spilserie fra Ubisoft hedder **End War**, et strategispil til PlayStation 3 og Xbox 360

Platform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler UBISOFT SHANGHAI Udgiver UBISOFT Premiere VINTEREN

De seneste tre år har Ubisofts tre Tom Clancy-serier: Ghost Recon, Rainbow Six og Splinter Cell, været ryggraden i spiludgiverens succesrige fremmarch. Nu kommer der så et fjerde spil med rødderne i Tom Clancys bøger End War, og det bliver til et strategispil udviklet udelukkende til konsollerne hos Ubisofts Shanghai-studie.

Året er 2020 og en øget mangel på adgang til jordens naturlige ressourcer, har skabt store spændinger mellem Europa, Rusland og USA. En gnist var alt der var brug for, til at starte Tredje Verdenskrig, og

nu sker det. Disse tre stormagter slås om verdensherredømmet, og målet med kampagnen er at dominere en majoritet af verdenskortets regioner. Når en kampagne slutter, ligger den fundamentet for næste kampagne, og sådan kommer der hele tiden nye scenarier til. Det er også interessant, at verdenskortet er grundstammen for både single- og multiplayerdelen af spillet. Samtidig kan du navngive alle dine soldater, og dør de, så kommer de ikke tilbage igen. Et andet interessant aspekt er at kameraet følger dine mænd ind i kamp, og ikke bare ligger sig dovent ovenover og

beskuer det hele. Der findes dog et strategisk kort, hvor du kan uddele ordrer, og du kan også kommandere rundt med dine tropper via stemmeaktivering.

Kampene kommer til at foregå i bl.a. Paris, Washington og Moskva, og ifølge Ubisoft, vil alt på slagmarken kunne sprænges i atomer, selv det mindste og mest sammenkrøllede papir og de største og meget imponerende bygninger, kan ligges i ruiner. Det er meningen, at End War skal være på gaden engang i løbet af vinteren. Vores forventninger er skyhøje.

_Bengt Lemne

Den orange pungulv kommer

Han var måske nok bedst i hænderne på amerikanske Naughty Dog, men da de ikke gider ham mere, så må vi tage til takke med Radical Entertainment. Deres seneste spil er Crash of the Titans, og det kommer til stort set alt der kan kravle og gå af konsoller.



Resident Evil 4 til Wii

Resident Evil 4 blev aldrig eksklusivt til GameCube og med annonceringen af Resident Evil 4 til Wii, er ringen vist sluttet. Spillet benytter sig naturligvis af både Wii-moten og nunchuck-kontrolleren, men ligner ellers sine brødre fra GameCube, PlayStation 2 og Pc.

Worms kommer til DS/PSP

Worms: Open Warfare 2, er et spil der er på vej til både PSP og Nintendo DS. At det indeholder et hav af nye våben og hjælpemidler overrasker nok ikke så mange, ligesom det nok heller ikke er det store chok, at man kan spille via WiFi. Vi glæder os alligevel.



Mere Neverwinter Nights 2

Atari har netop meddelt at Neverwinter Nights 2-udvidelsen Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer er under udvikling hos Obsidian Entertainment og at den udgives senere på året. Af naturlige årsager naturligvis kun til Pc. Men det havde du nok regnet ud?



FREMÆGGENDE GRAFIK Som du kan se så betyder strategi-genren på konsol ikke fesen grafik eller en mangel på detaljer. End War er fyldt til randen med lækre landskaber, masser af isenkram og en hel flok fodsoldater, der er animeret meget levende (det kan du ikke se) Vi glæder os til at få styringen over disse herligheder meget snart.



PLANLÆG DET HELE På dit oversigtskort har du muligheden for at planlægge din kampagne. Det er vigtigt at du ikke bare vælter frem og at du samtidig slutter hver bane med så meget isenkram som overhovedet muligt. Den kommende kampagne er nemlig bygget på, hvad du fik med ud af den foregående. Så hvis du kun lige præcis klarer frisag, så kan du godt regne med at få gevaldige problemer, når du indtager den næste slagmark.



VELKENDT SCENARIUM Okay, indrømmet: Ideen om en Tredje Verdenskrig er måske ikke ligefrem ny, men det giver Ubisofts Shanghai-hold muligheden for at lege lidt mere med historien, end hvis den f.eks. slavisk skal følge den i forvejen gennemtærskede Anden Verdenskrig. Samtidig er der mulighed for at lade fantasien få frit spil på våbenområdet. Om det er tilfældet med End War ved vi endnu ikke, men vi skal nok åbne munden når vi ved det.

NYHEDER

NINTENDO KØBER MONOLITH

Det sker sjældent at Nintendo åbner op for tegnebogen og køber sig en spiludvikler, men det er altså sket nu. Den japanske spilgigant, der i øjeblikket surfer på succesbølgen med både Nintendo DS og Wii, har købt sig en stor del af aktierne af udvikleren Monolith Softs aktier fra Namco Bandai. Monolith Soft skal ikke forveksles med den amerikanske spiludgiver Monolith Productions (Condemned, F.E.A.R.), men har i stedet lavet spilsereier som Baten Kaitos og Xenosaga.

DRENG ENDR I KENDT SPIL

Selvom computerspil for det meste bare er underholdning, så kan de også opfylde ønsker og gøre et ellers besværligt liv lidt lettere og mere muntret. Dette måtte den kun 9-årige James Westbrook sande, da han forleden blev opsøgt af tv-programmet Extreme Makeover: Home Edition. James, der blev lam efter et biluheld for ca. et år siden, blev nemlig forleden uddødeliggjort i Insomniac Games kommende Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. I udsendelsen blev James lavet om til en af spillets figurer og han vil derfor være med i spillet til PlayStation 3, når det udkommer i løbet af efteråret.

NINTENDO ER GLADE

I Japan kan drengene hos Nintendo godt være glade. Det viser sig nemlig at Nintendo DS, der var udskældt for sin udgivelse, specielt på grund af de to skærme, er den hurtigst sælgende spillemaskine nogensinde. I de 28 måneder som Nintendo DS har været på gaden er der solgt mere end 40 millioner maskiner på verdensplan.

HALO 3 X-KNAP AFSLØRET

Efter længere tids spekulationer kunne Bungie forleden, via deres seneste opdatering på firmaets eget site fortælle, at X-knappen i det kommende Halo 3 bruges til Equipment. Det drejer sig bl.a. om Bubble Shield og Tripmine, der altså kan kastes og bruges - noget der vil være helt nyt i Halo-sammenhænge.

PERFECT DARK ZERO 2?

Perfect Dark Zero var ikke i nærheden af at kunne løfte arven fra Nintendo 64-spillet Perfect Dark, men det har tilsyneladende ikke taget modet fra Rare. Ifølge rygterne så skulle der allerede været en toer i støbeskeen. Ifølge det seneste nummer af Official Xbox Magazine og helt specifikt deres rygtesektion, så skulle den næste bog i serien (der laves nemlig også bøger om Joanna Dark) afsløre, at der også er en spilopfølger på vej.

BILLIGERE PLAYSTATION 3

Ifølge det engelske site The Register, så har flere engelske spil- og elektronikbutikker barberet 25 pund af prisen på en PlayStation 3, så den nu kan købes for lige under 400 pund - og hvis det ikke var nok, så tilbyder butikkerne samtidig et gratis HDMI-kabel, fri levering og et gratis eksemplar af Click på Blu-ray sammen med maskinen.

DEAD RISING 2 ANNONCERET

Dead Rising blev en overraskende stor succes, både for Capcom men også for Microsoft. Det var et spil der, i nogle relativt søve måneder sidste år, holdte gang i Xbox 360 og viste hvad maskinen kunne. En sådan succes skal naturligvis følges til dørs af endnu en, og det sker i form af Dead Rising 2. Capcom viser spillet frem ved årets E3-messe.

ORANGE KLATTER EN MASSE

Phil Harrison har hele tiden sagt at Loco Roco, et spil der fik flotte karakterer, men som tilsyneladende ikke har solgt så godt, ville vende tilbage - og nu sker det. I det seneste PSM3 har redaktionen i slutningen af magasinet en spiseseddel over, hvad der kommer i næste magasin, og her afslører en række sort/hvide tegninger at Loco Roco vender tilbage på firmaets nye PlayStation 3.



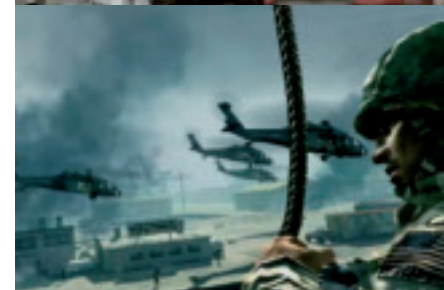
CALL OF DUTY 4

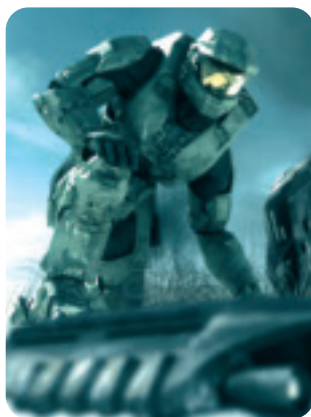
Infinity Ward er tilbage med moderne krigsførelse

I slutningen af sidste måned viste Activision Call of Duty 4 frem for første gang. Premieren skete i forbindelse med en reklameblok under udtagelserne af nye spillere til næste års NFL.

Den store nyhed er, at Infinity Wars har efterladt Anden Verdenskrig i skyttegravene. Der har længe været rygter i om-løb omkring Call of Duty og det faktum, at det skulle bytte fortiden ud med nutiden, eller måske fremtiden, og det blev naturligvis nutiden. Activision har endnu ikke offentliggjort, hvilke formater Call of Duty 4: Modern Warfare, som spillet hedder, kommer til, men vi forventer, at Infinity Ward denne gang også arbejder på en PC-version, samt naturligvis en udgave til de mere grafikstærke konsoller. I traileren ser vi en masse eksplosioner og voldsomme kamp, men også sektioner, hvor man i ly af mørket, sniger sig frem. Miljøerne synes hentet fra et eller anden land i mellemøsten, og der er både helikoptere og panservogne til stede. Meget mere end dette kan vi ikke fortælle i øjeblikket, men i næste nummer har vi meget mere om Call of Duty 4: Modern Warfare. Bl.a. et interview.

_Bengt Lemne





Dagen på dagen

Jesper går i bro over Bungies Halo 3-beta

Så kom dagen, jeg længe har ventet på. Eller ikke helt dagen, jeg har ventet på. Men dagen, hvor jeg fik ting alt at vide om dagen, som er dagen jeg har ventet på.

Jeg taler naturligvis om den pressemeddelelse, der blev udsendt tidligere, hvor Microsoft og Bungie endelig kunne slå datoen fast for den længe ventede Halo 3 Beta: d. 16. Maj. Og så lukker den igen d. 6. Juni. Sammen med en ny video-dokumentar har det atter pustet liv i mine våde Halo-drømme (det skal du ikke spørge om) og jeg overvejer meget at tage en måned fri, hamstre cola, chips og andet usundt, typisk nörd-føde og så ellers lukke mig fuldstændig af fra omverdenen. Lige bortset fra den verden, der hedder Xbox Live og som jeg næsten kommer til at bo i. Nogle gange er jeg faktisk mere der, end jeg er her.

Desværre bliver det næppe sådan, men hvis I skal have nogle klø, så kan I godt forvente at finde mig online hver eneste sekund jeg har tilovers.

—Jesper Nielsen

CITATET



"Køberne vil ikke have online-spil, sådan er det bare..."

NINTENDOS ØVERSTE CHEF SATORU IWATA RAMMER HELT SKÆVT I SIN VURDERING

5 SPILMYTER

Gamereactor har samlet de køligste og mest fantasirige spilmyter gennem alle tider

Hvis du vil læse mere om spil eller høre roverhistorier, så tag turen ind forbi vores blog på WWW.GAMEREACTOR.DK Danmarks fedeste og mest indholdsrige spilcommunity!

En ting, der mere eller mindre er forsvundet fra spilverdenen, siden Internettets totale gennembrud, er alle de myter, som tidligere fandtes omkring konsoller og spil.

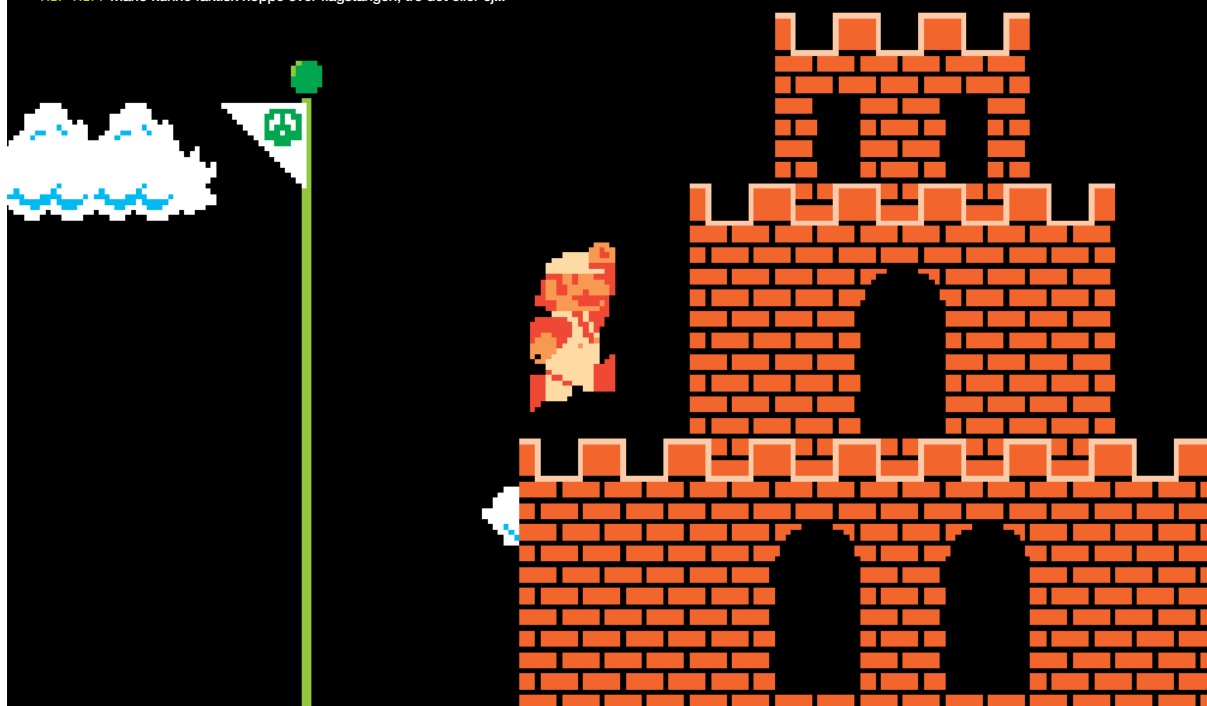
I dag er det så let at kontrollere, om noget holder vand. Og hvis nogen i dag hævdede, at man med et par enkelte knaptryk, ville kunne spille Halo igennem

med Master Chiefs ansigt synligt, så kan det hurtigt efterprøves og bagefter spredes via internettet. Men sådan har det ikke altid været. For ca. 10 år siden og så langt tilbage, som man kan huske, eller i hvert fald så længe vi har haft elektronisk underholdning, har der fandtes myter, der mere eller mindre er blevet accepteret som sandheder. En del virkede usandsynlige,

mens andre i det mindste var plausible. Det var i virkeligheden kun en brøkdel af det, man hørte i skolegården, der faktisk også virkede, når man spændte hjem fra skole og afprøvede dem på computeren. Nu mener vi så, at det er på sin plads, at få hevet fem af tidens nok bedste myter frem i lyset og endelig få dem aflivet.

—Jonas Mäki

HOP-HOP! Mario kunne faktisk hoppe over flagstangen, tro det eller ej...



SUPER MARIO BROS

At hoppe over flagstangen i Super Mario Bros

En af spilhistoriens bedste myter var, at man kunne hoppe over flagstangen i Super Mario Bros., men det lykkes ikke mig og mine venner at gøre det... lige indtil vi pludselig opdagede selve tricket bag det, og samtidig opdagede, at det kun var vældig få baner, det kunne lade sig gøre på. Man kan faktisk hoppe over flagstangen i Super Mario Bros., men du vinder ikke noget ved det. At denne myte er sand, er der få, der ved, men det kan virkelig lade sig gøre. Det kræver dog lidt træning og en viden om, hvilke baner, det er muligt på. ■ Status: Rigtig, men du skal vide hvad du gør.

MORTAL KOMBAT

Blod i Super Nintendo-versionen af Mortal Kombat

02 Da det stod klart, at Nintendo hverken ville tillade blod eller voldelige afslutninger i Mortal Kombat på Super Nintendo, gik hele verden i gang med at undersøge, om der ikke fandtes en måde, hvorpå det alligevel kunne aktiveres, ikke mindst fordi Mega Drive-udgaven, allerede havde masser af blod. Og snart var der visse rygter i omløb om en hemmelig kode gemt i spillet, mens andre hævdede, at der skulle en snydeanordning på maskinen til. Det blev ikke bedre af at diverse magasiner verden over, sagde præcis det samme.

■ Status: Falsk - for selvom man kunne få rødt blod via et såkaldt Cheat-device, så var det bedrøveligt ringe at se på, og afslutningerne var stadig totalt meningsløse.



SUPER MARIO 64

Spil Luigi i Super Mario 64

03 Alle ved jo, at Marios yngre (og højre) bror Luigi, i virkeligheden er den klogeste af brødrene, og derfor var der mange der fik et chok, da man lige præcis ikke kunne spille Luigi i Super Mario 64, noget der var selvkrevet i tidligere spil. Der dukkede faktisk en mængde Photoshop-ændrede billeder op på nettet, og en mængde mærkelige instruktioner for, hvordan dette kunne lade sig gøre, f.eks. nutidens manipulerede Youtube-videoer, der stadig forsøger at holde myten i live. Men Nintendo lyttede faktisk til sit publikum, og derfor, da spillet ca. 10 år senere vente tilbage på Nintendo DS, var det med muligheden for at spille Luigi.

■ **Status: Falsk** - Det kan godt være, at man i dag kan fuske sig frem til det via emulatorer og selvgjort indhold, men du kunne ikke spille Luigi i det originale Super Mario 64 på N64.



STREET FIGHTER II

Spil med bosserne i Street Fighter II

04 I fightingspillenes barndom var det ikke nogen selvfølge, at man skulle kunne spille med spillets bosser, faktisk det direkte modsatte. Da Street Fighter II dukkede op til Super Nintendo, startede det samtidig en masse rygter om, at det skulle være muligt, og en mængde mere respekterede spilmagasiner, hævdede også at de kendte nogen, der havde spillet med dem. Det er ikke svært, at se, hvorfor rygten har levet så længe, som det har gjort, for samme år, som vi fik spillet her i Europa, slap Capcom Street Fighter II: Champion Edition, og her var en af nyhederne netop muligheden for at spille med spillets bosser. Men det virkede bare ikke i Super Nintendo-versionen, uanset hvor mange der påstod det, og det var alligevel mange.

■ **Status: Falsk** - Du har aldrig kunnet spille bosserne i Super Nintendo-versionen af Street Fighter II.

RYGTER

CALL OF DUTY 3 TIL PC

Dem der var skuffede over at Call of Duty 3 ikke kom til Pc, får måske alligevel en anledning til at glæde sig. Ifølge flere kilder arbejdes der i øjeblikket på en special version af Call of Duty 3 til Pc, som lanceres i efteråret. Hvis det passer, er spillet nok tilpasset Pc og med nyt indhold.



PERFECT DARK ZERO 2

Perfect Dark Zero var ikke i nærheden af at leve op til sin arv fra Nintendo 64, men var rimeligt som et multiplayerspil og er faktisk solgt i over en million eksemplarer. Nu forlyder det fra flere amerikanske magasiner at Rare faktisk arbejder på en opfølger til Perfect Dark Zero og at spillet vises frem på årets E3-messe.

BALDUR'S GATE TIL DS?

Et nyt Baldur's Gate siges at være under udvikling hos Bioware. Overraskende nok ikke til pc, men i stedet til Nintendo DS. Det kan meget vel vise sig at være sandt eftersom Bioware tidligere har sagt at de arbejder med spil til formatet. Samtidig ville et nyt Baldur's Gate være en god fjer i hatten hos Nintendo.

FORSINKET FINAL FANTASY

Square Enix er tilsyneladende så oprørte over de dårlige salgstal når det kommer til PlayStation 3, at de muligvis nu går med planer om at forsinke Final Fantasy XIII ret så kraftigt, så maskinen står i langt flere hjem inden de udsender spillet. Og hvis det er rigtigt kan vi måske skrive 2009 på kalenderen. Desuden vil firmaet ikke afvise at udsende FFXIII til andre formater for at maksimere deres profit.

X360 NU MED MERE BREDDE

I Microsofts jagt på at få nye og mindre spilorienterede kunder til at købe Xbox 360, forlyder det at firmaet arbejder på en række spil, der alle leveres med unik og anderledes tilbehør. Det påstås bl.a. at firmaet er i gang med at udvikle en bevægelsesfølsom fiskestang og en bevægelsesfølsom lyspistol. Begge dele skulle have været vist frem for en række testpersoner. De første spil skulle være klar ved årets julehandel.

SAMSUNG LAVER KONSOL

Koreanske Samsung siges at snige sig ind i konsolbranchen, og skulle angiveligt på det seneste have snakket indgående med en række spiludviklere og grafikfabrikker. Nu rygtes det at elektronikgiganten er på vej med deres egen konsol og at den skulle være ligeså stærk som de stærkeste konsoller i øjeblikket, men at prisen skulle være lavere og med en mere moderne teknologi.

SPECIAL-GUITAR TIL WII

Når Guitar Hero III kommer senere i år til Wii, rygtes det at det bliver med en special guitar, hvor man stopper sin Wii-mote ind i den. Dermed bliver guitareren også bevægelsesfølsom og derfor vil firmaet bruge denne feature meget i den kommende Wii-udgave, mens PS3 og X360-udgaverne bliver mere traditionelle.

HOME KOSTER PENGE

PlayStation 3-tjenesten Home der lanceres i løbet af efteråret var, ifølge de første informationer fra pressemeddelelsen, gratis. Nu påstår en række tredjepartsudviklere dog at det bliver en tjeneste man betaler for, da projektet har kostet Sony alt for mange penge. Sony vil hverken be- eller afkræfte rygten.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC III PÅ VEJ

Knights of the Old Republic III siges at være under udvikling, men ud fra de første oplysninger som vi har opnået, så bliver det slet ikke som vi havde forventet. Det bliver nemlig et online-spil.

SNES-HITS!

Vi har fundet fem favoritter til vores dejlige Super Nintendo



SUPER MARIO KART

SNES/1993

For første gang nogensinde, klemte Mario og hans venner sig ned i go-karts og tilbragte mange timer med, at tage snævre kurver på Mode 7-renderende overflader. Et spil der skabte en helt nye subgenre, kart racing.



DONKEY KONG COUNTRY 2

SNES/1995

Den fantastiske grafik i det første Donkey Kong Country-spil, fik os til at stirre dumt på skærmen med kæben smadret i gulvet. Opfølgeren forbedrede oplevelsen og blev endnu flottere, og introducerede samtidig nye figurer.



SUPER METROID

SNES/1994

Samus Arans tredje eventyr er et udeudelt mesterværk, som fortsat ikke er gjort bedre. Vi vender regelmæssigt tilbage for at udforske spøgelseslandet, tæve metroids og grine over Ridley, med spilverdens absolut sejeste heltinde i Nintendos bedste actioneventyr.



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

SNES/1995

Vi måtte vente længe på den officielle opfølger til Super Mario World, men Yoshi's Island var virkelig noget nyt. Både grafikken, skabt med FX-chippen i lækkert pastel/kridtdesign og den originale spillefølelse, gjorde Super Nintendo nødvendig et stykke tid mere.



ZELDA: A LINK TO THE PAST

SNES/1992

Vi elsker stadig A Link to the Past mest af alle Zelda-spil. Perfekt kontrol, en fremragende og stor verden, og en helt fabelagtig atmosfære, gav os virkelig mod på at udforske Hyrules lyse og mørke sider i timevis. Link holdte i øvrigt kæft hele vejen.

FINAL FANTASY VII

Genopliv Aeris fra de døde i Final Fantasy VII

05 Den sidste rigtig store myte var om, at Aeris ikke rigtig døde i Final Fantasy VII og at man kunne få hende tilbage via et hemmeligt trick. Oprindelsen bag denne myte stammer muligvis fra det faktum, at vi her i vesten ikke er vant til, at hovedrolleindehavere går hen og dør, men det er nu meget normalt i Japan, hvor det bruges i adskillige historier.

■ **Status: Falsk** - Aeris kunne ikke komme tilbage fra de døde, og selvom hun kunne trækkes frem med et cheat-device, så udfyldte hun bare en plads på holdet og havde aldrig nogen videreudvikling af hendes historie.





DUGFRISKT

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



Burnout Paradise

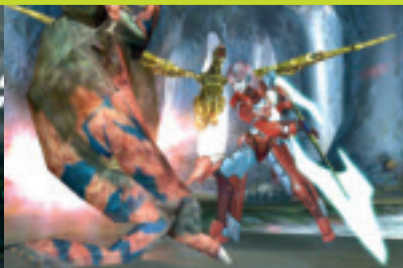
PS3/X360 / VINTEREN

Hvis du går rundt med noget Burnout kriller i maven, så bliver du nok glad for at høre det femte spil i serien endelig er blevet annonceret. Med et navneskift til Burnout Paradise foregår spillet ikke overraskende i Paradise City, men vi må kigge helt til vinter efter en lancering af spillet. Trist, men til gengæld kan vi nyde de første lækre billeder. Mums.

NBA Live 08

XBOX 360 / VINTEREN

Så har Electronic Arts endelig løftet sløret for dette års udgave af NBA Live, hvor vi åbenbart kan forvente os store forbedringer indenfor grafikken. De første par billeder viser en hidtil uset realisme og liv i spillerne, og nej, det er ikke rigtige fotografier vi har indsat. Man må blot håbe på, at EA denne gang kan holde trit med løfterne og give os et basketball spil, der virkelig er til at føle på. Vi håber i hvert fald.



Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus

X360/PC / VINTEREN

Det længe ventede Phantasy Star Universe udkom sidste år og har åbenbart givet Sega mere blod på tanden. Derfor er en efterfølger, Ambition of the Illuminus, nu søsat. Der er ikke sluppet mange detaljer endnu, men lidt billeder har vi da fået lov til at se.

Donkey Jet

WII / ENDRU UKENDT

Før hed det Donkey Kong Bongo Blast og nu Donkey Jet, men det ser stadig lige lækkert og appetitligt ud. Det er blevet beskrevet som et slags Donkey Kong blandet med Wipeout, og med Wii-moten i hænderne og fart under fødderne skal det nok blive en interessant cocktail. Vrooom!



Warhawk

PLAYSTATION 3 / VINTEREN

Warhawk er nærmest blevet trampet ned af rygter. Det har både været borte og begravet, fået hugget sit multiplayer af og været et spil, der udelukkende skulle sælges på Playstation Network som download. Nu er rygterne endelig manet fuldstændig i jorden, Warhawk bliver et ganske normalt spil, og på trods af denne turbulente tilværelse må man sande, at spillet næppe har lidt skade. Godt ser det i hvert fald ud!

Devil May Cry 4

PS3/X360/PC / ENDRU UKENDT

Capcom modtog flere dødstrusler i dagene efter spillets annoncering til Xbox 360 og PC, og selvom vi her på redaktionen altid er glade for beslutninger som disse, så forstår vi godt, hvorfor Playstation fans holder så hårdt fast i serien. Der er masser af blod og action og ikke mindst lækker grafik, som vores sending billeder viser.





THE MOST DYNAMIC SWORDPLAY EVER...
 DEVASTATING VARIETIES OF MULTIPLE CHARACTER ATTACK...
 RUTHLESS AND NOTORIOUS VILLAINS FROM PIRATE LORE...

...AND YOU GET TO BE
JACK SPARROW.

Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
 AT WORLD'S END



Wii

NINTENDO DS



PlayStation Portable



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



INTERACTIVE STUDIOS

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



NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY, NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

www.ATWORLSENDGAME.COM



GADGET-GEJL

Aldrig har gadgets været sjovere, som de er i denne måned. Vi sidder stadig flade af grin over Sonys nye musikalske satsninger, verdens mindste kamera fra Panasonic og nok gamer-gear til at fylde din ønskeliste. Her hos Gamereactor tænker vi jo kun på det bedste til jer læsere, så I virkelig kan vise jer frem som vaskeægte gadget-connoisseurs – sikke fint og fransk. Kunne man tænke sig mere denne maj måned? Nej vel!



SAMSUNG M86

CIRKAPRIS: 19.999,-

En god omgang flad underholdning er ikke til at stå i vejen for. Og slet ikke, når det kommer fra de populære koreanere fra Samsung, der har en stor plads i gamernes hjerte. Selv vores Jesper Nielsen er jo som forgabt i denne model – mon ikke han skulle komme lidt mere ud? De bløde linier fortsætter på M86 med fuld HD og tre HDMI-udgange til alle de fremtidige HD-maskiner, som man jo ikke vil kunne leve foruden. Vi skal med sikkerhed have det her fjernsyn.



SONY NW-A800

CIRKAPRIS: 1200,-

Skærmen er dejlig, lyden er lydlig og det hele spiller bare. Så hvad mere kunne man ønske sig? Den er utrolig flad, så der er ingen, der bør være flov over at have den i lommen på uheldige tidspunkter. Desuden kommer den i flere farver, hvor du både kan nyde den i sort, hvid og så violet (!?!?). Det står heldigvis utroligt godt til Asmus' sommerkjole.



CREATIVE FATALITY GAMING HEADSET

CIRKAPRIS: 499,-

Hvordan ville de gode gamle Tomb Raider-spil være uden lyd? Hvordan ville du have oplevet alle de mange krigsspil uden den livsvigtige lyd? Svaret er nok, at spilleoplevelsen bestemt ikke havde været den samme. Creative har nu fået hjælp fra top-gameren 'Fatal1ty' til at lave det helt rigtige udstyr, der tangerer det professionelle. Der har været tastaturer, lydkort, og så også hovedtelefoner.



RAZER TARANTULA

CIRKAPRIS: 999,-

På trods af de mange ubehagelige krybdyrnavne, så forstår Razer at lave udstyr til gameren. Deres nyeste krybende og kravlende tastatur Tarantula kan indeholde profiler, så det er nemt at sætte sit eget personlige præg med forskellige tastelaceringer. Det sætter helt klart din præcision og effektivitet op på et højere niveau. Så nu kan vores webadministrator, Lasse slet ikke vide sig sikker på en rolig tilværelse i World of Warcraft.

SONY NAS-50HDN

CIRKAPRIS: LIKENDT

Her kan du sikre dig, at din fest aldrig går helt død. Sonys jukebox kan have plads til 80GB musik, der alt sammen kan blive mærket med kunstner, titelnummer og mere – selv uden at være online – og det kan så vises frem på den 4,3-tommer store LCD-skærm, som anlægget er udstyret med. Derefter kan du blande musikken op i intelligente genre og dermed styre enhver fest.



RAZER DEATHADDER

CIRKAPRIS: 499,-

Så er der rigtig godt nyt til de professionelle gamers, og dem der bare gerne vil være det. Razer kommer med en ny tredjengenerationsmus, Deathadder 3G, der ikke fungerer på den nuværende optiske teknologi, men derimod med en infrarød sensor-teknologi. Så vær klar til de drabelige bid fra den giftige mus med slangenavn. Mere vildt kan det umuligt blive i spilleland.

**ARCHOS 704**

CIRKAPRIS: 4.000,-

Archos 704 regerer med hård hånd via sit WiFi-netværk og sin kolos af en 7-tommer skærm, der er trykføl-som endda – så kan det vist ikke blive mere royalt. Når kongen så samtidig er fleksibel som bare fanden for nye filformater, der vandrer ind i landet, så kan konkurrenterne jo ikke andet end abdicere. Det her er rigtig lækkert! Mums...

JOYTECH WII POWERSTATION

CIRKAPRIS: 230,-

Du har lige givet dine venner tæsk i Excite Trucks, og nu vil du gerne have lidt alene tid med Zelda. Men søreme om du ikke skal finde dig i, at batterierne i Wiimote allerede er lobet ud i sandet – det gik hurtigt. Du kan få opladt to gange Wiimotes ved hjælp af opladeren her, der kan sættes til Wii's USB-port. Det er da smart. Eller?

MADCATZ X360 ARCADE STICK

CIRKAPRIS: 400,-

Plastik – check, tvivlsom kvalitet – check, uergonomisk design – dobbeltcheck. Madcatz har bestemt ikke tidligere udmærket sig som fabrikanter af kvalitetsgrej, og de kommer heller ikke til at gøre det med deres nye arkadestick. Men som underfundig retrokontrol til Live Arcade-spil, er den faktisk okay.

**LG SHINE**

CIRKAPRIS: 2.700,-

Hold øje med dette skinnende instrument, der kan mere end at glimte så flot. Faktisk kan du sætte den til øret og snakke med vennerne. Er det set før, siger du? Så må du nøjes med at nyde flottere design med et spejlblankt ydre, og et 2-megapixelkamera til glæde for folket. Det er den første nye mobiltelefon i LG's nye Black Series, der nok skal gøre sig så godt på markedet.

**MICROSOFT XBOX 360 ELITE**

CIRKAPRIS: UKENDT

Kan man komme uden om sådan en lækker sort udgave af Xbox 360 med nye muligheder. Vi har prøvet, men fejlede. Så derfor får I et kig på Microsofts nye konsol med udbygget harddisk på 120 GB, et længe ventet HDMI-stik og mindre larm. Kunne man ønske sig mere? Det var bestemt ment som et retorisk spørgsmål, for vi ville gerne have meget mere. Hvad er der blevet af en indbygget HD DVD, kaffemaskine og slumrealarm? Det må blive foruden denne gang. Øv, altså...

**ALIENWARE AREA-51 ALX**

CIRKAPRIS: 37.000,-

We come in peace! Det virker knap så troværdigt mere, når man sidder foran Alienwares voldsomme spilcomputer. Så er det slut med at tvivle på det udenjordiske liv. Beviset har du lige her! Denne spilcomputer kan på ingen måde skuffe selv den mest hardcore gamer, eller os for den sags skyld. Så beam os op, Scottie.

**PANASONIC SDR-S10**

CIRKAPRIS: 4000,-

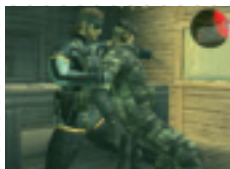
Er du klar til at lave dine egne fede videoer med vennerne, der skal henrulle verden via YouTube? Så har du muligheden med Panasonics nye og superlækre minikamera, der endda kan tåle både rystelser og en smule vand – altså en lobetur gennem regnen. Det er verdens mindste kamera med SD-hukommelseskort, der gør overførsen til computeren så let som en leg. Selv Tanggaard har kunnet fange sig selv på film, lægge det over på computeren og derefter set sig selv igen og igen.



TAK FOR SIDST
Tanggaard mener det er tid til at gæælde sidste måneds kvælningsforsøg fra Ana Fugl.

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

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



ANMELDELSER

I denne måned får vi besøg af Jesper, som fortæller os om Sonic and the Secret Rings til Wii og det første Call of Duty: Roads to Victory til PSP. Asmus fortæller om Metal Gear Solid: Portable Ops til PSP, Wario: Master of Disaster til DS'en og meget mere, så følg godt med.



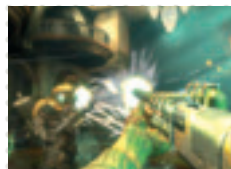
GADGET-EUFORI

Hvis I skynder jer, kan I stadig nå de sidste gadget-programmer med David som gadget-vært. Han overdrager nu rollen til Mikael Hansen, men inde da kan I blandt andet glæde jer til et batteri-løbehjul på skovtur, Apples lækre nye tv og Sonys flade MP3-satsning.



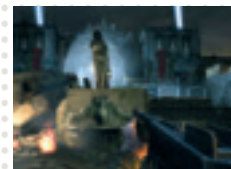
FORZA MOTORSPORT 2

Vi var en tur i Stockholm med vores svenske redaktør Bengt Lemme for at se præsentationen af racerspillet eksklusivt til Xbox360 og få et interview med Game Director Dan Greenawalt, der står bag Forza serien, om bilsimulatoren som udkommer den 8. juni i år.



SOMMERSPIL

Følg med når Ana Og Tange sætter sig ud i naturen og fortæller om, hvad de glæder sig til af forskellige sommerudgivelser. Frygt ej den ellers kedelige sommerperiode for lækre titler som Bioshock, BIA: Hells Highway, Colin McRae: Dirt, Manhunt 2, Forza 2 mfl. er på vej.



MOH: AIRBORNE

Vi var en tur forbi EA i London, hvor vi fik et eksklusivt interview med Patrick Gilmore, som er Executive Producer på MOH: Airborne. Han fortæller om alle de nye features, såsom at man starter hver bane med at springe ud af en flyver i faldskærm.



HOOR OF VICTORY

I maj var vi også på Hohenwerfen Castle i Østrig, hvor filmen Ørneborgen er filmet, og lige efter kunne vi fremvise hele præsentationen af Hour of Victory. Nu kan du se interviews med Patrick Horne og Jeremy Ray om shooteren, der kommer d. 29. juni.

KRONIK Ana fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



SOMMEREN
Det er bedre vejr, og derfor laver vi bl.a. optagelser udenfor. Husk at se vores store sommershow.

UD I SOLEN, MESTER!
I følge Ana står sommeren i de håndholdtes tegn

Så er det på tide at flashe de flotte ligblege ben i naturen. Den næste uges tid lyder på voksning af benene og køb af flere spil til de håndholdte, for sommeren er godt på vej og alt tyder på at det bliver en helt fantastisk solrig sommer i Danmark, takket være den globale opvarmning.

For mig betyder sommeren, at jeg får et tættere og mere intimt forhold til mine håndholdte konsoller. Det er jeg nok ikke den eneste om. En tur i parken alene eller med vennerne, bliver ikke foruden min PSP eller DS, og der er rigtig mange titler, jeg ser frem til. Dem jeg nok glæder mig mest til er Ratchet and Clank: Size

Matters til PSP og Final Fantasy III til DS'en. Accessories er for mig ikke længere, at mine øreringe passer til min top eller mine stiletter til min håndtaske, men at mit bælte eller hårpynt passer til dagens håndholdte konsol, eller spillet i den. På det seneste har vi været inviteret ud til mange forskellige locations verden over, og det ser ud til at den stil fortsætter. Gamereactor TV har travlt, og vi nyder det i fulde drag. I løbet af maj skal vi til Paris, Malmø og Korea, så følg godt med i GRTV. Lige en sidste hilsen til vores Gadget Master David Wilstrup, vi kommer til at savne dig.
_Ana Fugl



Keep your head in the game

.Audio 370 – genial til gaming

Fryd dig over den perfekte stereo-lyd, den støj-dæmpende mikrofon, som fjerner baggrundsstøj, og "open-ear" højttalerne, så du også kan følge med i, hvad der foregår omkring dig, mens du spiller.

Headsettet er kompatibelt med alle lydkort (jack-stik) og kan også bruges til Skype, samt til at lytte til musik og video med pga. den krystalklare lyd.

Prøv også .Audio 550 DSP med USB tilslutning.



.Audio 370



.Audio 550 DSP

 **PLANTRONICS**
SOUND INNOVATION™

plantronics.dk



Kærligheden lever

Tror du kun det er fese tosefilm med en forudsigelig handling, der har noget at byde på, når det handler om kærlighed? Så læs månedens klumme om spil og parforhold. Mathew fortæller...

52 spil, der nøjagtigt beskriver dit kæresteforhold

Kumar og hans kæreste samler parforholdets mange øjeblikke i en række kendte spil

Har du svært ved helt præcist, at sætte ord på dit forhold til din kæreste og hvad det er der binder jer sammen som lim? Det som gør, at I bare passer sammen? Det har du ikke længere! Vores forskere har fundet 52 perfekte betegnelser, der smukt og ærligt opsummerer enhver given situation i jeres parforhold. Så derfor:

Vores forhold er som:

Killer 7: Jeg forstår ikke, hvad du siger, og jeg aner i øvrigt ikke selv, hvem jeg længere er.

Resident Evil 4: Jeg beskytter dig mod alverdens ondskab, og så må jeg ikke engang kigge på dine bukser.

Super Mario Kart: Jeg saboterer andre for at nå frem til enden af regnbuen.

Tetris: Nyt lort bliver ved med at blive stablet ovenpå.

Bust A Move: Du bliver ved med at sprænge mine bobler.

Rayman: Raving Rabbits: Jeg skal igennem en række bizzarre prøvelser uden det store håb om at gennemføre.

Red Steel: Jeg vifter med hænderne i luften, men der sker intet.

Harvest Moon: Jeg er nødt til at kultivere jorden, for at få adgang til afgrøderne... eller noget.

The Sims: Alting bliver ved med at gå i stykker. Hvorfor?

Shadow of the Colossus: Prisen er så

høj, at jeg ikke er sikker på, om jeg vil det længere.

Nintendogs: Vi går aldrig ud længere og det eneste jeg gør er at rydde op efter dig.

Super Mario Bros.: Jeg banker hele tiden hovedet mod loftet og falder konstant ned i nogle huller.

Katamari Damacy: Jeg vil rulle dig helt ind i mit liv.

The Legend of Zelda: Vi gør de samme ting igen og igen, bare med meget små ændringer.

Animal Crossing: AAlle mine gaver og breve betyder ikke nødvendigvis, at du bliver.

Silent Hill: Jeg får aldrig det store overblik over situationen.

Guitar Hero: Vi har virkelig dårlig timing.

Hotel Dusk: Room 215: Du svarer aldrig ærligt på et spørgsmål.

Sonic the Hedgehog: Jeg løber altid direkte ind i farene, og har tilsyneladende aldrig nogle ringe til dig.

Lemmings: Jeg prøver virkelig på at redde det hele, men har mest af alt lyst til at sprænge det hele i luften.

Dance Dance Revolution: Jeg falder over mine egne fødder.

Chibi Robo: Jeg får aldrig gjort rigtigt rent.

World of Warcraft: Jeg tror, jeg har det sjovt, men det er alt sammen grå virkelighed.

Track and Field: Uanset hvad, så kan jeg ikke trykke på dine knapper hurtigt

nok. Hvad gør jeg forkert?

Gears of War: Selv med tonsvis af muskler, tager du mig ikke rigtigt alvorligt.

Paper Mario: Visse mennesker tror, at det er fladt og livløst, men de ser det ikke fra den rigtige vinkel.

Kirby's Dream Land: Lige meget, hvor hårdt jeg suger, så kan jeg ikke få dig helt ind i munden.

Paperboy: Du vil ikke have det, jeg i øjeblikket prøver at aflevere.

Wario Ware: Hvert tredje sekund skifter det hele igen.

Wii Sports: Det var sjovt i starten, men nu gør min skulder bare ondt.

Ico: Du er totalt hjælpeløs, og jeg er træt af at trække dig med alle vegne.

Trauma Center: Operationen der skulle til for at redde det her, er helt til grin.

Parappa the Rapper: Perfekt rytme, masser af farver.

Super Princess Peach: Jeg trykker på alle dine følelsesmæssige knapper, men du vil hellere have, at du bliver ladet alene med dit vibrerende scepter.

Grand Theft Auto: Jeg synes, at det er fuldt af muligheder, men du vil kun lade mig fortsætte, hvis jeg gør det på din måde.

Tie Fighter: Jeg har det meget sjovere, når jeg er ond.

Punch-Out: Jeg slår dig en del, men du slår aldrig ned på mig.

Electroplankton: Jeg har intet at fremvise for mit hårde arbejde.

Mortal Kombat: Før i tiden syntes jeg, at du var alle tiders. I dag aner jeg ikke, hvad jeg overhovedet tænkte på.

Ghouls and Ghosts: Hård afstraffelse.

Bombberman: Mine planer eksploderer altid i ansigtet på mit selv.

Oregon Trail: Dræbt af dysenteri.

Street Fighter II: Når du først begynder at slå mig, så ved jeg ikke, hvad jeg skal gøre for at få dig til at stoppe.

Ultima VII: Du synes, at jeg er perfekt, men i virkeligheden er jeg en tyvagtig sociopat..

Metal Gear Solid: Du holder bare aldrig kæft, gør du?

Pokemon: Jeg skulle være din bedste ven, men jeg smides konstant ind i nye kampe mod min egen vilje.

Final Fantasy: Lige meget, hvad vi kommer ud for, så er vi friske som havørne efter en god nattesovn.

Pro Evolution Soccer: Det er det samme hver gang jeg vender tilbage, men det virker som om det bliver værre med tiden.

Space Invaders: Vi har masser af gode minder om det, men vi kan ikke gå tilbage.

Pac-Man: Du bliver ved med at putte i hovedet og forsøger at undgå fortidens spøgelses.

Crackdown: Jeg føler mig som Supermand.

Duke Nukem Forever: Jeg tror aldrig det bliver til noget, gør det?

_Mathew Kumar/Kate Dickson

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™



A FANTASY REBORN



FINAL FANTASY III

As their world descends into darkness, four young heroes are chosen to bear the burden of its fading hope...

Featuring a blend of classic gameplay, sparkling graphics and full touch-screen control, FINAL FANTASY III comes to Europe for the first time ever.

- Switch freely between up to 23 distinct job-classes
- Communicate with friends via the Mognet, using the Nintendo Wi-Fi Connection
- Befriend a host of allies for vital information and support in battle



Bring balance to the world, and herald a new Fantasy!

www.finalfantasy3.co.uk

NINTENDO DS

SQUARE ENIX

GAMEREACTOR



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du bare gerne vide hvad der 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!

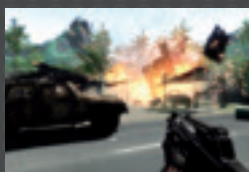
Enemy Territory: Quake Wars

Har menneskeheden overhovedet noget at byde på når først Stroogerne lander på gamle Moder Jord?



Mest eftertragtede

Hver eneste måned slå vi hovederne sammen for at finde tre nye spil vi virkelige 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 Silent Hill: Origins

PSP

Mens vi venter spændt på at Konami får annonceret det femte kapitel i verdens nok mest uhyggelige spilsérie, så kan vi glæde os over Origins, der ser flot ud og som kan tages med en tur på toiletlet - hvilket jo er passende.



3 God of War Chains of Olympus

PSP

Kratos skal til at udgyde blod på den håndholdte PSP og vi er mere end klar til at gøre det med ham. Ready at Dawn har bare at lave et spil a la Dexter-kvalitet.

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



En svævebanetur

Man føler sig næsten som Clint Eastwood eller Richard Burton i Ørneborgen, når turen går med svævebane gennem snelandskabet op mod en tysk borg i det fjerne. Hvis spillet har denne atmosfære hele vejen, så kan det blive rigtig lækkert.



Premiere 29 juni

Oppe på borgen

Carsten drømte sig tilbage til cowboyrækkerne i biografens mørke, da Atari viste Hour of Victory frem...



HOURL OF VICTORY

Platform X360 Udvikler MIDWAY
Udgiver MIDWAY Genre ACTION

En enkelt tromme slås taktfast an. Snart falder blæserne ind og understreger spændingen, mens en Junckers Ju52 flyver roligt ind over de sneklædte østrigske alper. Jeg husker tydeligt starten på filmen, da en kammerat en varm sommeraften for snart mange år siden, hev mig med i biffen for at se Ørneborgen for første gang. Det var en stor fornøjelse.

Atari slog tilsvarende takter an ved at præsentere Hour of Victory på den borg, hvor filmen blev optaget. Det er nemlig spændingen og den heftige action fra Hollywoods klassiske krigsfilm, Atari har sat sig for at genskabe.

Du har at gøre med tre soldater, der er udstyret med hvert deres sæt af unikke egenskaber

Spillet følger tre soldater i en allieret specialenhed. Deres opgave er i tre omfattende kampanjer, at pløje Nordafrika og det europæiske fastland igennem, for at sætte en stopper for tyske ambitioner om at producere atomvåben. Jeg så starten på en mission, der kunne være

klippet direkte ud af Ørneborgen. I hvert fald handlede det op til en svært bevogtet borg med svævebane i voldsomt snevejr. De tyske vagter opdager faren for sent og med få og præcise skud, har den lille gruppe tilkæmpet sig adgang til borgens indre. Producer Patrick Horne beskriver gruppens medlemmer således:

"Du har at gøre med tre soldater, der er udstyret med hvert sit sæt af unikke egenskaber. Ambrose Taggart er den hårde hund med fysik til næsten enhver form for nærkamp. Desuden er det ham, der kan dirke låse op og klippe pigtråd over. Han taler flydende tysk, så han kan desuden uden store problemer give sig ud for at tilhøre fjenden. Calvin Blackbull indianske baggrund giver ham en særlig træning i nærkamp. Samtidig er han i stand til at 'læse' vinden, så han kan ramme snart sagt hvad som helst med en riffel. Endelig har vi Løjtnant William Ross, der kort sagt skyder først og spørger bagefter. Han foretrækker tunge våben, men han er også i stand til at sparke tunge døre ind for at nå banernes førhen ikke-tilgængelige områder."

vinden, så han kan ramme snart sagt hvad som helst med en riffel. Endelig har vi Løjtnant William Ross, der kort sagt skyder først og spørger bagefter. Han foretrækker tunge våben, men han er også i stand til at sparke tunge døre ind for at nå banernes førhen ikke-tilgængelige områder."



CINEMATISK Forbilledet for Hour of Victory er Hollywoods klassiske krigsfilm og den let overdrevne action, som vi kender fra Indiana Jones-filmene. Vi glæder os til at se, om de lovende takter fra præsentationen bliver fulgt til dørs.



FAKTA

ØRNEBORGEN

Atari præsenterede Hour of Victory på Burg Hohenwerfen i Østrig. Borgen er malerisk placeret mellem de sneklædte østrigske alper. Stedet udgør derfor en naturlig inspiration til store, dramatiske fortællinger, ligesom fortid bestemt ikke har været kedelig. Endelig kan man kun gisne om udfordringerne ved bygningen af borgen. Hvordan er byggematerialerne kommet derop?

Næste spørgsmål er så, om man starter med at vælge figur og spiller ham slavisk, eller om man spiller dem alle tre skiftevis. "Det er faktisk helt og aldeles op til dig selv", forklarer en anden af spillets producere Jeremy Ray: "På den ene side er der ikke noget i vejen for, at du følger den samme figur gennem hele spillet. På den anden ligger der også en afgørende udfordring i, at bruge den rigtige figur med de rigtige egenskaber på det rigtige sted. Derfor er der placeret rally points banerne igennem, hvor du skifter mellem de tre hovedfigurer i spillet. Hvor der er stor forskel på kampegenskaber, kan alle tre betjene alle køretøjer – og vi mener alle. Kan du se køretøjet, kan du også sætte dig ind bag rattet og sætte det i bevægelse."

Med Xbox 360-kontrolleren mellem hænderne, fik jeg derefter rig lejlighed til at

DE ANGRIBER I stedet for at fjenderne dukker frem det samme sted hver gang, reagerer de på, om de kan se eller høre dig. Så det gælder om løbende at udnytte mulighederne for at gå i dækning.



ET VÅBENARSENAL AF DE STORE Du finder et klassisk udvalg af både lette og tunge våben i Hour of Victory. Anvendelse og skift af våben foregår, som det kendes i mange andre spil. Hvis konceptet virker, hvorfor så ændre det? Vi var godt tilfredse med tyngden bag dem.

kæmpe mig ud af en tysk-kontrolleret landsby i det nordlige Afrika. Mens jeg så småt vænede mig til styringen, oplevede jeg, hvordan fjenderne ved hvert nyt forsøg dukkede op nye steder.

Patrick Horne bryder ind: "Vi gjort vores ypperste for at reducere omfanget af scriptede hændelser i spillet, så spilleren får en ny oplevelse, hver gang han giver sig i lag med et kampområde. I stedet er det 'sound and vision', der afgør, om vore tre indtrængende helte bliver opdaget."

Nok dukker fjenderne i Hour of Victory ikke op samme sted hver gang, men samtidig bliver spilleren dog alligevel styret målrettet gennem en række af primære og sekundære mål. På den anden side ser det ud til, at den justerede udgave af Epic Unreal 3-motor leverer anima-



FAKTA

HOLLYWOOD ELLER?

Når forbilledet er action i Hollywood-dimensioner, så er det ikke overraskende, at der er skruet ekstra op for effekterne. Det betyder, at eksplosioner er lidt voldsommere, at våben smælder lidt kraftigere og ikke mindst at figurerne falder døde op på en lidt mere teatralisk måde end der kan sige at være rigtig realistisk.

tioner, eksplosioner og detaljer, i øvrigt i nærmest filmisk kvalitet, så mon ikke man alligevel føler sig godt underholdt, og så efter tredje gennemspilning af samme område?

Når det kommer til spillets figurer, så kan de ikke bare løbe og spring i ét væk. En meter viser, hvornår det er på tide at holde pause og få vejret igen. På samme måde viser et stadigt mere blodsprængt udsyn, hvornår den aktive karakter er såret – og hvor alvorligt det står til. Det er måske ikke jordens mest revolutionerende ting, men det fungerede godt. Skulle du, når du bliver træt af at sidde alene med Hour of Victory, have lyst til at gå online, så kan det også lade sig gøre, vi fik bare ikke set meget til den del af spillet, men der skulle være mulighed for både at give den som englænder, tysker og amerikaner.

Jeg tog hjem fra Burg Hohenwerfen på en noget mere bekvem måde, end Clint Eastwood og Richard Burton gjorde det på lærredet. Med mig havde jeg dog under alle omstændigheder oplevelsen af en klassisk historie med nye, velovervejede drejninger, pakket ind i hektisk action og visuelle herligheder, der ikke lader Hollywood meget efter. De næste par måneders finpudsning vil vise, om Hour of Victory ender med at give en samlet spiloplevelse, der kan måle sig med andre Anden Verdenskrigspil som Call of Duty og Medal of Honor.

Carsten Skov Teisen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Handlingen er i orden, og det ser helt rigtigt ud. Men der er alligevel en stemning af 'set før' over det hele.

Bælg mørkt!

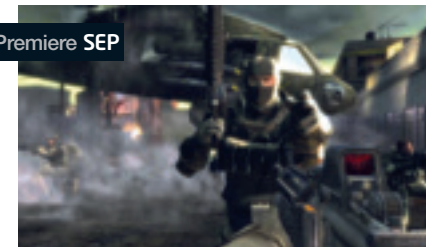
Rummænd, ufoer og masser af nyt, varmt bly...



BLACKSITE: AREA 51

Platform X360/PS3 Udvikler MIDWAY
Udgiver MIDWAY Genre ACTION

Premiere SEP



UNREAL 3 Ligesom så mange andre spil, bruger Blacksit: Area 51 Epic Games fremragende og meget roste spillmotor.

Jeg var vel en af de få anmeldere i Danmark, der faktisk nød at spille mig igennem det oprindelige Area 51 på PlayStation 2, da det pludselig en dag, uden hype eller forvarsel fandt vej til mit rodede skrivebord. I verdenspressen blev det i hvert fald ikke ligefrem modtaget strålende, og var det ikke fordi Midway på en eller anden måde spiste selvtilid til frokost, så var vi nok heller ikke blevet inviteret til det solrige Las Vegas for at se opfølgeren, et flot og ikke mindst ambitiøst actionepos, der virkelig trækker på kræfterne i de seneste ankomne konsoller.

