

GRATIS
MAGASIN
Maj 08
Nummer 90

Nordens største

www.gamereactor.dk

+
**AFRO
SAMURAI**
Namco Bandais
hævntogt

WII FIT
MYTHOS
DAMNATION
SONIC CHRONICLES
RACEDRIVER: GRID
PRIZEFIGHTER
TEENAGE ZOMBIES
THE WORLD ENDS
WITH YOU

DARK VOID

Vi har de første billeder
og informationer klar

PRINCE OF PERSIA

Cel-shaded og ret lækkert

GRAND THEFT AUTO IV

Kilometervis af virtuel asfalt er blevet tilbagelagt for at
kunne anmelde Rockstars ambitiøse spil

■ BIONIC COMMANDO - NYFORTOLKNING AF EN LÆKKER KLASSIKER

Fortæl mig om det

Tanggaard raser over computerspils banale historier



Med denne leder forsøger jeg ikke, at stjæle min assisterende redaktørs tor-den, slet ikke. Men efter at have læst hans kronik omkring spil og de histo-rier, de indeholder, har jeg simpelthen ikke kunnet lade være med, at tænke over det hele. Jeg har grublet over de håbløse drejebøger, der præger mange af spillene, den manglende evne til at få spilkaraktererne til at fremstå som levende, tænkende væsner og den totale mangel på respekt for de ma-

nusforfattere, der bruger år på skolebænken, for at lære, hvad der i virkeligheden er et ædelt håndværk, nemlig det at være i stand til at fortælle en god historie.

Indtil videre er der langt mellem de gode historier, og jeg synes i højere grad, at spilindustrien bruger mere krudt på at aflure filmbranchens dens kameraføring, orkes-termusik og frække introduktioner, med flimrende fonte og effekter, end på at skrive en nærværende historie, hvor man forundres og betages. Faktisk virker det slet ikke som om dialog skal bære tanker eller følelser, men bare være forklarende. Imens er handlingen central for oplevelsen. Vi skal bombe et eller andet, redde kvinder, skyde terrori-ster osv. Hvorfor vi gør det eller hvad det gør ved vores spilkarakterer, er ligegyldigt. Handlingen er drevet af forskellige spillideer, og disse skal så på et eller andet tidspunkt samles til en historie. Jeg er ret sikker på, at man ikke laver film på den måde.

Metal Gear Solid-spillene skulle ifølge seriens mange fans være noget af det ypperste, og havde jeg fulgt nogenlunde med efter lanceringen af Metal Gear Solid på PSOne, så kunne jeg måske også have fået lidt mere ud af det, men for mig er det i øjeblikket en omgang tv-sæbeopera parret op med hemmelige agenter og maskiner, der har flere genetiske brodere, skjulte agendaer og farverige fjender, end du kan finde i en enkelt sæson af Dollars. Selv Halo, der skulle være fyldt med fede øjeblikke, ræsede lige hen over hovedet på mig. Hvad skal jeg? Redde et computerprogram? Hvorfor? The Covenant er de der aliens, ikke, så hvem fanden er de der misfostre så? Og hvordan skulle jeg lige kunne føle noget som helst for et computerprogram? Som sådan er Half-Life 2 også bare handlingsbaseret, men fordi Gordon Freeman aldrig ævler løs i 10 minutters klip, med drøkedelige dialoger skrevet af en producer, så passede det mig storartet. Jeg gav ham liv, det var mig, der gav ham bevæggrunde og mig, der tænkte tankerne – det gjorde det vedkommende.

Jeg spiller rigtig mange spil, men ikke et af dem, har endnu kunne måle sig med en bog eller bare en novelle. Måske er det heller ikke det, spil skal kunne gøre, men er der så nogen, der gider fortælle de mange aspirerende spilproducenter det?

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Killzone 2 Okay, det blev ikke Amsterdam, men i stedet London. Og det sker meget snart.

SER MEST FREM IMOD:

Bioshock 2 Ja, jeg er forudsigelig når det kommer til valget af spil, men jeg glæder mig virkelig som et lille barn, til at høre mere om opfølgeren, der muligvis kan være en forløber. Uha, da.

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

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

ANNONCER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net) 45 88 76 00

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Jesper Nielsen

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Simon Kolbe Strange

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTION SVERIGE

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

GAMEREACTION 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

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

IB 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 spiliste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. Medarbejderstaben lever udelukkende af økologisk frugt.

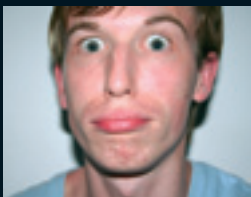
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 JESPER NIELSEN

Fire dage på et hotel i London, roomservice 24 timer i døgnet og Grand Theft Auto IV snurrende i konsollen. Jesper har ikke haft den sværeste måned, og selvom han basalt set har stormet gennem Rockstars seneste

sandkasse-spil, for at kunne fortælle alt om det, så ville det meste af redaktionen ikke have det mindste imod at bytte med ham. Læs hans store anmeldelse længere inde i magasinet. Og næste gang, så er det saftusumme vores tur, Jesper!

FAVORITSPIL:

Grand Theft Auto IV - Stort, fyldt med muligheder og lækkert!



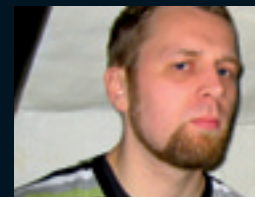
02 NICOLAS ELMØE

Det er gratis, og så er det minsandten lavet af Flagship Studios, et spilstudie, som Nicolas ellers gav tørt på, da firmaet udgav sidste år udgav det halvfærdige Hellgate: London. Men Mythos er noget andet. Det dufter af eventyr, er lavet med

kærlighed, og du skal ikke hoste op med en krone – og det har fået Nicolas til at gå i ekstase. Vi bad ham naturligvis om at nedfælde denne ekstase i ord, og det er blevet til en af månedens store beta-tests. Du kan læse den lidt længere inde i magasinet. I næste måned skulle Age of Conan gerne være klar.

FAVORITSPIL:

Enemy Territory: Quake Wars - Så er det igen sat på PC'en



03 THOMAS BLICHFELDT

Ninja Gaiden II, Racedriver: Grid, The World Ends With You – kan du se et mønster? Ja, den er god nok, efter at Thomas for nogle måneder vendte tilbage til folden, har han ikke tøvet med at bruge sin magt som assisterende

redaktør, til at få fat i nogle af de mange gode spil, der findes derude. Racedriver:Grid finder du her i magasinet i beta-test form, mens The World Ends With You, er lagt ind i vores noget magre anmeldelsessektion. Næste måned er det måske Too Human.

FAVORITSPIL:

The Worlds Ends With You - Anderledes rollespil der holder



DVD 8. APRIL

HITMAN

KØB HITMAN HOS  OG FÅ EN GRATIS



SMALL VERTICAL LEGAL TEXT ON THE LEFT EDGE



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
Call of Duty 4

XBOX 360, PS3 / ACTIVISION

Sidste års velsmurt og yderst hæsløsende Call of Duty 4: Modern Warfare kan blive dit, hvis du kan skrive månedens bedste brev. Fat pennen og kom i sving, mester.



MÅNEDENS BREV



Verden ligger fint i hænderne

Jeg hører nok ikke ind under Gamereactors faste klientel. Jeg er pige (okay, kvinde om man vil), spiller dagligt og ejer ikke hverken en Wii, PlayStation 3 eller Xbox 360. Hvad hører jeg dig sige? Jamen, så en PlayStation 2? Nej, heller ikke en PS2. Næh, jeg blev for godt og vel ti år siden, bidt godt og grundigt af de håndholdte spillemaskiner, og har siden indkøbt stort set alt. I dag er det primært min PSP og Nintendo DS, som jeg spiller på, og jeg er flittigt bruger af alverdens internationale butikker, når der skal handles ind, både for at kunne få spillene hurtigere og billigere. For hvad er federe end to konsoller, hvor man aldrig skal skelne til Freeloader, købe amerikanske konsoller etc.,

for at få lov til at spille de seneste spil? Og hvad er federe end lavere spilpriser, ingen 550 kroner dyre spil? Da UMD-formatet heller ikke har slået igennem som filmformat, så kan jeg tit købe ret nye film til enten 89 eller 99 kroner, og med den total faldne dollarkurs, så køber jeg i øjeblikket Nintendo DS-spil fra USA til nærmest ingen penge. Professor Layton er f.eks. lige landet, og gud hvor er jeg himmelråbende forelsket i det. Så hvad vil jeg med alt dette? Blot sige, at der er en hel verden af fantastiske spil derude, der ikke koster en bondegård og som ikke er regionslåste. Hvorfor ikke have en håndholdt konsol i samlingen?

...RIKKE SOFIE LARSEN

At købe katten i sækken

Jeg har siden august 2007, været en stor PlayStation 3-fanboy. Jeg har spillet på den og været glad og fornøjet, men den lider under det samme store problem som Xbox 360. Rollespillene er færre og af svingene kvalitet, mens vores andre spil kan være kun fem timer. Det er ærgerligt, at have spenderet 5000 kr. på en PlayStation 3 og 3000 på en Xbox 360, og så stå og skulle betale yderligere 550 kr. for et enkelt spil! Xbox Live og PSN gør det heller ikke nemmere, at vide om man køber bras eller kvalitet. Hvorfor kan der ikke være en politik, der lyder, at der skal være en spilbar og gratis demo af hvert eneste spil på markedet? Man aner da ikke, om Dark Kingdom eller Enchanted Arms, eller ethvert andet spil, er noget ved, hvis man ikke har prøvet det! Vi gamere bør næsten gå i spilstrejke og kræve prisnedsættelser og spilbare demoer, før vi køber spil igen.

...FINALFANTASYFREAK

Piger og folk med børn, ah!

Jeg var lige i Game den anden dag, og huggede et Gamereactor-blad, for der er altid ideer til nye spil. Så læste jeg i et læserbrev: "Med højre hånd bundet på ryggen", om at

spil nu til dags er lavet til "folk med børn og kvinder". Nå, tak! Jeg er af hunkøn, og jeg mener da ikke selv, jeg er en dårlig spiller. Min kæreste er ubørnerd, og jeg har flere spil end han. Og jeg banker regulært nørd i Guitar Hero! Synes lilliige I fyre skal holde jeres testosteron-flip i ave. Der er faktisk en del piger, der læser spil-blade, og spiller! Og vi er ikke dårlige! Når jeg står og kigger på spil, bliver de fleste gutter i butikken skuffede, fordi deres fordomme om piger, der spiller, er de mindre kønne piger. Og det er altså ikke sagen med os alle, så drop de fordomme! Og jeg er altså også lidt skuffet over, at der kun er mandlige spilletestere på Gamereactor-redaktionen!

...CRISTINA HEIBERG

Kommentaren i sidste måneds brev må stå for læserens egen regning. Og i forhold til det med kvindelige skribenter på redaktionen, så savner vi dem ligeså meget som dig. Heldigvis lysner det i horisonten. Og nej, vi mener bestemt ikke at piger/kvinder er dårligere spillere.

Licensspil med kærlighed?

Vi har set alle store Blockbusters blive vendt til billige og ligegyldige spilforsøg, og omvendt,

FORUMSNAK



SKAL JEG KØBE THE ORANGE BOX ELLER?

Jeg har gået længe og tænkt over, om jeg skal købe Half-Life 2: The Orange Box, men mest på grund af Team Fortress 2, da jeg synes der ser hyldende skægt ud! Men jeg har læst adskillige steder, at der mange tekniske problemer med PS3-versionen, loading tider, disconnections osv. Jeg vil vildt gerne spille Team Fortress 2, og da jeg kun har en PS3 lige pt. som kan klare spillet er jeg i tvivl. Er spillet værd at købe? Har De fikset de problemer der var i spillet? Kommer der mon nyt indhold til TF2?

...KURO-CHAN

Altså TF 2 er fedt, men ejer du Call of Duty 4: Modern Warfare? Personligt synes jeg spillene (hele pakken) er fedt. Men det er bare sådan nogle spil, jeg ikke kommer til at spille igen. Det er svært at sige, om du skal købe pakken bare for Team Fortress 2. Problemerne du nævner er jeg dog ikke stødt på.

...PUBAA

Jeg anbefaler det 110% især pga. Episode 1 og 2, Half-Life 2 har den fedeste historie og det fedeste univers!

...AL-TAIR

Det er et af de fedeste spil jeg har spillet. Stemningen og gameplayet, er så tyk at du kan skære det ud i skiver.

...SAMBARDINNY

Helt sikkert et af de bedste køb nogensinde. Du får sindssygt meget for pengene, men jeg synes hellere du burde købe det til Pc.

...KEBAB

Jeg kan os bedst lide når man føler, at man faktisk løfter kontrollere, og ikke bare "støtter" den, hvis I forstår hvad jeg mener?

...SDADFAN

Er der nogen online statistikker med i Team Fortress 2? som der f.eks. er det i Call of Duty 4 og Warhawk?

...KURO-CHAN

Selv med lidt hastighedsproblemer på PS3, er The Orange Box det hele værd. Det kan være, at du starter med at købe det for TF2 (og TF2 er fedt!), men du vil elske det for Portal alene.

...MASTER DISASTER 17

The Orange Box er som en samlet pakke helt fantastisk, men det er ikke værd at bruge 500 kr på den, kun for TF2. Så brug hellere pengene på Warhawk.

...VETO

og vi har oplevet den samme skuffelse hver gang. Men hvorfor virker denne idé ikke? Hvorfor kan en actionfyldt film ikke laves til et fremragende spil, bygget på det samme koncept som filmen? Man ser meget sjældent at dette virker, og man kan undre sig over hvorfor. Det kan dog besvares på en enkel måde. Udvikleren er ligeglad. Når man sidder der og sukker, kan man kun tænke på, hvorfor lave dette spil, og svaret er enkelt; de pengestørste vampyrer (spiludviklerne) har ganske enkelt fundet en undskyldning for at lave et spil, som de ikke skal tage ansvar for, men samtidig kan tjene kassen på. Sådan et "film til spil"-projekt er virkelig ikke bygget på kærlighed eller interesse, men derimod dovenskab. Alt i alt, så mener jeg, at spil og film generelt er bygget anderledes op, selvom det udenpå ikke synes, så burde de efter min mening ikke blandes sammen.

...CANER DOGA CANSI

Spil er stadig alt for dyre

Jeg har prøvet det før, så fik jeg et job og så blev spillene nemmere for mig at købe. Men så kom spillene op på 500-550 kr, og det er lidt mange penge for mig. Så her, hvor man lige har fået sin løn og bare tænker, ja, så skal der bare ned og købes spil, så tænker jeg mig stadig om. Spil som f. eks. Condemned 2: Bloodshot eller Dark Sector, hvor jeg tænker; det må jeg bare eje. Så man tager fat i coveret og tjekker den fede forside og derefter kigger på bagsiden, for at se nogle fede billeder fra spillet. Efter et par sekunder kommer man tilbage til virkeligheden, og kigger lidt længere oppe i hjørnet af coveret på forsiden. Og så er det tæt på at man mister underkæben, når man ser det lille prismærke, hvor der står 550 kr. Manden ved disken scanner det så, og beder som om de 550 kr (faktisk 549), som jeg så giver ham med et meget kedeligt udtryk i ansigtet. Men for lige at gøre mig mere spændt på at spille det, siger han "Det spil er bare fedt. Det kan du glæde dig til". Så jeg ender altid med at smutte ud af butikken med en god af min løn i lommen og et lille smil på læberne, over at det tilsyneladende var det rigtige valg, jeg tog. Men spil bliver stadig dyrere og dyrere.

...MATHIAS HEINRICH

Multiformat? Du har tabt

Den evindelige debat om konsoller vil ingen ende tage. PS3 er bedst. X360 er den fedeste, Wii er for cool. De dukker op alle vejene. Folks typiske indlæg om, hvilken maskine er bedst. Nu skal I høre en ting, man ikke hører så tit - de har alle tabt slaget, og hvorfor? Hver gang der udkommer et spil, så rammer det alle formater. FIFA, Grand Theft Auto, Call of Duty, og man kunne blive ved. Hvad skete der med dengang, hvor spil var eksklusive til et format, dengang man købte en ny maskine for at spille lige netop de spil, som ingen andre havde?

Super Mario Galaxy, Halo, Uncharted: Drake's Fortune, behøver vi sige mere?



AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES



PREORDER THE GAME AT EB GAMES / GAMESTOP AND GET THE
INGAME WAR MAMMOTH!



HEADS WILL ROLL!



EBGAMES
Powered by: **GameStop**

WWW.AGEOFCONAN.COM



© 2008 Eidos. All rights reserved. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN, CONAN THE BARBARIAN and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC. All other marks, logos, characters, names, and distinctive likenesses are trademarks of their respective owners. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.



DEUS EX

BLOGS, ANMELDELSER OG MENINGER

Vi har rigtig mange læsere, og de har rigtig mange meninger om spil, industrien og en masse andet. Dette er deres sider, og her vil du hver måned kunne læse deres tanker.

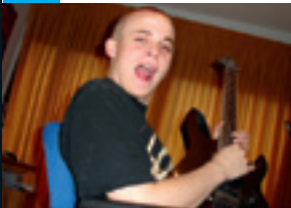
MÅNEDENS CITAT



VIRUS

"De mangler i den grad Wave Race Wii på listen. Det eneste spil, jeg egentlig går og drømmer om."

BLOGGEREN



BUMZEN

Hvorfor?

Lavopas spørger hvorfor der er konsol-krig

Som titlen måske afslører, så er jeg bestemt ikke fan af bosskampe i spil. Det er meget sjældent, jeg finder nydelse i disse, hvor jeg faktisk kun kan tænke på Okami-bosskampene som en fornøjelse.

Men tag spil som Lost Planet og selveste Gears of War, som ellers er ret gennemført gameplaymæssigt. Det skal ødelægges af de evigt åndssvage og totalt ligegyldige bosskampe.

Selv et spil som Bioshock kan ikke se sig fra den dårlige bosskamp. Mens jeg synes, at de fleste af kampene er fede og ret så relevante for historien i spillet, så var jeg altså ved at brække mig, når man skal kæmpe mod den sidste boss.

Grunden til denne blog er, at jeg nu IGEN sidder fast med en boss. Næmlig slutbossen i Viking, og selvom jeg kun spiller på normal, så vælger jeg at tro på, at denne boss måske er den mest belastende boss i verdenshistorien (en følelse, jeg har hver gang).

Blot en smule brok over det. Jeg hader bosskampe, og IGEN har de ødelagt et ellers godt billede af et spil.

BumZen



DIG OG MASKINERNE

Deus Ex er mere end en FPS-oplevelse, og spillet har da også over hele verden, modtaget hæder og flotte karakterer. At Seanmp5, her otte år senere sidder og spiller det, viser bare at det er fantastisk.

DET ER DIG der vælger hvordan missionerne i spillet skal gribes an, og hvordan du vil opgradere dig selv med våben, dirklåse og en masse andet. Få spil i dag har samme muligheder, hvilket er en skam. Vi elsker ligesom Seanmp5 Ion Storms fremragende spil.

DEUS EX

Dybt, velfortalt og meget anderledes. Seanmp5 er vild med Ion Storms spil

Platform PC Udvikler IDN STORM Udgiver EIDOS Premiere 2008

Spol tiden frem til året 2050. Det er nok ikke så let, men Deus Ex gør nu alligevel forsøget. Et sted mellem 80-90 procent af jordens befolkning lever under fattigdomsgrænsen og de, der ikke gør, kæmper en indædt politisk magtkamp.

Mennesket syntes at være blevet sendt tilbage til middelalderen - under pestens udbrud, for den frygtede "Gray Death" har tvunget et jerntæppe ned imellem smittede og raske. Den amerikanske regering anklages for at tilbageholde en kur, og kalder disse anklager for trusler med tydelige terrorhandlinger til følge. Det er dog ikke til at sige, hvem der er de egentlige terrorister.

Nok gengiver kameraet dit naturlige udsyn, og vist dukker der ofte en hånd med dertilhørende skydevåben op i nederste, højre hjørne af skærmen, men når alt kommer til alt, betyder betegnelsen FPS reelt intet.

Der er allerede nok spil i førstepersonpers-

pektiv, der blot smider en riffler i armene på mig, og ellers fortæller, at "her er skurkene, og dem skal jeg skyde så mange af som muligt". Deus Ex kan gennemføres med tre drab på samvittigheden - tre. Samtidig er det et spil, som næsten tvinger

At Deus Ex har været i stand til at bjergtage mig mere end syv år efter det først blev udgivet, kan kun skyldes, at det fra begyndelsen var tiltænkt noget stort

mig til at lægge en plan, og hvis jeg insisterer på at være primitiv, bliver jeg hurtigt straffet.

At Deus Ex har været i stand til at bjergtage mig mere end syv år efter det først blev udgivet, kan kun skyldes, at det fra begyndelsen har været tiltænkt som noget helt for sig selv. Gameplayet er en monster-hybrid, hvor FPS møder RPG, som igen møder science fiction, myte og filosofi - alt sammen i bedste Matrix-stil.

Hvad selv Ion Storm naturligvis ikke kunne forudse, var, at Deus Ex, nu er dømt til at være den første og sidste af denne art. Med den meget reelle frygt for terror, syntes alverdens medier pludselig også at være bange for at tage det forkerte parti.

Heldigvis kan spillets vigtigste arv måske føres videre; nemlig at lade spilleren tage konsekvensen af sine egne evner og begrænsninger. Deus Ex er et af de få spil, der kræver mere af dig som spiller, og det er derfor et af de få, der død og pine scorer topkarakter.

_Seanmp5

KARAKTER 9/10



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Lidt for tam historie og en ret kedelig lyd

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler CREATIVE ASSEMBLY Udgiver SEGA Premiere 2008

Rejsen gennem dette eventyr har været en blandet fornøjelse. Det er fyldt med et par flotte områder, samt episke store slag. Nemt styresystem, der gør, at man ikke skal huske alle de forskellige comboer, der bare gør, man glemmer, at man skal have det sjovt.

Alt er nemt og lige til at finde ud af. Der er områder, der skal udforskes, samt steder, der

der musik, der virkelig gør, at man lever sig ind i det og nyder sine rejser gennem landet, eller mærke blodet pumpe, når du kæmper dig gennem skoven af skurke for at nå et tårn. Lyd er generelt en mangelvare, især ville det hjælpe, hvis dine med-vikinger bare gad råbe af deres lungers fulde kraft, når de stormede mod borgens mure.

Vigtigst af alt er, at der ikke findes en fængende historie, der gør, at vi lige må spille den ekstra time for at se hvad der sker.

skal renses for skurke. Selvom mange vil sige, det er for simpelt, er jeg kun glad for ikke at klare typiske WoW-opgaver, som "dræb 17 skurke med horn, og 17 skurke uden horn", eller "hent den store tryllebog, mit bord vipper og jeg skal bruge den til at lægge under bordbenet". Dog er spillet fuldkommen drænet af stemning.

Vigtigst af alt er, at der ikke findes en fængende historie, der gør, at vi lige må spille den time ekstra for at se, hvad der sker. Ej heller er

Men egentlig har mit besøg været ganske tilfredsstillende, jeg fik god og tilfredsstillende action for pengene. Selvom jeg godt kunne finde på at vende tilbage og ta' turen igen, mangler der en funktion, så man kan genspille alle de store slag, i stedet for at spille HELE spillet igen.

Anton-35

KARAKTER 7/10



ANTO-35 er glad for ikke at blive sendt ud på missioner af den art, som man bl.a. oplever i World of Warcraft, men han er skuffet over historien, der ikke ligefrem er spændende nok, til at man bliver hængende foran fladskærmen.

FORUM

SCOREREPLIKKER

Eller "Guide til socialt selvmord", som den burde kaldes. GR-brugerne er gået i tænkeboks for at finde frem til de absolut platteste og pinlige scorereplikker. Kan du overgå "Er det et spejl, du har i lommen? For jeg synes, at jeg kan se mig selv i dine bukser"?

HVAD VED DU OM PERSONEN...

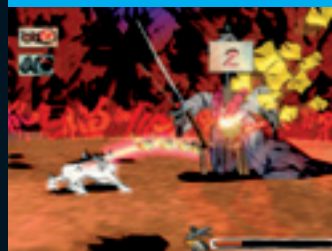
Hvad ved du egentlig om dine medbrugere på Gamereactors forum? Med det spørgsmål kikkstartede zer0 tråden, der efterhånden har mange måneder på bagen, og som blandt andet har afsløret, at Private Vasquez ikke bruger Life Supply til at holde sig ung med.

PÅ JAGT EFTER EN BESTEMT SANG?

Du kender det uden tvivl. Du hører en sang i radioen, på Internettet eller i fjernsynet. Men hvad er det for noget? Fortvivl ikke, men slå i stedet vejen forbi denne tråd. Her vil Gamereactors brugere hjælpe dig med at finde lige netop den sang, du ikke kan finde navnet på.

BEDSTE SPIL SOUNDTRACK?

En ganske central del af alle spil ligger i lydsiden. Men hvilken musik er bedst? Er det Harry Gregson-Williams, med sit Metal Gear Solid 2-soundtrack eller Okamis fortryllende musik, af blandt andet Masami Ueda? Forslagene er mange, og tråden vokser sig stadig større med daglige indlæg. Kig ind forbi.



DÅRLIGSTE FILM I HAR SET?

Navnet siger det hele. Der findes mange film derude, nogen af dem være end andre. Dracula 3000 har en helt speciel plads i denne tråd, mens de fleste af Uwe Boll's kreatorer, altid følger i kølvandet på sådan en diskussion.

COUNTDOWN: GTAIV

Selvom et af årets mest ventede spil nu står i butikkerne, er det værd at læse, hvordan Gamereactors brugere varmede op til det. Nogen benyttede lejligheden til at opgradere maskinparken med lidt nyt lir, andre så sig tilfredse med en forudbestilling i den nærmeste butik.

FLEST GANGE GENNEMFØRT ET SPIL?

Nogle spil bliver glemt lidt hurtigt nogle gange, andre bliver ved med at summe i maskinen i ganske lang tid. Og så er der de spil, som bliver gennemført igen og igen og igen. Her deles erfaringer om spil, der var så gode eller fængende, at man lilliige skal have gennemført en gang til. Kom med dit bidrag til snakken.

INTERNET

CALL OF DUTY 4

Et par nye baner er kommet til Call of Duty 4, hvilket har givet fornyet popularitet til et af de bedste krigsspil i nyere tid.

FORBIDDEN SIREN

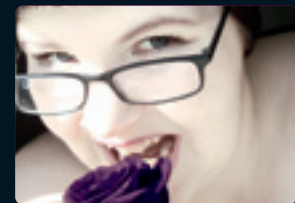
Det uhyggelige spil, der introducerede uovervindelige fjender og såkaldt "Sight jacking", får en efterfølger på PlayStation 3. Vi har allerede vasket underbukser på forhånd. Om spillet, i sin nye udgave, vil få et større publikum end originalen, er dog endnu uvist.

XBOX LIVE ARCADE

Xbox Live bliver mere og mere attraktivt for alle. Med udgivelsen af Ikaruga, Metal Arms og Vigilante 8 i horisonten, ser fremtiden lys ud, som aldrig før. Husk at kigge nærmere på vores download-sektion for at finde dine nye indkøb.

DE UDVALGTE

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



PRIVATE VASQUEZ

Private Vasquez er, som nogen nok har opdaget, utrolig glad for zombier. Derfor kan du næsten være sikker på, at hun dukker op, når talen falder på hjemmæd-ende monstrositeter og Albert Wesker.



WEIRD AL

Man kan aldrig vide sig sikker i nærheden af Weird Al. Dette skyldes nok kombinationen af Weird Al Yankovich og en fascination af, tro det eller ej, Soren Ryge. Ja, vi fatter det heller ikke.



BIG-BOSS

Da Simon Kolbe blev optaget på redaktionen, efterlod det Big-Boss som forumets største Metal Gear Solid-fan. Når du møder ham online, så lad være med at spørge om navnet.



LANGE-DRENGEN

Spilentusiasme skorter det ikke på når vi taler om Lange-Drengen. Selv hvis andre kan se det spændende i et givent spil, lader Lange-Drengen sig ikke slå ud.



FREDERIK BLOM

Når talen falder på "Bornholmeren", så må det være Frederik Blom der snakkes om. Man kan kun beundre en fyr der uden at opdage det, gennemfører Barbie: Rapunzel på GBA.



AALBORG

Aalborg er en af Gamereactors "Grand old men", og har således været med på spillfronten lige siden maskinerne hed Amiga 500 og Commodore 64. Har været solgt til Nintendo siden Ocarina of Time.

TEST

MED FOKUS PÅ KOMMENDE STORSPIL

NEWS

For daglige nyheder: www.gamereactor.dk

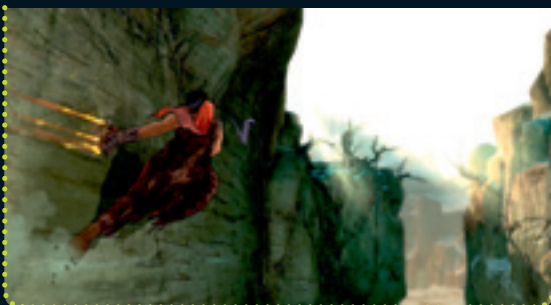
EN FORBISTRET SATAN

Selv med en grafik, der minder mere om noget fra en tegneserie, er der ikke den store tvivl om, at prinsen denne gang er blevet mere voksen. Ubisoft har arbejdet meget med historien bag figuren.

EKSKLUSIV!



HANDSHEN der bæres på den venstre hånd vil både give bedre bevægelighed, men også kunne bruges i de mange kampe. Ubisoft holder dog stadig kortene tæt til kroppen, men lover, at den vil få markant betydning for spilleren.



