

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

GRATIS
MAGASIN
September 08
Nummer 93

Gamereactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk

BRANDUARM ANMELDELSE!

* PURE

Holdet bag MotoGP-spillene overrasker med et af efterårets bedste racing-spil...

■ RESIDENT EVIL 5 Vi har spillet Capcoms længe ventede gyserepos og fortæller alt om det

War is coming



12+

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING™

GOA

www.war-europe.com

MYTHIC

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment and the Mythic entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

BRUNNEN

Som hund i et...

Tysk pølse, lidt stres og masser af helt nye spil



Tidspresset har været enormt i denne måned, og var det ikke for Amon Tobins fremragende elektroniske lyd-kulisse i form af Four Ton Mantis, så var jeg for længst gået til i tekstrettelser, magasinindsættelser og egne skrevne tekster. Leipzig var fire dage, jeg godt kunne have undværet. Ikke bare fordi jeg hader Tyskland, men også fordi jeg, som jeg i øvrigt altid gør, ender med at booke mig selv til op over begge øjenlåg i spændende spilpræsentationer.

Og når jeg så har set disse spilpræsentationer, ja, så ender jeg også med at ville nedfælde alle mine iagttagelser i en række beta-tests og artikler. Og det er ikke altid sagen, for så ender jeg med at blive redaktionens største flaskehals.

Og det har fået mig, samt resten af redaktionen, til at løbe rundt efter vores egen hale som en snotforvirret hund, der lige er blevet vækket. Det hjalp heller ikke meget på situationen, at vores svenske formgiver, der altid er en sand tornado af design og grafik, kom tilbage fra Leipzig til en sammenbrændt Mac og derfor hverken kunne hjælpe med forsiden eller designet til Resident Evil 5-artiklen før på et meget sent tidspunkt. Men som altid skal han have tak for at være der. Kose deg, Petter! Du er stadig kongen.

Men når nu stressen alligevel har taget over, og der stadig er huller i afleveringsplanen, så er det i det mindste rart at konstatere, at septembermagasinet (den udgave du sidder med i hænderne lige nu) er blevet drøngod. Her er anmeldelser af Spore, Star Wars: The Force Unleashed, Pure, Infinite Undiscovery og Mercenaries 2: World in Flames. Der er en seks sider stor artikel om Resident Evil 5, bygget på mine erfaringer med spillet på årets Games Convention i Leipzig – og så er der et hav af fede beta-tests i form af bl.a. Warhammer Online, Prince of Persia, Stormrise, Fallout 3, Red Faction Guerilla og Motorstorm 2, og så har jeg ikke engang nævnt dem alle. Ja, det er sgu' stærke sager.

Dertil kommer naturligvis vores faste anmeldelser af musik og DVD-film, ligesom vi har et interview med Jonathan Blow (manden bag Braid), en række brandvarme nyheder og ikke mindst en retrosektion, der denne gang stiller skarpt på Donkey Kong Country. Og mener du alligevel, at det på en eller anden måde slet ikke er nok, så er der altid Mikael's funklende gadgets, Jespers kronik om Game Over-fænomenet, læsernes eget indhold og naturligvis vores omfattende købeguide. Hvad næste måned bringer, aner jeg faktisk ikke endnu, men så snart den sidste side er sendt af sted til trykkeriet, så starter jeg mit photoshop-program op og opsætter planen for næste udgave. Indtil da må du hygge dig med dette septemhernummer.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Braid Jeg har gennemført det, slettet min fil og begyndt forfra. Det er simpelthen fremragende.

SER MEST FREM IMOD:

Fallout 3 Årets fremvisning på messe i Leipzig, har virkelig fået mig til at drømme om Bethesdas smukke og groteske fremtidsverden. Jeg glæder mig til at gå på opdagelse i det enorme univers.

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 Rossell

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

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

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 Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

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

GAMEREACTOR NORGE

Jon Cato Lorentzen, 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 **GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®**

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

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

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

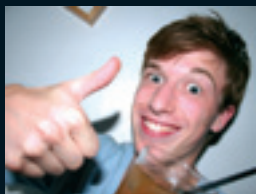
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 JESPER NIELSEN

Den selvproklamerede tv-stjerne, har virkelig været på overarbejde i denne måned. Først kom Pure en tur i Xbox 360'eren, dernæst Star Wars: The Force Unleashed og sidst men ikke mindst Viva Pinata: Trouble in Paradise. Alle tre

anmeldelser kan læses her i magasinet, ligesom du kan læse hans kronik om Game Over-fænomenet i spil. I øvrigt er Jesper også ophavsmanden til årets Summer Meet, der starter i hans lejlighed og så bevæger sig ud for at vælte København.

FAVORITSPIL:

Pure - Jeg elsker at være pladderet til i brunt mudder.



02 NICOLAS ELMØE

Når Nicolas ikke bidrager med så meget i disse dage, så skyldes det, at han har fundet sig en ny hobby; nemlig livet som far til en lille dreng. Og vi ved godt hvordan denne slags ting gør et gevaldigt indhug i ens fritid, så vi sendte ham kun på en opgave, nemlig i Warhammer Online. Hvad Nicolas fik ud af livet i Games Workshops fremragende univers, kan du læse mere om på beta-siderne. Og må vi så også lige benytte tiden til at ønske ham tillykke med faderskabet. Det er et dejligt møbel, der dog også kræver en vis form for plads.

FAVORITSPIL:

Warhammer Online - Jeg glæder mig til det færdige spil



03 HENRIK BACH

Fra og med dette magasin, har vi lovet Henrik, at han ikke skal bruge så lang tid på de små spil, der kan hentes via Xbox Live Arcade og Sonys PSN-tjeneste. Henrik er nemlig blevet træt af de mange udvikleres døvhed, når det kommer til at udvikle mindre spil, og han synes at kunne se et mønster i den måde de er bygget op på. Derfor har vi også lovet ham at Silent Hill: Homecoming samt diverse andre storspil, er hans, når de endelig lander på redaktionen.

FAVORITSPIL:

Metal Gear Solid 4 - Jeg spiller det altså stadig, tro det eller ej.



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

SKRIV & VIND
BAD COMPANY



Er du til en god omgang online-sjov? Så bør du overveje, om du ikke skal skrive næste måneds bedste brev. Vi giver nemlig et spil gratis væk til det bedste indlæg. Så fat pennen!

Herligt og meget gnidningsfrit

Jeg springer hurtigt over den obligatoriske ris og ros og går i stedet direkte i flæsket med kernen i dette brev. Endelig, efter flere års tæsken løs på tastatur og mus, har jeg købt mig en konsol, en Xbox 360. Og hvilken fantastisk maskine. Designet, funktionaliteten osv. er i en klasse for sig selv. Men det, jeg er aller mest forundret over, er det såkaldte Xbox-Live. Hvorfor findes der ikke et lignende system til PC? Ingen forgæves søgen efter seriøse servere, ingen frustrationer over unfair modstandere og ingen bøvvl med alt det, jeg ellers er vant til med PC'en. Jeg ville med glæde betale 50 kr. om måneden for et "PC-Live".

_TOM BILLE

Tillykke med konsollen. Håber du også fremover vil være glad for den, og husk at læse vores anmeldelser af spil der kan downloades.

Det bundløse pengehul

Jeg har været en stor fan af spil, siden jeg var helt lille. Et af de spil, jeg altid har kunnet lide, har været sportsspil. Men som vi alle ved, er der mange af dem, og når EA hvert år udgiver et nyt spil, kan det godt gå hen og blive dyrt i længden. Men noget af det værste ved det er, at jeg for to år siden købte Fifa 07, Tiger Woods 07, NHL 07 osv. Så gik der et år, og så

skulle jeg op med pungen igen, for der var skam ikke mange tilbage online. Sådan er det hvert år, og nu er tiden ved at nærme sig igen. Jeg syntes personligt, at det er meget irriterende, at jeg hvert år skal ud og investere så mange penge i spil, hvor der ikke altid kommer de sindssyge store forbedringer. Det værste ved det er, at når man så har købt 08'eren, så kan du ligeså godt give de gamle væk, for dem kommer du ikke til at spille igen. Min ide ville være, at man måske kun udgav spil hvert andet år, så forbedringerne ville være endnu større, og der ville blive set mere frem til spillene. Men sådan er det ikke, og jeg tror ikke, det kommer til at blive sådan, for når vores pung bliver tyndere, bliver deres?

_MAX POWER

Frygten for flere?

Ja, jeg har læst meget om dette emne. Både den artikel Thomas skrev i jeres nyeste magasin om "et format" og læst rundt på forummet, hvor nogle snakker om den store mastodont, der en dag til sidst vil overtage hele konsolmarkedet. I gamle dage var Sony den store på tronen, hvor ingen andre kunne hamle op på nogen måde. Så kom Microsoft som den værdige modstander samt Nintendo, der også prøver sig frem. Man kunne godt forestille sig, at konkurrenterne måske en dag vil bukke under - som Sega gjorde og lavede

FORUMSNAK



ER I SKUFFEDE OVER JERES WII ELLER HVAD?

Jeg tænkte at jeg ville høre andre Wii-ere, om de også har været utilfredse med kon-sollen og ikke mindst spiludvalget. Da jeg i sin tid (på udgivelsesdatoen) købte Wiien var det med høje forventninger. Konsollens nytænkning tiltalte mig, og jeg forestillede mig, hvordan den nye kontrol kunne tilføre spillene en masse spændende. Nu sidder jeg så her, lang tid efter og er skuffet. Spørgsmålet er: Er jeg den eneste som er skuffet over min Wii?

_SAVING ZELDA

Du nævner egentlig grundene til, at jeg ikke købte en Wii. Spiludvalget er for at sige det mildt, skuffende. Bare ta' et kig i GR's købe guide. Men den har stadig uendeligt meget potentiale. Jeg elsker Virtual Console (det skal lige nævnes jeg ikke har en Wii, har kun prøvet den et par gange) og en klassiker som Streets of Rage 2 føles præcis som den skal.

_TUCA

Jeg ville også være skuffet hvis jeg kun havde Wii, men jeg har en Xbox ved siden af, så det var egentlig bare for at spille de få gode spil, der er kommet til den, og for at spille mine Game Cube-spil på en mindre grim konsol. Jeg tror vi vil se større innovation med Motion Plus. 1:1 styring, der skulle have været integreret fra starten.

_STURMGEIST

Super Smash Bros. Brawl. Det er hele konsollen værd i mine øjne, alle andre spil er bare en lille bonus

_SORNIC

Folk der klager over Wii'en kan jeg ikke have mindre respekt for. Det er tydeligt at I er ensopredede! I køber sikkert også Samsung tv og jeres livret er 100% pizza, lasagne eller mors frikadeller... tag jer sammen! Hvis I åbnede øjnene lidt ville I kunne se, at Wii er fuld af gode spiloplevelser. Spil som Zack & Wiki, Battalion Wars 2, Trauma Center, Wario Ware: Smooth moves, Okami og No More Heroes. Hvor mange af jer har spillet dem? Ingen!

_CONTAINER

Jeg kan sige mig enig med container. Jeg kunne bare ikke lige selv sætte ord på det, men det har han gjort for mig. Container, problemet er at folk synes grafikken er skod, og så er alle spil skod, og er alle spil ikke 9/10 eller 10/10, ja så er de også skod.

_THE DUDE

spil til Nintendo i stedet - så der f.eks. kun ville være en Xbox 720 eller PlayStation 5. Men det kan også være, at flere kommer til at vil prøve sig frem med at få en bid af markedet. Allerede nu kæmper vi med forskellige formater, men forestil jer, hvis der kommer flere konsoller til. Markedet vil til sidst blive et stort eksklusivt kaos. Folk ville glemme alt om, hvilke titler der kommer til hvad, hvordan man spiller på de forskellige konsoller, og hvad der egentligt ville være bedst for dem selv. Jeg ved udmærket, at dette højest sandsynligt er urealistisk, men ingen af os ved endnu, om nogle udviklere evt. har et es i ærmet, eller er i et tidligt stadie af den næste generation af konsol. Måske Microsoft og Sony kæmper så meget mod hinanden, at de en dag ser sig overhalet af måske en ny konkurrent? Så ville verdenen for den seriøse - og casual - gamer være noget lig situationen i Gears of War.

_MIKAEL JENSEN

Hvor er kreativiteten henne?

Er det blot mig, eller føles det, som om at kreativiteten hos næsten alle spiludviklere er gået i hi? Når jeg kigger på den liste af spil, som kommer her til efteråret, synes jeg, at de ligner hinanden for meget, blot med andre fjender og våben, men generelt er der intet, der ikke er gjort før. Den eneste, som såmænd af og til kommer med gode ideer, er Peter Molyneux, f.eks. Black & White og Dungeon Keeper, som han kor' og brutalt henrettede, da han solgte Bullfrog til EA og lavede Black & White 2 og dermed krøblede hele spilindustriens hjerne og kreativitet. Man kan lade i timevis (hvis ikke dagevis) i sin lokale EB games for at finde et spil, som blot giver en lille smule udfordring og ikke tager dig pænt i hånden og følger dig fra start til slut, mens du skal høre på en dræbende kedelig historie. Bare noget, der kræver en smule intellekt, såsom f.eks. Braid, eller noget, som kunne få dig til at kyle din controller tværs gennem lokalet, imens du brøler med ellers unævnelige ord (den går til dig Ninja Gaiden 2). Alle de store firmaer (især Nintendo) går efter den onde og kedelige strategi med at tæske den døde hest, så den spjætter en lille smule, men i det mindste giver den et tegn på aktivitet. Det er trist at tænke på, at alting den dag i dag i videospil enten skal handle om hævn, redde verden eller blot blive mr. big om og om igen. For 20 år siden kunne et spil for den sags skyld handle om en trolldmand, der red på ryggen af en t-rex, mens han skød med øgler fra en Uzi imod små gremlins eller uskyldige mennesker for den sags skyld. I dag skal det altid være en eller anden med en broget fortid, som vil gøre det godt igen og for at kunne gøre det skal han gøre (ironisk nok) en helvedes masse slemme ting i processen (Den var til GTA) Kort sagt : Hvem var de idioter, der gik ind en morgen og skød alle spiludviklernes hjerner ud?

_STEFAN BENTSEN

De talende slips måske? Eller forbrugerne?

MÅNEDENS BREV

Vejen frem er fandeme downloads

For et halvt år siden, havde jeg lyst til at ruske jer godt og grundigt - for hvor var anmeldelserne af de mange herlige småspil, der kan hentes via f.eks. Xbox 360 og PlayStation 3? Dette er I heldigvis kommet efter, og da jeg forleden læste Tanggaards mesterlige anmeldelse af Braid, kunne jeg se, at det ikke bare er mig, der er træt af spil nummer X i rækken med nye våben og nye fjender. Nej, der er en generel modløshed blandt dem der har spillet i mange år. Indrømmet; Bioshock er vidunderligt og jeg har brugt adskillige timer i selskab med Call of Duty 4, men hvem har så købt Battlefield: Bad Company eller endnu værre Frontlines: Fuel of War? Og for enhver åbenbaring som f.eks. Portal og Braid, hvor meget lort skal man så skovle sig igennem. Lort der koster op mod 600 kroner, og i mange tilfælde ikke er andet end en pinlig opdatering af noget, der allerede er på markedet? Hvorfor er det lige, at mange spil ikke tjener sig selv hjem, mens udviklerne så stadig producerer dem i stort antal? Kunne det være fordi ilderigdommen er efterladt på en perron i et eller andet østland? Hvor mange FPS-spil kan den her verden helt præcis klare? Og hvis det eneste nye er, at jeg nu kan kaste granater og skyde samtidig, skal jeg så virkelig købe spillet? For mig er de små spil, der kan hentes

online blevet svaret. De koster ikke alverden, og dermed smadrer jeg ikke mit budget. De er ikke så lange, at jeg ikke kan have et socialt liv ved siden af, så den er også godkendt. Men det bedste af det hele er, at mens den etablerede verden ræser videre i samme bassin, så nyder jeg perler som Castle Crashers, Braid og Pixeljunk Eden. Spil der i det mindste har et andet udgangspunkt end blot eksplosioner, store våben og klichefyldte historier. Herligt!