Men det blev vi, og det var absolut den alt for lange og varme tur over Atlanten værd. Fortsættelsen foregår et par uger efter det oprindelige spil og handler om hvad der sker, når de mange aliens og alt det andet muterede kryb slipper ud af USA's tophemmelige og ellers sikre laboratorium og siver ind i den nærmeste flække Rachel i Nevada. Det er egentlig meningen, at de vil ligge hele Amerika for deres fødder, ikke mindst fordi de denne gang råder over adskillige større og langt farligere skabninger, men så er det, at du træder til. Dit navn er Zack Wood og du er en del af det toptrænede hold Hazmat. Historien er i denne omgang, fordi mange klagede over den forudsigelige og ret intetsigende etters plot, skrevet af ingen ringere end Sara O'Conner, og hvis det ringer et par klokker, så er det fordi du har nærlæst rulleteksterne til Gears of War. Sara arbejder i øjeblikket også med Bioshock, så det er tydeligt, at Midway, der tidligere ikke har fundet det vigtigt at have en velskåret drejebog, nu bruger betydelig flere penge på at have et actionbrag, der er skruet ordentligt sammen.

Visuelt er det også klart, at Blacksit: Area 51 har noget at byde på, for det er endnu engang Unreal 3-motoren, der lægger ryg til. Holdet har lykket med at presse en del kræfter ud af Epics succesfulde licensmotor, og det kan ses, så snart du griber riflen og stormer ud i landskabet. Partikel-effekterne er mageløse, mens de mange nye monstre ser fremragende ud. Selv det at affyre et våben efterlader dig med en fed fornemmelse i kroppen. Det her kan gå hen og blive rigtig godt.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Flot, hurtigt og veldrejet actionspil, der snildt kan måle sig med genrens allerbedste.

VEJ? Missionerne i Hour of Victory foregår i åbne landskaber, hvor du selv bestemmer vejen.



Krigen fortsætter

Året er 2065. Jorden er ved at blive invaderet af de barbariske og teknologisk avancerede Stroggs



Enemy Territory: Quake Wars

Platform PC/X360 Udvikler SPLASH DAMAGE
Udgiver ACTIVISION Genre ACTION

Min første oplevelse med Quake-serien, går tilbage til det allerførste spil i 1996. Jeg spillede multiplayer med en kammerat, men teknologien var ikke så fremskreden. Det foregik derfor via kabel på tværs af en hotelgang. Siden da har det været svært at få helt den samme spilloplevelse. Alligevel havde jeg optimismen i behold i flyet på vej til London, hvor Activision og Splash Damage præsenterede Enemy Territory: Quake Wars og tilbød mig at prøvekøre det.

Historien foregår forud for begivenhederne i Quake II. Menneskeheden har allieret sig i Global Defence Force (GDF) med den

den er på udkig efter en planet med brugbart organisk materiale. Valget er uheldigvis faldet på Moder Jord.

GDF forsvarer sig med konventionelt militært isenkram mod de indtrængende Stroggs' bioorganiske krigsførelse. Paul Wedgwood, chefdesigner på Quake Wars, forklarer forskellen således: "De grundlæggende roller er de samme for både GDF og Strogg. Dog ser de to racer forskellige ud, og de skal desuden spilles meget forskelligt. Våben, køretøjer og egenskaber afspejles nemlig i vidt forskellige teknologier og kulturer. En forskel, der går igen i den taktiske tilgang til kampene."

Jeg havde lejlighed til at spille begge racer, hvor Strogg-racen forsøger at etablere og befæste en base i et bjergområde. GDFs opgave

Global Defence Force forsvarer sig med konventionelt militært isenkram mod de indtrængende Stroggs' nye bioorganiske krigsførelse...

overhængende invasionstrussel fra aliens – Stroggs – fra det ydre rum. Alle vitale ressourcer er udtømt på Strogg-racens hjemplanet, hvorfor

er at uskadeliggøre Strogg-styrkerne og sætte en stopper for baseopbygningen. Fordelingen af roller opleves meget kontant, og derudover be-



ARSENAL Der er stor forskel på menneskehedens og Strogg-racens våben, køretøjer og fly. GDFs transporthelikoptere har nu stadig stor lighed med vore dages teknologier.



FAKTA

ROOKIES SKAL MED

Missionerne i Quake Wars er afbalanceret, så du ikke behøver at være en haj, for at dumpe ind i et spil og yde et afgørende bidrag til en succesfuld udgang på missionen. Det handler om nemlig om samarbejde og om at udnytte den enkelte spillers karakterklasse. Så du kan godt fatte mod.

mærkede jeg en flydende afvikling af spillet og ikke mindst overvældende detaljer i omgivelserne, selv i den fjerneste horisont.

"Vi har videreudviklet Doom 3s spilmotor. Desuden har vi udviklet en ny teknologi, som vi kalder MegaTexture. Med den kan vi på en gang generere hele slagmarken med alle detaljer, ned til mindste tomme og samtidig dramatisk reducere hukommelsesforbruget på grafikkortet. MegaTexture har også betydning for gengivelsen af køretøjers friktion mod underlaget. Køretøjerne glider på en støvet grussti eller en våd vej, mens de til gengæld kører stabilt på klippegrund. Desuden viser vi detaljeret og realistisk, hvordan køretøjer og spilfigurer efterlader hjul- eller fodspor, og hvordan sten slår mod

Premiere 29. juni

Historie og spilmotor

Historien i Quake Wars er henlagt til år 2065, altså for begivenhederne i Quake II. Universet får på den måde mere karakter og fylde, men spillet er nu alligevel først en teambaseret first-person-shooter. Quake Wars benytter sig i øvrigt af en kraftigt forbedret Doom 3-grafikmotor. Desuden anvender Splash Damage deres egen MegaTexture.





LIGESOM WOLFENSTEIN Hvis du har spillet multiplayer-udvidelsen til Wolfenstein, en udvidelse der også er lavet af Splash Damage, så har du en ide om hvordan Quake Wars spilles. Det er dog langt mere avanceret og lækkert lavet, hvilket er en fryd for øjet.



MISSIONER Spillerens opgaver i Quake strækker sig fra hardcore angreb på fjendtlige poster til ihærdigt forsvar af egne positioner. Stroggs har her etableret en pest-farm med henblik på at forpste områdets vandreserver – og det er ikke en position, de har tænkt sig at opgave lige med det samme.

undervognen i åbent terræn.” Splash Damage stod for udviklingen af det populære Wolfenstein Enemy Territory. Spillet introducerede kampagnebaseret multiplayer firstperson-kamp, mens ny teknologi i dag giver nye spændende muligheder. Paul Wedgwood fortæller entusiastisk:

”Hver enhedsklasse gør en forskel og kan øve indflydelse på kamphandlingerne. Desuden kan alle spillere – øvede såvel som garvede – yde deres til opfyldelse af den overordnede mission. Spillet belønner spillerne med forfremmelser og nye egenskaber, for effektivt våbenbrug og nok så vigtigt - for at bidrage til team-ånden i løsningen af opgaverne.”

Derefter viste Splash Damage en mission fra det nordlige Norge. I et hemmeligt laboratorium forsøger GDF at afsløre Strogg-racens hemmeligheder. Strogg-styrker har opdaget det, og snart er laboratoriet under angreb. Missionen blev demonstreret med 13 spillere, men jeg tænkte hurtigt på balancen mellem spiloplevelse og antal spillere. I spil hvor der kan være op til 64 spillere online samtidig sker



FAKTA

DE SKAL TREVES!

GDFs styrker er bevæbnet med opdaterede udgaver af traditionelle våben. Menneskehedens håndvåben og missiler er imidlertid oppe mod våben, som Strogg-racen har benyttet til at underlægge sig fjerne verdener. En teknologi, som er bygget op om manipulation af energi og tyngdekraft - og så er vi faktisk derhene, hvor det minder en smule om H. G. Wells' Klodernes kamp. Forvent i hvert fald at finde våben, som du ikke anede fandtes i fremtiden! Hvordan du så bruger dem og hvad det fører til vides endnu ikke med sikkerhed.

det tit, at det hele bliver lidt kønsløst. Pludselig mangler overblikket og følelsen af at gøre en reel forskel. Paul Wedgwood svarede: ”Spillet bliver balanceret til mellem 24 og 32 spillere. Deromkring ligger grænsen for, hvad teamet kan bære uden at miste fokus på missionerne og begivenhederne kammer over i hovedløs gadekamp. På den anden side har vi oplevet, at det første Enemy Territory kører fint med 64 spillere, så grænsen skal på ingen måde opfattes alt for fast.”

Ingen tvivl om, at Splash Damage har kælet for historie, visuelle detaljer og gameplay. Enemy Territory: Quake Wars ser derfor i høj grad ud til at holde konceptet i live – og mere til. Jeg tog i hvert fald hjem fra London med en klar fornemmelse af, at den hårdtrængte pengepung er i fare for multiplayer-entusiaster verden over.

Carsten Skov Teisen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Det er flot. Det er spændende. Det fungerer flydende. Hvad mere kan man ønske sig?

Mudderræs

Martin har sat sig i sædet på Codemasters seneste...



COLIN MCRÆE: DIRT

Platform X360/PC/PS3 Udvikler CODEMASTERS
Udgiver CODEMASTERS Genre DRIVING

Pusterummet som Colin McRae-serien har haft må først og fremmest have givet udvikleren muligheden for virkelig at tæmme de enorme kræfter, som ligger gemt i næstgenerationskonsollerne, for DIRT ser ikke mindre end fabelagtigt ud. Alt fra lyskilder, teksturer og partikeleffekter ser blændende ud. Støvet fra modkørernes skridende dæk hvirvles op og skaber en tyk sky, som kan fuldstændigt blokere dit udsyn, hvis du lægger dig i baghjulet af dem og måden lyset falder på, varierer fra bane til bane afhængigt af tidspunktet på dagen og på hvilke omgivelser, du kører i.

Alt er bygget op fra bunden af og det kører på udviklerens spritnye spilmotor, uden at maskinen hoster det mindste, når de flotte landskaber droner forbi. Om de amerikanske ørkenlandskaber er kommet med bare for at give lidt ekstra appel til dem, der faldt pladask for Motorstorm, skal jeg ikke kunne sige. Jeg kan kun stå inde for at de ser fantastiske ud. Endnu en ting, som yderligere slår realismen fast med syvtommerssøm, er spillets imponerende skadesmodel, som er den mest overbevisende, jeg nogensinde har oplevet. Kølerhjelmene krøller sammen fuldstændigt afhængigt af den måde du rammer autoværnet på, som i denne omgang også påvirkes af din kørsel. Malingen skrubes af skørterne, ruden knuses ved kraftige stenslag, mudderet klasker op ad siderne og hele karosseriet vil bære præg af, hvordan du kørte sidste omgang.

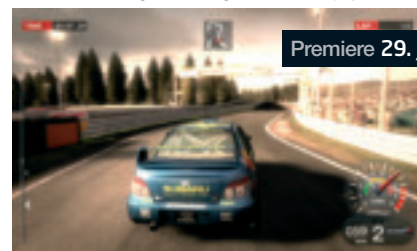
Af spillernes tilbyder DIRT den sædvanlige omgang Championship, Career, multiplayer, og som noget helt nyt er der nu også Rally World, en slags instant action-tilføjelse, der tillader dig at køre et enkelt løb af forskellige slags, uafhængigt af andre, hvis du altså ikke har så meget tid, inden du skal ud af døren. Nye ting, såsom Hill Climb og Buggy, er også blevet tilføjet, men det vigtige er, at ingen af delene føles påklistede. Colin McRae-seriens største force har altid været det gimmicksfri gameplay, og det har Codemasters ikke glemt. Hvis vi kan forvente mere af samme skuffe i den færdige udgave, så er jeg solgt.

Martin B. Larsen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



DIRT lader til at blive en virkelig solid tilføjelse til serien. En virkelighedstro og realistisk rallyoplevelse.



Premiere 29. JUNI

SKRU OP En ny ting some Codemasters virkelig har fokuseret på i DIRT, er lydoplevelsen. Der er blevet gjort ekstra meget ud af at isolere de enkelte lyde, så oplevelsen bliver endnu mere realistisk. guf for dem med surroundlyd.



Er du virkelig sur nu?
 Fjenderne ser ikke længere ud som jubelidioter, der bare farer lige imod dig. De er i stedet blevet smartere og har fået et ansigtsudtryk, så du kan se om de er sure, neutrale eller bange. Det virker rigtig godt.



Meget, meget stort
 En gennemsnitlig bane i Ratchet & Clank Future, er over to gange så store som de største baner i de foregående spil. Alligevel er de langt mere detaljerede og levende, uden at give afkald på banedesignet.

Hvad skal jeg ødelægge?

Rotten og robotten debuterer på PlayStation og byder på alt det du kunne ønske dig, og lidt til...



Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Plattform PS3 Udvikler INSOMNIAC Udgiver SONY Genre PLATFORM

Det går ikke at benægte det: Hver gang der er udsendt et nyt Ratchet & Clank-spil, er kvaliteten dalet en lille smule, og serien blev decideret middelmådig med udgivelsen Deadlocked. Og hvis der er noget Ratchet ikke er, så er det middelmådig, et budskab som amerikanske Insomniac Studios nu prøver at banke fast med meget tykke syvtommersøm.

Vores geniale helt fortjener en bedre skæbne end årlige udgivelser og udvanding af selve platformoplevelsen – og skal vi tro Insomniac, så skal kovendingen i serien og dermed også en nyfunden kvalitet, findes i at vende tilbage til rødderne. Udgangspunktet for Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, er i hvert fald at gå tilbage til de ting, der i begyndelsen gjorde serien så populær. Sådan sat helt på spidsen betyder det, at mængden af hæsblesende action er tonet ned, mens inkluderingen af flere halsbrækkende hop og platformsektioner, gør et kæmpe comeback.

Okay, tilbage til rødderne altså. Og her menes der ikke bare rent spilmæssigt, men også historiemæssigt, for med Tools of Destruction, får vi også mere at vide omkring manden, myten og legenden: Ratchet. Spillets hovedfjende er nemlig den lombax-hadende og

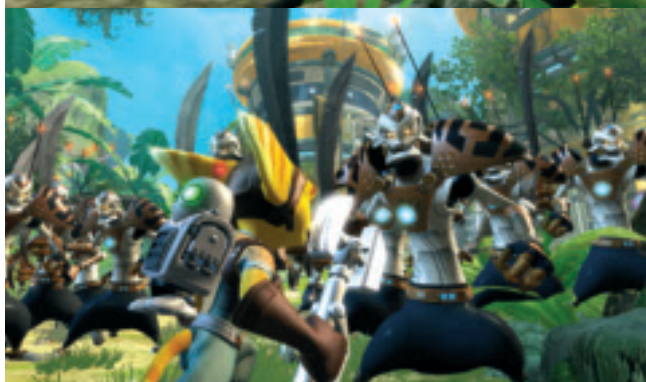
Spillets hovedfjende er den lombax-hadende og sydende onde Tachyon, der vil udrydde dem alle sammen...

sydende onde Tachyon, der har bestemt sig for at udrydde universets mange lombaxer, hvilket jo desværre er den race, Ratchet tilhører. Bane efter bane kommer du som spiller til at høre mere og mere til, hvorfor Tachyon hader lombaxer, og derigennem også en del om Ratchet. Clank, der i det foregående spil var blevet tildelt en ynkelig birolle, er i Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction tilbage i sin klassiske rolle som Ratchets trofaste partner.

Han er naturligvis stadig duoens snusfornuft, men han har samtidig til dette spil, fundet nye sider af sig selv, som han slet ikke troede



Nu med skjold
Fjender med skjold kræver lidt ekstra at besejre i det kommende storspil.



INGEN MULTIPLAYER Ratchet-spillene har aldrig været særligt gode som multiplayer-spil, og der er ingen multiplayer-del i denne omgang af serien. Så det må du altså leve med.

fantdes, og det har givet ham nye kræfter.

Ud over makkerparret har alt andet fået bagsparket, måske lige med undtagelse af duoens gamle og altid halvsindssyge kaptajn Qwark. I Tools of Destruction ser han ud til for alvor at have tabt forstanden, og hjælper faktisk Tachyon med udryddelsen af lombaxerne. Helt gennemsyret af ondskab er han dog ikke, for han dukker med jævne mellemrum op i løbet af eventyret for at give Ratchet værdifulde ledetråde og råd med på vejen.

En af de mest opsigtsvækkende ting ved

FAKTA

PLATFORMHOP

Insomniac siger, at Ratchet: Deadlocked bestod af 20% platform og 80% ren action. Denne gang loves der meget mere platformhopperi, hvilket burde behage de mange fans, der ellers fik netop dette fix udelukkende via Naughty Dogs Jak & Dexter-serie. Vi håber også at de mange små gåder vender tilbage, da de også var favoritter.

Ratchet & Clank: Tools of Destruction, er uden tvivl, hvor smukt det hele er, og ikke mindst hvor flot junglebanerne er. Der har nemlig altid været en junglebane i Ratchet-spillene, og grunden til det er enkel: Insomniac elsker dem og prøver derfor altid at inkludere mindst en af slagsen i hvert spil. Future er ingen undtagelse, bortset fra at junglen i dette spil er så sanseløst flot lavet, at man næsten ikke tror sine egne øjne. Vi snakker tæt vegetation, propfyldt med liv og bevægelse, som virkelig savner et modstykke i noget andet spil. Læg dertil det typiske farveglade udtryk, som serien altid har benyttet sig af, og du har et af de grafisk mest imponerende spil nogensinde til PlayStation 3.

Det sjoveste er, at denne detaljerigdom faktisk har en funktion. De smådyr, som ikke nødvendigvis er dine fjender, sidder dovent og glør på dig, og forsvinder ind i den tætte vegetation, når du kommer for tæt på, mens fjenderne finder ting på jorden som de kan kaste efter dig, før de kravler op i et eller andet svært fremkommeligt træ, og pludselig lokker dig i baghold. Selvom den kunstige intelligens ikke er det vigtigste i et spil som Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, så kan det virkelig mærkes, hvordan fjenderne nu agerer meget meget virkeligt.

Jeg var en af dem, der virkelig elskede Ratchets første spil, men som for hvert efterfølgende kapitel mere og mere tabte interesse. At Insomniac nu selv har opdaget dette betyder forhåbentlig, at vi kan glæde os til et rigtig godt gammeldags Ratchet & Clank-spil. Det håber jeg i hvert fald på.

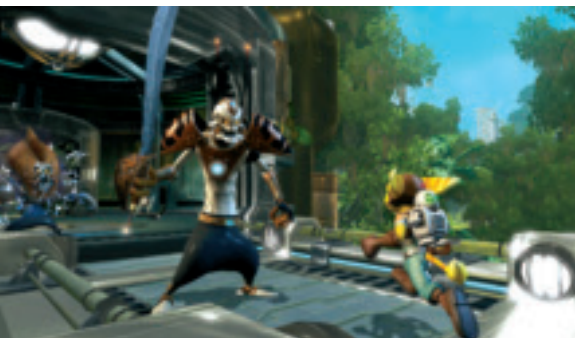
—Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Vi laver det om, starter forfra, tænkte Insomniac, og netop derfor virker det nye Ratchet dybt interessant.



REJSER I RUMMET Som sædvanligt er der ikke bare slåskampe i serien, men også mini-spil. Blandt andet skulle der være en ny udgave af rumrejsene.



HUSK DIN SVENSKNØGLE Selvom der er masser af nye våben, så har Ratchet selvfølgelig altid hans trofaste rum-svensknøgle på sig. Sådan er det bare.



Tag springet fra en flyver

Carsten har tidligere pløjet sig gennem Normandiets strande og den hede ørken i Nordafrika



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Platform PC/X360 Udvikler EA
Udgiver EA Genre ACTION

Der er tilsyneladende ingen ende på rækken af spil, der trækker på begivenheder fra Anden Verdenskrig. Jeg er på ingen måde ked af det, forstå mig ret. Det er en både spændende og vigtig historisk periode, som trækker tråde op til vore dage. Risikoen for rutinepræstationer i spillene er dog overhængende, uanset om genren hedder action eller strategi.

Med mig til London, havde jeg derfor både en del skepsis og en solid nysgerrighed – for det kunne jo være, at Electronic Arts åbner for nye spillemuligheder ved at se krigsskuepladsen med en faldskærmssoldats øje. Patrick Gilmore, Executive Producer på Airborne, forklarer, hvordan ideen med at følge en faldskærmssoldat blev til: "Vi har fra starten satset på at udvikle et gennemgående tema for alle missionerne. Desuden var det målet, at spilleren skulle kunne identificere sig med en gennemgående hovedperson. Spillet følger derfor Boyd Travers, en soldat, der blandt andet taler flydende tysk, på en odysse, som strækker sig over en række afgørende operationer på den europæiske krigsskueplads.", og han fortsætter:

"Desuden er der en underliggende historisk pointe i at følge, hvordan folkene i 82nd Airborne udvikler sig og modnes. Flere af datidens

ledende militærfolk, troede nemlig ikke på militær succes ved nedkastning af en lille deling toptrænede faldskærmssoldater bag fjendtlige linier på Sicilien, i Italien og ved Normandiets kyster som led i Operation Overlord. På den måde holder vi faktisk også fast i en tilgang til spiludviklingen, som også har været gældende for tidligere titler i serien, nemlig at følge, hvordan almindelige mennesker udfører ekstraordinære handlinger. Endelig har vi satset på, at handlingen i Airborne udvikler sig efter spillerens handlinger og beslutninger. Det er for eksempel spilleren selv, der styrer hvor og hvordan Boyd lander. Derfra er det op til spillerens orientering på banen at finde andre teammedlemmer og udføre de missioner, der knytter sig til det pågældende område".

Det lyder som en umulig opgave, at lave et historie-drevet spil af filmiske dimensioner og samtidig opnå den frihed, der kendes fra åbne, ikke-lineære missioner i et FPS-spil. Patrick har dog en anden oplevelse: "På den ene side lægger vi klart op til, at spilleren ved, hvilke udfordringer han står over for. På den anden side lader vi det være op til ham selv at regne ud, hvordan den enkelte opgave skal løses. Nok er der et primært mål, men der er faktisk flere måder at nå dertil på."

Det oplevede jeg faktisk også selv, da jeg fik Xbox 360-kontrolleren mellem hænderne. Efter en kort briefing på jorden, gik det af sted i en

FAKTA

MOD ALLE ODDS

Datidens militære topfolk havde ikke meget fidus til at kaste en beskeden, let-bevæbnet enhed ned med faldskærm bag fjendens linier. Der foregår dog en afgørende udvikling af konceptet fra Operation Husky – landgangen på Sicilien – til den massive nedkastning af faldskærmssoldater, da de allierede styrker rykkede frem over Rhinen. Spiller følger soldater i 82nd Airborne, der den dag indgår i de amerikanske styrkers indsats i krigszoner verden over, f.eks. i Afghanistan.

Douglas C47. Målet var en italiensk bjerglandsby, med en tysk forlægnings, der kunne blive en trussel mod fortsat allieret fremrykning i området. Jeg ventede på, at lampen ved den åbne dør blev grøn og kastede mig derefter straks ud.

Nu skulle jeg trække i snorene og på den måde sørge for, at Boyd lander sikkert og uden at komme til skade. Ved første forsøg lander jeg midt i en tysk antiluftskysstilling. Mit heldbrød rakte derfor ikke til at komme i dækning, så jeg måtte starte missionen forfra. Denne gang lander jeg lidt mere heldigt ... i toppen af et faldefærdigt tårn. På vejen ned ad den indvendige trappe kan jeg gennem vinduer og huller i muren danne mig et overblik over, hvor resten er



Premiere 23. august

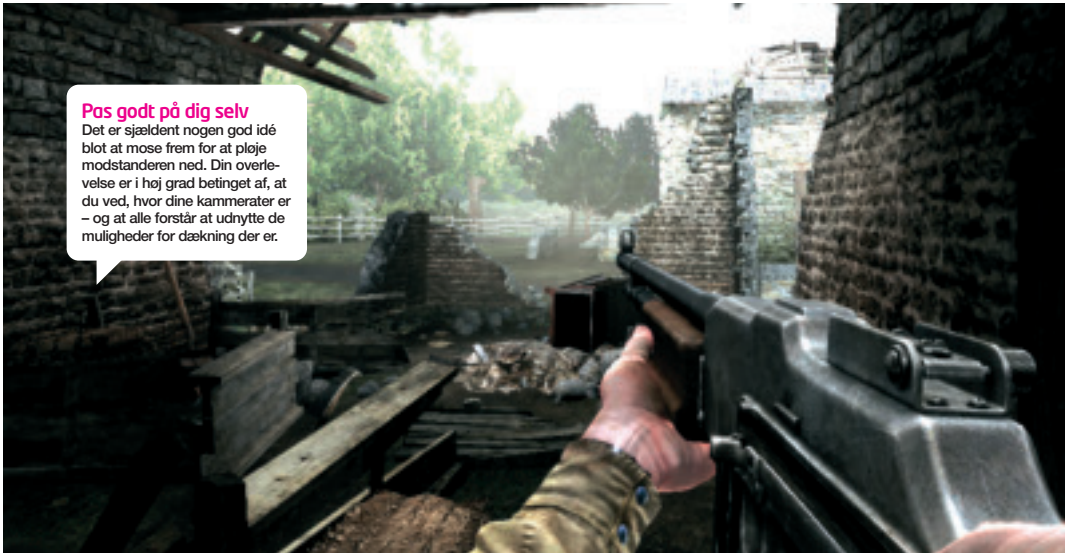
Alle veje fører til Rom...

Det fører til nye muligheder og udfordringer, når Medal of Honor Airborne følger den tysktalende faldskærmssoldat Boyd Travers. Missionerne er de samme, men spillet udfolder sig yderst forskelligt, alt efter hvor du lander i det åbne landskab. Herfra kan du så selv finde vej til dine missioner og knudepunkter, hvilket virker spændende.





HVEM GÅR DER? Med helt åbne landskaber i missionerne bliver der samtidig rettet et særligt fokus på, hvor de computerstyrede modstandere dukker op – og hvordan de dækker hinanden ind. Desuden skulle mindre scriptede sekvenser, gøre at det ikke er en pine, at spille samme bane igen.



Pos godt på dig selv

Det er sjældent nogen god idé blot at mose frem for at pløje modstanderen ned. Din overlevelse er i høj grad betinget af, at du ved, hvor dine kammerater er – og at alle forstår at udnytte de muligheder for dækning der er.



LAND! Spilleren kan lande hvor som helst, også midt i tyske antiluftskys-stillinger. Det er derfor afgørende, at spilleren styrer faldskærm.

min gruppe befinder sig, så jeg når frem til den lille flok kammerater, der kæmper sig vej op mod byens rådhus. Undervejs bemærker jeg, at animationer og ansigtsudtryk har en bemærkelsesværdig dybde og realisme. Faktisk er netop grafikken ret så imponerende hele vejen gennem Medal of Honor Airborne. Patrick forklarer:

"Vi har faktisk arbejdet ihærdigt for, at figurernes adfærd og karakter bliver gengivet realistisk. Vi har desuden set specielt frem til de nye muligheder med overflader og animationer, der er kommet med den nye PlayStation 3. Under alle omstændigheder er vi overbeviste om, at spillerne vil opleve Medal of Honor Airborne som det flotteste og visuelt lækreste til dato. Vi anvender en kraftigt modificeret udgave af Unreal 3-motoren, og udover nye lys- og partikeffekter, har vi arbejdet på at lade figurernes karakter komme til udtryk ved hjælp af Emotion Capture, med et hidtil ukendt væld



FAKTA

NU MED E-CAP

Primitiv animation af ansigtsudtryk, sender ofte oplevelsen et computerspil ned på samme lave niveau, som gjaldt det en masseproduceret tegnefilm på tv. Airborne råder bod på dette med emotion capture, også kaldet e-cap. Denne feature føjer med næste generations-konsollernes maskinkraft omfattende dybde og karaktertræk til figurerne, ved individuel animation af øjne, mund, næse, rynker og meget mere. Det er imponerende og ret lækkert lavet.

af detaljer. Furer, rynker, buskede øjenbryn, er bare nogle få af de detaljer, som er med til at give den enkelte figur et unikt udseende."

Patrick beskrev også, hvordan udviklerholdet havde fokuseret ihærdigt på at kende og gengive datidens våben minutøst korrekt, blandt andet med hensyn til lyd og rekyl. Han havde dog sat grænsen ved ikke selv at efterprøve turen ned i faldskærm, hvilket vel er en rimelig grænse at sætte?