Prince of PERSIA

Jordan Mechners akrobatiske østerlandske prins, får et helt ny udseende og en helt ny mission i et overraskende spil

MULTI

UBISOFT MONTREAL

UBISOFT

ENDNU UKENDT

For cirka fem år siden befandt jeg mig på et fly på vej til Montreal for at se, hvad tryllekunstnerne hos Ubisoft kunne hive op af hatten. Jeg vidste på det tidspunkt kun, at det hele drejede sig om en genoplivning af den gamle Amiga- og PC-klassiker Prince of Persia, men intet om, hvad jeg helt præcist kunne forvente mig. En uges tid senere var jeg på vej hjem, med tankerne kun kræsende om, hvornår jeg kunne få spillet mellem fingrene.

Fem år senere, og jeg står i den samme situation igen. Firmaet er det samme, udviklingsholdet er det samme, og serien er sågar også den samme - prinsen er tilbage og pausen på tre år, ser ud til at have gjort ham godt. Inden vi kommer til det nye grafiske udseende, som du med sikkerhed allerede har funderet over, tager vi den dog lige helt forfra og lader producer Ben Mattes fortælle.

"Med Ubisofts nye Prince of Persia-eventyr, åbner vi et nyt kapitel i serien, med en helt ny historie og en helt ny prins, derfor er det heller ikke

nødvendigt, at have spillet de tidligere eventyr."

Historien omhandler en episk kamp mellem to guder, hvor Ormazd, gud af lyset, der efter mange års intens kamp, endelig har fået indesværret Ahri-man, mørkets gud. Det varer naturligvis ikke

Betydningen af den underliggende historie, er denne gang hjørneste- nen i hele spilloplevelsen

ved, og prinsens rolle bliver hurtigt blandet ind i kampen mellem de to.

Betydningen af den underliggende historie, er denne gang en væsentlig hjørneste- nen i spillet, og specielt modningen af prinsen skal kunne føles og ses hele vejen igennem eventyret. "I starten af eventyret er den fremtidige prins en lykkeridder, der driver fra det ene eventyr til det andet, uden nogen



HVORDAN præcis platformelementerne er blevet udtænkt ved vi endnu ikke, men et gæt er, at handsken kan bruges som både våben og redskab til de mange faretruende hop. Dette billede viser i hvert fald prinsen, der bruger den til at tage farten af et fald.

bånd, der holder ham fast. For ham er fortiden ligegyldig, og kun fremtiden er vigtig. Alt drejer sig om nuet, det næste hjerteslag, det næste hjørne og spring,” fortæller Ben.

Det fornyede fokus på historien er dog blot en af de byggeklodser, hvormed det nye eventyr skal samles. Både bevægeligheden og kampsystemet gennemgår ligeledes en finpudsning, begge hjulpet godt på vej af den ekspertise, udviklingsholdet har gjort sig med Assassin's Creed. "Prinsens akrobatiske evner er mere vidtrækkende end nogensinde før, hvilket gør ham i stand til, at bøje tyngdekraftens love med stil og præcision", fortæller Ben.

Inspirationen til det reviderede kampsystem, kommer fra ønsket om, at ville have ligeså reaktionsbaserede kampe, som i de bedste kampspil. Man har brugt lang tid på at gennemgå, hvad der virker og ikke virker, samt hvordan det kan tilpasses til prinsens eventyrlige univers. Dette betyder også, at fjendernes intelligens er langt bedre end før, og

at modstanderne vil byde på langt mere udspilede angreb.

Mest iøjefaldende er dog uden tvivl det nye udseende, Ubisoft Montreal har valgt at male spillet med. Skal man navngive stilen efter de vanlige normer, ville det være lettest at kalde det for cell-shading, men ligesom det var tilfældet med Crackdown, ville det være at simplificere det en tand for meget. Detaljerne, som typisk går tabt ved brugen af cell-shading, er i høj grad tilstedeværende og farveovergangene malerisk smukke. Prinsens nytilløjede klo, som både vil agere våben og hjælpe på de akrobatiske evner, er ligeledes et lækkert udtænkt designvalg.

Overraskende i denne omgang er de valg Ubisoft har taget, ikke mindst grafisk, men også ved at gå væk fra voldsbonanzaet i Warrior Within, og i stedet satse på den balanceret blanding af kamp og akrobatik. Vi glæder os meget.

—Thomas Blichfeldt

FRA SPIL TIL FILM

Disney har allerede i planerne, at prinsens eventyr skal laves til en filmtrilogi med Jack Gyllenhal i hovedrollen, Michael Bay som instruktør og med en historie af Jordan Mechner, som er faderen til spiserien. Vi håber på en succesfuld film.



KAMPSYSTEMET fokuseres i denne omgang mere på finesse end knaptrykkeri, og vil således være en afstikker fra prinsens tidligere eventyr, Warrior Within. Meningen er at kampene skal afspejle actionscenerne fra Hollywood-film.



DEJLIGT Den grafiske stil er ikke kun et modigt tiltag fra den franske udvikler, men også et særdeles forfriskende pust. Detaljerne er i top, og selve designet af både omgivelserne og figurerne er allerede nu mageløst fedt.



ETW



ANNONCERET!

Unreal 4 også på PC

Unreal 4-motoren kommer også til PC, understreger Marc Rein og siger: "Halo - alt teknologi fungerer på en PC, det er jo sådan man bygger det. Selvfølgelig vil den fungere på Pc'er, det skulle da være en selvfølge for alle."



Problemer hos Retro Studios

Den roste udvikler Retro Studios, der står bag samtlige spil i Metroid: Prime-serien, ser ud til at være i vanskeligheder. Tre af de ledende kræfter, Mark Pacini, Todd Keller og technology engineer Jack Mathews har således forladt firmaet. Vi regner med at de stifter et helt nyt studie.

NYHEDER/RYGTER/SLADDER Flere dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk

En af hovedpersonerne bag Microsofts Xbox satsning var Ed Fries, som dog valgte at forlade projektet da firmaet gik i gang med udviklingen af Xbox 360. Siden da har han hjulpet med at starte fortag som Ageia (en fysik processor), Fireant, Figure Print (som laver plasticfigurer fra World of Warcraft) samt Airtight Games. Entreprenør var ordet!



DARK VOID

Dark Void fra Crimson Skies-holdet. Vi har de første billeder klar

Platform PC/X360/PS3 Udvikler AIRTIGHT GAMES Udgiver CAPCOM Genre ACTION Premiere 2008

I fremtiden kommer vi til at udstyre os selv med raketter på ryggen, for, en gang for alle, at nedkæmpe vores skabere, eller sådan lyder i hvert fald historien bag Airtight Games første spilprojekt Dark Void.

For mange millioner år siden, skabtes menneskeheden af tjenere til en mørk kraft, hvis mål var at fortære universet. Vi kaldte dem "overvågerne", men visse mennesker var begavede med specielle kræfter og disse "Adepts" lykkedes med at låse overvågerne inde i et parallelt univers. Det er alt sammen hvad der er sket indtil nu, men overvågerne er på vej tilbage, og det er din opgave at stoppe deres fremfart.

Historien i Dark Void giver som ikke mange forhåbninger om kvalitet, men Airtight Games råder over mange talenter, der i blandt Ed Fries, den tidligere chef hos Microsoft og Xbox, og store dele af teamet der stod bag Crimson Skies: Highroad to Revenge på Xbox, en klassiker her på redaktionen.

Dark Voids største trumfkort er naturligvis den raket, som du har fået spændt på ryggen, en djævelsk maskine, der får dig til at ligne en fremtidsudgave af The Rocketeer, men som samtidig giver dig muligheden for, at ræse luftrummet tyndt ved enorm høje hastigheder, flyve forbi rumskibe eller slå dig løs i totalt tyngdekraft-

tomme områder, hvor du har en kæmpe fordel over dine fjender. Følelsen af høj fart er absolut til stede allerede, og Airtight, der som sagt tidligere har stået for Crimson Skies, ser ud til at have krammet på denne del af spillet. Hvad angår evt. gåder eller opgaver, så er udviklerens mund stadig lukket med syv segl, så vi aner ikke om vi skal ud på en masse varierede missioner, eller blot flyve hvileløst fra sted til sted.

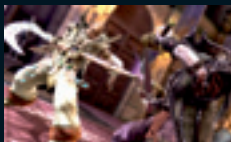
Der er endnu ikke smidt en lanceringsdato efter Dark Void, men spillet forventes på PlayStation 3, PC og Xbox 360 engang i slutningen af dette år, eller begyndelsen af det næste.

_Thomas Blichfeldt



Conan er klar til butikkerne

Obsidian Entertainment som skapat Neverwinter Nights 2 jobbar just nu på det annorlunda rollspelet Alpha Protocol. Den avhoppade CIA-agenten Michael Thorton är på rymmen och du kommer att få välja sida i ett Jason Bourne-doftande äventyr.

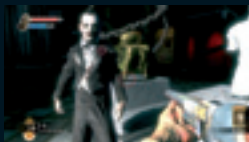


Soul Calibur IV i juli

Ifølge Namco vil Soul Calibur IV være på butikshylderne fra d. 31. juli, hvilket desværre betyder at vi må vente nogle måneder endnu. Men mon ikke ventetiden kunne bedrives med klassikeren til Dreamcast eller evt. toeren? Vi pudser i hvert fald formen af.

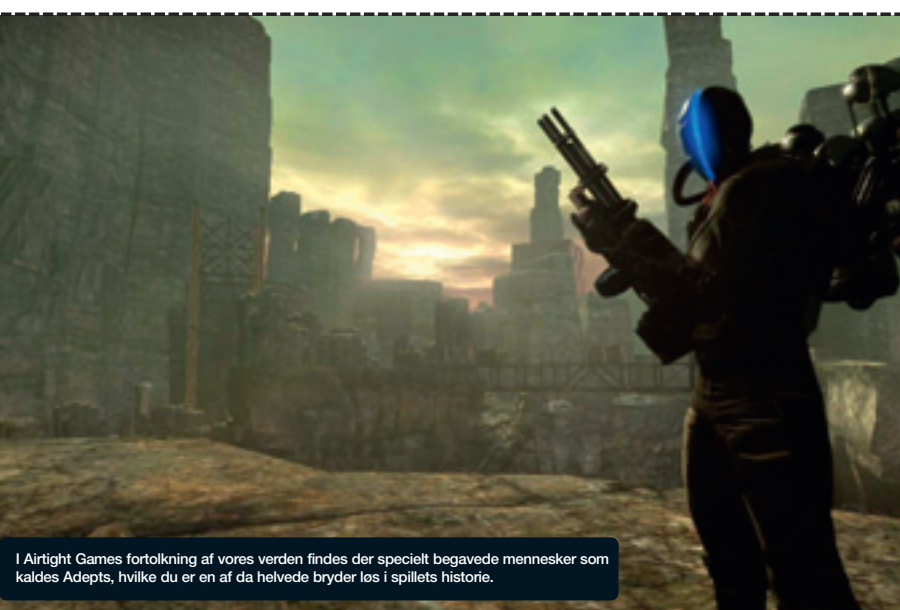
Problemer med MGS Online

Konami kan nok holdes fri for en næse i denne omgang, men Sony må endnu engang opleve, at deres gratis tjeneste PSN, simpelthen ikke har kunnet følge med. Denne gang er det betæn af Metal Gear Solid Online, der har lagt systemet ned.



Bioshock til PS3

Normalt lytter vi ikke meget til rygter, men ifølge de seneste og meget pålidelige af slagsen, så skulle det være stensikkert, at Bioshock er klar på PlayStation 3 senere i år. Dermed kan PS3-fans glæde sig til et af sidste års absolut bedste actioneventyr.



NYHEDER

HARKER SENDES I GRAVEN

Sidste år kunne vi fortælle dig, at der var et spil på vej om Jonathan Harker, en vampyrjæger, der skulle udrydde Europas blodsugende natteluskere bevåbnet til tænderne med hvidtøl, spidse pæle og et kors - men dette er ikke længere tilfældet. Firmaet kan nu meddele, at man har indstillet al arbejde på Harker, da projektet ikke lever op til forventningerne.



Sådan ser spillet, du ikke skal spille, ud.

FRA IO TIL RETO-MOTO

Adskillige af grundlæggerne bag IO Interactive har nu besluttet sig for at gå deres egne veje, og genstarte spilstudiet Reto-Moto. Reto-Moto blev første gang dannet i 1997, og var firmaet der i samarbejde med Nordisk Film startede IO Interactive. Målet for det genforenede firma er at fokusere på online multiplayer spil, men hvad det helt præcis indebærer, forlyder der endnu ingenting om.

CODEMASTERS SNUPPER SEGA RACING STUDIO

Det bliver tilsyneladende Codemasters, der kommer til at overtage Sega Racing Studios, der for nyligt blev lukket og hvor 40 medarbejdere blev sat på gaden. Dette er på sin vis en smule ironisk eftersom, mange af medarbejderne faktisk i sin tid forlod Codemasters, for at starte Sega Racing Studio op. For Codemasters vedkomne, handler det om at købe sig til kompetence, der kan hjælpe med bilspilserier som Colin McRae og Racedriver.

EN NY NINTENDO DS?

Et rygter i den nyeste udgave af Famitsu, Japans største spilblad, siger at Nintendo har gang i udviklingen af en ny Nintendo DS variant. Hirokazu Hamamura udtaler således at han tror Nintendo vil vise en ny Nintendo DS på dette års E3 messe, men snakker desværre ikke om hvad vi kan forvente os af forbedringer.

BURNOUT - NU MED FLOTTE MOTORCYKLER

Criterion's arbejde med ekstra indhold til alle Burnout-fans, er noget enhver udvikler, kunne lære noget af. Planerne er mange, og det nyeste tiltag er at der skal introduceres motorcykler og natkørsel til Burnout: Paradise's mange gader. Priser er der endnu ingen af, men Criterion har tidligere insisteret på at alle udvidelser til Burnout vil være gratis

ASSASSIN'S CREED SUCCES

Selvom karaktererne har været meget blandede på verdensplan, så har Assassin's Creed været en bragende succes for franske Ubisoft. Firmaet har netop meddelt, at der på verdensplan, fordelt over PlayStation 3, Xbox 360 og Pc, er solgt intet mindre end 6 millioner eksemplarer af spillet - noget der med stor sikkerhed betyder, at du kan se frem til en fortsættelse.

MASS EFFECT UDSÆTTES EN SMULE PÅ PC

Det var egentlig meningen af PC-udgaven af Mass Effect, skulle have været på gaden i Europa d. 9. maj, men da Bioware og Demiurge Studios, gerne vil have længere tid til at pudse konverteringen af, så udsendes spillet i stedet for d. 6. juni. I Amerika er spillet dog stadig sat til udgivelse d. 28. maj.



JUNGLE! Mudder, afveje og store V8 motorer er selvfølgelig hoveddelen af spillet igen, men denne gang kombineres det med en frodig jungle, som skulle give nye muligheder.

MOTOR STORM 2

Efterfølgeren til Evolution Studios succes er snart klar til at give gas i regnskoven.

Sony har udsendt de første informationer og en trailer fra opfølgeren til det hidtil bedst sælgende spil til PlayStation 3, Motorstorm. Det første spil er til dato solgt i over tre millioner eksemplarer, og efterfølgeren til Evolution Studios hidtsige og vandvittigt smukke racer, er derfor i den grad eftertragtet.

Denne gang kommer løbene til at foregå på en tætbevokset ø, fyldt med grøn jungle. Selv med den grønne baggrund, vil du dog hurtigt møde øde områder med hårde klippeformationer, der minder om miljøerne fra det første spil.

Det lader også til at Evolution Studios forsøger at implementere banerne med en masse elementer, der såkan ødelægges, og som strategisk kan bruges for at skubbe modstanderne tilbage i feltet.

Hvorvidt Motorstorm 2 kommer til at byde på en friere tilgang til banerne, eller om der stadig gøres brug af de afsnitsopdelte og nærmest oldnordiske menuer, vides ikke og Sony holder endnu kortene tæt til kroppen. Jungle!

Mudder, afveje og store V8-motorer er selvfølgelig hoveddelen af spillet igen, men denne gang kombineres det med en frodig jungle, som skulle give nye muligheder.



I Airtight Games fortolkning af vores verden findes der specielt begavede mennesker som kaldes Adepts, hvilke du er en af da helvede bryder løs i spillets historie.



Crimson Skies: High Road to Revenge var et undervurderet actionspil til Xbox som blev udgivet i 2003 og var udviklet af FASA Interactive. Da Microsoft valgte at stoppe udviklingen af en opfølger, smuttede store dele af teamet videre og dannede Airtight Games.



Det lader til, at Airtight Games har ladet sig inspirere en smule af filmen til Rocketeer, men vi håber inderligt at oplevelsen er en del bedre, ellers så bliver det et skuffende bekendtskab.



Læs mere på www.gamereactor.dk

KAZUNORI SNAKKER
Yamauchi vil gerne snakke, men hvis samtalen falder på den manglende skadefunktion, så danser han let hen over et egentlig svar. Så du må altså vente lidt endnu.



MANDEN BAG GRAN TURISMO

Vi tog en snak med Kazunori Yamauchi, fartdjævelen bag det aktuelle Gran Turismo 5 Prologue

Platform PS3 Udvikler POLYPHONY DIGITAL Udgiver SONY Udgives UDE NU

Hvad var inspirationen bag Gran Turismo 5 som helhed?

- Den første gang, jeg tænkte på at lave Gran Turismo var, da jeg var 15 år gammel, og dengang var ideen egentlig bare, at jeg gerne ville lave et spil med virkelige biler, og med den virkelige følelse af at køre. Det viste sig dog selvfølgelig, at være nemmere sagt end gjort, og vi har nu brugt 10 års udvikling på serien, og har stadig masser af opå.

Hvad er grunden til, at I udsender Gran Turismo 5 Prologue nu, hvor inden det færdige spil?

- Prologue er ikke kun et udklip af GT5, det repræsenterer i stedet alt, hvad vi har, og er frugten af hele holdets arbejde hos Polyphony Digital i øjeblikket. Vi føler dog ikke, at Prologue lever op til vores standarder for, hvad GT5 skal være, og skulle vi have arbejdet på kun et fuldent GT5, ville det have taget os til 2010.

Mange af vores læsere, som allerede har købt Prologue, har spurgt, om de vil

kunne købe og hente resten af spillet fra PSN-butikken, når det udkommer?

- Den færdige udgave vil blive solgt separat på Blu-Ray, fordi Prologue allerede i dets nuværende form fylder det maksimale af, hvad en fil må fylde på PSN.

Mange af vores læsere, som Skaden på bilerne er noget af det eneste, der mangler i Gran Turismo, hvad er grunden til det?

- Grundene er mange og inkluderer flere aspekter, end jeg har lyst til at snakke om her, men vi har været travlt i gang med at undersøge tilføjelsen af skader på bilerne, og håber at kunne inkludere det i en opdatering til efteråret.

Ferraris Formula 1 racer er nu kommet med i Gran Turismo. Er det mon et smugkig på, hvad vi kan forvente fra Polyphony i fremtiden?

- Et Formel 1-spil er noget, vi altid har drømt om at lave hos Polyphony, men der er desværre ikke tid til det lige nu, så alt hvad jeg kan sige er, at der er noget at se frem til.



Vi ved, I stadig har meget arbejde tilbage på Gran Turismo 5, men ville det være muligt, om i en dag ville tage Omega Boost eller Motor Toon Gran Prix frem igen, og er der andre genrer, I gerne ville forsøge jer med?
- En opfølger til Omega Boost, er faktisk noget, vi ofte snakker om hos Polyphony, så måske, når vi har tiden.

Hadde vi tiden, ville jeg gerne forsøge mig med et rollespil, der afspejlede det sociale samfund.

Hvilke tre biler holder i din drømme-garage?

- Den første ville være en Ferrari 330 P4, den næste en McLaren F1 GTR og den tredje en Nissan GTR.

DET ER VORES!

Infinity Ward sætter muligvis bremseklodserne på Treyarch

Platform MULTI Udvikler INFINITY WARD Udgiver ACTIVISION Premiere UKENDT

Hvis du har spillet Call of Duty 4 er du ikke et sekund i tvivl om hvor dygtige gutterne hos Infinity Ward er, og denne tiltro vil de gerne beholde. Derfor rygtes det nu at de i deres nyeste kontrakt med udgiveren Activision, har fået forhandlet, at de som de eneste står for udviklingen af alle fremtidige afsnit i Call of Duty-serien.

Call of Duty 3 og det kommende femte spil er

Call of Duty 3 og det kommende femte spil, er udviklet af Treyarch, der er den udvikler Activision, har bestemt skal stå for næste kapitel i serien, og dette er Infinity Ward åbenbart ikke tilfredse med...

udviklet af Treyarch som er en udvikler Activision har bestemt skal stå for det, og det er Infinity Ward åbenbart ikke tilfredse med. Treyarch har tidligere stået for udviklingen af adskillige

licensspil, rangerende lige fra Spider-Man til Minority Report og snart et nyt James Bond.

Treyarch gjorde et rigtig godt stykke arbejde med Call of Duty 3, men spørgsmålet er om udvikleren råder over nok talent til at lave en værdig opfølger til det sublime Call of Duty 4. Vi glæder os da også til det femte spil, men der er ikke den store tvivl om at de bedste spil i serien indtil videre har været fra Infinity Ward, så derfor

kan man kun håbe på at der er sandhed bag rygten. Vi holder øje og fordyber os i mellemtiden i Call of Duty 4's fantastiske multiplayer.

_Thomas Blichfeldt



CALL OF DUTY 4 var et mageløst spil, der for alvor viste, at der er klasseforskelle, når det kommer til Infinity Ward og Treyarch. Hvem der kommer til at stå for seriens femte kapitel ved vi endnu ikke, men vi håber at det bliver førstnævnte.

ORM PÅ AFVEJE Verdens sejeste regnorm får velfortjent comeback



Velkendt helt i topform

Earthworm Jim vender så absolut tilbage

Platform MULTI Udvikler INTERPLAY Udgiver INTERPLAY Premiere 2008

Kan du huske superhelte regnormen Jim, der i sin rumdragt måtte balancere køer, grise og hundehvalpe, samtidig med at fjender skulle skydes i smadder med våbenarsenal fra samme skuffe som Ratchet and Clank? Hvis du kan svare ja, er der godt nyt på vej, fordi det rygtes at et nyt spil med ormen er på vej, og skulle du have svaret nej, er der stadig godt nyt, fordi en af de sjoveste spilhelte står til at gøre et stort comeback. Således har det genopstandene Interplay lavet en aftale med idemanden bag Earthworm Jim, Douglas TenNapel, om et nyt spil og en ny film om den muskuløse regnorm.

_Thomas Blichfeldt

NYHEDER

EN FORSMAG PÅ SPORE

Kan du slet ikke vente med at få fingrene i Spore, er der godt nyt da den 17. juni er sat som datoen, hvor den såkaldte Creature Creator bliver sat til salg i to forskellige versioner. Den ene version vil være ganske gratis, men vil til gengæld kun byde på en fjerdedel af det samlede figur-galleri. Den fulde version vil der i mod lade dig lege med hele ensemblet af forunderlige væsener.

UWE BOLL BLEV NARRET

Hvis det også løb dig koldt ned af ryggen, da de første rygter om Uwe Boll som instruktør på den ryggede Metal Gear-film begyndte at fløre, kan du nu ånde lettet op igen, for det har heldigvis ikke noget på sig. Hr. Boll fortæller således "Det er en absurd historie... To franske fyre skrev et manuskript, sagde de var blevet hyret af Konami til at skrive manuskriptet og spurgte "Vil du instruere den?" Jeg læste manuskriptet og kunne lide det, og sagde derfor "Ja, det vil jeg gerne" Senere læste jeg på internettet, at Konami havde sagt at de ikke havde noget med mig at gøre, og ikke havde noget med filmen at gøre"

INTET PORTAL 2 I 2008

Portal var en af de mest positive spiloverraskelser da det udkom som del af Valves Orange Box, og brillerede med dets originale gameplay og fantastiske humor. Valves egen Doug Lombardi bekræfter dog nu, at firmaet ikke vil have et Portal 2 færdigt før tidligst næste år, da de ønsker at opfølgeren skal være mindst ligeså original og velproduceret som det første, og man ikke har lyst til blot at udgive en toer bestående af et par nye baner.

ROCKSTAR HAR TRAVLT

Grand Theft Auto IV er knapt landet i butikkerne, før end at det rygtes at Rockstar allerede er travlt i gang med de næste spilprojekter. Således forlyder det at Max Payne 3, Red Dead Revolver 2 og det førhen PlayStation 3-eksklusive L.A. Noire er under udvikling til både Xbox 360 og PlayStation 3. Sidst men ikke mindst, forlyder det også at en online version af Grand Theft Auto-serien skulle være i planlægningsfasen, hvilket bakkes godt op af et interview der for nyligt blev ført med de ledende kræfter hos udvikleren, der domte et sådanne spil som meget sandsynligt.

THE BOURNE CONSPIRACY DEMO KLAR I MAJ

Ifølge det engelske spilsite Computer and Videogames, så har den amerikanske afdeling af Vivendi meddelt, at der vil være en demo af High Moon Studios The Bourne Conspiracy klar på den amerikanske version af Xbox Live Marketplace engang i maj måned. Når det kommer til en europæisk udgivelse af demoen, både på XBL (X360) og PSN (PS3), så er det stadig uklart, hvornår denne slippes, men vi regner med at den kommer lige i kølvandet på den amerikanske.

GLEMTE SPILHELTE

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



1 COMMANDER KEEN

KEEN, SAVNET SIDEN 1991

Den lille, næsten gennemsigtige hvide dreng med den alt for store rumhjelme, tryllebandt PC-ejere, der ikke kunne hygge sig med Mario. Syv forskellige spil blev det til på PC, alle lavet af iD Software, der senere udviklede Doom.



2 LOST VIKINGS

DE TRE VIKINGER, SAVNET SIDEN 1996

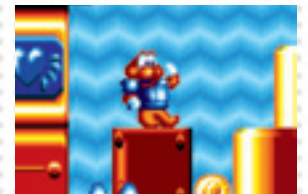
Da Blizzard endnu kaldte sig Silicon and Synapse, og Warcraft kun var en fjern tanke, var det de tre vikingers eventyr, der gav den første indikation af udviklerens fantastiske talenter. Vi var helt vilde med eventyret og savner dem.



3 SUPER FROG

SUPERFROG, SAVNET SIDEN 1993

I Amigaens storhedstid var der brug for en pendant til Sonic og Mario, hvilket var en rolle, Superfrog udfyldte til topkarakter. Masser af baner, flot grafik og god musik, viste Amigaen fra dens bedste side, dog kun med 1MB ram-udvidelsen.



4 JAMES POND

JAMES POND, SAVNET SIDEN 1993

James Pond var en agent fisk og en komisk anerkendelse til James Bond. Ikke desto mindre var det lækkert skruet sammen, med baner, der hver var inspireret af James Bonds mange film. De to opfølgere var kun endnu bedre.



5 FLASHBACK

CONRAD, SAVNET SIDEN 1995

Conrad er måske ikke det mest heltemodige navn, men ikke desto mindre forhindrede denne Conrad en invasion fra det ydre rum i det fantastiske Flashback og dens efterfølger Fade to Black. Vi savner ham virkelig.



MINDESTUNDEN: MEGADRIVE

Vi mindes Sega's fantastiske 16-bit konsol, som bød på et stort antal mindeværdige spil



TILBEHØRSVANVID, JA TAK!

Megadrive fik adskillige udvidelser, og det blev både til en Master System-adapter, et CD-ROM-drev og en 32-bit udvidelse, som gav systemet væsentlig flere kræfter.

ET HELT ANDET NAVN

På det nordamerikanske marked lykkedes det ikke Sega, at få sikret Megadrive-navnet, og blev derfor nødt til at kalde konsollen noget andet. Navnet blev i stedet Genesis.

BEDST I TEST!

Megadrive var den første 16-bit konsol, der blev lanceret i Europa, og med en Motorola-processor, som arbejder med svimlende 7.67 Mhz, var der tale om teknisk kompetent bæst. Super Nintendoen havde flere farver, men Megadrive kunne bevæge grafikken langt hurtigere, hvilket blev bevist med Sonic the Hedgehog.

TRE ELLER SEKS

Kontrolleren til Megadrive havde et suverænt D-pad og tre store, tydelige knapper. Det viste sig dog, at være for lidt, da Street Fighter II blev populært, og Sega lancerede derfor en ny controller med seks forskellige knapper.

29 MILLIONER KONSOLLER

Sammenlagt blev der solgt 29 millioner Megadrive-enheder og konsollen blev Sega's største succes til dato. Det er ret så imponerende.

14 ÅR PÅ MARKEDET

Megadrive kom på markedet i 1993 i Japan og blev så populær, at spil blev udgivet til den helt frem til 2002, hvor Show do Milhão vol. 2 blev det sidste officielle spil til Megadrive. Sonic the Hedgehog 2 blev det mest solgte spil til konsollen, med seks millioner solgte spil, hvilket skubber det helt op i klasse med Halo.



VI MINDES MEGADRIVE

Megadrive var hjem til et stort antal klassikere, som vi i dag ser få opfølgere



CASTLE OF ILLUSION
Sega 1990

Inden Sonic debuterede, var det faktisk Mickey Mouse, som stod for det bedste platformseventyr på Megadrive. Castle of Illusion var både charmerende, underholdende og så ualmindelig velanimeret, at mange syntes, det lignede en tegnefilm.



ECCO THE DOLPHIN
Sega 1993

Delfinen Ecco var en helt almindelig delfin. Han havde ingen superkræfter, så ganske almindelig ud og svømmede i fantastisk animeret form, rundt omkring i havet. Lige præcis denne originale tilgang var, hvad der gjorde Eccos eventyr så harmonisk.



MORTAL KOMBAT
Midway 1993

På Super Nintendo havde Mortal Kombat gråt støv i stedet for blod, samt censurerede afslutninger, mens Megadrive versionen havde spandevs af blod og de kropsstraffende afslutninger. Behøver vi at nævne hvilken version, vi foretrak?



PHANTASY STAR IV
Sega 1995

To år efter resten af verden blev Phantasy Star IV endelig udgivet i Europa. Spillet var både nyskabende, smukt og havde en utrolig spændende historie. Alt dette kombineret med et dybt gameplay betyder, at spillet stadig står som et af de bedste rollespil i dag.