_MESSIAH



MESSIAH er tilsyneladende blevet reddet fra middelmådighedens dybe afgrund, ved hjælp af de mange mindre spil, der bl.a. kan hentes via Xbox Live og PSN. For ham er Braid, Pixeljunk Eden og Castle Crashers vejen frem.

BEDST!

VINDEREN AF ET
BAD COMPANY
XBOX 360/PS3

KEANU REEVES

FOREST WHITAKER



STREET KINGS

DVD 9.9



★★★★★

"...EN FANTASTISK ACTIONFILM, MED EN BESTANDIG STIGENDE SPÆNDINGSKURVE. FILMEN HOLDER ET SÅ FORRYGENDE TEMPO, AT COLAEN IKKE BLIVER DRUKKET FÆRDIG."
KIG IND / FILMLAND.DK

★★★★★

"DET ER EN FASCINERENDE VERDEN AF POLITI-KORRUPTION, VOLD, FØRRÆDERI OG MORALSKE SKRUPLER, DER ÅBNES FOR OS I DENNE VELKOMPONERED E FILM ...ANBEFALES TIL EN ACTIONFYLDT AFTEN I BIFFEN..."
BYENKALDER.DK

★★★★★

"KEANU REEVES... SEJ I HOVEDROLLEN."
EKSTRA BLADET

★★★★★

"...EN FORNØJELSE AT SE REEVES, WHITAKER OG LAURIE I RØDGLØDENDE TREENIGHED, BÅRET AF FANTASTISK KEMI OG TROVÆRDIGE PRÆSENTATIONER."
ON-Z

CRACKDOWN

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.

BLOGGEREN



CRACKDOWN

Lange-Drengen leder efter sandkasse-spillet

Nej ikke jer. I går søgte jeg lidt på nettet, jeg havde besluttet mig at jeg ville have et nyt spil. Det var trods alt tre uger siden, jeg havde fået et nyt. Det var dog den lidt spøjse titel Crackdown jeg faldt for. Men da jeg endelig fik taget mig sammen til at se en GR anmeldelse, var jeg solgt!

Jeg smutter hurtigt op i Merlin. "Ja, Crackdown det skulle vi vist have et tilbage af. Jeg går lige ned i tilbudskassen. Jep, der er det. Det koster 100 kr. Vil du købe det?" Jeg svarer: Yeah BABY! "Desværre jeg kan ikke finde disken...", siger manden.

Jeg fortsætter min søgen. Snart står jeg i EB Games. Ja se det her er en rigtig spilbutik. "Hej, hva så? Har du Crackdown til 360'eren?" "Jeg tror lige jeg har et par brugte tilbage!" STOP, brugt?! Jeg er skredet!

Men sådan gik det til at en forfærdelig dag, blev en endnu mere forfærdelig dag! Når men nu får jeg da Crackdown hen af ugens løb. Og er øj hvor jeg glæder mig. Jeg skal nok vende tilbage med en anmeldelse af spillet i september, hvor jeg også har fødselsdag.

_Lange-Drengen

CITATET

Skæve, sjove og/eller helt vanvittige citater fra vores brugere på forummet



Berømte sidste ord: "Giver I mig en 50'er hvis jeg drikker en flaske mørtsel?" (based on a true story)

_Puje

STYRINGEN er et andet punkt som Mikael sætter en finger på. Den er ifølge ham nogle gange med til at handicappe spilleren, og der er og til flere gange, hvor tyskerne tilsyneladende har svært ved at dø, selvom der skydes direkte på dem. Og derfor får Call of Duty 3 også nogle gevaldige hak i tuden.



HONVERTERING

Modsat Modern Warfare, der er lavet af Infinity Ward, så blev Call of Duty 3 til hos Treyarch. Mikael Jensen er slet ikke tilfreds med resultatet, og kalder spillet for en halvdød konvertering.

GRANATERNE eksploderer omkring øreme på dig, mens soldater løber forvildet rundt på slagmarken. Det sker dog ifølge Mikael Jensen ikke uden hak i billedsiden og en usædvanlig underlig fjendtlig optræden. Call of Duty 3 er overhovedet ikke spillet for ham.

CALL OF DUTY 3

Call of Duty 3 er åbenbart stendødt ved ankomsten til hospitalet

Platform XBOX 360 Udvikler TREYARCH Udgiver ACTIUISION Premiere 2006

Mikael Jensen har lagt CoD3 på lægebordet. Uden på ser det ganske normalt ud, men når man langsomt åbner det med sin skalpel, begynder afføringen langsomt at flyde ud de forkerte steder.

Det er sådan en følelse man har, når man smider DVD'en ind i sin Xbox 360.

Call of Duty 3 lider af mange skønhedsfejl, både i singleplayer og multiplayer.

Styringen kan føles meget handicappet fra tid til anden, tyskerne har problemer med at dø, selvom man nogle gange skyder direkte på dem (usynlige vægge, eller?), og

man kan tydeligt mærke, at dette spil er lavet som multiplatform, da der er utroligt mange slowdowns i løbet af spillet - vel at mærke både i singleplayer såvel som multiplayer. Når man har haft spil som Gears of War i sin Xbox 360, sidder man som et stort spørgsmålstegn over hvad der går galt med CoD3, når det hakker, udover at det er en elendig konvertering.

Gameplayet er reelt fint nok, men det bliver en svær fornøjelse at følge med i, eftersom frustrationen bliver større, jo mere slowdown der kommer. Et spil til en konsol skal bare fungere, og det skal køre

smertefrit, eftersom det burde være optimeret til den hardware konsollen besider. Men det har Treyarch ikke forstået, og derfor er de udkommet med en halvdød konvertering.

Jeg vil ikke anbefale dette spil, hverken hvis man er anden verdenskrigs fan, eller kan lide Call of Duty-serien. Men kun hvis man kan se gennem slowdowns og elendig konvertering.

_Mike JeZZ

CHARACTER 1/10

BIONIC COMMANDO REARMED

En klassiker opdateret på fineste måde

Platform XBOX 360 Udvikler GRIN Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU

Bionic Commando var oprindeligt et spil til den gode gamle NES konsol, og har nu fået en makeover af de store, således at spillet passer bedre til nutidens gamere, og er nu kaldt Bionic Commando: Rearmed.

Plottet er for mig ligegyldigt, da det er et arkadespil. Jeg fik fat i noget om, at man skulle redde en eller anden fims fra en eller anden ond gut. Det er godt nok til mig. Bare giv mig nogle fede våben og baner samt en røvfuld blærende bosser, så er jeg tilfreds du! Så lad os skippe til gameplay.

Dit våben består af en pistol, der senere kan opgraderes til diverse ting så som laserpistol og bazooka, hvor man selv kan få lov til at styre missilet. God gammeldags morskab. Men hvor Rearmed virkelig skiller sig ud fra andre sidescrollers, er brugen af dit primære våben; din bioniske arm. Med den kan du svinge dig rundt i banerne og gribe fast i tønder, for derefter at kaste dem på dine fjender samt ting, som at kunne gribe fat i selve modstanderen og kaste ham til langbortistan.

At svinge sig rundt kræver øvelse i starten, men heldigvis er der træningsbaner, der hurtigt

får din indre swinger sluppet løs, og så begynder Rearmed virkelig at blive underholdende.

Mht. multiplayer er det med stor sorg i mit hjerte at kunne observere, at der ikke er online co-op. Dog er der mulighed for at spille co-op lokalt, men jeg kan ikke helt ryste tanken af mig at hvis BC: Rearmed blot fik lidt mere udviklingstid, så ville online co-op havde været en realitet.

Af et XBLA-spil er dette en perle af de helt store. Ikke nok med at Bionic Commando giver fans af det gamle NES-spil en ny, men stadig autentisk oplevelse især mht. banedesign og gameplay, Rearmed giver også folk der er nye til Bionic Commando et spil der føles friskt på alle leder og kanter, både når vi snakker banedesign og gameplay, men også når der er tale om træningsbaner, sværhedsgrader (easy, medium, hard), og ikke mindst den nye comic/cartoon style, der på alle måder giver Rearmed den rette udstråling.

_Wack

KARAKTER 9/10



GAMMEL VEN

Ja, han er tilbage, manden med den bioniske arm, der må så frygteligt meget igennem, før han igen har sikret verdensfreden.

FORUM

XBLA LOT OF S***

Xbox Live Arcade har efterhånden oparbejdet et stort antal titler. Men er mængden af dårlige spil ved at kvæle de gode spil? Er der overhovedet nogle gode spil, eller kan alle spillene kaldes for tarvelige genudgivelser af tidligere tiders arkadeklassikere

AFRIKA, DET SER GODT UD

Selvom det er meget tvivlsomt at det underlige safari/fotografspil Afrika kommer til vores breddegrader, kan man jo godt diskutere det. Og hvis Sony var kvikke, ville de markedsføre det til Gamereactors brugere, der virker ret tændte på at knipse lover og næsehorn.

MAX PAYNE

Vi kender rumlen: Spil udkommer. Film bliver lavet over det. Folk brokker sig. Max Payne bliver nok efter samme formel, men lad os nu se på det positivt, ligesom i denne tråd. Det kan jo være at Max Payne vil vende trenden. Men hvad i alverden betyder de engle/dæmoner?

NÆSTE GTA

Grand Theft Auto 4 er efterhånden blevet tyndslidt, med mindre man er PC-ejer og stadig venter. Derfor er appetitten stor på mere biltyveri og lemlæstelse. Hvad skal det næste spil i serien indeholde? Det diskuteres i denne tråd. En ting er sikkert: Det bliver kun for voksne.kigge forbi www.gamereactor.dk/forum.

FALLOUT 3-TRÅDEN

Kan man betro udvikleren Bethesda med en så elsket serie som Fallout? Er Fallout 3 bare Oblivion med færre mudcrabs eller vil spillet følge den faste Fallout-tradition med kulsort humor, masser af mutanter og blodmængder der når nye højder? Brugerne spekulerer i denne tråd.

SKUFFET OVER MIN WII

Kan man rent faktisk diskutere om en konsol er rigtig eller forkert? Normalt forvandler sådanne diskussioner sig til ren mudderkastning, men i dette tilfælde er argumenterne for og imod på plads og ikke der har ikke været optræk til den mindste smule mudderkast eller fanboy-mani.



INTERNET

LEIPZIG 2008

Næppe er E3 blevet overstået, før Europas egen spilmesse Leipzig Games Convention dukker op. Vores egen Tanggaard tog af sted og resultatet kan læses på hjemmesiden.

GEARS OF WAR 2

Det mindste pip fra Epic er blevet analyseret og vendt af redaktionen. Derfor blev nyheden om at spillet nu er næsten færdigt, modtaget med kyshånd og nyopladede joypads.

GAMERSDAY

Sammen med Ubisoft har Gamereactor endnu engang arrangeret at nogle heldige brugere kan komme ind og prøve nye spil. Er du 18 år eller over, så kom forbi. Det kan være du vinder!

DE UDVALGTE

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



CARMILLAH

En af forummets moderatører. Selvom hendes kløvneavatar på forummet ligger på grænsen til det skræmmende, er hun hjælpsomheden selv. Og hvem som helst der spiller Sam & Max er okay hos os!



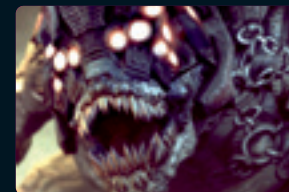
TUCA

Nogle ville sikkert betegne Tuca som en provokatør, da hans mening i nogle tilfælde strider mod andres. Men når man luftter sine meninger på en velformuleret og saglig måde, det er dejligt at se.



KEBAB

Kebab kommer fra Pølsernes By, for uidentificerede Haderslev. En god spil smag og en kærlighed til Casper og Mandrilafalten kan man kun have respekt for. Slesvig? Det tror jeg nok friskt.



-HASH_DK-

Engang imellem er det ikke nemt at være til. Hashs' ønske var, at have et brugernavn der mindede lidt om sit eget, men når det navn så minder lidt om et rusmiddel, så er det ikke så lige til.



MIKE JEZZ

Mike har, ud over en af månedens brugeranmeldelser, også leveret en ordentlig stak andre anmeldelser. De er alle godt skrevet og en sådan produktivitet skal nok blive belønnet.



DIRTY HARRY

Dirty Harry er en af forummets veteraner. Han har været moderator og selvom han ikke er det længere, er han ikke bleg for at hjælpe andre godt på vej. Er desuden ikke bleg for at slag Halo 3.

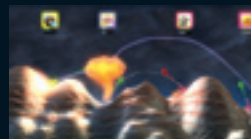
WMM



ANNONCERET

Ninja Blade til Xbox 360

Microsoft synes ikke, at Xbox 360 ejere kan få nok ninja-action, og derfor har firmaet i samarbejde med japanske From Software, annonceret Ninja Blade. Det ligner mest af alt Ninja Gaiden og resultatet vil kunne opleves i 2009.



Death Tank til XLA

Var du en af de få danske Sega Saturn-ejere, der ikke kun ejede konsollen, men også spillede Exhumed, kan du måske huske det fabelagtige Death Tank. En opdateret version af det skydegale spil, er nu på vej til Xbox Live Arcade, og en endda fra den originale udvikler.

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

FØLELSER

Hvordan det er lykkedes Quantic Dream er tilføje det karaktergalleri så meget personlighed, er der ingen andre end dem selv der ved. Resultatet er dog bedre end det meste vi tidligere har set.

KUN EN DEMO Selvom det der blev vist i Leipzig ikke vil være del af det færdige spil, vil der være omkring 60 ligeså interaktive scener der tilsammen vil udgøre den samlede historie.

ENDELIG!

Quantic Dream annoncerede endelig Heavy Rain til Playstation 3

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **QUANTIC DREAM** Udgiver **SONY** Genre **ADVENTURE** Udgivelse **04 2009**

I en branche der har uhyrligt travlt med at drage sammenligninger mellem sig selv og filmindustrien, burde det ikke være særligt spændende, når en udvikler siger, at de har gang i en spilbar thriller. Det burde heller ikke være mange der synes det lød særligt spændende, da selv samme udvikler tidligere sagde at de prøvede at genoplive adventure-genren.

"Burde ikke" er altså ord der ofte bruges om Quantic Dream, men alligevel er det svært ikke at tænke at flere udviklere burde lave spil som den franske udvikler, når man ser på hvad de havde at vise til årets Games Convention.

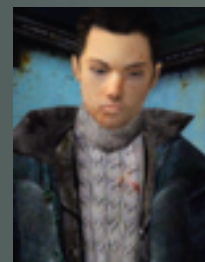
Heavy Rain startede som en tjeneste til

Sony, da firmaet bag PlayStation, spurgte den franske udvikler om ikke have lyst til at lave en grafisk præsentation til E3-messen. Resultatet var "The Casting", hvor Quantic Dream i løbet af få minutter formåede at vise hvordan de, bedre end de fleste andre, kan kombinere spil og følelser.