Ved dette første blik på spillet, var det let at lade sig rive med af Patricks entusiasme. Samtidig kunne jeg dog også opleve tydelige ligheder i våbenbrug og flow i historien, som lå meget tæt på tidligere titler i Medal of Honor-serien og i andre lignende serier. Og med visheden om at spillet faktisk skal gå en del runder med serier som Call of Duty og Brothers in Arms kunne jeg heller ikke dy mig for til sidst for at spørge Patrick, om Airborne ikke bare er endnu et Medal of Honor-spil?

"Ha, ha. Nej, på ingen måde. Vi er udmærket klar over, at vi er inde i en hård konkurrence med serier som Call of Duty og Brothers in Arms. Samtidig føler vi dog, at der så mange nye features og perspektiver i Airborne, at vi igen får bragt Medal of Honor-serien i front." Det er endnu for tidligt at vurdere, om Patrick har ret. Men ud fra hvad vi så hos Electronic Arts i Chertsey, tør vi godt glæde os en smule til at Airborne er klar til lette, hvilket ifølge produceren er engang i august.

Carsten Skov Teisen



Der bliver pustet hårdt tiltrængt nyt liv i Medal of Honor-serien. Vi tror på en rigtig god oplevelse.

Dragebrøl!

Børnenes lørdagstegnefilm om dragen, nu i hånden



LEGEND OF THE DRAGON

Platform PSP Udvikler NEKO ENTERTAINMENT
Udgiver THE GAME FACTORY Genre BEAT 'EM UP

Tegnefilm for børn og computerspil for børn. Det er snart ved at være en lige så uløselig størrelse som Carl Marr Møller og dårlig hygiejne. Game Factorys seneste projekt er Legend of the Dragon, en serie, som hverken min søn eller jeg selv kender det mindste til, så jeg går ud fra at det betyder, at de ikke sender den på en af de seks-syv kanaler, vi har på parabolen. I USA er serien dog umådelig populær, hvis det ellers er en form for kvalitetsstempel.

Som titlen antyder, er det noget med fjernøsten og en hulens masse kampsport, altså kort sagt ikke noget, du ikke har oplevet tusindvis af gange før. Fra starten af kan du kun vælge Ang og hans søster Ling, men der er tilsyneladende også mulighed for et eller andet kaffebrod, der kun ses i silhuet fra begyndelsen af – hvem han er, må du ikke spørge om.

Rent grafisk er der tale om et spil, der læner sig op ad celshading-stilen, men da det også er tegnefilmens ophav, så er det måske ikke så mærkeligt. Neko Entertainment har dog virkelig lykkedes med at puste liv i kludene, og derfor ser Legend of the Dragon faktisk rigtig pænt ud.

Desværre er der ikke, og det tør jeg godt sige efter tre timers spil, ikke den store dybde at spore i kampsystemet eller AI'en. En slagknap og en sparkeknap, er hvad der er blevet plads til. Sammen med muligheden for at blokere og kaste med sin modstander, er det stort set, hvad du har at gøre med. Nå ja, og så selvfølgelig et tordenskrald af et angreb, der, naturligvis som genren forskriver, kan bruges, når du har fyldt et energimeter helt op. Under disse special-angreb, forvandles Legend of the Dragon nemlig til et slags rytmespil, hvor du skal huske nogle knapcombinationer, eller være hurtigst på f.eks. X-knappen.

Om Legend of the Dragon har det der skal til for at slå igennem, er svært at sige. Det tekstmæssige går de mindste i hvert fald glip af på disse breddegrader, hvis ikke det oversættes. Og så savner vi også serien på Tv.

Thomas Tanggaard



Pænt, men også forholdsvis simpelt beat 'em up, der skal oversættes, hvis børn skal have glæde af det.



Premiere JUNI/JULI

KOM SÅ HER Det kan godt være lidt gnidret, når man bevæger sig hen over verdenskortet i Quest Mode, men når først selve kampene begynder, så er det faktisk rigtig flot.





Metal Gear Solid

Tv-serien Dollars bare med spioner, hemmelige eksperimenter og genmodificerede supersoldater? Asmus genfortæller historien...

Det startede, som sådanne ting så ofte gør, med noget helt andet. En gruppe børn leger dåseskjul. Et af børnene vok-ser op og bliver spiludvikleren Hideo Kojima. Men hvor så mange andre voksne ikke har meget til overs for barneleg, tænkte Kojima tilbage på sin barndom. For hvad hvis nu man lavede et spil, hvor man rent faktisk skulle gemme sig for fjenderne? I stedet for at angribe, så undgå? Hvor jægeren bliver den jagede, og omvendt? Resten er, som man siger, spilhistorie.

Men Metal Gear er andet og mere end en digital omgang dåseskjul. Det er samtidig en skildring af en soldats liv. Det er fortællingen om, hvad krig gør ved mennesker og hvordan krig forandrer verden. Det er en historie om kærlighed, skæbner og forræderi. Og sidst men ikke mindst, det er historien om fængselsvagter med tynd mave, barbermaskiner og smeltende istærninger.

Den 2. juli, 1987 udkom det første spil i, hvad der skulle blive en utrolig populær serie. Spillet hed Metal Gear og omhandlede den hemmelige agent Solid Snake på sin første mission. Spillet udkom i Japan i formatet MSX2 og i Vesten til NES. Metal Gear blev en succes på trods af forskellige, og på nogle punkter ret væ-sentlige forskelle, udgaverne imellem. Blandt andet manglede spillets store hovedperson, Metal Gear, fuldstændigt i NES-udgaven. I stedet skal Snake ødelægge en supercomputer. Spillet etablerede mange af de elementer, som senere blev fast inventar i serien. Det nok mest genkendelige element er det udråbstegn, der dukker op over fjendernes hoveder, når man blev opdaget. Hideo Kojima ville formentligt være blevet

overrasket, hvis han fik at vide, at spillere over hele Jorden ville få klamme håndflader små 12 år senere ved synet af et par ildrøde! Desuden startede Metal Gear den tradition, der påbyder, at Snake starter sine missioner uden et eneste våben, en tradition, vores velkendte helt senere har brokket sig over regemæssigt.

En langt vigtigere tradition, Metal Gear etablerede, var at Snake stort set bliver røvendt af sine overordnede og af tilsyneladende allierede i hver eneste mission. Snakes mission, kaldet Intrude N313, gik ud på at han blev sendt til den fiktive stat Outer Heaven af sin chef Big Boss, verdens ypperste soldat og leder af

ødelagt Metal Gear, og dermed Big Boss' planer om verdensherredømmet, satte han basens selvudslettelsessekvens i gang. Han agtede at tage Snake med sig i døden, men Snake kunne efter en desperat kamp flygte. I MSX2-versionen fik Snake en sidste transmission fra Big Boss efter rulleteksterne, hvor Big Boss fortalte, at han ville komme til at møde Snake igen.

Metal Gear: Snake's Revenge er spilseriens sorte får. Metal Gears succes på NES i USA kom glædeligt bag på Konami. Derfor blev der hurtigt sat gang i en efterfølger, specielt vinklet til det vestlige marked udviklet til NES. Interessant var det, at Hideo Kojima slet ikke

METAL GEAR-TRADITIONEN PÅBYDER AT SNAKE STARTER UDEN ET ENESTE VÅBEN, NOGET VORES HELT ALTID HAR BROKKET SIG OVER...

specialstyrken Foxhound. En af Snakes kollegaer, en legendarisk agent med kodenavnet Gray Fox, var blevet fanget, men inden da var det lykket ham at transmittere en besked med ordlyden: "Metal Gear..." Snake kunne, da han var kommet sikkert ind i Outer Heaven (enten via et faldskærmsdrop i NES-versionen, eller ved at svømme dertil i MSX2-versionen), kontakte en modstandsgruppe, der kunne hjælpe ham. Snart opdagede han at lejesoldaternes mystiske leder, i den engelske manual kaldet Col. Vernon CaTaffy, i virkeligheden var ingen ringere end hans overordnede Big Boss. Big Boss havde håbet, at han kunne fodre den amerikanske regering med misinformation via Snake, men sådan skulle det altså ikke gå. Hans plan var, at Outer Heaven skulle være verdens stærkeste militære stat, der kunne bringe selv USA i knæ. Da Big Boss erfarede, at Snake havde

var involveret i projektet, ja, faktisk anede han slet ikke at Snake's Revenge fandtes, før han mødte et medlem af udviklerholdet i Tokyos undergrundsbane.

Snake's Revenge var en anderledes oplevelse end Metal Gear. En af de mest markante forskelle var inkluderingen af et siderullende landskab. I disse sekvenser så man Snake fra siden, og man måtte hoppe over fælder og lignende. Det var en afvigelse fra det normale Metal Gear-gameplay, i og med at fjender ikke rigtig kunne undgås, og derfor handlede de mest af alt om at dræbe fjender. Samtidig bryder fans af serien sig ikke om spillets nærmest skyhøje sværhedsgrad. Det mest afskyede element er dog historien sådan som manualen præsenterede den. På trods af at spillets store skurk rent faktisk var Big Boss igen, denne gang iført en robotdragt og med et brændende ønske om hævn,



Man lægger altid lidt af sig selv i sine kreationer, og det gælder især for Hideo Kojima. Jack og Roses samtaler i Metal Gear Solid 2, et nik til filmen Titanic, er meget lig nogen Kojima selv har ført med sin kone. Desuden har Kojima heller ikke lagt skjul på at den gamle udsidte Solid Snake i Metal Gear Solid 4 er et billede på ham selv. Det var kun dødstrusler fra ret besatte fans der fik ham til at sætte sig ved roret endnu engang.



fortalte manualen, at skurken var Higharolla Kockkamamie. En af Snakes allierede, Jennifer, der også var med i Metal Gear, skulle være i familie med den fiktive Ginger Grant fra den amerikanske tv-serie Giligan's Island.

Alligevel var Snake's Revenge ikke den katastrofe, som fans gerne vil gøre det til. På nogle punkter forbedrede Snake's Revenge faktisk Metal Gear. Blandt andet viste spillet rent faktisk den Metal Gear, der var forsvundet fra NES-udgivelsen af Metal Gear. Lokalteterne var mere varierede og talte blandt andet et fragtskib, en jungle og et tog. Radioen, et central element i alle Metal Gear-spil, blev ikke udnyttet særlig godt, men alligevel gjorde Snake's Revenge systemet bedre, ved at vise de personer, der taler i radioen. Historien i spillet er, på

kun til konsollen MSX2. Spillet var slet ikke planlagt, men efter at have hørt om Snake's Revenge, satte Hideo Kojima sig ned og udviklede Metal Gear 2: Solid Snake. Resultatet var, at det forfærdelige Snake's Revenge rent faktisk fungerede som en officiel efterfølger i Vesten.

Metal Gear 2 var en stor forbedring over Metal Gear på stort set alle punkter. På historiefronten, der efterhånden er det vigtigste element i Metal Gear Solid-serien, kunne Hideo Kojima introducere mellemsekvenser, der fortalte historien. Snake havde desuden replikker, hvilket var med til at give ham dybde, til forskel fra Metal Gear, hvor han stort set ingen replikker havde. Fordelen ved det større fokus på historien var, at Kojima kunne udfolde sig med politiske intriger og de

TEKNISK SET KUNNE KOJIMA UDSTYRE FJENDERNE MED ET SYNSFELT PÅ 45 GRADER...

trods af manglen på input fra Hideo Kojima, ganske solid. Den amerikanske regering opdagede, at et unavn-givet land var begyndt at massefremstille Metal Gear-robotter (et træk, der senere vil blive genbrugt i både Metal Gear Solid 2 og 4). Derfor blev Snake sendt ind for at infiltrere fjendens base. Lederen af hele denne afskyelige terrorhandling viste sig naturligvis at være Big Boss, nu i en robotdragt på grund af de skader, han havde pådraget sig under deres sammenstød i Outer Heaven. Med en vanlig selvsikkerhed påstod han, at han ikke har nogen svage punkter, hvilket Snake naturligvis fik modbevist. Herefter nedlægger han Metal Gear 2 ved hjælp af nogle fjernstyrede missiler.

Metal Gear 2: Solid Snake var det andet spil i den kanoniske historielinie og udkom den 19. juli 1990, og

plotdrejninger, Metal Gear er blevet synonym med. Teknisk kunne Kojima udstyre fjenderne med et synsfelt på 45 grader, evnen til at høre lyde samt tre forskellige alarmstadier til forskel fra Metal Gear, der kun havde to. Desuden blev Snake ikke forfremmet, når han befriede gidsler; i stedet steg han i graderne, når han besejrede en boss. Det er i det hele taget forbløffende, at Metal Gear 2 i store træk er hele seriens stamfader. Metal Gear Solid og Metal Gear 2 er på mange måder ens, hvilket har fået en gruppe af fans til at betragte Metal Gear Solid som en 3D-udgave af Metal Gear 2.

Historien var, spilseriens standard taget i betragtning, ret ligetil. Vi skriver år 1999 og den kolde krig er overstået. Kloden var i gang med en global nedrustning af atomvåben. Til gengæld var olieprisen højere og proble-

merne med det sorte guld større end nogensinde før. Lige indtil forskeren Dr. Kio Marv udviklede OILIX-algen, der kunne producere olie. Fryd og gammen lige indtil han blev bortført af soldater fra Zanzibar Land, et fiktivt land beliggende mellem Sovjetunionen, Afghanistan, Kina og Pakistan. Solid Snakes pension blev afbrudt, da han under ledelse af den nye leder af Foxhound blev sendt til Zanzibar Land for at redde Dr. Kio Marv.

Her erfarede han, at Big Boss var manden bag bortførelsen og at Dr. Drago Petrovich Madnar, der opfandt Metal Gear i første spil, endnu engang er blevet bortført. Dr. Petrovich blev befriet og han kunne fortælle Snake, at endnu et Metal Gear-projekt er undervejs. Denne nye robot hed Metal Gear D. Snart efter bliver Snake angrebet af robotten og Petrovich bliver taget til fange igen. Til Snakes åbenlyse afsky opdagede han, at Metal Gears pilot var ingen ringere end hans gamle ven, Gray Fox. Snake var efter dette møde vred og skuffet. Alligevel kæmpede han sig hen til Dr. Marvs celle, kun for at opdage, at han var for sent på den. Dr. Marv var bukket under for torturen. Dr. Petrovich var også i cellen og fortalte, at han havde prøvet at redde Dr. Marv. Det var dog en løgn, for i en radiomeddelelse fortalte Snake, at Dr. Petrovich slet ikke var tilfangetaget, men arbejdede frivilligt på at færdiggøre den nye Metal Gear. Det fik Dr. Petrovich til at angribe Snake, dog uden held. Snake havde nu formelen på OILIX. Kort tid efter blev han

angrebet af Gray Fox igen, og de udkæmpede en heftig kamp i et minefelt, hvor sejren gik til Snake. Snake prøvede at flygte, kun for at blive fanget af Big Boss. Uden nogle våben eller noget udstyr, så situationen sort ud. Ved at bruge de forhåndenværende midler lavede Snake en flammekaster af en lighter og en spraydåse. Big Boss var nu endelig død og efter at have overdraget OILIX-formlen til Colonel Campbell, drog Snake til Alaskas ødemarker for at være i fred.

Den 3. september 1998 var en dag, mange havde set frem til, og det med god grund. Det tredje spil i Metal Gear-serien udkom under navnet Metal Gear Solid. Det noget anderledes navn var en bevidst beslutning fra Kojima, der godt vidste, at de to foregående spil var relativt ukendte, især i Vesten. Noget af det eneste, Metal Gear Solid rent faktisk tilføjede serien var en træningsmode, hvor spilleren kunne træne stealth, teknikker og lignende. Desuden indeholdt det også konfrontationer med soldater i kæmpeformat, et element der dukkede op igen i Metal Gear Solid 2: Substance.

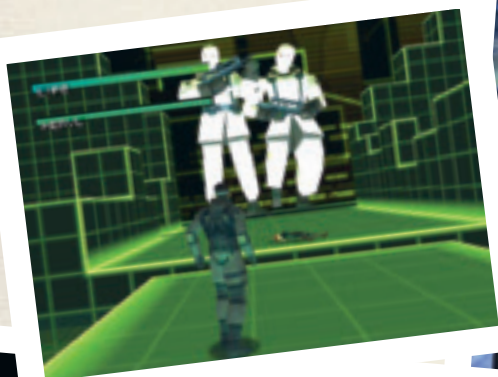
Kronologisk set skrev kalenderen i Metal Gear Solid 2005. Da Snake og Colonel Campbell trak sig tilbage, overgik kommandoen af Foxhound til den mystiske Liquid Snake. I samarbejde med den genmodificerede hær Next-Generation Special Forces, overtog Foxhound kommandoen over et atomvåbendepot på øen Shadow

Moses i Alaska. Depotet var et skalkeskjul for testning af et nyt supervåben, Metal Gear REX, der ligesom sine forgængere var en tobenet tank, der kunne affyre atomvåben fra et hvilket som helst sted på kloden. Foruden en stor pengesum krævede Foxhound desuden de jordiske rester af Big Boss. Den genindsatte Colonel Campbell så ingen anden udvej end at hive Solid Snake ud af sin velfortjente pension.

Snake fandt først DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency)-chefen Donald Anderson. Denne nåede dog ikke at sige ret meget nyttigt, før han døde af et hjertetilfælde. På vej ud af fængslet mødte han kort Campbells niece Meryl Silverburgh, der befandt sig på basen, da den blev overtaget. Snake fandt i et tilmuret rum præsidenten for ArmsTech, Kenneth Baker. Det var dog en fælde sat af Liquid Snakes højre hånd, en russisk pistolmand kaldet Revolver Ocelot. Kampen blev afbrudt af en ninja iført et såkaldt exoskelet. Ninjaen huggede Ocelots ene arm af, før han forsvandt igen. Baker fortalte Snake mere om hele Metal Gear REX-projektet, men døde på samme vis som Donald Anderson. I en kælder bag et elektrificeret gulv og en gang fyldt med gas, fandt Snake Metal Gears designer, Hal Emmerich (kaldet Otacon af sig selv og sine venner). Inden Snake kunne afhøre Otacon, måtte han dog udkæmpe en nævekamp med den mystiske ninja. Efter kampen afslørede ninjaen, at den er Snakes tidligere ven og kollega, agenten Gray Fox.

Otacon fortalte Snake, at han ikke vidste at REX var et atomvåben. Da han erfarede dette, besluttede han sig for at hjælpe Snake med at destruere robotten. Ved hjælp af en speciel camouflagede, der gør brugeren tæt

DEN 3. SEPTEMBER 1998 VAR EN DAG MANGE HAVDE SET FREM TIL, OG MED GOD GRUND



Tankhangaren blev, ligesom alle andre lokaliteter i Metal Gear Solid, bygget op i Lego inden de blev overført til spillet. I MGS2 blev Lego kun brugt til at skabe et billede af stedet.



Meryl Silverburgh er nok den eneste kvinde der har påvirket Snake. Ekstramaterialet til MGS2 fortalte dog, at de to var blevet uvenner, hvilket får hendes genkomst i MGS4 som FOXHOUND leder til at blive spændende.



på usynlig, lovede Otacon at holde Snake orienteret om basen. Snake mødte Meryl igen, men deres møde ødelægges af Foxhoundss mesterskytte Sniper Wolf, der skyder Meryl. Efter en hurtig duel blev Snake fanget og tortureret af Revolver Ocelot. Liquid Snake afslørede, at han rent faktisk var Snakes tvilling, begge sønner af Big Boss. På trods af alle odds undslap Snake og søgte videre efter Metal Gear REX. Master Miller, en af Snakes gamle venner fra tilbage i Metal Gear 2, ringede til ham og fortalte at Naomi Hunter, Foxhoundss læge, havde lavet en farlig virus kaldet FoxDie. Denne virus var Snake inficeret med, og den var desuden skyld i Kenneth Bakers og Donald Andersons dødsfald. Naomi kontaktede i hemmelighed Snake og fortalte, at hun kun gjorde det, fordi hun var Gray Foxs adoptivsøster.

I Metal Gear REXs hangar aktiverede Snake REX ved et uheld. Master Miller viste sig at være Liquid Snake i forklædning. Inden en kamp mellem Snake og Metal Gear REX, kunne Liquid fortælle Snake, at de to var

blevet frigivet af Konami op til udgivelsen, var blevet dissekerede og analyseret til den store guldmedalje. Til trods for alle disse analyser lykkes det Hideo Kojima at tage fuzen på den samlede spilverden med en af de mest kontroversielle beslutninger i hele serien.

Takket være de hestekræfter PlayStation 2 har, kunne Hideo Kojima give serien en hidtil uset grad af realisme. Det blev muligt at sigte med sine våben i førstepersonsperspektiv. Omgivelserne var interaktive i en meget høj grad. I det hele taget var Metal Gear Solid 2 det mest flydende spil i serien til dato, hvilket også var her kritikernes roser faldt flest. Især spillets udsøgte grafik blev rost meget.

Historiemæssigt forholdt det sig lidt anderledes. Filmsekvenserne var længere og hyppigere end nogensinde, mens plottet var kringlet som spaghetti. Det, der dog gjorde flest mennesker sure, var da Solid Snake blev en biperson og nybegynderen Raiden blev

LIQUID KUNNE FORTÆLLE SNAKE, AT DE TO VAR BRØDRE, KLONER AF BIG BOSS, SKABT AF ET PROJEKT KALDET INFANTS TERRIBLE

brødre, kloner af Big Boss, skabt af et projekt fra 1972 kaldet Les Infants Terrible. Snake skulle have fået alle Big Boss' dominerende gener, mens Liquid havde fået alle de vigende. Gray Fox hjalp Snake i kampen mod REX, men bliver knust af REXs fødder. Liquid, der åbenbart var nær udødelig, overlevede både REXs destruktion, en nævekamp med Snake og en vild jagt i en jeep. Først til allersidst, lige uden for basen, døde Liquid af FoxDie-virusen. Meryl overlevede (i den kanoniske slutning, i og med der også er en uofficiel slutning, hvor Meryl døde og Snake i stedet redder Otacon) og de to slog oplysningsligt pjalterne sammen. Efter rulleteksterne kom der dog en sidste besked, en samtale mellem Revolver Ocelot og præsidenten af de Forenede Stater. Heri afslørede Ocelot, at præsidenten i virkeligheden var den tredje klonbroder til Solid og Liquid Snake...

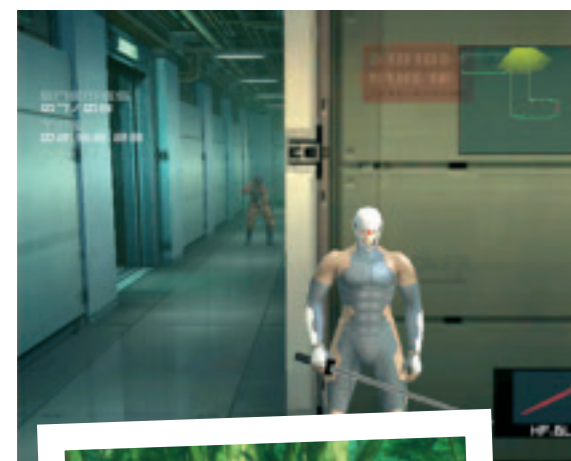
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Sjældent har et spil været så ventet. De videoer og billeder, der var

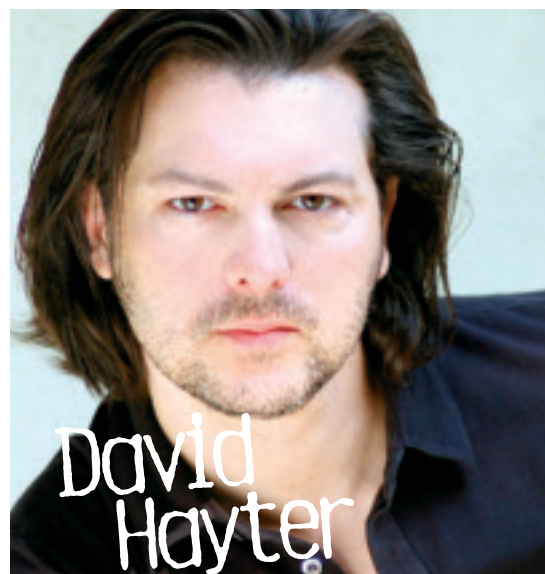
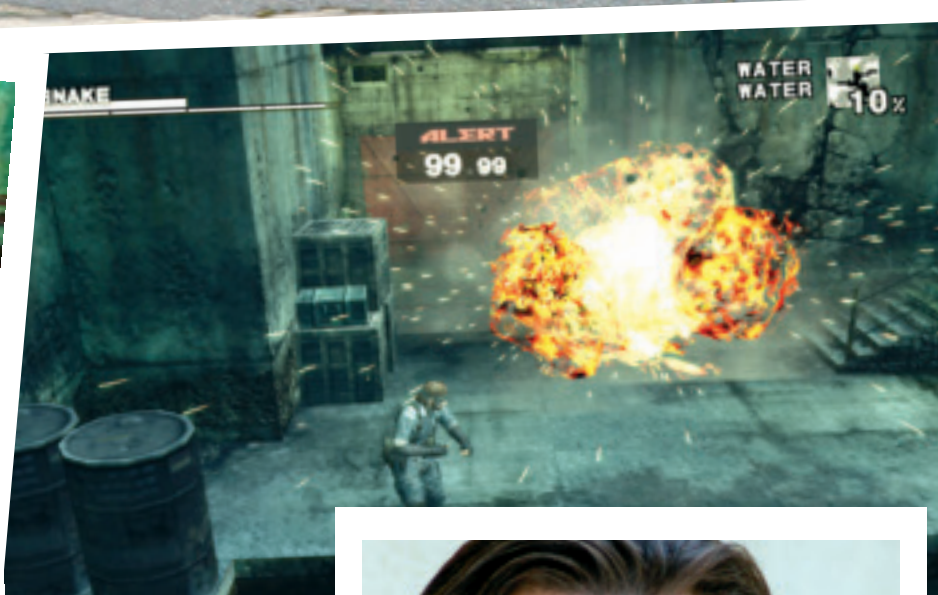
hovedperson. Chokket var ikke så stort i Europa, eftersom de fleste europæere allerede havde læst det på nettet, men forargelsen var næsten global. Kojimas begrundelse var, at man på den måde ville se Snake fra en anden vinkel, og der er da også et Luke Skywalker-Han Solo-forhold mellem de to. Alligevel brød de færreste vesterlændinge sig om Raiden.

Vinteren var gået på hæld i det herrers år 2007. Solid Snake, med lidt hjælp fra sin partner Otacon, infiltrerede et tankskib, hvor en ny Metal Gear prototype skulle blive opbevaret. Denne Metal Gear skulle være amfibisk og stærkere end tidligere udgaver. Verdenen var blevet oversvømmet af Metal Gear-modeller, eftersom Metal Gear REX-designet var blevet lækket. Snake kom dog knap ombord på tankskibet, før det blev overtaget af russiske terrorister. Han sneg sig ned i skibets lastrum, hvor Metal Gear blev opbevaret. Imidlertid blev Metal Gear, med kodenavnet RAY, stjålet af Revolver Ocelot, der havde fået erstattet den arm, han mistede til



Papkassen har i hele Metal Gear Solid-serien været en kær ven. I MGS4 er der set en kasse med påskriften NO PLACE FOR HIDEO.





Manden bag Snakes karakteristiske machotoner hedder David Hayter. Hans stemmeskuespil blev i begyndelsen rost, men han er blevet kritiseret i de seneste par spil for at overdrive og gøre Snake mere hæns og guttural end nødvendigt. Ikke desto mindre er han måske den bedst kendte stemme-skuespiller i et spil og han vil også gentage rollen som Snake i Metal Gear Solid 4. Hayter er desuden en begavet forfatter, og har skrevet screenplays til X-Men og X-Men 2.

REVOLVER OCELOT, DER VAR MED I HELE PROJEKTET, AFSLØREDE HEN MOD SLUTNINGEN AT DET VAR ET SPIL FOR GALLERIET

Gray Fox i Metal Gear Solid. Ocelot ødelagde skibet og Snake så ud til at være druknet i New York havn. To år efter ulykken, den 29. april 2009, blev en agent med kodenavnet Snake sendt til en lokalitet kaldet Big Shell. Big Shell blev bygget for at råde bod på den økologiske katastrofe, sænkningen af tankskibet havde medført. Big Shell var blevet overtaget af en gruppe kaldet Dead Cell. Snakes opgave var at befri de gidsler, Dead Cell havde taget. På Big Shell mødte Snake, som viste sig at være den blonde nybegynder Raiden, et medlem af Navy Seals, Lt. Pliskin. På det tidspunkt ved Raiden det ikke, men Pliskin bar på en utrolig lighed med Solid Snake.