SONIC THE HEDGEHOG 2
Sega 1992

"Sonic 2sday" kaldte Sega den tirsdag, hvor Sonic 2 kom på markedet i både Europa og USA. Sonic var hurtigere, større og flottere end nogensinde før, og succesen var nærmest uundgåelig. Over seks millioner spil blev langet over disken.



STREETS OF RAGE
Sega 1991

Axel Stone, Blaze Fielding, Max Hatchett og Eddie "Skate" Hunter, var teamet, der til sammen måtte rydde gaderne for alle slags skurke, naturligvis med de bare næver. Spillet er det absolut bedste inden for genren, og kan også købes online.



TOEJAM & EARL 2
Sega 1993

I anden del om makkerparret fra planeten Funkotron, havde udvikleren i den grad fået tøjet den coole attitude, svedige musik og blandet det hele med en lækker gang platformseventyr. Resultatet var en af de bedste og mest originale oplevelser på Megadrive.



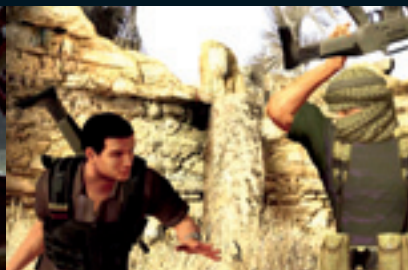
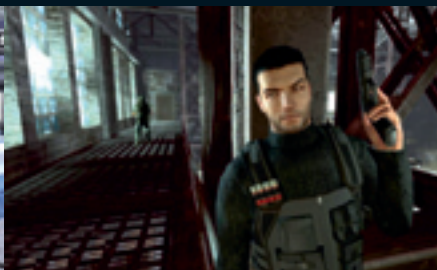
SHINING FORCE 2
Sega 1993

Fantastisk musik og grafik, god historie, et utal af hemmeligheder og et uhyggeligt dybt gameplay var, hvad der blev budt på i denne perle af et taktisk rollespil. En håndfuld opfølgere blev udgivet til Game Gear og Sega Saturn, men dette er klassikeren.



DUGFRISKT

Gamereactor kigger nærmere på de seneste annonceringer og fremviser de dugfriske billeder vi har modtaget via vores mail



Alpha Protocol

X360/PC/PS3 / 2008

Det kan godt være at Metal Gear Solid og Splinter Cell sidder godt på flæsket, når det kommer til spionaction, men nu vil Obsidian Entertainment, holdet bag bl.a. Neverwinter Nights 2 og Knights of the Old Republic 2, også gerne være med - om end med et spil, der i den grad har mange rollespiselementer, og derfor handler om andet og mere, end bare at trykken aftrækkeren i bund.

Operation Darkness

XBOX 360 / ATLUS

Vi har hørt om alternative tidslinier, hvor verdenskrige vendes på hovedet, og taberen bliver vinderen, men vi har aldrig set det gjort i Tactics-genren, hvor Operation Darkness foregår. Det er også første gang, at vi ser Anden Verdenskrig udsat for en så lækker manga-makeover. Spillet er indtil videre kun annonceret til Xbox 360, og det lover, at du får lov til at give Hitler bagspark og sende hans tropper tilbage hvor de kommer fra.



Project Origin

PC/PS3/X360 / 2008

F.E.A.R. leverede gys, action og slow-motion lir' nok til ugevis af spilleri, så vi forventer os en hel del af Project Origin, der som bekendt er det uofficielle opfølger til det succesfulde spil. Vi har allerede indkøbt en hel kasse nye underbukser, og afventer nu bare at Monolith får snøvet sig færdige.

Darksiders

PS3/X360 / 2009

Hvis du læser mange tegneserier, så kender du naturligvis også Joe Madureira, der bl.a. har ladet pennen tale i så prominente seriehæfter som X-Men, The Ultimates og Battlechasers. Denne gang har han kastet sig over spillindustrien og et flot actionspil, der minder en del om God of War-serien.



Tom Clancy's Hawk

PC/PS3/X360 / 2008

Stavemåden er plat, det giver vi dig gerne, men det betyder ikke, at det seneste spil, der bærer forfatteren Tom Clancys velkendte navn, nødvendigvis er noget skidt. Den grafiske motor ser i hvert fald ud til at være uendelig kompetent, og historien omkring privatiseringen af militæret lyder heller ikke dårligt. Hawk skal dog kunne gøre det mindst ligeså godt som Ace Combat-serien for at få os ind i cockpittet.

Prototype

PC/X360 / 2009

Der findes et hav af sandkasse-spil, men hvor mange af disse har en helt, der kan absorbere andres færdigheder og lave hele kroppen om til et dødbringende våben. Vi tror på Prototype, til trods for udviklerens renomme, og vi håber virkelig at Radical Entertainment, har fat i den lange ende af kæppen. Det her kan blive rigtig spændende.





GADGET-GUF!

Den står på luksus – dyre produkter, der skiller sig ud fra mængden. Trådløse hovedtelefoner, håndholdt HD-kamera, eller hvad med fladfæteren, der afspiller indhold fra netværket. Som altid kan I læse mere om, hvad der sker i verden inden for gadgets på www.gamereactor.dk/gadgets



NAVIGON 8110

CIRKAPRIS: 3.999,-

Foråret er den perfekte årstid at kigge på GPS. De nyeste modeller bliver lanceret lige inden sommerferien og de gamle kommer på udsalg. Navigons nye 8110 er i børstet aluminium og tegner til at blive en hård nyser. Der er blevet plads til stor widescreen-skærm på 4,8", TMC, Reality View, Vognbaneassistent, Bluetooth og FM-sender. Navigon 8110 leveres med kort over Europa.



SONY ERICSSON W988I

CIRKAPRIS: ENDMU UKENDT

Klaptelefoner er desværre tit noget kedeligt skidt, men denne her ser faktisk rigtig fed ud. Den er specielt lavet til musik, og har en intern hukommelse på 8GB – det giver plads til op til 8.000 sange. Clear stereo og Clear Bass forbedrer musikken, og giver dig via de medfølgende trådløse hovedtelefoner, den bedste lyd kvalitet. Telefonen udkommer i tredje kvartal af 2008.

ASUS EEE PC

CIRKAPRIS: 2.800,-

Den er måske ikke så hurtig, skærmen er lidt lille, og opløsningen er ret lav - men det gør ikke noget. EEE PC er ikke lavet til at konkurrere med de øvrige bærbare på markedet, men for at fylde et tomrum. Det er den lille computer, du kan have med i tasken, så du altid let kan læse e-mails, skrive et tekstdokument eller surfe på nettet. Ganske enkelt genialt, og så er prisen heller ikke til at tage fejl af.



GENERAL MOBILE GM500

CIRKAPRIS: 4.500,-

Ja, sådan kan en mobiltelefon altså også se ud. Det er lykkedes General Mobile, at prope en mobiltelefon ind i et armbåndsur, og dermed skabe verdens mindste GSM-telefon. Skærmen er trykfølsom, der er 128MB indbygget hukommelse, og 2 timers tale tid. Når du vil snakke i telefonen, foregår det trådløst via Bluetooth. Du havde vel ikke troet, du skulle rende med uret op til øret, vel?



LOGITECH SQUEEZEBOX DUET

CIRKAPRIS: 3.199,-

Med en Squeezebox i huset bliver det super nemt og overskueligt, at høre musikken fra computeren på anlægget i stuen. Sættet her består af en svedig sortlakeret fjernbetjening med drejehjul og farveskærm, og den lille modtager, som sættes til anlægget. Fjernbetjeningen er basalt set en lille computer og kan senere hen få tilføjet nye funktioner og muligheder. Smart og lækkert.



SLINGBOX PRO

CIRKAPRIS: 2.495,-

Hvis du rejser meget, og vil være sikker på at kunne følge med i Paradise Hotel eller de lokale nyheder, så skal du investere i en Slingbox. Pro-udgaven har indgange til flere enheder, så du nu, ud over TV, også kan sætte din harddiskoptager eller Selector til og styre dem, selvom du er langt væk hjemmefra. Sid eksempelvis på guldskysten og følg med i en regnvåd vejrusdigt derhjemme.



SENNHEISER MX W1

CIRKAPRIS: ENDMÅ UKENDT

Sennheiser har slået sig sammen med Kleer og lancerer snart et sæt trådløse hovedtelefoner, som sammen med en lille sender, giver en lyd, der er mange gange bedre en Bluetooth stereo (A2DP), som vi endnu dårligt har vænnet os til. Batterilevetiden skulle også være meget bedre, op til 10 gange, men jeg må indrømme, at jeg frygter lidt for prisen. Vær forberedt på, at måtte betale en høj pris.

BOWERS & WILKINS ZEPPELIN

CIRKAPRIS: 4.499,-

Bowers & Wilkins har lavet en højttaler til din iPod, der trækker på deres 40-årige erfaring i branchen, og spiller konkurrenterne af banen. Lydkvaliteten er uovertruffen takket være et 3-vejs højttalersystem med Nautilus-teknologi, en 5" basenhed, to 3,5" mellemtonenheder og to 1" diskantenheder. Den slags er ikke billigt, og højttaleren her er nok den dyreste iPod-dock på markedet.

SONY HDR-TG9E

CIRKAPRIS: 7.800,-

Leder du efter et lækkert lille lommekamera til ferien, så skulle du måske overveje dette Handycam fra Sony. Det betjenes med én hånd, og optager i HD-opløsningen 1920x1080i med 5.1 surround lyd. Fordi kameraet er lavet i titanium, er det meget let, og en særlig coating forhindrer ridser og fedtede fingre. Film og billeder gemmes på Memory Stick, som fås i størrelser op til 16GB.

JABRA JX20

CIRKAPRIS: 1.099,-

Hvis du vil have et lækkert lille bluetooth-headset af god kvalitet, bør du ikke styre uden om Jabra. Deres nyeste topmodel JX20, har fået et lækkert design og er proppet med tekniske finesser. Intet er overladt til tilfældighederne, og alt fra den automatiske volumenkontrol, det pulserende lys i opladeren til den lækre indpakning, oser af luksus og kvalitet. Prisen er til gengæld lidt præbet.

LOEWE CONNECT

CIRKAPRIS: 22.000,-

Loewe er endnu et bevis på et tysk kvalitetsprodukt, som har nydt succes verden over. Skærmen her har indbygget trådløst netværk, og ting som 160GB indbygget harddisk og ekstra TV-tuner kan vælges til. Designet er smukt og enkelt, ja, det nærmest svæver på den trapezformede fod. Skærmen, som er i fuld HD, fås indtil videre i 37" og 42", men det rygtes at en 32" også er på vej.

APPLE TIME CAPSULE

CIRKAPRIS: 2.299,-

Rigtige mænd tager ikke backup, de græder. Men sådan behøver det ikke være. Her har du Apples Time Capsule – en trådløs router med indbygget harddisk, der konstant står og tager backup fra din maskine. Spring frem og tilbage i tiden, og bevar overblikket over dine filer. Med USB-porten kan du desuden sætte en printer til og dele den på netværket. Time Capsule fungerer både til PC og Mac.



GRTV
GAMEREACTOR
TELEVISION

234 17
6

**Gode grunde til
se GRTV i den
kommende måned**

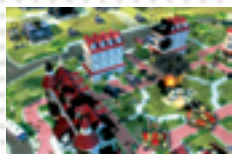
Vi giver dig 6 gode grunde til at du bliver nødt til lægge vejen forbi Gamereactor TV i den kommende måned

STOR SUCCES!
Grand Theft Auto IV er et af årets mest ventede spil, og det er absolut ikke uden grund. Jesper har anmeldelsen klar på GRTV.

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



GRAND THEFT AUTO IV
En uge inden spillet kom på gaden blev Jesper fløjet til London og indlogeret på et luksuøst hotel for at gennemspille et af årets mest ventede spil. Vi har hevet ham ind i studiet for fortælle om Grand Theft Auto IV lever op til de kolossale forventninger. Se det hele på din tv-kanal Gamereactor TV.



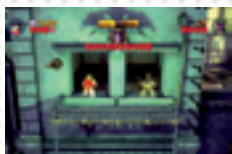
COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 3
Hvordan ville verden se ud i dag hvis alle de forskellige videnskabs-teorier har vist sig at være sande, at man kunne rejse i tid, teleporthere eller blive usynlig? I Red Alert 3 er det og meget andet muligt. Følg med på GRTV hvor vi tager til Rusland for et nærmere kig på spillet.



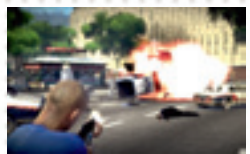
MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE
Midway har til deres Gamers Day annonceret et nyt Mortal Kombat spil. Som titlen antyder er det de kendte figurer fra Mortal Kombat som skal kæmpe mod kendte tegneserie helte som Superman og Batman fra DC's populære univers. Vi har mødt Ed Boon til en snak.



THIS IS VEGAS-INTERVIEW
Las Vegas er blevet forvandlet til en familievendt turistby og du skal som spiller bringe byen tilbage til det gamle spillegale, festerlystne af en by som vi kender det i dag. I Las Vegas fik vi et interview med Lead Designeren bag dette kommende action spil. Og det skal du naturligvis se.



LEGO BATMAN-INTERVIEW
Travellers Tales har efter deres succes med Lego Star Wars taget hul på endnu en humoristisk Lego-ficering af et kendt univers. Spillet inkluderer et skurkemode, hvor du spiller karakterer som Jokeren, Pingvinen eller Scarecrow gennem stemningsfyldte baner og missioner. Vi viser dig spillet.



WHEELMAN-INTERVIEW
Vin Diesel går undercover i Barcelona for at infiltrere den kriminelle underverden i dette nye actionspil fra Midway. I vores interview fortæller udvikleren om hvordan man skal ræse gennem gader i åben kamp mod kriminelle bander og samtidig holde det lokale politi på afstand.

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



FUGLEN LETTER

Ana forlader Gamereactor og savner allerede læserne

Nu har jeg været ansat hos Gamereactor siden september 2005 og i den tid har jeg udviklet mig rigtig meget i takt med Gamereactor TV.

Jeg startede med at blive kastet ind foran kameraet uden at vide hvad jeg præcis skulle, det hjalp heller ikke særlig meget at de der stod bag kameraet, var hvem som helst på redaktionen som havde tid til det men de kunne da trykke på record knappen og nogenlunde få peget kameraet i min retning. I dag er jeg ikke kun vært på vores danske programmer, men har været ude på events og interviewe udviklere, er tilrettelægger på vores utallige programmer,

sidder og klipper til daglig og ellers fungerer som blæksprutte. Det skal også lige siges at vi er fire på GRTV-holdet og det inkluderer to fotografer.

Derfor er det med sorg i hjertet og sommerfugle i maven at jeg nu skriver min sidste klumme. For jeg er ked af at skulle forlade mine fantastiske kollegaer og publikum, men jeg glæder mig rigtig meget til at komme i gang med nye udfordringer. Jeg efterlader Gamereactor TV i trygge hænder, drengene brænder for det de laver og det kan ses på de færdige programmer. Jeg vil savne alle vores trofaste seere som har bakket rigtig meget op omkring vores webTV.

_Ana Fugl



Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



The Official Game From
SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

www.kamedia.com
K.E. Media henviør til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 11



Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Den offentlige gabestok

Chefredaktøren fortæller om sine utallige skuffende online-oplevelser

I en tid, hvor stort set alle med en konsol, har en firesporet motorvej af en bredbåndsforbindelse, er multiplayerdelen gået hen og blevet det forjættede land. Skal du lave et spil i dag, uanset om det har en toptrænet kommandosoldat eller en jord beton-arbejder i hovedrollen, så skal der være kilometervis af åbent online-landskab klar.

Spil, der er som skræddersyet til kampe, er proppet med baner, våben og indstillingsmuligheder, mens spil, der slet ikke er egnet til det, er proppet med baner, våben og indstillingsmuligheder. Forskellen mellem Halo 3 og The Darkness, er derfor også pinlig åbenlys. Halo 3 kan spilles i ugevis, mens The Darkness kan spilles i sekunder, hvorefter du er nødt til at finde noget køkkenrulle frem, fordi du bløder fra samtlige kropsåbninger. Desuden skal du have held og lykke med overhovedet, at finde en modstander i The Darkness.

Nu kunne denne indledning lyde som om jeg kipper med flaget for singleplayerdelen og de gode, dybe historier og karakterudviklingen, men det er helt forkert. For modsat Jesper, der mener at kunne spore en historie i Halo 3 eller Simon, der af en eller anden grund er vild med obskure familiære forhold og virtuelle verdener i ja... virtuelle verdener i Metal Gear Solid-serien, så har jeg endnu til gode, at opleve et spil med en historie, jeg har været synderligt optaget af eller som ville kunne stå mål med en 100 sider letlæsningsbog i folkeskolen – men det er en helt anden snak, i en helt anden kronik.

Nej, mit problem med onlinedelen i nutidens spil, stammer fra det faktum, at jeg hverken er tæt på eller i nærheden af at "sparke røv", og det indrømmer jeg gerne. Onlinespil, specielt i den genre, hvor jeg elsker at befinde mig, tiltrækker åbenbart for det meste kun teenagere,

og gerne den slags, der har 40-50 timer om ugen til at sidde og spille online, og som derfor har et helt sygeligt forhold til deres spil. Det er som regel de første 14 dage af ethvert større spils udgivelse, at det er værd at være online – herefter går det hele i hundene. I den periode roder vi alle sammen rundt på banerne, usikre på hinanden, usikre på præcis, hvad vi skal gøre og hvorfor, og der synes ligesom at være en bred konsensus, om at få det bedste ud af oplevelsen.

Men så kommer handskerne også af. I løbet af to uger, går jeg fra at vinde et par kampe i Deathmatch, til udelukkende

Men så kommer handskerne også af. I løbet af to uger, går jeg fra at vinde et par kampe i Deathmatch til udelukkende at være officiel kanonføde

kende at være online som kanonføde og officiel prygelknappe. Pludselig bliver ethvert spil, jeg ikke har dedikeret den bedre del af min fritid på, til en offentlig gabestok, hvor mit eneste job er at agere skydeskive for dem, der sigter efter at få en højere rang eller bare skal nedlægge 100 spillere med et maskingevær, for at indkassere endnu en Achievement. I Halo 3 bliver Big Battlekampene også til en underlig omgang roderi. Folk kigger forbi, logger ud, nye kommer til, vader hvileløst rundt og kaster til sidst en granat på de nærmeste allierede. Imens sidder en knægt og synger "You suck, you suuuuck... you guys suck!!!", ind i mikrofonen. Det er omtrent på dette tidspunkt at jeg logger af, sætter Portal i maskinen og nyder roen ved de ensformige, hvide rum og

en let summen fra mit eksperimenterende gevær.

Ghost Recon: Advanced Warfighter var en af mine helt store besættelser i forbindelse med udgivelsen af spillet. Jeg kunne snildt bruge tre dage om ugen på at være online efter arbejde, og jeg var helt vild med at møde mine engelske og amerikanske venner i cyberspace, til sjov og ballade. Vi lagde strategier, diskuterede taktikker og morede os kosteligt, når vi lykkedes med noget – og når det ikke gjorde, så var det tilbage til tegnebordet i håbet om at blive bedre, absolut ingen surmuleri. 14 dage

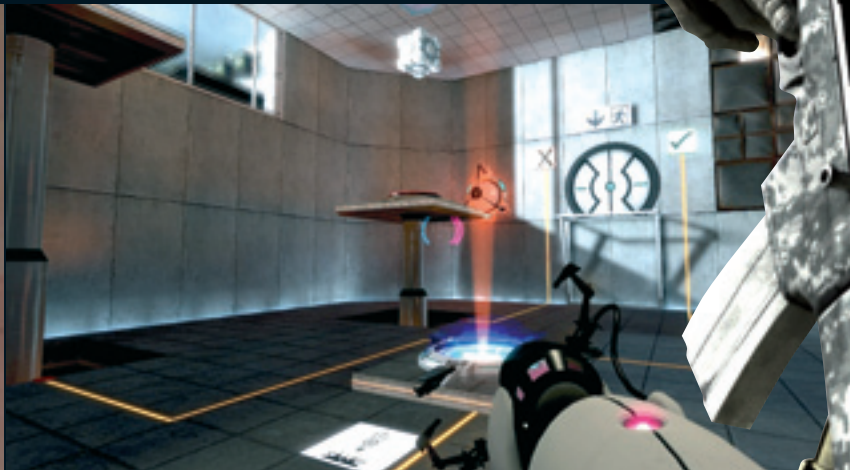
senere blev jeg pløkket ned gentagne gange på afstande af femhundrede meter, mens ivrige, amerikanske teenagere enten sang, bandede eller fløjtede ind i mikrofonen. Andre gange sad de på lur, der hvor hele holdet genopstår, og kun sekunder senere, kunne jeg så igen tælle antallet af småsten på grusvejen – jeg loggede af, og jeg har ikke haft spillet i konsollen siden.

At øvelse gør mester, siger sig selv, men hvor efterlader det os andre? Os, der ikke er 14 år gamle, os som skal gå på arbejde, som er nødt til at vaske bilen eller renovere facaden på huset – hvad skal vi med en onlinedel, der stort set bare fungerer som et regulært slagtehus? Nok udsendes der jævnligt nye baner til Halo 3 eller Gears of War, men er det ikke ligegyldigt, hvor du dør

henne? Og hvis du skal bruge tiden på at høre, hvor meget alle dem, der ikke er født i guds eget land suger, kunne du så ikke bare stille dig op på gågaden i København og fortælle alle, at du er rødglødende nazist, så kommer det hele jo alligevel af sig selv.

For mig har svaret været vennerne. Hvis onlinedelen af et spil skal nydes i dag, så gør jeg det sammen med mine venner og folk fra redaktionen. Jeg ved godt, at det, at kunne nå ud over landets grænser, kunne berige mine spilsessions, men det har ikke været tilfældet indtil videre. Med mine venner på banen i Gears of War, har vi alle chancen for at vinde (naturligvis fordi vi alle sammen suger bagdel), og sammen med dem, så spiller vi også de forskellige modes, som de skal og ikke som en slags solorid, der skal pudse vores forslåede ego grundigt af. I deres selskab mærker jeg pludselig glæden ved onlinedelen i mit mere end 500 kroner dyre spil, og med dem som mine allierede, er jeg pludselig ret sikker på, at jeg ikke opgiver glæden ved kampe i cyberspace, men at jeg absolut er blevet både for gammel og for klog til at sidde op den halve nat, sammen med en flok narrehatte, der i den grad mangler et liv.

...Thomas Tanggaard



Team Fortress 2 er ekstrem morsomt med vennerne, men nærmest umuligt at spille med en gruppe amerikanske teenagere, der konstant bander, dræber spillere på deres eget hold eller bare ikke deltager i kampene. Portal er til gengæld fremragende underholdning når pulsen skal ned igen bagefter. De kliniske hvide rum og de snevide gåder er genialt udtænkt.



Strålende i begyndelsen

Mange online-spil er bedst i de første 14 dage efter udgivelsen, da alle er ved at lære spillet bedre at kende og gerne vil hjælpe hinanden. Som spillet bliver populært tiltrækker det en masse idioter, og langsomt går det hele i hundene. Ærgerligt.



Gå aldrig ind i mørket

The Darkness har sammen med Prey, nogle af de mest intetsigende online-funktioner. Banerne er tamme, våbnene uden tyndge og de spilmodes, der kan vælges i mellem er kedelige. Et strålende bevis på at ikke alle spil skal være online.





Forkludret nonsens

Et spil som Condemned 2, forventer at du enten har spillet det første spil, eller bare er ligeglad med, hvad det egentlig er der foregår. Den slags er bare ikke i orden, for 500 danske kroner.



Fremragende fortalt
Bioshock forstår at holde historien vedvarende, og den fortælles med den teknik, der fungerer i spilverden, nemlig den mere handlende. Desuden hænger verden, dialog og plot rigtig godt sammen.

Historien der forsvandt

Thomas Blichfeldt leder med lys og lygte efter den gode historie i spillene

Laver du nogensinde tricket med at stoppe op og tage en dyb indånding, for ligesom at pause stresset omkring dig og skabe lidt perspektiv? Jeg bruger det dagligt, ikke mindst, når jeg sidder med nye spil til anmeldelse, og hver gang er resultatet af perspektivering det samme - vi finder os simpelthen i alt for dårlige historier.

Det virker for mig som en selvforstærkende tendens, hvor de fleste udviklere i alt for langt tid har spist os af med historier, der ikke kun er dårligt skrevet, men også dårligt fortalt. I stedet for at gøre noget ved det, har vi affundet os med det, hvilket desværre har fået den effekt, at en del spillere, ikke længere er i stand til at skelne mellem den gode og dårlige historie. Hvad der forekommer mig mest utroligt er, at formelen for en god fortælling er enkel og er den samme, der har været brugt siden tidernes morgen, men alligevel overkomplimeres eller misforstås på daglig basis. Hav en start og en slutning, som giver mening, og sørg for at holde publikummet interesseret imellem de to.

I en jagt på klicheen om, at spilindustrien er den næste filmbranche, virker det som om spiludviklerne har glemt, at de fleste film er baseret på manuskripter fra erfarne manuskriptforfattere, som ikke også står for kameraførelsen eller soundtracket. Derfor er resultatet oftest, at den simple struktur glemmes, og historien i stedet

bliver en forkvaklet sammenblanding af inspirationskilder, fortalt ligesom man har set i Hollywoods mest moderne film, men uden forståelsen for fortælleteknikkerne.

I filmregi er jeg ret sikker på, at jeg aldrig har set en historie lægge så dårlig ud som eksempelvis i *Condemned 2: Bloodshot*. Den første times spil foregår i en grøn tåge, hvor du uprovokeret bliver angrebet af galninge med ror og bliver overfaldet af

Det er blevet alt for nemt at brygge en historie, der egentlig er et uforklarligt rod, men som accepteres af dets publikum fordi, det er, hvad vi er blevet vant til.

skyggevæsner, som dukker op af det rene ingenting. Den eneste forklaring er, at du er en afdanket alkoholiker og nogle røgalarm-lignende dingener rundt omkring i byen, vist nok er skyld i det hele.

Der er ikke den store baggrund, ikke den store motivation, og har du ikke spillet den første del i serien, har du lige brugt 500 kroner på et spil, som du ikke har en jordisk chance for at følge med i. Det er bare ikke godt nok, at der bliver brugt så mange kræfter på at demonstrere, hvordan figuren du spiller er på randen til at blive sindssyg,

når du, der spiller ham, ikke har den fjerneste anelse om, hvad det er, der har drevet ham så vidt.

Var denne opbygning blevet brugt i en film, måtte man forvente, at den første halvdel var blevet brugt til at opbygge mysteriet, mens den sidste halvdel var blevet brugt til forklaring og slutning. I *Condemned 2* sker dette ikke, her bliver du i stedet bedt om at spille det første, hvis du vil vide hvad

der sker, en tendens *Condemned* er langt fra at være ene om.

Det er blevet alt for nemt at brygge en historie, der egentlig er et uforklarligt rod, men som accepteres af dets publikum fordi, det er, hvad vi er blevet vant til. Præsenterede man en historie som i *Condemned 2* eller *Devil May Cry* for en filminstruktør, på samme måde som det gøres i spillet, ville det eneste, man ville få tilbage, være et fortvivlet blik.

Bioshock er beviset på, at den gode historie både kan skrives og præsenteres,

så den virker perfekt i spilform. Ikke kun har udvikleren skruet en spændende fortælling sammen, de har også formået at præsentere den, så du hele tiden ved, hvad du laver og hvorfor, samtidig med, at der bliver budt på masser af spændende drejninger, som rent faktisk giver mening i forhold til den samlede historie. Selvom der er tale om en kompleks historie om bedrag, storhedsvanvid og det menneskelige sind, er historien skruet sammen som i en god film.

Du har starten, der skaber mysteriet og lader dig lede efter mening med det hele, du har midten, der gradvist giver dig flere og flere fragmenter, som du selv kan stykke sammen, og du har slutningen, der afslutter og binder det hele sammen på fantastisk vis, men stadig efterlader dig med lysten til at vide mere om Rapture og dens mange skæbner.

Historier og historiefortælling i spil, burde være som i gode film eller de bøger, de oftest er baseret på. Personligt er jeg træt af at opdage, at jeg, ubevidst, gang på gang slår hjernen på standby når jeg spiller, fordi det der bliver fortalt og måden det bliver fortalt på, er en forfærdelig blanding af klicheer og ligegyldighed.

Det vigtigste spørgsmål er dog, hvorfor spil ikke har en ligeså gribende historie som f.eks. film eller bøger. Hvad er det lige præcis med dette medie, der gør det umuligt, at fortælle en rigtig god historie?

Thomas Blichfeldt

NINJA GAIDEN

STOR KONKURRENCE

Vind fede præmier på
Gamereactor.dk

- 5 x Spil
- 5 x Armbånd
- 5 x Beanie hatte

Sidste dag for tilmeldinger
er d. 25. maj.

THE FINE LINE BETWEEN HONOR AND VENGEANCE
WILL BE CROSSED BY ONE.

Hayabusa returns in the only true sequel to Ninja Gaiden. Exclusively on the Xbox 360
3 difficulty levels to master from casual to Master Ninja.
xbox.com/ng2

RELEASE 6TH OF JUNE



Microsoft

Team NINJA

Jump in.

XBOX 360 LIVE

REACTOR



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

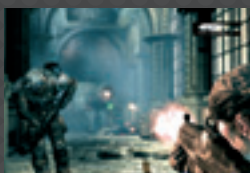
Racedriver: Grid

Blichfeldt har sat sig tilrette i lædersædet, for at teste Codemasters seneste bilspil. Er Grid det næste Dirt, eller er den engelske udvikler ved at miste grebet om genren?