Netop følelserne er noget Heavy Rain ser ud til at komme til at spille på, og specielt frygt ser ud til at gennemvæde projektet. Som den kvindelige journalist Madison så vi hvordan man sneg sig ind i et hus, hvor en formodet morder boede. Hver lille detalje havde indflydelse på forløbet, og alene at tippe skraldespand på vej ind i huset, kunne få betydning senere fordi beboeren af huset

ville ane uråd. Netop hvor galt det kunne gå, fik vi vist da Madison blev opdaget og en heftig flugt indledtes. Med timingbaserede tryk lykkedes det at undvige galningen, men imponerende var den intensitet scenen demonstrerede. Ved at gøre Madison aldeles menneskelig, og ikke blot give hende muligheden for at trække en pistol, blev hele jagten så meget mere virkelighedstro.

David Cage fortalte bagefter at den løsning vi lige havde oplevet, kun var en ud af mere end tyve, og alle faktorer havde indflydelse på hvordan jagten endte. Heavy Rain var den mest positive nyhed på Games Convention, og vi glæder os stort. _Thomas Blichfeldt



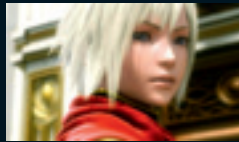
FAHITA

FAHRENHEIT

Fahrenheit var det sidste spil fra Quantic Dream, og det opnåede stor popularitet hos anmelderne såvel som medium succes hos køberne. Det havde en lang udviklingstid, og blev af mange set som evolution af adventure-spillene. Spillet historie blev fortalt fra flere forskellige synspunkter, der i blandt den ufrivillige morder Lucas Kane og detektiven på hans spor Carla Valenti. Fahrenheit blev udgivet i 2005 på PC, PlayStation 2 og Xbox. Har du ikke prøvet det endnu kan det også hentes over Xbox Live til Xbox 360.

Godfather 2

Til februar næste år skulle alle virtuelle gangstere igen kunne trække i jakkesættet, og gøre klar til at afpresse, skræmme, tæve og skyde alle på jagten efter den almægtige dollar. EA har annonceret at arbejdet på spillet allerede er godt i gang.



Final Fantasy XIII Agito

Ethvert håb om snart, at kunne tage det trettede kapitel af Final Fantasy serien med i lommen, blev forleden knust. Nomura-san, der er designer på projektet, kunne fortælle at PSP-versionen først udkommer efter PS3- og Xbox 360-versionerne.

Tredje generations PSP

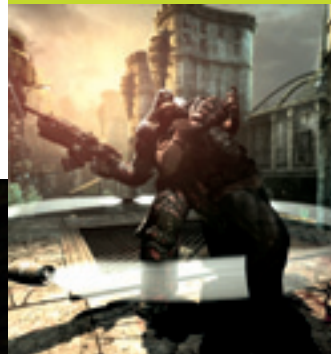
Sony kunne til Games Convention fremvise den kommende modernisering af PSP, der med indbygget mikrofon og forbedret kontrast, vil forbedre yderligere på den lækre PSP Slim. En pakke med et 4GB hukommelseskort inkluderet, skulle også være i planerne.



NYHEDER

GEARS OF WAR 2 ER NÆSTEN KLART

Gears of War 2 er et af de mest ventede spil til Xbox 360 i år, og derfor var der også positive nyheder da den ledende producer af Gears of War 2 forleden deltog i et interview. Her blev han spurgt hvordan arbejdet på projektet forløb, og fortælle følgende: "Vi er ca. 85% til 90% færdige med poleringsfasen og laver en række forbedringer i øjeblikket. Jeg starter personligt spillet op hver morgen og spiller mig igennem singleplayerdelen, bare for at sikre mig at alt hænger sammen og det hele er totalt fedt."



PIRATER DRÆBTE CRYSIS

Når flere og flere PC-udviklere i disse år stiller skarpt på konsollerne, så skyldes det ikke så meget platformens udbredelse og lettilgængelighed, som det faktum at PC-plattformen er verdens mest piratkopierede. I et nyt interview fortæller Harald Seeley fra Crytek således, at den million kopier Crysis har solgt til dato, havde været fordoblet, hvis det ikke havde været for pirateriet. Udtalen bliver begrundet med at langt flere har hentet opdateringerne til spillet, end der er kopier solgt, hvilket tyder på at noget er galt.

BIONIC COMMANDO: REARMED

Det går det bedre end nogensinde for de spil, der kan downloades over bl.a. Xbox Live Arcade og Sonys PSN-tjeneste - og dette kan Capcom nu også bekræfte. For blot et par uger siden udsendte firmaet en genfortolkning af det gamle Bionic Commando, og det har solgt over alle forventninger. Intet mindre end 130.000 eksemplarer er der blevet downloadet på syv dage. Endvidere mener Ben Judd at et spil som Bionic Commando: Rearmed også signalerer, at forbrugeren ikke er til de mange ringe udgaver af alverdens puzzle-spil der fylder disse tjenester.

ICO ER ET MESTERVÆRK

Guillermo del Toro, instruktøren af Hellboy II: The Golden Army, har i et nyt interview sagt at han anser Sonys to spil Ico og Shadow of The Colossus for at være mesterværker. Han fortsatte med følgende: "Jeg var fuldstændig vild med Bioshock. Jeg elskede universet, designet, lysætningen, scenografien og kameravinklerne. Jeg er også fan af Silent Hill, Resident Evil og Devil may Cry. Det oprindelige Silent Hill var så smukt, som en slags Lynch, Polanski eller Romero gysersfilm." Er en filmatisering mon på vej?

NY CONTROLLER TIL X360

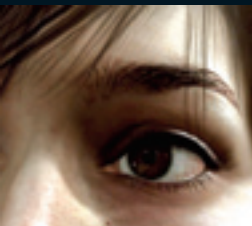
Det er naturligvis ikke noget nyt, at der kommer en skrigende grøn controller til xbox 360, for det blev allerede afsløret ved årets E3-messe i Los Angeles. Men nu fremgår det også fra oplysninger udsendt af Microsoft, at kontrollen vil have et markant forbedret styrekryds, der gør det muligt at spille bl.a. Pro Evolution Soccer 2009 og Street Fighter IV som de var tiltænkt. Den grønne controller lanceres d. 24. oktober til en pris på 44,99 Euro, altså godt og vel 335 danske kroner, og vil naturligvis komme med sit helt eget Play and Charge-kit.



GRTV INTERVIEW

Et interview med David Cage på GRTV

Hvis du synes Heavy Rain ser spændende ud, bør du lige slå et smut forbi GRTV næste gang du er online. Her vil du kunne finde et interview med David Cage, manden bag Heavy Rain, hvor han fortæller om udviklingen og hvordan spillet hænger sammen i forhold til Fahrenheit. Der bliver også snakket om hvordan branchen har forandret sig siden han først trådte ind i den, og hvordan historiefortælling er blevet et langt vigtigere aspekt af spiludvikling i dag.



MUTATION
IS GOOD
AT
SPORE.COM





MANDEN BAG BRAID

Vi fik en snak med Jonathan Blow om hans smukke projekt Braid

Platform X360 Udvikler NUMBER NONE Udgiver MICROSOFT Udgives UDE NU

Anmeldelsen af Braid kan du læse længere inde i magasinet, men er du også interesseret i at høre, hvor inspirationen til hans projekt stammer fra, så læs med her.

Hvorfra kommer inspirationen til Braid?

- De bedste ideer kommer bare, jeg aner ikke hvorfra. Der er naturligvis en masse inspiration fra spil som Super Mario Bros. samt det faktum, at jeg var desillusioneret over, hvordan spole-konceptet blev brugt i andre spil, heriblandt Sands of Time. Men alle de ting, som gav Braid dets eget liv, de kom alle sammen på en gang og fuldstændig uden indblanding fra ovennævnte spil.

Hvordan ser situationen ud for de små udviklere i øjeblikket?

- Det er et meget bredt spørgsmål! Jeg synes, at de små udviklere klarer sig fint, og de mere højprofilerede spil er jo begyndt at kigge frem på tjenester som XBLA og PSN samt på PC – og de er af virkelig høj kvalitet, så hvad mere kan man bede om? Desuden er der nogle spændende "kunst"spil på vej fra bl.a. Jason Rohrer og Rod Humble. Jeg ville dog ønske, at nogle flere af de små udviklere ville lave færre kloner af Pop-Cap-spil, men man kan jo ikke få det hele. Kan man vel?

Chris Deering sagde forleden, at kun 3 ud af 10 lancerede spil tjener sig selv hjem, og spiludviklerne er nødt til at tænke anderledes økonomisk, hvis der skal produceres spil i fremtiden. Er Braid en slags svar på dette problem?

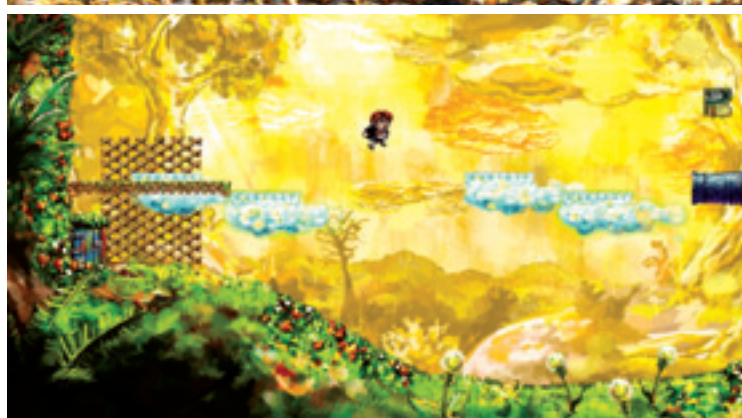
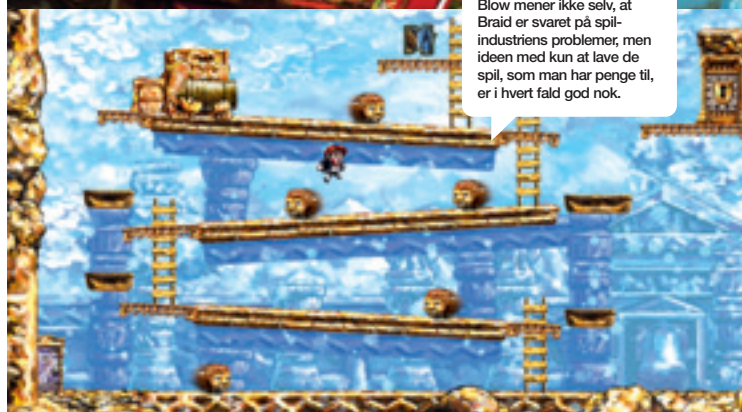
- Jeg tror ikke at Braid specifikt er løsningen på dette problem, i hvert fald ikke for alle udviklere. Jeg havde kun selv muligheden for at lave spillet, fordi jeg havde sparet en masse penge op i banken, flere end man normalt kan. Og selvom jeg startede med en god sjat penge, så løb jeg alligevel tør for penge og måtte tage et lån, for at kunne lave projektet færdigt. Men sådan generelt er det da et godt svar; lav det spil, du har råd til at lave. For de flestes vedkomne vil det betyde meget små spil, men det er samtidig godt, for jeg mener, hvis du ikke kan lave et lille spil, der er sjovt og interessant, hvordan skal du så lave et stort og dyrt et?

Kan spil være kunst? Og kan du give os et par eksempler?

Selvfølgelig kan spil være kunst. Jeg vil ikke engang slynge om mig med eksempler for at underbygge mit argument. Enhver der ikke forstår, hvordan spil kan være kunst, har sikkert ikke spillet de rigtige spil. Måske har de endda noget



JONATHAN BLOW
Blow mener ikke selv, at Braid er svaret på spilindustriens problemer, men ideen med kun at lave de spil, som man har penge til, er i hvert fald god nok.



imod kunst og vil derfor ikke indrømme, at visse ting sagtens kan være kunst.

Hvad får man ud af at være en del af den etablerede branche, og hvad har du fået ud af at stå uden for dette system?

- Jeg tror en del mennesker ville kunne svare på dette. Jeg har ikke personligt den store interesse i et tæt samarbejde med en større udvikler eller udgiver, for de opfordrer ikke til den slags arbejde, som jeg er interesseret i.

Hvad er dit yndlingspil og hvorfor?

- Jeg har mange yndlingspil. Det er et alt for bredt spørgsmål til, at jeg kan svare fyldestgørende på det, men snakker vi specifikke platforme, f.eks. XBLA, så er mit yndlingspil Space Giraffe, fordi det er så personligt og fordi spildedesignet er fremragende – og så ikke mindst fordi, det opfordrer spillere til at udforske en smuk verden. Jeg er også vild med Counter-Strike på PC, fordi det er så dyb en multiplayer-oplevelse.



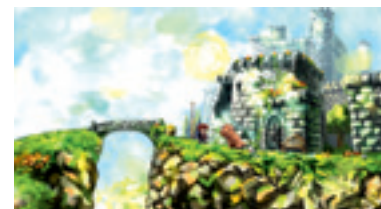
Specielt fordi spillet forkaster mange af genre's mest basale regler. Og så fordi det er så intenst og interessant at spille.

Er der nogen i spilindustrien, du ser op til, og hvorfor?

- Jeg ser ikke spil som en industri, og jeg ser faktisk ikke op til særligt mange mennesker. Jeg beundrer noget af det arbejde, som mine venner skaber, heriblandt Chris Hecker, der har lavet animationssystemet og hudteknologien til Spore, det er faktisk rigtig fedt.

Hvad er ægte næstegeneration for dig?

- Det er en beskrivelse, der er total meningsløs. Det siger mig ikke en pind. Det er bare noget, der er opfundet af store firmaer, så de kan sælge deres maskiner til forbrugere. Der er ingen forskel.





MÅ JEG FÅ?
Har man bare en smule racerfører i maven, er det svært at modstå en Nissan GT-R med mere end 400 hestekræfter. Efter en tur i topfart skulle den derfor have et stort knus.

GT ACADEMY

Skandinaverne gav den gas på Silverstone

Platform PS3 Udvikler POLYPHONY DIGITAL Udvikler SONY Genre DRIVING Premiere UDE NU

Efter nogle særdeles spændende finaler i GT Academy tidligere på måneden, var tiden endeligt kommet til at de fire skandinaviske deltagere skulle tage turen til England, for at besøge og køre på den legendariske Silverstone bane. Vi var med hele vejen

Hans Henrik Christensen (Danmark), Chris Midmark (Sverige), Joachim Olsen (Norge) og Karri Keskinen (Finland) var allerede i gang med nogle af de fysiske tests da vi ankom, og måtte se sig selv råbt af, af akademiets trænere og professionelle køre. Ganske som man oftest ser i træningen af elitesoldater, var det målet at alle deltagere skulle presses til det maksimale, for at se hvor deres grænser var fysisk og mentalt.

Herefter skulle der øves interviews, og derfor blev alle deltagerne delt op i hold der hver især skulle gøre deres for at besvare på journalisternes spørgsmål. Endnu engang blev det rigtige presserum på Silverstone brugt, og har man nogensinde set en pressekonference efter et Formel 1 løb, ved man hvad deltagerne skulle gennemgå.

Med kun et par dage på akademiet var det tid til at sige farvel til de første otte deltagere, hvor både den danske og finske deltager måtte sige farvel. Modet var dog ikke tabt fordi oplevelsen allerede havde været så stor, og fordi de var blevet lovet at de stadig ville få lov at køre på Silverstone dagen efter.