En mystisk robotninja hjalp Raiden med at finde præsidenten, der var blandt gidslerne. Han erfarede nogenlunde samtidig, at Big Shell i virkeligheden var en facade. Nedenunder Big Shell var en Metal Gear, kaldet Arsenal Gear, der skulle kunne beherske al information på Internettet. Raidens mission blev da at stoppe Arse-

nal Gear. Raiden blev fanget og vågnede efterfølgende op i et torturkammer, hvor han blev forhørt af Dead Cells leder Solidus Snake, den tredje bror, der blev afsløret sidst i Metal Gear Solid. Olga, der i virkeligheden var agent for en mystisk gruppe kaldet The Patriots, hjalp Raiden med at flygte. Han blev fundet af Solid Snake, og sammen prøvede de at ødelægge Arsenal Gear.

Revolver Ocelot, der var med i hele projektet, afslørede hen mod slutningen af spillet, at det hele har været et spil for galleriet. Solidus, Dead Cell og Raiden var blevet manipuleret ind i et projekt der hed S3, Solid Snake Simulation, der skulle prøve at genskabe begivenhederne ved Shadow Moses og derved skabe en ny Solid Snake. Spillet sluttede ved en konfrontation mellem Raiden og Solidus Snake i et ødelagt New York. Raiden kom ud af kampen som vinder. Den sidste chokerende besked i spillet var en samtale mellem Snake og Otacon. Otacon kunne fortælle, at de informationer

han havde hevet ud af Arsenal Gear, indikerede at The Patriots, den gruppe, der åbenbart kontrollerede den amerikanske regering, bestod af mennesker, der alle var døde for 100 år siden.

Folks forventninger til Metal Gear Solid 2 var høje, men folks forventninger til Metal Gear Solid 3 var om muligt endnu højere. Tidlige billeder og trailere viste Snake, for det var da Snake, ikke?, i junglen. Allerede her var det tydeligt, at Metal Gear Solid 3 nok blev en noget anderledes oplevelse end de tidligere spil. Alene junglemiljøet gjorde Metal Gear Solid 3 til en væsentlig anderledes oplevelse. Først og fremmest betød det, at man måtte rejse langt for at komme til fjendens base. Det gav en mere realistisk spiloplevelse, mente Kojima. Desuden inkluderede Kojima et madsystem og et kampsystem. Hvis Snake ikke spiste nok, faldt hans helbred. Derudover påvirkede skader som brækkede ben, skud- og brandsår Snakes helbred. Madsystemet bevirkede at Snake undertiden måtte jage dyr og lignende for at stille sulten. Systemet gjaldt i øvrigt også for spillets bosser, hvilket bevirkede, at man kunne besejre en af dem ved at udmatte ham, og derefter efterlade forgiftet mad på jorden.

Kampsystemet, det såkaldte CQC, Close-Quarters Combat, var en udvidelse af de to slag og et spark, der ellers havde været normen i serien. Ved hjælp af dette kunne man forhøre fjender, kaste rundt med dem og i øvrigt skille sig af med dem på fiksede måder. Alt efter, hvor hårdt man trykkede på knapperne, gjorde Snake noget forskelligt. Det gjorde systemet svært for nogen at bruge, hvilket dog ikke betød det store. Belønningen ved at bruge det var dog ret god. Man lærte eksempelvis frekvenser, man kunne ringe til, hvis man var blevet opdaget. Herefter ville alarmen blive droppet. Kojima



HISTORIEN VAR, I FORHOLD TIL METAL GEAR SOLID 2, NÆSTEN LATTERLIG SIMPEL, ET FAKTUM DER GLÆDEDE MANGE...

havde også efterladt en lille godbid til alle, der afskyede Raiden. Raiden optrådte i spillet igen, dog som en russisk major. Raikov var en feminin udseende major, Snake mødte i spillet. Han var Volgins perverterede og homoseksuelle elsker. For at komme videre i spillet skulle man stjæle hans uniform. Man kunne enten bedøve ham eller dræbe ham. Dræbte man ham, fik man fornøjelsen af at se hans splitter nøgne genførd senere i spillet.

Historien var, i forhold til Metal Gear Solid 2, næsten latterlig simpel, et faktum der glædede de mange, der var blevet forvirrede over Metal Gear Solid 2s plot. Året var 1964 under den kolde krig. Agenten Naked Snake blev sendt til Sovjetunionens jungler for at redde den afhoppede russiske forsker Sokolov. Sokolov havde udviklet en helt ny tanktype, Shagohod, der kunne affyre atommissiler. Missionen blev odelagt da Naked Snakes mentor, The Boss, skifter side og allierer sig med en gal russisk oberst, Colonel Volgin. Snake blev

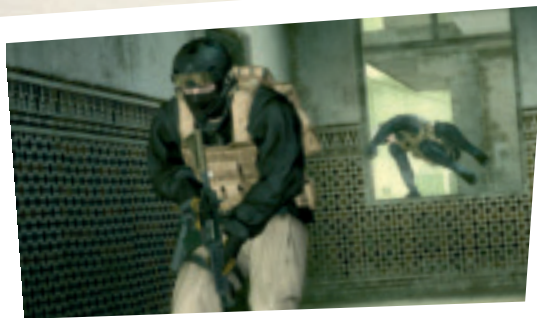
efterladt, mens Volgin, The Boss og den frygtede Cobra-enhed drog bort. En uge efter Snake var blevet reddet, blev han sendt tilbage igen. Operationen hed Operation Snake Eater. Han mødte en dobbeltagent, EVA, og stødte desuden på den russiske eliteenhed, den såkaldte Ocelot Unit, anført af en ung Revolver Ocelot. Snake blev fanget netop som han havde lokaliseret Shagohod og Sokolov, og blev torteret af den sadistiske Volgin. Da han slap væk, lærte han The Philosophers at kende. The Philosophers var en Frimurer-agtig organisation af USA's mest indflydelsesrige mænd, der kontrollerede hele verden. Det var Volgins mission, at få fat i de mange penge og hemmeligheder som The Philosophers efterlod og USA's regering prøvede at skaffe pengene tilbage. Snake besejrede først Volgin og senere Shagohod. Inden han og EVA kunne komme væk, måtte han dog først kæmpe mod The Boss. På trods af de følelser han nærrede for hende, betvang han hende. EVA snød ham til sidst, stjal en vigtig mikrofilm og forlod

Snake. Snake blev belønnet for sin indsats med titlen Big Boss. Endnu engang sluttes historien med Ocelot, der snakkede med en ukendt person. Heri afslørede Ocelot at den mikrofilm EVA stjal, var et falsum, at Ocelot var den ADAM-kontaktperson, Snake egentlig skulle have mødt, at han arbejdede for CIA og at halvdelen af The Philosophers arv var i USA's hænder.

En gang i 2007 udkommer Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, og dermed det spil Hideo Kojima regner med er hans sidste Metal Gear-spil. Metal Gear Solid 3 skulle have været det sidste, men dødstrusler motiverede ham til endnu et spil. Men hvad kan vi så forvente os af spillet?

Den første og den anden trailer er nok et godt pejlemærke. Spillet vil have humor og selvironi, præcis som den første trailer. Men spillet vil også tackle svære emner som livstræthed, krigens største tab og så videre, hvilket bliver afbildet ved Solid Snake der, måske, begår selvmord til sidst i traileren. Én ting er dog sikkert; Metal Gear-serien var og er en af de vigtigste spilsrækker, der er skabt, og det vidner både om den genialitet og eccentricitet, Hideo Kojima lægger for dagen og om den kvalitet og værdi, spillene repræsenterer. Og med denne historiektion er du forhåbentlig nogenlunde udrustet til at nyde et af årets allerstørste spil.

_Asmus Neergaard



Metal Gear Solid 4 bliver nok det sidste spil vi får at se fra Hideo Kojimas hånd. Måske er det derfor der bliver lagt op til at Snake dør i slutningen af spillet. Ikke desto mindre bliver det interessant at se hvad Cyborg Raiden og Liquid Ocelot vil give Snake af med- og modspil.

THE DARKNESS



Experience intense cinematic action in this gritty, first-person shooter with a horror twist.



Blast your way through the dark and seedy underbelly of New York City

Use the awesome and terrible powers of the Darkness to devour, impale or implode your foes



THE DARKNESS IS SPREADING.COM COMING JUNE 29th



PLAYSTATION 3







LITTLE BIG PLANET

Sonys Loco Roco gav blod på tanden, og næste dejlige børnetime-oplevelse handler om dukker af stof

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **MEDIA MOLECULE** Udgiver **SONY** Genre **PLATFORM** Premiere **MARTS 2008**

Der foregår en fjollet diskussion om, hvad der egentlig er næste generation inden for spilleverdenen. Er det Nintendos nye styringsmetode, eller er det kraften i de højopløste grafikmonstre, som Sony og Microsoft har udgivet på markedet? Svaret er naturligvis ikke så nemt som et valg mellem disse to yderligheder. Svaret handler om hvad man rent faktisk udretter med den nye teknologi. Et platformspil med muligheden for at skabe sine egne baner, er et godt eksempel på hvordan spil kan udvikles. Velkommen til Little Big Planet.

Kunstnere har indset det for lang tid siden. Der er ikke nogen grund til at efterstræbe realisme. Virkeligheden findes allerede, og den er altid bedre end de forsøg der gøres på at emulere den. Her mener jeg

ikke, at man skal forringe den nye teknologi. Jeg holder meget af højopløste miljøer og spændende fysik. Men kun når den bruges fantasifuldt og kreativt. Når den giver os mulighed for at opleve noget, der ikke findes i vores rigtige verden. For det er jo netop det der er selve kernen i spil. Eller i hvert fald burde være det.

Skaberne af Little Big Planet har forstået det her. Deres værk stræber ikke mod realisme, snarere mod stof. Det er nemlig teksturerne, der opbygger den hyggelige følelse, der er nærværende i dette spil; træ, metal, sten og naturligvis det tidligere omtalte stof. Disse elementer fra virkeligheden opbygger en kulisser, et dukketeater, hvor spilleren kan skabe og lege. Det er samspillet mellem disse hverdagsmaterialer og den lavmælte og bizarre scene, som spillet udspiller sig på,

TRÆER AF STOF

Alle objekter er ikke lavet i det materiale, som de består af i virkeligheden. Se for eksempel på husene i baggrunden der er bygget i karton og malet med tusch. Det kan føles, at meget tid er lagt på det æstetiske. Nogen af os på Gamereactor synes at Little Big Planet er det overlegent flotteste spil til PlayStation 3.



DEFINÉR SJOV? Det er svært at forklare lige præcis, hvad Little Big Planet er, da der ikke findes nogen tydelige referencerammer. Først og fremmest virker det som et platformspil i to dimensioner. Men det lader også spilleren bevæge sig i dybden, når det er nødvendigt. Det er ligeledes et værksted.



MERITUSTE Dele af slængtet i Media Molecule har tidligere lavet spil som Rag Doll Kung Fu. Dette fightingspil med marionetdukker har meget få ligheder med Little Big Planet. Men der er skæringspunkter; den charmerende grafik og hvor vigtige fysiske love er for spiloplevelsen for eksempel.

tide at ændre på dette.

Spil giver os en frihed til at selv få lov til at lave ting. Det er grunden til, at vi ikke bare åbner op for vores tv, vi tænder også for vores konsoller. Little Big Planet handler om at være kreativ, at lave sine egne baner. Skabendet i sig selv er opbygget smidigt således at hver en appelsin, træ eller tandhjul, kun er et par enkelte tryk væk. Grimme menuer og lange tutorials er borte - der er fokus på legesyge og direkte skabende. "Det handler ikke om komplicerede værktøjer, det handler om at give spillerne magt til at udføre det, de vil", fortæller Alex Evans, en af personerne bag spillet. Når man har færdiggjort sin vision kan man uploade sin bane, så andre kan downloade den. Så hvis man mangler kreative evner, findes der masser af

færdige baner at lege med. Hvis den færdige version ser ud som det grænsesnit, Media Molecule fremviste på Game Developers Conference, så vil der være toplister over baner, lister over venner og mulighed for at sende meddelelser til hinanden. Man kan desuden se, hvor mange der har spillet på ens bane og hvad de har skrevet om den.

Da jeg var lille, var jeg ikke meget for at pusle med ting. Pusleri bliver ikke bedre end de dele, man bruger som byggesten til det færdige værk. Mange kyllinger og nisser så kun marginelt flottere ud end de toiletruller og vatkugler, de stammede fra. I Little Big Planet når mine kreationer nye højder. Det er umuligt at mislykkes, når materialet man bruger ser så flot ud. Det hele går op i en højere enhed, til trods for at

TRÆKJÆLPE I en tid, hvor mange fordømmer PlayStation 3 som dyr og unødvendig, har Sony behov for noget trækhjælp. Hvad de frem for alt har behov for, er et spil, der viser hvad maskinen kan præstere rent grafisk. De har også behov for at vise, hvilke muligheder der findes online. Little Big Planet er oplagt til jobbet.

SAMARBEJDE ER DET SJOVESTE I SPILLET...

der giver en grafisk oplevelse, der er anderledes.

Samarbejde er det sjoveste der findes i spil. Jo flere man er desto sjovere har man det, hver gang. Det er klart, at man hellere vil fejre triumfer og sørge over fiaskoer sammen med sine nære og kære. At løbe omkring med sine tre venner på baner, man selv har designet, føles ret fantastisk. For spilleren uden venner findes der desuden et onlinemøde hvor man kan stifte nye bekendtskaber. Men da må man nøjes med digitale ørefigner, i stedet for den rigtige vare i sofaen. Måske er det mere behageligt for det svageste led i kæden. Platformsspil har traditionelt set sjældent handlet om samarbejde, noget der nærmest er standard i actionspil. Det er på

de enkelte dele har et så forskelligt udseende. Til dem der i endnu højere grad har lyst til at sætte sit eget personlige præg på spillet, er der også plads til skamløs selvpromovering. Man kan bruge sine egne fotos og tegninger ved at sætte dem fast til forskellige objekter. Billeder der ligger på ens harddisk kan bruges, og Alex Evans fortæller, at man endda kan tage billeder med sit Eye Toy-kamera og bruge dem i spillet. Systemet fungerer godt, et billede der puttes på et stykke stof bliver ligesom en del af stoffet, får samme slags overflade og ser derfor næsten broderet ud.

Men hvad skete der egentlig? Ud af ingenting kommer det mest interessante og absolut flotteste platformspil i rigtig lang tid. Media Molecule, hvem er de? Mange forskellige

talenter trænges ind i det nye firma, og på medlemmernes samlede meritliste finder man spil som Burnout 3, Magic Carpet, Black and White, Fable og den gamle klassiker Syndicate. Sammen har de tidligere lavet Rag Doll Kung Fu, et fightingspil med majonetdukker, der kan downloades på Steam. Figurerne der løber rundt på den lille teaterscene, er bedårende. De ser ud som en blanding mellem en dukke og en bamse, og har et stort udtryk i deres udtryksløshed.

Der er mange følelser i et dødt materiale af stof. På samme måde som resten af den store lille verden kan også de udsmykkes. Personligt føler jeg, at jeg vil gøre på samme måde som med min Mii. Jeg vil have en lille dukke-bamse der ligner mig. Kald det forængeligthed eller

DET HELE GÅR OP I HØJERE ENHED...

fantasiløshed, men en lille bamse med skæg og briller, kommer til at løbe rundt inde i min fremtidige PlayStation 3. For på et lille dukke-teater vil jeg løbe rundt med mine venner. Det har nogen indset længe for jeg selv indså det. Og der har vi Sonys bedste trumfkort for at få mig til at betale en masse penge til endnu en elektronisk legeting.

Love Bolin



VARIATION FRYDER Grunden til at alle figurer er ens: Alle er egentlig lynlåsekviperede bamses med knapper som øjne. Alligevel er det muligt at give dem et meget varieret udseende. Dette gøres på samme måde, som når man skaber sine egne baner. Alt laves inde i selve spillet med hjælp af det smidige designværktøj. Så der er ingen undskyldning for ikke at give sin dukke et personligt præg.



FRIHED UDEN ANSVAR

Little Big Planet er et kraftfuldt værktøj. Desuden kan vi dele ud af de ting, vi selv har designet. Det medfører naturligvis en række problemer. For før eller siden vil nogle lægge baner op med tvivlsomt indhold. Hvem skal så moderere? Hvem beslutter, hvad der er OK? Vi forudsår en del sjove episoder med det her spil.

BLÆSE OG HAVE MEL I MUNDEN Problemet, når man ikke kan lide realistisk grafik er, at man aldrig får teknisk flotte oplevelser. Når actionfantasterne kører på med deres absurd mange polygoner og effekter, må man sidde der og mumle, at man i det mindste "spiller et spil med et hyggeligt design". Det er slut nu. Little Big Planet er superflot, og latterligt charmerende i sit design. En ualmindelig og velkommen kombination.

Sabre Interactive fik en sjælden chance for at lave deres seneste spilprojekt om:

FUCKING TIMESHIFT

Platform **PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Udvikler **SABRE INTERACTIVE** Udgiver **VIVENDI** Genre **ACTION** Premiere **SEPTEMBER**

Det er sjældent at et dårligt spil får en ekstra chance. Selvom spillet ikke er godt nok når det er færdigt, bliver det alligevel sendt ud i butikkerne, til gevinst eller tab. Udgiveren af spillet håber på, at de kan få nogle af de penge tilbage, som de har brugt på udvikling af spillet, og vil ikke fortsætte med at bruge penge på noget, der ikke bliver godt nok. Timeshift er ikke bare undtagelsen, der bekræfter reglen, det er undtagelsen, der burde blive reglen, for på et år er det gået fra et spil, der højst kunne blive midelmådt til et spil, der sagtens kunne gå hen og blive til næste store actionoverraskelse.

Timeshift havde i foråret 2006 allerede tre års udvikling bag sig, og var gået fra at have været et

PC- og Xbox-projekt, til at først og fremmest at være et Xbox 360-spil. Sabre Interactive satsede på et ambitiøst "steampunk"-tema - science fiction blandet med ældre teknologi og en farverig palette. Rent teknisk kunne det godt mærkes, at man ikke havde påbegyndt projektet med Xbox 360 i baghovedet, og den demoversion Atari udgav forrige forår var plaget af masser af bugs og problemer. Det var også pinligt åbenlyst, at demoen og spillets første baner, der blev vist frem for pressen, var forældede og triste. Spillet holdt helt enkelt ikke nogen høj standard, og på samme tid blev det mere tydeligt, at udgiveren Atari var ved at løbe tør for penge.

Efter at have arbejdet med en lang række titler, frem for alt Unreal-spillene for Atari, ledte

Kyle Peschel efter et nyt projekt. Midway havde overtaget Unreal-serien, så han havde egentlig ikke noget valg. Da kom udvikleren bag actionspillet Will Rock, russiske Sabre Interactive, forbi med et spilkoncept, som Peschel modvilligt påbegyndte.

"Der fandtes noget lovende der, men det var meget forvirrende og jeg følte ikke at det var noget for mig. På sin højde føltes det som et budgetspil, og et sådant projekt har jeg ikke lyst til at arbejde med. Men efter et års tid lykkedes det mig at overtale dem til at satse på et Xbox 360-spil i stedet, hvilket viste sig at være en svær overgang. Atari begyndte at løbe tør for penge og budskabet oppefra var, at spillet skulle færdiggøres hurtigst muligt, fortæller Peschel.



T!

ANTI-JEREMY MODE "Hver gang vi samles hjemme for at spille, sker der det samme. Jeg vil tro, at det er det samme for jer alle sammen. Der er altid en idiot, der odelægger det for andre, der "camper" spawnsteder, eller altid sørger for at andres spiloplevelse bliver dårligere. I mit tilfælde hedder han Jeremy og arbejder for et konkurrerende spilfirma. Hvem er så denne Jeremy? Jo, det er faktisk Jeremy Luyties, der arbejder hos Treyarch og arbejdede med Call of Duty 3, og i Timeshift vil du kunne ændre indstillingerne således, at hans metoder ikke længere kan bruges mod dig.



MASSER AF MULTIPLAYER Kyle Peschels tanke omkring Timeshifts multiplayer del er simpel. Spilleren kan indstille det meste, fra hvor lang tid det skal tage, for man bliver "genfødt", til hvor lang tid man skal være beskyttet efter det, til hvor meget energi man starter med, eller om man f.eks. vil spille med mindre gravitation.

Det var her han fik en opringning. En ven til Kyle, der arbejdede på Sega ringede til ham og sagde, at hans spil så fint ud. "Hvordan ved du det?", spurgte Kyle, og svaret kom som et

FUCK YOU! FUCK ATARI! YOU'RE FUCKING ME OVER!

chok. "Der var en franskmænd (fra Atari) her, der forsøgte at sælge spillet til os". Trods Ataris dårlige økonomi, havde Kyle ikke følt at dolken var på vej til at blive placeret i hans ryg. Kyle Peschel befandt sig hos Sabre Interactive i St. Petersburg, da det skete, for at overvåge de sidste måneders arbejde. Nu tog han i stedet til New York for at sige op: "Fuck you! Fuck Atari! You're fucking me over!"

Peschels bandeord kommer i stride strømme, når han fortæller, hvad han følte for Atari på det tidspunkt. Senere samme dag blev han an-

sat af Vivendi, der siden hen købte Timeshift af Atari, og Peschel måtte pludselig tage flyet til Rusland endnu en gang. Der var cirka tre måneders arbejde tilbage, og da Peschel mødte Vivendi-chefen Martin Tremblay, var man syv bugs fra at have spillet færdigt. Da spurgte Tremblay, der tidligere var chef for Ubisoft Montreal, der knapt udgav nogen spil under hans ledelse, hvad Peschel ville gøre, hvis han blev givet yderligere et år til spillet. Kyle Peschel, troede at spørgsmålet bare var for en god ordens skyld, spillet var jo færdigt, og pga. den mangel på spil til Xbox 360, havde det sikkert solgt rigtig godt endda.

"Jeg ville udskifte fysiksystemet, sløjfe de første baner i spillet, der var de første baner vi lavede, og de holdt helt enkelt ikke et niveau, der var højt nok. Jeg ville sløjfe alle de dyre mellemsekvenser vi havde lavet. Sløjfe handlingen. Sløjfe designet. Smide våbnene væk, menuerne og grænsesnippet. Jeg ville sløjfe dragten. Jeg ville smide hovedpersonerne ud,

som folk havde svært ved at identificere sig med.

Kyle Peschel gav alt, han havde, og Martin Tremblay hørte efter. Kyle troede givetvis at Tremblay, når han hørte dette, ville sige, at alt var okay og at man ville udgive spillet alligevel. Udviklingsteamet havde fået sin tid, spillet var måske ikke perfekt, men det måtte gå alligevel. Måneder med alt for lange arbejdsdage skulle være ovre, og alle kunne tage en velfortjent ferie. Martin Tremblays svar kom derfor som et chok: "Jeg tror på jer, og spillet, men det ville ikke være godt at udgive det nu. Så lad os gøre præcis, som du vil."

Den største ændring, udover den åbenlyse grafiske helrenovering, er unægtelig hovedpersonen. Du er ikke længere überpiloten Swift, hvis stemme skulle have været Dennis Quaid, i stedet er du en helt almindelig gut, der havner i problemer. Tanken var at Swift skulle have en vendetta mod tidsskurken Krone (der for øvrigt er den eneste figur der er tilbage efter ænd-

ringen af spillet). Men i den nye historie er det i stedet sådan at hovedpersonen befinder sig i en tidslinie, der er blevet ødelagt af Krone, han tager beta-dragten på (et mere lækkert design der minder om nano-dragten i Crisis), der sender ham tilbage i tiden for at ordne ting og sager, men noget går galt. Dragten er i stykker, og du skal have fat i Krone og hans dragt (alpha-dragten, Swift oprindeligt havde i det gamle Timeshift) for at kunne vende tilbage til din egen tidslinie.

“Jeg læste tegneserier, da jeg var lille og syntes meget om Superman. Men jeg vidste godt, at jeg aldrig ville kunne blive til Superman. Men Spiderman, hvem ved, måske ville jeg blive bidt af en edderkop. Sådan ræsonnerede vi os frem, da vi designede hovedpersonen, som ikke engang har et navn endnu. Han er dig, fortæller Kyle Peschel.

Fysikken i Timeshift er udskiftet, og nu bruger man den sidste nye Havok-teknologi, kendt fra Half-Life 2 og mange andre spil. I kombination med spillets tidsspolningsfunktion, giver det masser af interessante løsninger og veje, som man kan tage i spillet. Når Timeshift vistes op tidligere, brugte de fleste bare stopfunktionen til at fryse fjenderne og skyde dem. Nu har man i



FAKTA

PLAYSTATION 3

Den første aften, hvor Timeshift blev fremvist i San Francisco, begik man en fejl. Sidst i traileren der blev vist dukkede et PlayStation 3-logo op, og det var ikke meningen. Tanken var at PlayStation 3-versionen skulle annonceres ved et senere tilfælde. Så selv om alle viste, at det skulle udgives, opstod der en komisk situation, da producenten Kyle Peschel følte sig tvunget til at demontere forekomsten af PlayStation 3-spillet, på trods af at det var på vej. Så hvis du lige har købt din egen PS3, så kan du altså godt regne med Timeshift til den.

stedet designet spillet sådan, at dragten (der kaldes SAM og er lidt af en figur i sig selv) afgr, hvorledes man er bedst tjent med at stoppe tiden eller spole den tilbage. Tidligere fandtes der tre knapper, nu styres alt med en knap. En interessant detalje er, at du senere i spillet vil møde robotfjender, der kan bøje tiden omkring sig.

Timeshift ser nu ikke længere ud som et overdesignedt budgetspil. De gamle pastel-

set. Vandet samler sig i pøle, du kan stoppe tiden og betragte enkelte regndråber, og du kan se, hvordan vandet forvrænger synsfeltet. Spillet indeholder andre imponerende effekter, blandt andet glaseffekter, der ligner dem i Resistance: Fall of Man.

“Jeg elsker at være underdog. I troede ikke på os for to år siden, og jeg er registreret på omkring 50 forskellige spilleforummer på nettet, så jeg ved, hvad der er blevet skrevet.

DEN REGN SOM FALDER I TIMESHIFT, ER NOGET AF DET LÆKRESTE JEG HAR SET...

farver og de fattige overflader er skiftet ud, og vi befinder os i stedet i en regnfylt, slidt og krigshærgt dystopi. Kan I genkende konceptet? Det er ikke nogen tilfældighed, at Timeshift ser sådan her ud efter den succes, Gears of War havde. Men det regn der falder i Timeshift, er uden tvivl det lækreste, jeg har

Men jeg er frisk på noget anderledes, efter at have spillet Anden Verdenskrigsspil i længere tid end selve krigen pågik. Jeg kan ikke sige, at Timeshift vil være det spil, der tager os hele vejen derhen, men det er et forsøg”, afslutter Kyle Peschel.

_Bengt Lemne

MED TIDEN Du undrer dig måske over, hvordan tidsspolningsfunktionen kommer til at fungere i multiplayerdelen. Jo, dragten kan lade granater op, som du kan kaste, der skaber tidsbobler, hvori tiden står stille. En spændende løsning på problemet med 16 spillere, der løber rundt og kan stoppe tiden, når de lyster (hvilket burde være ret trist egentlig). Ellers er Kyle Peschels opskrift til et godt multiplayer spil ganske enkel: “Make it badass, and people will like it.”



Spil for alle og enhver.

CD ROM  VI TALKER DANSK  Best Friends

Min hest



Pas din egen hest!

