

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

GRATIS
MAGASIN
Nov 2007
Nummer 85

Game reactor

Skandinaviens største spilmagasin

reactor.dk

Assassin's Creed

Ubisofts lejemorder er endelig klar

WIPEOUT HD

Vanvittigt ræs på din PlayStation 3

SUPER MARIO GALAXY

Ren spilglæde med en Wii-mote



TIMESHIFT
RATCHET & CLANK
EMPIRE EARTH 3
THE WITCHER
ETERNAL SONATA
LEGO STAR WARS
THE SIMPSONS
MARIO KART WII
SPLINTER CELL:
CONVICTION

CALL OF DUTY 4

Moderne krigsførelse fra Infinity Ward



Half-Life® 2: Episode Two



Team Fortress® 2



Portal™



The Orange Box®

Five Games. One Box.



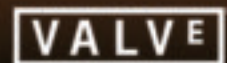
XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3

www.ea.dk

© 2007 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION 3" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details. Copyright 2007, Advanced Micro Devices, Inc. All the ATI logos, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Release date subject to change without notice.





*Let Thy light and blessed influence
be shed upon this afflicted land.
Pity the evils which we suffer under
the power and tyranny of war.
Help us to see that suffering delivers justice.
Harken to our prayers and provide
a remedy for our calamities.*

Say a Prayer
CRYSIS
is upon us

15.11.07



© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S. and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GIGAWATT, the GIGAWATT logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. *As awarded by E3 Game Critics at the 2007 E3 Show and Business Journal. As awarded by L'Espresso at the Games Convention 2007 held in Leipzig.



HELP SAVE THE WORLD
AT CRYSIS-EA.COM

Er det jul nu, mor?

Lad os ligge julen i november i stedet for...



For de fleste spilentusiaster falder julen sådan ca. midt i november. Og det er til at se hvorfor, når man skimmer de lanceringslister, der dagligt udsendes. Faktisk vil jeg vove, at påstå, at mere end 70% af årets spil udsendes i oktober og november måned, og at 90% af alle årets mest ventede spil er imellem dem. Det kan virke helt surrealistisk, at spil der har været arbejdet på i mere end et par år, alle udsendes i en snævert vindue på kun tre-fire uger, og

måske drukner på vejen til spilhylderne, men da tonsvis af julegaver og kolde, mørke aftener truer i netop de måneder, så ved producenterne også, at millionerne hænger løst i lommerne.

Derfor er det heller ikke så underligt, at Gamereactor pludselig bugner af storspil og potentielt store oplevelser, for vi afspejler det marked af spil, som du skal skovle dig igennem, eller vi prøver i hvert fald på det. Desværre er det ikke altid det lykkes, og sidder du nu med dirrende hænder og glæder dig til anmeldelsen af Mass Effect, så lad mig med det samme slå dine drømme i stykker, for du finder ingen anmeldelse af Biowares intergalaktiske eventyr på disse sider. Ikke en kuk er der kommet fra firmaet, og så strander den ligesom der. Til gengæld er det heldigvis lykkedes andre udviklere, at sende os ting til denne måneds magasin. Super Mario Galaxy blev fløjet ind fra Norge med bud og sendt ud til Jesper i en hulens fart, mens Crisis landede på vores søsterredaktion i Sverige, nærmest leveret på et sølvfad. Selv har jeg siddet med Assassin's Creed, der stadig var brandvarmt da det landede, Ubisoft har nemlig kopieret pressedisks i Frankrig, så deres system var ved at brænde sammen. Oven i hatten har Nicolas sikret sig Hellgate: London og Gears of War til PC'en, mens Kristian har spillet Empire Earth 3 og The Witcher. Imens har Asmus nærmest buret sig inde med Ratchet & Clank Future og Wipeout HD, og til at krydre det hele af, så har vi lånt Sveriges anmeldelse af Call of Duty 4: Modern Warfare.

Det er med andre ord noget af en cocktail, vi har bisket sammen til dig i denne måned. At vi så derudover også har fået plads til en ret så interessant artikel omkring spil som værende kunst, bidrager kun til fornøjelsen. Jesper har gravet dybt i arkiverne, snakket med bl.a. Martin Guldbæk fra IO Interactive, om hele ideen med mediet som værende en katalysator for kunst i samme grad, som film og bøger er det. Hvis du, som os, har den mindste interesse i at se spilmediet nå nye højder, så bør du kigge nærmere på netop den artikel. Og så er der naturligvis Kumars faste klumme, DVD- og musik-anmeldelserne, samt en masse spændende nyheds læsning, og vores mange gadgets.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Final Fantasy Tactics: Sofaen, et par gode puder og Squares solide Tactics-spil.

SER MEST FREM IMOD:

Killzone Med Halo 3 bag mig, Bioshock gennemført og uden en chance for at afvikle Crisis, glæder jeg mig meget til at komme i gang med Sonys ambitiøse FPS-spil.

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Jesper Nielsen (jesper.nielsen@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) 45 88 76 00

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Carsten Skov Teisen

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jonas Mäki, Martin Forsslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Croniose

GAMEREACTOR NORGE

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

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®

® Kontrolleret af dansk oplagskontrol



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

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

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

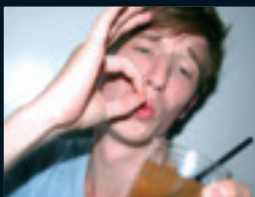
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 JESPER NIELSEN

Der har været rodet og raget i Jespers spilliste i denne måned. Oprindeligt skulle han have siddet med Blacksite: Area 51, men som Midway trak snitterne til sig og smed en ny lanceringsdato på spillet, droppede vi det.

Imens gik Kane & Lynch til Martin, og mens vi aldrig fik spillet til at køre tilfredsstillende på hans kontor, så kastede Nielsen sig over Super Mario Galaxy, et spil, han nærmest burede sig inde med en hel weekend. Læs hans anmeldelse i magasinet.

FAVORITSPIL:

Super Mario Galaxy - Sjovt, stort og fyldt med gode følelser



02 NICOLAS ELMØE

Elmøe er den eneste, der kan tage fri midt i den mest stressede periode på året, og alligevel nå at anfælde, alt det der bliver sendt hans vej. "Jeg finder en trådløs forbindelse, når jeg kommer derned, og så skriver jeg anmeldelsen", siger han uden så meget som at tøve en sekund. Og

rigtigt nok, et par dage senere, badet i sol og med en lækker nøddebrun farve på kroppen, sender Nicolas sine bidrag af sted. Den mand er altså en arbejdsmæssig tornado.

FAVORITSPIL:

Gears of War - Mere brutal action og masser af nyt indhold



03 ASMUS NEERGAARD

Med Ratchet & Clank Future fik Asmus endelig et godt, solidt spil til sin PlayStation 3. Han ville måske gerne have set lidt flere store ambegøvelser fra Insomniac, velvidende hvad det amerikanske firma kan, når de virkelig

sætter sig for det, men han var underholdt, og det er i sidste ende, hvad der tæller. At han samtidig har stået for Wipeout HD skyldes, at Tanggaard endnu ikke er kommet sig over sin skuffelse af spillet ved årets Games Convention i Leipzig.

FAVORITSPIL:

LocoRoco Cocoreccho! - Fantastisk morsomt og lækkert



**FACE
YOUR DEMONS**

A ROBERT ZEMECKIS FILM

BEOWULF

RAY
WINSTONE

ANTHONY
HOPKINS

JOHN
MALKOVICH

ROBIN
WRIGHT PENN

AND ANGELINA
JOLIE

I BIOGRAFERNE 23. NOVEMBER!

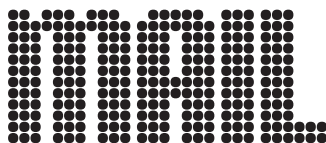
www.beowulf-filmen.dk



Copyright © 2007 Warner Bros. Entertainment Inc. ®. All Rights Reserved.



En af årets største overraskelser har uden tvivl været Bioshock fra 2K Boston. Nu kan du vinde et eksemplar ved at skrive månedens bedste brev. Så hvad venter du på?



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

Halo 3 med røde lamper

Intet skal ødelægge min dag, for i dag skriver vi nemlig den 26. september. Dagen hvor Halo 3 endelig udkommer til Xbox 360. Jeg har været gamer siden jeg første gang prøvede at spille Super Mario 64 i 1998, og ejer en større mængde af spillekonsoller, og for mig er gaming ikke bare en hobby, det er en livsstil. Jeg ved godt, at mange, inklusiv min egen mor, ikke forstår det, men det er okay, det kan de jo ikke selv gøre for. Når alt dette er sagt, så er Halo 3 nok er af de mest ventede spil i historien. Nå men, så begiver jeg mig som det første efter en lang skoledag på gymnasiet ind til Fona i Nykøbing Falster for at samle mit eksemplar af Halo 3 op. En lækker samlerboks, der mest af alt ligner en sort madkasse, hvor det eneste, der røber dens indhold, er et stort blåt trelat. Det leder helt tankerne hen på Beatles hvide album, men nok om det. Jeg kommer hjem, sætter spillet i maskinen, og da introduktionsvideoen starter, er jeg ligeså spændt og hyperaktiv som et barn på juleaften, og jeg sværger - efter at have spillet første bane - det var så godt, at jeg måtte skifte underbukser bagefter og tage mig en cigaret. Okay, dog ikke, men det giver ligesom det rette billede af, hvor godt det var. Det eneste, der irriterede mig, var den larm der kom fra min Xbox 360, men det følger nu engang med sådan en. Efter et par timer, var jeg så nødt til at stoppe, da jeg som alle andre gymnasieelever har lektier, men i modsætning til mange gymnasieelever, valgte at lave dem. Men med Halo 3 i tankerne arbejdede jeg hurtigt og effektivt, og en time senere kunne jeg igen sætte mig til at spille. Troede jeg! For maskinen ville ikke starte. På det seneste syntes jeg, at maskinen havde larmet urimeligt meget, men jeg havde hele tiden troet, at det bare var noget jeg bildte mig selv ind. Men nej! Onsdag d. 26. september 2007 fik jeg The Red Rings of Death. Hvis I er i tvivl, så nej. Halo 3 - Limited Edition boksen står ikke bedre i skæret fra "Red Rings of Death"
_ANDREAS FAABORG NIELSEN

Forandring fryder - og gruer

Ved den søde grød (vi er så småt trådt ind i julens forgård) - jeg kiggede lidt i mit eksemplar af GR #82 for blot få dage siden, og fandt ved et tilfælde en bemærkning, der påpegede, at redaktionen i nogle måneder har haft ny assisterende redaktør! De sidste tre år har jeg næppe været i tvivl om, at Jesper ville nå højt op ad magtens tinde, men det kom alligevel som en lussing for mig, at endnu en af GR's veteraner havde sagt farvel og tak. Det var lidt af den samme synkende fornemmelse, der gjorde sig gældende, da Thomas Nielsen også travede mod solnedgangen uden at se sig tilbage så sent som i foråret. Kort og godt prøver jeg vel på at sige, at jeg sidder lidt fast i "de go'e gamle dage", men fremskridt er nu engang en nødvendig, og en smertefuld proces. Så inden det bliver alt for sent, må jeg hellere få sagt til Thomas, Jannik, Henrik, Carsten og Petter, at de har fået samlet et kanon hold de

FORUMSNAK



HVOR SPILLER I PÅ JERES DS?

Har lige oprettet en tråd for at spørge om hvor I oftest sidder med jeres DS. Personligt er den mest i brug hos mig, når jeg sidder og puster grise op.
_GISEL 123

Ja, det er egentlig mest når jeg rejser at den kommer frem. Jeg syntes det godt kan lyde lidt åndssvagt, men det er sådan det er hos mig.
_STRANGE XD

I øjeblikket spiller jeg Zelda. Dvs. at den bliver brugt både i hjemmet, bilen mm. Når jeg dog har gennemført Zelda, vender jeg tilbage til kun at bruge den i ferierne.
_SAVING ZELDA

Bruger den faktisk mest på mit værelse.
_AK-MASTER

Jeg bruger den ikke mere. Men når jeg får nogle nye spil, så skal jeg nok spille. Men ellers spiller jeg, når jeg rejser eller når jeg virkelig ikke ved hvad jeg skal lave.
_MIRO AL

Når jeg er på ferie og ikke har andet end den og at lægge syv-kabale. Men når jeg får Zelda bliver den da også lige tændt herhjemme.
_HILLERTOAD

Spiller på den i bilen (og flyveren osv.) og på ferier, og når vi er i vores sommerhus (hvor der også er en PS1) Kun hvis jeg lige har fået et nyt spil som er godt, spiller jeg også hjemme. Fæks. gjorde jeg det med Pokemon Pearl og New Super Mario Bros.
_RUSSEL

Det er mest når jeg sender bruner til svømning så er det godt med et spil Action-loop eller når jeg kører i bus.
_THE DUDE

Jeg bruger min ret sjældent, mest i toget når jeg ikke lige har en bog. Mine spil bærer også præg af det. Mest spil man lige kan smide i og bruge lidt tid på uden at skulle save. Jeg har dog lige købt Phantom Hourglass og skal dog nok igennem det.
_AALBORG

Jeg bruger min i stuen og værelset (hjemmet) ellers bare hvis vi skal køre langt og ferie mm. Faktisk næsten hele tiden.
_THESAZ

Bruger den primært i sengen, inden jeg skal sove.
_SHOUJO

Frækt. Spog til side. Jeg bruger min i hjemmet og hvor der ellers er tid til den.
_SØRNIC

MÅNEDENS BREV



BEDST!

VINDEREN AF
BIOSHOCK TIL
XBOX 360

MICHAEL får en god løn, men mener stadig, at computerspil koster alt for meget. Sælg mere til en mindre pris, siger han.

Det var så hele den månedsløn

Jeg er ikke af den overbevisning, at jeg skal spille alle de gode spil der kommer hvert år, men jeg må indrømme, at selv med et velbetalt job, så er jeg ikke i nærheden af at have råd til bare et mindre udvalg af de spil, jeg finder interessante - og det mener jeg er et problem. For det første er det mig ubegribeligt, at spil stadig kan koste 549,- til konsollerne. Når man læser at 1.5 millioner mennesker alene i USA har forudbestilt Halo 3, og at mere end 2 millioner spil fløj over disken på ingen tid, så synes jeg det er på tide at spilindustrien griber lidt til egne lommer. Spil er nu en populær handelsvare og så stor en del af vores medie- og underholdningspalet, at for at få den bredt mere ud og for at få nye spillere med, så er det en prissænkning, der skal til. Ikke af konsollerne,

for jeg har masser af venner, der i sin tid købte en prissænket PlayStation 2, og så ikke kunne se fidusen i at bare to spil til den, var det samme som endnu et PS2'er. Nej det der skal til er at spil, ligesom DVD'er og musik CD'er, kommer ned i pris. Jeg siger ikke, at et spil skal koste 149,- kroner. Men ville 299,- eller 349,- for et konsolspil ikke være fair? - og for de penge som producenten så taber, ville det givetvis så ikke bare betyde, at vi har købt to spil? Og kunne det andet spil ikke være en chance, en satsning på noget, vi godt ville prøve, men som ellers var for stor en økonomisk chance? Og hvad ville det ikke føre med sig af spil, der ikke nødvendigvis fulgte strømmen. Muligheden synes uendelige, så få prisen ned.
_MICHAEL KLARGAARD

år, det nu har været dem. Ja, undskyld, hvis jeg får det til at lyde som slutningen på Return of the King, men jeg håber da på måske at finde jer ved årets D3 eller noget inden da.
_LORNA DAVIS

Petter er her stadig, da han er vores svenske redaktør. Thomas søgte nye udfordringer andetsteds, men snakker månedligt om at komme tilbage, så måske er der håb endnu? Steen er den eneste, som definitivt har været nødt til at takke af for denne gang. Men mon ikke vores "nye" hold kan gøre det lige så godt?

Snud dem unge, hr. spilproducent

I september-udgaven af Brev & mail spørger Andreas Sørensen: "Hvad skal der til?". Han stiller spørgsmålstejn ved, hvorfor spil nærmest konsekvent opfattes som en børne- og teenageting, især af vore forældres generation. Hvorfor kan man ikke få en voksen person til at spille et spil? Her kommer han til den konklusion, at de "aldrig har prøvet det før". Det er

for så vidt rigtigt nok, synes jeg, om end en smule forsimplet. Jeg mener, at de "voksne" ikke prøver spil, fordi de ikke er vokset op med spil. Tobaks- og alkoholindustrien har forstået det. Deres motto kunne, lidt kynisk, være som overskriften: "Fang dem mens de er unge!". De fleste prøver cigaretter og alkohol i deres teenageår, og mange fortsætter med det ind i deres voksne liv. Vores forældres generation voksede op med fjernsynet som den nye underholdningsplatform, derfor opfatter de det som normalt tidsfordriv at se fjernsyn. Vores generation er vokset op med computere og konsoller. Nogle af os købte konsoller for vores lomme penge, og de fleste af os der læser Gamereactor, har formentlig ret hurtigt taget det nye medie til os og udforsket dets muligheder. Vi er vokset op med computere, vi er vant til at lade os underholde af/med computere, og derfor spiller vi lige så gerne computerspil, som vi ser fjernsyn, hører musik eller læser en bog. Det vil stort set være udkviklet, når vores generation bliver forældre.
_JESPER BØGGILD-CHRISTENSEN

GUINNESS WORLD RECORDS 2008

KUN
149 kr.
vejl. pris



- Fantastiske "glow in the dark"- effekter
- 100 % nye billeder
- Over 1500 helt nye rekorder
- Spændende kig ind bag kulisserne hos Guinness: Hvordan bliver man rekordholder, og hvem anerkender rekorderne?



TEAM

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



ANNONCERET!

Bionic Commando på vej

Det klassiske Bionic Commando, får nu en ny tur på konsollerne, det har Capcom sørget for. Det er svenske Grin, holdet bag Ghost Recon Advanced Warfighter der skal løse opgaven for Capcom, og spillet er ude engang i år 2008.



Lost Planet til PlayStation 3

Da Capcom forleden annoncerede både et nyt Bionic Commando, Street Fighter og Wii-udgaven af Okami, tog de også X360-succesen Lost Planet: Extreme Condition og gav den en PS3-make over. Alle banerne fra X360 og PC er inkluderet i den nye udgave, så du kan glæde dig.

MR. BLACK BABY!

Jack Black passer perfekt til rollen som roadien Eddie Riggs, der væves ind i et sælsomt fantasi-land. Vi glæder os virkelig til spillet.



JACK BLACK! med stridsøks, guitar og en masse rockede fjender. Er det bare os, eller lader det til at blive en total vild oplevelse?



DET SER HELT VANVITTIGT UD og når man kender Tim Schaefer, så lader det også til at kunne blive en noget aparte oplevelse. Er du til nitter, lædertøj, brølende guitarer og måske råberi, så har vi på fornemmelsen, at du kan glæde dig til Brutal Legend. Vi regner med at se nærmere på spillet i år 2008.

BRÜTAL LEGEND

Hård rock krydret af med skuespilleren Jack Black og tilsat en god portion Tim Schaefer. Det her bliver stort!

Platform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler DOUBLE FINE Udgiver SIERRA Premiere 2008

Hvis du er vild med rock, har et blødt punkt for skuespilleren Jack Black, og elsker spil som Psychonauts og ikke mindst Grim Fandango, så har du sikkert også lagt mærke til at Tim Schaefer, grundlæggeren bag Double Fine Productions, har annonceret et nyt spil ved navn Brutal Legend – og der er absolut tale om tung rock, masser af sjove øjeblikke og en Jack Black på slap line som roadien Eddie Riggs.

Spillet dukkede først frem på forsiden af det amerikanske spilmagasin Game Informer, og senere i posten hos rigtig mange spilmagasiner, hvor en vinylplade, et underligt digt og meget få informationer, skulle varsle spillets komme. Nu er der så sluppet meget få informationer ud, og det lader til at du spiller Eddie Riggs, der på en eller anden forunderlig måde, kastes ind i et fantasi-land, hvor du kan slå stedets hersker tilbage, gerne med en god gang hård rock. At Jack Black er blevet valgt til projektet

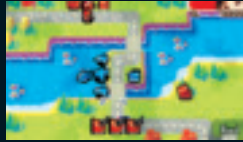
er åbenlyst, da manden igennem utallige film og via hans eget band Tenacious D, har vist hvordan god gammel rock skal spilles. Da Brutal Legend blev annonceret tog alverdens spilinteresserede turen forbi det officielle site, og her lod det til at Psychonauts også fik en opfølger, noget der har skabt total forvirring. Tim Schaefer forklarer:

"Det er vanvittigt ikke? Vi satte bare skiltet op som en midlertidig løsning til den Psychonauts-side som vi på et tidspunkt skal have. Men vi gjorde den mørk og det fik folk til at gå helt amok. Jeg er naturligvis ked af at en masse mennesker pludselig har glædet sig til spillet, men hvem ved? Måske vil en eller anden udgiver se hvor meget trafik det lille banner har skabt, og dermed sende os et par millioner dollar, så vi kan lave et nyt Psychonauts-spil." Så i første omgang er det altså "kun" Brutal Legend der er på vej fra Double Fine.

_Asmus Neergaard

Nights er klar i år 2008

Nights: Journey of Dreams, der blev annonceret tidligere på året, og bl.a. gennem Gamereactor, har nu fået en lanceringsmåned i Europa. Sega har nemlig meddelt, at man regner med at have spillet klar på de europæiske fylder i januar.

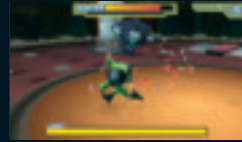


Advance Wars Dual Strike 2

Advance Wars har klaret sig umådelig godt på Game Boy Advance og senest Nintendo DS, så det er ikke så underligt, at Intelligent Systems er godt i gang med et Dual Strike 2, altså opfølgeren til NDS-spillet. Det forventes på gaden i år 2008.

Mario Stadium Baseball

Selvom Mario allerede har spillet både golf, basketball og tennis, så er han ikke bange for også at spille baseball. Om han har perfektioneret sin skuebold siden sidst vides ikke, men Nintendo har i hvert fald annonceret Super Mario Stadium Baseball.



Secret Agent Clank

Det er ikke kun Ratchet, der skal have adgang til rampelyset, for nu får roboten sit helt eget spil på PSP. I Secret Agent Clank, tackler Clank, på bedste James Bond-måner sine fjender i et vaskeægte platform-eventyr, som forventes på gaden i år 2008.

IRON MAN

Licens-spil plejer at være en ringe, så hvordan får Sega skuden vendt med Marvels velkendte superhelt?

Platform MULTI Udvikler SEGA/MARVEL Udgiver SEGA Premiere 2008

Ui tog en snak med Justin Lambros, producer hos Marvel, der er bindeleddet mellem Sega og tegneseriefirmaet på det kommende Iron Man-projekt, der naturligvis udkommer i kølvandet på filmen med Robert Downey Jr.

GR: Vil spillet følge filmens historie nøje, eller er der tale om et spil, der bare bruger universet, men går helt andre veje?

Justin: Vi tager den centrale historie fra filmen, men bygger videre på den med underliggende historier og ekstra karakterer fra selve tegneserien. Vi vil naturligvis gerne have at spillerne genoplever de største øjeblikke fra filmen, men også føler at de ekstra materiale hører naturligt hjemme i den sammenhæng.

GR: Er der nogle klassiske Iron Man fjender med i spillet som f.eks. Fin Fang Foom, Crimson Dynamo eller Mandarin?

Justin: Vi har helt klart villet have nogle af de ikoniske Iron Man ærkefjender med i spillet, men vi var nødt til at sikre os, at de passede ind i den filmverden som projektet er lavet i.

GR: I spil er stemmeskuespillet blevet en vigtig del af oplevelsen. Vil Iron Man indeholde Robert Downey Jr. Og Gwyneth Paltrows stemmer?

Justin: Målet er selvfølgelig at have så mange af skuespillerne som overhovedet med i spillet, så det er noget vi arbejder hårdt på. Vi har mere om dette engang i fremtiden.

Asmus Neergaard



MANDEN AF METAL Iron Man kan meget mere end bare flyve og skyde, så der er masser af forskellige slags kampe for ham. Der er desuden en del forskellige fjender, der kræver et væld af forskellige strategier for at besejre. Og så er der hele ideen med at kunne bygge sin egen dragt, der er ret væsentlig.

NYHEDER

EA FINDER PUNGEN FREM

Criterion er allerede en del af Electronic Arts, det samme er resterne af Westwood og svenske Digital Illusions, og nu får disse prominente udviklere to nye værelseskammerater. EA har nemlig meddelt, at de har opkøbt både Pandemic Studios samt Bioware og dermed bliver verdens nok største spiludvikler/udgiver lidt større.

NEJ TAK TIL MANHUNT 2

For flere måneder siden fik Rockstar et nej til Manhunt 2, da de forsøgte at få det gennem det engelske censurorgans BBFC kyndige øjne - og nu er det sket igen. Efter at udvikleren forleden indsendte en ny og rettet version af spillet, har British Board of Film Classification endnu engang bedømt spillet som værende for voldeligt til udgivelse i England.

UNREAL TOURNAMENT III

Der er ingen tvivl om at Sony ville have slået på stortromme denne jul for Unreal Tournament III til PlayStation 3, hvis altså spillet blev lanceret. Men det gør det bare ikke. Den amerikanske udvikler, der har stået bag det ekstrem populære Gears of War og Unreal 3-motoren, har bekræftet af Unreal Tournament III til PS3 er udsat til år 2008.

MASTER CHIEF I JAPAN

For et par uger siden klemte Master Chief og Halo 3 sig ind på en imponerende førsteplads på det japanske Top 10 over mest solgte spil. Med omtrent 59.000 solgte eksemplarer solgt af spillet, sætter Halo 3 sig solidt på førstepladsen efterfulgt af Pokemon Fushigi no Dungeon med 55.000 solgte eksemplarer og Crisis Core Final Fantasy VII med 54.000 solgte eksemplarer.

INGEN DEMO AF ASSASSIN'S CREED FØR LANCERINGEN

På årets Tokyo Game Show blev spillets producer Jade Raymond spurgt om planerne for en demo af Assassin's Creed forud for spillets lancering, og her kunne hun fortælle at Ubisoft i øjeblikket slet ingen planer har for dette. Til gengæld kunne Jade meddele at spillet ca. er 18 timer langt og indeholder masser af overraskelser.

OKAMI TIL NINTENDO WII

Efter en masse vedvarende rygter om at Okami var under udvikling til Wii, har Capcom endelig taget bladet fra munden og bekræftet dette. Så vidt vi er orienteret, så er udviklingen af spillet i gang hos amerikanske Ready at Dawn, der bl.a. er kendt for Daxter og det kommende God of War: Chains of Olympus. Det forventes på gaden i begyndelsen af år 2008.

PLAYSTATION 3 I SUCCES

Det lader til at Sony har gjort det helt rigtige ved at introducere markedet til en billigere og mere skrabet 40GB model af PlayStation 3, for det har fået salget af maskinen til at stige til imponerende højder i England. Sammen med 60GB-modellen, der så har fået en prisreduktion, er salget af Sonys hardware steget med intet mindre end 178 procent, hvilket må siges at være imponerende.

MERE FRA BIOSHOCK?

De af jer der har spillet jer gennem Bioshock, ved godt hvor fremragende spillet er, og enhver ægte fan af spillet, kunne godt bruge lidt mere indhold - og det er en teoretisk mulighed. 2K Bostons (tidligere Irrational) daglige leder Ken Levine er i hvert fald ikke afvisende overfor ideen. Levine siger bl.a. at mange af holdets ideer til planider blev droppet i det færdige spil, men at disse muligvis kan bruges og forlænge Bioshock-oplevelsen med flere måneder. Vi finder ideen fremragende og siger: Kom så!

GABE ER IKKE GLAD

Valves førstemand langer ud efter Sonys PlayStation 3...