Nissan 350Z, Nissan GT-R og Caterham var de tre biler der dagen efter skulle være med til at afgøre, hvem der ville vinde det fuldt betalte træningsophold, der på fire måneder skulle gøre to af kørerne klar til at køre for Nissans racinghold i et 24 timers løb i Dubai.

Med mere end 400 hestekræfter havde Nissan GT-R ingen problemer med at nå op på de 280 kilometer i timen, mens både Nissan 350Z og Caterhammen blev brugt til køretekniske opgaver. Desværre var ingen af de skandinaviske deltagere tilbage, da de ingen vindere blev fundet, men svenskeren Chris Midmark, sluttede dog på en særdeles flot tredje plads.

_Thomas Blichfeldt



RYGTER

KINGDOM HEART TIL PS3

Hvis du bare ikke kan få nok af den magiske blanding af eventyr og Disney i spilform, er det måske snart på tide til at anskaffe sig en Playstation 3. De seneste rygter siger nemlig at Square/Enix vil annoncere det tredje Kingdom Hearts eventyr eksklusivt til Playstation 3, på det kommende Tokyo Game Show. Kingdom Hearts har altid fokuseret på en blanding af action og rollespil, og er til dags dato en af den japanske udviklers mest succesfulde serier, specielt her i vesten. Hvis rygterne er sande, er det et stort slag for Sony, efter at have mistet eksklusiviteten på Final Fantasy.

KILLER INSTINCT 3

Efter at vores egen Jesper Nielsen kunne starte alle rygterne om en mulig Killer Instinct 3 med en uskyldigt fotografi, er der nu blevet smidt mere benzin på bålet. Det seneste er et billede af et nodeark med overskriften Killer Instinct 3, der angiveligt skulle indeholde temamusikken til det kommende kampspil. Killer Instinct er efterhånden en af de eneste serier som Rare ikke har givet en modernisering, og hvem kunne ikke godt klare igen at tage kontrollen over T.J. Combo, Chief Thunder eller Fulgore?

MAX PAYNE 3 FRA ROCKSTAR

Finske Remedy har aldrig været den hurtigste spiludvikler, og vi undrer os stadig over hvor pokker Alan Wake bliver af. En af forklaringerne på Hr. Wakes lange pause fra søgelyset, skulle angiveligt være at Remedy samtidigt har arbejdet på det tredje kapitel i historien om Max Payne. Ventetiden skulle dog også have irriteret Rockstar som ejer licensen, og derfor har de åbenbart selv overtaget udviklingen. Forhåbentligt bliver det til officielle nyheder, i forbindelse med lanceringen af filmen.

RESIDENT EVIL 2 TIL WII

Om det er endnu et led i Nintendos plan om at overbevise de ældre brugere om at de ikke er glemte, er endnu ikke til at sige, men en genfortolkning af Resident Evil 2 til Wii, er åbenbart noget Capcom for tiden overvejer. Nye fjender skulle blive introduceret, men mest interessant lyder at kameraet skulle være hentet fra seriens fjerde afsnit, således at man slipper for langsommelig kontrol serien førhen var kendt for. Capcom har ikke ønsket at kommentere rygten endnu, men er vi de eneste der godt kunne bruge lidt opvarmning til Resident Evil 5?

HALO 4 FRA GEARBOX

I et nyt interview udtaler chefen hos Gearbox, Randy Pitchford, at firmaets næste opgave bliver deres største til dato, og at alle vil forstå hans entusiasme når de engang kan offentliggøre projektet. Det har fået mange til at spekulere i om ikke det er Halo 4 der hentydes til. Bungie har gjort helt klart at de ikke havde lyst til at påbegynde eventyret med det samme, og med Gearbox' erfaring indenfor genren, samt Microsofts ønske om endnu en millionsælger, er der mange af brikkerne der passer sammen.

INTERNET

NYHEDER - GAMEREACTOR.NET

NU OGSÅ PÅ ENGLISK

Har du lyst til at se hvordan vi tager sig ud på engelsk, eller blot lyst til at opleve den nyeste instans af Gamereactor er der nu rig mulighed for at gøre det på Gamereactor.net.

Med vores svenske kollega Bengt Lemne i front, har vi lanceret et nyt site på engelsk, der dog stadig vil være fokuseret omkring det nordiske spilmarked, og alle dets spiludviklere. Indholdet er en sammenblanding fra norske redaktioner, samt selvfølgelig egne nyheder.

Gamereactor.net står allerede klart mens du læser dette, så hvorfor ikke slå et smut forbi?



EVOLUTION
BEGINS
AT
SPÖRE.COM





BENZIN I BLODET
Vi besøgte den klassiske Silverstone-bane, for at dække årets GR-konkurrence. Se hvad der skete i vores spændende program.

6

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

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



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



GT ACADEMY

Thomas Blichfeldt tog til den legendariske racerbane Silverstone, for at se hvordan det gik med de skandinaviske deltagere i GT Academy. Hvis du yderligere vil se hvordan en spilmelder gør sig i en sportsvogn, er der god grund til at se GRTV i de kommende uger. Så tag turen forbi.



ROCKBAND 2/GUITAR HERO: WORLD TOUR

Musik-krigen i konsolverdenen fortsætter, og vi mødte begge modstandere i Leipzig, for at se hvad de kunne byde på. Flere sange, nye og bedre instrumenter, karakterdesign og et musikstudio var stikordene, og vi er klar til at vise dig alt sammen.



MADWORLD

Mad World ser ud til at blive det mest blodige spil til Wii nogensinde. Vi fik selvfølgelig en lille snak med manden bag det hele, Aitsushi Inaba, hvor I kan høre alt om hans tanker og ideer bag det kommende tegneserie-spil. Så er du interesseret i dette specielle Wii-spil, så bør du tune ind.



YOUROPA

Iblandt alle de store titler finder man også de helt, helt små. Youropa er et sådan projekt, og udvikles af de to danskere Lasse Cleveland og Mikkel Fredborg under navnet Freclø. Spillet ser allerede efter kun fire måneders udvikling, rigtig lækkert ud. Se selv det danske projekt på GRTV.



FAR CRY 2

Ubisofts nye shooter er ved at være færdig, denne gang uden Crytek som udvikler. Og Gamereactor TV var på pletten i Leipzig for at høre det sidste nye om spillet, her for udgivelsen i slutningen af november. Er det ligeså godt som det første spil? Og hvad med Internet-kritikken?



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Call of Duty 4: Modern Warfare fra Infinity Ward var en kæmpe succes, og GRTV-redaktionen er fortsat helt fortabt i flerspiller funktionerne. Nu er det så Treyarchs tur til at tage sig af serien med World at War, og vi satte holdet i stævne, for at høre alt om projektet.

↑ SPORE

GIVE ME YOUR CITY HALL

STORM THE GATES AT SPORE.COM

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SPORE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Your potential. Our passion.[™]
Microsoft

ULTIMATIV WEBUDVIKLING. SUBLIME RESULTATER.
NY VISUAL STUDIO 2008.


Microsoft[™]
Visual Studio



DEFY ALL
CHALLENGES

Din udfordring: Flere krævende web-applikationer til flere platforme. Overvind den: Udnyt værktøjerne i Visual Studio[®] med Silverlight[™] og få adgang til en ny verden af muligheder og funktioner. Find tips og værktøjer på microsoft.dk/grib-udfordringen



NYT FRA IFA

Igen er det blevet tid til den årlige elektronikmesse i Berlin, og her et lille udpluk af produkter vi kan vente os i nærmeste fremtid. Der er lidt for enhver smag, men fælles for dem alle er at der er tænkt over design og formfaktor.
www.gamereactor.dk/gadgets



DELL STUDIO HYBRID

CIRKAPRIS: 4.490,-

Leder du efter en lille og let mediecenter PC, du kan have stående i stuen, skal du måske kigge nærmere på Dells nye Studio Hybrid. Maskinen fås i et utal af farver og er proppet med nyeste mobile teknologi. Maskinen er op til 80% mindre end almindelige husaltre, og bruger kun 1/3 af deres strømforbrug. Du kan selv ændre i konfigurationen, og blandt andet vælge at få den med indbygget Blu-ray drev.



CANON HG21

CIRKAPRIS: 11.499,-

Med Canons nyeste HD-videokamera, er det let som en leg at optage video i høj kvalitet. Det kompakte kamera har fået navnet HG21 og optager i den fulde HD-opløsning (1920 x1080 pixels), på en indbygget harddisk på 120GB - det svarer til godt 45 timers video. Kameraet er udstyret med en stor farveskærm på 2,7", og vil du vise resultatet frem, sætter du bare et HDMI-kabel til og tænder for fladskærmen.

SONY T700

CIRKAPRIS: 3.300,-

Hver gang Sony introducerer nye kompaktkameraer, har de smidt en ny teknologi med i puljen. Tidligere har vi fået smil- og ansigts-genkendelse, og de nye modeller kan nu også modvirke blinkende øjne. T700 er et 10,1-megapixel kamera med Carl Zeiss Vario-Tessar optik, 4x optisk zoom, 3,5" display og 4GB hukommelse. På størrelse med et kreditkort og kun 16mm tykt, er dette Sonys mindste kamera til dato.



SAMSUNG TOUCHWIZ (F480)

CIRKAPRIS: 3.000,-

Det vælter frem med trykfølsomme telefoner, og i den forstand er TouchWiz blot én af mange. Telefonen er dog lidt mindre end eksempelvis iPhone, og ligger utrolig godt i hånden. Der er lidt problemer med slowdowns i softwaren, men overordnet set er det en rigtig lækker telefon. Telefonen har alt du skal bruge såsom kalender, 5-megapixel kamera, FM-radio og musikafspiller.

PLANTRONICS GAMECOM 777

CIRKAPRIS: 800,-

Plantronics har slået sig sammen med Dolby Labs om at lave et nyt headset, specialdesignet til intense gamingsessions. Headsettet er utroligt let og behageligt at have på, og med Dolbys teknologier udvider de lydfeltet fra en stereooplevelse, til en 360-graders lydoplevelse. Dolbys teknologien sidder i et lille USB-lydkort, som sidder mellem computeren og hovedtelefonerne, og kan slås til og fra.





CREATIVE GIGAWORKS T3

CIRKAPRIS: 1.599,-

Er du en af dem der primært bruger din computer til at afspille musik, så vil du elske højtalene her. Sættet fra Creative består af 2 små satellitter og en sub-woofer, og spiller, trods sin beskedne størrelse, langt bedre end man skulle tro. De to satellitter leverer takket være fuld-tone-enheden fyldige mellemtoner samt klare høje toner, og bassen med SLAM-teknologi søger for en dyb og kraftfuld bas.



LACIE LITTLE BIG DISC QUADRA

CIRKAPRIS: 5.549,-

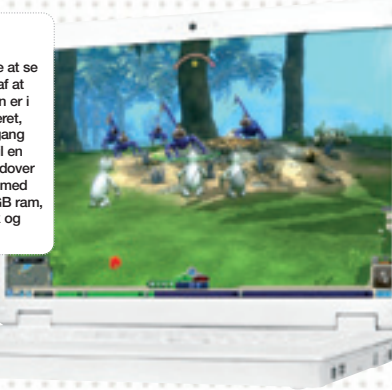
Det handler om at samle al underholdningen på et sted, men dens slags fylder jo. Med den eksterne harddisk fra Lacie behøver meget data dog ikke længere fylde ret meget. Den lille kasse er lavet i aluminium, vejer 650 gram og måler 4 x 8,5 x 14cm. Harddisken rummer 1 terabyte (hvad der svarer til 1000GB) har en overførsels-hastighed på op til 110MB/sekund og fungerer både med Windows og Mac.



ZEPTO NOX

CIRKAPRIS: 5.995,-

Zeptos bærbare er blevet kønere at se på, og maskinen Nox bryster sig af at være en bærbar biograf. Skærmen er i bredformat, lyden er THX-certificeret, der er Blu-Ray drev og HDMI-udgang hvis du vil spytte signalet videre til en større skærm eller projektor. Derudover er det en ganske potent maskine med en Intel Core 2 Duo processor, 4GB ram, 320GB harddisk, trådløst netværk og 15.4" skærm.



DANE-ELEC SO SMART

CIRKAPRIS: 2.000,-

Hvad skal man med en hel computer når du kan nøjes med lille harddisk? Den sorte madkasse fra Dane-Elec er nyeste skud på stammen So-serien, og er en ekstern harddisk på 500GB, der sættes direkte til fjernsynet. Fyld harddisken op med video, musik eller billeder, eller stream medierne trådløst over dit netværk. Forbindelsen til fladskærm og anlæg foregår denne gang rent digitalt.

LOGITECH ILLUMINATED KEYBOARD

CIRKAPRIS: 649,-

Du sidder til langt ud på natten og klapper løs i tasterne. Det bliver sværere og sværere at se hvilke taster du rammer. Det er ikke længere et problem med Logitechs nye Illuminated Keyboard, som udmærker sig ved en ny slags bagbelysning af tasterne, har Logitechs PerfectStroke teknologi til tastetryk og et ultratyndt design på kun 9,3 mm - Logitechs tyndeste nogensinde.



CREATIVE ZEN MOZAIK

CIRKAPRIS: 499,-

Mozaic fra Creative skiller sig primært ud på et anderledes design. Indmaden er dog identisk til hvad vi tidligere har set. Mosaic har en 1.8" farveskærm, højttaler, FM-radio og diktafon, og fås i modellerne 2, 4, 8 og 16GB. Den gode lyd kvalitet vi efterhånden har vænnet os til i Creatives produkter, er intakt, og med en batteri-levetid på 32 timer, passer den lille afspiller især godt til de lange ture.



LG ELECTRONICS W2284F

CIRKAPRIS: UKENDT

Det er ikke længere nok med en stor skærm på skrivebordet, den skal også se godt ud. LGs nye W2284F er en skærm der virkelig kræver opmærksomhed. Selve rammen på skærmen er i sort pianolak og foden er gennemsigtig og lyser, takket være en gemt lyskilde, blå når den er tændt. Tænd/sluk-knappen er formet som en gennemsigtig vanddråbe, og lyser ligeledes blå når skærmen er tændt.

KAN MAN SNYDE DØDEN?

Katte har ni liv, og computerspillere har omkring en milliard. Jesper har set døden i øjnene

En blog her på Gamereactor beskrev for nylig, hvordan det efterhånden hører til sjældenhederne at se den sorte skærm med "Game Over" skrevet med store, markante og måske endda bloddræpende bogstaver. Nu har kørt barn jo mange navne, og i dag har man i mange tilfælde droppet de berømte to ord og erstattet dem med en mere unik måde at fortælle dig på, at du er død. Men hvorfor overhovedet have et element som dette i et spil? Spil handler jo om at have det sjovt, og jeg ved ikke med dig, men hvad pokker er der så sjovt ved at dø?

Der er rent faktisk ikke sket de store svømmeskridt inden for det spilelement, der hedder "at tabe", gennem de sidste rigtig, rigtig mange år. Engang var computerspil en kort fornøjelse, hvor et nederlag betød enden på spillet, men i dag er det efterhånden kutyme, at man blot bliver sat et stykke tilbage i tiden, og så kan man få lov til at prøve igen. En rimelig tilgivende måde at dø på, der tydeligvis ikke har sit udspring i virkeligheden, og selvom det på mange måder er bedre end at skulle starte helt forfra, så efterlader det stadig tonsvis af spillere med rødglødende ansigter og en arrigskab, der ser controllere flyve som fugle i flok.