Mest eftertragtede

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



1 Gears of War 2

Xbox 360

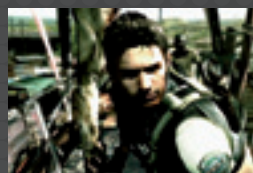
Du kan læse alt om spillet, eller i hvert fald meget om det, i vores store juni/juli nummer - men heller ikke for, for det vil Microsoft ikke tillade. Vi skulle dog hilse fra Asmus og sige, at spillet ser bragende godt ud. Vi glæder os!



2 Fallout 3

PS3/X360/PC

Vi aner ikke hvordan vi skal få tid til at spille Fallout 3, når vi stadig roder rundt med Oblivion, men vi glæder os ustyrligt til at få fingrene i spillet, og leve det barske liv i en atomsmadret fremtid. Et af årets allerstørste spil.



3 Resident Evil 5

X360/PS3

Stopfyldt med racistiske undertoner eller ej, så glæder vi os stadig ustyrligt til at redde verden endnu engang. Umbrella Corporation har brug for en der holder dem i ørene, og det gør vi i den grad. Så kan de lære det.

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 foreksekles 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 stortspil og vil du have adgang til alle de andre beta-tests? www.gamereactor.dk



Førefulde højder

Gotik, enorme landskaber og blytung action. Blue Omega viste Damnation frem i London...



DAMNATION

Platform PC/PS3/X360 Udvikler BLUE OMEGA
Udgiver CODEMASTERS Genre ACTION

Til trods for at mange spil har leget med cover-systemet, udforsket co-op-mulighederne, rodet med implementeringen af spilkontrollen, så skulle der et lille spil som Gears of War til, for at samle dem alle i et brag af en actionfest – og den fest er siden hen blevet inspirationskilden for rigtig mange andre udviklere.

Nogle, som Digital Extremes, har svært ved at ryste fascinationen af sig, hvilket gjorde Dark Sector til et underligt mismask af lånte ideer og misforståede koncepter, mens Army of Two stort set bare kopierede Epics bestræbelser, gjorde

Men Damnation har samtidig noget, som ingen af de andre spil har, nemlig kilometervis af virtuelt landskab, der ikke skal forceres lineært

mere ud af Co-op-funktionen og ellers sølede det hele til i tidstypisk bling bling.

Damnation kan med lidt god vilje sættes i samme bås, dette stod klart, da Richard Gilbert og Jacob Minkoff, forleden viste spillet frem i London. Blue Omegas producer og lead designer sagde det ikke selv, men bombastisk

orkesterlyd, nogenlunde samme skrifttype, stort set samme kontrol samt Epics buldrende Unreal 3-motor, gjorde det svært ikke at drage de åbenlyse paralleller.

Men Damnation har samtidig noget, som ingen af de andre spil har, nemlig kilometervis af virtuelt landskab, der ikke bare skal forceres i den typiske lineære facon, med fodderne plantet solidt på jorden, men i stedet gennem veltimedede hop og spring og fra farefulde højder. Damnation har således mere tilfælles med en gensplejsning af Gears of War og Tomb Raider, end af Army of Two. Den fremviste demo afslørede også på fineste vis, hvordan dette kommer til at virke i praksis, når du selv tager styringen over den gotiske helt Hamilton Rourke. I demoen står du

på den ene side af en enorm afgrund, mens der udspringer sig en kamp af den anden verden, på den modsatte side. Din mission er at komme fra den ene side af ravinen til den anden for at deltage i kampen, men uden synlige pile og oplyste områder, er det et spørgsmål om at se sig godt for, mens man klatrer mod byen.



EN VÆG ER INGEN HINDRING Damnation foregår ikke som de fleste spil med fodderne fast forankret på jorden, men derimod også på væggene eller i loftet.

FAKTA

TOTALT UVIRKELIGT

Man har valgt ikke at have et cover-system i spillet, hvilket gør, at Damnation i kampene også føles som et Unreal-spil - noget, der i øvrigt ikke er så underligt, da inspirationen faktisk kommer fra et såkaldt mod til Unreal Tournament 2004. Endvidere er 12 af firmaets faste medarbejdere faktisk det originale hold bag moddet, så det hele giver på en eller anden måde mening. Multiplayerdelen virker iøvrigt yderst lovende.

Kontrollen er tilsyneladende smidig nok til at du både kan klatre som Lara Croft og skyde som Marcus Fenix, for Rourke når over det bundløse hul uden de store problemer. Ifølge Blue Omega vil langt de fleste baner i spillet, indeholde alternative ruter gennem landskabet, så det er op til spilleren, at finde den bedste vej. Demoen sluttede for os, da Rourke, efter at være nået over ravinen og gennem byen på den modsatte side, møder en af spillets boss'er på toppen af et tårn - et tårn vi i øvrigt kunne ane i horisonten allerede fra begyndelsen af missionen. Jacob Minkoff forklarer ideen bag dette:

"Det, vi virkelig prøver at vise med vores

Premiere 2008

Skal vi gøre det sammen?

Co-op-delen? Ja, det er så hele historien, der kan nydes sammen med en kammerat - noget, som gerne skulle sikre fans af Army of Two lidt mere at rode med. Vi fik ingen gennemgang af denne funktion, men Blue Omega, der har nydt Gears of War i fulde drag, er ikke i tvivl om den slags oplevelsers dragende effekt.





LARA CROFT MØDER FENIX Det kan se mærkeligt ud på billeder, men da Jacob Minkoff viste spillet frem, virkede kombinationen af veltmede hop, tung action og den underlige steampunk cowboy-stemning som en perfekt cocktail. Der skal dog rodes lidt med det tekniske aspekt.



baner, er at de er af en størrelse, som du aldrig før har set i et hardcore actionspil. Målet fra starten har hele tiden været, at lade spilleren kunne se præcis, hvor han/hun skal hen i begyndelsen af en bane, og så lade dem finde vejen gennem stederne på en intuitiv og indlevende måde."

Visuelt, og det er selvom Damnation først er sat til udgivelse i julen 2008, så har Blue Omega allerede et godt greb om de mest elementære ting. Verdenen, The Sovereignty er gotisk, omfattende, detaljerig og absolut lækker at se

FAKTA

CODEMASTERS

Ifølge rygterne i branchen, så skulle Codemasters være blandt industriens værste til at underbudgette deres egne projekter. Dette skulle bl.a. være grunden til at Turning Point: Fall of Liberty blev så ringe en oplevelse. Damnation mangler klart lidt afpudsning, og det virker usandsynligt, at det udkommer i år 2008, hvis det skal fungere optimalt.

på. Der er en udpræget følelse af, at alt kan lade sig gøre, og at banerne ikke bare er smukke, men også brugbare. Denne opfattelse deles af Minkoff:

"I Damnation handler alt om den belønning, du får for at tør tage chancer. Spilleren vil hele tiden kunne sige til sig selv: 'Bliver jeg, hvor jeg er og bruger f.eks. mit maskingevær, eller fortsætter jeg til toppen af det tårn, for at få fat i en bazooka?' Det er den slags ting, vi virkelig gerne vil have at folk overvejer."

Teknisk mangler der dog noget endnu, og hvis spillet skal kunne havne under juletræet i år, så skal Blue Omega enten til at finde et højere gear at producere spil i, eller få Codemasters til at forsinke spillet med adskillige måneder. Minkoff er dog fortrøstningsfuld: "Damnations brutale hastighed og muligheder vil fange folk, når de sætter sig ned for at spille det. Og tro mig, allerede efter en multiplayerkamp, så vil du lægge mærke til, hvad der gør det så anderledes, og jeg er sikker på, at du vil elske det – det gør vi i hvert fald." Vi ser frem til at lægge hænderne på joy-paddet og for alvor teste spillet.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Interessant spil med en lækker grafisk side og en masse muligheder under overfladen.

Adriaaann!

2K forsøger sig med dybe stød og en solid knockout



DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER

Platform MULTI Udvikler 2K LONDON
Udgiver TAKE TWO Genre SPORT

"Gad vide, hvor de har fundet modet til at gå i gang med det, når de nu ikke kan efterligne kontrollen i Fight Night", tænker jeg, mens jeg sidder i en boksering i det østlige London, og en entusiastisk mand fra udviklingsholdet bag Prizefighter, snakker løs i baggrunden.

Med sin revolutionerende kontrol omskrev Fight Night fuldstændig regelbogen, og det at skulle vende tilbage til at bruge knapkombinationer, virker næsten primitivt, hvilket produceren Matthew Seymour, griner af, da jeg spørger ham. Tankegangen er dog, at systemet i Fight Night var for langsomt og besværligt. Prizefighter skal i stedet benytte sig af et kampsystem, der har mere til fælles med den hastighed og simplicitet, man finder i spil som Street Fighter 2 – det skal være imødekommende for alle. Mest spændende er dog den historie, hele oplevelsen er spundet op over, og som i retrospekt vil fortælle historien om, hvordan du, navngivet "The Kid", kæmpede dig op fra rendestenen, til den dag, du endeligt blev verdensmester i sværvægt. Det hele fortælles via historiesekvenser, med alt fra tidligere bokserere til hyrede skuespillere, der gør deres bedste for at få det utvivlsomt ringe manuskript til at fungere.

Knap så charmerende er den hakkende animation, der godt nok afvikles i et lynhurtigt tempo, men får det hele til at se ud, som om bokserne bevæger sig ind og ud af to til tre sekunder lange tidslommer. Det virker ganske enkelt som om overgangene mellem de forskellige bevægelser mangler, og specielt i sammenligning med Fight Night, er det svært at overse. Der er stadig tid til at afpudse animationen og forfine kampsystemet, men det er svært ikke at se en masse af Rocky Legends, i Prizefighter, hvilket ikke er et kompliment.

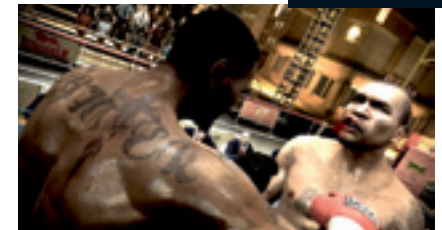
—Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Fight Night er genrens målestok, og stillet op mod disse spil, der mangler Prizefighter stadig en del.



DON KING burde være med som en bokser, så vi kunne give promotoren en ordentlig omgang slag til småkøbning.



KOM DOG I TØJET Hamilton Rourke har tilsyneladende forstået at klæde sig rigtigt til de mange kampe, men hans ukendte partner, har i vanlig stereotyp stil alt for lidt tøj på til opgaven.



Klampen i bund
Farteffekten er et af de elementer, der virkelig er blevet arbejdet med, og derfor føles det at køre stærkt rent faktisk, som det ville i virkeligheden. En blanding af grafiske effekter og kaos betyder, at du hele tiden skal være meget opmærksom.

Premiere 6. juni

Total destruktion

Codemasters går direkte efter førstepladsen med Racedriver: Grid. Og vi tror de kan gøre det...



RACE DRIVER: GRID

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

Var jeg nyudklækket spiludvikler, er det genrer, jeg allerede inden projektstart ville afskrive som umulige, at få noget fodbold i; genrer, som jeg ikke ville røre med en ildtang, og helt forrest mellem dem ville der stå bilspil.

Codemasters er ikke nye i feltet, men synes alligevel at være studiet, vi alle glemmer, når snakken falder på de elektroniske fartoplevelser.

At glemme at Codemasters er synonym med fantastiske bilspil, ser ud til at blive umuligt, når Racedriver: Grid lanceres om en måned.

Med Forza 2, Gran Turismo, Project Gotham Racing og Burnout, der alle har sat sig på hver deres gren af genren, er det nemt at glemme, at sidste års Colin McRae: Dirt, faktisk var mellem årets absolut bedste spiloplevelser. At glemme

at Codemasters er synonym med fantastiske bilspil, ser dog ud til at blive umuligt, når Racedriver: Grid lanceres om en måned.

Opbygningen er præcis den samme som med Dirt, og at der ikke er flere udviklere, der lurur den engelske udvikler deres elegante og integrerede menu-systemer af, er simpelthen ubegribeligt. Når firmalogoet først har gjort sin exit, er du i gang med spiloplevelsen, hvilket cementeres med en prerenderet intro, der flyder direkte over i, at du tager kontrollen over bilen, næsten uden at du bemærker det. En lille, men

lækker ekstra detalje er også, at Grid er i stand til at genkende dit navn, hvorefter persongalleriet igennem hele spilhistorien derefter adresser dig ved fornavn. Det lyder måske ligegyldigt, men systemet virker rigtigt godt, og



GRANDIØST INTERIØR Detaljegraden er på alle tidspunkter bemærkelsesværdig, og alene interiøret er genskabt med fuld funktionalitet på samtlige biler i Grid. Således kan du se speedometeret og omdrejningstælleren, der reagerer på dine tramp på speederen.



FAKTA

EN KLASSIKER

Navnet er ganske vist nyt, men Grid er reelt det syvende spil i TOGA-serien, som Codemasters startede i 1997. Dengang var målet en smule mere realisme, end vi ser i dag, men ikke desto mindre var fokuset også dengang på fartfølelsen og den udsøgte kontrol, hvilket også Grid er fokuseret omkring.

fremmer i den grad din indlevelse af at være racerfører.

Codemasters har ikke lagt skjul på, at de har fokuseret kræfterne på alt, hvad der foregår på banen, og neddrolet alt udenom. Det betyder, at mulighederne, man bliver givet forud for hvert ræs er sparsomme, og du med ganske få klik er i gang med at ræse. Vælg løb, tjek bilen, du bliver tilbudt, skriv kontrakten under, og så er du af sted. Allerede ved det første sving vil du kunne fornemme, at udviklerens fokus på selve racerdelen, er mere end tom reklamesnak. Kontrollen, der først kan virke overfølsom, viser sig hurtigt, at være en god blanding mellem arkade-tilgivende og realistisk portrættering af de mange hestekræfters effekt på kører, bil og bane. Farteffekten er som den skal være, men det er det enorme arbejde med bilernes fysiske effekt på banen og hinanden, der giver det hele

DER ER NOK TIL ALLE Udbuddet af forskellige bilmærker er stort, og strækker sig lige fra Pagani til BMW, Mustang og mange flere. Hver og en reagerer helt forskelligt på banen, og inden du trykker speederen i bund, bør du gøre dig bekendt med den valgte bil.



BANER OG EVNER De mange forskellige biltyper kræver forskellige baner, og derfor skiftes der imellem opgaver som ræs på Nürburgring, til drifting på Tokyos smalle gader i turboladede gaderæsere.

meget mere liv, end hidtil set.

Grid omskriver simpelthen regelbogen for genren. Gran Turismo's smukke, men klinisk rene og statiske omgivelser, gives baghjul af en racerverden, hvor stort set enhver del kan falde af bilen, dækbarriererne flyver langpokkerivold, hvis de rammes, og enhver efterladt del på banen kan betyde et tidligt exit for alle og enhver. Forza 2's manglende førerhusperspektiv og til tider unuancerede omverden, trumfes med biler, der næsten er mere detaljerede end originalerne, indeholder eksakte og fungerende inte-riørs, og byder på nogle af de smukkeste lys-effekter på denne side af virkeligheden. Kan dette grafiske vidunder



FYSIK FOR DE FARTGLADE Alt kan gå i stykker på din bil, hvis du kører råddent nok. Således vil man hurtigt se rester af påkørte biler ligge på banerne, hvis det gule flag ikke er blevet viftet tidnok. Det giver konstant spændende ræs, og en langt højere realisme.

FAKTA

ET STORT EGO

EGO er navnet på den grafikmotor, der driver hele værket i Grid, og det er forbausende, hvad Codemasters har fået skruet sammen. Vi har aldrig før set et bilspil, der i den grad kaster om sig med grafiske effekter, og resultatet er et grafisk virvar, der i høj grad afspejler det anarki, der nogle gange finder sted i virkelighedens motorløb. Det er fremragende lavet.

tøjles og optimeres så billedhastigheden er klippesolid, er jeg ikke i tvivl om, at det vil blive en grafisk overhaling af Senna-lignende proportioner, på resten af genren.

Fejl er der dog en del af i den kode, vi har sidet med, og værst er fysikken, der har det med at over reagere, når man støder ind i tabte dele fra modstanderne, hvilket gerne resulterer i, at du må se din bil flyve gennem luften som et andet jagerfly. Antallet af grafiske effekter betyder også ofte, at du mister overblikket over, hvad der sker, på trods af, at det hele ser utroligt godt ud. Fejlene er dog af så små størrelser, at vi forventer, at der er taget hånd om hver og en, når Codemasters er klar til at sende spillet på hylderne.

På trods af særdeles stærke konkurrenter inden for genren, er der ingen tvivl om, at Grid, med en solid omgang afpudsning, kan blande sig med fronten af feltet. Codemasters virker til igen at have fundet sin helt egen indgang til genren, og kombineret med en indpakning, der vil kunne presse en tåre ud af enhver racingfan, tæller vi dagene, til vi kan få fingrene i den færdige version.

Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Med afsindig flot grafik og masser af forskellige bilklasser, tror vi på Codemasters næste udspil.

Stort eventyr

Sonic finder vandrestøvlerne frem til oplevelser



SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Platform NINTENDO DS Udvikler BIOWARE
Udgiver SEGA Genre ROLLESPIL

Premiere 2008



GREEN HILL ZONE og alle de andre velkendte steder, fra Segas Sonic-spil er naturligvis med i dette rollespil.

Et rollespilsfirma laver et eventyr med en platformhelt. For Square gjorde det med Nintendo, og producerede et af de mest engagerende genremiks i form af Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars på Super Nintendo, virkede cocktailen usandsynlig og kikset – efter udgivelsen var den en ligeså naturlig kombination som cornflakes og mælk.

Om amerikanske Bioware, der bl.a. har stået bag rollespilsklassikere som Star Wars: Knights of the Old Republic og Mass Effect, har spillet sig igennem Super Mario RPG, aner jeg ikke, men Sonic Chronicles er på mange måder en fin cadeau til det tolv år gamle spil – og så giver projektet samtidig Segas blå pindsvin den oprejsning, han i årevis har manglet.

Egentlig ligger det lige til højrebenet, at lave et rollespil med platformhelten i hovedrollen. Over årene er galleriet af venner og fjender nemlig steget betragteligt, og selv universet er i dag veldokumenteret og vidtrækkende. Det er dog ikke svært at se Biowares tydelige fingeraftryk, da man indleder en snak med en af spillets andre karakterer. Dialogen er velskrevet og du vælger selv, hvad du vil svare, hvilket giver langt mere indlevelse, end de normalt trænge linier tekst, som man skal pløje sig igennem.

Gameplaymæssigt er Sonic Chronicles placeret et sted mellem Chrono Trigger og Super Mario RPG, hvilket betyder, at du deltager aktivt i spillets kampe, hvor det at time ens angreb, giver mere skade, og ikke mindst mere erfaring. Samtidig straffer spillet dig ikke hårdt, for ikke at klare skærene, hvilket bør give det yngre publikum en chance for at følge med. Som en lille genistreg, har Bioware også inkluderet de nuttede Chao-væsner, der så helt naturligt udgør spillets magi. Firmaet kunne endvidere fortælle, at de genereres tilfældigt og at man kan bytte med andre spillere, for at få de mest optimale.

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood udkommer sidst på året til Nintendo DS, og vi glæder os meget til at se nærmere på det. Måske et det eventyret vi har ventet på?

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Sonic er tilbage i topform, og det er lykkes Bioware at proppe hele universet ned i de to skærme.



MIN VEJ Modstanderne er ekstremt aggressive, og går ikke af vejen for at skubbe til dig.



Iskolde omgivelser
Omgivelseme i Mythos er spillets akilleshæl. Selvom de emmer af charme, så er der ikke særlig meget variation at hente. Vi håber på, at Schaefer er skarpere i kasketten end Roper, og at Flagship giver sig ekstrem god tid til dette enormt lovende spil.

Premiere 2008

Mytologiske herligheder

Ekstremt lovende sideprojekt fra syndefulde Flagship Studios. Nicolas er ellevidl...



MYTHOS

Platform PC Udvikler FLAGSHIP STUDIOS
Udgiver NAMCO Genre MMORPG

Selvom det er svært at tro, når man hakker og hugger sig igennem den farverige verden i Mythos, så startede spillet faktisk som et spin-off-projekt. Ideen med det hele var, at man ville skabe et lille spil, sideløbende med udviklingen af Hellgate: London, blot for at teste netværksteknologien. Men Mythos er så meget mere end en spinoff af et skuffende hack'n'slash-spil; det overhaler Hellgate: London med flere vognbanelængder.

Når jeg hører Flagships Max Schaefer tale passioneret om det lille projekt, som kun holder omkring 10 medarbejdere beskæftigede, så kan jeg ikke lade være med at smile. Smilet bliver

Når jeg hører Max Schaefer tale passioneret om det lille projekt, så må jeg bare smile

dog endnu større, når jeg starter Mythos op på min computer, lader mig fortrylle af det vidunderlige, eventyrlige tema, og logger ind på min niveau 18 gadgeteer. Universet i Mythos er lyst, rart og yderst indbydende, og jeg spaserer glad rundt i Stonehill for at klare et par indkøb,

inden jeg går i gang med dagens missioner. Har den lokale købmand noget godt i posen i dag? Mon jeg finder en ny riffel hos ham? Måske skulle jeg tage et smut ud på en episk mission, om end de er temmelig svære. Jeg kan jo spørge en af mine kammerater, om ikke han har lyst til at tage med.

Universet er indbydende af en ganske simpel grund: man har bevidst forsøgt at holde det lyst, farverigt og hyggeligt. Og nu skal du endelig ikke tro, at der ikke er masser af mørke fangehuller og huler, for det er der – men stilen emmer af Blizzards elskede tegneseriecharme, og det er bestemt en god ting.

De fire racer, som spillet byder på, er stort set kun forskellige på det æstetiske plan. I stedet for at fokusere på statistik og attributter, lader det til, at Flagship meget gerne vil have os

til at vælge race ud fra personlig smag – og således lokkes man altså ikke til at spille en gnom, bare fordi sådan en lille satan er en bedre magiker. Gud ske lov. Under alle omstændigheder skabte jeg mig et menneske, og ud af de tre mulige karakterklasser, vurderede jeg, at en

FAKTA

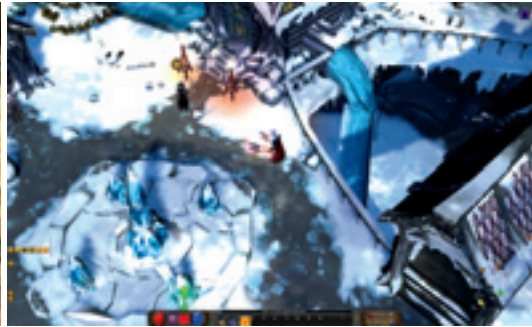
MAX SCHAEFER

Manden, myten, legenden. Det er i hvert fald et faktum, at Schaefer spillede en stor rolle i skabelsen af Diablo-spillene, og nu er han så tilbage, som leder af Mythos-projektet. Han lægger ikke skjul på, at Mythos til at begynde med, kun var et lille projekt, der skulle teste netværksteknologien i Hellgate: London. Sådan er det heldigvis ikke mere.

gadgeteer appellerede mest til min spillestil. En gadgeteer holder sig pænt i baggrunden, affyrer et par salver med sin riffel, bue eller armbrøst, og kaster rundt med sjove dingener, såsom miner og kanontårne. Lige min still! Magielskere kan vælge at være pyromancere – ildkastende troldmænd - og dem, der ikke har noget imod at lugte til monstrenes ånde, kan give den gas som bloodletter – spillets sværdsvingende soldater. Tre karakterklasser lyder måske ikke af meget, og det er det egentlig heller ikke, men Max Schaefer har lovet, at der er flere på vej. Der er



KATRKOMBER er der masser af i Mythos. Her ser du en af dem, du finder i akt 2.



HYGGELEGE HOVEDSTÆDER Du vil med garanti falde pladask for spillets hovedstæder, der emmer af hygge, lys og varme. Okay, måske emmer hovedstaden, der er dækket af sne, ikke ligefrem af varme. Men hva' pokker! Du kan i hvert fald klare dine indkøb der.

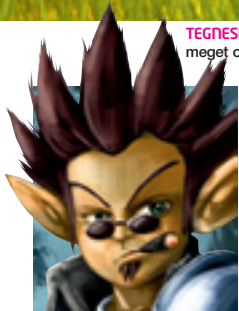


Hack 'n' slash

Nogleordet i Mythos er hack 'n' slash, så der skal med andre ord slås på tæven. Her er det en bloodletter, der renser nogle katakomber for udede. Det kan vi lide



TEGNESERIEAGTIGT Som du kan se, så minder karaktererne umådeligt meget om dem, vi kender fra Blizzards Warcraft-univers. Hvilket er godt.



! FAKTA

RACERNE I MYTHOS

Valget af race i Mythos kommer ikke til at være altafgørende for din succes i universet. Det skulle da lige være, hvis du har planer om, at bruge spillet som datingportal. I givet fald vil vi ikke anbefale, at du vælger at spille gnom, satyr eller kyklop. Hvilket kun efterlader menneske-racen som potentiel score-race. Under alle omstændigheder er det kun på det æstetiske niveau, at de store forskelle ligger.

heller intet at bekymre sig over, for Mythos er et fuldt ud uafhængigt spilprojekt, som ikke har nogen udgiver, og heller aldrig får en sådan – og af den gode grund kan Max og vennerne bruge al den tid, de har lyst til. Indtil videre sigter de efter at gøre spillet 'kommercielt' til efteråret. Og med kommercielt menes blot, at det da vil være muligt at købe spilgenstande for rigtige penge – en forretningsmodel, vi allerede kender fra mange østlige online-rollespil. Dette betyder også, at spillet er helt og aldeles gratis at hente – og, endnu bedre, helt gratis at spille. Ja, det er sgu' gratis, mester!

Spiller-mod-spiller-systemet låner også en del fra østen af. Nærmere betegnet fra Lineage II, hvor spillere af høj rang straffes for at dræbe spillere af lav rang. Til at begynde med, kan du dog slet ikke angribe andre spillere. Men det er der dog råd for. Tag et smut forbi portalen til de såkaldte Shadowlands, og vupti, du træder ind i en parallel dimension af det samme univers, med den ene forskel, at du nu kan angribe

andre spillere, og at de kan angribe dig – hvor som helst. Dør du, så taber du automatisk en af dine genstande, som vedkommende, der har besejret dig, så kan samle op. Jeg befandt mig langt hen af vejen i Shadowlands, vel vidende, at jeg kunne blive angrebet når som helst.

Der er dog masser af variation at finde i færdighedstræet, der byder på tre grene per karakterklasse; og disse grene er ikke korte og tynde, de er lange, tykke og med en masse spirer. Jeg brugte alle mine point på rikochetterende spreddehagl, der kunne penetrere mine fjender – og det viste sig, at være en virkelig god idé. Når jeg engang opnår et højt nok niveau, gør jeg mine spreddehagl endnu bedre – således, at der en chance for, at de deler sig endnu mere, og således forårsager endnu større skade. Jeg elsker det træ!

Lad os bare sige det sådan her: Mythos minder helt utrolig meget om Diablo II, hvilket bestemt ikke er en dårlig ting. Dræb en masse monstre med venstre og højre museknap, jagt sjældne skatte og nedlæg episke bossere. Det er sjælen af hack'n'slash-genren, og Mythos lader rent faktisk til at have denne sjæl. Jeg glæder mig til spillets kommercielle udgivelse. Ses vi derude eller hvad?

Nicolas Elmøe

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Gratis hack 'n' slash, når det er bedst. Mythos virker ovenud lovende, specielt hvis du elsker Diablo.

Far er vred!

Kruset hår, en cigaret i flaben og klar til lidt af hvert



AFRO SAMUARAI

Platform PS3/X360 Udvikler NAMCO BANDAI
Udgiver NAMCO BANDAI Genre ACTION

Temaet til i historien i Afro Samurai er ligeså gammelt, som det er forudsigtligt – der står nemlig hævn på menuen. Alligevel kan jeg ikke lade være med, at glæde mig til Namco Bandais seneste spil, der naturligvis er bygget over japaneren Takashi Okazakis animé af samme navn. For hvor finder du ellers lige en farvet samurai med et kæmpe kruset hår, en cigaret i mundvigen og et knivskarpt katana hånden, der er klar til at hævne sin fars død i kaskader af blod og indvolde?

At Afro Samurai også, i hvert fald når det kommer til den animerede serie i USA, har Samuel L. Jackson på rollelisten, gør absolut ikke oplevelsen værre. Og skulle det ikke være nok, så er der altid RZA fra hiphop-kollektivet Wu Tang Clan, han er nemlig manden bag spillets lydteppe, givetvis fordi Namco Bandai var imponerede over hans arbejde på Kill Bill-filmene. Personligt er jeg dog mest imponeret over den grafiske stil, der trækker på elementer fra animé-serien, men som også skeler til det fremragende Okami.

Selve spillet, der låner både bossere og plottrejninger fra den animerede serie, handler som sagt om Afro Samurai, der efter at have set sit far blive dræbt, tager på et blodigt hævntogt. Dette går bl.a. ud over Okiku og hele Empty Seven-klanen fra tv-serien, men Namco Bandai har også taget sig visse friheder, så projektet ikke bare ender som et blegt licensprodukt.

Da vi lagde hænderne på joypaddet og testede den første kode, kunne vi konstatere, at Afro Samurai i den grad føles som en lidt lettere udgave af God of War. Med tre knapper, der fungerer som henholdsvis blok, slash og combo, har du muligheden for at blande angrebene tilstrækkeligt til, at det ikke bliver ensformigt, specielt når det også går op for dig, at du også kan kaste fjenderne op i luften.

Jeg har kun holdt øje med manga- og Anime-udgaven af Afro Samurai ud af øjenkrogen, så på den baggrund er det svært at sige, om fans kan glæde sig til et spil, der hylder serien på passende vis, men det virker altså ret så gennemført.

Thomas Tanggaard

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Flot, dystert og fyldt med herlig og ikke mindst ironisk spilvold. Afro Samurai virker ret godt.

Premiere 2008



TEGNESERIESTILEN fungerer perfekt i spiludgaven, og giver med det samme projektet et lækkert særpræg.





Eksklusivt!