PROBLEMER: Sony sad tungt på markedet i de to første konsolgenerationer, men har noget sværere ved at ramme rigtigt med PlayStation 3, ifølge Gabe.

Ualves Gabe Newell var ved annonceringen af PlayStation 3 en af de personer, der mente at Sony havde skudt helt ved siden af med deres nye konsol, og forleden fik han så muligheden (specielt set i lyset af Orange Box til PS3) for at tage et nyt kig på maskinen og hans dengang bombastiske udtalelser. De er nu fulgt op af udtalelser der er om end endnu mere radikale.

I et interview med Edge, der handler om alt fra de erfaringer som Valve har gjort sig i udviklingen af The Orange Box til flere forskellige formater (EA står for PS3-udgaven) og hvilke fremtidsplaner firmaet har for Steam fortælle Gabe om Valves mange holdninger. Samtidig vender Edge spørgsmålet omkring PlayStation 3 og det faktum at Gabe Newell tidligere havde kaldt PlayStation 3 en om'er. Magasinet spurgte ham om han stadig mente dette:

Absolut. Jeg synes at PlayStation 3 er at spille alles tid. At investere i cell-teknologien, at investere i sammensætning af ting der giver dig en langtids-holdbarhed. Der er intet der kan bruges andre steder, og du får ikke mere ud af det, end at skabe et had til den arkitektur de har skabt. Jeg tror ikke de kommer til at tjene penge på konsollen. Jeg synes ikke den er en god løsning."

Det skal i al retfærdighed siges, at Gabe Newell også har været ude med riven efter Microsoft for at bruge såkaldt multi-core teknologi med Xbox 360, men at han er blødt meget op på denne front, og at han mener at problemerne med X360 nu er software baserede. Det siger han i hvert fald i interviewet. Om det virkelig står så slemt til som Gabe giver udtryk for, er naturligvis ikke til at sige, men der er ingen tvivl om at Sony, der sad tungt på konsolmarkedet med både PSOne og PS2, har det sværere med deres PlayStation 3.



BLOGGEREN



THOMAS TANGGAARD

Mig og min gamle Commodore 64

Tanggaard får uventet post på en lørdag...

Jeg blogger normalt ikke i week-enden, da jeg tror på ideen om at slappe af og være sammen med familien, men efter at jeg for godt tyve minutter siden, modtog hvad der ligner en mini-udgave af en Commodore 64 med en skive i siden, så kunne jeg ikke lade være med lige at knipse et billede og fortælle lidt om det.

Det drejer sig om C64 Orchestra som her, 25 år efter lanceringen af Commodore 64, har genindspillet en række af C64-musikerne Rob Hubbard og Jeroen Tells uodødelige toner med et stort orkester- og det er da ultra køligt? Endnu bedre er det at Rob Hubbard og Jeroen Tell selv har været med til at omskrive deres musik til et symfoniorkester, hvilket bare gør hele oplevelsen så meget mere fantastisk.

Der er desværre kun tre korte bidder fra et par numre på den medfølgende skive, men du kan være helt sikker på, at jeg på mandag, ringer Playground op for at få fingrene i hele udgivelsen. Mine ungdomsår blev nemlig spenderet i en fugtig kælder med tonerne af Martin Galway, Rob Hubbard og Jeroen Tell i baggrunden.

Thomas Tanggaard

CITATET

"En af ugens nyheder har været snakken om at Sony nu trykler tredjepart-udviklere om ikke at forlade deres platform. Skiftet i attituden er mærkbar sat op mod den arrogance som har været udvist de seneste mange år."

DEAN TAKAHASHI, MANDEN BAG OPENING THE XBOX OG THE XBOX 360 UNLOCKED OM SONYS SITUATION MED PLAYSTATION 3

GALE UGER

Redaktionen fortæller, hvad vi har lavet de seneste mange uger

Tag turen ind forbi WWW.GAMEREACTOR.DK Danmarks største og mest omfangsrige spilcommunity!

Der er ingen tvivl om at livet på redaktionen kan være vildt, hurtigt og enormt hårdt, men uden at give jer et indblik i vores månedlige kampe, tanker og arbejdsopgaver, så har I ingen anelse om hvordan det virkelig går til. Det har vi lavet om på med kalenderen.

3/10

Den første planlægning af november-nummeret lægges op på redaktionens eget forum, og alle er enige om at dette kan blive årets bedste nummer, hvis bare vi får nogle af de mange spil. Tanggaard retter straks henvendelse til de fleste udviklere, og går i gang med at placere de forskellige spil på de mange sider.

8/10

De første spil er landet på redaktionen, og Tanggaard sender bl.a. Ratchet & Clank Future afsted til Asmus. En uge senere må han dog konstatere, at spillet er forsvundet i posten, og at han er nødt til at bede Nordisk Film Interactive. Til gengæld kommer alle andre spil frem til anmelderne, men de største som Mass Effect, Super Mario Galaxy og Assassin's Creed er stadig ikke kommentet.

12/10

Oversigten er ved at være på plads, men da vi kigger på antallet af spil, så ved vi



ANA giver den gas til PlayStation 3 Lounge

også godt, at nogle aldrig vil ende i magasinet. Mass Effect begynder at se meget tvivlsom ud, og Crisis virker heller ikke som noget der kommer til at ske.

15/8

Tanggaards øjne lyser op da Lego Star Wars: The Complete Saga lander på redaktionen, men det er intet imod, hvad Mathias, Tanggaards ældste søn gør, da han opdager at spillet virkelig er kommet. I tre dage sidder han klistret til fladskærmen, mens han klukker højt. Jo, Lego Star Wars er stadig kongen.

16/10

Ud af ingenting forlyder det pludselig fra Bergsala, at Super Mario Galaxy kan blive en realitet. Det starter som en lovning på det færdige PAL-spil, går så over til at være debug-koden, for det ender med en rejse. To dage senere er aftalen igen ændret, og det lader nu til, at vi vil få en



MARIO KOM MED
Med heftig brug af week-enden og noget der minder og en begyndende ledgigt, fik Jesper spillet sig gennem Marios seneste spil.

speciel udgave af spillet, brændt fast i en eksklusiv Wii-konsol, der skal sendes fra Norge meget snart. Jesper er nærmest ikke til at holde tilbage.

18/10

Det var meningen at Henrik skulle sidde med både Army of Two og Biowares Mass Effect, men da EA pludselig melder ud, at spillet rykkes til næste år, så har han en arbejdsopgave mindre. Senere samme dag falder Mass Effect også fra hinanden, og pludselig er Henrik helt uden spil. Thomas finder dog Pro Evolution Soccer 2008 frem og sender det øjeblikkeligt.



UDEN BRILLER tester redaktionens ekstrem dygtige grafiker vores Fatboys. De kunne faktisk holde til det meste.

22/10

Vi har stadig ikke en ide om, hvad der skal pryde forsiden. Nicolas kommer skuffet tilbage efter en weekend med Helligate: London, så det er udelukket. Imens er



TANGGAARD har 39 i feber, har kastet op hele natten, og skal have skrevet sin sidste anmeldelse færdig.

Asmus behersket i sin bedømmelse af Ratchet & Clank Future, så vi bliver enige om at vente på Super Mario Galaxy og Assassin's Creed.

26/10

Selvom vi fanger DHL på vejen, og beder dem om at sende Super Mario Galaxy direkte til Jesper (tiden er knap) så ender det alligevel hos Tanggaard, der så må sende det med lørdagsekspress, for at Jesper kan have det dagen efter. Imens får vi Microsoft til at sende Nicolas Elmøe Gears of War til PC, så vi kan nå at få det med.

29/10

Assassin's Creed lander endelig, og Thomas må forlade Mac'en, for at teste det, så det kan nå deadline om onsdagen. Han laver masser af billeder fra sine eskapader og tager løbende noter.

31/10

Vi går i trykken, Tanggaard har en feber på 39 grader og har kastet op hele natten.

KANE & LYNCH

DEAD MEN™



WWW.KANEANDLYNCH.COM

FROM THE CREATORS OF HITMAN
SINGLE, COOP AND MULTIPLAYER

18+

Games for Windows LIVE

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

io-Interactive

eidos

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. 'S', 'PLAYSTATION' and 'PS2' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, The Windows Vista Distribution, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.



NOVEMBERGADGETS

Vi har som altid taget pulsen på gadgetverdenen, og bringer dig her et bredt udsnit af, hvad der er nyt og spændende netop nu. B&O imponerer/chokerer med innovativt design, og Philips designer fladskærme til kvinden i huset. Et par mobiltelefoner er der også blevet plads til, samt en koreansk medicycylinder, der sender video ud i HD.



IBAG

CIRKAPRIS: 1.250,-

Der er ikke noget mere surt end at løbe tør for strøm på farten, og det gælder både om det er MP3-afspilleren eller mobiltelefonen. Med iBag får du en taske, der både kan gemme på dine værdier, og samtidig oplade dine gadgets. Smart! Solpanelerne lader et internt batteri op, som du så kan bruge til at oplade iPod eller telefon. En fuld opladning tager cirka et par timer.



BANG & OLUFSEN SERENATA

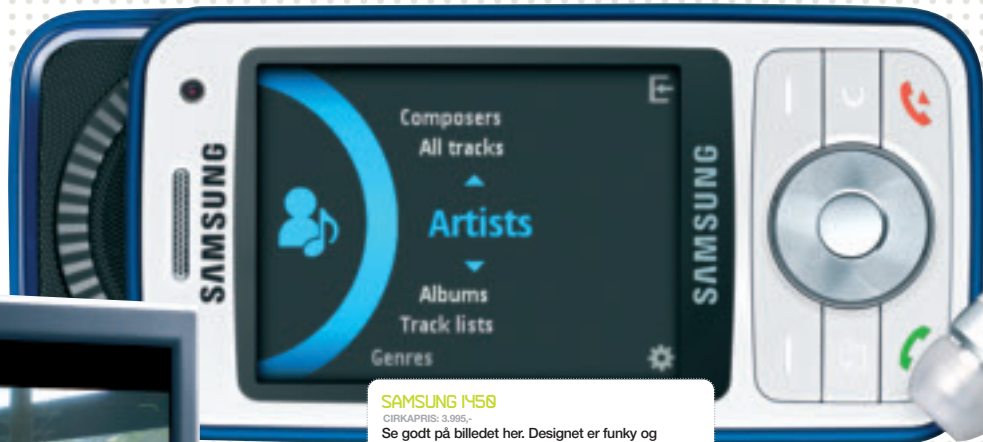
CIRKAPRIS: 11.000,-

Lad det være sagt med det samme, jeg ville aldrig give så meget for en mobiltelefon, heller ikke selvom den kommer fra B&O. Er det en dødssejler eller er der en mening med galskaben? Den skulle være god til at spille musik, men det med at navigere udelukkende med et rullehjul, lyder lige lovlig tåbeligt i mine ører. Der er ingen taster, og skærmen er ikke trykfølsom. Det er vist en OM'er.

BANG & OLUFSEN BEO 5

CIRKAPRIS: 4.200,-

Du spørger sikkert, hvad det er for en mærkelig himstregims. Det er såmænd bare B&Os nyeste fjernbetjening. Ligesom med Serenata, så er designet noget ud over det sædvanlige. Du holder kuglen i hånden, og trykker dig så rundt mellem kanalerne på den trykfølsomme skærm. Det er nyt og anderledes, og ifølge de første rapporter, skulle det virke overraskende godt. Vi får se...



SAMSUNG I450

CIRKAPRIS: 3.995,-

Se godt på billedet her. Designet er funky og ungdommeligt - Samsung er ung med de unge. Tastaturet kan skydes i to retninger, med højtalere i den ene ende og taster i den anden. Et særligt menuhjul navigerer rundt i musikken, og eftersom det er en smartphone, kan du installere ekstra programmer på den. Telefonen har 1GB indbygget hukommelse og 2-megapixel kamera.

LG KU990 VIEWTY

CIRKAPRIS: UKENDT

Pradatelefonen var ikke helt vellykket, og LG fik flere steder smæk for at levere en telefon, som var svær at betjene, og alt for dyr. Der var dog uden tvivl noget at bygge videre på, og det gør LG så med deres Viewty, som har et 5-megapixel kamera med Schneider-Kreuznach-certificeret optik. Prada er hæftet af, og der er strammet lidt op på designet. Vi venter spændt på at prøve den.



VIEWSONIC VX2235WM

CIRKAPRIS: 2.400,-

Viewsonic laver gode farvestærke skærme. vx2235wm er ingen undtagelse. Vi snakker 22" i bredformat og en opløsning på 1680x1050 pixels. Om du vil se film eller bare spille på skærmen, så leverer Viewsonic varen. Eneste anke må være, at foden ikke byder på anden justering end lidt tilten frem og tilbage. Jeg vil kunne vende og dreje, samt justere i højden på min skærm.



**SONY NWZ-A888**

CIRKAPRIS: 1.200,-

Der er efterhånden så mange MP3-afspillere på markedet, at det kan være noget nær umuligt at finde den perfekte model. Sony rammer rigtigt på næsten alle punkter. Afspilleren her er lille, nem at navigere rundt i, billig, og så understøtter den drag'n'drop. Batterilevetiden er rimelig, og lyden er fabelagtig god. Hvad kan man ønske mere?

MIMOCO HALO SERIES 1

CIRKAPRIS: UKENDT

Kender I Mimoco og deres små USB-nøgler? De har før lavet versioner med Star Wars og Happy Tree Friends, og nu er turen kommet til Microsofts Halo-univers. De små Halo figurer fås i 3 farver, og har 1 GB hukommelse hver. Jeg har allerede mit nummererede eksemplar stående på redaktionen, og nænner næsten ikke at pakke den ud af æsken.

LOGITECH G15

CIRKAPRIS: 799,-

En seriers gamer har naturligvis udstyret i orden, og Logitech kræser for deres brugere med denne nye udgave af G15-tastaturet, som flere steder er i restordre på grund af den store efterspørgsel. Displayet er nu fastmonteret, og lyset er ikke længere blåt, men har i stedet fået en orange glød. Der er ryddet lidt op i layoutet, og det hele virker en anelse mere stramt og lækkert end tidligere.

**SONY ERICSSON MBS100 PORTABLE BLUETOOTH**

CIRKAPRIS: UKENDT

Bluetooth-højtalere er smarte, uden tvivl, men denne her ser da en anelse for funky ud. Insektojet benytter den trådløse A2DP-standard, som giver dig trådløs stereomusik fra mobiltelefonen, og det er i teorien godt nok. I praksis er lyd kvaliteten via Bluetooth dog stadig ikke særlig god, og kommer det an på at gå på kompromis med kvaliteten, ved jeg godt, hvad jeg selv ville vælge.

**PHILIPS AUREA**

CIRKAPRIS: 35.000,-

Det er kvinderne, der bestemmer mest, når det kommer til indretning i hjemmet, så hvad er mere naturligt end at appellere til netop dem, når man vil sælge fladskærme? Philips Aurea har en hvid ramme, og med Ambilight-teknologien, breder billedet sig ud over væggen. Skærmen er på 42", og har naturligvis den fulde HD-opløsning på 1080p.

**DIVICO TVIX HD M-5100**

CIRKAPRIS: 2.999,-

Cylindren her ser ganske vist lidt søjs ud, men indmaden er ingen joke. Vi snakker medieplayer i et kompakt design, der sættes direkte til fjernsyn og netværk. Du kan selv vælge, om du vil have en indbygget harddisk til dine filer eller blot bruge netværksdelen. Som en smart detalje kan man også købe en DVB-T-tuner, og så kan du ellers optage TV i ægte HD-kvalitet. Det er sgu' smart!





6

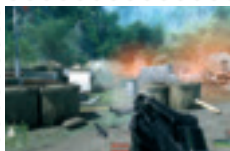
Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

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

SNIGMORDEREN

Denne måned har vi fokus på Assassin's Creed med vores anmeldelse og interview med Jade Raymond

01



ANMELDELSER

Det store spil boom er godt i gang og det kan mærkes. Denne måned er der utallige spil på gaden, men hvad skal man købe? I kan se anmeldelser på Gamereactor TV af de største titler som blandt andet Assassin's Creed, Crysis og Kane & Lynch: Dead Men. Mon der også er blevet plads til Call of Duty 4

02



PREVIEWS

Denne gang kan i glæde jer til både chefredaktør Thomas Tanggaard og vores anmelder Asmus Neergaard kommer og giver os et indblik i tre kommende titler. Splinter Cell: Conviction, det første Wipeout til PS3, og Mario Kart til Nintendo Wii. Så kig ind forbi i november til et par udsendelser.

03



ASSASSIN'S CREED

Vi mødte den labre producer Jade Raymond, da hun var i København i forbindelse med udgivelsen af Assassin's Creed, til en snak om spillet selvfølgelig, men også om hendes rolle i tilblivelsen af Assassin's Creed og den stjernedyrkelse der er fulgt med som producer af spillet. Se det hele her.

04



KANE & LYNCH: FRAGILE ALLIANCE

Da multiplayerdelen, Fragile Alliance, til det ventede Kane & Lynch: Dead Men blev annonceret i starten af oktober måned var vi selvfølgelig på pletten hos danske IO Interactive. Her mødte vi Lead Designer Kim Krogh og Game Director Jens-Peter Kurup.

05



GADGETS

På gadgetfronten ser vi nærmere på hvad der er hot og hvad der er snot! Vi kigger på nye mobiltelefoner, en dyr dvd-afspiller, en surroundhøjttaler og en ekstern harddisk med indbygget mediecenter. Så er der selvfølgelig også iPod Touch, som mange af jer har ventet længe på. Gadgets galore!

06

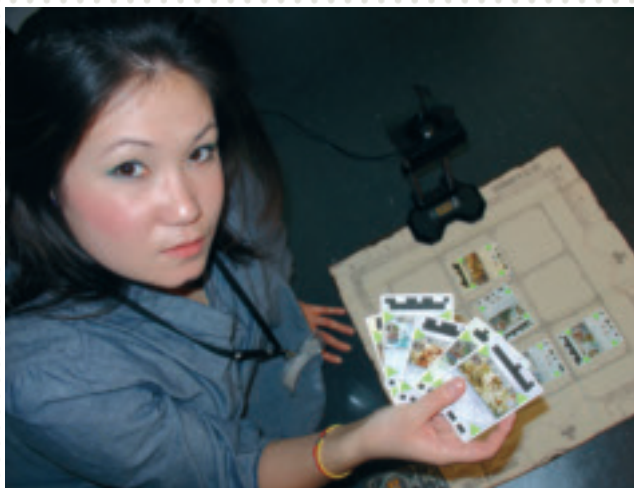


SEGAS KOMMENDE SPIL

I starten af november var Jesper Nielsen i England, nærmere betegnet Elvetham Mansion, for at mødes med udviklerne bag nogle af Segas kommende titler som The Club, Viking: Battle for Asgard og Condemned 2: Bloodshot. Vi dækker naturligvis besøget, så glæd dig til masser af herligt tv.

KRONIK

Julius og Ana fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



GRTV VED VINTERTID

Det er koldt udenfor, men varmt i studiet, hvor vi optager løs

Aaargh så mange smukke spil, så lidt tid og alt for få penge. Så er det nu man skal overveje om man skal spare sine penge op til at købe fantastiske gode julegaver til hele familien eller om man skal i gang med hjemmelavede malerier med pasta og glimmer, så man får råd til flere gaver til sig selv.

Vi er jo lige gået over til vintertid, og det betyder jo at det bliver mørkere og koldere for hver dag der går. Så tænd op for konsollerne og lade dem bringe lys og varme i stuerne og hvis man føler en mangel på fysisk aktivitet så hiv Wii'en frem og slå på tæven! Bring familien sammen i stuen og giv mor tæsk i kokastning.

Ja, vi har jo disset Microsoft og Sony for at deres konsoller giver meget varme af sig efter de har været tændt i en halv time, men vi glemte vist at det faktisk er en positiv ting her om vinteren. Så kommer vi så til spørgsmålet om hvad der skal spilles på konsollerne. Vi på GRTV redaktionen har fundet nogle titler som vi glæder os til og som passer til en dag i sofaen, under dynen, med en varm kop kakao: Danske IO Interactive's Kane & Lynch: Dead Men, Mass Effect, Super Mario Galaxy, Uncharted og selvfølgelig Assassin's Creed. Hvad glæder du dig til? Du kan få det hele her hos os.

_GRTV Redaktionen



DET TOG 1000 ÅR AT BYGGE ROM.
DINE UDVIKLERE HAR I MÅNED.

GRIB UDFORDRINGEN



Din udfordring: Gør store projekter færdige i en fart.
Grib udfordringen: Gør kommunikation og samarbejde
bedre med Visual Studio® Team System. Find tips og
værktøjer på www.microsoft.dk/grib-udfordringen



Visual Studio

For information om produktet

Microsoft



PIXELERET KÆRLIGHED
Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk



Everyday Shooter
Sonyms største øjeblik er uden tvivl de mange små spil, som kan hentes via PlayStation Network. Der er nogle perler imellem, og de går også fint i spænd med de store spil i demo-form. Godt gået!

Manglende dominans Sony endte med at føre stort på både PlayStation og PlayStation 2, men firmaet har haft væsentlig sværere ved at holde sig inde i kampen med den dyre og hele tiden omskiftelige PlayStation 3, der allerede nu findes i et hav af forskellige modeller, og som allerede næste år får en ny controller med rumble, noget som Phil Harrison ellers tidligere har kaldt sidstegenerations-teknologi. Ja, det er ikke så let at finde ud af længere.

Sony har mistet forstanden

Mathew er ret sikker på, at den japanske gigant langsomt er ved at blive vanvittig

På det seneste er der en ting, som du bare ikke kan have overset: Sony har virkelig mistet forstanden. Stressen ved at maskinen stadig ikke sælger i nærheden af de tidligere PS2-konsoller, må have drevet dem over kanten og ud i vanvid. Jeg ved godt, at jeg tidligere har langet ud efter Sony, men nu må du ikke tro, at jeg siger det her på grund af et eller andet had mod Sony.

Jo, jeg er i øjeblikket mere vild med min Xbox 360 og Wii, end jeg i øjeblikket er med min PlayStation 3, men jeg er ikke (får rystelser i hele kroppen) en fanboy. Interessen er udelukkende journalistisk funderet, og derfor så kan jeg da lige starte med at sige, hvad Sony faktisk har gjort rigtigt.

Nummer et: En masse download-spil fra små udviklere. Det er en god ting fra Sonys side, at sørge for at de små og innovative spil har en central rolle i deres download-service. At se et spil som Jonathan Mak's Everyday Shooter blive lanceret på PlayStation 3, er fremragende, og det er et af de spil, som folk burde købe. Så det får Sony helt klart en

klapsalve for. Også selvom deres lanceringspolitik til tider virker lidt hovedløs. Hvorfor skal europæerne f.eks. vente på Pixeljunk Racers, når spillet allerede er ude i Amerika?

Nummer to: øhh... Jeg tror faktisk, jeg har dækket det positive i denne omgang. Jeg forsøger ikke på at være bevidst negativ i denne klumme, og for at I ikke skal kunne hænge mig op på noget, jeg aldrig har sagt, så overlader jeg altså visse dele af denne klumme til Sonys Phil Harrison, bl.a. når det kommer til ideen om at udsende endnu en version af PS3, bare med en 40GB harddisk, ingen mulighed for at spille gamle spil, manglen på en flash memory-læser og kun 2 USB-porte: Tag den herfra, Phil

"At have flere forskellige udgaver af maskinen forvirrer forbrugeren. De ved ikke, hvilken de skal købe, udvikleren ved ikke hvilken platform, de skal skabe spillet til og butikkerne ved ikke, hvilken udgave, de skal have på hylderne. Så jeg tror ikke, at vi vil gå den vej. Vi er ikke interesseret i at bidrage til forvirringen." – August 2005.

"Bagudkompatibilitet, som du kender

det fra PlayStation One og PlayStation 2, er et kerneområde, som vi mener, vi skal levere. Det er en nødvendighed, at biblioteket af indhold, som folk har skabt, købt og indsamlet over årene, forbliver der, for at skabe formatet. PlayStation er et format, der er ensbetydende med mange maskiner forbundet - PSOne, PS2 og nu PS3." – December 2006.

Næ, vent, kan det være de rigtige udtalelser? Måske er det denne her: "Jeg tror på, at Sixaxis-kontrolleren giver spildesignere og udviklere mange flere muligheder for innovation end rumble nogensinde gjorde det. Rumble, mener jeg, var en sidstegenerations-opfindelse, det er ikke en næstgenerations-funktion. Det mener jeg bevægelsesfølsomhed er. Jeg kan ikke se, hvorfor vi skal lave det andet." – Februar 2007

Nå nej, det er udtalelsen om Sony og det faktum, at de ikke har tænkt sig at udgive en ny controller med Dualshock-funktion (de gjorde det i foråret det efterfølgende år) og hvordan PS3 er ensbetydende med, at man kan spille alle sine gamle spil på den. Undskyld, hvad er det lige der sker? Ahh... Okay, okay, du me-

ner måske det er billige points, men det er præcis den her slags radikale ændringer hvert år, der har forvirret forbrugeren, og nu efter halvandet år på markedet, har der været intet mindre end fem forskellige versioner af hardwaren. Det er nærmest nået dertil, hvor du har brug for et Venn-diagram, for at kunne finde ud af, præcis hvilken version du skal have. Og selv når du ved det, så kan du så varme dig ved tanken om, næste år at have en redundant controller.

Jeg ville virkelig ønske, at jeg kunne afslutte denne klumme med et par positive ord, men det kan jeg bare ikke. Her er hvad jeg kan sige: Køb ikke en PS3 i øjeblikket. Specielt ikke, hvis du bare vil have en udgave nu, så du ikke kun kan vælge en handicappet og billigere udgave om et års tid. Det er ærgerligt, at Everyday Shooter ikke kan spilles, uden at man på en eller anden måde røvrændes af Sony, for spillet er virkelig værd at spille, men jeg venter stadig på, at de får vendt skuden og finder en retning at gå i. Du bør gøre det samme. Ingen fortjener den slags som vi er ude i lige nu.

Mathew Kumar

MASTER TIME TO
BECOME THE ULTIMATE WEAPON



TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



POWERED BY
gameSpy



www.timeshiftgame.com



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"The Witcher kunne godt kunne gå og hen og blive det næste store rollespil"
8 af 10 Gamereactor

There is no good, no evil – only decisions and consequences



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



Over 250 game changing skills and abilities, including advanced alchemy, multiple fighting skills and powerful magic



Mature Fantasy storyline with over 80 hours of non linear role playing

CDPROJEKT:

Powered by
BIOWARE
Aurora Engine

OUT NOW
www.thewitcher.com

CD BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedźmin © CD Projekt Red sp. z o.o. based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp. z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

AT&T

GAME
FIRST PLACE FOR GAMES

BETA-TESTS



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

Splinter Cell: Conviction

Sam Fisher er på flugt fra Third Echelon, og har kun menneskemængden til at gemme sig i. Tanggaard har set nærmere på det seneste spil fra den franske gigant.



Mest eftertragtede

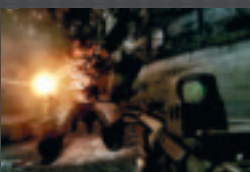
Hver eneste måned slår vi hovederne sammen for at finde tre nye spil som vi virkelig glæder os til



1 Brütal Legend

PS3/X360

Når spilproducenten Tim Schafer fortæller om sit nyeste projekt, så lytter man. Det gjorde vi også da Brütal Legend blev annonceret, og vi glæder os til at træde ned i støvlerne på roadien Eddie Riggs, der skal en masse igennem.



2 Killzone 2

PS3

Med Master Chiefs tredje eventyr gennemført, ser vi frem mod Sonys helt store actionbrag i form af Killzone 2. Tanggaard kan næsten ikke vente med at få fingrene i den første beta-kode, og vi kan godt forstå ham.