En af de sværeste ting at arbejde med i et spil er forholdet mellem lethed og udfordring, kedsomhed og frustration. For at et spil overhovedet skal være noget værd, kræver det, at man bliver udfordret (i det mindste som en illusion), så man kan opnå en følelse af glæde og sejr. Men samtidig må et spil heller ikke være for udfordrende; hvis du på forhånd kan se, at udfordringen er for svær, så gider du ikke, og hvis du efter et par forsøg ikke føler, at du kommer videre, så gider du sandsynligvis heller ikke mere. Er et spil for udfordrende, bliver det dumt og frustrerende, men hvis det er for let, så vil man hurtigt kede sig og ikke opnå en glædesfølelse ved at klare målet. Den balance er så uhyggelig svær at finde og kan få alverdens spildesignere til at svede mere end en finsk familie i sauna.

Spilelementet "at tabe", som i mange men ikke alle spil, betyder "at dø", er et naturligt spilelement, som netop skal give spilleren udfordring og gøre det muligt ikke at nå målet, da udfordringen så på forhånd er væk. Men nu er computerspil, heldigvis, en lidt anden størrelse end andre former for mere traditionelle bræt- og kortspil. Computerspil styres, sjovt nok, af en computer og kan benytte sig af diverse spøjse algoritmer til at gøre oplevelsen unik og skræddersyet til spilleren. Så hvorfor ikke gøre brug af dette?

Nogle spil leger faktisk med tanken, hvoraf et af de seneste eksempler er bilspillet Race Driver: Grid Hvor mange gange har du ikke prøvet et bilspil, hvor du skulle køre en masse omgange stort set



Prøv dog en gang til

Et af tidens bedste racing-spil er uden tvivl Race Driver: Grid, ikke mindst fordi spillet, modsat en masse andre spil i genren, giver dig muligheden for at fortryde en overhaling eller et skrappt sving. Og spillet bliver ikke lettere af funktionen.

fejlfrit for at vinde, og så lige før mål kører du galt og må starte helt forfra? Det har jeg i hvert fald prøvet, og det er ikke særlig morsomt, når den tur først er kørt et par gange. På banen kommer Grid og giver dig mulighed for at spole tiden tilbage 3-4 gange under et løb, og man har nærmest lyst til at slå sig i panden og skrigere "D'oh!". For det er da en genistreg udover det sædvanlige. Bare fordi du kan spole tiden lidt tilbage, betyder det jo ikke, at det kommende sving bliver det lettere, men i stedet for at køre fem omgange på ny for at nå derhen, kan du nu gøre det på fem sekunder og få en ommer.

Er Grid et let spil? Bestemt ikke. Kan man blive udfordret til det maksimale? Helt sikkert. Betyder spolefunktionen, at udfordringerne bliver noget sjovere og mere tilgængelige? På alle måder. At lege med grundlæggende elementer som disse kan dog gå galt, og vi så hvordan Bioshock gjorde det lidt for let for spillerne, når man hurtigt blev genoplivet uden at få nogen særlig straf og kunne fortsætte med at dræbe halvskadede Big Daddys på stribe. Derfor er det også vigtigt, at radikale ændringer af et så vigtigt element bliver gennemtænkt og designet helt ned til mindste detalje.

Jeg glæder mig især til at se, hvordan Fable 2 løser nogle af disse problemer. Peter Molyneux er meget opsat på at gøre spillet tilgængeligt og sjovt for både mainstream- og hardcorespillere. Eksempelvis ved at gøre det nemt at slås ved bare at hamre på knapperne, men skabe en udfordring ved at give erfaringspoint alt efter, hvor flot og effektivt man kæmper.



Udfordringen består derfor uanset dit niveau, da man vil stræbe efter de højeste belønninger, og hvis du ikke lever op til dit vanlige niveau – og stadig når helskindet igennem kampen – så er straffen kun, at du ikke optjener ligeså meget. Du skal hverken starte forfra eller igennem en pinefuld svær udfordring igen og igen.

Left 4 Dead er et andet eksempel på et kommende spil, der også prøver at gøre op med disse normer, og det bliver rigtig interessant at se, om det lykkedes. Her bliver hele spillet dynamisk opbygget efter ens niveau, så hvis du er en erfaren og rutineret spiller, der hurtigt får nedlagt stribevis af zombies, så får du smidt mange flere levende døde efter dig. Belønningen? Større og flottere mellemsekvenser og generelt set meget mere action. De mere gumpetunge, såsom jeg selv, vil få langt mindre, men mere tilpasset udfordring.

Og jeg håber virkelig, at det er noget andre udviklere vil skæve til og kopiere los af. For det kræver ikke en professoruddannelse i kvantefysik at regne ud, at man som spiller ikke synes, at det er sjovt at spille

samme sekvens om og om og om igen. I hvert fald ikke for de fleste. Så hvorfor ikke tilpasse spillets sværhedsgrad til spillerens niveau helt automatisk?

Hvis man fulgte nogle af disse retningslinier, så kunne det faktisk være, at procentdelen af gennemførte spil ville stige væsentligt. Ja, så kunne det faktisk være, at man ikke sidder fast i samme bane flere år i træk, så der til sidst sidder et skelet tilbage foran skærmen. Det er fuldstændig korrekt, at spil handler om udfordring, at blive bedre til tingene og løse gåder, så derfor skal man naturligvis ikke bare kunne gennemføre det med begge hænder bundet på ryggen. Men hvilken nytte har de kløgtigt udtænkte baner, fjender og gåder, hvis spilleren alligevel giver op på halvvejen? Spil skal være underholdende, og det skal give os den unikke følelse af glæde og sejr, som kun spil kan. Så lad dog for guds skyld være med at skære alle spillerne over én kam, udnyt det interaktive medium og giv os en dynamisk, tilpassende oplevelse, der gør op med nødvendige "Game Over"-skærme.

Jesper Nielsen



"ER RACE DRIVER: GRID ET LET SPIL? BESTEMT IKKE. KAN MAN BLIVE UDFORDRET TIL DET MAKSIMALE? HELT SIKKERT. BETYDER SPOLE-FUNKTIONEN, AT UDFORDRINGERNE BLIVER NOGET SJOVERE? ABSOLUT."



LANDING IS HARD.

FLYING IS EASY.

PURE



WWW.PUREVIDEOGAME.COM

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



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL
 Tag en tur gennem vores arkiv: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUS!

PRINCE OF PERSIA

Tanggaard fik en gennemgang af det seneste østerlandske eventyrspil på årets messe i Leipzig.



Mest eftertragtede

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

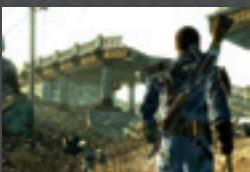
09-08



1 Gears of War 2

Xbox 360

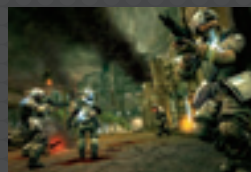
Det var ikke til at opstøve på årets GC-messe i Leipzig, og det har gjort os syge efter mere. Vi ved at det bliver godt, vi ved bare ikke hvor godt, men når man drømmer så meget om det, som vi gør, så giver det abstinenser.



2 Fallout 3

PS3/X360/PC

Tanggaard spillede det hos udvikleren ved årets messe i Tyskland og han elskede hvert sekund. Vi tør slet ikke tænke på, hvor mange timer, vi vil kunne bruge på at vade rundt i den enorme verden. Det bliver skönt.



3 Killzone 2

PlayStation 3

Vi lagde hænderne på joypaddet under Leipzig-messen, og vi var med det samme akolytter. Sony har fat i den lange ende og Killzone 2 føles tungt, beskidt og meget actionfyldt. Vi kan næsten ikke vente længere.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskoldt Lunkent Varmt Brændende Vulkanudbrud

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



MYTHIC TAGER UDFORDRINGEN OP

Små tinfigurer som rollespil. Mythic Entertainment lader til at have en sikker succes i ærmet



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Platform PC Udvikler MYTHIC
Udgiver EA Genre MMORPG

Lige siden den uforglemmelige dag, hvor Mythic Entertainment overtog udviklingen af Warhammer Online, har min F5-knap været rødglødende. Det var såmænd ikke fordi, jeg som barn malede de små tinfigurer fra Games Workshop, men fordi jeg som 21-årig opdagede Dark Age of Camelot – et online rollespil udviklet af Mythic.

Denne beta-test skrives med en bunke forbehold. Betaklienten har for det første været enorm ustabil. For det andet er sammenspillet animationer og lyde imellem helt ude af trit. Når jeg med min Bright Wizard kaster en ildkugle efter en lille satan af en goblin, så forventer jeg et kæmpemæssigt brag og en masse fægten med armene, frem for et lille royalt vink med hånden og en lyd, der minder om en fims fra den selvproklamerede modeekspert, Jim Lyngvild. Dette må og skal rettes op inden d. 18. september, hvor Warhammer Online slippes løs.

Men jeg er ovenud tilfreds med spillets RvR-system. I DAoC var det tre verdener konstante kamp mod hinanden, der drev endgame-indholdet. I Warhammer Online er det Order mod Destruction – det gode mod det onde, der kommer til at være alfa og omega.

Og det fungerer til UG med kryds og slange. Så snart ens karakter er skabt, ryger man nærmest direkte i kløerne på henholdsvis Order eller Destruction – og hvis man ikke gider bruge tid på at dræbe kravl, kan man vælge at stige i niveauer udelukkende ved at slagte andre spillere. For en gangs skyld er der også noget



Premiere OKTOBER

WAR alle vegne

Der er dømt krig alle vegne i Warhammer Online. Her er det min sorcerer, der i samspil med andre Destruction-krigere forsøger at jage Order på porten.

FAKTA

NY UDDIHLER

Til at begynde med var det det Climax, der var i fuld gang med udviklingen af Warhammer Online. Det gik dog knapt så godt. Heldigvis stod Mythic Entertainment klar på sidelinien, og med succesen Dark Age of Camelot i posen, kunne det aldrig gå helt galt. Derfor virker næsten alt og allerede rigtig godt.

ved at slagte monstre i et af denne type. Mythic har nemlig introduceret en lille genistreg ved navn Public Quests, som betyder, at man kan løse opgaver sammen med andre spillere, helt uforpligtende og uden at være i en gruppe. Disse opgaver er noget af det sjoveste, jeg har prøvet i et online rollespil – og den slags morskab får altså kløften mellem de i alt fyrrer niveauer til at føles meget, meget kort.

Warhammer Online er spækket med nye og innovative tiltag, og således kan man tage forskellige taktik-sæt med sig, som man så løbende kan skifte ud. Det rykker måske ikke ved genreens grundvold, men det er med til at give hver karakter unikke muligheder i forskellige situationer.

Når jeg nu har rost Warhammer Online til skyerne, samt slået fast, at næsten alt fungerer

perfekt, så bør jeg vel egentlig slå fast, at spillet nok ikke er helt klart til at blive udgivet. Min største bekymring er de mangefulde animationer og lyde, samt det faktum, at mange af de tyve karakterklasser minder lige lovligt meget om hinanden. Her skal Mythic virkelig arbejde på højtryk.

Når det så er sagt, så er Warhammer Online banelængder foran det rod, som Funcom udgav tilbage i maj, og som nu kæmper en fortabt kamp for overlevelse. Warhammer Online bliver en helt anden historie, det vil jeg æde min gamle hat på.

_Nicolas Elmøe

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Warhammer Online kan meget nemt blive den bedste opfindelse siden den dybe tallerken.



HVAD SKUER MIT ØJE En Bright Wizard skuer ud over en Destruction krigslejr, og gør sig klar til det næste slag.



Dramatiske landskaber
 En Marauder med en mureret arm, lader sig fortrylle af Chaos Wastes' dramatiske landskab. Selvom Warhammer Online er zoneopdelt, føles verden meget sammenhængende.





FABELDYR!

Klassisk actionoplevelse uden ekstra fridder

LEGENDARY: THE BOX
 Platform PS3/X360/PC
 Udvikler SPARK UNLIMITED
 Udgiver ATARI Genre ACTION

Først hed det The Box, så *Legendary: The Box* – hvilket stadig lyder åndssvagt, og for et par måneder siden blev det så til *Legendary*. Det lader dog til, at holdet har fundet grundrytmen med *Legendary*, for det udviser i det mindste en række kvaliteter, der aldrig var til at opdrive i *Turning Point*, firmaets sidste spil.

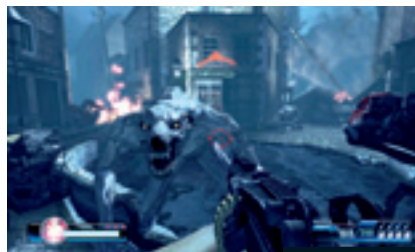
Den første er, at det hverken er tyngt ned af en højtravende historie eller en række spil-mæssige gimmicks, men i stedet er et action-spil af den gamle skole. Der er ingen slowmotioneffekter, ingen alternative fortider, ingen skift mellem flere forskellige personer, og der kan ikke udstedes ordrer. *Legendary* er basalt i sin opbygning og handler i virkeligheden bare om dig, dine våben og den skade, du kan forvolde med dem. Fjenderne er dog originale og så snart man er kommet til at åbne for Pandoras Æske slippes alverdens fabeldyr ud i et i forvejen farligt og hærgnet New York, og dette skaber selvsagt nogle problemer. Og det er i bund og grund det. *Legendary* forsøger ikke at være *Resistance*, det forsøger sig ikke med den brutale virkelighed i *Killzone 2*, og der er ingen små, lilla væsner der løber rundt med plasmapistoler, som det var tilfældet i *Halo 3*.

Og måske er det netop derfor, at denne beta-kode af *Legendary* varsler lysere tider for den engelske udvikler. Balancen åbne imellem er bedre, tempoet er strammere, og selv den tidligere kummerlige brug af Epics Unreal-motor holdes nede af en væsentlig flottere og mere sammenhængende verden, der faktisk til tider er næsten smuk. Der er ingen tvivl om, at holdet stadig er langt fra superligastandarden, men forbedringerne er sket med syvmileskridt frem for forsigtig kravlen. Det kan ende godt.

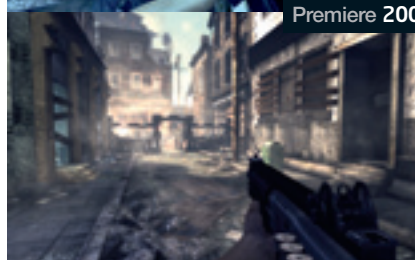
—Thomas Tanggaard

TERMOMETER
 GAMEREACTOR TÆGER TEMPERATUREN 🔥🔥🔥🔥

Enkelt og ligetil, men i denne sammenhæng er det ikke et minus. Vi ser frem til den endelige udgave.



Premiere 2008



HVOR ER SØLVKUGLERNE Varulvene skal ikke skydes med søl, og der er ingen vampyrer der er bange for hvidløg, men der er masser af fabeldyr i Sparks kommende actionspil.



Den grimme planet
 Selv et fiktivt spil holder sig til visse facts, og derfor undgår man heller ikke Mars' farver. Guerilla er i forvejen en blandet landhandel rent grafisk, så planetens kedelige farveudvalg hjælper ikke på den æstetiske oplevelse.

Husk rygsækken I stedet for traditionelle power-ups har *Volition* en række elektroniske rygsække, som giver mulighed for at aktivere nogle specielle funktioner, blandt ekstra hurtigt løb eller mere skudkraft. Utvivlsomt et af spillets mere spændende elementer.