MINDSCAPE SIM GAME 

www.pegi.info

CD ROM  VI TALKER DANSK 


Lad os ride



Rid på den hest du drømmer om


MINDSCAPE SIM GAME 


www.pegi.info

CD ROM 

NODDY

til fest i Legetøjsland



MINDSCAPE 

www.pegi.info

CD ROM 

NODDY

og det Magiske Ur



MINDSCAPE 

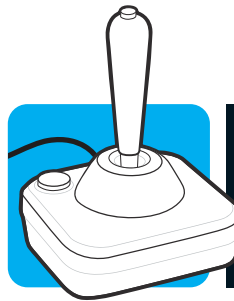
www.pegi.info



Daisy Communications ApS
 Solbjergvej 11
 2600 Solrød
 Denmark
 Phone: +45 45 82 84 00
 Mobile: +45 40 12 10 01
 Fax: +45 45 82 84 77
www.daisy-scandinavia.com



ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FER
Læs over 2000 anmeldelse

MÅNEDENS BEDSTE!

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Eventyrets ubestridte dronning vender tilbage til sin glansperiode i et smukt projekt der hylder fortiden...

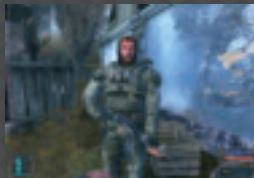


GAMEREACTOR #79

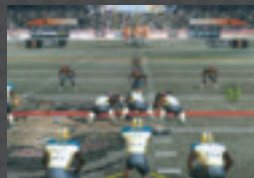
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



God of War 2
Divine Retribution
Playstation 2 9/10
Command & Conquer: Tiberium Wars
PC 8/10
Mario Vs. Donkey Kong 2 8/10
Nintendo DS
Virtua Fighter 5
Playstation 3 8/10



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Nintendo DS 7/10
Hotel Dusk: Room 215
Nintendo DS 7/10
Everybody's Tennis
Playstation 3 6/10
Titan Quest: Immortal Throne
PC 5/10



Blitz: The League
Xbox 360 5/10
Infrenal
PC 4/10
Diddy Kong Racing
Nintendo DS 4/10
Spectrobes
Nintendo DS 4/10
Genji
Playstation 3 2/10

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

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



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Spilhistoriens største heltinde genoplever fortidens eventyr i en fornem nyfortolkning

Platform **PS2/PC/PSP** Udvikler **CRYSTAL DYNAMICS** Udgiver **EIDOS** Premiere **25. MAJ** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION/EVENTYR**

PLAYSTATION 2?

Anniversary udsætter dig for en behagelig form for synsbedrag. Selvom det er et PS2-spil, føles det næstgenerationsagtigt for Tomb Raider-fans. Tænk, hvis Core Design havde haft adgang til denne teknologi.



Det gamle Grækenland har sat mærkbare spor i den vestlige civilisation. Deres demokrati, arkitektur, matematiske regler, Olympiske Lege og filosofiske livssyn er centrale ingredienser i den vestlige kultur. De arkitektoniske sammenfald er tydelige, når man betragter indgangen til Københavns Byret, og måske er det derfor, at jeg føler en vis indre ro i dette ældgamle, græske colosseum til trods for, at jeg har måttet løbe zigzag gennem en flok sultne løver og krigeriske gorillaer for at nå i sikkerhed på tilskuer-rækkerne.

Det er ikke det colosseum, jeg besøgte for godt ti år siden. Det er væsentligt mindre, men til gengæld betydeligt smukkere. Væskefattede planter står op af sandet som små hårtotter, en statue ekviperet med spyd og skjold spejder ud over arenaen og øverst oppe er en balkon til cæsar eller den øverste lokale myndighed.

Der var al mulig fornuft i at lave opdaterede udgaver af Resident Evil og Metal Gear Solid. Selv mindre ændringer og en grafisk ansigtsløftning er nok, når råmaterialet er solidt nok. Jubilæum eller ej, det var vel kun et spørgsmål om tid, før et af historiens mest betydningsfulde spil blev fanget i remake-vinden. Og fanget er hun blevet, den gode Lara Croft. Hun er blevet



FAKTA

EN KLASSIKER

Tomb Raider, som udkom i 1996, var det mest ambitiøse projekt til PlayStation. Spillets bærende kraft, Toby Gard, forlod Core Design, da han var utilfreds med Eidos' markedsføring af Lara, hvilket serien på sigt kom til at lide under. Kald det ironi eller logik – Anniversary er det bedste spil i serien siden originalen, hvilket lover godt for Crystal Dynamics' efterfølger til sidste års Legend. Er du fan af serien, vil du ikke blive skuffet.

TIPS

SPIL OGSÅ

Galleon **7/18**

PLAYSTATION 2

Toby Gards evighedsprojekt, der faktisk endte ganske hæderligt.

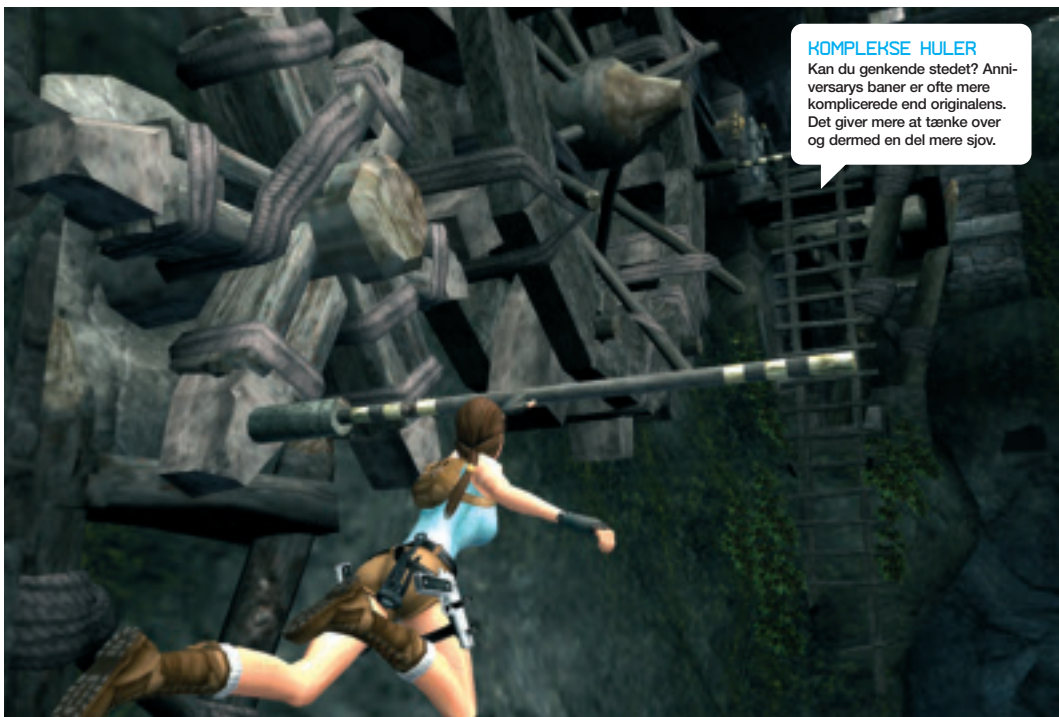


ARRIGE PRIMATER Da jeg trådte ind i colosseum, blev jeg overrasket over gorillaernes hidsighed. Bedst som du regner med at være i sikkerhed på tribunen, ser du en klippeblok med retning mod dit ansigt. Anniversaries fjender fra dyreriget er langt mere arrige end deres menneskelige modstykker i Legend, og nogle har en hud så tyk som panser.

hvirvlet så langt op i luften og udsat for så kraftige kastevinde, at hendes jubilæum i grunden er endt som et helt nyt spil.

På sin vis er det misvisende at sidestille Anniversary med Resident Evil og Metal Gear Solid. Crystal Dynamics har skåret de velkendte baner i mindre stykker og limet dem sammen efter behag. Overgangen fra The Cistern til Tihocans grav, gåderne i St. Francis Folly, åbningsværelset i Qualopeqs grav, kampen

med T-Rex eller håndgemængtet med Larson. Intet er, som du husker det. Du kan spille en halv time uden at ane, hvor du er, og pludselig drukne i nostalgiske følelser ved synet af noget meget velkendt. Desuden hænger kapitlerne langt bedre sammen. City of Vilcabamba og Lost Valley har tydeligvis været beboet af samme stamme, og Midas' have ligger rent faktisk klos op ad colosseum. Du løber selv distancen mellem kapitlernes individuelle baner,



KOMPLEKSE HULER
 Kan du genkende stedet? Anniversarys baner er ofte mere komplicerede end originalens. Det giver mere at tænke over og dermed en del mere sjov.



HAFTE? Du skal ikke regne med, at disse mumier byder uventede gæster på en kop Gevalia.

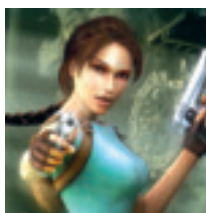


VARIEDE BANER Udforskning af flotte templer bygget af ældgamle civilisationer. Dét er essensen i Tomb Raider.

hvormed eventyret bliver mere nærværende.

Anniversary lægger afstand til originalen ved at udvide alt, der udvides kan. Hvad der før var klart ved at aktivere en kontakt er nu en gåde. Hvad der før var et ydmygt pulterkammer er nu et tre etagers rum. Hvad der før var en relativt harmløs fjende, er nu en boss. Hvor der i gamle dage var en filmscene, er der nu en interaktiv tastekombinationssekvens, som også Legend benyttede sig af. I det hele taget er Legends gameplay også Anniversary. Banerne er oversået med reb, afsatser, klippefremspring og wirekroge, som den ultrasmidige Lara udnytter med en legende lethed, og så er det i øvrigt dejligt at være fri for det utal af intetsigende og malplacerede skyderier, som Legend prøvede at peppe serien op med. Tomb Raider er en ensom gravrøvers kamp mod den vilde natur, ikke mod en hær af lejesoldater.

En genfortolkning af en urokkelig milepæl må nødvendigvis træde forkert et eller andet sted, og det er også sket i Anniversarys tilfælde. Kameraet kan ikke håndtere visse vinkler, de faste checkpoints er ikke alle lige fornuftigt placeret, og McCrees smukke musik findes kun i genindspilninger suppleret med atmosfæriske



FAKTA

PUDS DEM AF

Der kommer et tidspunkt i ethvert medies livscyklus, hvor klassikere pudses af og slibes til, så de lever op til den moderne forbrugers krav, og denne fase har spilmediet været i nogle år efterhånden. Hvis udviklerne bruger den nye konsolgeneration til at genoplive nogle af 128-bit-æraens perler, har vi et par ret gode forslag.

TIPS

SPL DGSÅ

Tomb Raider: Legend 7/10 PLAYSTATION 2
 Godt comeback, der dog lider under et par mindre fejl. Dog ikke kritisk.

munkekor. Man kan argumentere, at en ny oplevelse kræver ny musik, men når musikken var en af originalens største styrker, er det meningsløst at komponere nye numre. Og så har et besynderligt paradoks sneget sig ind i Anniversary. Flere områder og rum er skrumpet ind. Det førhen enorme colosseum har nu en diameter på 25 m, og Thors hammer, som nu symboliserer den græske smedegud Hephaistos, er kun to mand høj. Til gengæld er Anniversary som en farvevulkan i udbrud, når du i ensom majestæt betræder de uberørte gravkammer og gør det af med den lokale fauna. Billedligt hører dette jubilæumsspil til blandt formatets sværvægtene.

TR: Anniversary er en fornem genfortolkning af en af historiens allerstørste spiloplevelser. Crystal Dynamics har transformeret originalens banedesign og gameplay, så oplevelsen føles ny, men ikke mere end at nostalgien og gensynets glæde er intakte. Anniversary understreger, at Tomb Raider er og altid har været en tidløs klassiker.

Henrik Bach

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

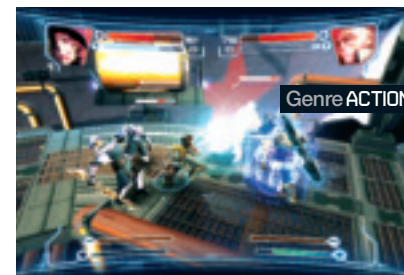
FLOT RENAISSANCE

- Nyt gameplay. Redesignede baner. Flot grafik.
- Periodiske kameraproblemer. Originalens manglende musik.

THE RED STAR

Lad de røde faner blafre på din trofaste PlayStation 2

Platform **PS2** Udvikler **ARCHANGEL STUDIOS** Udgiver **TAKE TWO** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**



Genre **ACTION**

ACTION EN MASSE Formularen har været ganske enkel, og man har taget lige dele Double Dragon, Ikaruga og Contra, og rystet det hele sammen til en eksplosiv cocktail.

Med oprindelse i en tegneserie, er der ikke noget at sige til, hvis nogen vil ryste lidt på hovedet af den historie, der ligger til grund for spillet. Stikordene er: Futuristisk Rusland, som står stærkere end nogensinde før, maskinpistoler og magi, samt tre rebelske helte - resten skulle du gerne selv kunne sætte sammen.

Men hverken problematisk fødsel eller baggrund i tegneserieland, har særligt meget at gøre med, hvorfor The Red Star er så lækkert spilbart, det skyldes i stedet en passioneret udvikler. Formularen har været ganske enkel, og man har taget lige dele Double Dragon, Ikaruga og Contra, og rystet det hele sammen til en eksplosiv cocktail, der bedst nydes med to kontrollere og godt samarbejde. Banernes gang går typisk fra venstre mod højre, og efter en kort introduktion til den meget basale kontrol, bliver der konstant fyret mere og mere op i kakkelloven. Nye fjender introduceres med jævne mellemrum, og grundet at nogen er stærkere overfor nærkamp end andre, og omvendt, holdes man hele tiden på tæerne. Alt efter hvor elegant udryddelsen af de fjendtlige armeer foregår, bliver man efter hver bane belønnet med points, som kan fordeles ud på stærkere udstyr, ganske som genren længe har foreskrevet det.

Desværre bliver pointsystemet senere hen The Red Stars største akilleshæl, da det viser sig højst ufleksibelt, ved hensynsløst at straffe alle, der har eksperimenteret med forskellige evner, i stedet for at fokusere på enkelte kundskaber. The Red Star bør dog ses som en udviklers kærlighedshymne til en underkategori af actiongenren, som de fleste har glemt. Budgettet har tydeligvis været meget langt fra hvad du er vant til, men når kærligheden til gameplayet og reference-spillene er så mærkbar, gør det ikke noget.

Thomas Nielsen

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

ACTION HELE VEJEN

- Lettilgængelig, men dyb oplevelse. Konstant action.
- Dårlig balance. Hurtigt gennemført. Høj sværhedsgrad.



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Tolkiens univers genskabes på de virtuelle slagmarker. Nicolas har fundet sin dyrebare

Platform PC Udvikler TURBINE Udgiver CODEMASTERS Premiere UDE NU Antal spillere 1-MANGE Testet Version RETAIL Anb. Alder 12+



VIN DU PAP ELLER?
De almindelige missioner er meget lig dem, vi kender fra andre online rollespil. Her er en jæger i færd med at plukke druer til en omgang hjemmebrygget vin. Historiemissionerne er dog en anden sag.

Når jeg sidder her i skæret fra et voksllys og forfatter disse ord med min fjerpen, så betyder det ikke, at mine eventyr i Midgård er slut. Faktisk, så er de knapt nok begyndt. Jeg har kun udforsket små dele af Ered Luin, og foran min jæger, en smuk kvindelig elver ved navn Citale, venter der mange farer og uendelige eventyr i Tolkiens fantastiske univers.

Men hov, vent nu lige lidt. Har jeg ikke prø-

vet det her før? Hvad er det? Et auktionshus. Et klædeskab, hvor jeg kan se hvordan magiske genstande gør sig på min figur, elitemonstre der er svære at nedlægge, et interface der virker bekendt. Og hvad er nu det her? Genstande, der ikke kan bruges af andre, når jeg først har taget dem i brug? Hvem sagde World of Warcraft? Det gjorde Turbine tilsyneladende, da de udviklede The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.

Men det gør egentlig ikke så meget; for spillet har også ladet sig inspirere af populære tiltag fra blandt andet Dark Age of Camelot og Everquest-serien. Og hvorfor dog klandre udviklerne, for at have lånt de bedste tiltag fra de bedste online-rollespil? Du kommer ikke til at høre nogen klagesang fra mig af. Niksen biksen. Og selvom spillet bærer stærkt præg af at have lånt lidt hist og her, så bringer det alligevel tilstrækkeligt nyt på bordet til, at det er helt tilgiveligt. Muligheden for at spille musik med sit tastatur er fænomenal; spillets indbyggere slutter allerede nu tætte bånd i musiktrupper,

og dem af os, der bare har lyst til at jamme på et gadehjørne i Bri, er der så sandelig også plads til. De eventyrlystne vil fryde sig over at kunne erhverve sig særlige færdigheder, eller traits, når de udforsker interessepunkter i Midgård, og de kampglade kan se frem til det samme, når de nedlægger monstre. Hvor er det dog dejligt, at man langt om længe bliver belønnet for sit hårde arbejde! Tak, Turbine!

Men nytænkningen stopper slet ikke her. Turbines spiller-mod-spiller-system tager udgangspunkt i det fjerne land, Ettenmoors, der kun kan traverseres af de mest erfarne helte. Faktisk, så skal din Hobbit, dværg, elver, eller menneske være højere end niveau 40, for at svinge sværd og økse i dette land. Men allerede som niveau 10, kan du stikke hovedet gennem en magisk portal og skabe dit helt eget niveau 50-monster, som du så kan kæmpe mod andre mennesker med. Alt dette foregår kun i Ettenmoors, da Turbine har ønsket at være aldeles tro mod Tolkiens univers og historie. I skrivende stund er der dog ingen, der



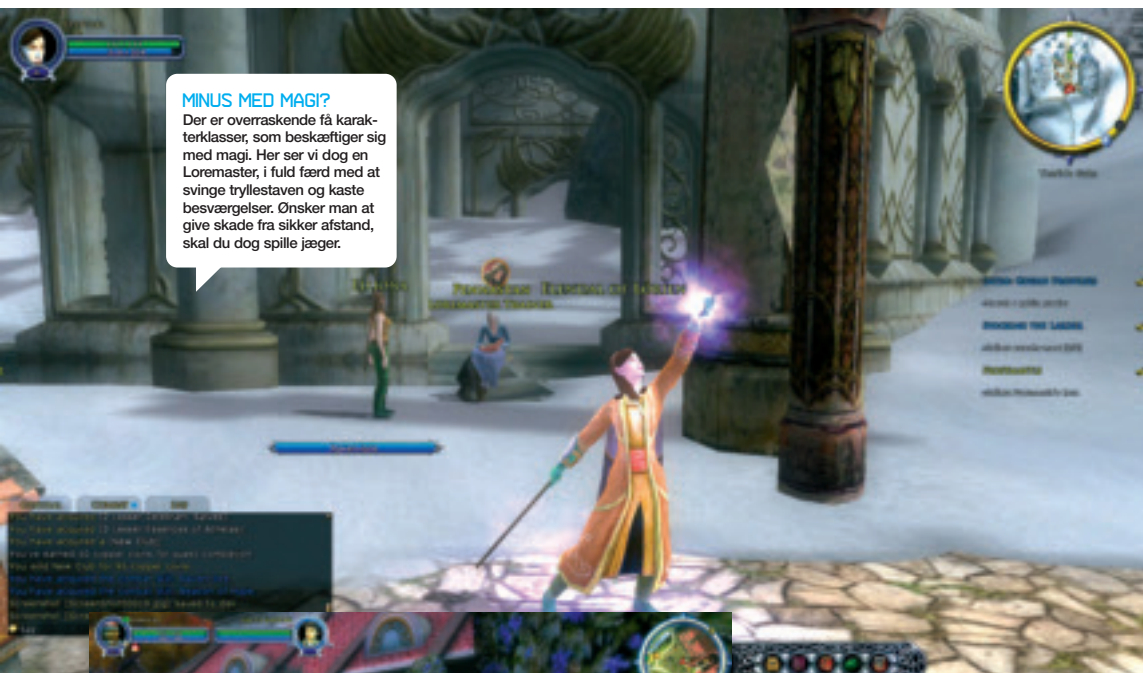
FAKTA
MESTERFULD OG MAGISK MUSIK
Musikken i spillet er inspireret af Howard Shores musik, som vi kender fra filmene. Desuden har spillets lydarkitekt, Geoff Scott selv skrevet størstedelen af kompositionerne, så der er både dømt nostalgitrip og nye temaer. Hvis du elsker at svømme væk i god lyd, så kan du godt begynde at glæde dig.

TIPS
SPIL OGSÅ
World of Warcraft 9/19 PC
En absolut favorit, der stadig hiver os hen foran skærmen. Vi elsker det.





HVOR ER DET FLOT Visuelt set er The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar det smukkeste online-rollespil til dato. Her er det synet af en idyllisk by, der møder en vandrende eventyrer. Hvis du virkelig vil spille online og se noget lækkert på skærmen, så er Turbines spil det helt rigtige.



MINUS MED MAGI?
Der er overraskende få karakterklasser, som beskæftiger sig med magi. Her ser vi dog en Loremaster, i fuld færd med at svinge tryllestaven og kaste besværgelser. Ønsker man at give skade fra sikker afstand, skal du dog spille jæger.



VELKOMMEN Enhver der besøger Midgård skylder sig selv at slå et smut forbi herredet. De små nuttede hobitter er et syn, man ikke bør gå glip af. Måske et besøg i Frodos hjem?

kæmper mod hinanden i dette forjættede land; den store skare af spillere har endnu ikke opnået de højere niveauer, så det er kun spillerstyrede monstre, der er at finde i Ettenmoors. Jeg glæder mig dog som et lille barn, til at kunne skyde en pil igennem hovedet på en spillerstyret Ork, når Citale engang bliver mægtig. Indtil da vil jeg også bruge lidt tid på mit monster, en edderkop ved navn Kylling.

Normalt er jeg ikke typen, der gider spille spalteplads på at beskrive grafik med en masse nørdede ord. Hør nu lige engang, jeg ved dårligt nok, hvad ... anti... anti ali... er... ligemeget. Men lad det være sagt med det samme; The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, er det smukkeste online eventyr til dato, og dette er slet ikke til debat. Hvorfor, spørger du? Jeg vil egentlig bare råde dig til at købe din egen kopi, for den visuelle side kan ganske



FAKTA

KENDISSER

Det er ikke kun muligt at møde Gandalf. Hvis man går på eventyr i Midgård, så kan man give Gimli eller Aragorn et håndtryk. Disse noglepersoner kan også mødes, når spillets stærkt scriptede historiemissioner folder sig ud. Missionerne foregår alle i områder, der udelukkende er reserveret til dig og din gruppe, naturligvis.

enkelt ikke beskrives med dødelige ord. Det er guddommeligt smukt.

Citale er ikke den eneste helt, der i disse dage er på safari i Turbines og Tolkiens smukke verden. Overalt skyder jægere deres pile efter bytte, kaptajner kommanderer deres kompagnoner i krig, troldmænd lærer deres fugle op og riddere svinger deres sværd mod mørkets væsner. De syv karakterklasser er faktisk overraskende rige på variation, og jeg kedede mig ikke et eneste øjeblik på min jæger. Så gør det egentlig ikke så meget, at de grundlæggende bygger på de sædvanlige kriger-, magiker- og support-klasser. Hvem har også brug for, at den dybe tallerken bliver opfundet i hvert eneste nye online-eventyr?

Midgård kan gå hen og blive den verden, der fører mig væk fra Norrath, Azeroth og Albion for altid. Om du skal opgive din nuværende online-karriere, og med det samme bestille et eksemplar, det må være helt op til dig. Men du skal vide, at hvis du ikke i det mindste giver spillet en overordentlig stor chance, så vil du komme til at ærgre dig. Mit råd til dig er derfor; prøv det, om ikke andet, så bare for den visuelle side alene.

Nicolas Elmøe

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

FABELAGTIG ROLLESPIL

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

HALO 2

Master Chief rammer nu PC'en for anden gang...

Platform PC Udvikler BUNGIE STUDIOS Udgiver MICROSOFT
Premiere 18. MAJ Antal spillere 1-16 Testet Version GULD Anb. Alder 16+



Genre ACTION

At Xbox'ens bedst sælgende spil skulle komme til PC, overrasker vel de færreste, ikke mindst udvikleren Bungies beslutsomhed taget i betragtning, men at det udelukkende blev spilbart på Windows Vista, kom bag på de fleste. Det kommer unægtelig til at fremstå som, at Microsoft bruger et af sine mest dyrebare navne, til både at skubbe deres nye styresystem frem sammen overførslen af Xbox Live til PC'en, som Halo 2 bliver den første titel at kunne tilbyde. Og dermed følger også risikoen af et hastearbejde, som egentlig ikke har så meget at tilbyde.

Heldigvis for os alle er Bungie en udvikler med en masse ære, og ikke mindst magt inden for Microsofts vægge, og Halo 2 på Vista virker aldrig som et direkte sløset produkt. Spillet beholder sit simple og rene interface fra konsolversionen, og det er tydeligt at se, at spillet ønsker man tilslutter sin Xbox 360-kontroller – ikke mindst fordi menuerne er præget af de genkendelige A og B knapper. Men benytter man den traditionelle styring af skydespil på en PC, er Halo 2 bestemt også muligt at styre uden brug af andet udstyr, selvom enkelte problemer kan skinne igennem. Den største nedtur ved oplevelsen i dag – for det er vel det bedste ord at bruge – er den forældede tekniske side. Især på det grafiske plan får man et splittet indtryk, for selvom det stadig kan være flot og prangende visse steder, så er der kommet mange ridser i lakken gennem de seneste par år. Der er ingen tvivl om, at Halo 2 stadig er et fænomenalt spil, jeg gerne havde bare genre set det meget tidligere, med meget mere indhold og ikke kun et halvt år for treeren.

Jesper Nielsen

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

STADIG RIGTIG GODT

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



Genre ROLLESPIL



MEGET SØDT

Det er naturligvis noget nuttet noget, når det handler om små robotter.

CUSTOM ROBO ARENA

Robotter, raketter, vinger og en lidt for kort levetid

Platform NINTENDO DS Udvikler NOISE Udgiver NINTENDO Premiere 25. MAJ Antal spillere 1-2 Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+

Der er en mængde forskellige robottyper i Custom Robo Arena, og hver af disse kan udstyres præcis, som man ønsker det. Raketter, våben, ben, vinger og lignende kan udskiftes, alt efter hvilke styrker og svagheder man ønsker i en given kamp, hvilket faktisk er rigtig lækkert.

Desværre er der ikke det store behov for at opgradere sin robot. De reservedele, man får foræret i starten, er så effektive, at man kan bruge dem gennem hele spillet. Og det er egentlig synd, for det er Custom Robo Arenas store problem, at spillet er en kende for nemt. Det er faktisk ret langt, men det betyder ikke det store, når man i løbet af forholdsvis kort tid kan løbe igennem det. Custom Robo Arena er i

for sig et godt spil til Nintendo DS. Robotkampene er meget underholdende og man vil helt sikkert more sig over at kunne udstyre sin robot, stille den i tåbelige stillinger og til sidst sende den i flæsket på andre robotter. Det er bare synd, at de rollespilsundertoner spillet har, aldrig bliver til mere end et påskud for flere kampe. Og det er desværre alt for lidt i det lange løb.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

SJØVT, MEN BEGRÆNSET

- Gode kampe. Masser af udstyr. Rimelig grafik.
- Det er forholdsvis kort og en smule for nemt.

VERDENSMESTER På almindelig selvsiddende vis er hovedpersonens mål at blive verdensmester i robotkamp. Ganske Pokémon-agtigt, i grunden, men uden den store betydning i selve spillet.

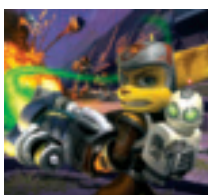
RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Rotten og robotten er klar til eventyr i din lomme. Nielsen har været i gang på sin PSP

Platform PSP Udvikler HIGH IMPACT STUDIOS Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version EUROPA Anb. Alder 3+

Alt ligner sig selv i Size Matters. Mere enkelt kan det faktisk ikke siges. Hvis du tidligere har prøvet Daxter til PSP'en, ved du præcis, hvordan det føles, når Ratchet første gang toner frem på skærmen. Selv om udviklerne til stadighed formår at få mere og mere presset ud af hardwarekredsene på det lille lommemonster, overraskes man alligevel positivt, når overgangen til et nyt format føles så naturlig.