3 Universe at War: Earth Assault

PC

Vi elsker strategi-spil, så der er ingen tvivl om at det flotte og ambitiøse Universe at War, er blandt en af næste års helt store favoritter. Det skal spilles.

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



Krævende koncepter

Stort set alt kan bruges som et våben i kampen mod politiet og agenter, som jager dig. Det sætter et stort pres på Ubisoft for at få alt til at fungere.



Premiere NOV



Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Flygtningen!

Sam Fisher ladet håret gro, og finder sig selv jagtet af sin tidligere arbejdsgiver. Tanggaard fortæller...



SPLINTER CELL: CONVICTION

Platform PS3/X360/PC Udvikler UBISOFT
Udgiver UBISOFT Genre ACTION/STEALTH

Succes er en underlig størrelse, og i spilindustrien er den nærmest ensbetydende med stilstand. Skab et spil, der ender med klokkeklare 10-taller, ros fra alverdens spilmagasiner og forbrugere, og du har begyndelsen på en årligt opdateret serie.

En serie hvor ord som innovation dækker over en lettere omskrevet historie, et par nye våben og

Splinter Cell-serien har stort set enten forsøgt eller lykkes med at holde sig frisk og ny...

et par nye tekniske effekter. Og selv hvis holdet er ved at kvæles i konceptet, og bare ikke kan dreje seriens grundtema i nye retninger, så skal der død og pine pumpes noget ud, før hvert regnskabsår rinder ud.

Hos Ubisoft har det dog ikke været tilfældet, i hvert fald ikke med Splinter Cell-serien, der stort set har enten forsøgt eller lykkes med, at holde

historien om Third Echelon-agenten Sam Fisher frisk og spændende. Og det kræver mod. Det oprindelige Splinter Cell definerede sammen med Halo stort set Microsofts Xbox som en yderst habil spilplatform, og selvom de efterfølgende spil som Pandora Tomorrow og Chaos Theory, ikke var deciderede kvantespring, så var der aldrig tale om totalt dødvande. Med udgivelsen af Double Agent, tog Ubisoft så favntag med en helt anden Sam Fisher, en mand der pludselig skulle infiltrere en terroristrede, mens han udførte opgaver for baglandet. Fra tid til anden måtte han ofre

venskaber og forbindelser, og dette førte til nogle store moralske valg. Det var et modigt skridt at tage, og Ubisoft blev belønnet for deres tro på denne nye retning med flotte anmeldelser og et solidt salg.

Måske er det derfor, at holdet med udviklingen af Splinter Cell: Conviction, nu endnu engang vender blikket mod det uprøvede og lettere am-



SLAG I SLAG MESTER! Som en ny ting, så kan Sam Fisher nu uddele tæsk via et velfungerende system. Dette er han også nødt til, da hans vanlige udstyr naturligvis er inddraget.

FAKTA

VI LÅNER LIDT IKK?

Splinter Cell Conviction og Assassin's Creed har én ting til fælles, de bruger nemlig begge to en menneskemasse som afledningsmanøvre og en levende bane, hvor forhindringerne kan ændre karakter fra sekund til sekund. Der er da heller ingen tvivl om, at Ubisoft deler denne teknologi mellem begge spil, og at ideen til det eneste spil, nok også har affødt begyndelsen på det andet. Hvilket bliver bedst?

bitøse. Denne gang er spillet nemlig støvsuget for det klassiske skygge-/lyskoncept, der ellers har gjort Sam Fisher så kendt, og dette er nu erstattet med noget, der minder om Robert Ludlums Bourne-bøger, altså en enkelt agent, fanget i er virvar af løgne og intriger, på flugt fra såvel etablerede statslige organer som de mere lyssky af slagsen, ude af stand til at stole på andre end ham selv. Mathieu Ferland, der er Senior Producer på Splinter Cell Conviction, forklarer inspirationen og holdets nye retning således:

"Splinter Cells grundtema var lys og mørke, og det var dengang en stor innovation, båret frem

af den nye teknologis muligheder. Det var et teknisk perspektiv, som først blev en mulighed fra Xbox og fremefter. En af ambitionerne med Conviction var, at tage fordel af den nye styrke og de muligheder, der ligger i f.eks. Xbox 360 og PS3. Vores mål har været at udvikle det miljø, som Sam Fisher lærer i, og derved skabe en anden oplevelse. Da han er på flugt, så sker denne udvikling hurtigt og overraskende, og han er derfor nødt til at tænke og reagere hurtigere.

Vi kalder denne nye del af spillet for improvisation

Vi kalder denne nye del af spillet for improvisation." Men at spillet er hurtigere og at den tidligere Third Echelon-agent nu er presset, er ikke det eneste, der har ændret sig.

Hvor spillene tidligere og meget passende var opdelt i missioner, så sætter Conviction i stedet på en episodisk tilgang til historien. Dette er med til at holde tempoet oppe, og hver episode er ifølge Ferland et sted mellem 12-20 minutter lang, og efter næsten hver eneste episode, vil der være store forandringer i, hvordan Sam nu opfatter verdenen omkring sig. Sammen med et væsentligt formindsket arsenal af speciallavede våben og gadgets, er han nødt til at forlede sig på sine evner til at observere menneskemængden omkring sig, ligesom han bevidst er nødt til at bruge dem til sin egen fordel, altså lidt ligesom søsterprojektet Assassin's Creed. For Mathieu Ferland var det vigtigt,



GRIB DET ANDERLEDES AN Uden sit vanlige udstyr, er Sam Fisher nødt til at opsoge gamle kolleger og bruge sine færdigheder, til at undgå ordensmagten og finde ud af, hvorfor han pludselig er en eftersøgt mand. Hver episode (bane) er ca. 12-20 minutter lang og meget tempofyldt.



FAKTA

NU MED SKÆG

Sam Fisher har undergået noget af en forvandling fra det første spil, over Double Agent og nu til Conviction. I sidstnævnte har han fået skæg, et moderigtigt hår og en mindre militæragtig indgangsvinkel til hans opgaver. Det er stadig skuespilleren Michael Ironside der lægger stemme til ham.

at holdet lærte at tænke som en person på flugt:

"Du kan samle et hvilket som helst objekt op og bruge det som enten et våben eller til at forsvare dig med. Det sætter naturligvis store krav til alt fra fysikken til animationen, den kunstige intelligens og lyskilderne, men vi mente, at det var helt centralt for spillet."

Uden endnu at have fået lov til selv at spille Conviction, er det naturligvis svært at sige, om Ubisoft er lykkedes med at formidle denne følelse af frygt og usikkerhed, men vi er unægtelig meget imponerede over spillet indtil videre.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Ambitiøst kapitel i en serie, der ser ud til hele tiden at gå i en ny retning. Bliver det nogensinde kedeligt?



Premiere 2008



VANVITIGT! Der er store forhindringer på selve asfalten, og du kan rase hovedkudls ind i en kæmpe Goomba.

Gi' den gas

Mario presser sig igen ned i 150cc-klassen, nu på Wii



MARIO KART WII

Platform **WII** Udvikler **NINTENDO**
Udgiver **NINTENDO** Genre **RACING**

Det klassiske Mario Kart, komplet med Mode 7-grafik, udskridninger, bananskræller og nuttede gokarts, kan der ikke lægges en finger på. Det er en rensket klassiker, der, hvis spillet blev udgivet i dag, givetvis ville få et ti-tal på stedet fra mig

Til gengæld skal jeg kigge væsentlig længe nede af skalaen, hvis jeg skal indlemme N64-udgaven i den bedømmelse, og set i bakspejlet, så var Double Dash-karakteren nok også mere båret af begejstring for serien, end for selve kapitlet på GameCube. Det var derfor også lidt med bange anelser, at jeg forleden så nærmere på Mario Kart Wii.

For dem der fandt Double Dash lidt for statisk, med gokarts nærmest klistret til banen, så er der gode nyheder. Den nye styring lader dig nu skride rundt i svingende, og små hop kan gøre den store forskel i jagten på at barbære adskillige sekunder af din omgangstid. Dermed så kommer serien også igen til at handle om at have 100% kontrol over ens lille vrissende gokart. Størst af alt er dog, at Nintendo langt om længe har fået øjnene op for online-verdenen, og derfor tilbyder muligheden for at duellere i cyberspace. Nintendo vil endnu ikke ud med, præcis hvor mange der kan indtage asfalten samtidig, og der er ingen mulighed for at teste den del af spillet endnu, men vi regner da med at der er plads til mindst otte opildnede køre i startboksene.

Sidst men ikke mindst lader det til at systemet fra Excite Trucks, hvor man ved f.eks. at tage et flyvehop i luften, samtidig kan lave tricks med sin gokart, er implementeret. Om det tager fokus fra racing-delen er uvis, men så snart vi får en Wii-mote i hånden, så tester vi naturligvis tiltaget.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Mario Kart-konceptet fungerer som sådan, men hvad sker der, når Wii-moten smides ned i potten?



MORAL Siden du ikke løber rundt med en pistol, så kan vagter og politifolk ikke decideret slås ihjel, men i stedet pacificeres, hvilket harmonerer meget godt med Sams moralske kodeks.





Det sagde swoosh...

Techno og højhastighedsræs er dagens ret, når Sony Liverpool tager turen forbi køkkenet og giver den gas



WIPEOUT HD

Platform PS3 Udvikler SONY
Udgiver SONY Genre RACING

Bassen dunker rytmisk, lysene fejrer hen over skærmen, den ene finger vipper frem og tilbage i forsøget på at kontrollere det hurtige fartøj. Øjnene begynder at sende signaler til hjernen om snarlig udtørring, men dér kommer det forræderiske sving, og der er ikke tid til at blinke. Pulsen nærmer sig samme hastighed som musikken, da fartøjet rammer en af banens sider. Bang!

Hvad Wipeout HD byder på, ligger faktisk i titlen. Det er Wipeout, hvilket er ensbetydende med små vævre fartøjer, der drøner af sted med flere hundrede kilometer i timen. Men HD bety-

og skibe tæller i HD, for spillet er en slags remix af tidligere spil.

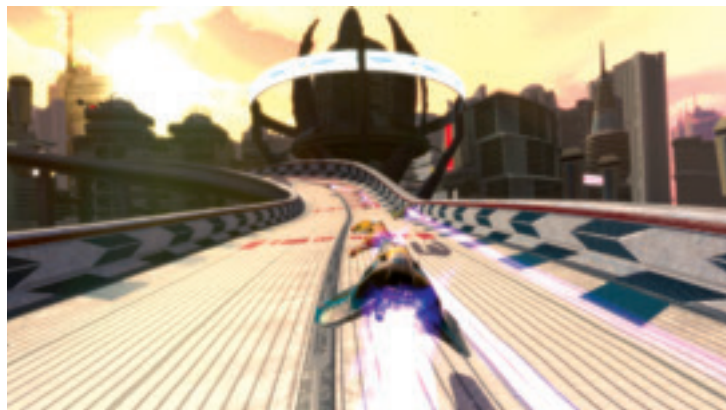
Det, jeg indtil videre har stiftet bekendtskab med, stammer fra Wipeout Pure. Det gælder både baner og gameplayet. Sidstnævnte er stadig meget lækkert, hvor fokus ligger på høje hastigheder og begrænset aggressivitet. Præcis som i Pure, er der ikke nogle pits, hvor man kan få tanket ny energi på fartøjerne. I stedet kan man konvertere de våben, man samler op til ny energi. Et vist element af strategi er der altså i balancegangen mellem behovet for et energi-boost og ønsket om at give modstanderen et missillavement.

Selvom fundamentet er lagt til en ganske fornøjelig omgang, mangler der stadigvæk noget arbejde. Først og fremmest havde jeg lidt

Selvom fundamentet er lagt til en ganske fornøjelig omgang, mangler der stadig noget arbejde. Styringen er ikke 100% endnu...

der sådan set mere for spillet end bare High Definition. For ganske vist er det hovedbetydningen, at vi nu kan spille Wipeout i en opløsning på 1080p. Det er i sig selv en ganske forbløffende oplevelse. Det er forrygende, at se de klassiske Wipeout-baner og skibe udfolde sig i en høj opløsning, men netop de klassiske baner

svært ved at forlige mig hundrede procent med styringen. Noget, jeg ikke syntes var fremtrædende i eksempelvis Pure, som jeg kæmpede med i HD, var banens barrierer og deres evne til at stjæle al fartøjernes hastighed. De er nærmest magnetiske og suger både fartøjet og dets hastighed til sig, som en svamp i en spand



FLOT UDSIGT Der er noget storslået ved, at klare et sving og blive mødt af en skyline, der bliver forgyldt af en nedafgående sol. Bare ærgerligt, man ikke har tid til at nyde det...



FAKTA

KULTSPILLET

Wipeout var i mange sammenhænge spillet, der gjorde det cool at spille. Musikken, der blandede anerkendte kunstnere som Chemical Brothers og Prodigy, var et hit i natlivet. Spillets unikke og meget hippe visuelle design, blev skabt af de britiske Designers Republic, der stod for udformningen af spillets logo og interface. Resultatet var, som bekendt, en forrygende succes.

vand. Selv det største forspring kan ødelægges af disse skurkagtige barrierer. Derudover manglede der forskellige effekter, objekter og features. Blandt andet vil der være en eller anden understøttelse af Sixaxis-kontrolleren, der dog formentlig ikke vil byde på andet end kontrol over fartøjerne.

Det er dog mest et spørgsmål om endelig balancering og finpudsning af grafikken. For allerede nu virker Wipeout HD som et meget appetitligt download til PS3. Banerne og det generelle Wipeout-feel, tager sig godt ud i High Definition, og specielt løftet om onlinemultiplayer, burde få mundvandet frem hos fans af serien.

Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Hurtigt, lækkert og pænt. Med lidt finpudsning et ægte hit hos fans. Vi glæder os til at opleve det.

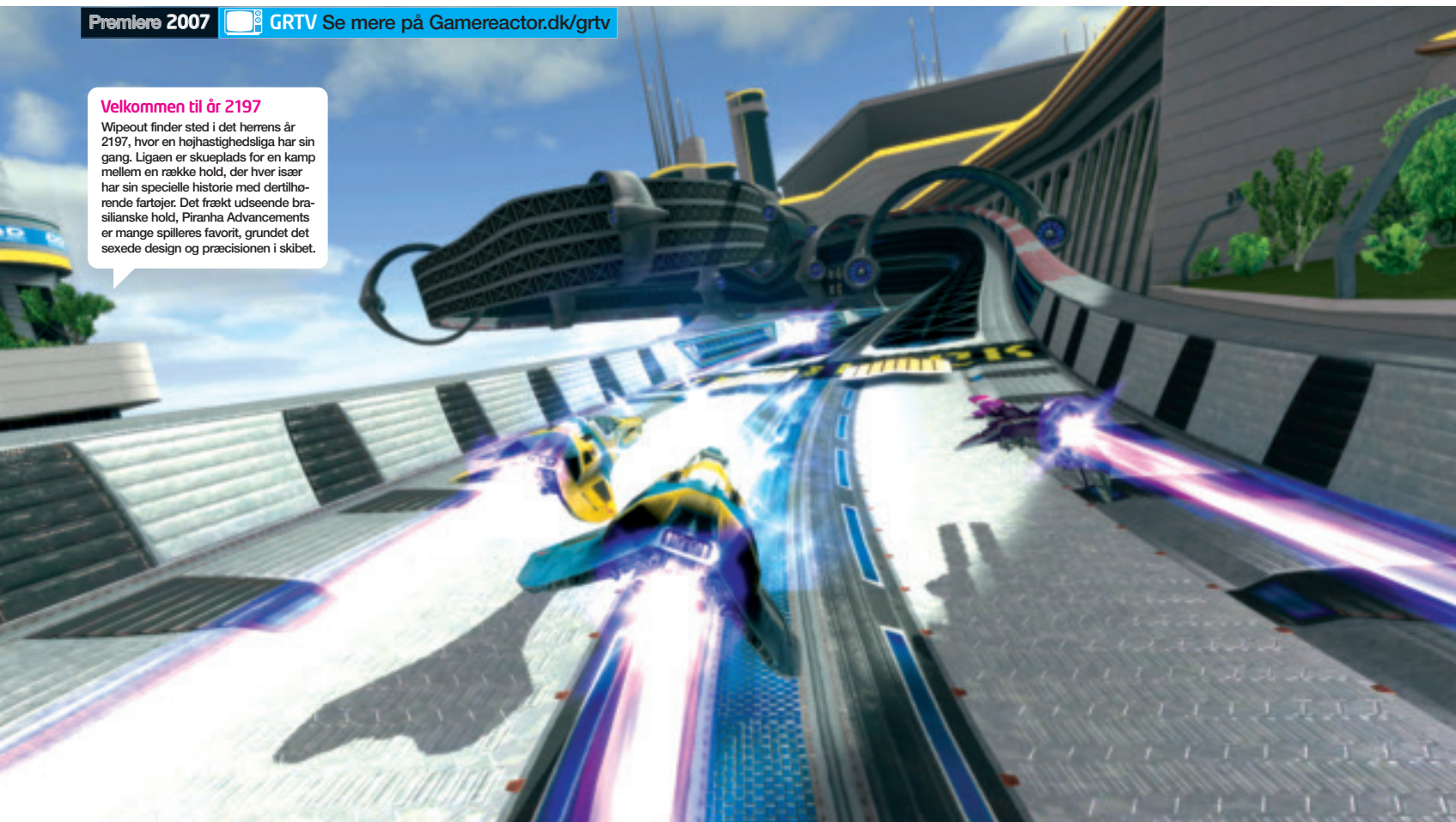
Premiere 2007



Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Velkommen til år 2197

Wipeout finder sted i det herrens år 2197, hvor en højhastighedsliga har sin gang. Ligaen er skueplads for en kamp mellem en række hold, der hver især har sin specielle historie med dertilhørende fartøjer. Det frækt udseende brasilianske hold, Piranha Advancements er mange spilleres favorit, grundet det sexede design og præcisionen i skibet.



END-TO-END,
IT'S AS REAL AS NHL ACTION GETS.

2K
SPORTS

2KSPORTS NHL 2K8



**NHL 2K8 IS ALL NEW AND ALL
IMPROVED FOR THE 2007/8 SEASON.**

COMPLETELY NEW NHL EXPERIENCE:

- ALL NEW REVOLUTIONARY RIGHT STICK CONTROLS
- ALL NEW ACCURATE PLAYER MODELS AND EQUIPMENT
- ALL NEW GOALTENDING AI
- ALL NEW FACE-OFF SYSTEM

16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PlayStation.2

XBOX 360 LIVE



www.kemedia.com
K.E. Media heiviser til nærmeste
forhandler på telefon 88 44 22 11



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports Logo, Take-Two Interactive software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. The NHL and individual NHL member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NHL Properties, Inc. and the respective NHL member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NHL Properties, Inc. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. and the NHL, Sports are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL, and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Properties, L.P. © 2007. All rights reserved. © NHLPA, NHL, 2K8 is an Official Licensed Product of the NHLPA, NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports.



Ikke ligefrem vildt
 Grafisk skal du ikke regne med at få blæst sokkerne af dig, når du installerer spillet på din Pc. Det er mere funktionelt end decideret pænt, så er det sagt.

Coal-Hydrogen Plant



+500 **Low**

Improved technology lowers the carbon output of coal power, but at a higher cost.



Premiere **DECEMBER**

Hr. Borgmester!

Carsten har testet Tilted Mills seneste simulator, og er klar på et job som borgmester



SIM CITY: SOCIETIES
 Platform PC Udvikler TILTED MILL
 Udgiver ELEKTRONIC ARTS
 Genre STRATEGI

Når snakken falder på SimCity, bliver jeg næsten nødt til at knibe en tåre. Fra den første titel hærgede min daværende PC med monokrom skærm, har jeg været solgt til, som en anden Gud eller konge at bygge byer og samfund. Det siger dog sig selv, at der nu omkring 20 år efter skal nye krydderier og boller på suppen, hvis hæderkronede Maxis skal formå fortsat at holde mig og andre strategi-entusiaster fanget foran skærmen.

Der går da heller ikke mange sekunder efter at spillet er startet, før det står klart, at Societies byder på afgørende drejninger af SimCity. I stedet for at bygge og udvikle samfund, inddelt i zoner, gælder det nu om, at afbalancere seks energiformer i en by: produktivitet, velstand, kreativitet, åndelighed, autoritet og viden.

Frygter du, at med snakken om energier, at man bliver trukket ind i en obskur religiøs vækkelse; energierne skal såmænd forstås uhyre jordnært. Hvis du for eksempel bygger en bank, kan den generere 12 velstands-point, som kan drive andre velstands-afhængige bygninger og objekter. På samme måde kan det være afgørende for at holde et højt produktivitsniveau, at

der bliver bygget en passende koncentration af boliger til arbejderne, og et passende udvalg af aktivitetstilbud, der medvirker til at generere kreativitet, åndelighed – og viden. Under alle omstændigheder, er dine ejendommers matrikelnummer med til at afgøre, hvilke sociale energier, de er i stand til at generere. Ganske på samme måde, som er en verden til forskel mellem ejendomspriserne ved Rungsted Kyst og de hårdt trængte landområder omkring Nakskov.

Hvis den politisk korrekte søgen efter balance mellem de sociale energier ender med at hænge én ud af halsen, vil Societies desuden give mulighed for at etablere både et Orwellsk overvågningssamfund, et trøstesløst forfaldent Cyberpunk-miljø eller en Halloween-by med spøgelse, edderkopper - og en overflod af græskar-inspirerede bygninger.

Men friheden i dine udfoldelsesmuligheder som spiller vil ikke stoppe her. Den bagvedliggende XML- og C#-kode er åbent tilgængelig, hvorved entusiaster får udstrakte muligheder for at justere og udvikle nye aspekter i spillet.

Det visuelle indtryk af Societies har visse ligheder med The Sims. Hvor tidligere udgaver af SimCity har ladet spilleren styre sine samfund som en anden Gud, der ser ned fra oven, går Societies nærmest ned på gadeplan og viser, hvordan de genererede sociale energier afspejler

FAKTA

LOCATION, LOCA...

Dine ejendommers geografiske placering afgør, hvilken type social energi, de er i stand til at generere. Ganske som der i virkelighedens verden er afgørende forskel på ejendomspriserne ved Rungsted Kyst og de hårdt trængte landområder i omegnen af Nakskov. Du kan regne med at skulle holde øje med en masse.

sig i indbyggernes tilfredshed. Meget tyder på, at Societies kan blive et spændende bekendtskab for strategi-entusiaster. Der mangler endnu en del finpudning af grafikken og af spillets AI, men på Gamereactor frygter vi allerede nu for nattesøvnen vinteren over.

Carsten Skov Teisen

TERMOMETER
 GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Velfungerende simulator, der kan ende med at smadre vores nattesøvn. Vi elsker at styre en hel by.



Hvem? Det kan være, at utilfredshed skyldes en dårlig bolig, stor afstand mellem bopæl og arbejde eller at en indbygger er knotten over, at have ladet bilen stå efter lidt for mange fyraftensbajere.



7+

RATCHET & CLANK TOOLS OF DESTRUCTION™



INSOMNIAC GAMES

This is living

PLAYSTATION 3



My Sims™



wii™





Boogie



EA Playground



www.ea.dk



SPIL SOM KUNST

Alt fra bøger og malerier til musik og film, har sat sit præg på menneskets udvikling og er gået over i historien som kunst. Men hvad er der blevet af spil? Og kan et spil overhovedet være kunst?

TEKST: Jesper Nielsen

Hvad er kunst egentlig? Det er et farligt spørgsmål at stille, ikke mindst fordi det kan afføde millioner af svar og udfordre nogle af vores mest dyrebare værdier. Uanset om vi vil vedkende os det eller ej, så er kunst en essentiel del af mennesket og et begreb, ingen kan undslippe. Kunst er alt og på samme tid intet, og det er pudsigt, at vi alle har en klar opfattelse af, hvad vi betragter som kunst, uden vi nogensinde kan gøre det håndgribeligt. Det er en flydende idé om det smukke, det indsigtfulde og hvad mange ville kalde det guddommelige.

En ting står dog klart for de fleste: computerspil er ikke kunst. Selv på denne tynde is af definitioner, der kun ser skyggen af argumenter og konkret underbygning, har de færreste mennesker svært ved at afskrive computerspil som kunst. Social forrådnelse, destruktiv stimulering, tankeløst tidsfordriv og i bedste tilfælde god underholdning. Meninger er der nok af, og som vi har set med den amerikanske advokat Jack Thompson, så er de sjældent lavmælte. Computerspil er et uskældt medie, der gang på gang må figurere som syndeboek for alverdens ulykker, og udelukkende roses på baggrund af dets økonomiske succes. Uden denne ville de fleste næppe give computerspil én eneste seriøs tanke.

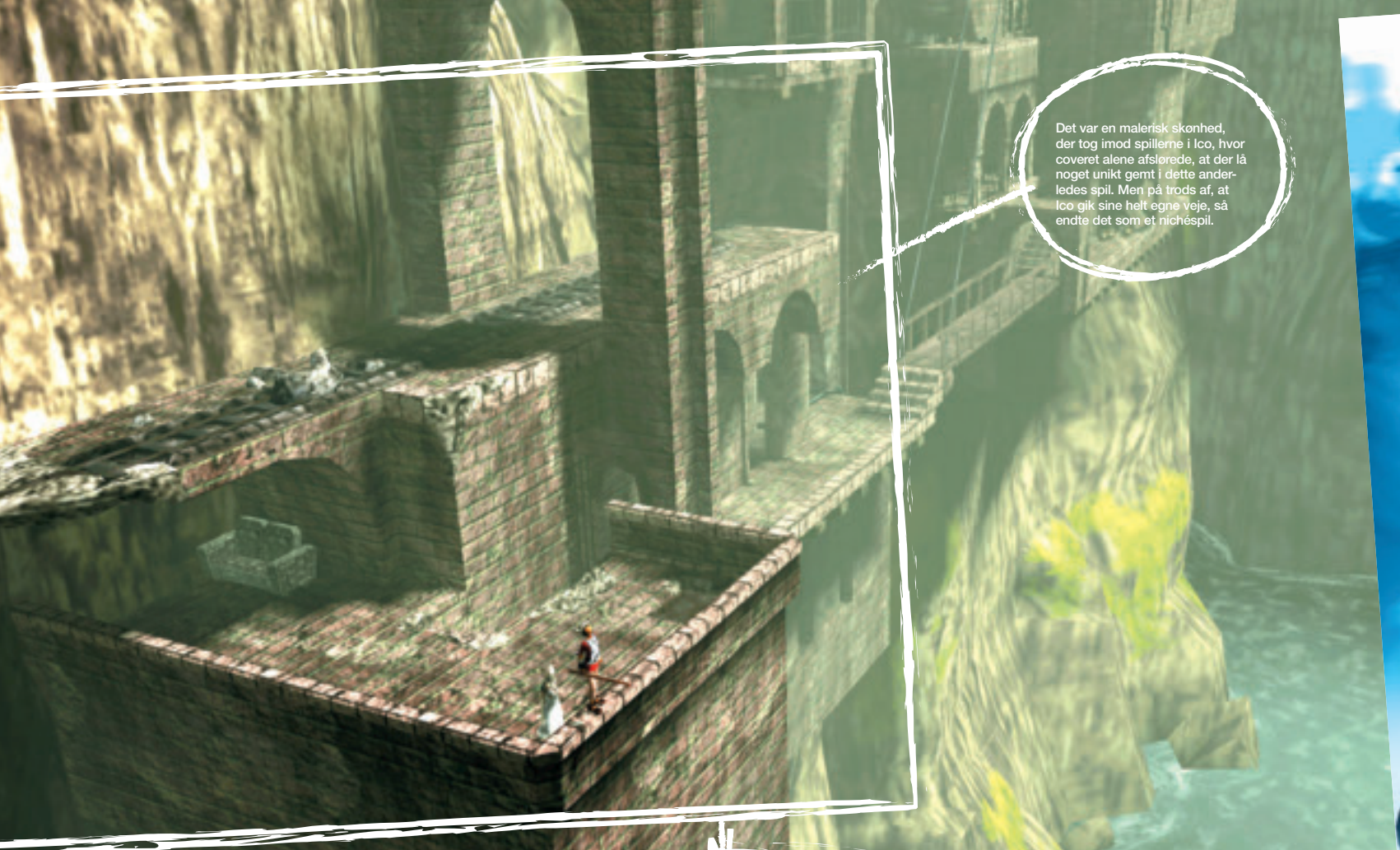
Så hvad er kunst egentlig? Picasso vidste det ikke, og da jeg for nyligt talte med Martin Guldbæk, IO Interactives Art Director, forsøgte han i stedet at opdele kunst i to forskellige kategorier. "Der er den kunst, som er flot håndværk og som imponerer

og forundrer. Og så er der den kunst, som påvirker folk, rykker i deres mening og livssyn og som kan ændre din indstilling til verden". Det er en kendt opdeling, der har medført begrebet "Alt er kunst", da vi alle påvirker andre ved enhver handling. Men som Guldbæk pointerede, så bliver det måske først rigtig interessant, når personen bag bevidst vil rykke folk. Som Warhols lort på dåse eller Dalis surrealisme, så er det kunst som udfordrer de gængse normer og er med til at ændre

"Det er især æstetiske mesterværker som Okami og Shadow of the Colossus der er blevet darlings for kunstinteresserede"

samfundets indstilling og udvikling. Kunst som flot håndværk er oftest den boldgade man er gået ned af, når andre har forsøgt at klassificere spil som kunst. Det er især æstetiske mesterværker som Ico, Okami og Shadow of the Colossus, der er blevet darlings for de kunstinteresserede, men ethvert spil med en eksperimentel visuel stil, og som regel dem der afviger fra den fotorealistiske retning, er blevet til genstand for kunstdiskussioner. Det er uægteligt tekniske og visuelle præstationer





Det var en malerisk skønhed, der tog imod spillerne i Ico, hvor coveret alene afslørede, at der lå noget unikt gemt i dette anderledes spil. Men på trods af, at Ico gik sine helt egne veje, så endte det som et nichespil.