BIONIC COMMANDO

Capcoms bioniske soldat vender tilbage i et flot og ambitiøst eventyr. Jonas Mäki fik et eksklusivt første kig på spillet i det centrale Stockholm

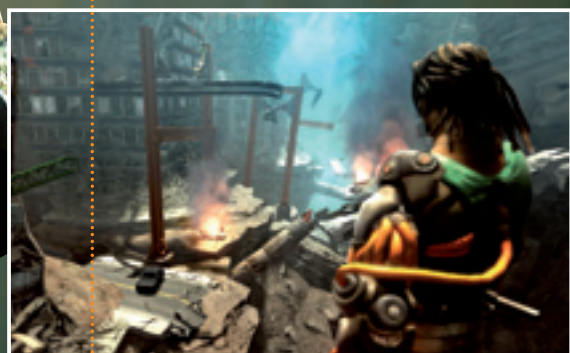
Format PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler GRIN Udgiver CAPCOM Premiere SEPTEMBER / OKTOBER

U isse spil elsker du bare instinktivt. Du behøver ligesom kun at sætte dig i sofaen, gribe joypaddet og tænde konsollen, for så allerede ved introkærmen, at sidde med et fjollet smil på læberne. Svenske Grins kommende Bionic Commando, er præcis sådan et slags spil, og det havde jeg forleden muligheden for at prøvespille på deres hovedkontor i det centrale Stockholm.

Jeg nåede nærmest ikke meget mere end at starte konsollen op, før det bombastiske og kraftigt opdaterede tema, besat med fuld orkesterlyd, fik hårene på mine arme til at rejse sig og gøre honnør. Gåsehud i en lækker deluxe-udgave. Bionic Commando er noget så usædvanligt som en vesterlandsk opfølger til et japansk spil, vi ikke har set noget til i de seneste 20

år. Så længe er det nemlig siden, at spillet blev sluppet til Nintendo Entertainment System i både Japan og Amerika (i Europa måtte vi vente til 1990).

Et 20-årsjubilæum er der altså tale om, og det er netop årsagen til, at Capcoms øverste kreative chef Keiji Inafune, bestemte sig for, at Capcom skulle lave en opfølger til den gamle klassiker. Og som med de fleste af de klassiske Capcom-spil, så er publikummet for langt størstedelen af deres klassiske spil, større uden for Japans grænser, end inden for. Samtidig er der ikke en eneste person tilbage fra det oprindelige hold, der skabte Bionic Commando, og derfor besluttede Keiji sig for i stedet, at sende projektet over vandet og i hænderne på en vesterlandsk udvikler, der kunne hive Bionic Commando ind i en helt ny tidsalder.



EN BOMBET BY

Terror på højt niveau i Grins eventyr

En terrororganisation har i Bionic Commando udløst en bombe over Ascension City, der har forårsaget en varmebølge, som har udryddet det meste liv, men har skånet størstedelen af byen. Tanken var at de skulle kunne overtage en nogenlunde intakt by uden nogen form for modstand, men de havde ikke regnet med Nathan.



SVING DIG FREM

Nyttig teleskop arm til folket

Hvis du er blevet vandt til Spider-Man-spillene, kommer du til, at skulle lære nogle nye tricks, for her er det ikke nok bare at skyde mod den nærmeste mur og svinge løs. Du skal virkelig vide, hvor i nærheden de næste objekter du kan hænge fast på, befinder sig, ellers risikerer du hurtigt, at Nathan styrter mod afgrunden. Hvis du skulle ønske en lettere løsning kan man holde den venstre skulderknap nede efter et hop, hvorefter det hele automatiseres, så Nathan selv klarer det.

Til trods for at Grin har frie hænder, når det gælder projektet, så tjekker Capcom løbende op på udviklingen af Bionic Commando, og de spiller naturligvis også bold med det svenske udviklerhold, når det kommer til nye ideer. Dette har resulteret i et lækkert actionspil, som faktisk indeholder utroligt meget af den atmosfære og følelse, som originalen havde, og som andre steder virker sådan lidt utilgiveligt og upoleret, noget som har været et kendetegn for en del japanske spil de seneste mange år.

Det kan naturligvis lyde meget negativt, men faktisk er japanske actionspil i tredjeperson som Devil May Cry 4 og Ninja Gaiden II, ikke ligeså gode, hvis de ikke var hundesvære, havde nogle grumme savepoints og baner så langt fra realisme, som man overhovedet kan komme det – alt sammen noget, du uden videre kan overføre til Bionic Commando, der til trods for en vis frihed, stadig er bygget op af ret tydelige baner, hvor tingene skal klareres i en vis rækkefølge, præcis som holdet bag i spillet har udtænkt det. Dette forstærker i den grad følelsen af,

LEVENDE Til forskel fra mange andre actionspil som er sat i en mørk fremtid, er Bionic Commando rigtigt farveglad og byder op stærke farvenuancer. Miljøerne minder faktisk meget om dem fra det 20 år gamle NES-spil.

at dette er en opfølger til et japansk spil, og efterlader dig samtidig med en følelse af, at dette er et actionspil uden den store fikumdik. Det nye Bionic Commando udspiller sig 10 år efter originalspillet, og det er Grins målsætning, at finde en balance i nyt og gammelt

de, ikke mindst fordi Bionic Commando blev til i 80'erne, hvor spil stadig var underholdning for hærdede norder og hvor realisme ikke var en efterspurgt vare. Dengang gav det sig udslag i en oplevelse, hvor hovedpersonen hed Rad, hans bedste ven Super Joe, og

DETTE HAR RESULTERET I ET LÆKKERT ACTIONSPIL, SOM FAKTISK INDEHOLDER UTROLIGT MEGET AF DEN ATMOSFÆRE OG FØLELSE, SOM ORIGINALEN HAVDE

indhold, så fans kan sidde med en nostalgisk tåre i øjnene, mens nye spillere kan være føle, at de er en del af noget helt nyt.

Det er samtidig en balancegang, der er svær at fin-

skurkene Badd's og Master-D (han var i øvrigt slutbossen). Dette er naturligvis ikke helt gangbart i år 2008, og derfor har Grin, med stor respekt for det originale spil, ændret dem en smule. Super Joe hedder



LÆHRE HAMPE Når man befinder sig på slagmarken og slås mod fjender via over skulder perspektivet, minder Bionic Commando om både Gears of War, Max Payne og endda Capcoms eget Lost Planet. Ikke de værste forbilleder at gøre brug af.

eksempelvis nu Supervisor Joseph, men kaldes så kælenavnsmæssigt... Super Joe.

Imens har hovedpersonen helt skiftet navn til Nathan Spencer, selvom han dog stadig har Rad som mellemnavn. Han har spenderet årene mellem Bionic Commando og denne nye del i et fængsel. Bioniske implantater, som bl.a. hans teleskop-arm er nemlig blevet ulovlige, og det er ikke før en ny terrororganisation sprænger en bombe i Ascension City og dræber en masse mennesker, at det lykkes ham at flygte. Nathan



HELT: NATHAN SPENCER

Med en moderigtig stil og dreadlocks kommer man langt

I det gamle Bionic Commando til NES hed hovedpersonen Rad Spencer, et lidt tyndt navn syntes både Capcom og Grin, der derfor omdøbte ham til Nathan Spencer, dog stadig med Rad som mellemnavn. Stemmen til Nathan stammer fra Faith No More-sangeren Mike Patton, hvilket gør ham pokkers cool.

bombede skyskrabere - og mister man grebet, så er det bare med hurtigt, at finde et nyt fokuspunkt.

Heldigvis kan armen gribe fast i det meste, og selv

DET ER SOM EN UNDERLIG COCKTAIL AF CRACKDOWN OG SPIDER-MAN, KOMBINERET MED ACTIONSEKVENSER FRA LOST PLANET

drives både af en mission i jagten på at få rensat hans navn, samtidig med at han kæmper mod terroristerne, i deres forsøg på at overtage Ascension City.

At spille Bionic Commando, føles i begyndelsen noget uvant. At tage sig fremad til fods er reelt tidskrævende, og til trods for, at Nathan faktisk kan hoppe i dette nye kapitel (hvilket han ikke kunne i originalen) er han stadig handicappet. Så godt som al transport i Bionic Commando udføres med teleskop-armen, så man hurtigt kan svinge sig rundt i byen i bedste Spider-Man-stil. At man kan svinge sig fremad så hurtigt, har samtidig lagt et vis pres på Grin, for at bygge meget detaljerede og flotte baner i enorme omgivelser, hvilket desværre er en smule spildt, da man svinger sig så lynhurtigt gennem områderne, at det er svært at se det hårde arbejde, der reelt er lagt i miljøerne.

Tempoet er også en del af, hvad der gør spillet så uvant. Det er som en underlig cocktail af Crackdown og Spider-Man, kombineret med actionsekvenser fra Lost Planet: Extreme Condition. Man skal altid holde sig for øje, hvor man skal placere sin teleskop-arm, når man lynhurtigt svinger igennem byen mellem de sonder-

hvis man falder, så kan man i panik altid holde L-knappen inde, og derved gribe fat i et eller andet, så



ISTRIDSLVSTEN Der findes adskillige måder at afskaffe modstanderne i Bionic Commando. Foruden de sædvanlige geværer og granater, kan man slynge objekter mod dem med sin teleskop-arm. Det er også muligt at hægte sig fast til en fjende mens man er i luften, for derefter at hale sig ind på dem og afslutte med et flyvende spark. Nathan tæver her en stor robot, God of War style, sådan!





HATS
FOR
MEN

47M-012

N PARK
Enjoy

I MIN SPILTID MED BIONIC COMMANDO, NOTEREDE JEG MIG MASSER AF SMÅ, SKØNNE REFERENCER TIL DET GAMLE ORIGINALE SPIL...

man undgår at falde i døden. Du kan naturligvis også bare starte forfra og så finde en anden løsning. Til trods for en masse spilmæssige finesser, så tager det faktisk en del tid, før det føles intuitivt at kravle op ad stejle bjerge, svinge sig over bundløse slugter, og ligesom Tarzanskuespilleren Johnny Weissmüller, at kaste sig fra træ til træ, for til sidst at lande foran en gruppe fjender, der ikke har den fjerneste anelse om, hvor du kom fra.

Kampene er naturligvis en stor del af Bionic Commando, og Grin har en del overraskelser i posen. Den mest markante er, at man ligesom i Lost Planet, sigter den vej, dit kamera peger, og at det ikke nødvendigvis er samme vej, som du selv vender. Dette gør det muligt, at pille fjenden fra enhver mulig og umulig vinkel, hvilket betyder, at du faktisk kan skyde over ryggen på dig selv – noget, der ser rigtig køligt ud, og gør kampene anderledes fra, hvad du normalt plejer at se.

Nathan har naturligvis også tilgang til både granater og våben, og som spillet udvikler sig, får du naturligvis adgang til flere ting. Det måske bedste våben man har, er dog stadig teleskoparmen, der kan bruges på et utal af måder, f.eks. til at kaste rundt med døde soldater eller køretøjer, og alternativt kan du bruge et special-angreb, der i vanlig stil lades op, mens du kæmper. Det ser forbandet køligt ud, når man svært skadet, kravler i



DAN ERIHSSON

Producer på Bionic Commando

Var det Capcom som kontaktede Grin med spørgsmålet om I ville stå for et nyt Bionic Commando?

- Ja, de havde kigget lidt rundt og besluttede sig for os. For os var det givet at vi takkede ja, og det var faktisk os der kom på ideen om at lave Bionic Commando: Rearmed, eftersom vi har mange fans af originalen. På den måde kan også yngre spillere klare sig igennem originalen, så de kan få endnu mere ud af det nye Bionic Commando.

Hvordan har samarbejdet med Capcom fungeret, med tanke på at der jo er store forskelle mellem japanske og vestlige udviklere?

- Samarbejdet har fungeret godt, men der var selvfølgelig lidt småproblemer i starten, vi har dog forsøgt at finde mellemveje i visse situationer. Capcom er virkelig opsatte på at det skal blive et godt spil og engagerer sig meget i hvad vi laver, hvilket naturligvis kun er positivt.

Hvor interaktive er omgivelserne, kan man for eksempel ødelægge dem?

- Til en vis grænse. Vægge og lignende er for det meste faste, selvom der findes passager hvor man skal ødelægge noget, eller dele af mure som skal rykkes løs. Alle objekter som biler, klippeblokke og lignende kan dog flyttes og kastes rundt med.

Vi formoder at Bionic Commando er Grins største projekt til dato, hvad har det kostet?

- -Vi regner med at slutprisen på Bionic Commando kommer til at ligge på lige omkring 100 millioner svenske kroner, så det er en rigtig storsatsning. Til sammenligning koster en normal stor svensk film i omegnen af 15 millioner kroner. Arn, som er den største svenske film nogensinde, kostede 220 millioner, men der er der tale om to film, en helt tv-serie og andet medregnet.

beskyttelse bag et bilvrag, for at komme til hægterne, for kun bagefter at løfte bilen fra jorden og kaste den efter fjenderne. Strike!

I min spiltid med Bionic Commando, noterede jeg mig masser af små, skønne referencer til det gamle originale spil, der viser, at dette faktisk er en opfølger og ikke et spil i en helt ny serie. Foruden de mange klassiske toner, der er vævet ind i spillets lyd billede, så er det bl.a. også ting som fjenderne, der taber ammunition, der på en prik ligner de bonusser, man kunne finde i den 20 år gamle klassiker til NES. På den måde føles det virkelig som om, jeg spiller Bionic Commando, om end skiftet fra et 8-bit actionspil med en ca. 40 pixel høj hovedperson til et moderne, ekstremt flot actioneventyr med en superdøljet Nathan Spencer, er noget af et spring.

Desuden bliver man lidt lun på det hele, når man



REFERENCEOBJEKTER Mange fjender taber ammunitionsbeholdere når de dør. Disse ser præcis ud som bonusobjekterne i NES-versionen af Bionic Commando, hvilket er en lækker reference i forhold til de ældre spillere. Der findes mange af denne slags små referencer i spillet.



SE MIN DRAGE Selv en død fjende kan være et våben. Brug teleskoparmen på dem og sving rundt med dem som en anden plastikdrage i snor, for til sidst, at flyve dem ind i de nærmeste fjender.

væner sig til kontrollen og svingeriet går som smurt. At lave kæmpehop over hundrede meter, bare for bagefter at sætte armen mod jorden, stoppe bevægelsen og så

FORBERED DIG PÅ ET ANDERLEDES ACTION-EVENTYR I SKYHØJT TEMPO, DER MÅSKE OGSÅ HAR NOGET AF DET BEDSTE SPILMUSIK I ØJEBLIKKET

skyde sig selv lige op i vejret, er præcis lige så fedt, som det lyder. Faktisk er det forbavsende morsomt og lækkert at kaste sig rundt.

Jeg fik også muligheden for at spille i mere rolige omgivelser med raviner og slugter, der mindede en del om grotterne fra det originale spil. Tæt vegetation med

smukke, fyldige træer, gav mig muligheden for at svinge mig rundt og beundre de smukke omgivelser. Det var ikke, før tre robotlignende fjender dukkede op, at jeg brat måtte afbryde mit nostalgiske eufori-trip til fordel for en herlig kamp.

De tre bæster havde nogle ømtålelige punkter på ryggen, som de naturligvis ikke ville afsløre. At få dem ned med nakken, var absolut en reelt udfordring, og det hele sluttede, da jeg besejrede dem med en række velplacerede granater, samt smed træstammer og stenblokke efter dem. Denne kamp viste på fineste vis, hvor fleksibelt Bionic Commando er og hvordan man ikke er begrænset til et lille område, noget man normalt må affinde sig med i andre spil. I stedet svinger man sig rundt for at komme væk fra fjenden, hopper til andre steder og roterer rundt, for at få dem på skudhold. En almindelig kamp kan således udspille sig over flere hundrede meter, hvilket føles enormt givende.

Der mangler stadig en del finpudsning af Bionic Commando, og der er op til flere ubesvarede spørgsmål, som Grin slet ikke ville snakke om i øjeblikket, bl.a. om der er mulighed for at spille multiplayer i den færdige udgave, og om Adolf Hitler, der var originalens sidste boss, også er med i dette opdaterede eventyr. Men fra hvad vi indtil videre har set af Bionic Commando, så er Grin absolut på rette vej, og indtrykket af actioneven-

tyret er absolut, at det yder den 20 år gamle NES-klassiker retfærdighed. Forbered dig på et anderledes actioneventyr i skyhøjt tempo, der måske også har noget af det bedste spillemusik i øjeblikket, for i løbet af efteråret er Bionic Commando tilbage for fuld kraft.

Jonas Mäki

BIONIC REARMED

En nyfortolkning til download

Allerede i næste måned udsendes Bionic Commando: Rearmed til download. En nyfortolkning af den originale version, til Playstation 3 og Xbox 360. Musikken består af et nyt remix, og grafikken er en fryd for øjet. Desuden har Grin indlagt snedige multiplayer muligheder for op til fire personer, som er helt fantastisk sjovt. Men kommer både til at kunne spille med og mod hinanden.

Niko Bellic



grand theft auto **IV**

Coming April 29th
www.rockstargames.com/iv



© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, "R" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

IN THE AIR. ON THE GROUND. THE WORLD'S BEST WEAPON IS...

IRON MAN™

THE OFFICIAL VIDEOGAME



2ND MAY 2008

WWW.IRONMANTHEGAME.COM

MARVEL

16+
www.pegi.info

ask
about
games
.com

©2008. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Iron Man, the Iron Man logo and Iron Man: The Official Videogame are trademarks of Marvel. Iron Man, all character names and their distinctive likenesses, TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All Rights Reserved. "PlayStation" "PS2" Family logo and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. AVAILABLE ON THE PLAYSTATION®3 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM AND XBOX 360™ PLAYSTATION®3 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM AND XBOX 360™ PLAYSTATION®3 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

XBOX 360.





SEGA
www.sega.co.uk

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

Wii

PC
DVD
ROM

Gå foråret i møde!



Alle spillene er på dansk!



ANMELSEL



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, FERLIGE SPILANMELDELSER
Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE

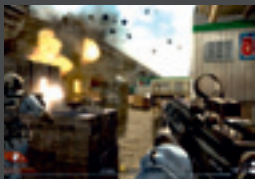
GRAND THEFT AUTO IV

Jesper spenderede fire dage på et hotel i London, buret inde med 24 timers roomservice og et eksemplar af Rockstars ventede sandkasse-spil



GAMEREACTOR #89

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



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	8/10
X360/PS3	
God of War: Chains of Olympus	8/10
PSP	
Mario Kart Wii	8/10
Nintendo Wii	
Gran Turismo 5 Prologue	7/10
Playstation 3	



No More Heroes	7/10
Nintendo Wii	
Harvest Moon: Magical Melody	7/10
Nintendo Wii	
Viking: Battle For Asgard	7/10
X360/PS3	
Harvest Moon: Magical Melody	7/10
Nintendo Wii	



Command & Conquer 3: Kane's Wrath	6/10
PC	
Metal Gear Solid Portable Ops Plus	6/10
PSP	
Ratchet & Clank: SM	4/10
Playstation 2	
Bombberman Land Touch	3/10
Nintendo DS	

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

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



GRAND THEFT AUTO IV

Med en plaget fortid og en utørstelig hævnlyst, er Niko Bellic klar til at indtage Liberty City

Platform PS3/X360 Udvikler ROCKSTAR NORTH Udgiver ROCKSTAR Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 18+

Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



FREEZE MAAAAN
Det automatiske sigte i GTA IV gør det ikke kun meget nemmere at holde sigtekornet på folk. Man har også mulighed for at justere det indenfor personens krop.

VI ❤️ DIG



FAKTA

NIKO BELLIC

Rockstar har for alvor taget den seriøse kasket på med GTA4. Selvom spillet stadig er proppet med humor, så er hovedpersonen i denne omgang en langt mere seriøs og moralsk lynget østeuropæer, der bliver hjemsøgt af sin fortid og konstant prøver at komme igennem tilværelsen uden de store kriminelle handlinger. Det går desværre ikke altid, som man har planlagt.

Jeg har stjålet dyre biler og smuglet heroin. Jeg har kidnappet døtre og tævet snyltere. Jeg har snigmyrdet vigtige mafiabosser og udraderet hele bander. Jeg har bedrevet hor, drukket mig i hegnet og haft hele politistyrken på nakken i vilde jagte gennem byen. Jeg har datet lækre tøser, spillet stadig sine fejl og mangler; visse som er selvforskyldte og visse, som bare burde være undgået. Men er disse fejl blot petitesser i et vanvidsorg af et spil, eller sætter de dit uudslettelige præg?

Lad det være sagt med det samme: Grand Theft Auto IV er ikke kun en værdig efterfølger til det seneste årtis konge af sandkassegenren. Det er et fabelagtigt actionspil, med uhyrligt mange muligheder og proppet med så mange lækre detaljer og finesser, at man kun kan bøje sig i støvet. Desværre har spillet stadig sine fejl og mangler; visse som er selvforskyldte og visse, som bare burde være undgået. Men er disse fejl blot petitesser i et vanvidsorg af et spil, eller sætter de dit uudslettelige præg?

En af de største og mest markante forbedringer i GTA4, i hvert fald fra mit perspektiv, er historien og dens indramning. Hvor jeg ikke havde meget tilovers for de tidligere spillets pinagtige fortællinger, der ofte prøvede at spille



EN STOR del af tiden i Liberty City bliver brugt på en form for transportmiddel og takket være en lækker slørings-effekt, føles det for alvor som om der er skruet op for farten. Det føles ganske enkelt lækkert at drøne gennem Liberty City med 200 i timen.

lidt for smarte, er hovedpersonen i GTA4, Niko Bellic en dybt sarkastisk østeuropæer, der hverken er ude på at spille smart eller bukke under for byens idioter. Han er i mine øjne den perfekte protagonist, der har sine motiver på plads, og som hverken er decideret ondsksfuld, men alligevel må klare sagerne på sin måde – og det er sjældent kont.

Med tydelig inspiration fra Gears of War, får

du nu sigtekornet frem ved at holde venstre skulderknop nede, men hvor den halvvejs nede giver dig frit sigte, så låser du dig fast på en person, når den trykkes i bund. Med det låste sigtekorn, har du mulighed for en slags frit sigte inden for personens rammer, så du kan gå efter benene eller hovedet, der sender fjenderne i jorden med et enkelt skud.

Hvad der derimod fungerer mindre

RIGELIGT MED ARBEJDE Niko får tilbudt masser af arbejde, mens han arbejder sig op igennem den kriminelle rangstige i Liberty City, og selvom missionerne stadig er relativt banale, så virker de noget mere varierede, uanset om man skal snigmyrde, kidnappe, beskytte eller liste efter nogen.



SE MOR, JEG FLYVER Fysikken har fået en ordentlig overhaling, og det betyder vanvittige stunts og kæmpemæssige eksplosioner. Det er virkelig lækkert lavet.

hensigtsmæssigt er spillets cover-system. Igen er der mere end skævet til Gears of War, men systemet er lidt for klodset og utilregneligt, til at blive kaldt en fuldstændig succes.

Men Grand Theft Auto IV er selvfølgelig mere og andet end et ordinært skydespil. Navnet tro kan man stjæle alverdens biler, og i fireren strækker det sig også til motorcykler, helikoptere og speedbåde. Der er også her blevet pillet en god del med styringen, men selvom fartøjerne umiddelbart kan virke en anelse tunge at danse med i starten, så er der indarbejdet en ret fantastisk bilfysik, som både gør det sjovt og udfordrende, at drøne igennem Liberty City. Det er langt fra en realistisk styringsmodel, men det er blevet trukket mere i den retning, og det betyder, at man skal være varsom forud for skarpe sving og ikke bare holde speederen i bund konstant. Rent grafisk



FAKTA

ÆGTE ACCENT

Viggo Mortensen spillede for nyligt en meget overbevisende russer i filmen Eastern Promises, men Rockstars Sam Houser udtalte for nyligt, at han ikke havde meget tilovers for, at en dansker eller andre nationaliteter skulle spille øst-europæiske. Så når Niko Bellic plaprer løs i GTA IV er det en ægte øst-europæer

I DÆKNING! GTA IV har som så mange andre skævet grundigt til Gears of War og implementeret et cover-system, så man hurtigt kan smutte i dækning bag alverdens objekter.

er spillet dog lidt af en blandet landhandel. Hermed ikke sagt, at det overhovedet er grimt, for GTA4 er faktisk lidt af et teknisk vidunder, men der er stadig gange undervejs, hvor det bliver lidt for groft og udetajeret til at ligne et næste-generations spil.

Ud fra ovenstående er det måske tydeligt, at Grand Theft Auto IV, i langt højere grad er en evolution end en revolution, men hvis der er ét nyt element, som for alvor får cementeret GTA4 som en ny milepæl inden for action- og sandkassegenren, så er det den nye multiplayer. Uanset om du vælger traditionel Deathmatch eller vil spille politi og røver, så kan du vælge hele Liberty City som din spilleplade, eller specifikke bydele, hvis du ønsker et mere kompakt område.

Der er ingen vej udenom. Grand Theft Auto IV er et fuldstændig fantastisk spil, der sætter alle andre sandkassespil i skammekrogen og atter gør sit indtog som kongen. Sammen med en multiplayer, der giver dig og femten af dine venner frit spil i Liberty City, bliver Grand Theft Auto IV ikke kun spillet mere end nogen af sine forgængere – det vil også blive nydt væsentligt mere.

Jesper Nielsen

MARKANTER 10/10

Grafik 9/10 Lyd 10/10 Gameplay 10/10 Holdbarhed 10/10
HELT FANTASTISK HELE VEJEN

- Stor, flot og fantastisk verden at udforske. Velfortalt historie.
- Manglende checkpoints i missionerne. Ingen ægte co-op.

LIBERTY CITY

Velkommen til en levende by



TELEFONEN RINGER

For Niko Bellic var dette blot en dag som alle andre, og han havde håbet på at spille lidt bowling med sin fætter Roman. Pludselig ringer telefonen. Det er Bruce, der havde fået oplysninger om en lækker bil, han godt kunne tænke sig stjålet. "Ja, jeg skal nok gøre det", lyder det fra Niko.



PÅ SPORET

Efter en god times kørsel, fandt Niko endelig frem til den lækre, eksotiske bil. Parkeret nede ved molen var det lidt mystisk, at den bare stod der helt alene. Niko synes det hele virkede lidt suspekt, men et job er et job tænkte han. En alube gennem sideruden fik hurtigt åbnet døren.



OPDAGET

Lige efter motoren startede, hørte Niko sirenerne. Pis, tænkte han, og skyndte sig at trykke speederen i bund. Efter han var kommet gennem første sving, kunne han se de rød-blå lys nærme sig drastisk, og han vidste straks det ikke ville blive nemt at ryste politiet.



DEN STORE FLUGT

I et desperat øjeblik, greb Niko faten motorcykel og smed chaufføren på gaden. Han vidste, at han blev nødt til at køre fra politiet på en eller anden måde, og selvom han hurtigt kunne blive kørt ned på en motorcykel, så vidste han også, at den ville være langt hurtigere end en bil.



ENDELIG VÆK

Niko fik hurtigt lagt lidt afstand til politiet, men med et par velplacerede skud havde de punkteret dækkene, og han vidste godt, at han blev nødt til at skifte transport hurtigt. Den sorte røg virkede heller ikke særlig beroligende. Han skyndte sig derfor at hoppe af og i stedet snuppe en bil.



WII FIT

Så er det slut med at blive jaget ud i solen for at få motion

Platform Wii Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 3+

Genre PARTY



KUGLERNES HERRE
Marble Madness eller Super Monkey Ball, det er underordnet hvad du kalder dette minispil, men sjovt er det i hvert fald. Desværre er dybden til at overse, så forvent ikke at bruge dage på at klare det.

Klokken er 19:02. Fladskærmen tændes, Nintendos seneste genstreg, det flotte og alligevel anonyme Wii

Balance Board, kommer frem fra sin plads under sofaen. Hele familien er samlet i stuen, og vil man have en chance for at træde op på det robuste, bevægelsesfølsomme bræt, så skal man ikke sove i timen.

Wii Fit er nemlig populært hjemme hos os. Min kone, der ellers er panisk ræd for alt, hvad der minder om et computerspil, har allerede spenderet flere timer foran skærmen, end jeg har, og det er blevet mere end svært at slå hendes mange rekorder. Imens er min ældste søn ikke til at rive væk fra det Monkey Ball-agtige mini-spil, og når han engang træder ned fra brættet, så snupper min yngste søn sikkert pladsen, bare for sådan at fjolle lidt rundt.

Med en sådan introduktion, og ikke mindst et produkt, der skriger på at blive nydt af alt fra unge til gamle, store til små, og måske endda tykke og tynde, så kan det virke underligt, at Wii Fit ikke er et klokkeklart 10-tal. Wii Fit er jo præcis, hvad Nintendo siger. Det er en pakke af sjove mini-spil, en række øvelser, der både toner og træner specifikke dele af din krop, og som samtidig giver dig en indsigt i din vægt og forbrænding, og så er det noget der appellerer til hele familien.

Ovenstående kan jeg på ingen måde argu-



FAKTA

DET HANDLER OM PUBLIKUMMET

Mens spil i mange år, har været forbeholdt mænd, og helst den lettere nordede slags, så har spillindustrien de seneste par år, endelig fået øjnene op for både børn, kvinder og de såkaldte casual-spillere, der ikke dedikerer hverken dage eller uger til et spil. Wii Fit er i den grad et resultat af dette, og har med sit intuitive balancebræt og lette mini-spil, fanget nogle helt nye forbrugere, der for hellere brugte deres penge på DVD'er og musik.