Ratchet and Clank-følelsen sidder i skabet fra første sekund, og lod mig hurtigt fokusere på at dette var et nyt eventyr med mit favorit-team, i stedet for en svag, forceret konvertering. Til ingen overraskelse udgøres størstedelen af gameplayet af let platformation og masser af skyderi, med et våbenarsenal, der kun bliver ved med at vokse i størrelse og kreativitet. Nogle af favoritterne er denne gang



FAKTA

TILBAGE IGEN

Det er ikke kun Size Matters der går tilbage til rødderne, også det kommende PlayStation 3-spil Ratchet & Clank Future har valgt at fokusere på det, der gjorde det oprindelige spil så sjovt. Der tones kraftigt ned for action og skyderi og samtidig op for en masse platformhopperi noget mange fans længe har savnet. Jo, Insomniac lytter altså stadig.

de tilbagevendende "Agents of Doom" såvel som dræberbi-våbenet, der lader dig smide en bikube med altødelæggende bier efter fjenderne. Som kendt fra de tidligere kapitler, stiger hele arsenalets formåen, alt efter hvor meget man bruger de individuelle våben. Som noget nyt er det dog blevet muligt at finde forskellige stykker rustning, der, hvis man finder et helt sæt, giver ekstra bonusser. Balancen mellem skyderi og platformhopperi er blevet nulstillet, således at PSP-debuten har mere tilfælles med stilen fra de første afsnit af serien.

Desværre lemlæstes gameplayet af hvad der for alvor er blevet PSP'ens brist, den manglende ekstra analoge styrepind. Man kan næsten mærke, hvor frustreret holdet har været over konsolens kontrolmæssige restriktioner, og til deres forsvar har de gjort alt, de kunne. Hverken det automatiske eller manuelle kamera er dog uden

problemer, og specielt kritisk er det på de maredridtbaner, hvor ydersiden af billedet i forvejen er sløret og synligheden derfor er nedsat. Kamera-problemerne er dog ikke nok til at ødelægge helhedsindtrykket. Selvom det ikke er Insomniac, der har stået for spillet, er det tydeligt, at de har vist, hvad serien drejer sig om. Humoren er ganske vist ikke helt ligeså skarp, og man kunne have ønsket sig et banedesign, der var lidt mere opfindsomt, men ellers emmer alt af det rigtige Ratchet-gameplay. Som et sidste kirsebær på lagkagen, gør det selvfølgelig heller ingenting, at der grafisk knapt er nogen forskel mellem PSP- og PlayStation 2-versionerne.

Det er tid til at bekende endnu en sandhed. Lige meget, hvor gerne jeg ville have det, er Size Matters ikke helt i liga med de tre første spil, og jeg bliver nok nødt til at vente på PlayStation 3-versionen, førend rotten og robotten for alvor er tilbage. Men hvad gør også det, når denne version alligevel er mere end nok til at minde mig om, hvad det er jeg venter på? Det her er en dejlig forret. Intet mindre.

Thomas Nielsen

KARAKTER 7/10

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

RET GOD FORRET

- Flot grafik. Adskillige timers underholdning.
- Formatets typiske kontrolproblemer. Humoren mangler kant.

Genre ACTION



VÅBENARSENAL

Ratchet og Clank-serien indeholder som altid masser af forskellige våben, nogle mere vanvittige end andre, men alle meget sjove...



KONTROLPROBLEMER Selvom Size Matters er et kompetent spil, så kan man ikke lade være med at lægge mærke til, at PSP mangler nogle vigtige knapper - ærgerligt.



HOUR -OF- VICTORY



16+
www.pep.info

15

Hour of Victory © 2007 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.
Hour of Victory is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. (MHEI),
and the Midway logo are trademarks of Midway Entertainment Games, LLC.
Used by permission. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

XBOX LIVE. XBOX 360.

MIDWAY



GUNPEY

Endnu et puzzle-spil, der kan holde dig oppe hele natten

Platform **PSP/NDS** Udvikler **Q ENTERTAINMENT** Udgiver **BANDAI** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2**
 Testet Version **EURDPA** Anb. Alder **3+**

Gunpey blev i sin tid lavet til Wonder-
 swan, en anden af Yokois kreationer,
 og det er det spil, Q Entertainment
 med Tetsuya Mizuguchi i spidsen nu genop-
 lever til en ny generation af håndholdte ma-
 skiner – og ligesom det er tilfældet med alle
 puzzle-spil, så er det en ufattelig enkel
 præmis, der så indeholder lag på lag af
 muligheder, og timevis af underholdning.

I Gunpeys tilfælde går det hele ud på at sætte en række streger sammen til en lang streg. De stikker hovedet frem nederst på skærmen og skal, inden de når toppen, samles, så de løber fra den ene side af skærmen til den anden. Gøres dette opløses de, og så kan du så gøre det igen med dem der kommer frem nedenunder. Andet handler det faktisk ikke om.

Som baggrundstapetet skifter og musik-
 ken får mere tempo og struktur, hives du
 langsomt ind i universet, og der går ikke
 længe, før du enten er bidt af en gal puzzle-
 haj eller er ved at blive totalt frustreret. Alle
 der har spillet Lumines eller Every Extend

Extra kender følelsen. Desværre var det fru-
 strationen, der overtog meget af tiden hos
 mig. For det første, og det kan være at det
 bare er mig, så er styringen aldrig optimal,
 hvilket er underligt, når vi snakker om et spil,
 hvor det eneste du kan gøre er at flytte nogle
 streger op og ned på en skærm. Desuden er
 der en del af baggrundstapeterne, der er for
 spraglede, hvilket betyder, at du har svært
 ved at se, hvor stregerne er og hvilke andre
 streger de kan sidde sammen med.

Skal jeg smide et puzzle-spil i ryggen på
 min PSP, så er det stadig Lumines, der er mit
 førstevalg. Der er absolut intet i vejen med lidt
 frisk luft i form af Gunpey, men Lumines virker
 stadig mere intuitivt og ligetil, og så lider det
 ikke under kontrolproblemer.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

GODT, MEN KRINGLET SPIL

- Godt musik. Intenst. Anderledes.
- Visse baggrunde er for meget. Pirrelig styring.



Genre **PUZZLE**

HVIL I FRED Spilguruen Gunpei Yokoi, spillet Gunpey er opkaldt efter, døde alt for tidligt. Måske er det ikke så mærkeligt, at forlade denne jord i en alder af 56 år, men når det sker i et tragisk biluheld, så virker det helt ufatteelig trist. Og alligevel fik Yokoi det meste ud af sin tid her på jorden.

FINAL FANTASY VI: ADVANCED

Et af Final Fantasy-seriens bedste spil udkommer nu i lommeformat. Tanggaard har spillet det...

Platform **GAME BOY ADVANCE** Udvikler **SQUARE ENIX** Udgiver **SQUARE ENIX** Premiere **JUNI** Antal spillere **1** Testet Version **AMERIKANSK** Anb. Alder **12+**



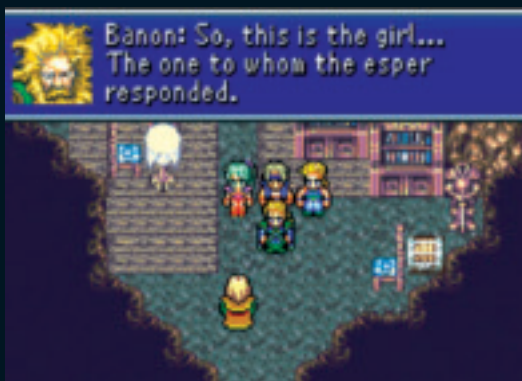
Genre **ROLLESPIL**

GODT GENSYN Jeg er som en ung knægt igen, eller i hvert fald en fyr i begyndelsen af tyverne. Loftværelset og det ubekymrede studenterliv er byttet ud med et hus i forstæderne og en kæmpe sofa, men på skærmen foran mig er livet, som det altid har været – og som jeg husker det.

Har du allerede spillet en af de reno-
 verede og opdaterede udgaver af de
 klassiske Final Fantasy-spil på Game
 Boy Advance, så ved du godt, hvad du kan
 forvente dig: En ny grafik, i dette tilfælde bare
 grafikken fra Super Nintendo-dagene, en frisk
 og lidt mere aktuel oversættelse af manuskrip-
 tet, og et dusinvis mindre ændringer af navn-
 ene på nogle af universets mest kendte våben,
 magier og småting.

Det er ikke ting der får jorden til at forsvin-
 de under dine fødder og det behøver det heller
 ikke at være, for stjernen i det her er selve spil-
 let, klassikeren Final Fantasy VI, med eller uden

sminke. Det der gjorde og stadig gør Final
 Fantasy VI så fremragende, er dets spraglede
 galleri af figurer. Her er Sabin, en kommende
 munk med muligheden for at fyre det ene
 hårde næveslag efter det andet af i kamp; Gau,
 drengen der er vokset op mellem vilde dyr og
 som kan efterabe de bevægelser og angreb,
 som monstrene laver, og dermed gør dem til
 sine egne; Shadow, en ninja med en del
 overraskelser i ærmet. Der er vel omkring 9-10
 forskellige karakterer, der kan hives med ud i
 kamp, og de er alle dybt forskellige og ander-
 ledes, hvilket giver dig mulighed for at eks-
 perimentere med sammensætningen af holdet



og dets styrker. Samtidig er det et spil, der,
 når du ikke lige følger selve historien om en
 megalomansk kejser med hang til magi, tager
 nogle ret store emner op. Her er teenage-
 graviditet, det industrialiserede samfund
 kontra naturen, forbudt kærlighed, familiens
 bånd og en masse andet at opleve.

Kampene er dog et problem og dem er
 der stadig alt, alt for mange af. For du skal
 ikke gå meget mere end to-tre skridt, for det
 velkendte kamptema buldrer derudad og en
 række halvsuspekte monstre skal have nogle
 på frakken – og det blev ganske enkelt for
 meget for mig. Så meget, at jeg med jævne
 mellemrum måtte slukke.

Spillet skal dog ikke afskrives på bag-
 grund af kampene. For når du først har fået
 universet ind under huden, måske suser luft-
 rummet tyndt i en zeppelin, og i det hele
 taget er fanget af Squares umådelige evne til
 at lave elektronisk magi, så vil du sikkert, som
 jeg, have svært ved at slippe spillet igen. Det
 var en klassiker dengang, og er det stadig.
 Sæt du det bare i maskinen.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

KLASSISK ROLLESPIL

- Flot grafik. Godt musik. Stort eventyr. Stadig en klassiker.
- Alt for mange kampe. Er 100% SNES-spillet.



FAKTA
KOM NU KEFKAI!
 Det endelige opgør med skurken Kefka er stadig et antiklimaks, specielt hvis du har traverseret den store verden tynd og bygget dit hold godt op, men det betyder ikke så meget i den store sammenhæng.

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY



UNLOCK THE PAST.
UNLEASH THE UNKNOWN.

Coming Soon

16+

www.pegi.info

PlayStation 2

PSP

Games for Windows

eidos

Lara Croft Tomb Raider Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics, Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Games Studio logo and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



F.E.A.R. PLAYSTATION 3

Halvanden år er gået, og frygten er nu kommet til PlayStation 3. Martin er nu delvist gråhåret

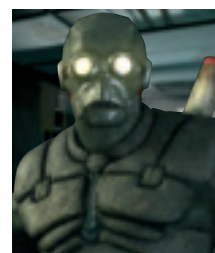
Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **DAY 1 STUDIOS** Udgiver **VIVENDI** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-16** Testet version **PAL** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION**



HJERNEVASK!

Hele vejen gennem spillet konfronteres du af tungt bevæbnede supersoldater, som er blevet hjemevasket af hovedfjenden, kannibalen Paxton Fettel, som bruger dem som sine personlige soldater.



FAKTA

IKKE FOR DE HELT SMÅ PODER

PEGI-markeringen på 18+, der er på spillets forside skal skam tages seriøst. F.E.A.R. er både mørkt og ultravoldeligt, og når chokkene indtræffer og blodet flyder, kan det være meget skræmmende. Skruer du helt op for lyden, eller har du surround sound, bliver det naturligvis endnu værre. Så sørg for at de små podder har forladt rummet, inden du lader skiven snurre i maskinen. Det er sgu' uhyggeligt.

TIPS

SPIL OGSÅ

Condemned **8/10**
XBOX 360

Ingen store våben eller paranormale hændelser, men ligeså uhyggeligt.

På trods af at jeg har spenderet den sidste uge i mørke korridorer og ved forladte containerpladser, med en lille, overnaturlig pige i hælene og med kuglerne flyvende om ørerne, så er det der springer mest i tankerne, når jeg tænker på F.E.A.R., bogen Hobbitten af J.R.R. Tolkien. Jeg tænker ikke på bogen generelt, men i stedet et særligt kapitel, nemlig der hvor Bilbo og Gollum gæster hinandens gåder. Sent i konkurrencen kommer Gollum med følgende mysterium:

"Dette sluger alt og alle fugl og blomst og træ må falde, gnaver jern og bider ben; maler mel af hårde sten: vælter bjerg og knuser slot, dræber hver en mægtig drøt."

Løsningen på gåden er tid. Uanset hvor godt eller hvor stærkt noget er, vil det altid bukke under, bare du venter længe nok, og det er nok sådan, F.E.A.R. bedst kan beskrives. Det spil, der bjergtog verdens PC-ejere for bare halvandet år siden, er nu slet ikke så imponerende, som det var dengang, hverken visuelt eller gameplaymæssigt. Ganske vist er halvandet år ikke særligt længe, men inden for en branche, der bevæger sig så rasende hurtigt, som den gør, kan tiden altså stadig nå at tage sit offer. Fokusområdet i F.E.A.R. er det paranormale og det overnaturlige, og snart går



FEDE VÅBEN De fleste af spillets våben kan genkendes med det samme, men enkelte, såsom partikelgeværet, der laver fjenderne om til en rygende bunke knogler, er sjove at eksperimentere med. Du kan jo selv prøve.

jagten ind på Paxton Fettel, en kannibal, som har hjernevasket en hel bataljon af supersoldater til at gøre, som han siger. Historien er et fint oplæg til den stemning og frygt, som er hjørnестenen i F.E.A.R., men det er kun et oplæg, da der ikke går længe, før historien går i stå, og derefter er det kun de fantastiske skuddueller, der får dig til at fortsætte.

Paranormale hændelser eller ej, dit fortrukne middel mod ondskab og lovløshed, er stadig gammeldags skydevåben, og det er skudduellerne, der fungerer bedst i F.E.A.R. Intelligensen hos fjenderne er knivskarp og

meget udfordrende; de dukker sig, søger dække, omringer dig og gør alt de kan for at trænge dig op en krog. Det gør også, at ikke to ildkampe forløber ens, og for nogle vil det retfærdiggøre endnu en gennemspilning af kampagnen. Problemet med fjenderne er ikke deres formåen, men i stedet deres udseende. Det er måske en underlig kritik at rette imod nogen, som du egentlig bare har tænkt dig at bruge som levende målskiver, men sagen er, at der er alt for lidt variation blandt fjenderne, og når omgivelserne lider af det samme problem, føles F.E.A.R. nogle gange som at gå i ring.



SLOWMOTION BABY Et enkelt tryk på den ene skulderknap, sætter alt slowmotion og gør det væsentligt nemmere at sigte og overleve.



TYNGDEKRAFTEN

F.E.A.R. er bygget op omkring et glimrende fysiksystem, som sender fjenderne flyvende tværs gennem rummet, når du rammer dem med bl.a. haglgeværet. Når gnisterne flyver og blodet sprøjter samtidig, ser det ret imponerende ud.



FLOT MEEEN... Selvom F.E.A.R. stadig kan imponere med sine dynamiske skygger og lyskilder, så har tiden taget sin tøm, og de mange grå bygninger og kældre ser nu ret kedelige ud.



FAKTA THE RING 2?

I singleplayerkampagnen vil du sporadisk støde på en lille blodindsurt pige, som nemt kan knække halsen på enhver, der står i vejen. Hun dukker som skygger på væggen, fodtrin ned ad gangene og barnelatter i krogene. Paranoien breder sig lynhurtigt og allerede efter få minutter, går du med museskridt og forbereder dig på at blive skræmt, hver gang du kigger rundt om et hjørne. Det virker faktisk ret godt.

Omgivelserne består af kontorer, kældre og fabrikker, og det kan være svært at se om man er i første bane, eller otte timer inde i spillet. Det, der redder F.E.A.R. på den visuelle side, er de lækre grafiske effekter. Gnister springer ud fra metaloverflader, når du rammer ved siden af, og sætter du det hele i slowmotion kan du se, hvordan trykbølgen fra en granat spreder sig, lige inden lokalet flås fra hinanden, samt en ragdoll-fysik, der ligger op til voldelige eksperimenter med tyngdekraften. Multiplayerdelen er velfungerende, men kan slet ikke snutte opmærksomheden fra de mange bedre alternativer, der allerede er på markedet.

Værre er dog, at styringen ikke er så åleglåt, som jeg efterhånden er blevet vant til med skydespil på konsollerne. Når fjenderne omringer dig og du har brug for at lande den ene fuldtræffer efter den anden, er styringen til tider ikke præcis nok. At sætte det i slowmotion hjælper betragteligt, men jeg følte

aldrig, at det forløb så flydende, som det burde. Udover den fantastiske kunstige intelligens, er det atmosfæren, der skal få dig til at investere, for den er uovertruffen. Jeg er som regel ikke den skræmte type, men efter at have spillet F.E.A.R., er mine nerver ligeså flossede, som Grev Ingolfs tandtråd. I stedet for bare at smide det ene chok i hovedet på dig efter det andet, kommer uhyggen langsomt snigende, og du bliver lynhurtigt paranoid og mistænksom overfor alt. De smalle gange er yderst klaustrofobiske, og når den lille spøgelsespige Alma og Paxton Fettel hvisker til dig og rumsterer inde i dit hoved, skabes der en yderst trykkende stemning.

Jeg fristes dog til at spørge om, hvor mange årgamle genudgivelser og konverteringer, PlayStation 3-ejerne skal trækkes igennem, før de får spil, der får dem til at indse, hvorfor de investerede i konsollen til at starte med, men sammenligner man med resten af konsollens ophav af actionspil, står F.E.A.R. alligevel som et af de stærkeste, og vil det nok et stykke tid endnu. Uhyggen og den fjendtlige intelligens kan stadig imponere, men ellers ligger resten et godt stykke fra det pragtstykke, vi var vidne til sidst i 2005. Det er dog stadig underholdende, så længe du tager alderen i betragtning og ikke forventer et eller andet urealistisk.

Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

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

STADIG SKRÆMMENDE

- Skarp A.I. Skræmmende atmosfære. Glimrende lyd.
- Sterile og gentagne miljøer og fjender.

THE RED STAR

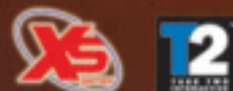
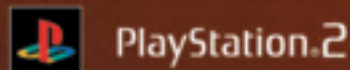


„VΙΣΥΕΙΤ ΟΔΕΙ ΣΙΔΕΣΤΥΝΗΣ. ΡΕΛΟΥΡΗΚΕΤ ΟΛΟ-ΣΧΟΟΛ ΑΣΤΙΟΝ!“



I ΒΟΥΤΙΚΗΝΙΑΣ ΠΛ!

WWW.REDSTARGAME.COM





WARIO: MASTER OF DISGUISE

Marios onde, storpruttende, hvidløgsspisende modsætning gør sig dårligt på Nintendo DS

Platform **NDS** Udvikler **SUZAK** Udgiver **NINTENDO** Premiere **1. JUNI** Antal spillere **1** Testet Version **AMERIKANSK** Anb. Alder **3+**

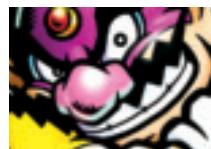
I Wario: Master of Disguise, er Wario endnu engang på jagt efter guld, guld og endnu mere guld. Nærmere bestemt hopper Wario ind i sit TV og stjæler en tryllestav fra en tryllekunstner/tyveknekt. Tryllestaven, der i vanlig Nintendostil kan tale, fortæller på en Gentelman-agtig måde, at den kan give Wario forskellige kostumer.

Warios første kostume er tyveknektkostumet Den Violette Vind, Stille og Dødbringende, en slet skjult hentydning til Warios charmerende uddunsthninger. Ja, ja, plottet er ikke noget mesterværk, og jeg kan forsikre jer om, at det heller ikke bliver bedre! Efterhånden som spillet skrider frem, erhverver Wario sig en hel garderobe af forskellige kostumer. Kostumerne giver Wario forskellige færdigheder. Tyveknektkostumet gør Wario i stand til at hoppe højt og løbe hurtigt. Rumdragten får ham til at svæve langsomt mod jorden og giver Wario en laserpistol. De mange kostumer, man samler op gennem spillet, lukker op for nye puslerier og ting, som Wario kan gøre. Hans professorkostume og smarte briller, gør ham i stand til at se skjulte ting. Det er faktisk meget smart og åbner for sekvenser, hvor man skal bruge tre forskellige kostumer i rap for at finde, komme hen til og løse et givent puzzle.

Smart kan man desværre ikke kalde den måde, man aktiverer kostumerne på. Det gøres ved at tegne et eller andet symbol på Wario ved hjælp af stylusen. Så langt, så godt. Men spillet er så dårligt til at opfange de sym-



KLUNNET STYRING Bosskampe kræver to eller flere kostumeskift, og det ofte forhøjede tempo efterlader ikke plads til at sidde og nørkle med symbolerne.



FAKTA
SKIDTE MINI-SPIL
Stregen i o'et i ordet moglelindigt er en bunke kedelige og næsten fornærmende ringe minispil, der skal klares hver gang, man åbner en kiste. At Wario, kongen over de innovative mini-spil, bliver koblet med disse rædselsfulde spil, må være en eller form for kosmisk straf. Jeg forstår intet.

bolere, man tegner, at man sidder tilbage og ønsker sig muligheden for at aktivere kostumerne ved hjælp af en knap. Symbolerne er ikke vanvittigt avancerede, men de skal tegnes utroligt nøjagtigt, før spillet forstår dem. I bedste fald sker der ikke noget, i værste fald får Wario et helt forkert kostume. Nåh ja, tænk du måske, den slags kan ske. Ja, muligvis for to år siden, da udviklerne lærte DS'en at kende. Nu er der ingen undskyldning for den slags sjuskeri. Spillets dårlige symbolgenkendelse er især irriterende, når den påvirker spillet. Bosskampe kræver to eller flere kostumeskift, og det ofte forhøjede tempo efterlader ikke plads til at sidde og nørkle med symbolerne.

Grafikken er det bedste ved spillet, hvilket

måske siger lidt om standarden, der her bliver lagt for dagen. Den er fin og farverig. Den er godt nok præget af de fæleste klicheer angående banedesign, men lader man det være, ser spillet ganske godt ud.

Lige gyldig hvor meget jeg anstrenger mig, er det umuligt at være overvældende positiv overfor Wario: Master of Disguise, der er desværre fyldt med for mange fejl.

Asmus Neergaard

KARAKTER 5/10

Grafik 6/10 Lyd 6/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 5/10
LIGE TIL HYLDEN

- Kostumeideen er ret god. Wario uden for mini-spils genren.
- Irriterende gameplay og stupid historie.

Genre **PUZZLE**



SUPER NUTTET
Nuttet er det absolut, men som tiden går, kan gameplayet bare ikke følge med den ellers farverige verden. Og det er faktisk ærgerligt.



NUTTET I et puzzle spil som Tetris eller Puyo Puyo er der konstant en følelse af glæde, ved at få de forskellige kanter og leder til at passe sammen. I Bliss Island bliver jeg derimod blot træt af det.

BLISS ISLAND

Lev livet som Zwooph i et halvdårligt puzzle spil

Platform **PSP** Udvikler **POMPOM GAMES** Udgiver **CODEMASTERS** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Hoshi er et lille, blåt, pelset væsen der med en ordentlig snabel ynder at puste til stort set alt. Derfor må han have forekommet ganske uimodståelig, da den lille engelske udvikler PomPom stod og skulle lave et nyt puzzle spil. Ser du, Hoshis unikke egenskaber er jo lige til at udnytte for enhver kreativ udvikler, og som sagt så gjort.

Ideen bag spillet er så utrolig enkel. Med kontrol over Hoshis utrolige puste evne, er det meningen at man skal puste til forskellige objekter, oftest frugter af forskellig slags, for at de skal ramme ind i forskellige mål. I en bane kan målet således være at fodre en sulten ven, ved at puste til frugter der kommer dalende ned fra toppen af skærmen, således at de ramler ind i munden på den sultende stakkel. I en anden bane kan det være at puste til et lille låddent væsen, således at det ramler ind i de insekter, der ellers vil have spist de blomster Hoshi har til opgave at beskytte. Alt indholdet i Bliss Island er bygget over det samme, enkle tema ganske som puzzle genren foreskriver. Desværre mangler

en af de væsentligste komponenter, langtidsholdbarheden. Hoshi, de smilende blomster, de lodne væsener og hele den sol glade verden er ganske uimodståelig i den første times spil, men så snart charmeoffensiven begynder at falme, gør gameplayet det ligeledes. De mange variationer af det samme, simple gameplay bliver ganske enkelt hurtigt for gennemskuelige og gentager sig for hurtigt.

Jeg håber på at jeg en dag kan få lov til at besøge Hoshi's verden igen. Alle virker så utroligt positive og smilende. Men hvis rejsen til den lille verden nogensinde skal foretages igen, håber jeg på at udvikleren bag vil være i stand til at smedje et gameplay sammen, der matcher det skærmens glædesudbrud.

Thomas Nielsen

KARAKTER 6/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 5/10

ANDERLEDES ROLLESPIL

- Charmerende verden. Flot og funktionel grafik.
- Bliver hurtigt kedeligt. Lav holdbarhed.

SPIL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

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.

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

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

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

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

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

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



SONIC AND THE SECRET RINGS

Sega forsøger at genoplive deres blå maskot på Wii, men det hurtige pindsvin fejler miserabelt

Platform Wii Udvikler SONIC TEAM Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version PAL Anb. Alder 7+

Genre ACTION/PLATFORM

HELT NYE EVENTYR

Som noget ganske uortodoks for Sonic universet foregår The Secret Rings i den arabiske historiefortællings mesterværk, 1001 nat. Hvordan de så har fået dinosaurerne ind over det forstår vi ikke helt.



Sonic, det blå og ekstremt kække pindsvin, har haft modvind lige siden hans 3D-debut på Dreamcast. Stiv kuling er måske en bedre beskrivelse. Nærmest parallelt med Sega's exit på konsolmarkedet, har kvaliteten af Sonic's spil faldet drastisk, og trods konstante løfter om en bedre fremtid for den blå maskot, har Sega og deres Sonic Team endnu ikke kunnet levere varen.

Da jeg så Sonic and the Secret Rings på sidste års E3, blev der dog atter pustet liv i mit håb. Det var uden tvivl en af de mest attraktive titler, hjulpet godt på vej af en lækker grafisk front og lynhurtigt, smertefrit gameplay. Næsten det samme kan siges om den endelige version af spillet. Det er uden tvivl et af de flotteste Wii-spil hidtil, takket være omfattende landskaber og simple, men pæne karakterer. Det er et hold, der har kendt konsollens begrænsninger og udnyttet den næsten perfekt. Gameplayet er ligeledes stadig lynhurtigt, men den smertefrie del må man desværre konkludere udebliver. Sonic and the Secret Rings er lavet efter en old school-strategi - ja, nærmest det gamle 2D

TIPS

SPIL ISTEDET

Jak & Daxter 18/19
PLAYSTATION 2

Fremragende platformspil med masser af udfordringer og flot grafik.



FAKTA

SONIC OG RINGENS VENLIGE ÅND

Sonic får i spillet hjælp af ringens ånd, der dog ikke giver de sædvanlige tre ønsker, men i stedet trygler Sonic om hjælp mod spillets skurk Erazor. Dog hjælper hun Sonic med nogle af sine magiske kræfter, som blandt andet giver superfart.

STYR MIG IKKE Sonic and the Secret Rings er et såkaldt "on rails" spil, hvilket betyder man sjældent får lov til at styre hvilken vej Sonic skal. I enkelte kan man dog hoppe hen til bestemte steder eller vælge mellem venstre og højre.