Hvilket af disse spil er mest kunst? Langt de fleste ville umiddelbart pege på Okami uden overhovedet at have spillet det, da det jo ser anderledes og måske også lidt mærkeligt ud. Men selvom Gears of War ligner et drengerøvs-spil, der kun er tankeløst underholdning, så skal man ikke skue hunden på hårene.



Når Kane & Lynch udkommer, og tusindvis af ivrige gamere kæmper sig igennem IO Interactives seneste projekt, så er det bare et nyt spil fra udviklerne af Hitman og ikke et spil instrueret af Jens-Peter Kurup.



på absolut højde med selv de største malerier og film, men selvom man nok så ihærdigt har forsøgt at glorificere disse æstetisk stærke spil med blandt andet kunstudstillinger, så har det alligevel ikke rykket ved den almene opfattelse af spil, som et stykke legetøj. Forklaringen ligger måske i perspektivet: kunst som flot håndværk kan findes i alle størrelser og former, og kan hurtigt glemmes igen, men kunst der påvirker folk og er med til at ændre verden, sætter et varigt indtryk og skaber respekt.

Så udskaældt og forhadet som computerspil er, skulle man tro, at mediet så let som ingenting kunne opfattes som kunst. Mediets konsekvenser for hele den vestlige verden er trods alt ubestrideligt med en helt ny generation af unge, der vokser op blandt digitale venner. Men ifølge Martin Guldbæk er der ikke meget kunst over nutidens spil, der mest af alt bliver selvcensureret af salgsanalyser. "Det vil aldrig kunne blive kunst. Kun godt håndværk". Guldbæk har tidligere talt om butikernes magt over spillenes indhold, hvor en udelukkelse fra den amerikanske gigant-kæde Walmart kan betyde et spils finansielle undergang, og som blandt andet betød, at Freedom Fighters handlede om et USA invaderet af russerne og ikke omvendt. Mulighederne er ifølge Guldbæk meget bundet på udviklerens frihed og bånd til udgiveren: "Hvis jeg skulle lave et kunstnerisk spil, ville det ikke være hos IO

Interactive, men hos en uafhængig udvikler".

Men hvad med trodsige spil som Grand Theft Auto? En serie, der er udgivet af branchens bad boy nummer et, Rockstar, og som gang på gang sætter pisset i kog hos stribevis af amerikanske politikere, der ikke kan tolerere den høje succes, som dette voldelige, kvindeundertrykkende og værdi-krænkende spil nyder. I et land som USA, hvor man kan eje et våben og gå i krig før det er acceptabelt at drikke alkohol og dyrke sex, var det i hvert fald et spil, som rykkede folk og provokerede de etablerede normer, men er det kunst eller blot en hurtig vej til succes og penge? Som også musik- og filmbranchen for længst har indset, så er provokerende produktioner en genvej til masser af omtale og derved forbrugernes lommer, og det virker ikke svært at klargøre Rockstars motiver, som i kølvandet på GTA3's succes har kørt fast i samme spor.

"Spil som kunst kan sagtens laves, men det kræver nosser", siger en over-



Assassin's Creed har været et af de nyere spil, hvor udgiveren i høj grad har fremhævet udviklingens nøglepersoner, men det er måske heller ikke så svært, når en skønhed som Jade Raymond kan være salgsperson.

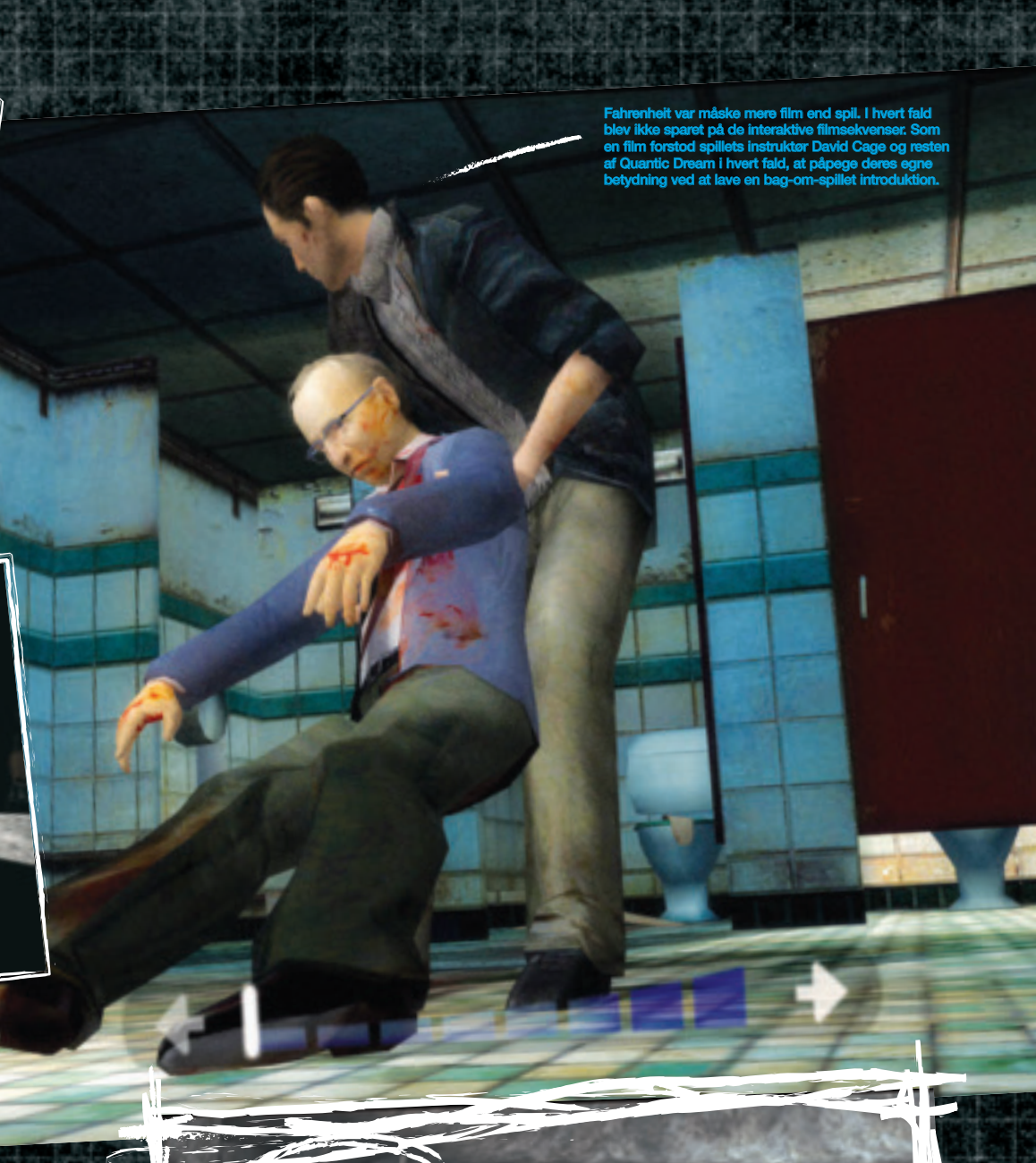
Som et af de mest indflydelsesrige og provokerende spil i nyere tid, også ude i den almindelige verden, burde Grand Theft Auto's status som kunst være åbenlys. Er det kunst eller kun en genvej til penge?



At Manhunt 2 har ført til at spil pludselig behandles helt for sig selv, når der skal udøves censur tyder på at spil, til trods for at låne mange af deres virkemidler fra film, stadig ikke har samme status som dem.

Team ICO's andet projekt, Shadow of the Colossus, var på mange områder et rebelsk spil, der brød med genrens traditionelle design og metoder. Samtlige af spillets aspekter, fra grafisk stil til spildesignet, passede sammen i en smuk, konceptuel helhed. Det er bl.a. Fumito Uedas skyld.

”Uden en klar definition af kunst, er det naturligvis svært at sidestille computerspil med andre medier”



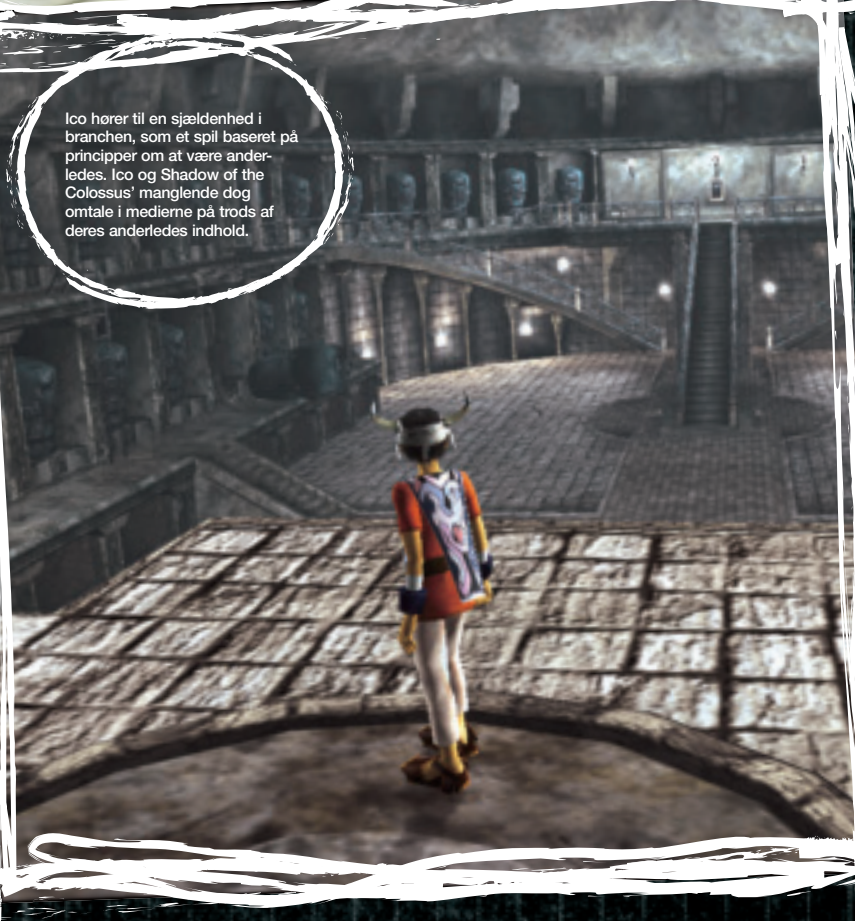
Fahrenheit var måske mere film end spil. I hvert fald blev ikke sparet på de interaktive filmsekvenser. Som en film forstod spillets instruktør David Cage og resten af Quantic Dream i hvert fald, at påpege deres egne betydning ved at lave en bag-om-spillet introduktion.

bevisende Guldbæk, der på én og samme tid virker alarmerende rolig omkring spiludgivers kvælende tag på udviklerne, og samtidig utilfreds over branchens manglende mod. Det er en branche, der bader i sin egen succes, og som Picasso sagde: "Succes er farligt. Man begynder at kopiere sig selv, og at kopiere sig selv er mere farligt end at kopiere andre. Det fører til sterilitet". Men hvor er det gået galt? Og hvad skal der til for at redde mediet ud af den kommercielle suppedas, den er havnet i? Uden en klar definition af kunst er det naturligvis svært at sidestille computerspil med andre, mere anerkendte medier, men ét problem står tydeligt frem.

Vi køber alle sammen malerier, musik, film, bygninger og skulpturer i stribevis, uden overhovedet at ane, hvem der står bag. Hvem har tegnet det hus, du sidder i nu? Eller designet den stol, du sidder på? Spørgsmål, de færreste umiddelbart kan svare på, og på den front ligger det ikke langt fra spil, hvor langt størstedelen af forbrugere, ikke har den fjerneste idé om, hvem der har svedt time efter time i flere år på det spil, de lige har købt. Men i alle andre medier end spil kender folk til mesterværkerne og personerne bag.

Operahuset i Sidney er tegnet af Jørgen Utzon, Beethoven står bag Für Elise, Steven Spielberg har instrueret Schindlers Liste, Mona Lisa er malet af Leonardo da Vinci og... hvem er det lige, der har lavet Mario? Hvem står egentlig bag Pacman og Tetris? For folk i branchen er det almen viden, men går du ud på gaden og spørger en tilfældig forbipasserende, vil personen kigge arrogant og gå sin vej. Spilbranchen er simpelthen blevet fanget i sin egen anonymitet, hvor det ansigtsløse produkt aldrig får en ejermand. Folkene bag er betydningsløse, da spilbranchen udelukkende markedsfører sig på franchises og i enkelte tilfælde på udgiveren eller udvikleren. En tendens som ligger uhyggeligt langt fra musik- eller filmbranchen,

Ico hører til en sjældenhed i branchen, som et spil baseret på principper om at være anderledes. Ico og Shadow of the Colossus' manglende dog omtale i medierne på trods af deres anderledes indhold.





Spil som Katamari Damacy, der ikke kun bygger på en distinktiv visuel stil, men også adskiller tydeligt på sit gameplay, er måske en mere spil-orienteret kunstretning, der behandler sit medie på en anderledes måde, hvilket er interessant.

hvor motivet for købet sjældent ligger i selskabet bag, men i langt højere grad på de medvirkende personer. Dem der faktisk har formet skulpturen.

Spil er dog ikke mere ansigtsløse end hverken film, musik eller malerier. Navne har bare aldrig været en faktor i spilbranchen og ifølge Martin Guldbæk kræver det simpelthen, at udgiverne skal indse, at publikum godt vil have navne. "Jens-Peter Kurup har instrueret Kane and Lynch og sat sit tydelige præg på spillet. Hvis hans navn blev fremhævet på forsiden af æsken, ville køberne lære hans navn og fremover opsøge andre spil, han har stået bag". Det er en simpel logik, som både kan bruges til at oplyse forbrugerne og give spiludviklerne langt mere magt. Et skift i fokus fra titlen på spillet til navnet på instruktøren, forfatteren eller andre nøglepersoner i produktionen, ville pludselig give spillet et ansigt, en personlighed og ikke mindst en sjæl. Udviklerne ville få magt i kraft af deres øgede kendskab og skabe omsætning alene på deres navn, mens forbrugerne langsomt lærte om personerne bag og forhåbentlig indse sammenhængen mellem kvalitet og udvikler.

"Et skift i fokus fra titlen på spillet til navnet på instruktøren ville pludselig give spillet et ansigt, en personlighed..."

Umiddelbart kan det virke som en naiv målsætning, men der er måske ikke så langt til målet, som vi tror. En af vejene kunne være gennem en seriøs og anerkendt prisuddeling á la Oscars, der jo fremhæver Hollywoods mere interessante og udfordrende produktioner og gør selv de sære film til en delikatesse for mainstreampublikummet. Men som Guldbæk udpeger, så er det priserne for bedste rolleindehaver, som høster det meste af opmærksomheden til Oscar-uddelingen. "Det findes simpelthen ikke i computerspil", hvor stemmerne bag de digitale skuespillere sjældent får den store interesse. Og spørgsmålet er om branchen overhovedet er i stand til at markedsføre sig selv på navne, hvis den ikke kan skabe et glamourøst bagland, der har coke-sniffende mega-stjerner til at skabe konstant omtale i alle pressens kroge. Det er måske ikke en nødvendighed for at få spil anerkendt som kunst, men det ville utvivlsomt gøre mediet til en mere integreret del af vores

hverdag. Både på godt og ondt, men en del, som ingen kunne nedprioritere som ligeegyldigt tidsfordriv.

Måske skal der blot startes med små skridt? Som Guldbæk nævner, så kunne Kurups navn på forsiden af Kane and Lynch måske gøre alverden til forskel for spillets kommende fans, og være med til at stadfæste spillet som et personligt værk, der ikke bare er et samlebandsprodukt. Måske burde nøglepersoner fremhæves i spillets opstart, som det er tilfældet med film. Eller skal udviklerne selv optræde i spillet, som det var tilfældet med Fahrenheit, som blev introduceret af instruktøren David Cage's digitale persona? Der er ingen tvivl om, at det kan føles en anelse kvalm, at foreslå en så overfladisk tilgang som denne, hvor branchens nøglepersoner skal sælges som en anden luder til resten af verden, men det kan være nødvendigt. Nødvendigt, hvis spilmediet vil have sin Spielberg, Beethoven og da Vinci.

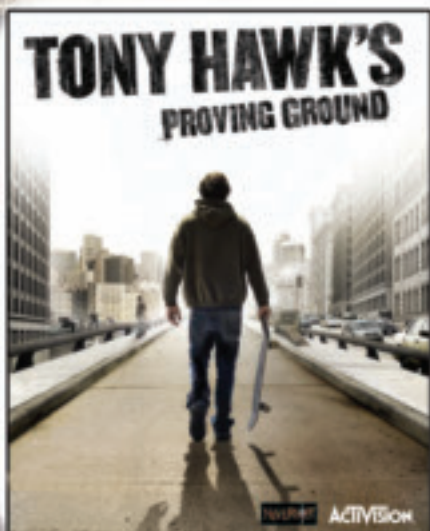
Spiludvikling er en kollektiv indsats, og det kan sjældent være svært at afgøre, hvem der har taget det største ansvar og haft mest indflydelse på processen. Et problem som blandt har ført til, at Half-Life-udvikleren Valve har indført en struktur, hvor alle medarbejderne bidrager til alle dele af udviklingen, uden nogle skarpe opdelinger. Men verdenen udenfor kan ikke forholde sig til en anonym menneskemasse. Vi har som mennesker altid haft lettere ved at forholde til individuelle præstationer, og præcis som vi mennesker kan føle os fremmedgjorte uden et par øjne at kigge på, en stemme at lytte til og en kropslig nærkontakt, så kan et medie uden en personlig signatur føles fuldstændig fremmed. Derfor er det vigtigt, at nøglepersonerne bliver identificeret, som filmbranchens instruktør, fotograf og hovedrolleindehavere. Vi ved, at disse personer eksisterer. The Sims havde ikke været det samme uden Will Wright, Metal Gear Solid ikke det samme uden Hideo Kojima og Mario ikke det samme uden Miyamoto. Hvis spil nogensinde skal anerkendes som kunst, så skal folk også vide, at der står en kunstner bag.

Bioshock var på forhånd udråbt til årets helt store æstetiske oplevelse, og med den gennemførte Art Deco verden, Irrational har skabt, har de ikke trådt helt ved siden af. Det er dog ikke en anderledes spiloplevelse under overfladen.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

Every skater has a story.
Create yours.



In Tony Hawk's Proving Ground you choose the skills to learn, the skate style you'll show, and how your story unfolds. Go effortlessly from single player to online multiplayer as you turn the whole world into your own personal skatepark. With the full-feature editor, you can record and edit videos of your greatest, most amazing moves in all their epic glory.



Will you try to invent a new trick or make your rep as a skatepark designer?



Use the full-feature video editor to truly tell your story



Pick the skate moves you want to master to show your own style

16+



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

NINTENDO DS

Wii

ACTIVISION

©2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "Z", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

A NEW CHAPTER
UNFOLDS...

FEAR



STAND-ALONE
EXPANSION PACK

CHOOSE
YOUR
WEAPON

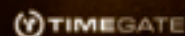


THE COMPLETE STAND-ALONE EXPANSION PACK
SERIES INCLUDES EXTRACTION POINT AND
PERSEUS MANDATE



IN STORES
NOVEMBER 2007

WHATISFEAR.COM



© 2007 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. FEAR, Extraction Point for Xbox 360 developed by Day 1 Studios, LLC. FEAR, Perseus Mandate for Xbox 360 and FEAR: Extraction Point for the PC developed by TimeGate Studios, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. The NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. XPS is a registered trademark of Dell Inc. The Creative logo, Sound Blaster logo, E-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FÆRLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

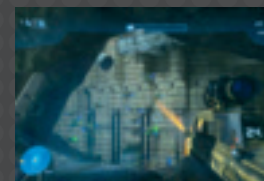
SUPER MARIO GALAXY

I alt for store blå overalls, har Jesper indtaget galaksen til mesterlige oplevelser. Nintendos spilikon viser hvad ægte spiglæde er, og vi finder 10-tallet frem



GAMEREACTOR #84

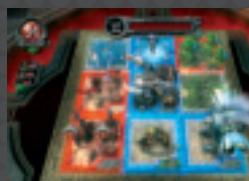
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Halo 3	10/10
X360	
Enemy Territory: Quake Wars	8/10
PC	
Rogue Galaxy	8/10
Playstation 2	
Metroid Prime: Corruption	8/10
Wii	



Skate	8/10
X360/PS3	
Stranglehold	8/10
X360/PC/PS3	
Worms: Open Warfare 2	7/10
NDS/PSP	
Trauma Center: Second Opinion	6/10
Wii	



Eye of Judgement	6/10
PS3	
Drawn to Life	5/10
Nintendo DS	
Folklore	5/10
PlayStation 3	
Lair	5/10
Playstation 3	
Ghost Recon: AW 2	5/10
PSP	

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

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



HELLGATE: LONDON

London har aldrig været mere kedelig. Nicolas har spillet Bill Ropers ambitiøse projekt

Platform PC Udvikler FLAGSHIP STUDIOS Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version GULD Anb. Alder 18+

Genre ROLLESPIL GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



SJÆLDNE BOSSER

Der er en masse såkaldte sjældne boss'er at finde i Londons gader og stræder. Problemet er bare, at de ikke er særlig sjældne, og at man næsten med sikkerhed finder en eller to for hvert område man besøger.

Hellgate: London er Diablo II's spirituelle fortsættelse. Således har Bill Roper talt adskillige gange i adskillige interviews med pressen. Ordene runger stadig i mit hoved, efter at have levet i det postapokalyptiske London i ugevis, og et eller andet sted, så vil jeg gerne tro på Bill.

Det hele startede da ellers også godt. Da jeg i sin tid modtog en invitation til spillets alfa-test, var jeg ovenud lykkelig. Jeg mener, jeg er nok den på redaktionen, der har brugt mest tid på Diablo og Diablo II, så at få lov til at spille det nær-meste, man skulle kunne komme på Diablo III, kunne kun være en god ting. Da spillet så gik hen i betastadiet, var jeg stadig i ekstase; det var dog kun et lille udsnit af spillet, der var tilgængeligt for testerne, og den lille bid, der var, var jeg godt tilfreds med. Ligeledes kunne jeg se igennem med de ekstremt mange fejl og balanceringsproblemer, som spillet led under. Det var jo trods alt kun en betatest.

Forleden dumpede så en anmelderkopi ind af min brevsprække. Jeg var naturligvis begejstret, for nu skulle jeg da udforske hele spillet. Jeg skulle kæmpe mig igennem alle de nye



FAKTA

TEMPELRIDDER

Templerridderens orden er endnu engang på banen, men denne gang forsøger de ikke at konvertere folk til kristendommen; dæmone, der har invaderet London, skal kastes tilbage i helvedes flammer. I skoene på den helt du nu engang vælger at spille, skal du således hjælpe denne orden med at rense storbyen for alskens monstre. Gys og gru.

TIPS

SPIL I STEDET

The Elder Scrolls IV: Oblivion 8/18 PC/X360
Gennemført eventyr med masser af timers spil i en vidunderlig verden.



VANEDANNENDE Underholdende og vanedannende hack'n'slash. Så meget kan man da sige om Hellgate: London, der desværre er en mangelfuld oplevelse på alle andre punkter. Her er en templerridder i færd med at nedlægge en flok zombier.

områder, møde nye blodtørstige bæster – og denne gang ville det være uden alle de rædsomme fejl, der plagede spillet i dets tidlige stadier. Jeg blev desværre fælt skuffet. Men lad os lige tage den helt fra begyndelsen af.

Jeg brugte en del spaltepads i min betatest på, at brokke mig over korsridderens manglende kampdygtighed. Kære læser, lad mig starte med at sige, at korsridderen nu er en vaskeægte ridder, der virkelig forstår at svinge sværd og besværgelser over sine fjender. Gudskelov.

Mine eventyr startede således i skoene på sådan en fætter, og efter, at jeg havde spillet mig langt forbi det punkt, som den hedengangne betatest stoppede mig ved, måtte jeg indse, at jeg egentlig ikke havde særlig meget lyst til at fortsætte. Men det gjorde jeg.

Men hvorfor havde jeg pludselig ikke lyst til at fortsætte? Jo, ser du, omgivelserne i Hellgate: London er ikke den mindste smule tro mod den spændende metropol. For det første er de dæmonplagede undergrundsbaner, de ruine-

KEDELIGE BOSSER

Bosskampene i Hellgate: London kan på ingen måde måle sig med dem, vi kender og elsker fra Diablo II. Det er ingen udfordring at vinde. Skuffende.



SHOGGOTH er faktisk en af de mere underholdende boss i Hellgate: London. Ham møder man dog efter ganske få timers spil, og herfra går det kun ned ad bakke. Det er virkelig en skam.

rede bydele og de udtørrede floder, fuldkommen uden sans for atmosfære. For det andet, så er disse omgivelser stort set det eneste man ser, når man spiller sig igennem de godt og vel fyrre timer, som spillet varer – og så skal man jo også lige gennemføre det på nightmare et par gange. At gå på opdagelse i Ropers fortolkning af London er som at se mosters lysbilledshow om og om og igen. Skuffende.

Dette bringer os til spillets onlinedel, der vel egentlig er et must for enhver, der overvejer at investere i spillet. Har du kun i sinde at spille det alene, så vil du uægteligt blive skuffet – du kan ikke tage din eventyrer med dig online, når han er skabt offline. Når du spiller på nettet, så kan du møde andre spillere i byerne mellem eventyrområderne, og herfra kan du invitere dem til din gruppe og tage dem med på udflygt. Dette er der dog absolut ingen grund til at gøre, når du blot gennemfører spillet for første gang, på normal sværhedsgrad, for der vil dit våben til hver en tid glide igennem fjenden som en varm kniv gennem smør. Jeg noterede også i min betatest, at de forskellige karakterklassers færdighedstræer virkede temmelig uafpudsede.