TIPS

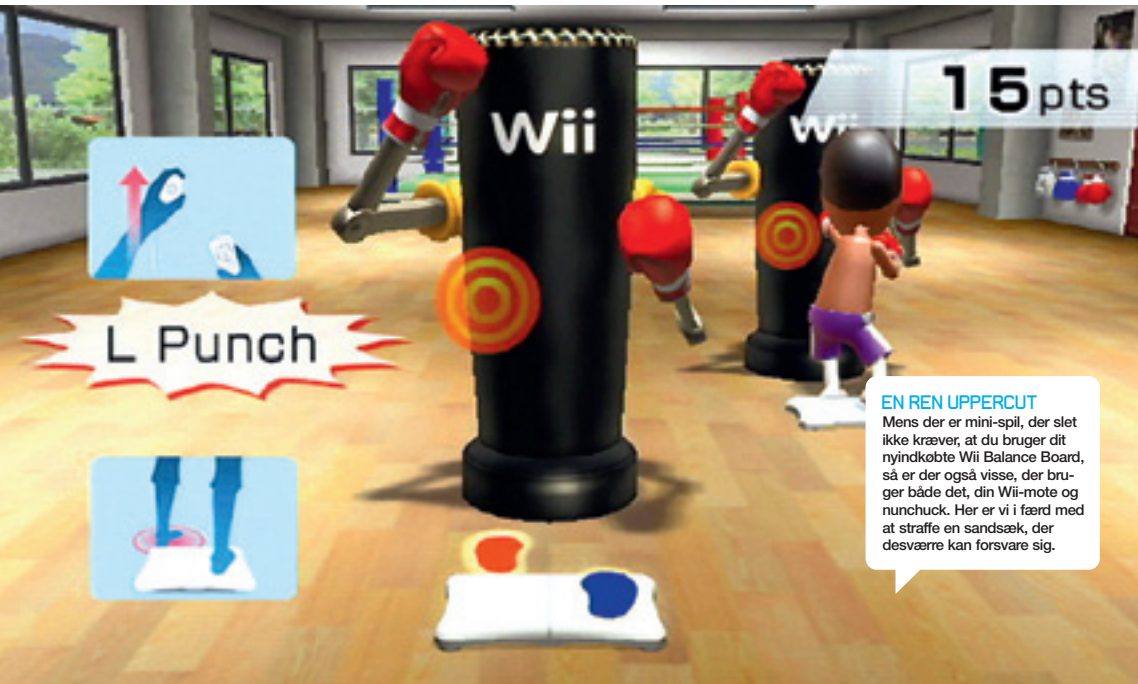
SPIL OGSÅ
Rayman Raving Rabbids
8/10 Wii
Kugleskørt og sjovt party-spil, du vil kunne finde frem igen og igen.



SLALOM kræver at du både læner dig fremad for at få fart på, samt at du vipper fra side til side, for at nå de mange porte.

mentere imod. For det første er jeg ikke fitness-ekspert, så når spillet måler mig, vejer mig og fortæller mig, hvad mit BMI (Body Mass Index) er, så er jeg nødt til at stole på det. Samtidig dyrker jeg i forvejen en masse sport, hvilket gør det svært, at se virkningen af spillets mere gymnastiske øvelser – forpustet er jeg i hvert fald aldrig blevet. Og selvom det har siddet kronisk fast i maskinen i en uge, så viser spillets kalender, komplet med grafer og statistikker ikke, at jeg er blevet et hak bedre. Imens har min søn tabt fire kilo, og forleden taget seks på - et tydeligt tegn på, at man nok ikke skal udskifte sin dyrt betalte fitness-træner og ernærings ekspert med et stykke legetøj.

Jeg er altså kort sagt ikke ved at gå bagover i benovelse over Wii Fitt. Mini-spillene er enkle, ingen tvivl om det, men de er præcis ligesom det var tilfældet med Wii Sports, uden en reel dybde og genspilsværdi. Som du spiller dem, åbnes der naturligvis op for flere spil, samt mere krævende niveauer til disse, men med mindre du har et balancepunkt som en elefant med betonsko, så bør de kunne klares på en eftermiddag – og så er du efterladt med øvelser, der nok mere minder om en tur til det lokale fitness-center, end et reelt spil. Manglen på dybde ville være okay, hvis det så betød, at du fik et rent overflødighedshorn af mini-spil, men det er desværre heller ikke tilfældet.



GRAFISH er Wii Fit som Wii Sports ikke særligt inspirerende. Det er underligt, at Nintendo, til trods for den gode ide, ikke forsøger at gøre mere ud af det visuelle.

Til gengæld er der masser at hente i yoga og gymnastik-delen, om end vi her er inde i en pseudo-sjov afdeling. Det er træning, og det skal tages seriøst for at virke. Gør du det, og gør du det hver dag, så er der absolut intet, der taler imod chancen for både at blive tyndere og mere adræt, men når du skal se på enten en mandlig eller kvindelig træner, der langsomt taler dig gennem øvelserne, mens den mest rædselsfulde euroteknø-musik banker af sted i baggrunden, så bliver det en anelse belastende. Alligevel har jeg brugt en del tid på yoga-øvelserne, og jeg kan mærke, at jeg bliver bedre og bedre, så helt skævt er det ikke.

Hvad angår det visuelle, så er vi tilbage ved Wii Sports. Man er repræsenteret via sin hjemmelavede Mii, og da denne danner rammerne for det festfyrværkeri af grafik, der er på skærmen (jeg er sarkastisk, eller forsøger i hvert fald



FAKTA

HVOR STOR?

I Wii Fit bliver du i begyndelsen målt, vejret og får udregnet dit BMI (Body Mass Index) Efterfølgende kan du så løbende, via en kalender, se hvordan du bliver bedre og bedre til de forskellige mini-spil og hvad det gør ved din fysiske form. Er du flov over din vægt eller dine fremskridt, så har du muligheden for at læse dine statistikker med et kodeord, så din bror ikke ser dem.

at være det), så er Wii Fit en af de mere jævne fornemmelser på fladskærmen. Monkey Ball-spillet har nogle farvede kasser i baggrunden, turen på et tov mellem to bygninger, indeholder lidt tåge og to udetaljerede, orange bygninger, mens slalom smider dig ud på en piste, hvor blå og røde flag, samt et hav af helt flade grantræer er, hvad du kan hygge dig med.

Når Wii Fit alligevel får et 7-tal, så er det fordi, jeg kan se, hvad det har gjort ved min familie, og det er immervæk publikummet for spillet. De vimser konstant rundt om det robuste, hvide balancebræt, og hvor der tidligere skulle slukkes, fordi det nu var sengetid, så kan den igangværende spilsession altid lige strækkes 10-15 minutter længere. Desuden er det pludselig igen både sjovt, og ikke mindst anderledes, at spille Wii, noget, der ellers var gået lidt at fløjten hjemme hos os, hvor GameCube-joypaddet hele tiden hives frem. Det er grunden til, at jeg kan anbefale det til alle Wii-ejere, der måske er blevet lidt desillusionerede i de seneste måneder. Wii Fit er en glimrende påmindelse om, at spil kan være andet end pistoler og soldater.

—Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

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

SJOVT, MEN LIDT FOR ENKELT

- God hardware. Velfungerende teknik. Krævende yoga.
- Mini-spillene er uden dybde, og der er for få af dem.

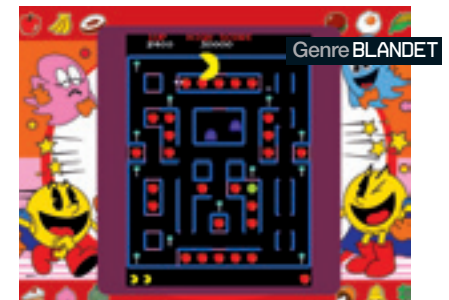


MINI-SPILLENE er enkle og ligetil, men selv ved de højere sværhedsgrader, er der ingen egentlig dybde at spore.

NAMCO MUSEUM REMIX

Underligt og meget tyndbenet miks af dårlige ideer

Plattform Wii Udvikler NAMCO BANDAI Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version EUROPA Anb. Alder 3+



Wii fortjener spil der bruger maskinens herlige bevægelsesfølsomhed til noget. Det har Namco ikke forstået.

Jeg ved ikke, hvilke medarbejdere hos Namco Bandai, der er ansvarlige for Namco Museum Remix, men de burde slæbes ud på en åben plads, placeres i hver deres sofa og så tvinges til at spille dette helt unødvendige Wii-markværk, der på en og samme tid, klammer de sidste dråber ud af stakkels Pac-Man og efterlader Wii-ejere med endnu et produkt, der kan få det internationale karaktergennemsnit til at falde som en sten.

Ingen af de nyopdaterede spil (der er fem af slagsen) viser nogen som helst pionerånd, og det er kun to af dem, der bruger Wiimoten til noget. Resten af tiden bruges med nunchuck-kontrollen, og dermed føles Namco Museum Remix nøjagtig som alle de andre spilsamlinger, Namco har kastet efter os de seneste år. Rally-X Remix har ganske vist Pac-Man som chauffør, og i Galaga Remix skal du beskytte den gule ost fra de fæle rumvæsner, men det er også det. Der er bare lagt et tykt lag dårlig make-up ud over det hele. "Hvorfor på Wii, og hvorfor på denne måde?", spurgte jeg konstant mig selv. Sjovest er faktisk de ni originale og uspolerede spil, som også følger med i pakken, men hvis du, som jeg, har spillet konsolspil inden for de seneste 10-15 år, så har du naturligvis spillet udgaverne af Dig Dug, Gaplus, Xevious og Super Pac-Man så mange gange før, at du næppe skænker dem fem minutter. Jeg endte med at spille 1979-spillet Cutie Q mest.

Namco Museum Remix er et spild af alt. Det er spild af tid for udviklerholdet, det er spild af tid for mig som anmelder. Det er spild af plads og ikke mindst en djævelsk spild af plastik og papir. Hvem der skal spille dette sammenkog på Wii, velvidende, at han/hun har markedets mest innovative konsol, aner jeg ikke, men mit eksemplar kommer ikke i maskinen igen, det er helt sikkert. Vil du have det?

—Thomas Tanggaard

KARAKTER 2/10

Grafik 3/10 Lyd 4/10 Gameplay 2/10 Holdbarhed 3/10

RÆDSLSFULDT HELE VEJEN

- De originale spil i pakken.
- Grafikken, styringen og manglen på nye ideer. Uden pionerånd.



THE WORLD ENDS WITH YOU

Strålende graffiti-eventyr i idefyldt emo-land

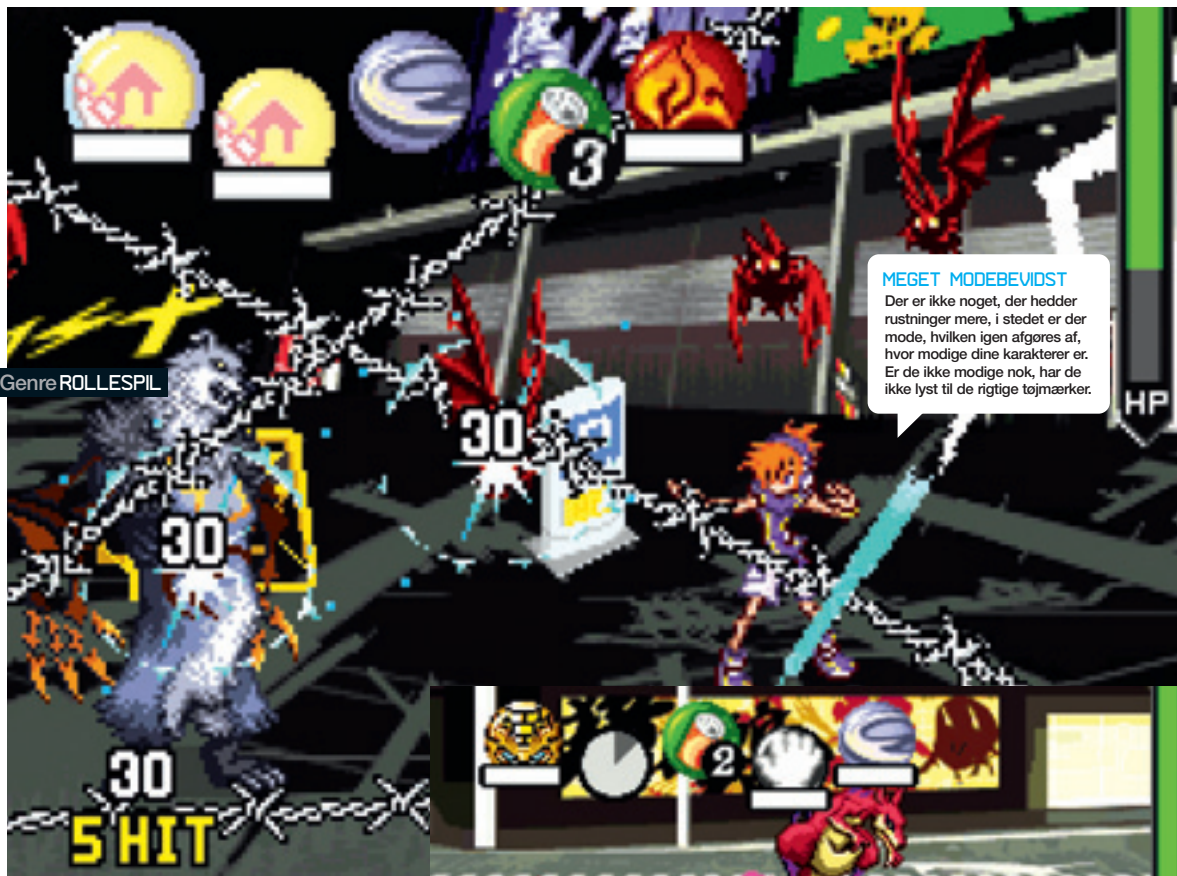
Platform **NDS** Udvikler **JUPITER** Udgiver **SQUARE ENIX**
 Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version
 EUROPA Anb. Alder **12+**

For pokker, hvor er jeg dog træt af følelsesvalte teenagere og deres mange problemer, faktisk næsten lige så træt, som jeg er af stagnerede japanske rollespil, hvilket må have fået min DS til at gispe en ekstra gang, da jeg første gang smed *The World Ends With You* i ryggen på den.

Og figurernes problemer er det første, der springer dig i øjnene. Neku er ligeglad med alle, andre savner tabte venner og forspildte chancer, og sammen er de alle fanget i et parallelt univers af Tokyos Shibuya-område. Usynlig for omverdenen, må de over syv dage løse opgaver stillet af de såkaldte Reapers, eller blive slettet, således at ingen nogensinde vil kunne huske dem. Enspændere med sociale kvaler er en næsten ligeså stor specialitet for rollespilsudvikleren Square Enix, som den alt for velkendte helt, der vågner op med hukommelsestab, men i dette nye eventyr stopper genbrugen af klicheer heldigvis der.

Det hele starter med grafikken, der drager mere inspiration fra graffiti, mode og virkelighedens Tokyo, end knirkende gamle rollespil om grønne enge og onde troldmænd. Effekten er nærmest forbausende, og sjældent har et rollespil virket så friskt og nutidigt, hvilket giver historien langt større effekt. Denne forfriskende tilgang bæres videre igennem hele oplevelsen, og alene noget så statisk som det udstyr, du bærer, har været igennem den store tænkeboks.

Når disse elementer fungerer så godt i samspil, er det ærgerligt, at musikken og balancen mellem historie og kamp, nogen gange er lidt forskruet. Musikken er lækker japansk popmusik, men desværre er der slet ikke nok af den, og du vil komme til at lytte



Genre **ROLLESPIL**

MEGET MODEBEVIDST
 Der er ikke noget, der hedder rustninger mere, i stedet er der mode, hvilken igen afgøres af, hvor modige dine karakterer er. Er de ikke modige nok, har de ikke lyst til de rigtige tøjmærker.

på de samme numre, i en sådan grad, at du har lyst til at få dine ører af.

Men selv med småproblemer, er det svært at komme uden om, at dette er et af de mest nyskabende og fornøjelige rollespil i alt for lang tid. Historiens overfortolkning af det at være forvirret teenager, kan tage overhånd, men idérigdommen holder det hele oppe.

— Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

NYTÆNKENDE ROLLESPIL

- God historie. Godt kampsystem. Lækker grafik
- Gentagende musik. For mange kampe og for lidt historie.



MASSER AF EVNER Dine våben er en slags brocher, der hver har deres magiske evner bundet til dem, og hvor mange, du kan bære med til hver kamp, afgøres af din figurs styrke. Brocherne stiger i styrke efter hver kamp, og enkelte forvandler sig i bedste Pokemon-stil, endda til helt nye evner.

THE TEENAGE ZOMBIES: INVASION OF THE ALIEN BRAIN THINGYS!

Zombie-teenagerne er løs i et hjernedødt platformeventyr

Platform **NDS** Udvikler **INLIGHT ENTERTAINMENT** Udgiver **UBISOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **7+**

Genre **ACTION**

Jeg kigger lettere frustreret på min Nintendo DS' to blinkende skærme. Frustrationen stammer ikke fra det igangværende spils sværhedsgrad, men noget langt værre, nemlig kedsomhed og ligegyldighed, de to mest beskrivende ord om dette ærgerlige produkt.

Platformspil hvori forskellige evner skal kombineres, for at overkomme umulige odds, findes der masser af, men *Teenage Zombies* ligger sig i dets tilgang tættest op af det 16 år gamle *Lost Vikings*. At hente inspiration fra en klassiker, er ikke nogen dum idé, men problematisk er det, når det gamle vikingeventyr selv den dag i dag, er væsentligt bedre end den ligegyldighed, zombieerne byder på. Værre

bliver det kun af en grafik, som spænder fra grå til brun, og på alle tidspunkter bevæger sig over skærmen i et snelejlignende tempo. Ikke kun er det kedeligt at kigge på, det er også særdeles søvndyssende.

Teenage Zombies, er selv med dets indlagte stavfejl lige omtrent så ordinært et platformspil, som den store skabelonbog foreskriver. Hold dig væk fra dette kedelige spil.

— Thomas Blichfeldt

KARAKTER 5/10

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

KEDELIGT OG DÅRLIGT DESIGNET

- God humor. Sjove mellemsekvenser.
- Dårligt banedesign. Kedelige opgaver. Ingen udfordring.



SLET IKKE DÅRLIGT Det hele præsenteres i god, karikeret tegnefilm stil med en varm humor, som rent faktisk fornår, at fremprovokere et par grin hist og her. Desværre er gameplayet middelmådt.

UNIVERSE AT WAR

Petroglyphs galaktiske slagmark rammer Xbox 360

Platform **PC/X360** Udvikler **PETROGLYPH** Udgiver **SEGA** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-6** Testet version **X360, PAL** Anb. alder **15+**

A It er stort set identisk i Xbox 360-udgaven af Universe at War, fra den flotte grafiske overflade, der dog aldrig rigtig brager igennem, til kampagnens indhold, racernes balancering og mulighederne for multiplayer. Skræmmende er det dog, at et af de punkter Nicolas kritiserede, nemlig den mennesketomme online-del, ikke umiddelbart er blevet befolket efter udgivelsen på Xbox 360

bevæget mig derud, har der været lige så øde som til Ny Alliances partikongres, og jeg har derfor været forbeholdt bots, hvis jeg bare har ønsket almindelige kampe. Som trods alt er det langt sjoveste, takket være den noget kastreder kampagne. Det absolut vigtigste i denne konvertering, og derfor også i denne anmeldelse, er i sidste ende kontrollen. Man styrer grundlæggende set på den traditionelle facon, hvor venstre analoge pind bruges til at bevæge markøren og derved skærmen omkring, mens højre pind bruges til at zoome ind og ud og dreje omkring. Hvad der allerede her bliver tydeligt er dog, at

Petroglyph simpelthen har valgt at udelade visse funktioner for at gøre spillet mere tilgængeligt, så du kan eksempelvis ikke ændre kameraets vinkel for at se hele kampen fra fugle- eller frøperspektiv. Derfor har jeg ofte følt mig nødsaget til at samle alle mine enheder i én enkelt gruppe for ikke at skulle holde styr på fem-seks forskellige, og jeg kan slet ikke multi-taske på samme facon, som jeg ellers er vant til på PC'en.

Og dette kan jeg simpelthen ikke rumme i Universe at War. Kontrollen er utvivlsomt god og løser rigtig mange forhindringer, men når den ikke er mere intuitiv, kræver det en kæmpemæssig omskoling før det sidder på fingrene. Men savner man et veldrejet og klogt strategispil kan det gå an.

Jesper Nielsen

KARAKTER 7/10

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

LETTERE KLUNDET STYRING

- Tre vidt forskellige og meget balancerede racer.
- Styringen er ikke intuitiv og gør spillet uoverskueligt.



Genre **STRATEGI**

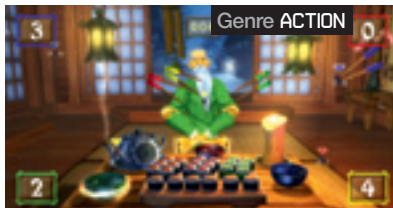


HAN DU LIGE STYRE DIG? Styringen er langt fra intuitiv, hvorfor man skal slæbes igennem en timelang læringsbane bare for at få styr på de mest basale funktioner.

NINJA REFLEX

Selv ninjauer er kedelige

Platform **WII** Udvikler **SANZARU** Udgiver **EA** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-4** Testet version **PAL** Anb. alder **7+**



GRAFISK er Ninja Reflex ikke helt ringe, men det er til gengæld resten af pakken, der kan spilles igennem på ca. 10 minutter.

Man skal være mere end almindelig ihærdig for at gennemføre samtlige discipliner i alle afskygninger i Ninja Reflex. Spillene er sjove i et par minutter, men det er saftusene ikke meget. Efter ti minutter har man set stort set alt spillet byder på, og derefter er der faktisk ingen grund til at sidde foran skærmen længere.

Jeg kan sådan set ikke finde nogen grund til at bruge penge på spillet, da Ninja Reflex er en ualmindelig tynd samling minispil, pakket ind i en forholdsvis stemningsfuld grafisk og lyd-mæssig indpakning. Spillet minder mest af alt om nogle minispil til et større og bedre spil om ninjauer. Det her er bare alt, alt for tyndt.

Asmus Neergaard

KARAKTER 4/10

Grafik **6/10** Lyd **3/10** Gameplay **4/10** Holdbarhed **4/10**

TYNDT KONCEPT TIL DIN WII

- Et par gode ideer.
- Tyndt, ensformigt og meget kort.

DUNGEON EXPLORER: WARRIORS OF ANCIENT ARTS

Klassisk huleeventyr, der mangler lidt mere fylde i vadsækken

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **HUDSON** Udgiver **HUDSON** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-3** Testet version **EUROPA** Anb. alder **12+**



GNIDRET Der er ikke meget at råbe hurra for i Nintendo DS-udgaven af Dungeon Explorer. Det hele er gnidret, grimt og en smule uopfindsomt.

Jeg har været på min sjat eventyr gennem tiderne. Bevæbnet til tænderne med sværd, buer og skjolde, har jeg nedlagt horder af monstre, magere og mystikere. Jeg har fundet sagnomsprungne skatte og reddet jomfruer. Derfor skal der også mere til, end et træet Gauntlet-klon, for at få mig til at interessere mig rigtigt for Dungeon Explorer.

Hudson har dog fat i noget af det rigtige. Der er forskellige klasser at vælge imellem, der er huler der skal udforskes, og der er monstre der skal slås ihjel. Men det hele føles på en eller anden måde forkert. I stedet for snedige væsner, der kræver et minimum af taktik, så har jeg

FAKTA

MIN MESTER

For det succesrige Diablo, altså lang tid før, så var der et spil, nemlig Gauntlet. Det var et enormt enkelt og alligevel meget fængende spil, der ved hjælp af ganske få forskellige karakterer, meget ensformige baner og en skræbet grafik, kunne få store dele af redaktionen, til at hænge fast foran skærmen. Dungeon Explorer tror desværre, at denne slags ideer stadig virker, men det er bare ikke tilfældet længere.

uttallige monstre, der genereres af tarvelige maskiner, der bliver ved med at spytte dem ud, indtil jeg smadrer maskinerne. Og i stedet for en historie, har jeg hule efter hule af ensformige opgaver, hvor det vildeste er, at jeg nogle gange er, at jeg er nødsaget til at kigge enhver kinkelkrog igennem, for overhovedet at komme videre.

Når dette kædes sammen med monstre, der sikkert på papiret er forskellige, men som på skærmen bare er pixelerede klumper uden nogen som helst form for liv, så er det svært at komme igennem spillet, selv hvis du elsker Diablo eller førortalte Gauntlet.

Hvorfor Dungeon Explorer ikke er pænere, eller hvorfor spillets eventyr, kun er en samling rum med frådende monstre, der ikke gør andet end at vente på dig, og så ellers bare vade frem, skal jeg ikke kunne sige, men det gør det 10-12 timer lange eventyr, til noget af en både kedelig og meget ensformig oplevelse. End ikke multiplayer, der spilles over WiFi-funktionen kan redde rollespillet, fra at virke en anelse ligegyldigt.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 5/10

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

MIDDELMÅDIGT EVENTYR

- Flere forskellige klasser og våben.
- Tam grafik. Træge baner med meget træge mål.

online

VI ANMELDER ONLINE-FAVORITTERNE



NOW DOWNLOADING!

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

PIXELJUNK MONSTERS

Sjovt, sødt og ekstremt lækkert download-spil

Platform **PS3** Udvikler **D-GAMES** Udgiver **SONY**
Premiere **UDE** NU Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL**
Anb. Alder **3+**

Lad det være sagt med det samme, PixelJunk Monsters er ikke spillet, du kommer til at vise til hele din vennekreds, når du skal demonstrere din PlayStation 3s mægtige kapacitet, eller hvorfor alle burde skifte til HDMI. Her er ingen polygoner, utrolige lyseffekter eller andre grafiske tricks. I stedet er her bløde grønne farver, sparsomme animationer og masser af hygge.

Genren er strategi, og konceptet såre simpelt. Hver bane består af kun én skærm, hvor der på den ene side er et lille hus med nogle små skæbner, som skal bevogtes, og der på den anden side er en indgang til banen, hvorfra det vrirler med monstre, som vil have fingrene i de små skæbner. Inden monstrene når så langt, skal de dog igennem varierende labyrinter af træer, og her er det din mission at slå dem i gulvet.

Som en unavgiven lille beskytterfigur, må du derfor løbe mellem de mange træer og forvandle dem til kanontårne af forskellig slags. Hver gang en fjende bekæmpes, efterlader den mønter og nogen gange små krystaller. Mønterne bruges til at opbygge ekstra tårne, og krystallerne til at købe sig til nye varianter, eller til at opgradere rangen på de tårne, du allerede har lavet.

Hvor kombinationen af hyggelig grafik og dejligt lullende musik, måske kan få dig til at tro, at her er tale om et børnespil, vil denne

Genre **STRATEGI**



INGEN PRALEFAKTOR

PixelJunk Monsters er meget underholdende, men det er ikke et spil, der på nogen måde slipper kræfterne i din PlayStation 3 løs på skærmen. Det bør dog ikke forhindre dig i at købe det.

MÅNEDENS
DOWNLOAD
Maj 2008

fejltagelse hurtigt komme til at koste dig dyrt. PixelJunk Monsters bliver hurtigt uhyggeligt svært, og inden længe må du se til, hvordan du bliver nødt til at afprøve den samme bane igen og igen, for at få strategien helt finpudset.

Lettere bliver det ved at involvere en spiller mere, dog desværre kun på den samme maskine. Her skal planlægningen være helt i top, da ressourcerne skal deles og hvert tårn derfor får en endnu højere værdi. Til gengæld kan man med to spillere på skærmen, naturligvis nå meget mere, hvilket betyder, at det hele balanceres smukt ud.

PixelJunk Monsters er en rigtig tidsrover for alle med hang til lidt lettilgængelig strategi og masser af udfordring. Absolut er rigtigt fund i online-landskabet. **8/10**



EN STOR DEL af vores læsere, har allerede betalt for og downloadet spillet, men skulle du endnu ikke være overbevist om spillets mange kvaliteter, så kan du i stedet lægge vejen forbi vores forum. Det er i øvrigt gratis-spillet Tower Defence til PC, der har været inspirationskilden til PixelJunk Monsters.

Genre **ACTION**



SAMUS ARAN

De fleste kender hende nok fra GameCube-spillene, men oprindeligt slog hun sine folder på NES og Super Nintendo.

SUPER METROID

Klassisk Samus-eventyr med masser af spænding

Platform **Wii** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1**
Testet Version **PAL** And. Alder **7+**

Det har alle dage været svært at komme uden om Samus Aran, som universets sejeste dusørjæger, og var man i tvivl, behøver man blot at starte Super Metroid op.

En nærmest klaustrofobisk musik griber dig allerede fra første sekund, og i samarbejde med en tonstung stemning, gives der ikke slip, før du har været vidne til en af de mest fantastiske slutninger i spilhistorien.

Opbygningen er som den altid har været, og følger til punkt og prikke skabelonen for denne slags platformseventyr. Fjender skal besejres og nye evner skal rekvireres, således at tidligere områder kan genbesøges og nye pas-sager kan findes. Det, der skubber Super

Metroid op i den absolutte top af genren, er dog det næsten udefinerbare Nintendo-præg, hvor hver lille detalje virker nøje planlagt og gennemtænkt. Bannedesignet er tæt på genialt, og overrasker altid med sin logik, når du er tættest på at rive håret ud af hovedet på dig selv af ren frustration. Ligeledes er tempoet hvorved man bliver givet nye kræfter mageløst veldisponeret, og man føler altid, at man lige må spille lidt videre.

Super Metroid kan ikke blære sig med at have den flotteste grafik, og det var nok aldrig tiltænkt, at Super Nintendos begrænsede farvevalg og grafiske kapacitet skulle blæses op på HD-forventede fladskærme. Alligevel er der ingen tvivl om, at spillet er fremragende. **9/10**

BÅDE LYDEN OG GRAFIKKEN er naturligvis gammeldags, men det er tydeligt at se, hvorfra Gamecube-spillene får deres atmosfære, univers og spiliideer fra.