Nyttesløs erfaring
 Man kan snildt optjene erfaringspoint i online-kampene, men hvad nytter det, når det kan bruges til absolut ingenting? Det eneste man får ud af at stige i niveau, er at få nye muligheder for at optjene flere erfaringspoint?



MARS LEVER STADIG

Krigen på den røde planet blusser atter op og Volition forsøger et heftigt comeback



RED FACTION: GUERRILLA

Platform PS3/X360/PC Udvikler VOLITION
Udgiver THQ Genre ACTION

Enhver, der har læst psykologi på folkeskoleniveau ved, at destruktionsdriften er et af menneskets stærkeste og mest grundlæggende drifter. Fra barnsben forsøger vi på mere eller mindre uskyldig facon at pille alting fra hinanden. Selv når vi bliver voksne, kan vi ikke lade være med at ødelægge ting i ny og næ, bare for morskabens skyld.

Det var måske dette kendskab til menneskets psyke, der lagde til grund for det oprindelige Red Faction, der udkom for efterhånden syv år siden. Spillets primære salgargument var den dengang revolutionerende Geo-Mod teknologi, der lod spillerne lege skulptører med deres våben og Mars' letpåkørlige overflade.

Fans af serien vil dog hurtigt opleve tydelige forskelle fra de gamle spil, ikke mindst skiftet til tredjepersonskamera, som jeg stadig har lidt svært ved at stille mig tilfreds med. Volitions begrundelse lyder, at det bliver lettere at se faldende bygninger, som kan knuse dig mere flad end Kate Moss, men når gameplayet stadig føles som et førstepersons skydespil, så virker det en anelse akavet. Faktisk har jeg flere gange måtte se folk snige sig op bag mig og hurtigt hugge mig i jorden, hvilket ikke ligefrem taler for Volitions argument.

Det primære element i spillet er dog stadig ødelæggelse, selvom man denne gang er gået væk fra ødelæggelse af de naturlige omgivelser og derimod gjort enhver form for bygningsværk sårbare overfor bestemte våben. Som udgangspunkt har man altid en gigantisk hammer til rådighed, der ikke kun fungerer som den primære destruktionsmaskine, men faktisk også kan slå de fleste fjender i jorden på et enkelt slag. Derudover findes der de typiske standardvåben som pistol, maskingevær og shotgun, samt de mere specielle af slagsen, heriblandt en gigantisk gob, der skyder med rundsav. Til større ødelæggelser finder man også raketkastere og granater.

Jeg skal ærligt indrømme, at jeg var mere end skeptisk overfor Guerilla efter min første kamp i onlinearenaen. Selvom det var hurtigt, nemt og smertefrit at komme i gang, så faredede jeg småforvirret rundt og plaffede omkring. Hverken fordi jeg vidste, hvad jeg skulle, eller hvor jeg skulle hen, men styringen og sigtet



Flug min fugl Spillets jetpack kan gøre oplevelsen noget mere interessant, og især de baner, hvor den kom præ-monteret, blev hurtigt til et ganske fornuftigt flyvende helvede.

virkede bare enormt utilregneligt. Pludselig var jeg død, pludselig havde jeg skudt en fjende, og jeg vidste knapt nok, hvordan og hvorledes.

Et par runder skulle der til, før jeg for alvor fik tag om spillet, men det føles stadig en smule ødelagt, og selvom jeg efterhånden rangerer blandt de bedste i banerne, så føler jeg stadig ikke, at jeg har fuldt kontrol over min mand – og kontrol betyder alting i et spil. Styringen og sigtet skal have en gevaldig opstramning før udgivelse, før dette spil virkelig kan blive en nydelse.

Det er desværre ikke det eneste problem,

Hov, skød jeg dig?

Det er ikke umuligt at sigte i Guerilla, men styringen føles en anelse akavet, og selvom jeg har nedlagt stribevis af fjender, så er det ikke altid, at jeg lige vidste hvorfor og hvordan. Kontrollen er simpelthen alt for tung og ujævn på nuværende tidspunkt.

der står i vejen for Volitions seneste udspil. De tre baner betaen indeholder, er alle dræbende kedelige at se på, og har en farvepalette, der rangerer blandt de mest uninspirerende. Selvom banedesignet egentlig synes ganske udmærket, så kommer de sårbare omgivelser altid til sin ret. Det er ganske interessant, at man kan banke huller i vægge og huse, så man kan gå igennem i stedet for udenom, men brugen af denne funktion er minimal, og jeg ser eksempelvis sjældent nogle bruge faldne bygninger til at slagte fjenderne. Hvorfor? Systemet er simpelthen for utilregneligt og uigennemskueligt. Betaen indeholder også to forskellige spilformer, hvor den ene blot er en holdbaseret deathmatch, mens den anden er en alternativ udgave af territorier.

Selvom mit indtryk af Red Faction: Guerilla er væsentlig bedre nu, end efter min første kamp, så står jeg stadig tilbage med en noget blandet smag i munden, og når jeg først har sunket, kan jeg mærke, at smagen altså ikke er helt god. Det er en utrolig interessant idé med så destruerbare omgivelser, men med en skrantende styring og manglende årsager til rent faktisk at gå amok på bygninger, så er spillet på nuværende tidspunkt ikke mere end et middelmådigt skydespil.

Det er naturligvis kun halvdelen af Guerilla, jeg har haft muligheden for at teste her, men selvom potentialet tydeligvis er til stede, så skal Volition så sandelig oppe sig, hvis de vil slippe godt fra denne genfødsel. Lige nu kan Red Faction: Guerilla i hvert fald på ingen måde stå til tals med actiongenrens mere etablerede mastodonter.

—Jesper Nielsen

FAKTA

REALISTISKE DESTRUKTIONER

Selvom bygningerne i multiplayerdelen falder tilfældigt sammen, har Volition lovet en yderst realistisk skadesmodel i singleplayerdelen. Her tages alle faktorer med i beregningerne, så de kollapsende bygninger falder præcis som i virkeligheden. Hvor man jo tit ser hele højhuse smadret af en hammer.



Hammer med slag I Stort set alt kan ødelægges i Guerilla, og til hjælp har man altid sin kære hammer, der ud over at være yderst effektiv mod fjender på nært hold, kan slå huller i alle bygningsværker. Jeg tror næppe, de har denne hammer på lager i Jem & Fix.

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆGER TEMPERATUREN



Potentialet er der, men der er lang vej endnu.



ØSTERLANDSK MAGI

Persiens absolut mest akrobatiske prins genstarter serien med magi og tegneseriegrafik.



PRINCE OF PERSIA

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

Prince of Persia: The Sands of Time landede på et tørt sted, dengang i 2003. Jeg savnede varme farver, jeg savnede eventyr og ikke mindst platformhopperi – og jeg fik det hele i genoplivningen af Jordan Mechners klassiker Prince

Ubisoft var godt klar over, at de havde mistet de oprindelige fans, men til gengæld havde de fået langt flere til at købe toeren

of Persia. Derfor blev der også kvitteret med et funkende 9/10 mulige på karakterskalaen, og en opfordring til at købe det hurtigst muligt. I lyttede dog ikke, eller det gjorde en stor del af jer i hvert fald ikke, for Sands of Time stod urørt på hylderne. Salgssuccesen udeblev totalt.

Det var også derfor, at Warrior Within blev lanceret som en anderledes Prince of Persia-oplevelse. Pludselig handlede det hele om attitude, tunge guitariff og en emo-lignende prins, der havde gjort mere ud af sine færdig-

heder med sværdet end af sine præcise hop. Med treeren blev det sådan halvt om halvt. Ubisoft var godt klar over, at de havde mistet de oprindelige fans, til gengæld har de fået langt flere til at købe Warrior Within – så hvad skulle det franske spilhus gøre? Løsningen var rimelig enkel. Man lavede en cocktail af det hele, trak de grafiske referencer tilbage til Persiens gyl-

denbrune sand og smed en skyggeside af prinsen ned i glasset – lidt til gården og lidt til gaden, sådan. Resultatet var forudsigeligt, for sigtigt og en smule kedeligt. Alligevel blev der langet en del spil over disken, og dermed havde beslutningen været den helt rigtige.

Derfor er det også noget af en satsning, Ubisoft laver med Prince of Persia, der som det første forkaster den meget dystre tone, som specielt det andet spil havde. I en tid hvor realisme er ensbetydende med modne ople-



FAKTA ER DET ELIHA?

Prinsen har stort set altid skulle redde eller samarbejde med en kvinde, men i det seneste Prince of Persia virker hun ærligt talt en smule malplaceret. Elika er tilsynetadende en magisk pige, der kan få dig over store afgrunde, ligesom hun kan hjælpe dig i kampe, men det virker mere end en smule overfladisk i praksis.

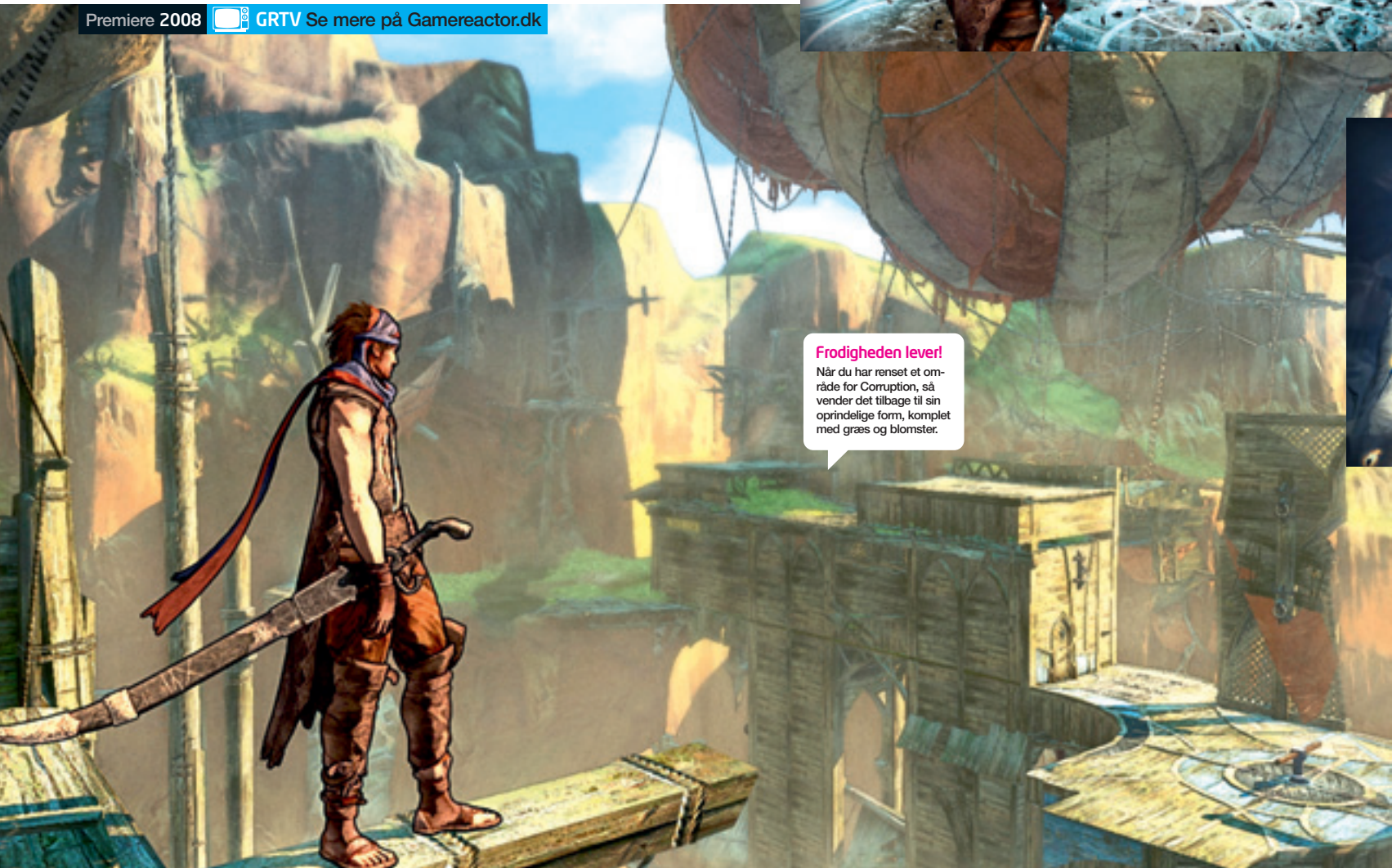
velser til den voksne spilentusiast, er det canadiske spilhus ikke bange for at skruge gevaldigt op for farvepaletten, godt ned for detalje-graden og lade magien gennemsyre alt. Dette stod klart fra det øjeblik, hvor jeg, helt uden aftale og i en alt for lille og meget varm bås, fik en gennemgang af spillet af Level Designer Michael McIntyre.

Prince of Persia er en slags koldstart af projektet, og selvom det er Ben Mattes, produceren bag The Two Thrones, der sidder i instruktørstolen, så lader det ikke til, at han er bange for at dekonstruere et af hans største barndoms-minder, for der er i virkeligheden meget lidt tilbage af den oprindelige prins og hans 1001 Nats Eventyr-eskapader – noget, der både er en styrke og en svaghed. Styrken ligger naturligvis i det nye design, uanset om man er til tegne-

MASSER AF MAGI Præcis hvor Elika kommer fra og hvorfor hun tager med på denne rejse, er endnu uklart, men vi håber at hun er inkluderet for andet end hopperiet og lidt magi.



Premiere 2008 Se mere på Gamereactor.dk

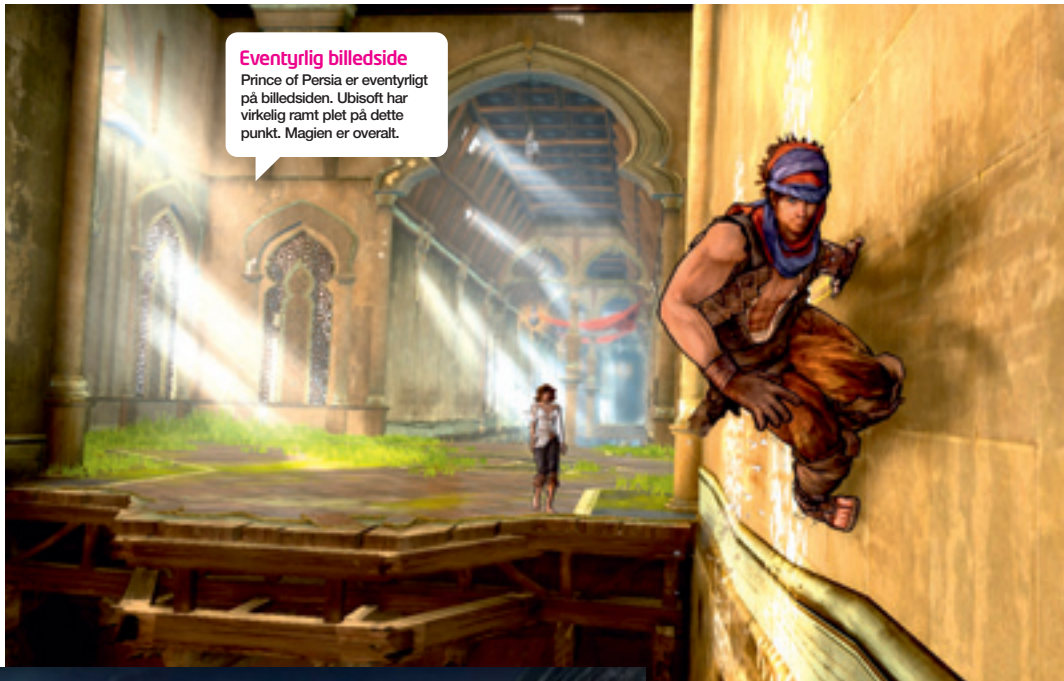


Frodigheden lever!