**FAKTA****ROMERO LIGHT**

Bill Roper har i den grad talt over sig, da han proklamerede, at Hellgate: London ville blive lige så godt, hvis ikke bedre, end det fantastiske Diablo II. Der er hverken tale om en spirituel efterfølger eller et bedre spil - snarere et mangelfuldt spil uden charme og med en pokkers masse fejl.

Det gør sig til dels stadig gældende. Visse færdigheder er ubrugelige, men der er i det mindste kommet en hel del mere variation over linien. Variation er der til gengæld nok af i spillets omfattende våbenarsenal. Bedst som man tror, at man har fundet sværdet over dem alle, så finder man et nyt, mere kraftfuldt af slagsen. Der er koller, okser, sværd og træben til dem af os, der godt kan lide at komme tæt på fjenden, og ligeledes er der rifler, pistoler, raketstyr – med et strejf af sci-fi – til dem, der foretrækker en sikker distance til de ildelugtende dæmoner.

Hellgate: London er desværre spækket med fejl. Fejl, der burde være blevet elimineret i betatesten, men som endnu plager det ambitiøse projekt. Monstre, der sidder fast i luften, ekspeditioner til Windows' skrivebord og lysbilledshow (ikke mosters) selv på de allerkraftigste maskiner, er hverdagskost, når man begiver sig ud i det postapokalyptiske London. Alt sammen bevidner, at der er en eller anden del af udvikler-udgiver-distributorkæden, som har været enormt opsat på at få spillet ud til Halloween. Hvis du spørger mig, så burde spillet snarere være sluppet løs til påske. Det ville nok have været mere retfærdigt overfor de mange forventningsfulde spillere, der nu har ventet i et par år.

Nicolas Elmøe

KARAKTER 5/10

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

EN ROMERO-LIGHT

Vanedannende hack'n'slash gameplay. Potentiel lang levetid. Spækket med fejl. Ingen variation i omgivelserne.

GEARS OF WAR

Unik og bragenden flot udgave til din stærke PC

Platform PC Udvikler EPIC GAMES Udgiver MICROSOFT
Premiere 9. NOVEMBER Antal spillere 1-8 Testet Version
GULD Anb. Alder 18+

Genre ACTION

BRUMAK i PC-udgaven får du i femte akt, muligheden for at kæmpe mod Brumak. Noget der blev barberet fra på X360.

PC-udgaven af Gears of War er alt andet end en simpel konvertering. Her er tale om et på alle måder selvstændigt spil, der føles som om det er blevet skræddersyet til hjemmecomputeren, og på intet tidspunkt har været pint og plaget (gnæk) af en kontroller og langsom styring.

Dem af jer, der savlede over konsolversionen, vil nok blive en smule misundelige når jeg nu siger, at PC-ejerne får en hel del mere indhold til knapt så mange penge. Akt 5 er blevet udvidet med godt og vel fem nye kapitler, så du starter ikke direkte på togstationen og kæmper dig frem mod RAAM, nej, du får hele historien og eventyret bag. Dette betyder blandt andet, at du får lov til at kæmpe mod den store, grumme brumak, som du aldrig fik lov til i konsolversionen. Og uden at afsløre for meget, kan jeg vel godt lige sige, at du sent kommer til at glemme dette møde.

Men det stopper ikke her. For PC-ejere får tre helt nye multiplayer baner, samt alt det indhold der er blevet udgivet til Xbox 360 i det forgangne år. Desuden får vi lov at dyste i en helt ny online mode; king of the hill. Efter som jeg er den lykkelige ejer af et kraftigt grafikkort samt en kopi af Windows Vista (dette er vist i øvrigt første gang jeg sidestiller lykkelig og Vista), så fik jeg ekstra meget valuta for pengene i form af understøttelse af fantastiske grafiske effekter. Gears of War til Xbox 360 ligner et 8-bits spil ved siden af PC-udgaven, især hvis man har en maskine, der kan trække det. Og det har jeg. Jeg blev fuldstændig suget ind i universet, og da jeg havde kæmpet mig igennem den godt og vel ti timer lange oplevelse, ville jeg have mere.

Nu jeg sidder jeg så her, vel vidende, at jeg for et år siden tog fejl, da jeg ikke ænsede Gears of War det mindste. Jeg har dog set lyset, og det håber jeg også, at du gør, hvis du har været lige så kritisk som mig. Hvis du endnu ikke har ledt Marcus Fenix og hans fireteam igennem locust inficerede byer, så få fat i PC-udgaven.

Nicolas Elmøe

KARAKTER 9/10

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

FENIX ER FABELAGTIG PÅ PC

Fabelagtig og hektisk action. Blodende smuk grafik. En par fejl hist og her.



LUNKNE LONDON Kig godt på dette billede. Den her slags omgivelser er stort set alt, du ser, når du spiller dig igennem det lange hack'n'slash eventyr. Og det bliver godt nok kedeligt i længden.



SUPER MARIO GALAXY

Nintendos store stjerne er tilbage efter fem års pause med sit måske mest ambitiøse spil til dato

Platform NINTENDO WII Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere 16. NOVEMBER Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 3+

Genre ACTION



JEG ER BOSSEN

Traditionen tro afsluttes mange af banerne med en boss-kamp, som ofte kræver man bruger den lidt anderledes baneopbygning til sin fordel, eller nogle af de mange andre elementer. Mario en stor oplevelse.

VI ❤️ DIG

Nogle gange er de bedste ting her i livet bare ikke, hvad man regner med. Hvem havde eksempelvis troet, at en lille, buttet blikkenslager med italiensk accent og blå overalls, ville lægge hele verden for sine fødder og blive udødeliggjort, som det største spil-ikon nogensinde?

Selv i skiftet fra 2D til 3D med Super Mario 64, har vores protagonist domineret platformgenren, og nu er han tilbage efter fem års pause, for endnu engang at redde den hjælpeløse prinsesse i et spil, der bryder med de jordbundne spil og tager en tur ud i det vægtløse rum. Mario-spillene har aldrig haft de mest betydningsfulde historier, der mest af alt er blevet brugt til at drive spillene frem, og Galaxy er ingen undtagelse. Jeg må dog ærligt indrømme, at Nintendo denne gang har overspillet en smule og leverer en fortælling, der er lige søkersød nok. Den byder blandt andet på grædende baby-stjerner, der råber "Mama!", og en pige, der græder stjernestykker og bager kager, som hverken er den mindste smule interessant eller specielt godt velfortalt.

Hvad historien til gengæld formår, er at sætte rammen for et fuldstændig formidabelt univers, der rækker længere end noget Mario-spil tidligere har gjort, og det siger faktisk ikke så lidt. Med en rumstation, der langsomt



FAKTA

RUNDT OM JORDEN

De mange mærkelige planeter giver mulighed for en helt ny form for gåder og udforskning i Mario-spillene, da man af åbenlyse grunde ikke kan se, hvad der foregår på siderne, og derfor kræver det ofte en smule logik, udforskning og kortlægning, for selv små planeter giver mening. Især de mere komplekse former kan klø i hovedbunden. Vi er intet mindre end helt vilde med ideen, og spiller stort set Galaxy i døgnrift i øjeblikket på redaktionen.

TIPS

SPIL OGSÅ

Super Mario 64 18/18
NINTENDO 64

En klassiker, som du bare ikke kan komme udenom. Spil det på din nye Wii.



MED NUMSEN FØRST Super Mario Galaxy føles stadig som det klassiske Mario i alle afskygninger og angreb, som dette frontale numsesammenstød, og det er der sådan set intet nyt i. Men når det nye og gamle går så fint i spænd, så der er jo heller ingen grund til at undvære det.

tændes op igennem spillet, kommer Mario på besøg i alle universets flotte, sjove og skøre afkroge, og Nintendos designere har virkelig sat fantasien på frit spil. Super Mario Galaxy er en fryd for øjet over hele linien, med farverigt og kreativt design, der bæres af en stærk teknologisk side og masser af grafiske effekter og lækkerier. Der er aldrig et grimt eller uinspirerende øjeblik, og sammen med et orkester-indspillet soundtrack, der blander nyindspillede klassikere med originale, stemningsfyldte numre,

bejler Galaxy til tronen som et af de mest æstetisk fyldestgørende spil i nyere tid. Eneste minus ved lydsiden er den næsten fraværende dialog, som kun et par enkelte gange får en dårlig stemmeindtaling med på vejen.

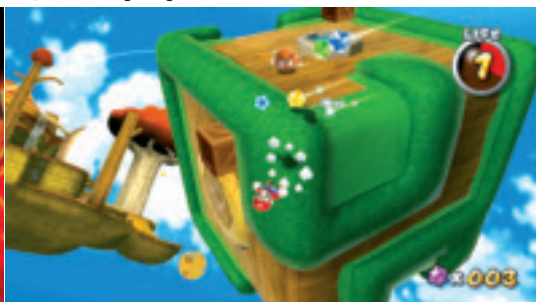
Noget af det mest geniale og imponerende, er dog, hvordan planeterne både formår at tilbyde gammelt, nutidigt og nyt, innovativt gameplay på én gang, men løsningen er faktisk ganske simpel. I visse tilfælde trækkes kameraet til siden, og du får lov til at spille i klassisk 2D-stil,



KLASSISK MARIO Der er flere gange undervejs i Super Mario Galaxy, hvor kameraet trækker ud til siden, og du oplever spillet nærmest som i de gode, gamle dage. Da styringen er den samme og de nye ideer ligeledes er kommet til rette her, føles det dog aldrig forældet.



HVILKEN VEJ ER OP? Tyngdekraft er et af de vigtigste temaer i Super Mario Galaxy, og når du løber rundt på mange af universets planeter, er der som regel intet, der er oppe og nede. Det giver mulighed for mange sjove og unikke udfordringer.



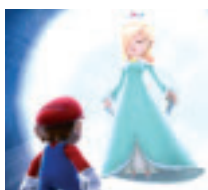
som fra Mario Bros., mens andre planeter er bygget omkring det traditionelle 3D-plattformspil. Det helt nye ligger i den tredje form, hvor intet er oppe og nede, og du kan gå rundt på de små planeter som det passer dig, uanset om det er toppen, siderne eller bunden. Her holdes du til af tyngdekraften, hvilket betyder, at du kan hoppe til andre planeter, hvis du bare formår at komme tæt nok på dem.

Desværre opstår der i visse situationer problemer med styringen og kameraet, og selvom de aldrig bliver overvældende, så kan det ligge lige på grænsen til det frustrerende. Det skyldes primært, at den manuelle justering af kameraet er ekstremt begrænset og ikke altid kan drejes frit omkring, samtidig med at kameraet ikke altid følger med Mario, når verden vendes på hovedet.

Problemerne her må dog opfattes som petitesser, især i et så ambitiøst spil som det-



IT'S A MEE Der er masser af klassiske elementer, som har fundet sig plads i Super Mario Galaxy, og blandes formidabelt sammen med de nye koncepter og ideer.



FAKTA

SUKKERSØDT

Det sker hvert århundrede, at en komet suser over himlen i paddehatte-riket, og eftersom dette er et af de år, så er Mario, prinsesse Peach og alle de andre samlet for, at se de mange stjernesrud og fejre begivenheden. Som den festdræber han er, kommer Bowser naturligvis forbi og ødelægger stemningen, ved at kidnappe prinsessen og sløt, som han åbenbart skal bruge til at skabe sin egen galakse. I et forsøg på at komme Peach til undsætning, havner Mario i rummet, på en mørk og næsten øde rumstation, og det er her han skal hjælpe stjernevogteren Rosalino med at få alle stjernerne.

TIPS

SPIL IKKE CARS 2/18 MLLT

Endnu et licens-spil, som bare aldrig er rigtig sjovt eller bare i nærheden af morsomt. Drop det.

te, og med det antal af nye ideer, som Nintendo har tilføjet, er det svært ikke at være dupe-ret. Jeg er især glad for at se de karismatiske dragter vende tilbage i helt nye udformninger. Nu har du ikke kun den klassiske ild-Mario mere, men også en Bi-Mario, Spøgelses-Mario og Fjeder-Mario, og selvom de oftest kun bruges til meget specifikke opgaver, så tilføjer de spillet masser af ekstra krydderi.

Super Mario Galaxy er på ingen måde samme revolutionerende oplevelse, som Super Mario 64 i sin tid var det. Selvom det udflytter Wii-konsollen fornemt, så er det stadig et spil, som med mindre modifikationer ville kunne realiseres på enhver anden konsol, og skabelonen er som udgangspunkt stadig den samme som for ti år siden. Det ændrer dog ikke på, at Galaxy er en vanvittigt omfattende oplevelse, der endda giver dig masser af ekstra timers holdbarhed efter spillet er gennemført, og det er ikke noget, man sådan lige takker nej til. Mario Galaxy er et stjerneklart bevis på, at Miyamoto og resten af Nintendo, stadig kan bevæge Mario ind i en ny generation og gøre det med manér. Hvem havde egentlig troet en tur i rummet kunne være så fantastisk?

Jesper Nielsen

KARAKTER 10/10

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

EN ÆGTE KLASSIKER!

Formidabel grafik og musik. Ekstremt varierende.

Visse mindre problemer med kameraet og styringen.

TIMESHIFT

Evhedsprojektet fra Saber Interactive lander endelig

Platform X360/PC/PSS Udvikler SABER INTERACTIVE
Udgiver VIVENDI Premiere UDE NU Antal spillere 1-16
Testet Version X360, PAL, Arb. Alder 13+

Genre ACTION



Det har sin charme, at sætte tiden i stå, tømme et halvt magasin i den nærmeste fjende, sætte tiden i gang igen og så se ham eksplodere i et virvar af hans eget blod.

Historien i Timeshift udspiller ikke overraskende i fremtiden, hvor du indtager rollen som en navnløs fysiker. Skurken Krone har stjålet et projekt fra det laboratorium, hvor du arbejder, den såkaldte alfa-dragt, der tillader rejser gennem tiden.

For at forhindre ham i at ødelægge tids-linien, er der ingen anden udvej end at stjæle en lignende dragt, nemlig beta-dragten, der, selvom den ikke er lige så kraftfuld, stadig tillader tidsrejser. Historien er der, men den er hverken specielt interessant eller engagerende, og når den kun bliver bakket op af et meget kønsløst design og nogle tids-effekter, kommer Timeshift hurtigt til at mangle personlighed. Uanset om du er omgivet af ruiner eller små gange og kontorer, er oplevelsen dog den samme. Det er småt med bevægelsesfrihed, selv når du bevæger dig udenfor, og det hele føles meget indelukket og korridoragtigt. Der er altid kun én, nøje indikeret vej frem, og det bliver lidt klaustrofobisk i længden.

Timeshift begynder først at skille sig ud fra de andre sci-fi shootere, når dine evner til at manipulere med tiden sidder på ryggraden. En tastekombination af den venstre skulderknap og en af bogstavsknapperne, lader dig enten bevæge dig slow-motion, sætte tiden helt i stå eller spole en håndfuld sekunder tilbage. Desværre går det ikke altid helt glat, og jeg var ofte ude for at en kombination mellem de to tidskontrollerende knapper gjorde, at jeg enten slog tilfældet ud eller ufrivilligt skiftede våben, noget der aldrig bør ske midt i en lidkamp. Timeshift er en mildt sagt blandet fornøjelse. Visuelt bliver et middelmådt design blandet med nogen af de vildeste vandeffekter, jeg nogensinde har set, og gameplaymæssigt bliver velfungerende tidsmanipulation og god fjendtlig intelligens blandet med indelukkede baners dumme gåder. Sci-fimastodonter som Half-life 2: Episode 2 og Halo 3 ramte i dette efterår gaden, og Timeshift når ingen af dem til sokkeholderne.

Martin B. Larsen

KARAKTER 6/10

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

ALT FOR SKABELONSHÅRET

Udmærket grafik og lyd. Tung action.

Kønsløst og indelukket design. Irriterende puzzles.



Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



PLOT? Historien tager sin begyndelse, da Bart køber det seneste spil, Grand Theft Scratchy, men ikke får lov at beholde det for Marge. I stedet finder han en manual til The Simpsons Game, og så kører det.

THE SIMPSONS

Den gulstolnende familie slår sig løs med humor

Platform PS3/X360 Udvikler EA Udgiver EA Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 Testet Version PS3 (PAL) Anb. Alder 12+

Det vigtige i The Simpsons er naturligvis humoren, og den har en fremtrædende plads i spillet. "Hvis I synes det her lyder som en eskorte-mission, er det fordi det er det", siger Bedstefar Simpson i en sen bane. "Double... jump!", udbryder Homer, når han udfører det. Og den elskelige, fede tegneseriefyr dukker op med jævne mellemrum for at uddele "Worst game cliché ever!" Tonen er lagt, og spillet er bestemt ikke bange for at tage gas på spilmediet som helhed.

Men, men, men. Der er altid et men, og her er det ret stort. The Simpsons parodierer forskellige spil, og det er da meget sjovt, men kunne udviklerholdet i processen ikke undgå spilliklicheerne selv? Grafikken er et mesterstykke med hensyn til at illudere 3D som 2D, og animationerne er ren Simpsons, men hvorfor skal kameraet være sådan et møgdyr til tider? Og hvorfor kan man i det herrens år 2007, ikke lave et målsøgningsystem, der låser sig fast til det mål, man har brug for, og hvor man ikke skal sidde og møffe rundt blandt samtlige mål, for man når det ønskede? Den forfærdelige eskorte-mission bliver ikke bedre af, at man ikke lige låser sig ind på

det nærmeste og vigtigste mål. Hvorfor er gameplayet så basalt? Ville det have været umuligt at gøre nar af andre spils sygelige trang til at smide alverdens genstande efter spilleren, uden nødvendigvis selv at gøre det? Ikke nok med at der er forskellige ting, der kan samles ind, de er som oftest figurspecifikke, hvilket eksempelvis betyder, at Homer er den eneste, der kan samle Duff-kapsler, mens Bart er den eneste der kan samle Krusty-postkort. Man fristes til at gentage den fede tegneseriefyrs bemærkning: "Oh, real original..."

The Simpsons Game fungerer til dels, men jeg kan ikke lade være med at overveje, hvor godt spillet ville have været, hvis udviklerne havde brugt mere tid på at udvikle et fremragende gameplay, der kan stå mål med den glimrende grafik, og mindre tid på at tage fis på spilliklicheer og være morsomme.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

SJOV, MEN SKABELONSKÅRET

- Rigtig god grafik. Lydsiden sidder lige i skabet.
- Skabelonskåret. Ensformigt. Ikke alt holder lige godt.

CONAN

Svulmende overarme, langt, utætmet hår og topløse, barmfagre kvinder så langt øjet rækker

Platform X360/PS3 Udvikler NIHILISTIC SOFTWARE Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version X360 (PAL) Anb. Alder 16+

Det er naturligvis en vigtig del for ethvert actionspil, der bare læner sig op af den genre som God of War så mageløst har mestret. Conan er måske noget af det nærmeste, jeg nogensinde er kommet på et skabelonskåret spil, for der er ikke meget nyt under solen, og stort set alle spillets elementer er tyvstjålet fra God of War eller andre steder, hvor de har fungeret godt.

Heldigvis har udvikleren Nihilistic været så kloge og indset, at når man først laver et kopispil, så er der ingen grund til at bevæge sig ud på de dybe vande. På den måde har de samtidig undgået en masse af de faldgruber, som andre udviklere oftest må imødekomme, og derfor må jeg faktisk indrømme, at jeg har været pænt underholdt hele vejen gennem

Conan. Det pudsige ved Conan er blot, at det faktisk må bukke under for nogenlunde de samme kritikpunkter, som jeg for nyligt opstillede for Heavenly Sword, uden på nogen måde at være i samme kaliber som Ninja Theorys actionepos. Conan er ekstremt kort, og med lidt god vilje faktisk endnu kortere end Heavenly Sword. Og selvom der er større mangfoldighed af fjender i Conan, så er de om nogen endnu mere gennemskuelige. Det er også tydeligt, at Nihilistic ikke ligefrem har været kritiske overfor deres brugte skabelon og glemt at kigge designet efter i bedene, for det vrimler med trivielle småfej og direkte dumme beslutninger. Eksempelvis er muligheden for ikke at gemme til enhver tid og kun ved bestemte poster meningsløs, da spillets check-



1 FAKTA

HISTORIEN

Historien i Conan er stort set ikke værd at kommentere på, da den udelukkende bruges til at introducere nye elementer i kampsystemet og bevæge spilleren rundt omkring i verdenerne Hybria. Og den bliver især ikke hjulpet af spillets filmsekvenser, der faktisk ser værre ud end selve spillet. Uha, da.

point-system i forvejen fungerer ganske udmærket og kun giver dig brug for at gemme, hvis du skal forlade spillet i længere tid. Samtidig er sværhedsgraden igennem spillet også højt ubalanceret. Alligevel er jeg mildt imponeret over Conan, på samme måde, som man kan være imponeret over et barns første farvelægning. Jeg kan se, hvad det forestiller, men der er tegnet meget uden for omridset. Conan er kort sagt ingen åbenbaring.

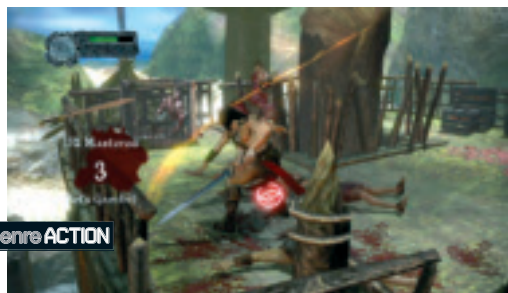
Jesper Nielsen

KARAKTER 5/10

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

ACTION FRA DEN HENDTE KASSE

- Nydelig grafik. Tilgængeligt og underholdende kampsystem.
- Kort og uden videre holdbarhed. Mangler sjæl og dybde.



Genre ACTION

JEG VIL VÆRE DIG Conan er et typisk eksempel på en oplevelse, der ikke vil så meget andet end af kopiere andre spils bedste øjeblikke og smide den ind i en ny sammenhæng. Ikke ligefrem dybt imponerende.

ABSOLUTE AERIAL SUPREMACY

BEGINS NOVEMBER 2007

MISS DARTY

BIG DADDY

RED COYOTE

THE KING

MR. CRASH

MR. TIDDLES

GRIM REAPER

SUPER FLY

RATTLESNAKE

DOC SLAYER

INVERTED BIRD

SHRIMP

BIG BIRD MIA

ACE COMBAT™ 6

Fires of Liberation

Join the revolution of Aerial Combat! Get in the cockpits of your favourite combat aircraft and engage in supersonic battles on an epic scale.

- >> Live the war zones in photo-realistic detail!
- >> Prove your supremacy globally in multiplayer online modes with up to 16 players at once!
- >> Choose your tactical path in massive scale, living battlefields!
 - >> Command aerial, naval, and ground combat units!
- >> Pilot authentic licensed combat aircraft!
- >> Experience the intense drama of the battlefield!

SHREWD

FLY PIONEER

EXPERIENCE
THE SINGLE PLAYER DEMO
ON XBOX LIVE NOW!

12+

www.pegi.info

www.acecombat.eu

namco

XBOX 360
XBOX LIVE

BANDAI
NAMCO
Games

ATARI

ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by ATARI Europe SAS. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in the game are the property of their respective owners, and used with such permissions. © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © GeoEye © INTA Spoutnik © DigitalGlobe/HatchSoft

EBGAMES
Powered by GameStop

GameStop
power to the players™



Genre ACTION



SKAL VI SPILLE? Med Tomb Raider: Legend var der mulighed for at spille diverse time trials over WiFi, men det er af en eller anden grund taget ud af jubilæumsudgaven (sikke en fest). Dette var ellers blevet stillet i udsigt via spillets såkaldte pressemeddelelse.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Laras gamle togter på hældes på helt nye flasker

Platform PSP Udvikler CRYSTAL DYNAMICS Udgiver EIDOS Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 12+

Jeg kan ligeså godt indrømme det; jeg har allerede spillet PS2-versionen af TR: Anniversary, så jeg havde sådan set forventet nogle deja vûer, da jeg kastede mig over den håndholdte udgave af spillet. Og jeg er da heller ikke udelukkende blevet positivt overrasket.

Visuelt har Lara Crofts globetrotteri altid drejet sig om betagende, storslåede og forunderlige omgivelser og med jubilæumsudgaven i hånden går man ikke glip af noget på den front. Lige så vigtigt er Troels Fohlmanns sublim lydspor med til at fastholde spilleren i en eventyrlig og trance-agtig tilstand: man er verdensudforsker. Nogle vil nok savne de dele af det gamle lydspor fra originalen, som ikke længere eksisterer, men jeg føler at Troels har ramt helt rigtigt i sin symfoniske og stemningsmæssige balancegang.

Vender vi tilbage til argumentet med verdensudforskning kan det være et problem at komme omkring, og det er her at nogle irritationsmomenter sniger sig ind. At bevæge briterne rundt på de ubonede gravgulve sker ikke uden en smule surmuleri, for den ana-

loge knap er ikke særligt praktisk til vævre fruentimmere, og der kan opstå nogen forvirring omkring skydedelen, eftersom denne del udføres med firkant og ikke skulderknapperne. Et par bjørne og en ulvefamilie senere har man dog vænnet sig af med alt for tidlige dødsfald.

Jeg tilgiver dog Crystal Dynamics det meste, for når jeg efter en overstået nærkamp med en brunbjørn pludselig har det hele for mig selv, så kommer de glædelige deja vu'er. Steder jeg ikke har set i flere år og som Lara rent kronologisk aldrig før har stødt på.

Problemerne til trods, så er TR: Anniversary et solidt spil på det mindre format. Det er naturligvis et må-have-spil for fans af serien, og spillere med hang til action-gameret eventyr bør heller ikke snyde sig selv for.

Peter Christensen

KARAKTER 7/10

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

FORVENTET KONVERTERING

- Smittende atmosfære. Fomidabelt lydspor.
- Lidt svær styring. Ingen online-funktioner.

LUMINOUS ARC

Meget letbenet oplevelse

Platform NDS Udvikler MARVELOUS ENTERTAINMENT Udgiver RISING STAR Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+



Genre STRATEGI

Luminous Arc er et japansk rollespil fra yderst til inderst. Lige fra den lækre, håndtegnede indledningssekvens til de fine baggrunde, som dukker op bag still-billederne af eventyrets hovedpersoner, når de snakker stolpe op og stolpe ned for at drive handlingen lige så stille fremad.

Turbaserede kampe, hvor man både skal flytte sine helte rundt på et skakbræt og angribe med dem en efter en holder selvsagt ikke tempoet skræmmende højt. Det er der nogen, der elsker og nogen, der hader, og det er derudfra du skal overveje dit køb.

Kristian Troelsen

KARAKTER 6/10

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

SKABELONSKÅRET STRATEGI

- Udmærket kampsystem. Lettilgængeligt.
- For langsomt. Unødigt lange dialoger.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Nicolas er en smule skuffet over Relics udvidelsespakke

Platform PC Udvikler RELIC Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version RETAIL Anb. Alder 18+



Genre STRATEGI

De to nye fraktioner, henholdsvis briterne og den tyske panserdivision, er som dag og nat. Mens briterne ynder at grave nogle utroligt effektive skyttegrave, og så nyde en kop te i deres nyopførte hjem, alt imens de mageligt nedkalder noget uhyggeligt farligt artilleri, blandt andet ved hjælp af deres kaptajner og løjtnanter, som i øvrigt yder støtte til fodtusserne, så er tyskerne en hel del mere aggressive.

De specialiserer sig nemlig i alt det, der gør livet surt for fjendens kampvogne; og stort set

FAKTA
MEGET FLOT!
Første gang jeg kæmpede om natten, og tilmeld i tordenvej, måtte jeg lige mærke efter på min puls; er det her virkelig? Det var det. Dog var jeg en smule skuffet over, at det p.t. hurtigste grafikkort på markedet, ikke kunne klemme flere billeder i sekundet ud af spillet, med alt slået til. Nå, man kan vel ikke få det hele på en gang. Kan man?

alle deres enheder har et eller andet middel mod disse. Jeg behøver vel næppe at nævne, at briternes panser er som papmache overfor tyskernes enorme ildkraft. Godt så.