REDAKTIONENS TOP 8

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

Med lanceringen af Xbox 360, PlayStation 3 og Virtual Console, har konsolerne fået muligheden for at downloade klassiske spil fra bl.a. Sega Megadrive-, Super Nintendo-, Nintendo Entertainment System- og Nintendo 64-dagene. Vi stiller skarpt på disse spil, og roder naturligvis også rundt blandt de nye af slagsen, som bl.a. N+, Undertow og Stardust HD. Denne liste indeholder de spil, som vi for det meste ikke kan leve en uge uden at starte op på vores respektive maskiner.



1 REZ HD XBOX 360

I en virtuel verden er helvede brudt løs, og i form af et computerprogram er du den eneste løsning i den smukke sanseoplevelse af et spil. Musik og grafik bliver blandet i et unikum af et spil, som alle bør prøve alene for den helt unikke oplevelse. Fremragende og meget specielt.



2 TEKKEN 5: DARK RESURRECTION PLAYSTATION 3

En af de bedste kampspil nogensinde i en revideret version, hvor alle figurerne er blevet finpudset så balancen er knivskarp. Med mere end 30 forskellige figurer, grafik i HD og muligheden for at spille mod dine venner online, er Tekken alle pengene værd. Få så købt det.



3 SENSIBLE WORLD OF SOCCER XBOX 360

En af de største klassikere fra Amiga-tiden er blevet hevet frem igen, men heldigvis er der ikke meget ændret. Grafikken er stadig lækkert pixeleret, farten som en pinballmaskine og gameplayet fantastisk. Fodbold har sjældent været så sjovt, det kan du trykt stole på.



4 SUPER MARIO WORLD NINTENDO Wii

Marios bedste platformseventyr i 2D-grafik, og velsagtens det bedste spil i genren nogensinde. Utalige kulørte baner i alskens forskellige farver, og evner der hele tiden byder på nye spilvarianter holder det hele friskt her 18 år efter udgivelsen. Det er bare skønt.



5 EVERYDAY SHOOTER PLAYSTATION 3

Jonathans Mak's enmandsprojekt, der indrømmet drager masser af inspiration fra Rez, men som alligevel er så pokkers originalt. Et simpelt skydespil gemmes bag otte vidt forskellige baner, der hver byder på sine unikke opgaver og lyd eksperimenter.



6 PUZZLE QUEST XBOX 360

En særdeles original oplevelse, der blander de bedste elementer fra rollespil med det nærmest uimodståelige koncept fra puzzle-spillet Bejeweled. Besejr monstre, stig i erfaringsniveau, beskyt dit slot, men gør det alt sammen via puzzle-brættet. Vi kan ikke undvære det.



7 GUNSTAR HEROES NINTENDO Wii

Foruden fantastiske grafiske effekter og en overflod af originale ideer, kan Gunstar Heroes bolstre sit med titlen som et af de hidsgeste actionspil nogensinde. Skærmen er konstant fyldt med fjender og eksplosioner af alle størrelser. Hent det og se om du kan følge med.



8 BASEBALL STARS 2 NINTENDO Wii

Hvis du ikke gider rode med statistikker og strategier, men gerne bare vil slå til bolden, er Baseball Stars 2 det bedste spil af slagsen, du kan anskaffe dig. Sjovt for en spiller, men nærmest uendeligt underholdende hvis man to. Og man behøver ikke være fascineret af baseball.



Genre ACTION

SUPER STARDUST er vanvittigt smukt kørende på en højopløselig fladskærm, og som du lærer spillets finesser at kende, således begynder du også at lege med de mange points og muligheden, for at ryge helt til tops på ranglisterne.

SUPER STARDUST HD

Det helt store fyrværkeri på din fladskærm i stuen

Platform PS3 Udvikler HOUSEMARQUE Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal Spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 3+

Hvis du kan huske, at have rodet rundt med Amigaen, 1 megabyte ramudvidelsen og dens skrattende diskdrev, vil du måske også kunne huske spillet Stardust. En Asteroids-variant, der dengang havde nærmest urealistisk flot grafik, en knaldhård sværhedsgrad og et lækkert soundtrack.

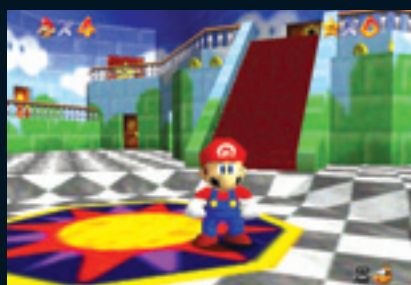
Præcis samme effekt har opdateringen, som her 15 år senere har fundet vej til PlayStation-netværket. Ideen er stadig så simpel, og helt ligesom i Ataris gamle Asteroids, gælder det om at blæse asteroider og fjender til partikelstøv, dog med et opdateret våbenudvalg. Opdateringer plejer oftest at ende i ufuldendte drømme og sindsforvirrede udviklere, som undervejs mistede fokus. Super Stardust HD er dog af en helt anden kaliber, og denne genopfriskning rangerer mellem de bedste, vi endnu har set.

Ekstremt smuk grafik, der tester dit fjern-

syns farvepalette til det yderste, fylder konstant skærmen med partikeleffekter, asteroider af alle størrelser, målbevidste fjender og pointsymboler, der konstant fylder op i pointsposen.

Skydeknappen bør holdes nede på alle tidspunkter, men vil du gøre dig nogen forhåbninger om at komme på verdensranglisten, skal der lidt mere teknik til. Således må du nøjsomt beslutte dig for, hvilket af de tre våben, der vil passe bedst til de tematiserede baner samt, hvor langt du er villig til at gå for at indfange de konstant lokkende pointsymboler.

Rammes du blot én gang, mister du din pointsmultiplier og uden den, er de mægtige highscores ude af rækkevidde. Vil du udfordre skæbnen, er der endda en hyperspace-knap, der på sekunder transporterer dig et andet sted hen på banen. Det hele virker aldeles upåklageligt, er himmelråbende smukt og fængende som bare pokker, når du først begynder din vej op af verdensranglisten. **9/10**



SUPER MARIO 64

Det bedste platformspil i årevis

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

Spillet der søsatte Nintendo 64, spillet der definerede platformspilgenren i 3D, og utvivlsomt det mest epokegørende platformspil nogensinde.

Super Mario 64 var så mange ting, da det udkom i 1997, og havde det ikke været fordi, at Super Mario Galaxy siden hen var kommet til, havde spørgsmålet været, om dette ikke stadig var Nintendos bedste 3D-eventyr. Med 120 stjerner fordelt over et utal af baner, er der altid nye udfordringer at tage fat i, og hver bane føles som en legeplads, der bare venter på at blive udforsket og leget med. **9/10**



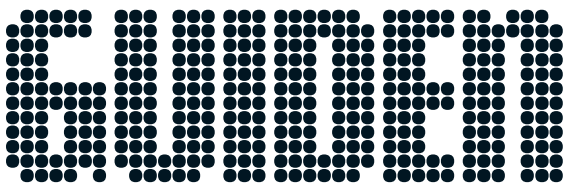
IKARUGA

Definitionen af ægte hardcore

Platform X360 Udvikler TREASURE Udgiver ATARI Antal spillere 1-2 Testet Version PAL And. Alder 12+

COriginaliteten i Ikaruga ligger i minimalismen, for væk er valget af våben, farveekspllosionerne og energibarene. I stedet bliver du givet et våben, et farvevalg, der består af lyst og mørkt og et fly, der ikke kan holde til mere end et strejf af et fjendtligt projektil.

At sige, at Ikaruga er udfordrende, når skærmen er fuld af projektiler, hvoraf du kun absorbere den ene slags, vil være en underdrivelse af episke proportioner. Det hele er dog tilpasset systemet med en nærmest skræmmende perfektion. Den absolut bedste shooter. **9/10**



GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

Butikkernes spillhylder bugner med digital oplevelser, men det er langt fra dem alle, der er værd at investere i. Med denne købeguide hjælper Gamereactor dig med at finde de 15 bedste på hvert format.

Besøg www.gamereactor.dk hvis du vil læse længere anmeldelser af samtlige anbefalede spil på disse sider. God fornøjelse...



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundet med Blu-ray afspiller

INFO

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

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundet, og den indeholder denne generations dyreste og mest kraftfulde komponenter. Med intet mindre end otte processorer (SPU), Blu-ray-afspiller, indbygget harddisk og en stærkt grafikort fra Nvidia, der er masser af potentiale under overfladen. I begyndelsen havde mange udviklere svært ved at udnytte potentialet optimalt, men dette er de så sandelig kommet efter. Sonys online-tjeneste PlayStation Network er helt gratis, men indeholder ikke helt de samme funktioner som betalingstjenesten Xbox Live. Konsollen understøtter også afspilning af Blu-ray film-formatet, der nu er branchens officielle medie, og dermed er du også sikret på denne front.



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

PLACERINGER: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Uncharted: Drake's Fortune Nathan Drake er den perfekte eventyrer i dette brag af et actionspil. Flot, filmisk og meget spændende.	Action	Sony	9/10
2	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
3	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejermorder.	Action	Ubisoft	9/10
4	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
5	Burnout Paradise Ekstrem god grafik, en fremragende fartfølelse og masser af vild kørsel, gør spillet til en nødvendighed.	Racing	EA	9/10
6	Ninja Gaiden Sigma Hysterisk action med verdens hurtigste ninja. Blod, indvalde og masser af fæle, fæle fjender.	Action	Tecmo	9/10
7	Condemned 2: Bloodshot Monolith har lavet en skræmmende god opfølger med masser af gys og grove øjeblikke.	Action	Sega	8/10
8	Rainbow Six: Vegas 2 God, solid opfølger, der retter fejlene fra etteren og fylder så på med en masse nyt. Skal købes.	Action	Ubisoft	8/10
9	The Elder Scrolls IV: Oblivion Flot, stort og langtidsholdbart rollespil, der bliver ved med at forandre og underholde. Virkelig godt.	Rollespil	ZK Games	8/10
10	Motorstorm Grus, mudder og ørken sand fræses til ukendelighed i dette racing-spil med en fed attitude.	Racing	Sony	8/10
11	Skate Tony Hawk får i den grad baghjul, når EA forsøger at overtage tronen med dette solide sportsspil.	Sport	EA	8/10
12	Splinter Cell: Double Agent Terrorister, nye ideer og en forvandlet Sam Fisher. Double Agent er et godt skridt fremad for agenten.	Action	Ubisoft	8/10
13	Virtua Fighter 5 Balanceret og yderst givende slåskamp, der viser at Sega har et fast greb om genren. Meget fornemt.	Action	Sega	8/10
14	Ratchet & Clank: Tools of Destruction Rotten og robotten vender tilbage i et velfungerende platform-spil med lækker grafik og sjov dialog.	Platform	Sony	8/10
15	Dark Sector Bevæbnet med en knivskarp kastestjerne slår Hayden Tenno tilbage mod mutanter og despoter.	Action	D3 publishing	8/10

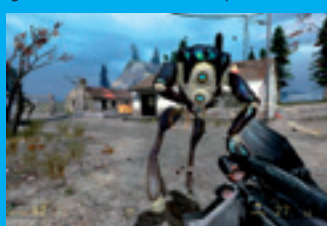
GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk, Danmarks største spilsite.

SKAL SPILLES

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

VALVE / EA

Hvad handler det om: The Orange Box er en æske, der indeholder samtlige Half-Life 2 actionspil med Gordon Freeman, det spøjse og anderledes Portal og online-spillet Team Fortress 2. Du får kort sagt det hele her. **Bedste øjeblik:** Når du efter at have siddet fast i en bane i Portal, endelig løser gåden, får placeret dine portaler og derfor gennemfører rummet. Fantastisk følelse. **Til dig som:** Elsker en god historie, et fremragende fysiksystem og masser af udfordringer. Dette er det bedste tilbud på markedet.



SKAL SPILLES

ASSASSIN'S CREED

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT

Hvad handler det om: Via din gennemsnitlige hukommelse, rejser du tilbage i tiden for at snigmyrde en række forretningsmænd og tempelriddere, der alle er en del af en større sammenhæng. Hvilken finder du ud af, som du gennemfører spillets ni missioner. **Bedste øjeblik:** Når du efter at have fulgt alle spor, tager turen henover byens tage og facader i jagen på dit mål. Åndeløst flot lavet og fyldt med alskens muligheder. **Til dig som:** Godt kan lide Dan Browns bøger, og som er fascineret af middelalderen, Grand Theft Auto-spillene og sværdkampe.

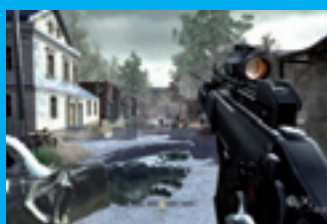


SKAL SPILLES

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD / ACTIVISION

Hvad handler det om: Tredje Verdenskrig er tæt på at bryde ud i lys lue, og du udsendes, som nyudklækket soldat til alverdens brændpunkter for at redde kastanjerne ud af ilden. **Bedste øjeblik:** Banen hvor du som snig-skytte-ekspert, render rundt i et bestrålet boligkompleks, mens du eliminerer hidtige fjender. Smuk, intens og yderst spændende bane, der viser at Infinity Ward er geniale. **Til dig som:** Elsker actionspil, hvor tempoet er skruet totalt i vejret, og hvor online-delen alene kan trække måneder ud af kalenderen.

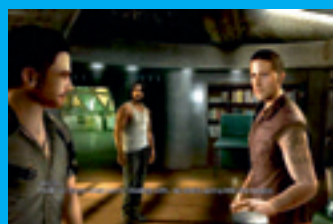


UNDGÅ!

LOST

UBISOFT / UBISOFT

Hvad handler det om: Du er styrtet ned på en mystisk ø, og skal via indsamling af kokosnødder, træge dialoger og endeløse junglevandringer, løse gåden omkring det hele. Spillet er bygget på tv-serien af samme navn, men hvor denne er fremragende, er spillet gammeldags og tåbeligt. **Værste sted:** Du kan selv vælge. De fuldstændig døde dialoger, de ensformige gåder eller de totalt kiksede små actionsekvenser. Det hele stinker som en strandvasker. **Vælg i stedet:** Se de tre første sæsoner igen, og glæd dig så til efterårets fjerde tv-sæson.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **220 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

Sony's PSP kommer med en stor widescreen-skærm, muskler der minder om PlayStation 2 og muligheden for at afspille MP3-filer, digitale billeder og film. Maskinen er desuden udstyret med Wi-Fi, og Sony opdaterer løbende softwaren med nye funktioner og muligheder.

GAMEREACTOR TOP 15 PSP

NR	SPLITITEL	KARAKTER
1	Metal Gear Solid: Portable Ops	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
4	Daxter	9/10
5	Lumines	9/10

MICROSOFT XBOX 360

Den larmer som en støvsuger, men har masser af rigtig gode spil

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **389x83x258**
 Pris **2299 KR**
 (ARCADE), **3999 KR**
 (PREMIUM), **4999 KR**
 (ELITE)

Microsoft var de første som var på markedet med det som kaldes "den nye generation" med sin konsol i 2005. Xbox 360 er, præcist ligesom Playstation 3, et kraftmonster med tre processorer kerner (3,2 Ghz) og et grafikort fra ATI. Trods det at de fleste eksperter mener at Playstation 3 har lidt flere kræfter end Xbox 360, er det ikke blevet vist hidtil da udviklerne har haft lettere ved at tøjle Microsofts maskine. Den formidable Xbox Live online tjeneste er et andet stærkt argument for Xbox 360. Microsoft måtte i starten af konsollens levetid også døje med kvalitetsproblemer, men disse er fortid på de senere modeller, som nu også har fået en HDMI udgang.



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

PLACERINGER: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!	Action	Microsoft	10/10
2	Halo 3 Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.	Action	Microsoft	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Mass Effect Bioware drager igen ud i rummet, denne gang i et actionpræget rollespil, der er ufattelig dragende.	Rollespil	Microsoft	9/10
6	Assassin's Creed Smukt, omfattende og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	Action	Ubisoft	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
8	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	Take Two	9/10
9	Forza Motorsport 2 Hundredvis af biler, eminent kørefysik og masser af baner, gør dette spil til en absolut favorit.	Racing	Microsoft	9/10
10	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfølelse og intet mindre end brutal. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
11	Burnout Paradise Ekstrem god grafik, en fremragende fartfølelse og masser af vild kørsel, gør spillet til en nødvendighed.	Racing	EA	9/10
12	Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Stenhård action, frække våben og masser af strategi. Ghost Recon-serien lever i bedste velgående.	Action	Ubisoft	9/10
13	Guitar Hero II Asmus headbangede et vitrineskab i stykker da han anmeldte det, men han er også bad ass.	Party	Activision	9/10
14	Splinter Cell: Double Agent Sam Fisher når helt nye højder i denne spionthriller, hvor du skal balancere mellem godt og ondt.	Action	Ubisoft	9/10
15	Dead or Alive 4 Millimeterpræcis kontrol, masser af fart og imponerende animationer. Så skal der uddeles lussinger.	Fighting	Microsoft	9/10

GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne.

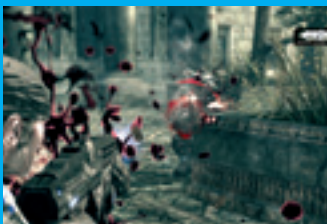
For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spil-site.

SKAL SPILLES

GEARS OF WAR

MICROSOFT / EPIC GAMES

Hvad handler det om: Du er Marcus Fenix, en straffet supersoldat, der sammen med dit hold af læderhalse, skal give undergrundens skravl The Locusts på munden. Men kan du stoppe invasionen, inden det er for sent?
Bedste øjeblik: Kampen med bossen Berserker, der finder dig udelukkende ved hjælp af lyde, og som ikke har det fjerneste mod at odelægge et par vægge, for at få fat i nakken på dig. Du oplever det ikke større.
Til dig som: Har brug for at kunne smage blodet, lugte benzinen fra motorsaven og tage ladegreb på enorme våben. Fantastisk!

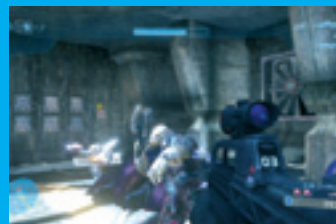


SKAL SPILLES

HALO 3

MICROSOFT / BUNGIE STUDIOS

Hvad handler det om: Dette er det sidste kapitel i historien om Master Chiefs kamp mod The Covenant. Her får du svaret på alle dine spørgsmål, eller næsten alle, og det hele sluttes af i et enormt actionbrag, der stadig kan høres i visse dele af galaksen.
Bedste øjeblik: Første gang du støder på en Scarab, der langsomt bevæger sig gennem landskabet for at skyde dig til plukfisk. Episk, flot og intet mindre end hårresende fantastisk. Sådan skal spil skrues sammen.
Til dig som: Som elsker non stop-action og en fuldfed onlinedel med mange muligheder.

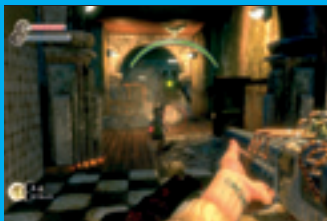


SKAL SPILLES

BIOSHOCK

2K BOSTON / 2K GAMES

Hvad handler det om: Bioshock foregår i byen Rapture, der ligger dybt under havets overflade og som gemmer på en række skræmmende hemmeligheder. Du er manden, der skal rydde op i skidtet og komme væk derfra, men det er lettere sagt end gjort.
Bedste øjeblik: Da den første Big Daddy kommer til syne længere nede af gangen, går du i panik, tømmer dit gevær og tisser så bogstaveligt i bukserne. Hysterisk lækkert.
Til dig som: Kræver at design, gameplay og plotmæssige overraskelser, går op i en højere enhed. Og som elsker at blive skræmt.

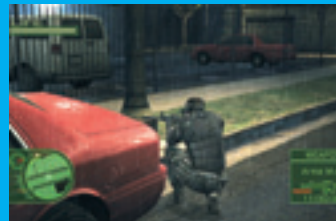


! UNDGÅ!

VAMPIRE RAIN

ARTOON / MICROSOFT

Hvad handler det om: Noget med vampyrer, en fyr ikke ulig superspionen Sam Fisher og en generel mangel på ideo og tempo. Vampire Rain er et tyndt mismask, der ikke holder vand efter en halv time. Det mangler alt for at blive bare en smule godt.
Værste øjeblik: Vampire Rain er et langt mæreridt af ensformige baner, tamme fjender og håbløse våben, så du kan selv vælge et sted som du virkelig hader.
Vælg i stedet: Splinter Cell: Double Agent, hvis du er til snigeri eller Gears of War, hvis du vil have brændende varm action.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **HDRT**
 Vægt **335 G**
 Mål **149x95x29**
 Pris **999,-**

Nintendo DS er udstyret med to skærme, hvoraf den ene er trykfølsom. Dette giver udviklerne mulighed for at lave anderledes spiloplevelser. Nintendo DS er markedets bedstsælgende håndholdte konsol, men den er ikke lige så stærk som PSP. Spiludvalget er til gengæld enormt.

GAMEREACTOR TOP 15 DS		
NR.	SPILTITEL	KARAKTER
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Meteos	9/10
5	Wario Ware: Touched!	9/10

NINTENDO WII

Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **7 DEC 06**
 Medie **DVD**
 Signal **COMPONENT**
 Vægt **1,2 KG**
 Mål **55,4x44x225**
 Pris **2999,-**

Nintendos seneste spillekonsol er ikke noget grafisk monster - langt fra faktisk. Reelt er det en lidt stærkere GameCube, der er stopper ind under det smukke, hvide plastik. Heldigvis har det ingen betydning for oplevelsen, for Wii er stadig en kontrol, der på det rent styringsmæssige plan, revolutionerer spilindustrien med sin specielle og bevægelsesfølsomme Wii-mote. Med denne specielle kontrol, tilbyder Wii dig helt anderledes spiloplevelser, hvor du selv skal svinge sværdet, slå med golfkøllen og kaste med spydet. Wii er ufattelig populær kloden rundt og har en yderst rimelig pris. Der er rigtig mange spil i produktion til maskinen, og specielt mange af Nintendos anses for at være rigtig gode spil.



GAMEREACTOR TOP 15 WII

PLACERING: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et sandt mesterverk. Fremragende underholdning.	Platform	Nintendo	10/10
2	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Den elskede eventyr-genre får en genfødsel med masser af sjove gåder og knivskarp kontrol.	Eventyr	Capcom	9/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Link er tilbage for at redde hele kongeriget og du skal naturligvis hjælpe ham. Langt og godt spil.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Super Paper Mario Flot, sjovt og langt platformeventyr, hvor du i den grad leger med dimensionerne. Skønt at spille.	Platform	Nintendo	8/10
5	Metroid Prime 3: Corruption Samus er tilbage med strålende kontrol, og en spændende afslutning på en fortræffelig trilogi.	Action	Nintendo	8/10
6	Mario Kart Wii Mario Kart-feberen raser igen, og dette er en herlig udgave af det fængende koncept. Køb det.	Racing	Nintendo	8/10
7	Mercury Meltdown Revolution Det har aldrig været sjovere at guide en klump kviksølv rundt. Gode og tit ret svære baner.	Puzzle	Atari	8/10
8	Wario Ware Smooth Moves Han er gal, hans mange mini-spil er kaotiske, sjove og grænser til det vanvittige. Vi elsker det.	Party	Nintendo	8/10
9	Rayman Raving Rabbids Rayman viser hvordan mini-spil-konceptet skal gøres. Vi elsker de små og tit gale spil. Herligt!	Party	Ubisoft	8/10
10	No More Heroes Grand Theft Auto tilsat gakkede japanske karakter og lyssværd. Ja, det lyder underligt, og det er det.	Action	Rising Star	7/10
11	Resident Evil 4: Wii Edition Styringen kræver lidt tilvænnning, men selve eventyret er brutalt, langt, flot og ikke mindst skræmmende.	Action	Capcom	7/10
12	Mario Strikers Charged Football Mario og vennerne viser hvordan fodbold med tricks og underlige baner kan være yderst givende.	Sport	Nintendo	7/10
13	Battalion Wars II Strategisk velovervejet og dybt. Hvis du elsker at kommandere rundt med tropperne, så slå til.	Strategi	Nintendo	7/10
14	Geometry Wars: Galaxies Hvis først du bliver bidt af konceptet, så kan du godt vinke farvel til ugerne. Meget, meget fængende.	Puzzle	Vivendi	7/10
15	Metal Slug Anthology Klassiske sidescrollende actionspil af den gamle skole. Vi elsker dem ganske enkelt.	Action	Ignition	7/10

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

SKAL SPILLES

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Verden bedste blikkenslager må endnu engang redde prinsesse Peach, og dette er naturligvis bare en undskyldning for masser af sjov og ballade i hele galaksen. Kort sagt: Historien er ligegyldig. **Bedste øjeblik:** Variationen banerne imellem, iderigdomme i deres opbygning. De farverige fjender og de mange forskellige designmæssige ideer. Fremragende hele vejen. **Til dig som:** Har brug for at få samme følelse, som du havde, da du smed Super Mario 64 i din Nintendo 64, bare mere dig i ugevis. Dette er absolut en rykklassiker.



SKAL SPILLES

NO MORE HEROES

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er lejemorderen Travis Touchdown, der efter at have fundet ud af, at han kun er den 11. bedste lejemorder i byen, går amok med et lyssværd, for at udradere konkurrenterne. Der er smurt tyk på med Quentin Tarantino-referencerne. **Bedste øjeblik:** At møde en af spillets ekstravagante boss, der så skal nedlægges med præcise og frække sværds slag. Det bliver nærmest ikke bedre. Herligt. **Til dig som:** Savner et Grand Theft Auto-lignende spil til Wii, og som ikke har det fjerneste mod gakkede japanske karakterer.

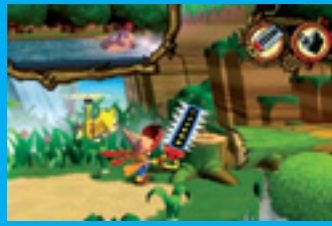


SKAL SPILLES

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: Du er piraten Zack, der sammen med din abelignende ven Wiki, skal opstøve samtlige dele af Barbaros' sagnomspundne skat. Men det er naturligvis mere vanskeligt end sagt, og kræver at du i den grad bruger hovedet ordentligt. **Bedste øjeblik:** De mange gåder er fremragende lavet, og da de samtidig er bevægelsesfølsomme, så er de også sjove at udføre. **Til dig som:** Savner de gamle PC-spil som Monkey Island, Maniac Mansion og Discworld, og som elsker djævelske gåder.



UNDGÅ!

NITROBIKE

UBISOFT / UBISOFT

Hvad handler det om: Vist nok motorcykler, man skal drøne rundt på mudrede baner med. Det er bare svært når kontrollen er manglende, banedesignet helt igennem råddent og grafikken decideret pinlig. **Værste øjeblik:** Nitrobike er generelt helt forfædeligt, men når du først går online, så mister du nærmest efterfølgende lysten til at leve. Muligvis et af de værste spil i år. **Vælg i stedet:** Rigtig gode racing-spil til Wii hænger absolut ikke på træerne, men vi forslår at du kigger dig om efter noget andet, usæet om du elsker motorcykler eller ej.





LOMMEN DS: NEW SUPER MARIO BROS.

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Totalt blanke Peach fanges endnu engang af Bowser, og så skal de to brødre ellers på den igen.
Bedste øjeblik: Banedesignet er vidunderligt hele vejen igennem. Virkelig godt.
Til dig som: Husker 8-bit tiden, savner et godt, stabilt og ikke mindst sjovt platformspil med masser af gode ideer.



LOMMEN PSP: LOCO ROCO

SONY / SONY

Hvad handler det om: Du er en uformelig orange klump, der skal kæmpe dig gennem farverige landskaber, i jagten på at redde en smuk og anderledes verden.
Bedste øjeblik: Når du ankommer til en ny verden, lytter til den fremragende musik og begynder at trille afsted. Helt fantastisk.
Til dig som: Vil have noget helt anderledes at hygge sig med i bussen eller toget.

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

Fabrikant **FLERE**
 Premiere **1971**
 Medie **DVD**
 Signal **FLERE**
 Vægt **VARIERENDE**
 Mål **VARIERENDE**
 Pris **VARIERENDE**

Dette er verdens mest populære spilplatform til trods for at Pc'en i først omgang var tiltænkt pladsen som arbejdsredskab. Pc'en kommer i mange forskellige afskygninger og med mange forskellige konfigurationer. I dag er det muligt at få (dyre) bærbare computere, der sagtens kan køre nogle af platformens tungeste spil, ligesom de gode, gamle stationære Pc'er. Pc'en har som platform en række muligheder som konsollerne ikke har, men er til gengæld også tit offer for en masse patches (rettelser) til formatets mange spil, da de mange forskellige konfigurationer, kan give problemer med enten grafikortet eller processorhastigheden. Den nyeste teknologi offentliggøres som regel på dette format.



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

PLACERING: For at et spil kan illustreres med en pil, kræves det at spillet er rykket mindst to pladser op eller ned på listen siden sidste måned.

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
6	Crysis Ekstrem flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skont!	Action	EA	9/10
7	Assassin's Creed Smukt, omfattende og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejermorder.	Action	Ubisoft	9/10
8	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfornemmelse og intet mindre end brutal. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
9	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
10	Supreme Commander Dybt strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
11	Battlefield 2 Digital Illusions krigsspil bliver stadig spillet dagligt på redaktionen, så hvorfor ikke tag chancen?	Action	EA	9/10
12	Company of Heroes Virkelig gennemført strategi-spil, der vil få dig til at gribe fat i armlænet på kontorstolen. Bundsolidt.	Strategi	THQ	9/10
13	Splinter Cell: Double Agent Sam Fisher når helt nye højder i denne spionthriller, hvor du skal balancere mellem godt og ondt.	Action	Ubisoft	9/10
14	Neverwinter Nights Gary Gygax er død, men hans ideer lever videre i dette strålende rollespil. Du vil elske det her.	Rollespil	Atari	9/10
15	F.E.A.R. Tunge våben, gys og gru og lækker grafik. Monolith har skabt et hæsbæsende action-eventyr	Action	Vivendi	9/10

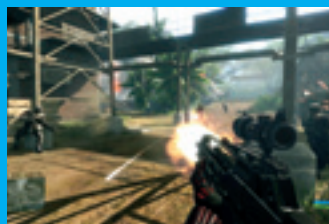
GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagsister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spilsite.