Når du har rensset et område for Corruption, så vender det tilbage til sin oprindelige form, komplet med græs og blomster.



PR-STUNT Alle bevægelser er små trademarks, der afsløres i bidder, spilmesse for spilmesse. Enhver ny trailer er forklarende og stillet op i nærmest salgsmæssige punkter, der fint kunne fremhæves bag på æsken, mens gennemgangen af spillet holdes på overfladebasis. Vi vil hellere bjergtages.



Eventyrlig billedside

Prince of Persia er eventyrligt på billedsiden. Ubisoft har virkelig ramt plet på dette punkt. Magien er overalt.



CHARMEN ved at hoppe fra platform til platform er lidt forsvundet med inkluderingen af magiske trampoliner i det seneste spil.

filmsgrafik eller ej. Det distancerer med det samme Prince of Persia fra andre projekter, samtidig med at grafikken giver indtryk af en vis fornøjelse inden for serien. Sammen med historien om den såkaldte Corruption, giver det endvidere holdet muligheden for at lave to verdener, en der er grå, brun og en smule trist, samt en der er frodig, grøn og enormt indbydende. På den måde slår Ubisoft også to fluer med et smæk. Dem der vil have dysterhed kan få det (om end ikke hele vejen), mens dem der vil se deres konsol sparke til malerspanden også får deres behov dækket.

Og det var egentlig, hvad der slog mig mest ved årets præsentation, nemlig at Prince of Persia både ligner og spilles som et stort kompromis. Der er som om det endelig design



FAKTA

ENDNU EN PRINS
Præcis hvor mange prinser, der kan spyttes ud af det østerlandske sand, vides ikke, men til det seneste spil, er det endnu en fyr med royalt blod, der skal redde hele verden fra gå til grunde. Han lyder i øvrigt som en halv-sur teenager, men det er åbenbart på mode.

er blevet til efter utallige møder mellem PR, marketing og udviklerholdet – og det gjorde det unægtelig svært, at finde ind til Prince of Persias væsen. I hvert fald ved årets fremvisning, og det er unægtelig en svaghed.

For hvad er spillet i virkeligheden? Er det enorme rum à la Sands of Time, hvor jeg fra starten kender mit arsenal af bevægelser og hvor selve opgaven er at komme fra et sted til et andet, eller er det nærmere et lille element i en større sammenhæng. Og hvad med min partner, Elika? Er hun ikke bare et slags indlagt dobbelthop og hjælpemiddel, når jeg havner i problemer med en af spillets fjender? Er det drønvigtigt for historien, for oplevelsen? Knytter jeg et specielt bånd med hende, eller er hun der for at spillets forfatter kan skrive dialoger i stedet for monologer?

Er det måske mig, der forventer for meget? Er jeg en håbløs romantiker, en fan af det oprindelige spil, der bare ikke kan se, at en af hans yndlingsserier er nødt til at bevæge sig fremad og eksperimentere lidt mere? Eller er det Ubisoft, der i forsøget på at ramme en så bred målgruppe, som overhovedet muligt, lidt har glemt, hvad østerlandsk mystik i virkeligheden er? Kun tiden vil vise det, men årets fremvisning gjorde mig utvivlsomt en smule nervøs for den endelige udfald.

Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMERACTOR TAGER TEMPERATUREN



Flot design og gnidningsfri styring. Kun tiden vil vise, om Ubisoft også har fat i balancen og indholdet.

STYR DIG

Endelig et konsol-spil med en helt præcis kontrol



STORMRISE

Platform X360/PS3/PC
Udvikler CREATIVE ASSEMBLY Udgiver SEGA
Genre STRATEGI

Jeg havde det underligt med at gå rundt på Segas lukkede stand i år. I det ene rum viste firmaet et spil som Bayonetta frem, mens de i et andet gennemgik Stormrise – og der var flere galakters forskel i kvaliteten. Bayonetta var elegant, afpudset og lignede noget, der kunne lanceres i morgen, mens Stormrise var grimt, uden en egentlig designretning og blot for gennemførte effekter.

Heldigvis var der en grund til Stormrise' meget underspillede grafiske side, og den var ret enkel: Creative Assembly havde fokuseret al deres tid og kræfter på kontrollen, et element, der stadig ikke beherskes i strategi-genren, og det kunne i den grad mærkes. Der var tænkt nyt, der var tænkt stort og det virkede i den grad upåklageligt, da en af Australiens bedste Starcraft-spillere, fremviste spillets mange facetter. Whip Select sendte ham med et enkelt vrid i den analoge styrpind fra den ene ende af slagmarken til den anden, kun guidet af en retningskegle. Samtidig kunne han elegant finde enheder, der havde forskanset sig på toppen af nærliggende bygninger, og dermed blev Stormrise aldeles mageløst at iagttage. Det meste kunne klares med bare et par knapper og den analoge styrepind.

Til gengæld skal de arbejde længe og hårdt på den grafiske del, for der var intet smukt over Stormrise ved årets præsentation. Når det fungerede bedst grafisk var det mildest talt skrabt, og når det var værst, lignede det noget, der kunne være trukket ind fra PlayStation 2. Der er ingen tvivl om, at Stormrise har været efterladt lidt i en osteklokke rent designmæssigt, men at designet af selv de meste ting ikke var på plads, her ca. et halvt år før spillet tilsyneladende skal lanceres, er mere end bekymrende - projektet var totalt anonymt.

Om Stormrise kan rejse sig fra middelmådighedens ringe designvalg er tvivlsomt, men projektet er i det mindste et af de bedste forsøg, jeg endnu har set, på at overføre den populære genre fra PC til konsol, og det er i det mindste noget.

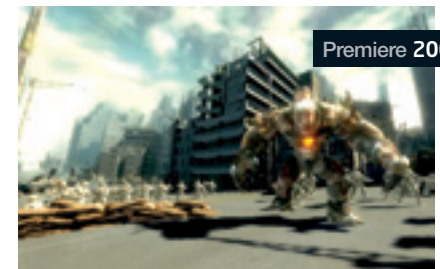
Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMERACTOR TAGER TEMPERATUREN



Solid styring og gode ideer parret med en tam grafisk side og en mangel på en designmæssig retning.



STYRINGEN virkede upåklageligt hele vejen, og det er nærmest ikke til at tro, at man kan spille et strategi-spil på så elegant vis på en konsol. Imponerende.



Det er overvældende

Når døren til den bunker, du har levet i hele dit liv i, går op, så er det noget af en verden der møder dig. Jeg nåede ikke langt på den halve time jeg spillede Fallout 3, men der er masser af spændende steder.



Premiere Oktober 08



Se mere på Gamereactor.dk/grtv

FREMTIDENS STORE ØDEMARK

Tænk at en atomsmadret fremtid kan være så indbydende. Tanggaard har en Pipboy 3000



FALLOUT 3

Platform X360/PC/PS3 Udvikler BETHESDA
Udgiver UBISOFT Genre ROLLESPIL

En ting er at have spillet **The Elder Scrolls IV: Oblivion** i noget nær 300 timer, en anden er at have set billederne fra **Fallout 3**, men intet af det kunne rigtig forberede mig på mødet med Bethesdas seneste storspil, da jeg endelig blev lukket indenfor og placeret foran en 26 tommer fladskærm.

"Der er et par ting, du ikke kan snakke eller skrive om", siger en eller anden PR-fyr fra Bethesda, mens han starter et nyt spil op. "Du kan ikke snakke om din far, du må ikke afsløre...", og mere hører jeg faktisk ikke, for på det tidspunkt står min karakter foran udgangen til den bunker, hvor han har spenderet det meste af sit liv. Han står og tripper utålmodigt for at komme på eventyr, og jeg har ikke i sinde at lade ham vente længere.

Udenfor er alt støvet og i massive ruiner. Jeg kan nærmest høre vindheksene rulle rundt...

Udenfor er alt støvet og i massive ruiner. Jeg kan nærmest høre vindheksene rulle hen over den gylde overflade, mens jeg drejer forvirret rundt og forsøger at finde ud af, i hvilken retning jeg skal gå. Fallout 3 ser blændende ud. Hele

Washington ligger for mine fødder, og alt, jeg skal gøre, er at sætte den ene fod foran den anden for at komme af sted. Lidt længere nede af en sti støder jeg på en dreng, der har brug for hjælp. Jeg hører hans historie, siger ja til at hjælpe ham og går så alligevel i en helt anden retning af missionen. Jeg har kun 30 minutter til at opleve alt, hvad den kan trække fra Fallout, og jeg har ikke tænkt mig at bruge dem på at finde en eller andens far.

Midt i byen får jeg afprøvet kampsystemet. En eller anden hidsig ko med to hoveder bliver enig med sig selv om, at jeg udgør en fare, og pludselig er jeg på retræte, mens jeg forsøger at plante et par kugler i dens sygeligt røde hud. Larmen tiltrækker åbenbart andre køer og senere også to muterede kæmper med gatlin-maskingeværer, så inden længe må jeg indse, at jeg er løbet tør for kugler, og at jeg er oppe mod overmagten. Mens jeg spæner væk derfra, slikker jeg mine sår og prøver at finde et andet sted

at være. Et sted hvor jeg ikke er en oplagt skydeskive.

Til trods for at jeg ikke har ét eneste brugbart våben i mit arsenal, og solen er ved at gå ned over Washington, er jeg dybt fascineret af

FAKTA

FALLOUT LEVER

De oprindelige Fallout-spil var af en lidt anden art, end det seneste fra Bethesda, men for alt andet end den hårdeste kerne, er Fallout-serien stadig i gode hænder. Det ligner måske Oblivion, men det er tydeligt, at holdet bag spillet også har forstået hvad der indgår i en Fallout-verden. Du vil ikke blive skuffet over resultatet. Det er stensikkert.

Fallout 3 i den halve time, jeg når at vandre hvileløst rundt i landskabet.

Jeg forlader Bethesdas bås, der i dagens anledning er lavet om til et ægte 50'er hjem, helt oppe under loftet og bliver enig med mig selv om, at Fallout 3 nu står meget højt på min ønskeliste.

_Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Flot, stort og meget interessant rollespil, der bør kunne holde i måneder fremover. Vi glæder os.



SELVOM det var mig der måtte flygte fra kampene, så fik jeg et godt indblik i spillets mange kampe, der både lader dig gøre det selv, eller via en mere turbaseret tilgang.

TRÆD PÅ SPEEDEREN!

Et lille øparadis invaderes af aggressive fardjævla. Henrik er en af disse...

Premiere 2008



FLERE RÆS elskede du det første spil, så skal du helt sikkert også have opfølgeren.



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Platform PS3 Udvikler EVOLUTION STUDIOS
Udgiver SONY Genre RACING

Da Criterion gjorde krav på at få deres egen by, Paradise City, synes Evolution Studios, at det var på tide, at de fik deres egen ø. Stillehavssøens lokaliteter spænder fra frodige jungler med mudrende veje over hvide sandstrande til knastørre bjergveje og dødsensfarlige lavasøer.

Hvis en høj grafisk standard er noget, der sælger racingspil, har den tidligere World Rally Championship-udvikler brugt kræfterne det rigtige sted. Den betakode, vi har haft en tur i

maskinen, og som desværre kun indeholder to baner og tre bilklasser, giver mere end et fingerpeg om, at MotorStorm 2 bliver en visuel sværvægter. En hel ø med 16 splintterne baner i varierede miljøer med masser af genveje, op til 16 spillere, 8 bilklasser, splitscreen for fire spillere og en kvælende lugt af bilos. På denne Stillehavsoer er alt tilladt, og vi glæder os faktisk til at se nærmere på løjerne næste måned.

—Henrik Bach

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Vildt, voldsomt og flot bilspil, der sagtens kan blive et af efterårets helt store tilbløstykke på PS3.

SLAGFAST OPFØLGER

For første gang i mange år, er det lykkes Capcom at levere en Street Fighter-oplevelse, som de kan være bekendt af



STREET FIGHTER IV

Platform X360/PS3 Udvikler CAPCOM
Udgiver CAPCOM Genre FIGHTING

Der står den. Arkade-udgaven står og lokker mig stadig tættere på, og før jeg ved af det, har jeg sat mig foran konsollen, og er godt i gang med at tæve min norske kollega Jon Cato. Street Fighter IV føles og ser godt ud.

Eller måske er det faktisk, at pakke det lidt for meget ind, for Street Fighter IV ser ikke godt ud, det ser fremragende ud. Det er præcis hvad jeg havde forventet mig at se, hvis alle mine gamle favoritter fra Super Nintendo, var trådt ud af familiekonsollen og ind i et nyt årti. Efter et par kampe med Blanka, hvor jeg naturligvis giver min modstander stød i massevis, skifter jeg til min absolutte yndling Guile, og inden længe, har jeg lavet både spark og

slag, som havde jeg aldrig lagt min SNES-controller fra mig. Og sådan fortsætter det, indtil jeg en halv time senere kan overlade arkade-udgaven til de andre i venteværelset, og gå ind til selve præsentationen i båsen. Her kan vi vælge mellem PS3 og Xbox 360-udgaven, men da kun X360-versionen har to kontrollere, så er valget ret enkelt.

Der er afsat tyve minutter til at opleve det hele, og det er naturligvis ikke nok. Derfor må jeg også se til fra sidelinien, mens et par nordiske kolleger, tester de nye figurer. Men en ting er helt sikkert, Street Fighter IV fungerer ypperligt og er på vej mod en sikker knockout.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Fremragende grafik, millimeter følsom kontrol og alle de gamle figurer, hvordan kan det gå galt?



FAKTA

ENDELIG!

Street Fighter-serien har eksisteret længe, men i mindst ligeså lang tid, har Capcom lavet trivelige og ret ligegyldige udgaver af det ellers klassiske Street Fighter II. Dette stopper med fireren, der grafisk er noget af det smukkeste vi nogensinde har set, og som spilmæssigt er fin-tunet, ned til mindste detalje. Vi er meget imponeret over projektet.

BILLEDERNE er ringe i forhold til, hvor flot spillet i virkeligheden er, og vi håber at Sega snart udsender en ordentlig bunke.



Premiere 2009

HÅ RDRAGT?

Heksen svinger håret, og folk dør som fluer



BAYONETTA

Platform X360/PS3 Udvikler PLATINUM GAMES
Udgiver SEGA Genre ACTION

Sagde han en dragt af hår? Et kort øjeblik tror jeg simpelthen, at jeg har hørt forkert eller at manglen på kaffe til dagens første præsentation har slået mine ører ud af kurs, men da Yusuke Hashimotos japanske tolk oversætter resten af svaret, så går det op for mig, at den er god nok; spillets heltinde Bayonetta har tøj på, der er lavet af hår.