Begge kampagner er tilpas udfordrende, uden på noget tidspunkt at blive frustrerende. Det skulle da lige være på grund af den kunstige intelligens, der nøjagtig som for et år siden - halter lidt for meget i visse henseender. Adskillige gange måtte jeg lede mine kampvogne manuelt rundt, fordi de ikke lige selv kunne udregne ruterne. Jeg ved godt, at man ikke havde GPS i 1943, men helt ærligt, en eller anden form for stedsans havde man vel. Jeg forsøger ikke at sable Opposing Fronts ned. Langt fra. Udvidelsespakken er, indholdsmæssigt, til den helt store sølvmedalje, men det er altså utilgiveligt, at spillet er sluppet løs på markedet i en sådan tilstand. Windows Vista-brugere skal stole på syvttallet, mens XP brugere velsagtens kan kalde det et ottetal, hvis de altså ikke oplever de mange fejl. og kan leve med en, indtil videre, fejlpræget onlinedel. Relic, jeg er skuffet.

Nicolas Elmoe

KARAKTER 7/10

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

FORNUFTIGT STRATEGI-SPIL

- Mere af det samme fantastiske indhold.
- Spækket med fejl. Manglende online-stabilitet.



ASFALTEN ER DIT LÆRRED.



KUNSTNER I DET RODE FELT. DET ER SÅDAN LØB BLIVER VUNDET. POWERSLIDES. SKRED. SLINGSHOTS. OPHIDS TILSKUERNE OG ØG DIN SCORE, HVER GANG DU LAYER EN MANØVRE I HØJ FART. HVER MANØVRE, DU UDFØRER, EFTERLADER ET AFTRYK. PÅ BANEN OG PÅ DE ANDRE KØRERES SMÅ, SKROBELIGE EGOER. XBOX.COM/PGR4

PGR4
PROJECT GOTHAM RACING

Microsoft
game studios



© 2007 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, og Xbox LIVE logoerne er varemærker i Microsoftgruppens eller dets datterselskabers ejendomme.

Jump in.

XBOX 360 LIVE



CALL OF DUTY 4

Krig bliver aldrig sjovere end Infinitys seneste aftapning. Jonas har været en tur på slagmarken

Platform X368/PC/PS3 Udvikler INFINITY WARD Udgiver ACTIVISION Premiere 9. NOVEMBER Antal spillere 1-32 Testet Version X368 (PAL) Anb. Alder 16+



FLOT GRAFIK
Call of Duty 4 er rædselsfuldt flot, noget der tydeligt illustreres under en mission om natten i en brændende by eller andet sted i mellemøsten. Krigen bryder ud i lys lue, mens lysgranater farver himlen rød.

Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Call of Duty 4 starter som alle andre spil i serien med en kort træningsmission, for at du hurtigt kan få kontrollen ind under huden og blive bekendt med de nye funktioner, som bl.a. at hejse dig ned fra afsats-er via et reb. En kort, glidende introduktion inden spillet for alvor går i gang, og du havner i støvlerne på en grønskolling fra de legendariske engelske SAS-styrker ombord på et eznormt fagtskib til havs. Et fragtskib, som siges at have kernevåben ombord.

Fra det øjeblik jeg firede mig ned med et reb fra en helikopter i stormvejret til det store skib er finkæmmet og til rulleteksterne sejler stille hen over skærmen, er det nærmest ikke lykkes mig at trække vejret. Call of Duty 4 er nemlig så vanvittigt kompakt, fyldt til randen med action og af så en høj kvalitet, at man næsten ikke tror sine egne øjne. Præcis som du tror, at du har set alt, spillet har at byde på, så skrues der lige endnu mere op for tempoet, en ting der som en mavepuster, fuldstændig tager vejret fra dig. Noget af det oplever du allerede ombord på skibet, og det accelererer kun som du kommer længere ind i historien.

Den centrale del af historien handler om den russiske ultranationalist Zakhæev, der ved hjælp af tvivlsomme metoder forsøger at samle



FAKTA

ONLINE-EUFORI!

Call of Duty 4 har en fantastisk veludbygget online-del med hele ni forskellige spillemner. Foruden den sædvanlige opsætning med Capture the Flag- og hold-spil, er der også det Counter Strike-lignende Search og Destroy, samt det mærkelige Headquarters. I sidstnævnte slås begge hold om en hemmelig radio, som dukker op tilfældige steder på banen. Der er 16 baner i spillet.

TIPS

SPIL OGSÅ

Rainbow Six: Vegas 8/18
XBOX 360
Velfungerende action med flot grafik og en smule taktisk snilde. Skal prøves.



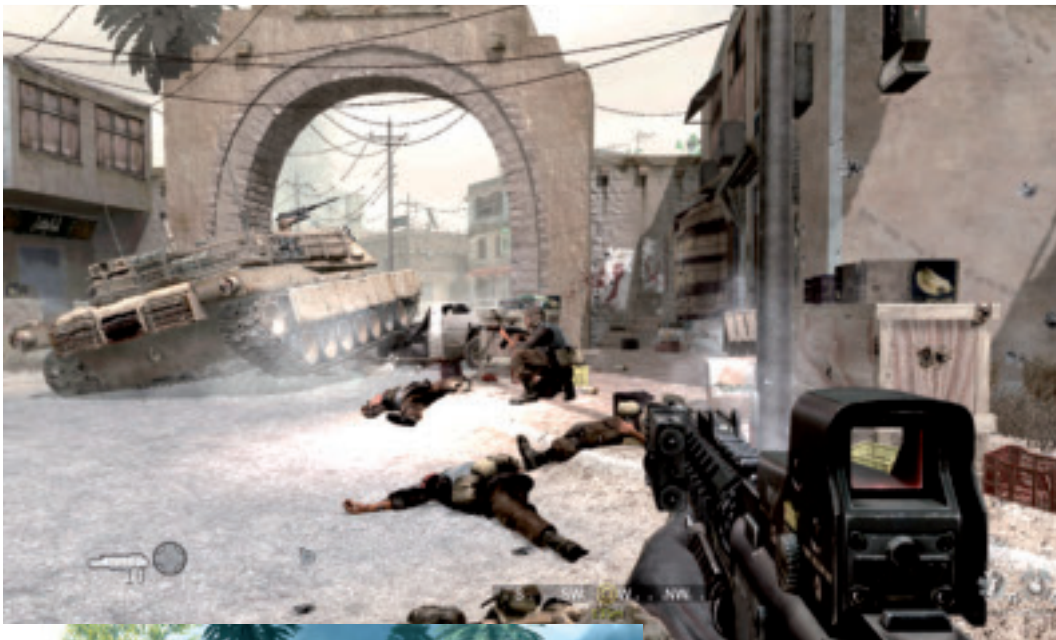
UDE I FREMTIDEN Da Call of Duty foregår i fremtiden, findes der våben i spillet, som endnu ikke er masseproduceret. Disse er skabt ud fra prototype-tegninger og er blevet til med hjælp fra en våbenekspert. De er måske på markedet om 3-5 år.

et forenet Sovjet. Da dette er noget Storbritannien og Amerika næppe tillader, så starter der naturligvis en enorm konflikt på den baggrund, og Zakhæev ender med at få hjælp fra sin mellemøstlige allierede Al-Asad. På den måde håber Zakhæev, at kunne distrahere supermagterne, mens han fortsætter sine planer.

Der er i bund og grund ingen fantastisk nyskabende historie på skiven, og i begyndel-

sen virker det lidt skuffende, at skulle igennem endnu et venstrehåndsploot, men gennem enormt stærke scener og en masse uventede plotdrejninger, så løftes historien faktisk til uanede højder, og for første gang i lange tider, interesserede jeg mig faktisk for mine kolleger på slagmarken; jeg var meget opmærksom på, hvordan de havde det og hvordan det hele skulle slutte. Call of Duty 4 er ekstremt impo-

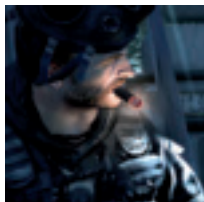
HVOR KOMMER DU FRA? I stedet for at blande så mange nationer som overhovedet muligt sammen, så får man i Call of Duty 4, kun muligheden for at spille som en amerikansk marinesoldat og en britisk SAS-soldat. Det er et godt valg, da det samler historien bedre og gør det hele mere vedkommende.



HR. PRICE Kaptajn Price med den fine moustache fra de tidligere Call of Duty-spil, gør et comeback i denne fjerde del. Om det er en hyldest afslores ikke, men sjovt er det da.

nerende, med meget varierede og vidtstrakte baner, spredt ud over diverse øststater og selve mellemøsten. Med en nærmest minutiøs detaljerigdom, har Infinity Ward virkelig fanget følelsen af, at man faktisk befinder sig på disse steder, og kampene i mellemøsten foregår da også gennem trange basarer, store porte, tøjbutikker, slagterier med typiske arabiske skilte og en masse sønderskudte moskeer og højhuse. Intet er overladt til tilfældighederne, og nogle gange, valgte jeg næsten helt at lade være med at spille videre, for i stedet at gå rundt og indsnuse atmosfæren og grafikken, der er lige så teknisk imponerende, og den er designmæssig fantastisk.

Præcis lige så imponerende, er de mere hemmelige missioner, som man tager til Rusland. Disse handler ofte om, at eliminere et bestemt hus eller lede efter en nøgleperson.



FAKTA

BLYETS FYSIK

I Call of Duty 4 har alle materialer forskellig hårdhed, og alt efter deres tykkelse, stopper de enten kuglerne eller lader dem penetrere. Går kuglen igennem, så kan den sagtens ændre retning og hastigheden forhindres også, så skaden reduceres. Desuden er rigtig meget i spillet destruerbart, hvilket er lækkert.

HØR! Vi har altid brokket os over køreøjsfysikken i de tidligere Call of Duty-spil, og Infinity Ward må have læst Game-reactor, for i Call of Duty 4 er alt støvsuget for køreøjer.

Med meget små, men samtidig geniale midler, fodres man hele tiden med nye drejninger, præcis nok til at variationen holdes oppe og gør at spillovelsen i Call of Duty 4, aldrig synker under et mesterligt niveau. Et eksempel er en parkour-ligende jagt, hvor man forsøger at fange en vigtig person, som er stukket af ubevæbnet og som skal fanges i live.

Call of Duty 4 fortsætter med at brillere, efter du har gennemført historien og bestemmer dig for at gå online og nedskyde andre spillere. Alt efter hvem du vælger at være, udstyres du både med udrustning og færdigheder, der passer til din profession. Det er endda lavet sådan, at du efter et vist antal spillede kampe, får muligheden for at lave din egen klasse, komplet med våben, camouflage og egenskaber.

Call of Duty 4: Modern Warfare er så fandens imponerende, at man næsten ikke kan få vejret. Det er ren militærporno, og hver eneste lille del af spillet er der kælet uhorrt meget for, så det bare skinner hele vejen rundt, hvilket gør det til det bedste spil i genre. Uanset hvad, så må du bare ikke gå glip af Call of Duty 4 - det er mesterligt.

—Jonas Mäki

KARAKTER 9/10

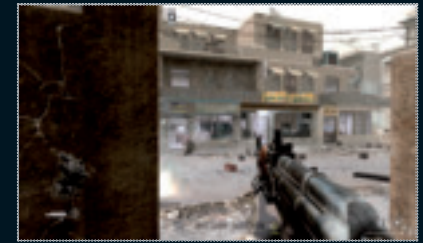
Grafik 9/10 Lyd 10/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 8/10

REN MILITÆRPNORNO

- Klokkeren styring Suveræn lyd. Ekstremt flot. God variation
- Visse fjenders noget hidsige angreb

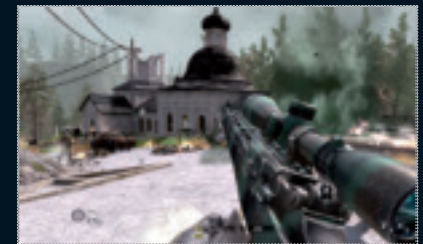
GODE GENSYN

Spændende kampe ved fronten



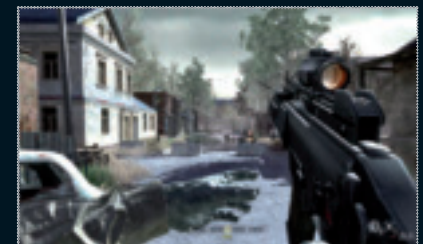
HARDE KAMPE

At løbe gade op og ned i mellemøsten er ekstremt hårdt, og ammunitionen i de nye våben tager hurtigt slut. Derefter er det bare med at få fat i det noget ældre våben, som terroristerne har, hvis du skal have en chance for at komme ud derfra i live.



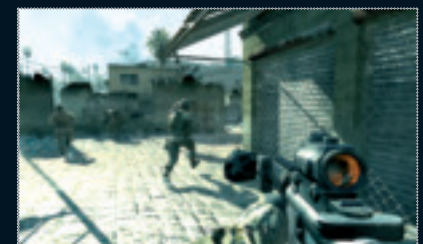
FORSVAR BAKKEN

En af de hårdeste kampe foregår efter man er blevet landsat fra en helikopter og skal forsvare en bakke mod et stort antal fjender. Skridt for skridt er man nødt til at forlade stedet, mens fjenden indtager område efter område, bakket op af store tanks.



ANDERLEDES KAMPE

På en spektakulær mission skal man fange en af fjendens overordnede ledende, hvilket er lettere sagt end gjort, da han i et par gode løbesko pludselig stikker af. Det er op til dig at fange ham uden at blive skudt af hans mænd. Det er ikke så let som det lyder, tro os.



LUFTSUPPORT

Under de mest voldsomme kampe, kan man ind imellem få hjælp fra luften. Både kampify og helikoptere kan dukke op og gøre livet rigtig surt for fjender, som har barrikeret sig i huse, der så pludselig bogstaveligt talt sprænges i stumper og stykker. Det ser helt fantastisk ud.



DU ER KUN EN ROOKIE

Inden du får lov til at skyde din første fjende, skal du nedskyde papdukker på en slidt bane på tid. Klarer du opgaven, så optages du i de britiske SAS-stykker, og så kan du stolt gøre dig klar til din allerførste mission. Hvor andre spil og deres introduktion kan føles lang eller bare enormt belærende, er Call of Dutys helt passende.



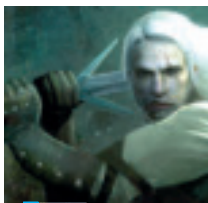
THE WITCHER

Polske CD Projekt placerer sig højt på spilverdens landkort med The Witcher

Platform **PC** Udvikler **CD PROJEKT RED** Udgiver **ATARI** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1** Testet Version **RETAIL** Anb. Alder **18+**

Det står fra første sværdslag klart, at der er lagt masser af kærlighed i den forhekseende opskrift, der udgør fortællingen om witcheren Geralt of Rivia. Med lidt hjælp fra bryg, urter og magi, udgør en witcher en formidabel sværdkrieger, og Geralt får brug for hele arsenalet i det flotte eventyr, som efter alt at dømmes, gemmer på op mod 100 timers spilletid, hvis man vil igennem hver en afkrog af Temeria, som riget hedder.

Spillet indledes med et angreb på witchernes højborg, hvorfra ukendte banditter røver farlige ingredienser, og herefter må Geralt og hans kolleger træde i aktion. Og det er en kæmpe opgave, for The Witcher er stort og åbent, på samme måde som Oblivion. Der er frit valg på alle hylder med quests, missioner og gøremål, hvad enten det drejer sig om et hævn tog eller en tur i høet. Ja, du læste rigtigt. The Witcher er ikke en time gammelt, før Geralt skal tage stilling til, om han vil lade sig forføre af troldkvinden Triss, og udviklerne fremhæver selv konsekvenserne af Geralts valg som noget af det mest nyskabende i The Witcher. For i modsætning til de fleste andre rollespil, viser konsekvenserne af de mange moralske valg sig først lang tid efter, man har truffet dem. Som eksempel kan nævnes mødet



FAKTA

GOD ELLER OND

The Witcher til et sammenhængende og ægte rollespil. Der er ikke noget, der er rigtigt eller forkert. I stedet er der ting, man vil fortryde, og ting, man vil glædes over, og det er også i det perspektiv, man skal ansøge Geralts, og Triss' forhold. Det fungerer virkelig godt, og er aldrig bare sort/hvidt.

med en flok elvere ved en flodbred i Temeria. Geralt har lige beskyttet en ladning medicin og mad for en af landsbyens handlende, da elverne dukker op og kræver at få begge dele udleveret, da de lider af sygdom og sult. Og hvad gør man så: Forbarmer man sig over elverne, eller forbliver man tro mod sin arbejdsgiver og slår elverne ihjel? Jeg skal ikke afsløre de langsigtede konsekvenser, men blot slå fast, at de bestemt ikke er ligegyldige.

The Witcher byder på et nyt kampsystem, som med garanti vil dele vandene. Det bygges på at time sine slag rigtigt, når man med et enkelt museklik har udvalgt den fjende, man vil kæmpe mod. Herefter angriber Geralt, og når markøren viser et flammende svær, klikker man igen på fjenden for at fortsætte angrebet med effektive combos, og så fremdeles. Personligt

synes jeg, kampsystemet virker fint, men når der er mange fjender på skærmen, så mangler det dog lidt fleksibilitet og hastighed, og kampene bliver for omstændige at udkæmpe. The Witcher kunne godt kunne gå og hen og blive det næste store rollespil, som forhekser én. Det fortjener det, og spillets verden er interessant nok til at rive et par arbejdsuger ud af kalenderen. Det er et flot, flot rollespil, som er ambitiøst serveret af folk, som tydeligvis elsker genren, og kærligheden skinner også igennem i produktet.

Kristian Troelsen

KARAKTER 8/10

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

FORRYGENDE GODT ROLLESPIL

- Smuk og dragende verden. Fantastisk musik. Godt eventyr.
- Mangler den sidste "storhed". For meget løben rundt.



FLDT Både den lange, flotte indledningssekvens og de smukke omgivelser i Temeria, imponerer med deres detaljerigdom.

Genre **SPORT**

DET ER DIT HOLD

Teamvision-teknologien bruges også offensivt, så tidligere mislykkede angreb ikke gentages. Står dit hold solidt på midtbanen, kommer der flere stikninger og høje bolde.



VI TÆNKER Hvis du bygger et angreb op efter samme opskrift hver gang, gennemskuer de dig. Flojspillere bliver tættere markeret, du bliver presset tilbage på banen.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Fodboldsimulatoren græstæppe er blevet lidt grønnere

Platform **PS2/X360/PS3** Udvikler **KONAMI** Udgiver **KONAMI** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-4** Testet Version **PS3 (PAL)** Anb. Alder **3+**

Egentlig burde denne anmeldelse være en ekspeditionssag. Det er jo i reglen bare, at spotte ændringerne og vurdere den nye helhed.

PES 2008 falder dog lidt anderledes ud. De stoutdrukkende drenge fra Nordirland er mere aggressive. De tager flere nærkampe og er bedre til at lukke af, så jeg ikke kan få mit flojsspil til at fungere. Det kræver mere arbejde at holde på bolden, og for at komme til målchancer, må jeg give slip på den taktik, jeg normalt spiller efter, og forsøge at overraske nordirerne. Flere sideskift, høje bolde, stikninger spillet med større overblik og tålmodighed. Det virker, som om de har læst mit spil. Desuden er bolden mere levende og giver

spillere bedre manøvrer muligheder. Med en teknisk stærk spiller lykkes flere driblinger, fordi du hurtigere kan få bolden under kontrol og sætte modspillerne af med et par hurtige træk. At styringen er blevet strammet op, gør det også lettere at realisere dine hensigter. Forskellene er der, men med mindre du spiller PES intensivt, bemærker du dem ikke. Det er dog ikke et problem for spillets fans.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

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

VELFUNKERENDE FODBOLDSPIL

- Al'en lærer af sine fejl. Grafiske og boldfysiske finjusteringer.
- Forbedringerne springer ikke i øjnene.

COMMAND YOUR EMPIRE

CONQUER THE EARTH



EMPIRE EARTH



CHOOSE FROM THREE
CUSTOM FACTIONS WITH
UNIQUE UNITS AND
TECHNOLOGIES

COMMAND ALL OF HUMAN
HISTORY AND BATTLE
ACROSS THE GLOBE FOR
WORLD DOMINATION

COMING 16TH NOVEMBER

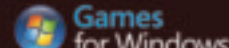
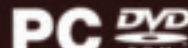
RATING

PUBLISHER

DEVELOPER

PLATFORM

URL



EMPIREEARTH.COM
SIERRA.COM

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Empire Earth, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Mod-Doc Software, Mod-Doc®, the Mod-Doc logo, and the Mod-Doc logo are other registered trademarks of Mod-Doc Software, LLC. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. © 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Empire Earth, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Mod-Doc Software, Mod-Doc®, the Mod-Doc logo, and the Mod-Doc logo are other registered trademarks of Mod-Doc Software, LLC. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.



ASSASSIN'S CREED

Mellemøstens største lejemorner viser, hvordan man rydder ud i verdens rakkerpak

Platform **X360/PS3** Udvikler **UBISOFT MONTREAL** Udgiver **UBISOFT** Premiere **15. NOVEMBER** Antal spillere **1** Testet Version **X360, PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION** **GRTV** Se mere på Gamereactor.dk/grtv

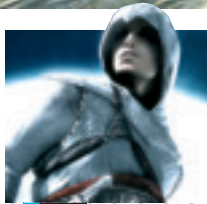


VELKOMMEN TIL BYEN

Hver evig eneste by i Assassin's Creed stråler af en detaljegrade, som kan være overvældende i de første minutter. At man samtidig kan klatre på stort set alle overflader, viser bare at Ubisoft har haft noget af et arbejde med at få det hele til at passe sammen. Du kan i øvrigt rejse frit mellem byerne, og tage dine missioner.

Der er ingen, der ser det. Min springkniv kommer til syne, gennemborer mit måls halspulsåre, og han synker langsomt sammen i mine arme, mens to krukkebærende kvinder og et par lokale vagter snakker livligt kun fem meter derfra. Mens han udånder, får jeg en eller anden moralsk klagesang om, hvorfor det lige er ham, der skal dø, og ikke tusindvis af andre korrupte købmænd. For at være helt ærlig, så kender jeg ikke svaret, og jeg er også ligeglad, dette er en mission som alle andre – og jeg har langt igen, før jeg endnu engang optages i broderskabet som et fuldgyldigt medlem.

Efter længere tids venten er Ubisofts ambitiøse actionspil endeligt klar, og når jeg nu ikke røber noget som helst om historien, så er det fordi, at du ved præcis det samme som jeg gør, efter at spillet har snurret i maskinen i bare tre minutter. Ja, der er mere til Assassin's Creed end bare middelalder, snigen frem og tilbage hen over hustage, og planlagte mord, men det er noget, du selv skal opleve, og ikke noget, der skal fylde spalteplads i en i forvejen lang anmeldelse. Lad os blot konstatere, at den overivrige Altaïr, smides tilbage på begynderniveau i broderskabet, og derfor skal til at bevise sit værd fra bunden af. Dette giver meget naturligt Ubisoft mulighed for løbende, at smide



1 FAKTA

HISTORIEN

Nej, du får mig ikke til at røbe historien her, men lad mig blot sige, at der er en mening med de mere computergenererede effekter som man ser i traileren, den Ubisoft viste frem sidste år. Det er også ret tydeligt at se, at historien sagtens kan fortsættes i nye kapitler af Assassin's Creed og at disse ikke nødvendigvis behøver at fortsætte i samme tidsperiode. Men før at Ubisoft Montreal overhovedet kan kaste sig over en fortsættelse, så skal spillet lige ende på toppen af diverse salgslistor. Så lad os se!

1 TIPS

SPIL OGSÅ

Hitman: Blood Money

7/10 **95%**

Brutalt og godt dansk spil med fremragende lyd.

KRAVL LIDT HØJERE OP Når du ankommer til en by, så er dit første job, at kravle op på en af de højeste bygninger, så du kan få et bedre overblik. Dette giver dig samtidig nogle informationer om mulige mål i byen, noget du får brug for, for at finde dit primære mål. Om alle vil synes det er lige sjovt, at skulle gøre dette hver gang, er en anden snak.

nyt udstyr og nye muligheder efter dig.

Hvad der til gengæld sagtens kan afsløres er, at Assassin's Creed er et ambitiøst projekt, der blander den danske Agent 47's morderiske eskapader med friheden i Crackdown og snigeriet fra Splinter Cell. Så snart du slippes løs i en af spillets store byer, er du ikke et øjeblik i tvivl om, at nogle har siddet og svedt over selv de mindste detaljer i hver afkrog af den sepiafarvede by. Alt er så levende, så prangende og majestætisk, at det er svært ikke at føle sig fortabt i mulighederne den første halve time. Bare en ridetur på en flot araberhest gennem frodige landskaber, kan være nok til at man et øjeblik mister mælet.

Heldigvis er Assassin's Creed et meget selvforklarende spil, og der går ikke længe, før jeg når toppen af byens højeste bygning, og derved får opdateret min radar med et par nye mål. Et ikon viser mig, at jeg kan smuglytte på en samtale, der foregår mellem to mænd på en markedsplads, mens et andet ikon giver mig muligheden for at lege lommetyv. Jeg vælger sidstnævnte, sniger mig efter mit offer gennem byens larmende basar og snupper, helt uden at han nogensinde opdager det, et stykke papir fra hans baglomme. Nu er jeg et skridt tættere

på, at kunne finde mit primære mål.

Nogenlunde sådan foregår alle mord i Assassin's Creed, og det er så op til dig, at krydre cocktailen af med yderligere facetter. F.eks. kan et venskab med en munk betyde, at du kan gå uset gennem en port, mens det at hjælpe lokalbefolkningen kan resultere i, at de spænder ben for et par vagter, der jager dig.

Og det er sikkert her, Assassin's Creed vil skille vandene, for indsamler du kun et minimum af informationer, og går du til sagen med



MIG MUNK? Når du har hjulpet byens munke, så lader de dig gå rundt sammen med dem. På den måde kan du komme ind på ellers beskyttede områder, og derved komme tættere på dit mål.

TUREN GÅR til markedspladsen, hvor jeg placerer mig mellem en tigger og en våbensmed på en bænk. Fra en sikker afstand lytter jeg til samtalen, og da en af mændene forlader stedet, lister jeg efter ham, for at banke de manglende informationer ud af ham. Med disse oplysninger besøger jeg så broderskabets hus.



TYV TROR HVER...

En af de faste ting du kan gøre, er at lege lommetyv. Flere af spillets karakterer har vigtige informationer på sig, der kan vise dig vejen til dit primære mål. Det er ikke særlig svært og bliver faktisk en smule monotont senere.



ER DET AGRO? Araberhesten som du rider på fra ty til ty er fremragende realiseret. Det er uden tvivl spilmediets flottest animerede hest. Pas godt på den, når du rejser.

meget lidt finesse, så er spillet givetvis en lang kamp, eller for nogle, måske bare en lang flugt. Det er som at spille Hitman med begge aftrækere i bund, og det får Assassin's Creed til at virke alt for enkelt og ensformigt, så lad for guds skyld være med det.