SKAL SPILLES

CRYSIS

CRYTEK / EA

Hvad handler det om: Rumvæsner og sure koreanere, der skal nedlægges i hobetal, mens du leger med din ultra-tekniske dragt. Stort og spændende eventyr, der i den grad overrasker dig hele vejen med fremragende grafik, gysende god lyd og masser af action.
Bedste øjeblik: Når du med nano-dragten uddeler uendelig mange lussinger, og viser dem hvor skabet skal stå. Det er simpelthen så fantastisk skruet sammen.
Til dig som: Har brug for et spil, der trækker det bedste ud af din stærke Pc. og som forlængst er blevet færdig med Half-Life 2.

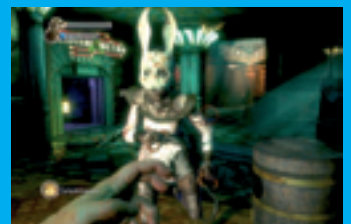


SKAL SPILLES

BIOSHOCK

2K BOSTON / 2K GAMES

Hvad handler det om: Bioshock foregår i byen Rapture, der ligger dybt under havets overflade og som gemmer på en række skræmmende hemmeligheder. Du er manden, der skal rydde op i skidtet og komme væk derfra.
Bedste øjeblik: Da den første Big Daddy kommer til syne længere nede af gangen, går du i panik, tommer dit gevær og tisser så bogstaveligt i bukserne. Hysterisk lækkert.
Til dig som: Kræver at design, gameplay og plottmæssige overraskelser, går op i en højere enhed. Og som elsker at blive skræmt.

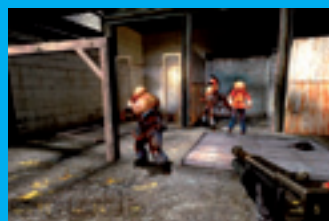


SKAL SPILLES

THE ORANGE BOX

VALVE / EA

Hvad handler det om: The Orange Box er en æske, der indeholder samtlige Half-Life 2 actionspil med Gordon Freeman, det spøjse og anderledes Portal og online-spillet Team Fortress 2. Du får kort sagt det hele her.
Bedste øjeblik: Når du efter at have siddet fast i en bane i Portal, endelig løser gåden, får placeret dine portaler og derfor gennemfører rummet. Fantastisk følelse.
Til dig som: Elsker en god historie, et fremragende fysiksystem og masser af udfordringer. Dette er det bedste tilbud på markedet, og du kan ikke undgå at elske pakken.



! UNDGÅ!

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

Hvad handler det om: En bygningsarbejder, der griber geværet og giver tyskerne tørt på, da de forsøger at invadere Amerika. Men kan du redde USA fra det tredje rige?
Værste øjeblik: At opdage, at man efter at have tømt to magasiner, stadig ikke er i nærheden af at ramme ens fjender. Eller bare det, at se en tysker, sidde totalt fast i nogle murbrokker. Hold da kæft, det er skidt.
Vælg i stedet: Crysis, Half-Life 2, TimeShift eller et hvilket som helst andet actionspil. Turning Point er lige til skraldespanden.





HVEM VINDER DET HER?

Starten er endnu ikke gået på dette billede, men så snart det skete, kæmpede vi hårdt om den bedste position, og ikke mindst banernes mange turbo-felter. Spillets våben blev også brugt på den mest skumle måde.

Platform SUPER NINTENDO Udvikler VIVID IMAGE Udgiver UBISOFT Lanceret 1994

Street Racer

Nintendo burde måske have lagt sag an, men gud hvor vi elskede Vivid Images klon

Mario Kart blev sønderspillet på mit kolde kælderværelse i begyndelsen af halvfemserne, men som de forskellige cc-ligaer blev gennemført, ballonkampene blev ensformige og multiplayerdelen kedelig, begyndte mine venner og jeg, at se os om efter noget nyt at smide i min alt-ædende Super Nintendo.

Valget faldt på det ukendte, men tillokkende Street Racer. Æsken var skrig-gul og de håndtegnede billeder af bl.a. en samurai, en indisk fakir, en starmehøvding og selveste Frankensteins

monster, var ikke til at stå for. Set i bakspejlets klare lys, var det dog en rædselsfuld forside, der virkelig ikke gjorde noget som helst for, at sælge Vivid Images ellers bundsolide klon.

Street Racer var nemlig Mario Kart ned til sidste pixel. Banerne var skabt via Mode 7-teknikken, der tog, hvad der bedst kan betegnes som et baggrundstapet, smed det ned på jorden, for derefter at rotere det, som du drejede på rattet. Effekten var fuldent så snart du pressede pedalen i bund og susede derudad med din valgte figur. I øvrigt var

figurerne andet end bare pyntegrønt i de mange gokarts, for hver eneste af dem havde deres eget våben. Fakiren kunne f.eks. svæve med sin gokart i nogle sekunder som et flyvende tæppe, mens klassens bolle uddelte tæsk med sit boldtræ - der var så at sige noget for enhver smag.

At Street Racer også bugnede med ekstra modes, var kun et held for mine venner og jeg, der spenderede hele weekender hos mig. Der var Championship, som var en tur gennem alle banerne, Head to Head, der gav os mulighed

for at spille mod hinanden, og så var der det hysterisk morsomme Rumble, hvor du skulle slå dine modstandere ned fra den platform, I kørte rundt på. Bedst af alt var dog Soccer, der som navnet antyder, var fodbold, spillet fra en bekvemmelig gokart.

I dag ses der, måske i nogle kredse, ned på Street Racer, fordi det, ligesom Great Giana Sisters, udelukkende var et kopiproduct, der skulle hive lidt penge hjem til franske Ubisoft, men i min vennekreds er det stadig en klassiker
_Thomas Tanggaard

ALV

MASSER AF **FEDT KONKURRENCE**
Besøg os på: www.gamereactor.dk

STOR KONKURRENCE

Aliens vs. Predator: Requiem

De dødsensfarlige aliens og de grumme predators, er klar i endnu et actionfyldt film, og den kan blive din, hvis du kan svare på nedenstående spørgsmål. Nå ja, og så kan du i øvrigt også vinde en Xbox 360. Besøg www.Gamereactor.dk for mere information



Sæt kryds ved det rigtige svar

Hvem har instrueret Aliens fra 1986?

- DJ. Caruso Peter Jackson James Cameron

Hvem har hovedrollen i Aliens-filmene

- Sofie Alma Molly Ringwald Sigourney Weaver

Hvilken race er Aliens absolutte ærkefjende

- The Simpsons Predator Anmeldere

Begrundelse:

Skriv med max 15 ord hvorfor det lige skal være dig der vinder filmen og en Xbox 360.

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

Dit navn & adresse:

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

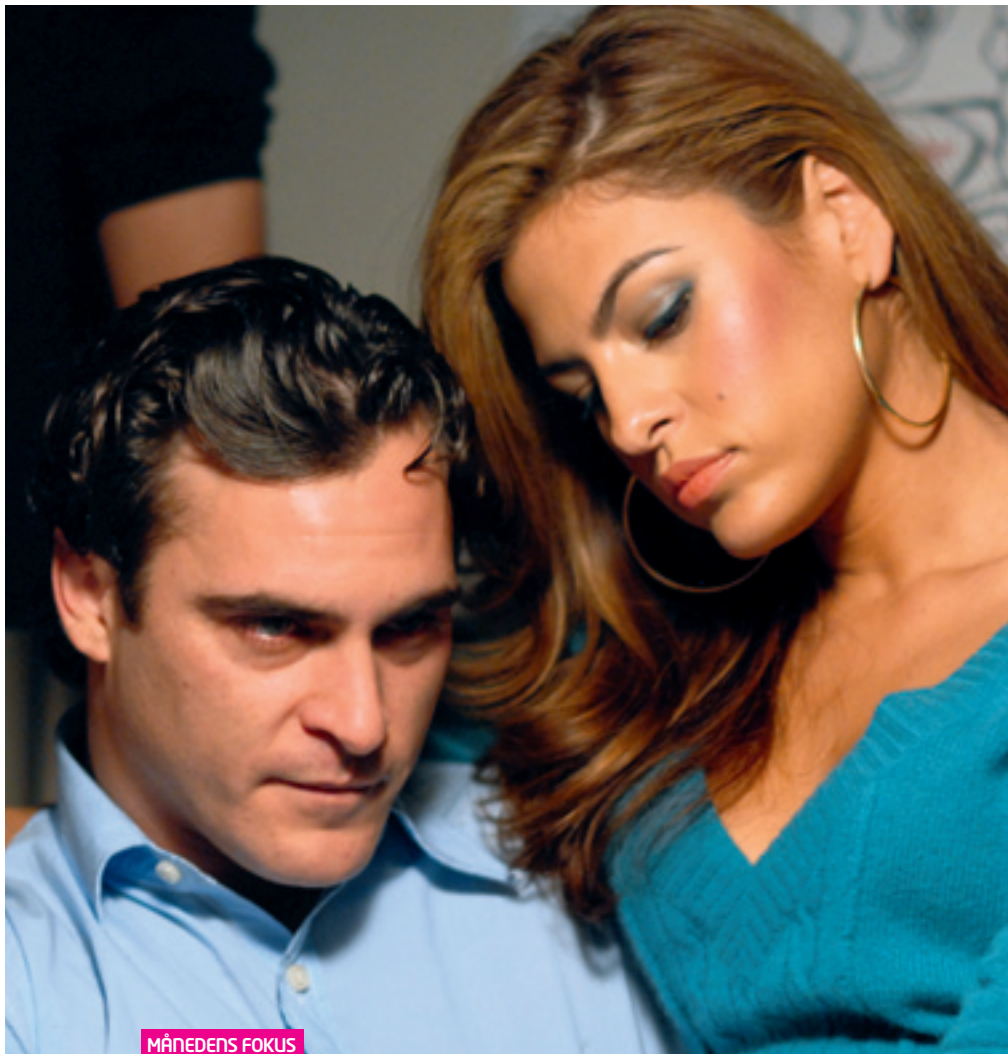
Navn:

Adresse:

Postnummer & by:

Telefonnummer:

E-mail:



MÅNEDENS FOKUS

FREM RAGENDE!

Solid historie, godt skuespil og en intens stemning hele vejen

We Own the Night

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER KNUDSEN

Året er 1988. Den visionære blæserøv Robert "Bobby" Green styrer et populært diskotek i Brooklyn, med økonomisk hjælp og støtte fra den gavmilde mafiалеder og familiefar Marat Buzhayev. Bobby betragter Marat som sin egen far og som den eneste støtte han får fra omverdenen, ud over sin colombianske kæreste Amada og nære ven Jumbo. Han ser i hvert fald ingen støtte i sin rigtige familie, som består af de to bundloyale politimænd, faren Albert og broren Joseph Grusinsky. New York er splittet og der er åben krig mellem politiet og mafiaen, hvilket bestemmer ikke hjælper på Bobby's familiesituation. Men da Joseph bliver brutalt skudt ned foran sit hjem af mafiaen, rammer

det Bobby dybere, end han havde regnet med, og langsomt begynder han at tvivle på, om han befinder sig på den rigtige side. Hvis man, som jeg, har fortolket titlen og coveret på film-æskan, ville man nok tro, at der var lagt op til endnu omgang Fast and the Furious-lignende action. Det troede jeg en smule i første omgang, men nej, hvor tog jeg fejl.

Historien om en søn og bror, der vil beskytte en familie, han føler sig svigtet af, er fuldstændig fabelagtig. Det er en dybt seriøs fortælling, og Joaquin Phoenix, Robert Duvall og resten af slængtet spiller røven ud af bukserne på en måde, så jeg under det meste af filmen havde kuldegysninger og svedperler over det hele. Selv Eva Mendes, i rollen som Amada, formår at være mere end bare fræk i denne film. En ting er

skuespillet, noget andet er scenerne. Flere steder går lyd og billeder op i en højere enhed, end man kunne drømme om, og da jeg så den meget omtalte biljagt-scene, som betragtes som en af filmhistoriens bedste, gik det op for mig, hvor fantastisk anderledes og uforudsigeligt man kan skrue noget så anvendt som en biljagt sammen. Men at nævne biljagten som eneste eksempel er næsten en skam, for der er adskillige scener i filmen, der ramte mig hårdt i følelsesregistret.

Hvis man skal klandre filmen for noget, så bliver der måske smurt lidt for tykt på med patriotisme og moral hen mod slutningen. Men decideret usmageligt bliver det aldrig, og det hele går i sidste ende ud på, at man må ofre noget for få noget. Det er stærkt beskrevet og det er fabelagtigt at se på. **8/10**



Daywatch

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER KNUDSEN

Lysets Vogtere fortsætter, hvor Mørkets Vogtere slap, og er samtidig toeren i en trilogi på baggrund af forfatteren Sergei Lukyanenkos fortællinger om kampen mellem lyset og mørket. Vogteren for lyset, Anton, har nu fået en lærling i form af Svetlana, som han reddede i forgænger. Udover at de to er blevet glade for hinanden, kæmper Anton en hård kamp for at få sin søn tilbage over på lysets side, efter en skæbnsvanger beslutning. Hvis man har set og forstået forgænger, vil Lysets Vogtere faktisk virke relativ forfriskende, fordi den bygger videre på et velkendt univers med stil. Det afholder den dog stadig ikke fra at være en rodet affære, og når det hele foregår på russisk, gør det faktisk ikke tingene bedre, selvom det giver den en vis umiskendelig charme. Lysets Vogtere er, ligesom sin forgænger, en forvirrende og langtrukket russisk eventyrfilm, hvis fortælling er stjålet fra de fleste andre film i den genre. Det ville derfor også være en kæmpeløgn, at kalde den nyskabende. Fans af ettern kan dog hygge sig med den. **5/10**



88 Minutes

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

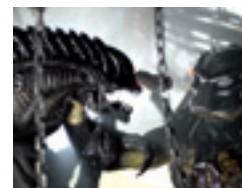
Den kære Al spiller Dr. Jack Gramm, en afdanket psykolog og lektor med speciale i psykopatiske mordere. Han er bange for at binde sig til kvinder efter hans søster blev brutalt myrdet for lang tid tilbage. Da en morder med samme syge tendenser som morderen der dræbte hans søster, dukker op, varer det ikke længe, før han får dømt personen til dødsstraf. 10 år senere sker de samme hændelser pludselig igen, og det hele eskaleres, da morderen ringer til Jack personligt og siger, "You have 88 minutes left to live." Lad mig sige det kort, denne film byder på omkring nul overraskelser. Den er blottet for, hvad der skulle forestille at være twists, afsløringer, overraskelser og andre mentalt krævende udfordringer, som enhver thriller burde indeholde. Al Pacino spiller sin nok dårligste rolle til dato, og resten af rollerne er fordelt over middelmådige tv-serieskuespillere, som alle ser ud som om, de har valgt at deltage i filmen udelukkende for, at kunne spille ved siden af Al Pacino. Undgå for alt i verden, at komme hjem med denne film til samlingen. **3/10**



I Think I Love My Wife

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER KNUDSEN

Chris Rock, som også selv har instrueret I Think I Love My Wife, spiller ægtemanden Richard Cooper, som har været gift med sin kone i syv år. Konen er smuk, de har to børn sammen og han har et godt betalt job. Men ægteskabet er endt op i et kedeligt, ensformigt, sexløst rod, hvilket går Richard umådeligt meget på. Så meget, at han dagdrømmer om hver eneste kvinde, han kommer i øjenkontakt med. Da hans gamle veninde Nikki Tru, pludselig dukker op, bliver dagdrømmene ikke mindre, for magen til lækkert skår skal man lede længe efter. Det er sådan set også det eneste lækre ved denne film, for ligeså snart hun kommer ind i billedet, begynder filmen at dale i tempo og smide jokes i hovedet på en, der er så forudsigelige og akavede, at Bill Clintons affære med Monica Lewinsky, pludselig virker som en kæmpe overraskelse. Undgå filmen, med mindre du elsker dybt, dybt forudsigelige romantiske komedier, som overhovedet ikke er morsomme. Bøvær mig, jeg fniste uskyldigt under et par scener, men kedede mig ellers bravt resten af tiden. **3/10**



Aliens Vs. Predator 2: Requiem

Genre **ACTION**
Udgivelse 5. MAJ
Tekst JESPER KNUDSEN

Når denne film overordnet er bedre end sin forgænger, skyldes det en simpel ting; man har valgt at udskifte en decideret handling, med en legeplads på størrelse med en mindre landsby. Heri har man placeret en masse mennesker, der grænser sig fra dybt ligegyldige til direkte idiotiske. Tilsæt en masse eksplosioner, nogle udenslede voldsscener, hvor ingen er hellige (hermed mener jeg... ingen overhovedet!), og så har du, hvad der nok kan kaldes et paradis for de to kendte monstre fra det ydre rum. Fik jeg sagt, at der også befinder sig en klon mellem de to alien-arter i filmen? En såkaldt predalien... ja ja, Hollywood har virkelig opfundet den dybe tallerken denne gang. Okay, indrømmet, hvis jeg sagde, at jeg ikke var bare en smule underholdt igennem de små 90 minutter filmen varede, ville jeg lyve groft. Men når alt kommer til alt, kan filmen være glad for, at jeg har et svagt punkt overfor det faktum, at dårlige skuespillere bør dø en grusom død, for det er stort set det eneste du får i denne tarvelige opfølger. **4/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

AARHUSSTILEN

Veto er tilbage med et album, der ikke kan lirkes ud af Marie-Louises afspiller, om du så havde et koben

Veto
CRUSHING DIGITS

Genre **INDIE**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Så er Århus tilbage på landkortet, og det sørger drengene i Veto for. Nemlig! Kvintetten, med Troels Abrahamsen i spidsen, havde voldsom succes med deres debutplade, *There's A Beat In All Machines*, tilbage i starten af 2006. Siden er det vist kun gået ganske snildt op ad bakke for bandet, og ikke mindst for Troels. Han går også under det beskedne navn Super-Troels, og han kan vel godt regnes for at være en hvidere, mere dansk og knapt så indflydelsesrig udgave af Timbaland. Han sidder godt nok ikke og leger med de allertungeste inden for musikken på verdensplan, men herhjemme er han med, helt fremme. Til ethvert nyt, dansk indiehit hører et SuperTroels mix, det er nærmest en uskrevne lov. Gudskelov for det, for

manden ved heldigvis, hvad han roder med. Det var med længselsfulde ører, jeg satte gang i *Crushing Digits* en nerverpirrende kedelig søndag eftermiddag. Jeg havde nær ikke løsrevet mig selv igen, hvis det ikke var for pligter og essentielle behov som mad og vand. Men Veto smager bare så ustyrligt godt, at man kan fristes til at ofre alt jordisk i bytte for deres besværlige lyd og lyrik. Det er ganske enkelt lagt på den nye plade – og jeg vil ikke undvære et eneste af dem. Pladen har et sjældent flow og sammenhæng, der gør den gennemtænkt og fuldendt. Enkelt nok.

Åbningsnummeret *Black Out*, er dystert. Stemningen kan nærmest beskrives som en hidsig, sort drøm, der fortsætter og aldrig synes at stoppe. På den gode måde. Dernæst rammer første-singlen, *Built To Fail*, æteren med den karakteristiske

stortromme, der med få slag, får lagt tonen an for resten af nummeret: Det er frembrusende, og har en sær vilje, der blot rykker det længere og længere ud i desperation og afmagt. Fantastisk!

Dernæst vil jeg fremhæve den næste Veto-klassiker (jeg er sikker på, den bliver et hit!) *You Say Yes, I Say Yes*, som et kolossalt højdepunkt midt i dette musiksnedkeri på højeste plan. Med den i ørene, er man i stand til at spæne op ad Himmelbjerg og direkte til Pluto. Den har en fantastisk energi, der ikke kan beskrives med ord på en tom skærm. Dette suppleret med Troels' fantastiske evne til skrive tekster og tilmed synge dem, med den overbevisning, han formår – ja, jeg ville nærmest begå ren og skær blasfemi, hvis det betød, jeg så måtte forgude Troels og det åbenlyse talent, han besidder. Pladen fortsætter, og jeg er med og på, hele vejen. **8/10**



The Ting Tings

WE STARTED NOTHING

Genre **ALTERNATIV**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Denne duo er nok noget af det mest hypede, der overhovedet kan opstoves på vores del af kloden for tiden. Hypen har sin fulde ret, da Jules De Martino og Katie White, har fat i den helt rigtige ende af musikspekret. Navnet er sært, og det udspringer fra et kunstnerkollektiv i Manchester, hvor Jules og Katie bor. Jeg går ud fra, at der er højt til loftet, da deres musik er nuanceret, eksperimenterende og lokkende.

Singlen, *Great DJ*, som var det første, vi for alvor stiftede bekendtskab til her i Danmark, er så tilpas skæv og iørefaldende, at man hurtigt får lyst til at høre mere. *Fruit Machine* følger godt op. Med Jules bag trommerne, er der åbenbart ingen barrierer eller jantelov. Det er sublimt, og man kunne godt fristes til at tage en lille hoppetur rundt i stuen. De forsøger sig også med en semi-ballade, *We Walk*, der på underligste vis lykkes, og ikke virker malplaceret, midt i deres åbenbare musikalske legestue. Det viser helt klart, at de har potentiale – og de har meget af det. Glæder mig til mere. **8/10**

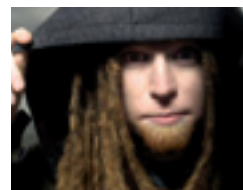


Nordstrøm

ENDNU EN

Genre **ELEKTROPOP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Elektroduoen Troels Holdt og Lars Malm er tilbage med nye vers pakket ind i samme drømmende lyd, som vi husker den fra deres debutplade tilbage i 2006. Deres yderst uundgæelige hit, *Berlin*, gjorde dem populære – og debutpladen var også en af de bedre af slagsen. Nu er det så blevet til *Endnu En*, hvis jeg må tillade mig at være så klichéfyldt. Selve lyden er ikke til at tage fejl af. Vi befinder os stadig et sted derude, hvor alting er lidt flyvsk, vokalen er sværmende og teksterne til at forstå. Det er i sig selv ikke synderligt interessant eller overraskende fra deres kant. Men de mestrer det nu ganske godt, og man kan i få øjeblikke godt fornemme, hvor det er, drengene vil føre en hen. Men midt i al dagdrømmeriet bliver man afbrudt af forstyrrende seancer, der henleder tankegangen på intetsigende ekstase, der går helt i selvsving oppe i synthpop-himmelen. Men de formår at fastholde opmærksomheden på numre som *Endnu En* og *Mig Og Min Vagt*, der begynder er velsammensatte, dagdrømmende drengestregere – det er bare for lidt ud af 12 numre. **6/10**



Newton Faulkner

HAND BUILT BY ROBOTS

Genre **ROCK**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Så har England formået at opføre endnu en funkende, ung sing-songwriter med noget på hjertet. Med sine bare 22 år, er han allerede voldsomt populær i hjemlandet, og er nu begyndt at bide sig fast i resten af Europas uspolerede publikum. Vi tager gerne imod ham, da han er et yderst talentfuldt væsen, der formår at begå sig i en verden med mange af sin slags. Det er ikke første gang, man bliver præsenteret for en ung, håbefuld sangskriver, hvis bedste ven er guitaren og regnfulde, melankolske nætter. Men Newton har helt sikkert en lyd og en troværdighed, der gør ham uforglemmelig og populær.

Førstesinglen, *Dream Catch Me*, er da heller ikke gået ubemærket forbi herhjemme. Dejligt fængende og lyrisk vidtfavnende, er blot få af de tillægsord, der popper op, når man zigzagger sig igennem debuten. Han er først lige gået i gang på denne side af "sundet", og han skal nok blive hængende. Helt klart et potentielt soundtrack til sommeren 2008. Hvis altså vi overhovedet får en sommer i år. **8/10**



Rasmus Nøhr

I STEDET FOR EN TATOVERING

Genre **POP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Så er legebarnet tilbage med sit tredje album. Han er kendt for sine kærlighedsdvælende hverdagslyrik, ja, ti tider tilført lidt naivitet. Han er forevigt igennem sange som *Det Glade Pizzabud*, *Kysse Under Stjernerne* og *Sommer i Europa*. Nu er det altså helt nye sange, der står for skud – det glade pizzabud er glemt, men det er pigerne i flyvske sommerkjoler ikke.

Hr. Nøhr er tilsyneladende vokset indeni, og det mærkes også. Men der er stadig lang vej op til stjernerne. Det kan godt være, at teksterne skal tages for, hvad de er: dagligdagsobservationer tilsat lidt rim og sjov. Men det kan også gå hen og blive for banalt, og ganske enkelt ligegyldigt. Det er passende til radioen, når du droner afsted til arbejde, men en smule kedeligt, når du lytter hele cd'en igennem. På det musikalske plan er der ikke noget nyt på tapetet; det er stadig med guitar og piano i fokus, at Rasmus Nøhr krænger sine tanker ud, gerne til et bluesinspireret drive. Jeg ville nok foretrække den der tatovering, hvis det nu skal være. **5/10**

5106416

VI LØFTER SLØRET FOR JUNI/JULI
Besøg Danmarks største spilsite www.gamereactor.dk

I NÆSTE MÅNED BL.A.
KILLZONE 2
GEARS OF WAR 2
BANJO KAZOOIE
METAL GEAR SOLID 4

Samt anmeldelser af Alone in the Dark, Super Smash Bros. Brawl,
Haze, Racedriver: Grid, Lego Indiana Jones og Bad Company...





KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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

RAMPAGE!

1.795,-

ASUS RAMPAGE FORMULA, X48

Nyt bundkort fra Asus med den nye X48 chip. Dette kort har alt hvad man kan ønske sig 8 kanalers HD lyd og understøtter en FSB på op til 1600MHz.

Varenr: 344891



ASUS



KOMPLETT GAMER i30

Spillecomputer med nVIDIA's 8800GTS grafikort i kombination med en af de kraftigste Intel Core 2 Duo-processorer. Kapaciteten på 500 GB sikrer samtidig god plads.

9.995,-

www.komplett.dk/pc



GAMER PREMIUM a35 CROSSFIRE

Komplett Gamer, der er opgraderet til Crossfire i form af to kraftfulde Sapphire Radeon HD 3870 grafikort. Dette monster venter bare på at blive dit!

11.995,-

www.komplett.dk/pc



LIAN-LI

LIAN LI PC-P80 ARMORSUIT

Pladsmangel? Med dette kabinet er du næsten garanteret ikke at løbe tør for plads. Der er rigelige udvidelsesmuligheder med ArmorSuit fra Lian Li.

2.500,-

Varenr: 347756



LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX3200

Desktop løsning fra Logitech med trådløs mus og tastatur med nem adgang til Vista med dets programmerbare genvejsknapper.

599,-

Varenr: 328602



Saitek

SAITEK CYBORG GAMING MUS

Lynhurtig laser mus til gamere med programmerbare knapper, 4-vejs hat-switch, indstillelig størrelse og en bevægelsesopløsning på hele 3200dpi.

310,-

Varenr: 340142



steel series

STEELSERIES IKARI LASER MUS

Ikari betyder vrede på japansk og ifølge en del anmeldere er den også så vred at ingen andre mus kommer i nærheden af den. Laser mus med 3200dpi.

449,-

Varenr: 346020



crucial

CRUCIAL BALLISTIX TRACER

Habile RAM, der bare yder! Disse Crucial RAM har en hukommelsesfrekvens på 800MHz. Sæt turbo på med 2048MB CL4 RAM!

345,-

Varenr: 348340



abit

ABIT IP35, P35

Stabilt bundkort med Intel's P35 chipset, giver entusiasten muligheden for at udnytte 7.1 surroundkanal og en Quad processor til fulde.

649,-

Varenr: 335661



GIGABYTE

GIGABYTE GA-MA78GM-S2H

Bundkort med understøttelse af en bushastighed på 2600MHz fra Gigabyte. Understøtter helt op til 16384MB RAM, en Dual- og Quad-core processor.

575,-

Varenr: 346010



HIS

HIS RADEON HD 3870X2

Kraftigt grafikort med to GPU'er indbygget. 512-bit 1GB GDDR3 RAM indbygget. Et rigtig godt kort der udvinder HD oplevelsen. Kortet understøtter selvfølgelig DirectX 10.1.

2.495,-

Varenr: 344890



XFFX

XFEX GEFORCE 9600GT

Kortet opgraderet udgave fra XFX. Kortet understøtter DirectX 10 og PCI-Express som betyder en fordobling af teoretisk båndbredde hvis man har et kompatibelt bundkort.

1.195,-

Varenr: 346882



XFEX

XFEX GEFORCE 8800GT, 1GB

1GB Ram er ikke dte eneste dette kort har at byde på, bl.a. har det en kerneclock hastighed på 650MHz, HDTV ud og understøtter DirectX 10.

1.695,-

Varenr: 347767



GAINWARD

GAINWARD GEFORCE 9600GT

Endnu et Grafikvidunder fra Gainward. Dette kort har ikke bare en god pris men også specifikationer til at bakke det op. bl.a. 1GB RAM.

1.399,-

Varenr: 347737



RAZER

RAZER BARRACUDA HEADSET

Dette veldesignede headset fra Razer, ser ikke bare godt ud men udgiver også en fremragende ingame lyd, der alt i alt giver en bedre spil oplevelse.

749,-

Varenr: 328655



GIGABYTE

GIGABYTE ODIN PRO

550w ODIN PRO strømforsyning i sort med en 140mm blæser fra Gigabyte. Denne strømforsyning er modulært opbygget, for at du kan slippe for kabelrod.

769,-

Varenr: 338894



MARIOKART Wii

© 2007 - 2008 NINTENDO, T.M. * AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.

www.nintendo.dk



MARIO KART RACES ONTO WII!

FONA **ES GAMES** GameStop **Merlin** GAME



MARIOKART Wii