Sonic i en 3D-verden. Vejen styres nemlig helt automatisk, så man skal hverken koncentrere sig om retning (som regel) eller kamera.

Derimod skal man styre hastigheden, hoppe på de rigtige tidspunkter og justere sig fra side til side på vejens bredde. Herudover tilføjes der igennem spillet en lang række muligheder, som fremadrettede angreb i luften, mulighed for slow-motion eller super-hastighed og andre,

mindre fordele. Disse opnås ved at klare baner, få point og derved stige i level. Her skal man så vælge muligheder til og fra, ved at distribuere et antal point over de forskellige specielle bevægelser eller muligheder. Egentlig et ret godt og meget passende koncept for Sonic. En formular, jeg troede og håbede endelig kunne bringe den klassiske Sonic-formular ind i 3D-universet. Men Sonic Team har atter skudt efter

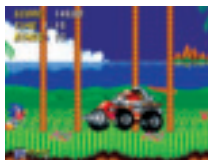


BLIVER DET MØRKT?
Sonic's skaber, Yuji Naka, er naturligvis mest kendt for sin hurtige maskot, men han er også manden bag NIGHTS, et spil som masser af fans har ventet længe på at se en efterfølger til. Og sidstnævnte er jo på vej til Wii i løbet af 2007.

RIGTIG FLOT GRAFIK Et af de bedste aspekter ved Sonic and the Secret Rings er de farverige og flotte landskaber, som Sonic rejser igennem for at finde de ni World Rings. Under høj fart kommer de virkelig til live og fremviser noget af den bedste grafik hidtil set på Wii.

solen og kun ramt månen, for Sonic and the Secret Rings plages traditionen tro af grundlæggende og dybt frustrerende fejl.

Man kan passende starte med at kigge på styringen. Du styrer det blå pindsvin ved at holde Wii-moten som et rat, og så ellers dreje fra side til side og tilte den frem eller tilbage. De foromtalt fremadrettede angreb i luften laves derudover ved at puffe Wii-moten frem under et hop; desværre forekommer det alt for ofte, at ens bevægelser bare ikke opfanges korrekt. Man kan løbe frem, selvom man vil tilbage, ikke lave sit ønskede angreb eller ikke bevæge sig nok til siden. Når man samtidig benytter en hastighed, der nogle gange kan få selv Wilson Kipketer til at hive efter vejret, så bliver det bestemt ikke lettere at leve med. Tilføj derudover



FAKTA
DE GAMLE DAGE
Spillet er tydeligt præget af det traditionelle Sonic gameplay fra sidste årtusinde, hvilket giver plads til masser af fart og mindre kontrol over Sonics retning. En god idé, hvis altså bare det blå pindsvin havde været til at styre. Savner du ham som han engang var, så få fingrene i Sonic Mega Collection i stedet for.

et kamera, som ikke altid kan formå at indtage optimale positioner. Hvis du skal angribe en fjende, er det eksempelvis uhyre vigtigt at hoppe i god tid for at kunne udføre sit angreb, men når kameraet kun afslører fjenden få sekunder inden sammenstødet, får man ikke den store chance.

Samtidig ser vi heller ikke et overflødighedshorn af indhold. Der er syv markant forskellige verdener, hvis man fratrækker den kedelige træningsverden, men disse malkes også fuldstændig igennem spillet. Selvom de alle er relativt store, så finder man i de cirka 15 missioner pr. verden en masse genbrug, og det begynder hurtigt at kunne mærkes.

Sonic and the Secret Rings er dog ikke bundråddent, og jeg gratulerer især Sonic Teams forsøg på at indføre old school-stilen i en 3D-verden. Der er masser af fart og som en nødvendig følge heraf har de gjort, at spilleren som regel ikke skal styre pindsvinets retning og kameraet, hvilket er dybt nødvendigt, og godt indset. Hvis de så næste gang bare kan indføre en brugbar styring og et kamera, kan Sonic måske atter begynde at krydse klinger med de store maskotter igen.

—Jesper Nielsen

KARAKTER 4/10

Grafik 8/10 Lyd 5/10 Gameplay 4/10 Holdbarhed 4/10

HAN HAR BRUG FOR LUFT

- God fart og old-school tilgang. Lækker grafik.
- Elendig styring. Irriterende kamera. For meget genbrug



RING TIL MIG Traditionen tro skal man indsamle flest muligt ringe, men man mister ikke ringene ved at blive ramt. Puha.

TAMAGOTCHI CONNEXION: CORNER SHOP 2

Monotoniens mester er endelig fundet på DS'eren

Platform NDS Udvikler NAMCO BANDAI Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 3+



Genre PARTY

Jeg havde en Tamagotchi, dengang de var helt vildt populære. En lille hund i en hvid plasticskal, for at være helt præcis. Elske er et stærkt ord, men jeg holdt så meget af den, som man nu kan holde af et elektronisk kredsløb, en mængde plastic og en lavopløselig skærm. Jeg mistede ham i Paladsbiografen i København på hans 15 års (dages) fødselsdag. Jeg var knust bagefter. I retrospekt var det ikke en særlig munter biografi. I al fald kom jeg mig over det, men har siden haft et særligt blødt punkt for de irriterende og nuttede elektriske skabninger.

Har du nogensinde stået i McDonalds eller Burger King og betragtet dem, der lavede burgere? Det har du sikkert. Har du så tænkt: "Det ser da ud, som om det er et hammersjovt job"? Nej, vel? Det Corner Shop 2 gør, er at placere dig i en lang række butikker, hvor du skal betjene et uendeligt antal tamagotchier. Der skal laves boffer, laves kager, vaskes biler, rejses bowlingkegler, sys hatte, laves sushi og meget andet. På trods af de mange aktiviteter, handler det egentlige arbejde om at sætte ting sammen, så hurtigt som muligt. Der bliver udstukket en eller anden form for bestilling, og det er så op til dig at udføre ordren, så hurtigt som muligt. Det lyder ikke sjovt, det er ikke sjovt. Det er som det mest dødsyge Warioware-spil, du kan forestille dig, bare hele tiden.

Jeg er et godt menneske, så jeg vil fortælle dig det: Nej, spillet indeholder faktisk ikke nogen form for morskab. Det smil, der spiller på læberne det første minut, når man er vidne til tamagotchiernes indbyrdes og ret dumme dialog, visner så snart man opdager, at spillet stort set er uden hverken udfordring eller grund til at spille.

Jeg ved ærlig talt ikke, hvad jeg skal sige. Jo, måske "Tillykke!". Det er rent faktisk lykkedes en udvikler at digitalisere ren monotoni, hvilket er imponerende.

—Asmus Neergaard

KARAKTER 4/10

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

ENSFORMIGT OG DUMT

- Det ser utrolig nuttet ud. Godt interface.
- Det er deprimerende monotont.



MÅNEDENS FOKUS

DIAMANTJAGT

Fremragende og samtidigt dybt skræmmende drama

Blood Diamond

Genre **DRAMA**
Udgivelse 29. MAJ
Tekst THOMAS TANGGAARD

Edward Zwick har det med at lave underholdning og så stadig få hældt et budskab ind i ørene på dig. I *The Last Samurai* var det opgøret med vesten, industrialiseringen og kulturværdierne, det handlede om. I *Blood Diamond* er det vestens kyniske udnyttelse af tredjeverdenslandene og deres umådelige rigdomme, i dette tilfælde diamanter, gravet op af slaver og solgt på det vestlige marked til ufattelig mange penge. Og det er en film, der både underholder og samtidig giver en underlig bitter smag i munden, på den gode måde.

Filmen foregår i 1990'ernes Sierra Leone, der er kastet ud i en blodig og hensynsløs borgerkrig. Her lever Danny Archer (Leonardo DiCaprio) et for-

holdsvis ubekymret liv som diamanthusugler. Men da han støder ind i Solomon Vandy, en helt almindelig fisker, der har fundet og begravet en diamanthånd på størrelse med en knyttet barnehånd, sætter han alt ind på at finde den, og samtidig hjælpe Solomon med at finde hans familie i det krigshærgede land. Dog varer det ikke længe, før de ender på kollisionskurs med både den lokale milits, en nysgerrig, amerikansk journalist (Jennifer Connelly) og Archers tidligere chef for det Sydafrikanske militær, noget der gør jagten på diamanter nærmest umulig.

Hvor er det dog en skam, at vi ikke ser mere til Leonardo DiCaprio. Det kan godt være, at han for mange piger er ensbetydende med den lille, tegnende knægt på Titanic, men for mig er han en af min generations bedste skue-

spillere, og han bliver simpelthen brugt alt, alt for lidt. Det er *Blood Diamond* et perfekt eksempel på. DiCaprio er Danny Archer, og udstyret med en sirlig dialekt, et voldsomt temperament og en skarp militærtræning, virker han uendelig overbevisende fra første øjeblik.

At *Blood Diamond* er fremragende filmet, er nærmest en selvfølge. Edward Zwick maler altid med den store pensel, og Afrikas smukke natur kommer virkelig til sin ret gennem hans linse. At se et så smukt land hærgnet af så mange krige og den generelle håbløshed, er fascinerende og samtidig dybt skræmmende.

Blood Diamond er et drama og til dels en actionfilm, men det er også en velserveret politisk kommentar, der forhåbentlig rammer nogle et eller andet sted. Den har i hvert fald tyngden til det. **8/10**



Children of Men

Genre **DRAMA**
Udgivelse 8. MAJ
Tekst MARTIN B. LARSEN

Det billede som *Children of Men* tegner af fremtiden er ligeså trist, som det er troværdigt. Året er 2027 og menneskeheden er ved at uddø, ikke på grund af en trussel fra det ydre rum, men i stedet fordi vores kvinder har mistet evnen til at blive gravide. Mens fertiliteten er faldet, har kaos spredt sig over hele kloden, og det er efterhånden kun Storbritannien, der endnu holder stand, og det sker med hård hånd. *Children of Men* er en fremtidsfilm ulig nogen anden, da dens største styrke netop ligger i ikke konstant minde dig om, at det her er fremtiden. Her er ingen flyvende biler, eller laservåben, men holder du øje med alt, hvad der sker i baggrunden, vil du se graffitimalede mure med propaganda og avisoverskrifter, der fortæller baggrundshistorien for den ulykke og magtesløshed, som menneskeheden er i færd med at opleve. Filmens slutning er ikke nær så forlosende, som jeg havde håbet på, men det rokker slet ikke ved helhedsindtrykket. *Children of Men* er den bedste science fiction film i adskillige år. Du skal se den. **8/10**



Saw III

Genre **GYSER**
Udgivelse 10. JUNI
Tekst MARTIN B. LARSEN

Jigsaw, seriemorderen med trang til at stille sine ofre overfor moralske dilemmaer, er tilbage, men en kronisk sygdom er ved at tage livet af ham og derfor bliver hans protégé, Amanda, snart nødt til at overtage "forretningen". Doktor Lynn Denlon kidnappes for at kunne holde Jigsaw i live lidt længere, og manden Jeff, som har levet i et liv i sorg det sidste stykke tid, bliver en del af Jigsaw's leg, hvor han ikke kun skal redde andres liv, men også hans eget. Det er simpelt og alligevel effektivt, men det fungerer ikke ligeså godt, som det gjorde tidligere. Intentionen med *Saw*-filmene har altid været at give seeren kvalme med aldeles blodige og alligevel finurlige døds-scener, men denne gang er det blevet for overdrevet. Filmens sidste, uundgåelige triumf, hvor det hele vendes på hovedet, fungerer heller ikke ligeså godt, som det gjorde tidligere, mest af alt fordi de af Jigsaw's replikker, som bliver hevet frem igen, blev sagt for ikke så længe siden, og når de ikke har fået lov til at ligge og simre inde bag i hovedet, så falder det altså til jorden. **5/10**



The Prestige

Genre **DRAMA**
Udgivelse 22. MAJ
Tekst THOMAS TANGGAARD

The Prestige handler om to kamphænder, og tryllekunstnere, der fra barnsben har haft et horn i siden på hinanden og som med det ene show større end det andet, konstant forsøger at overgå hinanden – noget der ender med dødelig udgang, eller gør det? Intet er hvad det giver sig ud for i *The Prestige*. Til gengæld er filmen så ærketypisk, som den kan blive, når vi snakker Christopher Nolan. Som en blanding mellem *Insomnia* og kultklassikeren *Memento*, væver instruktøren rundt i flashbacks, ufuldendte plottrejninger og overraskelser. Det ene øjeblik ved man som publikum præcis hvad der sker, og det næste er man så på bar bund igen. *The Prestige* breder sig virkelig ud over sine to timer. Det er en film, der blander det utrolige med det normale, og gør det godt. Kan du sluge det faktum at *The Prestige* op til flere gange går fra simple tryllekunstner til overnaturlige og ikke mindst uforklarlige hændelser, og er der i forvejen en lille barn gemt i dig, så vil du elske Christopher Nolans seneste film. Det gjorde jeg i hvert fald. **8/10**



Fidibus

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse 10. JUNI
Tekst THOMAS TANGGAARD

Det er ikke sjovt at skylde Paten penge. Det må Kalle (Rudi Köhnke) og Agger (Jonathan Spang) erfare, efter de til en kollegiefest får smidt et kilo af den fineste hash væk. Og så er der ikke så meget andet at gøre, end at blive hashkongens nyeste stik-i-rendreng, en såkaldt Fidibus. Men da Paten ryger i fængsel, så bliver det samtidig Kalle, der skal køre forretningen videre imens, og med tre gode råd i rygsækken: Du rører ikke Patens penge, pige eller bil, forsøger den småkriminelle Kalle at holde balancen mellem den store kærlighed og et liv i lullestol. *Fidibus* er Hella Jøf's seneste påfund, og til forskel for *Oh Happy Day*, som jeg nærmest afskyede, så er det her komedie propfyldt med fremragende oneliners og pinagtigt sjove situationer. Desværre er *Fidibus* også en smule tyndbenet. Til trods for de mange sjove episoder og Kalles konstant forværedde situation, så falder filmen lidt sammen som en soufflé midtvejs. Under alle omstændigheder skal du ikke forvente dig at pace-makeren sætter ud, men det gjorde jeg så heller ikke. **7/10**

Game reactor

SE SPIL TV PÅ NETTET



NYT NUMMER
PÅ GADEN
HVER MANED

MED
THOMAS OG ANA



WWW.GAMEREACTOR.DK/GRTV



MÅNEDENS ALLERBESTE

ABENS ÅR?

Den svære toer vinder ved flere gennemlytninger. Jannik har lyttet til albummet en del gange og er faktisk meget tilfreds

Arctic Monkeys THE MAGIC POSITION

Genre ROCK
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

De fleste ved, hvem Arctic Monkeys er. De unge briter bragede gennem lydturen, da de i begyndelsen af 2006 udgav albummet Whatever People Say I Am, That's What I'm Not, og efterfølgende lagde verden for sine fødder. Briterne var allerede blevet overbevist gennem en massiv regn af koncerter i 2005, og der var ingen tvivl om, at 2006 var year of the monkey. På trods af en uhorrt presseskyhed, blev frontmand Alex Turner gjort til talsmand for en generation. Når et band bliver så store, så hurtigt som Arctic Monkeys, må der selvfølgelig komme et tilbageslag. Fra at være de nye spændende undergrundshelte, ses det ofte, at stemningen vender og det der før var kærlighed, forvandler sig til had.

Måske var Whatever

People Say I Am, That's What I'm Not, heller ikke så god alligevel. Da den umiddelbare glæde først havde lagt sig, var det jo egentlig bare et jævnt rockalbum med lidt funk-inspirationer. Sådan er det også med Favourite Worst Nightmare. Undertegnede må ærligt indrømme, at være blevet jævnt skuffet første gang denne med spænding ventede opfølger roterede i stereoanlægget. Faktisk så havde jeg virkelig svært ved overhovedet at sætte den på anden gang, men jeg gjorde det og er nu glad for det.

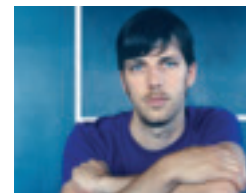
Det hele lyder til at begynde med som mere af det samme. Brianstorm er Bet You Look Good On The Dancefloor, minus de spændende breaks. Teddy Picker lyder som Fake Tales Of San Francisco uden de skarpe observationer, og så videre. Men hvor debuten vakte umiddelbar glæde, men måske havde svært ved at

holde interessen i længden, forholder det sig lige modsat med toeren. Jo flere chancer Favourite Worst Nightmare får, desto mere lukker den sig op, og viser flere sider af sig selv. Det punkede er blevet hårdere, det finkede mere funky, og arbejdet med korarrangementer klæder et band, der ellers til tider har haft svært ved det melodiske. Arctic Monkeys fungerer stadig bedst, når der spilles på energien frem for følelserne. Det emotionelle mangler efter min mening stadig, og derfor passer musikken bedre til dansegulvet end til de ensomme nætter. Det Arctic Monkeys kan, er der dog ikke nogen, der kan gøre bedre pt, og de er endda selv blevet bedre til det. Den svære toer viser sig betydeligt mere givende end den altovervindende debut, hvilket jo faktisk er befriende. Må det blive ved på den måde! Det gør ikke mig noget. **8/10**



DJ Jazzy Jeff
RETURN OF THE MAGNIFICENT
Genre HIPHOP
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

The Return Of The Magnificent er den slags album, hvor en kæmpe gruppe forskellige rappere får lov at skinne igennem på 1-2 tracks hver. Det giver selvfølgelig en fornemmelse af skizofreni og manglende helhedsfornemmelse, men det giver også muligheden for at høre, hvor godt Jazzy Jeffs produktionsstil passer til flere forskellige stilarter. Både J Live og Big Daddy Kane skinner igennem, men i længden skinner lysten efter kontinuitet igennem, og jeg efterlades med et ønske om, at DJ Jazzy Jeff fandt én mesterlig MC at dele sine beats med. En hvis niveau hele tiden spejler sig i produktionernes. En som for eksempel CL Smooth. Hans optræden på nummeret All I Know, er albummets perle. Lige nu lyder det dog fra jungletrommerne, som om DJ Jazzy Jeff & The Fresh Prince er på vej mod endnu en gendannelse. Jazzy må endnu engang træde i baggrunden for Will Smiths larger than life-personlighed, og jeg må tage mig til takke med de krummer jeg kan få. The Return Of The Magnificent er dog et solidt album, som jeg vil have mere af. **7/10**



DJ Dixon
BODY LANGUAGE VOL.4
Genre ELECTRO
Tekst JANNIK TAI MOSHOLT

Jeg har altid haft det lidt svært med at høre mix albums på stereoanlægget i hjemmet. Det kan være lidt frustrerende, når man ikke ved, hvornår et nummer slutter og et nyt starter. Denne slags compilations, hvor diverse musikere og DJs skal vise, hvor gode de er til at sammensætte musik, bliver let til en stor lyd-pølse, hvor alting lyder ens, og ingenting stikker ud. Sådan er det også med DJ Dixons Body Language Vol. 4. Det starter ellers meget godt med Timo Maas' Slip In Electro Kid og Chromatics' In The City, men så begynder det også så småt at glide ud i sandet for mig. Overgangene mellem de forskellige numre bliver sværere at få øje på, og det er ikke ligefrem fordi det er alsidigheden, der præger dette lille mixtape. Body Language Vol. 4 hører sig til på en halvtrendy café med longdrinks, cafélatte og rød velour. Den virker ikke i hjemmet, hvor sure sokker blander sig med daggammel opvask og ubetalte regninger. Og sidstnævnte har jeg desværre mest af, så jeg ligger den pænt på et eller andet café-bord i stedet. **6/10**



Ne-Yo
BECAUSE OF YOU
Genre SOUL
Tekst THOMAS TANGGAARD

På en eller anden måde er det helt okay, at dreje et soulnummer over devisen: Jeg er træt af kærlighedssange, og så samtidig lave en gammeldags kærlighedssang, men det kan kun gøres en gang. Derfor har Ne-Yo også langt sværere ved at lægge noget på bordet i, hvad der tilsyneladende altid beskrives som den svære toer. Om Because of You har været svært at lave, skal jeg ikke kunne sige, men den er svært at lytte til, og det er ikke fordi den stikker i tusindvis af retninger, men fordi den er så pokkers traditionsbunden og ligetil, at jeg ikke rigtig ved hvad jeg skal synes. Måske er det de jævne tekster, der sender mit blodtryk på overarbejde, for med numre som Can We Chill, Sex With My Ex. Addicted og Ain't Thinking About You, så er jeg godt klar over, hvilke emner der skal tackles i den næste time – og det er det, jeg ikke fatter. Hvornår blev soulgenren, jeg egentlig elsker, bare holdeplads for de mest pinlige banaliteter? Because of You indeholder absolut et par frække produktioner, men generelt er det som at hælde en liter fløde i øret. **5/10**



Marwan
P.E.R.K.E.R.
Genre HIPHOP
Tekst FRITJOFF NIELSEN

Marwans "P.E.R.K.E.R." er et tilbageblik på bollespark til alle, der måtte stå i vejen, og endnu en ganske overbevisende opvisning i, hvor langt integrationen er kommet på hiphop-siden. Mens politikerne brokker sig over manglen på danskere, viser den ene 1., 2. og 3. generationsindvandrer efter den anden, at de mestre sproget så meget bedre end langt de fleste flåskefarvede og blegede nationalister. De jævnt minimalistiske produktioner, giver et godt grundlag for Marwans flow. Er der noget artisten på Tabu Records har til fælles, er det vandtætte tracks. Der bliver ikke tilføjet mere støj end højst nødvendigt, til gengæld fremkommer det så ultra tight, at nakkene ikke kan lade være med at nikke med. P.E.R.K.E.R. er et solidt udspil fra en rapper, der uden problemer lægger sig i slipstrømmen fra USO, L.O.C. og de andre Tabu-venner. Marwan er uimponeret, kold i røven og ligeså smooth som et nybonet trægulv. Lidt aggressiv er han også, men det skal man jo være i den branche. Det har jeg i hvert fald hørt... **8/10**

Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin





KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

KOMPLETT FOR ALLE

AMILO LA1703

4.895,-

FSC AMILO LA1703

Lækkert designet bærbar fra Fujitsu Siemens til en utrolig god pris. AMD Sempron 64 3200+, 512MB DDR 2 RAM, 80GB Harddisk, DVD brænder og trådløst netværkskort indbygget. Inklusiv Windows Vista.

Varenr: 331647



FUJITSU COMPUTERS
SIEMENS



PowerColor

RADEON X1950PRO 256MB

Det kraftigste AGP grafikort på markedet. Giver nyt liv til ældre maskiner og spiller de nyeste spil i høje opløsninger. 256MB GDDR3 RAM, S-Video, RCA, 2 x DVI, HDCP.

1.479,-

Varenr: 327837



GAINWARD

GEFORCE 8800GTS 320MB

NYT! GeForce 8800GTS Grafikkort med 320MB GDDR3 RAM. Spiller alle de nyeste spil på højeste indstillinger og er forberedt til fremtiden med understøttelsen af Direct X 10.

2.199,-

Varenr: 331135



Apple

APPLE IPOD 30GB SORT

Verdens førende MP3 afspiller; her i versionen der også afspiller video og viser billeder. Lagringspladsen på hele 30GB giver plads til omkring 5000 sange i MP3 formatet.

1.695,-

Varenr: 325804



SAMSUNG

SAMSUNG 32" HD-READY LCD-TV

Flot designet HD-READY LCD-TV fra Samsung. Modellen har et utroligt højt kontrastforhold på 6000:1 og mulighed for at vise HD billeder i opløsninger op til 1366x768p.

7.995,-

Varenr: 325498



NETGEAR

NETGEAR TRÅDLØS ROUTER

Trådløs router fra NETGEAR med Firewall. Routeren er Open Source, der tillader customisering til fx Linux. Aftagelige antenner giver denne model ekstra fleksibilitet. 54 Mbps, 802.11g.

395,-

Varenr: 334145



SAMSUNG

SAMSUNG 22" WIDESCREEN

Med sine 22" og en opdateringshastighed på kun 5ms er denne widescreen fra Samsung Kompletts absolut bedste bud på en skærm til den krævende Gamer!

2.695,-

Varenr: 327274



ENDELIG I DANMARK!



GARMIN

GARMIN NÜVI 660 + EUROPAKORT

Widescreen udgaven i den berømte Garmin Nüvi serie. Kan også bruges som MP3- og fotoafspiller mm. Nüvi 660 leveres med indbygget TMC og kort over hele Vest-Europa.

4.495,-

Varenr: 326986



EAGLE

XG DRAGON KABINET

XG Dragon kabinett i aluminium for optimal varmeoverførsel og minimering af vægten. Kabinettet er pimpet med plexiglas vindue i siden og indbyggede blæsere med blå diodelys.

798,-

Varenr: 329878



Logitech

LOGITECH MX518

Ergonomisk gamermus fra Logitech. 5 programmer-bare knapper og helt op til 1600 dpi præcision i 3 forskellige niveauer giver optimal præcision i arbejdet og spil.

349,-

Varenr: 307658



SAML SELV PC - AMD 3600+

Komplett.dk har samlet dette pakketilbud, der indeholder alle dele til at bygge en super billig hjemmecomputer, der egner sig til studiebrug såvel som kontorarbejde og internetbrug.

2.249,-

Varenr: 332713



OPGRADERINGSPAKKE INTEL

Udskift de vigtigste komponenter og få fornyet liv i den gamle maskine! Intel Core 2 Duo 1.8GHz m/køler, ECS P4M890T-M bundkort med indbygget grafikprocessor. 1024MB DDR 2RAM.

2.250,-

Varenr: 323784



SAML SELV - INTEL CORE 2 DUO

Saml selv og spar penge! Asus P5B P965, Intel Core 2 Duo E6300 1.86GHz, 2048MB DDR2 RAM, Geforce 8800GTS 320MB, 400GB harddisk, 580W strømforsyning DVD± R/RW.

8.595,-

Varenr: 323837



SONY

SONY 20" LCD

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

3.295,-

Varenr: 328476



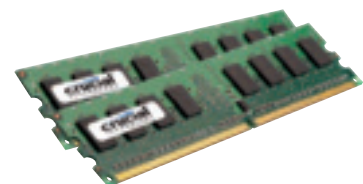
CORSAIR

CORSAIR FLASH VOYAGER GT

Voyager GT er en høj hastigheds versionen af Cosairs USB-nøgle, der er berømt for sin holdbarhed. Bag den, kog den, frys den eller kør den over. Voyager holder til det.

Dagspris

Varenr: 332712



crucial

CRUCIAL PC5300 2048 MB

Crucial DDR2 PC5300 2048MB CL5 kit med to matcherne 1024MB moduler. Fantastiske RAM under stress og forsynet med Crucials livstidsgaranti. Anbefales til Windows Vista.

Dagspris

Varenr: 312372

SPIDER-MAN



1 PRÆMIE! Vind en to meter høj Spider-Man-statue med plads til mere end 200 DVD-film!

2.-5. PRÆMIE! Spider-Man 3 til Playstation 3

5.-10. PRÆMIE! Spider-Man 3 T-shirt

STOR KONKURRENCE

SPIDER-MAN 3

Vil du vinde en to meter høj Spider-Man-statue, Spider-Man 3-spillet, billetter til filmen og en masse andet Spider-Man lir? Så er det her den rigtige konkurrence for dig! Besøg www.Gamereactor.dk for mere information



Sæt kryds ved det rigtige svar



Hvilken instruktør har lavet Spider-Man 3?

- Sam Raimi Peter Jackson George Lucas

Hvad hedder Spider-Mans alterego?

- Clark Kent Peter Parker Bruce Wayne

Hvilken af disse er ikke en af Spider-Mans fjender?

- Green Goblin Venom The Joker

Begrundelse:

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

.....

.....

.....

.....

.....

Dit navn & adresse:

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

Namn:

Adresse:

Postnummer & by:

Telefonnummer:

E-mail:

Klip kuponen ud og send den til os. Husk at mærk kuverten med "SPIDER". Vi vil ikke klippe magasinet i stykker kan du skrive svarene til os på konkurrence@gamereactor.dk eller et brev til: Gamereactor, Eremitageparken 315, 2800 Kgs. Lyngby.