I byen kan Altaïr kravle på næsten enhver tænkelig overflade, og med et system, hvor knapperne er fordelt fra hovedet over begge hænder og til benene, virker det hele meget intuitivt. Det samme gælder kampene, hvor man med et sværd kan dyste mod byens mange vagter. Her er der mulighed for at time hvert slag så nøjagtigt, at man hugger sig igennem paraderne, men dette kan så også krydes af med kast og voldsomme nedslagninger. Der er ingen tvivl om, at timevis af den slags kampe er trættende, men Assassin's Creed er også en helt anden størrelse, et spil hvor sværdkampe



FAKTA

SIG FARVEL

Når du dræber et mål, så forsvinder alt omkring ham, og I befinder jer i stedet omgivet af et blåt lys. Her kan visse karakterer finde på at skrive, mens andre bare håner dig. Denne læge, der udførte eksperimenter på andre mennesker, har fået hvad han fortjente, og turen går nu til helvede. Husk lige at få hans blod på din medbragte fjer.

til er sidste udvej. Visuelt er Assassin's Creed til gengæld meget lækkert. Det er ikke helt lykkes Ubisoft at få bugt med hastighedsnedsættelserne, når man rider på hest mellem de forskellige byer, men generelt er spillet imponerende, når det kaster rundt med de mange polygoner. Og det er ikke i nærheden af de skræmmende videoer, som løbende er blevet udsendt, så tag det roligt. Detaljegraden er også ypperlig, hvilket betyder, at selv de mindste indgravninger på Altaïrs våben kan studeres. For mig var eneste minus på den konto lyden. Jeg savner lidt et par bærende temaer, når man går rundt i Jerusalems gader.

Jeg skal ærligt indrømme, at Assassin's Creed, af manglen på en bedre forklaring, er et lille ni-tal. Det lider ligesom det brillante Dead Rising af en række irriterende ting, der for nogle vil overskygge spilglæden helt, mens andre vil trække på skuldrene og være ligeglade. Det kræver den rigtige indgangsvinkel og en god portion tålmodighed for at virke rigtigt appellerende, men er du af den støbning, hvor planlagte mord går forud for bare at slagte løs, så vil du uden tvivl finde det ligeså givende, som jeg gjorde. Det er ikke en klassiker, men mindre kan også gøre det.

— Thomas Tanggaard

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

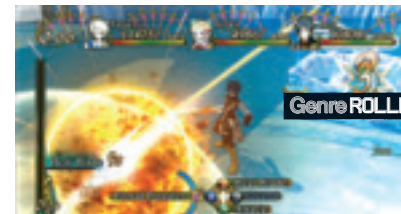
FLØT OG GIVENDE STEALTH-SPIL

- Lækker grafik. God styring. Store byer. Masser af stealth.
- At flygte hele tiden. Missionerne kan spilles på samme måde.

ETERNAL SONATA

Chopins liv omsat til et meget flot japansk rollespil

Platform **X360** Udvikler **NAMCO BANDAI** Udgiver **NAMCO BANDAI** Premiere **UDE, NU** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **12+**



Genre **ROLLESPIL**

SLA DOG TIL. Landets regent, en ond greve, styrer landet med hård hånd alt imens folket føres bag lyset. Som Chopin går der ikke lang tid for du er medlem af oprørsstyrkerne.

Historien i Eternal Sonata formår ikke rigtig at træde i karakter, men det skal jeg dælmme love for at billede- og lydsiden gør. Har du set bare et enkelt billede fra Eternal Sonata, så ved du hvad jeg snakker om. Den visuelle manga-inspirerede stil er superskarp og yderst farvefyldt. Det er rigtig lækkert.

At valget er faldet på en komponists drømmeverden som centeringspunkt for hele spillet, er ikke bare en undskyldning for at sætte eventyret i gang, det er et designmæssigt aspekt, der gør sig gældende hele vejen igennem. Eternal Sonata er proppet med musikalske referencer, nogle mere iøjenspringende end andre, men de er der dog. Selv under de mange kampe gør det gennemgående tema sig gældende. Kampene udkæmpes i realtime, men dog foregår det stadig per tur. Lys og skygger i kamparenaen spiller også en rolle, da de kan få både angreb og fjender til at ændre sig. Ude i siden af skærmen begynder en tidsfrist at tælle ned, så snart din karakter bevæger sig og kombinationen af alle disse ting, skaber et godt kampsystem, der føles friskt selv hen mod spillets slutning. Noget som ellers er en sjældenhed med turbaserede kampe.

Det der i sidste ende afholder game-playet i Eternal Sonata fra at nå samme højder som grafikken og musikken, er at det hele vejen igennem er så pokkers traditionsbundet. Fra start til slut er der kun én vej frem, faktisk uden muligheder for sidemissioner eller svingninger undervejs. Der er ca. tyve timers spil at hente i Eternal Sonata, men pga. den klaustrofobiske indelukthed, der præger hele oplevelsen, er det meget tvivlsomt at du kommer til at spille det igennem en anden gang. Desuden mangler eventyret også dybde i længden. Tyve timer er ikke meget indenfor rollespilsværden, men alligevel når det at føles mangelfuldt inden du når til vejs ende. Så hellere kigge nærmere på f.eks. Blue Dragon.

— Martin B. Larsen

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

FLØT ROLLESPIL

- Vidunderligt soundtrack og visuel stil. God ide.
- Meget traditionsbundet uden ret stor frihed.



RATCHET & CLANK FUTURE

Lombaxen og hans ledningsfrie ledsager indtager PS3 med bulder, brag og godt humør

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **INSOMNIAC** Udgiver **SONY** Premiere **9. NOVEMBER** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION** **GRTV** Se mere på Gamereactor.dk/grtv



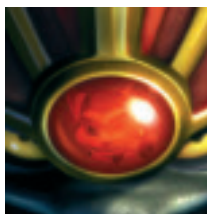
FISKEFJÆS

Disse robotter styrede af fisk er en ret almindelig fjende. De kommer i form af tobenede og som flyvende robotter. Når de 'dor' flyver deres fiskebowl-agtige hoveder ud af kroppen og smadres på jorden. Sjovt.

S cenen: Et astroidefelt spækket med flyvende monstre. Hovedpersonerne: Et pelsset rumvæsen kaldet en Lombax og hans trofaste ven, en diminutiv robot. Lombaxen er bevæbnet med flere afsindige våben end der optræder i en gennemsnitlig science fiction-film. En tur gennem en teleport fører hen til et af de store monstre, men inden man kan nå at blive bare en smule nervøs, fni-ser robotten. Med en overklasseagtig accent fortæller den at "Hi,hi, det får min drivrem til at kildre!"

Ratchet og Clank viste sig at være to af PlayStation 2-konsollens største helte. Derfor kan det vel heller ikke undre nogen, at de ville fortsætte legen på PlayStation 3, med Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. Og jeg kan i den forbindelse komme med både en god og en dårlig nyhed: Den gode er at det stadig er sjovt og udfordrende at rende omkring med de to fyre. Den dårlige er at spillet sådan set ikke har udviklet sig synderligt i forhold til for gængerne.

Plottet i Tools of Destruction er en anelse mere seriøs end vi er vant til. En ondskabsfuld lille skabning har grebet magten i galaksen, og truer med at destruere Ratchet, der åbenbart er den sidste Lombax i live. Det hele er dog ikke så slemt som det lyder, for hvordan skal man



FAKTA

KEJSER PERCIVAL

Spillet skurk med det truende navn Percival, er en Cragmite. For år tilbage lå Lobaxerne og Cragmites i en intens krig, hvor Cragmites trak det korteste strå. Efterfølgende kan man godt forstå at Kejser Tachyon er en lille smule knotten på hele Lombaxheden, og derfor pønser på grusom hævn. En skurk der ikke er særlig høj, og derfor må bruge en høj mekanisk stol er dog ikke så truende, og derfor er scenen sat til masser af morsomheder.

TIPS

SPIL OGSÅ
Jak & Daxter 18/18
PS2

Det har nogle år på bagen, men er stadig et mesterligt platformspil.

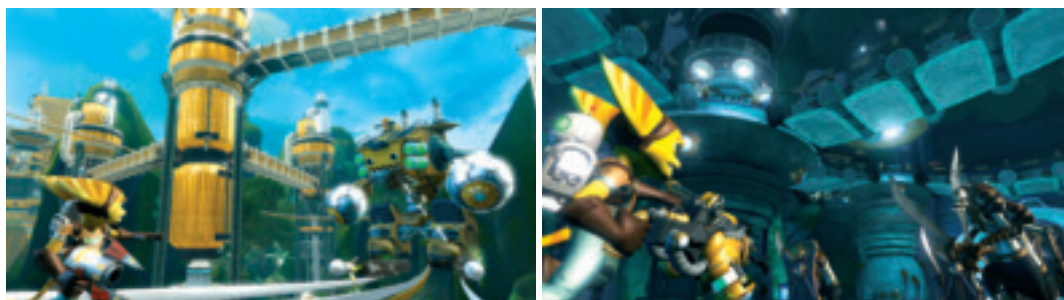


HØLHAL LANDKRABBEN! Disse robotpirater er en anden type af fjender som dukker op tit. Som fjende er der ikke så meget ved dem, men visse dore kan kun åbnes hvis man danser en ægte piratdans, en såkaldt Pirate Jig. Så sving træbenet. Yaa! Der er masser af sjove indslag af denne slags, præcis som du kender dem fra tidligere.

tage skurken alvorligt, når han er mindre end tobak for en skilling og i tilgift hedder Percival? Og når galaktisk krig og destruktion af planeter kunne virke en tand for alvorlig, glider den ubesværet ned som en Laber Larve, når den talentløse og inkompetente superhelt Captain Qwark kommer tumlende ind fra højre og laver fald-på-halen-komedie.

Der er større fokus på navigation over platforme og lagt mindre vægt på ildkampe, selvom det ikke er meget. Der er flere sektioner, hvor

du skal hoppe over laserstråler, undgå flammekastere og meget andet, hvilket bestemt ikke er dårligt. Specielt ikke fordi gameplayet er både hoved og skuldre over de fleste konkurrenter, når Insomniac svinger tryllestaven. Dermed ikke sagt, at der er mangel på ildkampe, så langt fra. Der er masser af fjender, der hele tiden trygler om at få en rovfuld, og man ønsker ikke andet end at give dem, hvad de beder om. Og man skal være mere end et stenhjertet individ, hvis man ikke smiler når en vild ildkamp er over-



TIL VANDS, TIL LANDS OG I LUFTEN Man kommer ud for de gamle rail-sekvenser, mens en ny opfindelse, en gyrocykel, giver et lidt Monkey Ball-agtig feel.



JEG ER CHEFEN

Foruden de traditionelle boss'er, hvoraf der er en håndfuld, er der også disse store bistertudsende robotter. De virker frygteligt hårdhuede, men når du får fat i supervåbnene, så ender de som skrotmetal og skruer.

stået, og omgivelserne flyder med fragmenter af fjender.

Gameplaymæssigt er vi altså på fast grund. Lidt for fast grund efter min smag. Jeg havde gerne set at spillet havde gjort lidt 'ekstra'. Våbnene er i det store hele set for. Langt de fleste af våbnene synes blot at være vage kopier af tidligere spils våben, og selvom de er blevet redesignet, mangler de en smule gennemslagskraft. Med det sagt, er der stadigvæk nogle kraftige lyspunkter. Plasmaklør ændrer pludselig gameplayet til noget nær et beat 'em up, mens der næppe findes noget sjovere end at smide en Groovitron ind i legen og se ens fjender danse i bedste John Travolta-stil. Det nyeste i spillet er brug af Sixaxis-kontrolleren, der er holdt på et fornuftigt niveau. Den mest opfindsomme ud-



FAKTA

GULDITANER

De store væsner man kan jage hedder Leviathans, og de første man støder på, ligner sådan set mest en mellemting mellem en goppe og en muræne. De kan tage en ordentlig omgang tæsk, men deres sjæle er mange bolte værd. Til gengæld danser de godt når man bruger Groovitron.

nyttelse af Sixaxis kommer i form af nogle puzzles, hvor man skal styre en kugle som en del i et elektronisk kredsløb. Det kræver tungen lige i munden men giver en fin afveksling til resten af spillets mere adrenalinpumpende karakter.

Det er blevet sagt, at hvis filmskaberne hos Pixar nogensinde lavede en film med masser af våben og eksplosioner, ville den ligne Ratchet & Clank. Dette udsagn passer mere end nogensinde. Ratchet er blødere og mere afrundet at se på, mens de store miljøer er proppet med detaljer. Ganske vidst er der ikke det helt store skridt fra PS2 til PS3, men Insomniac har alligevel formået at give billedsiden en tand til i form af masser af partikler og ekstra liv på skærmen.

På trods af at Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction ikke føles nær så nyt som man kunne ønske sig, er det stadig et fandens kompetent og solid stykke håndværk. Våbnene kan opgraderes, der er gyldne møtrikker og en fragmenteret holoplan at finde kan og store monstre skal nedlægges for mammon. Der er faktisk ikke noget at klage over, bortset fra at man kunne have ønsket sig en større videreudvikling. Hvis Insomniac fortsætter serien, så vil vi have lidt nytænkning.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

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

SOLID OG UNDERHOLDENDE

- Musikken, stemmeskuespillet og humoren. Højt actionniveau.
- Minder lidt for meget om forgængerne.

NARUTO: RISE OF A NINJA

Den moderne mangaserie vækkes til live på konsollen

Platform X369 Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL
Anb. Alder 12+

Genre ACTION



IMPONERENDE VERDEN Narutos verden er ikke mindre end kanon farverig. Hvornår var f.eks. sidste gang, du så en ninja i orange kedeldragt? Fans vil elske det.

Historien i Rise of a Ninja følger den unge Naruto i hans jagt på at blive en af de største ninjager nogensinde.

Fra barnsben har en ondsindet dæmon været spærret inde i Naruto, og selvom den ikke har magten over ham, har det stadig fået alle beboerne i hjembyen til at hade Naruto som pesten.

Det er langt fra første gang, at Naruto spilmatiseres, men mens det oplagte valg er et kampspil med de populære figurer, er der en del mere i posen denne gang. Gammeldags platformshoppen blandes med beat 'em up à la Virtua Fighter, og adventure og udforskning blandes med rollespilelementer. Du får ekstra liv og chakra af at gennemføre missioner, og våben og teknikker kan opgraderes gennem hele spillet. Det, der springer mest i øjnene, er dog kampene, hvori der uddeles tæv i et så overgearet tempo, at mangastemningen fanges helt perfekt. Balancen mellem at lave comboer og jutsu'er fungerer glimrende, og at der også kan spilles online, gør det naturligvis kun bedre.

Grafikken i Rise of a Ninja er ganske indlysende cel-shaded, naturligvis for at genskabe seriens visuelle flair i så høj grad som overhovedet muligt, og det må jeg sige, Ubisoft har gjort. Narutos verden er lige så farverig som en hjemmestrikket sweater fra tresserne, og selvom problemet med cel-shading ofte er at de mindre detaljer går tabt, afslører adskillige timers spil, at detaljegraden ikke fejler noget i Rise of a Ninja. Desværre er det ikke muligt, at ignorere de kedelige sidemissioner og da Rise of a Ninja er et ganske langt eventyr, og det gør, at de kedsommelige småmissioner tærer i længden.

Rise of a Ninja bliver hverken årets spil eller nogen klassiker, men mixet af de mange genrer og loyaliteten overfor seriens oprindelse, har skabt et spil, der nok skal få fans til at lave sexy jutsu's af ren glæde, men som også kan nydes af dem, der ikke kendte til serien i forvejen.

Martin B. Larsen

KARAKTER 5/10

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

VELUDFØRT LICENSUDNYTTELSE

- God udnyttelse af licensen. Godt kampsystem.
- Gentagne missioner. Skrabet dialog.



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

I en klodset galakse langt, langt væk hugger vi løs med vores kantede lyssværd

Platform X360/PS3 Udvikler TRAVELLERS TALES Udgiver LUCAS ARTS Premiere 9. NOVEMBER Antal spillere 1-2 Testet version X360, PAL Anb. Alder 3+

Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



STORRE GALLERI

Når Lego Star Wars 1 & 2 nu er lagt sammen, så er der naturligvis også så mange flere karakterer at lege med. Desuden er der en række nye som Boss Nass og dusørjægeren Zam Wessell.



GANSKE FLDT IKKE? Selvom Star Wars næppe bruger mange kræfter i din Xbox 360 og PlayStation 3, så kan spillets smukke lokaliteter godt fra tid til anden være ret lækre. Her er vi på Wookiemers hjemplanet, Kashyyk med Master Yoda.



FAKTA

EN RETTELSE HER, OG LIDT DER

Da der kun findes seks Star Wars-film, så kan Travellers Tales meget naturligt ikke gøre så meget andet, end at samle begge spil på en skive til det tredje spil. De har dog forsøgt at lave visse nye baner, som tidligere ikke var spillebare, ligesom der er kommet en kamparena til. Det er dog stadig småting, som ikke rykker meget.

TIPS

SPIL OGSÅ
Super Paper Mario

Gennemført platform- og eventyrspil med Mario, der virkelig underholder.

At børnespil tit har været forbundet med en uhøjsk tendens til licensrytteri, er vel næppe sluppet forbi de fleste. Børn stiller åbenbart ikke de store krav, og de ufatteligt mange lønslaver, der sidder i hver deres lille æske og banker løs i tastaturet, har tilsyneladende for længst glemt, hvorfor de engang ville lave interaktiv underholdning.

Heldigvis har min ældste søn en god næse for den slags, han er nærmest en sporhund optrænet i at fremsnuse bullshit og sjæleløse forestillinger, hvor licensen bliver misbrugt til at lave dødsdømt platformspil á la dem, du kender fra midtialfemserne. Det er også derfor at højen af ubrugelige spil vokser inde på mit kontor. Cars fik tyve minutter i vores PlayStation 2, før han opgav og kaldte det kedeligt, mens rotten Remy fra Ratatouille fik en halv time. Ikke engang Garfield har nået over de famøse fyrre minutters snurren i konsollen, før han arkiverede det lodret. Til gengæld, og det er så her, hvor de sidste mange liniers rablen faktisk samles til en pointe, så spiller han stadig Lego Star Wars: The Original Trilogy – og det er altså et år efter at det først blev udgivet.

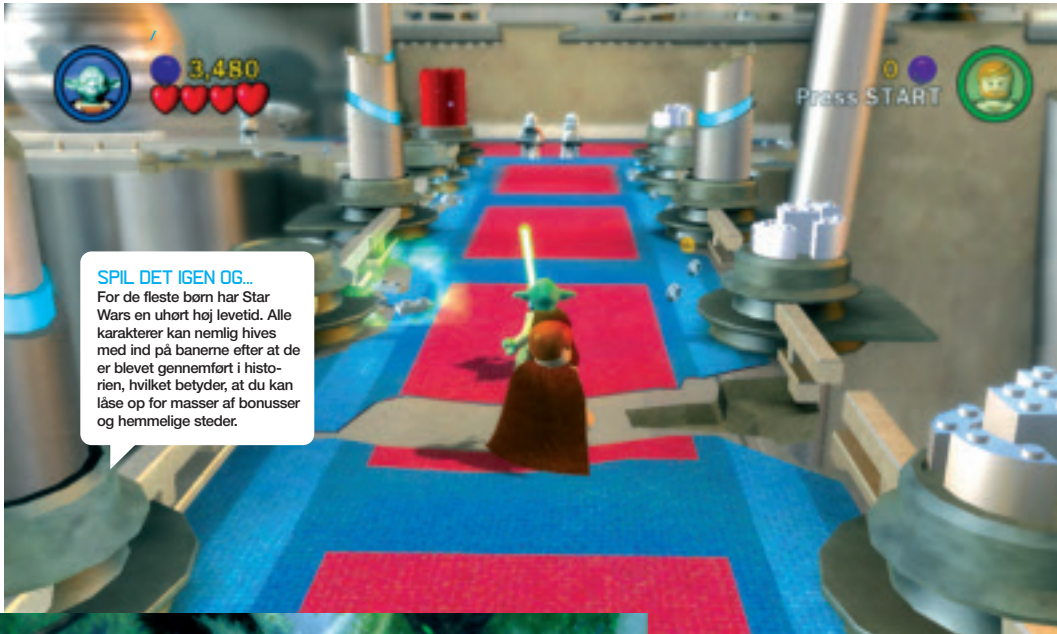
Og det er til at forstå, hvorfor: Lego Star

Wars er enhver drengs og voksenmands drøm i pixelerede klodser. Platformelementer kombineret med lynhurtig ræs gennem det blæksorte mørke, eller over jorden i en skoldhed ørken. Hele galleriet af karakterer fra samtlige film er legofiseret og udstyret således, at de kan bytte krop, ansigt og våben med hinanden, og der derved kan skabes et rigt antal vandskabelinger. Et utal af baner, alle med en stor genspilsværdi fordi du kan besøge dem igen med andre karakterer, der så kan åbne for nye baner

– og jeg kunne blive ved. Lego Star Wars-spillene er en ren skattekasse af underholdning til børnene.

Og nu kommer så The Complete Saga, og hvad så? Reelt set så betyder det ikke så meget, i hvert fald ikke, hvis du har f.eks. det oprindelige spil på PlayStation 2 eller toeren til Xbox 360. Du får selvfølgelig begge samlet under samme tag, eller måske rettere i samme kantine, med en pænere grafik og muligheden for et større persongalleri, men det er så også

HELT SOM DU KENDER DET Der er visse nye baner, anderledes placerede bonuser og små ændringer i The Complete Saga, men generelt er det de samme spil. Se bare på disse billeder og se, om du ikke kan genkende scenerne fra dine eksisterende spil – det er altså nye billeder.



SPIL DET IGEN OG...

For de fleste børn har Star Wars en uhørt høj levetid. Alle karakterer kan nemlig hives med ind på banerne efter at de er blevet gennemført i historien, hvilket betyder, at du kan læse op for masser af bonuser og hemmelige steder.



FLERE DETALJER Selvom Lego Star Wars ikke har været udgivet på bl.a. X360 og PS3 før, så er det ikke bare en simpel konvertering. Der er lidt flere detaljer i den nye udgave.

det. Jo, der er da et par nye baner undervejs, bl.a. Coruscant, hvor Obi-Wan Kenobi og Anakin jagter Amidalas snigmorder gennem hele den neonoplyste by, nogle nye figurer, en mulighed for at styrke ens lyssværd i et halvt minut og nye Bounty Hunter-missioner, men det er altså ikke de forkromede tiltag, Travellers Tales har brugt tiden på. Ikke engang hvis du kigger hen over formaterne. Xbox-udgaven har fået Achievements, PS3-versionen leger lidt med brugen af Sixaxis-kontrolleren – og på Wii kan du svinge Wii-moten som et lyssværd, dog uden at det fungerer som andet end hvis du trykkede på en knap.

Hvad der dog stadig er skuffende at se, er hvordan de små ting i spillet, dem som jeg allerede påtalte sidste år, ikke rigtig er jævnet ud. Kameraet har det stadig med at drille, specielt når man er to spillere på banen – og ligesom i



FAKTA

FLERE LEGO-SPIL

Selvom eventyrene i en galakse langt, langt væk er slut, så stopper hverken Travellers Tales eller Lucas Arts med at legofisere diverse tegneserie- og filmhelte. Det næste der skal en tur forbi konsollerne i samme børnevenlige stil er gravroveren Indiana Jones, der naturligvis får sin trilogi, og Gotham's superhelt, den klassiske Batman.

det første, så hives man stadig af sted via en usynlig snor, hvis ens partner vælger at stikke næsen lidt for langt frem på en bane. I oplyste korridorer ombord på et rumskib er det aldrig et problem, men stående foran en afgrund eller lidt kviksand, bliver det nærmest rædselsfuldt irriterende, at se ens karakter henholdsvis drukne eller styrte i døden utallige gange, fordi ens partner lige mangler at træde et par skidt tilbage.

Karaktermæssigt er det også lidt svært at håndtere The Complete Saga, for hvad er grundlaget? Folk der aldrig har haft de to spil mellem hænderne, har i den her pakke et imponerende udvalg af muligheder og uendelig mange spiltimer foran sig. Imens har dem der måske enten har etteren eller toeren, kun den halve fornøjelse tilbage. Og dem der har spillet begge to, vil nok næppe punge 400-500 kroner ud for de samme spil, meget lidt ekstra indhold og et par nye baner. Og derfor er du nødt til at finde kuglerammen frem ved den her anmeldelse. For har du begge, så skal syvtallet nok nærmere ses som et femtal, i hvert fald i den økonomiske optik. Har du et af spillene, så er The Complete Saga et sekstal værd, og har du ikke spillet nogle af spillene, skal du stole på syvtallet.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

SJØVT OG STORT BØRNESPIL

- God styring. Rimelig grafik. Masser af indhold. Solid lyd.
- Ikke meget nyt indhold.

EMPIRE EARTH 3

Kloden lægger for tredje gang ryg til massive krige

Platform PC Udvikler MAD DOC Udgiver SIERRA
Premiere 16. NOVEMBER Antal spillere 1-4 Testet
Version GULD Anb. Alder 15+



FRA DEN GAMLE SKOLE Empire Earth 3 er faktisk et oldscool-strategispil, som er moderne opdraget.

Empire Earth 3 er landet, og det i en slankere og mere trimmet udgave, end sidst vi tog turen op gennem verdenshistorien. Denne gang har man valgt mellem blot tre forskellige civilisationer, man kan lede til verdens tinde: Mellemøsten, Vesten og Fjernøsten.

Og udviklerne hos Mad Doc Software skal have ros for at have skabt tre tydeligt definerede civilisationer med unikke egenskaber. Jorden er i øvrigt også inkluderet i Empire Earth 3. I stedet for et stort landkort styres en kampagne nu fra en jordklode, som frit kan spindes rundt ved musen. Den giver et godt indtryk af hvilke udfordringer, der venter på vejen mod verdensherredømmet. Der er 60 imponerende baner - eller maps, om man vil - strøet ud over kloden, hvorpå man til at starte med vælger sit udgangspunkt for de næste mange tusinde års strabadser på slagmarken.

Empire Earth 3 spænder over fem epoker, som strækker sig fra 3000 år før vores tidsregning og et godt stykke ind i fremtiden. Det vil sige, at man undervejs får lov at prøve kræfter med alt fra sværd, musketter og kanoner til kamprobatter, hovercrafts og atombomber. Dette tidsspænd er ifølge udviklerne selv unikt for Empire Earth, idet andre strategispil fokuserer på enkelte tidsperioder, mens man her får hele pakken. Men mens nyere hits som Company of Heroes har bevæget strategigenren i retning af en mere filmisk og actionpræget oplevelse, så er Empire Earth strategi, som vor mor lavede det. Det fungerer, men det er altså lidt upersonligt. Hvis man elsker strategi, så er der dog ingen tvivl om, at Empire Earth 3 er et godt køb.

Det er solidt håndværk hele vejen igennem, men selv om eksplosionerne virkelig lyser op på slagmarken, så skinner den aldrende formel lidt for meget igennem.

Kristian Troelsen

KARAKTER 7/10

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

GODT, MEN GAMMELDAGS

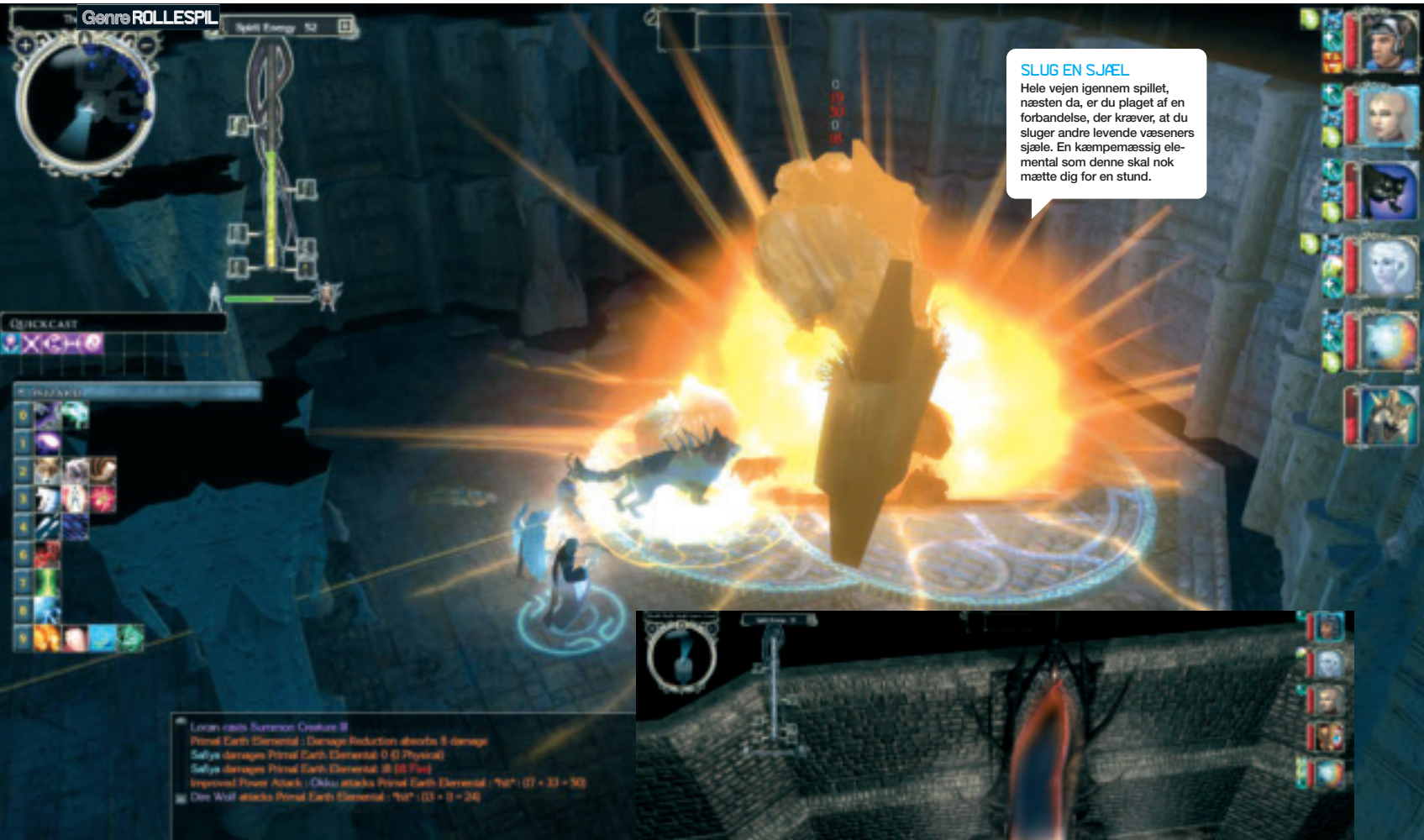
- Veldefinerede kulturer. Slankt menu-system.
- For lidt personlighed. For få nyskabelser.



NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Nicolas har spillet sig igennem udvidelsespakken til Neverwinter Nights 2

Platform PC Udvikler OBSIDIAN ENTERTAINMENT Udgiver ATARI Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Testet Version GULD Anb. Alder 12+



SLUG EN SJÆLE
 Hele vejen igennem spillet, næsten da, er du plaget af en forbandelse, der kræver, at du sluger andre levende væsners sjæle. En kæmpemæssig elemental som denne skal nok mætte dig for en stund.

Mask of the Betrayer byder på en lang og omfattende kampagne, propfyldt med hjernevridende opgaver, nærende dialoger og hektiske kampe. Der, hvor kampagnen adskiller sig fra den vi kender og elsker fra Neverwinter Nights 2, er i det mere dystre persongalleri, og den filosofiske historie, som kræver, at hjernen er koblet til hele vejen igennem. Og det er netop det der gør, at Mask of the Betrayer ikke blot er en udvidelse, men en helt ny dimension til et i forvejen helt fantastisk rollespil.

Skaber man en ny niveau 18 helt, i stedet for at bruge sin gamle helt fra Neverwinter Nights 2, der sikkert er begavet med alskens skatte og rigdomme fra dragers skattekamre, så kan man godt regne med, at kampene i Mask of the Betrayer er en lille smule svære – i hvert fald til at begynde med. Det lykkedes mig i hvert fald at blive godt og grundigt mopset over, at jeg ikke engang kunne banke en flok slatne vampyrer, selvom Locan var en stor og stærk niveau 22 bueskytte.

Mask of the Betrayer er ikke bange for at træde ny grund. Og det skal ikke forstås på den



FAKTA
GUDDOMMELIGT
 Der er for alvor dømt gudedræber, når Mask of the Betrayer gennemspilles. Fyren på billedet er dødens gud, Myrkul, som blot er en af de mange guder, man møder på sine eventyr. Dendover er der mulighed for at blive gode venner med bjørgeguden, Okku, der er en kompetent kriger og god i gruppen.

TIPS
SPIL OGSÅ
 Neverwinter Nights 2
 3/10 PC
 Fremragende rollespil, med masser af dybde og udfordring. Glæd dig.



PARALLELLE DIMENSIONER En stor del af eventyret i Mask of the Betrayer foregår i parallelle dimensioner. Herinde venter dig svar på din forbandelse - men også mange farer og fjender. I skyggedimensionerne er alt afbildet i gråtoner, så det hele får et skær af uhygge. Det er ikke ligefrem paradys, der venter dig bag de tågede portaler.

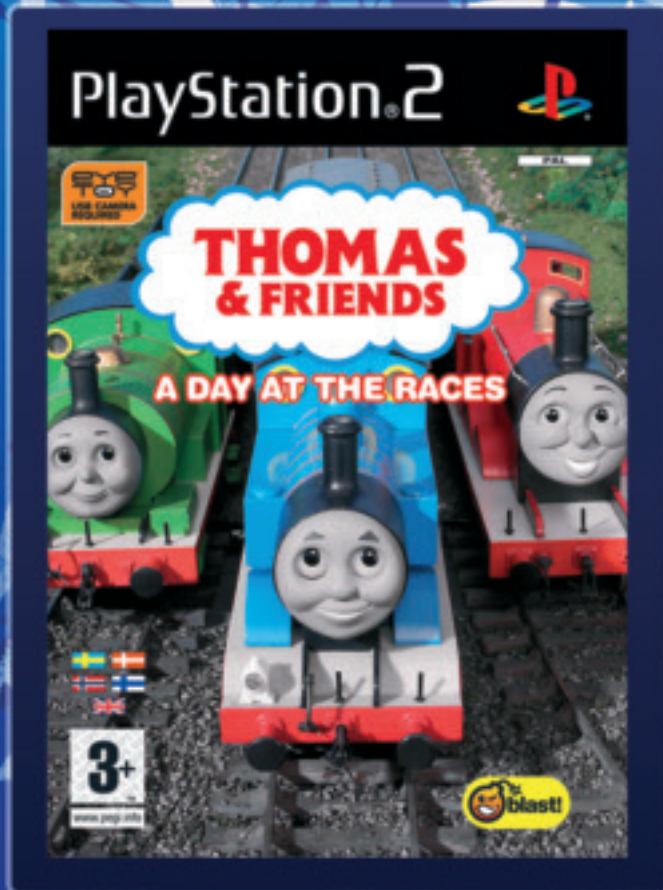
måde, at man blot har en masse nyt isenkræm at lege med, næh, man vandrer det meste af kampagnen rundt i en helt anden dimension for at finde ud af, hvorfor man er blevet forbandet, og hvad der i grunden skal til for at fjerne denne forbandelse.

Akilleshælen i Mask of the Betrayer er, præcis som i Neverwinter Nights 2, kameravinklerne, som er helt og aldeles til rotterne. Desuden er den kunstige intelligens ikke særlig begavet, hvilket resulterer i, at ens eventyrere ofte sidder fast i omgivelserne – et stort irriterationsmoment Det ændrer dog ikke på, at

Mask of the Betrayer er en fabelagtig udvidelsespakke, der byder på godt og vel 25 timers intens eventyr, krydret med et fantastisk plot og et alt andet end overfladisk persongalleri. Absolut en af årets allerstærkeste rollespilsoplevelser, som kun koster omkring 200 kroner.

Nicolas Elmø
KARAKTER 9/10
 Grafik 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhed 9/10
STRÅLENDE ROLLESPI
 Kamp og dialog, historien, de nye episke niveauer.
 Haltende kunstig intelligens, kameravinklerne.

Spil til handymen i alle aldre!



Alle taler Dansk!



MÅNEDENS FOKUS

ZOMBIE-DAGEN

Sin City-instruktøren inviterer os på et smut tilbage til tresserne

Planet Terror

Genre **ACTION**
Udgivelse 13. NOVEMBER
Tekst MARTIN B. LARSEN

Grindhouse-film, eller exploitationfilm som de også kendes som, var budgetfilm, der nød stor succes i tresserne. Som kompensation for den spinkle finansiering, tiltrak filmene sit publikum gennem det utal af tabuer, som manuskripterne handlede om, såsom sex, blodig vold, stof og... sex. Derudover blev filmene ofte også vist parvis i biografene, altså til for ens pris. Quentin Tarantino og Robert Rodriguez forsøgte at bringe den klassiske undergrundsgenre tilbage med Planet Terror og Death Proof, komplet med falske trailere for ikke-eksisterende indimellem, men da ideen med at se to film samtidig ikke slog igennem i USA, blev filmene delt op, da de kom i biografene

herhjemme. Det er Robert Rodriguez, der står bag Planet Terror, og handlingen deri er mere eller mindre valgt blot som undskyldning for en masse blod og vold, altså helt i Grindhouse-ånden. En lokal militæ, anført af løjtnant Muldoon (Bruce Willis) er blevet offer for et dødeligt biokemisk våben, der forvandler alle smittede til zombier. Selv samme virus slipper løs, og det varer ikke længe før næsten samtlige beboere i den nærliggende by også smittes. Her begynder kampen for en lille gruppe overlevende, en yderst broget forsamling, der bl.a. består af den lokale politimester, den mystiske forbryder El Wray og den etbenede gogo-danser, Cherry.

Enhver der kender bare det mindste til Rodríguez' tidligere film, ved præcis hvor meget sjov og vold, den fantastisk fulde instruktør kan få ud

af overstående handling. Der er fuld knald på fra start til slut, og Planet Terror vil uden tvivl få dig til at skribe af både grin og overraskelse. Volden fra genindspilningen af Dawn of the Dead kombineres med latterbrølene fra Shaun of the Dead, og som prikken over i'et, er hele filmen propfyldt af de små, vanvittige ideer, som næsten kun Robert Rodriguez kan slippe af sted med.

Lad mig også sige, at selv om jeg ikke anser Death Proof for at være en halvanden time lang sovepille, som Tanggaard gør, så er der ingen tvivl om, at Planet Terror er klart den bedste af de to. Volden er for stilliseret og overdrevet til at være en ægte gengivelse af grindhouse-konceptet, men det har Planet Terror slet ikke tid til at tage sig af, for når den droner derudaf med 180 km/t, er det meget svært ikke at lade sig rive med. **8/10**



Premonition

Genre **THRILLER**
Udgivelse 18. DECEMBER
Tekst THOMAS TANGGAARD

I Premonition er Sandra Bullock forstadshustruen Linda Hanson, der efter at have sendt ungerne i skole og at have løbet en morgen-tur, kommer hjem til synet af en politibetjent på hendes veranda. Han kan nærmest stemmen-de fortælle hende, at hendes mand Jim er død i en færdselsulykke. Dette får naturligvis Linda til at bryde sammen og knuget af sorgen går hun i seng, mens hendes mor passer børnene. Da hun vågner igen, står Jim i køkkenet og det er nu to dage før hans frygtelige ulykke – så er Lindas klarsyn en advarsel eller er hun ved at gå fra forstanden? En af ting en film som Premonition er nødt til at hænge hjælpeløst fast i, er at fodre seeren med et minimum af informationer hele tiden, for at holde tempoet og spændingen kørende, ja, måske endda for at holde det filodetjynde plot bare en smule sammen, og det gør den virkelig. Jeg skal ærligt indrømme, at jeg virkelig godt kan lide Sandra Bullock, men hun savner sit helt eget klarsyn, så hun kan vælge med større omhu fremover, for Premonition er ikke det store. **5/10**



The Host

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

I The Host gemmes monstret aldrig væk, det er ikke et du ser i skyggerne, det er der bare. Du er ikke langt inde i filmen før den glubske mutation tager en travetur gennem et beboelsesområde og lystigt sluger alt hvad det kan af menneskekød i sig - og computereffekterne er brandgodt lavet, så der er heller ingen undskyldning for at gemme filmens hovedattraktion væk. Herfra går filmen slag i slag med lige dele humor, anerkendende nik til klassikere som King Kong, hvor monstret er fascineret af filmens hovedpersoners datter og naturligvis snupper hende, samt en smule samfundskritik. Der slås aldrig en alvorlig tone an i filmen, og det faktum at en amerikansk læge er skyld i mutationen ved at hælde uendelige mængder formaldehyd ud i den lokale kanal, tilskrives jeg bare en tilfældighed. Filmen føles dog til tider ekstremt usammenhængende. Det er nærmest som om der mangler hele passager, eller at man virkelig har grovklippet en meget længere version ned til det endelige resultat. Alligevel var jeg underholdt hele vejen, og det tæller. **7/10**



Harry Potter and the Order of the Phoenix

Genre **EVENTYR**
Udgivelse 27. NOVEMBER
Tekst MARTIN B. LARSEN

Endnu et år er gået for den unge troldmand Harry Potter, men selv efter den åbne konfrontation med Voldemort året før, er der stadig mange der tvivler på Harrys ord, da han advarer om at Voldemort vil vende tilbage. Som om det ikke var nok, så har Hogwarts også fået et nyt medlem i lærerstaben, og mage til striks strigle skal man lede længe efter. Dole-res Umbridge er fast besluttet på at rydde op på skolen, og det sker gennem sanktioner mod eleverne. Endnu engang står Harry, Hermione og Ron altså næsten alene i kampen mod overmagten. Hogwarts elever danner en hemmelig hær, livstidsforbrydere flygter fra Azkaban og troldmænd fra Fønixordenen, står alle klar til at tørne sammen i kamp, og med alt det taget i betragtning, så føles afslutningen lidt flad. Fans af filmene vil næppe blive direkte skuffede, men det er ikke til at lægge skjul på, at troldknægtens eskapader er begyndt at føles ret ensformige. Det er kun godt, at der kommer en ny instruktør til roret på hver ny film, men hvad med selve plottet? **6/10**



Pirates of the Caribbean: At World's End

Genre **EVENTYR**
Udgivelse 13. NOVEMBER
Tekst MARTIN B. LARSEN

At World's End fortsætter umiddelbart efter, hvor Dead Man's Chest sluttede. Jack Sparrow er blevet slugt af den mægtige Kraken, Elizabeth og Will snakker ikke til hinanden og Davy Jones' bankende hjerte er endt hos den helt igennem onde Lord Beckett. Og det er så lige omkring her, at historien i Pirates of the Caribbean stopper med at give mening. Pirates-filmene har altid holdt publikum fast gennem sin charme, og ikke gennem selve historien, men det er slet ikke til at se gennem fingre med det mangelfulde kaos, vi spises af med denne gang. I stedet for at bygge videre på det ting, der blev introduceret i de to første film, prøver det tredje kapitel at sejle sin helt egen sø, og at det endelige manuskript ikke lå færdigt før optagelserne gik i gang, er pinligt tydeligt at mærke. Massive plothuller og generelle skuffelser gør Pirates 3 til en historiemæssig rodebutik, der kun lige formår at hænge sammen. La grand finale eller ej, intet i At World's End undskylder de næsten tre timer, det tager filmen at snegle sig til vejs ende. **4/10**

As a serious gamer, you always go for the ultimate competitive advantage. Our USB and analogue headsets - now in new color design - give you all the flexibility and support to fight your rivals and to be ahead in your game. The PC gaming headsets are developed in close cooperation with the world's best Gaming Teams.

**Serious
Gaming
Serious
Gear**





MÅNEDENS ALLERBEDSTE

ELEKTRONISK!

Frederik Schumann viser hvad der ligger bag facaden, og leverer et meget helstøbt og velfungerende album

Edison Jr.
18

Genre **ELECTRONICA**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Enmands-projektet Edison Jr., kan være en anelse svært at gennemskue i første omgang. Det er ikke just fordi det flyder med informationer om dette delvist anonyme foretagende. Det lykkedes mig dog at finde frem til, at manden bag dette 11 numre lange udspil hedder Frederik Schumann, hvis broderlige ophav, Joshua, er producer og har haft fingrene i bl.a. Kent, Mew og Kashmir. Frederik Schumann selv har i mange år selv arbejdet som musiker, sanger, komponist og producer, så helt ukendt i musikkens verden, formår han ikke at være. Derudover lægger han vægt på, at musikken skal gå hånd i hånd med det visuelle, og at der i fremtiden ikke vil blive gjort det store ud af eventuelle live optrædener. Musikken skal ligesom stå alene, der er ikke noget ønske

om genkendelse eller almen glory bag. Det er også langt fra nødvendigt, da musikken er stærk nok til at klare sig uden. Men min anerkendelse får han i allerhøjeste grad. Det er åbenlyst, at computeren står i forgrunden på disse 11 herligheder. Men samtidig er der et solidt forbrug af akustisk guitar og andre instrumenter, der skubber de elektroniske aspekter en smule til siden. Det virker meget stærkt, at man ikke blot konstant bliver mødt af finurlige computerskabte lydflader, men faktisk også får den ekstra dybde i form af virkelige instrumenter foræret i små portioner. Frederik Schumanns rolige, dybe vokal henleder straks mine tanker på den danske yndlingstrubadur Nikolaj Nørlund, og dernæst videre til den britiske mand bag Badly Drawn Boy.

Get On It (Step On It) er første møde med denne kølige vokal, og er helt igennem et

velskabt nummer. Man kommer vidt omkring, når man blot lader sig føre med musikken og de mange lydæssige aspekter, det indeholder. Dernæst skal ...And Your Memories fremhæves. Begyndelsen af det nummer er så eksplosivt, at jeg næsten tør drage sammenligninger med synthkongerne i Depeche Mode. Det fortsætter igennem hele nummeret, men der bliver lagt en simpel akustisk guitar ind over, der bare kører af sted i de samme tre akkorder. Det skaber en helt speciel dynamik, der kun kan være beundringsværdigt. Albummet sluffes af med de storladne Always There og Sanctuary, der fint indrammer dette mærkværdige univers, man befinder sig i gennem hele pladen. Meget imponerende projekt. Jeg håber da på, at en fremtidig koncert kunne blive en realitet en gang. Edison har helt klart stort format. **9/18**



Ali Kazim

Genre **HIPHOP**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Andengenerationsindvandrer Ali Kazim har længe været et kendt ansigt på den danske skuespilscene. Men for et par år siden, gjorde han det klart, at det var ved musikken, det meste af hans passion lå. Det er tydeligt, at denne unge mand har set, hvilke grumme sider af virkeligheden, der viser sig, når man vokser op som anden generationsindvandrer i en arbejderklasse på Nørrebro. Når man så oven i købet bliver kastet rundt i skolesystemet, kan det være svært at føle sig etableret. Derfor er hans album Gadedrøm også spækket med politiske budskaber, drømme om fremtiden og hyldester til både hans mor og far. Alle de ting, der har været med til at forme ham til den han er, bliver berørt – og det er ikke kun positive besværgelser, der møder én på denne plade. Et utroligt ærligt album, der gør op med nogle af de problematikker, der fremstilles i den politiske debat dagligt. Et dejligt forfriskende pust, der leveres med overbevisning. Men det er stadig en anelse svært for mig at se det helt store talent i Ali Kazim, desværre. **7/18**



Nemo

Genre **HIPHOP**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den unge rapper fra Næstved kaster et nyt album af sig, og det er nu tid for ham, at få sit navn etableret på den danske rapsce- ne. Første Kapitel er stensikkert et velskabt fænomen, men der er alligevel enkelte huller, der godt kunne fyldes mere fornuftigt ud, end hvad der er tilfældet. Starternummeret Første Kapitel er ganske enkelt så godt og med et så dybfølt flow, at jeg tog mig selv i at sidde og være herre street og nikke med. Hans lyriske sans er knivskarp, og det virker som om alle ordene kommer så uforskammet let til ham, at han slet ikke behøver anstrengelse sig. Der er et overvejende antal af vellykkede numre på pladen, hvor lyrik og musik klæder hinanden så godt, at man ikke kan forestille sig, at det skulle produceres på nogen anden måde. Dernæst må jeg pointere nogle af de knapt så heldige skæringer, der også er at finde. Nummeret Dæmoner er et godt eksempel. Den hænger bare ikke ordentligt sammen, og man sidder tilbage med en følelse af, at der virkelig manglede noget essentielt, for dette kunne blive fuldenendt. **8/18**



Che Nelle

Genre **DANCEHALL**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den unge skønhed er født i Malaysia, men i en alder af 10 år blev Perth i det vestlige Australien hendes nye hjem. Hun har armeret sig fornuftigt med heftige producere, der tæller bl.a. Sean Garret, der har haft en finger med i spillet på flere af Beyonces og de lækre damer i Pussy Cat Dolls' albums. Men der skal mere end en hot shot-producer til at overbevise mig. Førstesinglen fra albummet, I Fell In Love With The DJ, er virkelig ikke noget spændende forsøg på at være oprigtigt, fængende eller festlig. Nu ved jeg heller ikke helt, om det var intentionerne, men der er ganske enkelt en slæm sky af intetsig- nethed, der hersker over nummeret – og det fortsætter, og fortsætter på resten af albummet. Det føles som om der ikke rigtig er noget, denne unge dame vil ud med, men egentlig bare har lavet et clubbin'-relateret album, fordi muligheden var der. Men hvis man ønsker at vrikke lidt med bagdelen, er der sikkert nogle enkelte numre, der er tålelige nok i længden til dette formål. Ellers er der egentlig ikke så meget at hente på det her album. **4/18**



Marvin Revolts

Genre **ROCK**
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Det tre mand høje band fra København, har nu skudt deres toer af sted. De startede ud med at være en kvartet, men i takt med mandskabsreducering har de også ændret retning og stil. De lagde ud med at være ekstremt aggressive, og til tider uoverskueligt støjende. På Killerc er der sket en fornuftig ændring i lyd- billedet: Det er stadig aggressivt, men det er til at fordoje, og til tider ligefrem melodisk. Det er et meget impulsivt album, der er blevet brygget sammen. Det indeholder blot otte numre, men det er også rigeligt til at få en fornemmelse af, hvad det er drengene er ude på. Der lægges ud med nummeret Deliberate Deeds, der er en sværm af ener- giudladninger og catchy guitar- riffs. De gør det meget overbevi- sende, og det yndige nummer er gået hen og blevet en af mine favoritter på skiven. Dernæst bør jeg fremhæve Bugs In Time, der er mindst ligeså progressivt og underholdende. Intet er overladt til tilfældighederne, de ved vir- kelig, hvordan hver eneste takt bør slås an, og de oses af musi- kalsk overskud. **8/18**

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 spilserevere 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



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

SUPER TILBUD TIL PROFESSIONELLE!

6.495,-

EIZO FLEXSCAN S2431WK

24" Eizoskærm til den professionelle der ikke vil gå på kompromis med billedkvalitet og farvegengældelse. 1920x1200, 6ms, 1000:1, 450 cd/m2 og 24-bit farver.

Varenr: 338528



FSC AMILO LI1705 15.4"

Prisvenlig bærbar der opfylder alle krav til hjemme- og kontorarbejde. Intel Celeron M 1.6GHz, 1024MB RAM, 120GB HDD, DVD-brænder og trådløst netværk.

4.695,-

Varenr: 336984



LG DVX298H DVD-AFSPILLER

Lækker kvalitets DVD-afspiller fra designspecialisten LG. Modellen afspiller DivX/XviD og kan opskalere dine gamle DVD-film til 1920x1080i. HDMI og DVI.

695,-

Varenr: 332675



YAMAHA RECEIVER RX-V461

5.1 Surround receiver som giver en fantastisk kombination af ydelse og muligheder. 5-kanals (5x100 Watt), 192KHz/24-bit. XM HD Surround og iPod tilkobling.

2.795,-

Varenr: 338642



FULL-HD: 1920X1080P

SAMSUNG 40" LE40M86BD

Full-HD TV med en opløsning på 1920x1080p repræsenterer det ypperste indenfor skærm-teknologien. 8ms opdateringshastighed og kontrastforhold på hele 15000:1.

11.995,-

Varenr: 333305



LG 19" L 1918S-SN TCO-03

Med en opdateringshastighed på kun 5ms og et kontrastforhold på 700:1 egner denne skærm sig til spil, såvel som film og kontorarbejde. 1280x1024.

1.495,-

Varenr: 336349



LG 37" LCD-TV 37LC2R

37" HD-Ready fladskærms-TV fra LG der understøtter split skærm og picture-in-picture. Opløsning 1366x768. Kontrast 1600. Opdaterings hastighed 8ms.

7.995,-

Varenr: 319039



tangent

TANGENT QUATTRO NETVÆRKS RADIO

Lille og fræk netværksradio i skrigende rød! Kobles til dit anlæg i stuen, hvorefter den trådløst kan hente musikken fra din computer inde på kontoret.

1.695,-

Varenr: 334673



HIPER

HIPER STRØMFORSYNING ATX 580W

580 watt Hiper strømforsyning der sikrer optimal stabilitet for hele det elektriske kredsløb i computeren. 580 Watt, 120mm blæser, 4xSATA, 2XPCI-E, 20/24 pins.

649,-

Varenr: 320183



INKL. WLAN ADAPTER

D-Link

D-LINK N 650 + WLAN ADAPTER

D-link RangeBooster/trådløs router der understøtter IEEE 802.11n (draft). Modellen har indbygget 4 ports switch, firewall og Quality of Service. Adapter medfølger.

695,-

Varenr: 332691



GAINWARD

GAINWARD GEFORCE 8600GT 256MB

DirectX 10 til en overkommelig pris! Dette mellemklassekort fra nVidia er helt uden blæser, giver en rigtig god ydelse for pengene og afspiller HD-video.

895,-

Varenr: 340321



SAPPHIRE

SAPPHIRE RADEON HD 2600PRO 256MB

AMD's nye mellemklassekort med 256MB RAM, DirectX 10, indbygget lydchip og High Definition-videodekoder. Rigtig god værdi for pengene!

565,-

Varenr: 336747



PCI-EXPRESS 2.0

GIGABYTE

GIGABYTE GA-X38-DQ6 X38

Asus bundkort med Intels nye X38 chipset der giver super god RAM ydelse. 2xPCI-Express (2.0), GbLAN og 100% passivt kølet. Understøtter 1600 MHz bus.

1.595,-

Varenr: 339839



KOMPLETT GAMER i05

En velafbalanceret gamer-computer der giver god ydelse for et beskedent beløb. Core 2 Duo 1,90Hz, 2048MB RAM, 250GB HDD og et GeForce 8600 GTS med DirectX 10.

6.495,-



KOMPLETT GAMER i30

Super spillecomputer med nVIDIA's 8800GTS 640MB grafikort, 2048MB RAM og en af de kraftigste Intel Core 2 Duo-processorer. Kan håndtere ALLE spil på markedet!

11.995,-



INKL. SKJÆRM OG PRINTER!

KOMPLETT BACK TO SCHOOL a10

Kompletts skolestartstilbud der indeholder alt du har brug for! AMD X2 4200+, 2048MB RAM og 400GB HDD. Inklusiv 19" Eizoskærm, HP Deskjet printer samt mus og tastatur.

5.595,-



Face your fears together



Double your firepower in the fight against evil in resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES. The latest game in the terrifying resident evil™ series throws you and a friend headlong into the unfolding story of the Umbrella Corporation and places an incredible new firearm in your hands. The Wii Zapper® is the perfect weapon for you and your sidekick as you embark on a thrilling adventure packed with explosive action and hordes of hungry zombies. When faced with the greatest evil of all, it pays to have someone watching your back.



Wii
move you



* Wii Zapper sold separately.