Til trods for håret Bayonetta ikke svær at klistre en label på. Det er en videreudvikling af Devil May Cry, en slags actionspil i overdrive, hvor normale sværd og pistoler, åbenbart ikke er nok længere, for heksen Bayonetta har ikke bare skydevåben i hænderne, men også bundet fast til fødderne. Og hvis det ikke var nok, så er der det knivskarpe katana, der afsløredes for første gang på årets Games Convention i Leipzig. Bayonetta var messens store overraskelse. En åleglat styring, en helt fremragende billedside og et actionniveau, der var skyhøjt, fik mig i en halv time til at glemme alt om kaffe. Bedst som jeg troede, at min kæbe ikke kunne nå længere væk fra tænderne i min overmund, så gav Hashimoto den lige et hak opad.

Bayonetta ser allerede nu ud til at kunne blive et af næste års allerfjorteste spil.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Vildt, voldsomt og ekstremt flot. Bayonetta giver med lethed Dante og resten af holdet kam til håret.

Premiere 2008



Vi elsker jer alle!

E. Honda, Guile, Chun Li, Blanka og alle de andre. De er alle inkluderet i denne fremragende udgave af Capcoms Street Fighter-serie. Er du fan, vil du være besat bagefter. Er du ikke fan, så bliver du det.

XPAND RALLY

XTREME

- * Race on some of the hardest and most dangerous off road tracks based on real world rally stages
- * Feel the extreme speeds and control some of the most powerful rally machines
- * Make hundreds of split second decisions taking serial turns on the edge of safety
- * Push the pedal to the metal and control your brakes driving on narrow and uneven roads



RELEASE: 26 September 2008

EURO TRUCK Simulator

Pick-up, drive & deliver!



Euro Truck Simulator is a truck simulation game set in continental Europe. The player can drive across a realistic depiction of Europe, visiting its beautiful cities, picking up a variety of cargos, and delivering them on time!

The road network in Euro Truck Simulator is based on genuine European roads, and cities in the game bring the essence of their real-world counterparts to the game.

As the game is set in Europe, European truck designs feature exclusively - all trucks use highly realistic, meticulously detailed models based on real trucks. The truck interiors of Euro Truck Simulator are as equally impressive as the exteriors. With actual working instruments such as flashing indicators, temperature and low fuel warning lights, wipers, and naturally - a full set of gauges including speedometer - all built into the interior 3D model, Euro Truck Simulator offers a truly immersive simulation environment. The player can pan around the cabin, just as if they were actually sitting at the wheel.

RELEASE: 26 September 2008

BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY™

THE ARMY CALLED IT MARKET GARDEN.
WE CALLED IT HELL'S HIGHWAY.



NEW COVER SYSTEM AND MASSIVELY
DESTRUCTIBLE ENVIRONMENTS



COMMAND BAZOOKA TEAMS,
MACHINE GUN SQUADS AND TANKS



AN UNCOMPROMISING VISION OF WAR
BASED ON A TRUE STORY

BROTHERSINARMSGAME.COM

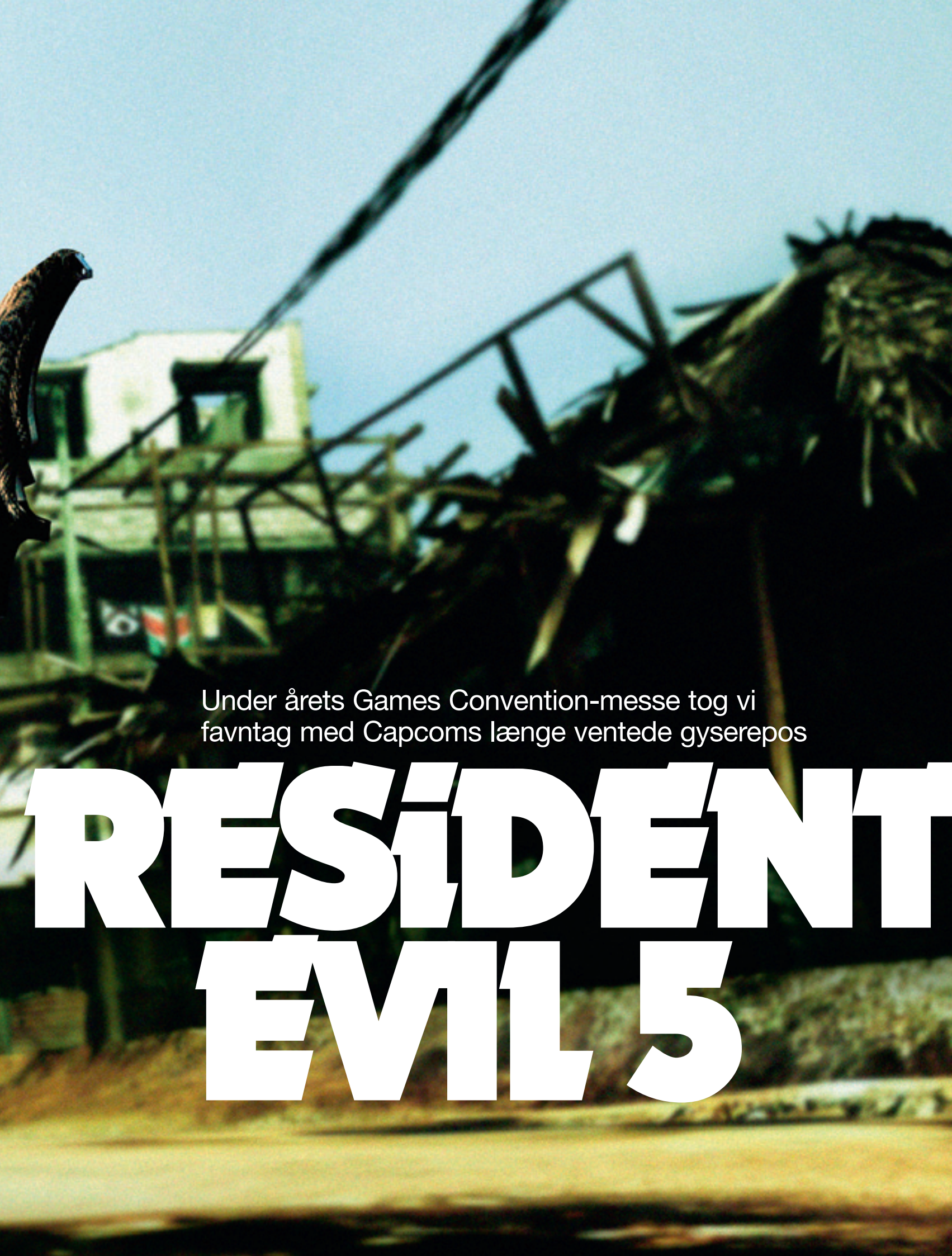


PLAYSTATION 3



UBISOFT



A photograph of a destroyed building with a bird perched on a branch in the foreground. The building is heavily damaged, with its structure exposed and debris scattered. The bird is perched on a dark, gnarled branch on the left side of the frame. The background shows a clear blue sky and a sandy ground in the foreground.

Under årets Games Convention-messe tog vi
favntag med Capcoms længe ventede gyserepos

RESIDENT EVIL 5

Veg befinder mig på årets Games Convention-messe i Leipzig, nærmere betegnet i båsen hos Capcom, hvor Resident Evil 5 lystigt flimrer hen over skærmen. Min T-shirt er fugtig, og der er mindst 35 grader i det lille rum, men jeg må indrømme, at jeg nærmest ikke ænser det. Selv det faktum, at min mave knurrer, fordi den kun har overlevet på chokoladekugler og canapéer det sidste døgn, er ikke et problem i øjeblikket.

"Hvorfor tager du ikke bare selv kontrollen?" Den europæiske PR-chef Ben Le Rougetel rækker mig Xbox 360-joypaddet og læner sig tilbage i stolen. "Egentlig burde jeg

tum, at denne tidlige udgave ikke giver mig mulighed for at invertere min styring, og jeg er som standard åbenbart inverteret. Der går mere end et dusin kugler til spilte i lerhytternes tag og vægge, før jeg med stor præcision sætter en stavrende zombie til vægs og ser hans hoved eksplodere i et inferno af blod og knoglerester. "Det er præcis grunden til, at vi ikke viser det frem på selve messen", siger Ben Le Rougetel og fortsætter "Du ved tyskerne og alt det der..."

Og ja, jeg ved det. Tyskerne er skræmt fra vid og sans, når det kommer til computerspils grafiske udpenslinger af vold, og grafisk vold er der rigeligt af i Resident Evil 5. Efter et par velplacerede skud oplever jeg både, hvordan hoveder og

Men så sker der pludselig noget. Bødlen begynder sin tunge gang ned gennem landsbygaderne...

ikke gøre det her, men det er nu sjovere selv at spille det." Præcis hvordan jeg har fået lokket Ben til at bruge sin frokostpause på at se mig spille Resident Evil 5, aner jeg ikke, men jeg elsker hvert sekund af det. Mens en række udvalgte spilljournalister får lov til at få en guidet præsentation af spillet i morgen, så sidder jeg her nu – og det er mig, der guider Chris Redfield rundt i en trøstesløs afrikansk landsby, ikke en emsig medarbejder fra det tyske kontor.

Jeg løsner de første skud et minut senere, men ikke uden en del besvær. Heldigvis skyldes det ikke problemer med kontrollen, men det fak-

hænder eksploderer, ligesom jeg for første gang ser Sheva Alomar i aktion. En zombie kommer for tæt på og får gentagne slag og spark, før han opgiver sit ærinde og bliver liggende. Selv udleder jeg også et par håndmadder, før jeg skifter til Chris' gevær og nedlægger et par zombier på lang afstand.

Men så sker der pludselig noget. Bødlen, der tidligere stod på skafottet langt derfra, begynder sin tunge gang ned gennem de smalle landsbygader, og med ét føler jeg pulsen galopere derudad. Da væggen foran en bar, jeg tilfældigvis har søgt tilflugt i, eksploderer, ved jeg, at den er



LANDSBYSAMFUNDET

Byen som Chris og Sheva kommer til, er nærmest proppet med vrede, inficerede mennesker, der nådesløst jager dem.

LAD OS FÅ TÆNDT BÅ ET Selvom der benzin stående de mest mærkelige st





HILS PÅ BØDLEN

Hvis du havner i bødlens blodige hænder, så kan du godt vinke farvel til livet. Rammes du af hans økse, så stavrer du rundt hårdt såret bagefter. Så pas på.

Utsynsladende er tale om et fattigt samfund, så har de i det mindste en god håndfuld tønder med øder - og nedenfor skyder Sheva en af disse i stykker. Nu skal der minsandten grilles.



BIOHAZARD RESIDENT EVIL

Resident Evil-serien hedder Biohazard i Japan. Det første spil i serien udkom til PlayStation tilbage i 1996, og siden har Capcom både lavet en toer og en treer, Code Veronica (oprindeligt til Dreamcast) Resident Evil Zero samt Resident Evil 4, der som bekendt var fremragende på både GameCube og PlayStation 2. Med det femte kapitel går turen til Afrika, hvor Umbrella tilsynsladende har udført eksperimenter på den lokale befolkning.



HVOR SKAL SKABET STÅ?

Ligesom det var tilfældet med Resident Evil 4, så kan du barrikadere dig inde. Det hjælper dig ikke meget mod bodlen her, der selv laver nye indgange.



SE HVAD JEG HAR LÆRT

Leon var slagfast i RE4, men det er intet imod Chris og Sheva, der i den grad kan uddøle pryg, hvis der skulle blive brug for det. Og det gør der jo.

SHEVA ALOMAR Ja, du kender hende ikke, for hun har ikke været med før, men inden det 20-25 timer lange spil er gennemført, så vil du utvivlsomt elske din nye partner, der i den grad kan finde ud af at passe på sig selv. Sheva er køn, men også dødelig.



SE MIN NYE MOTORSAV Præcis som i Resident Evil 4, har en af de indfødte fået fat i en motorsav, og den vil han gerne vise frem. Vi gennemførte banen ved årets Games Convention messe uden at dø en enkelt gang. Ifølge Capcom, så var det første der gjorde det, hvilket jo ikke er helt dårligt. Ja, man må godt pudse sin medalje fra tid til anden.



rivende gal. Jeg kalder Sheva til mig og begynder flugten ned gennem byen. Vi ender i en labyrint af faldefærdige huse, hvor vi kravler op på et tag for at få et overblik over situationen. Imens vandrer kolossen bare tungt og beslutsomt hen mod os. På dette tidspunkt er mine

der fokuserer på mit samarbejde med Sheva. Dette fungerer i øvrigt gnidningsfrit, og som Sheva og jeg kæmper os gennem byen, oplever jeg, hvordan hun dækker min ryg, aldrig stiller sig ind foran mig og af flere omgange forærer mig både ammunition og medicin.

Resident Evil 5 ser herligt ud i alt sit kaos. Røg ligner røg, og flammerne slikkende, jeg kan næsten mærke varmen

odds for overlevelse mildt sagt dårlige.

Resident Evil 5 ser herligt ud i alt sit kaos. Røg ligner røg, flammerne er slikkende, og det er lige før jeg kan mærke varmen fra dem. Og når bødlen svinger sin kæmpemæssige økse og jævner endnu et skur, så kan jeg godt se, at der ikke bare er tale om Resident Evil 4 med lidt pudder. Der er lagt meget i detaljerne, og selv om Resident Evil 5 ikke antager form af et hårdt-pumpet actionspil, hvor man kan rulle rundt og gå til siden som det passer én, så er spillet langt mere hektisk end sine forgængere.

Efter et par minutter på tagene lykkes det mig at gennemføre banen, og med bødlen i hælene forlader jeg den første del af den afrikanske landsby – på dette tidspunkt er jeg så langt fra en hvilepuls, som man kan komme det. Og pulsen kommer ikke ned i demoens anden del,

Jeg ender min spilsession ved den låge, som Capcom ved årets Xbox 360-pressekonference nåede frem til, men ikke fik muligheden for at gennemføre, og her går det hedt for sig. Efter at have dræbt de fleste almindelige zombier samarbejder jeg med Sheva om at få en motorsavsgalning ned med nakken – og det lykkes ved hjælp af et gevær med kikkertsigte. Bagefter fortæller Ben mig, at jeg faktisk er den første spiljournalist på messen, der har gjort det – alle andre er åbenbart døde i forsøget. Modvilligt giver jeg ham joypaddet tilbage og forlader rummet velvidende, at jeg først kommer til at spille Resident Evil 5 igen engang i løbet af marts næste år – og det er en svær pille at sluge, når man lige har spenderet 45 minutter i et fremragende rædselskabinet.

_Thomas Tanggaard



STARS CHRIS REDFIELD

Redfield er ikke ny i Resident Evil sammenhænge. Han fik sin ilddåb allerede i det første spil tilbage i 1996 på Sony's PlayStation, hvor han delte rampelyset med Jill Valentine. Han vendte tilbage i Resident Evil: Code Veronica på Dreamcast og senest har han optrådt i Resident Evil: Umbrella Chronicles til Wii. Han er en af de få personer, der er kommet meget langt i jagten på den ondskabfulde virksomhed og dens mange eksperimenter med diverse vira.





TIME OF DEATH: 13:04:03
TIME OF DEATH: 13:04:04
TIME OF DEATH: 13:04:07
TIME OF DEATH: 13:04:05
TIME OF DEATH: 13:04:10
TIME OF DEATH: 13:04:08
TIME OF DEATH: 13:04:11
TIME OF DEATH: 13:04:12
TIME OF DEATH: 13:04:13
TIME OF DEATH: 13:04:16
TIME OF DEATH: 13:04:14
TIME OF DEATH: 13:04:17
DEATH: 13:04:19
TIME OF DEATH: 13:04:20
TIME OF DEATH: 13:04:25
TIME OF DEATH: 13:04:24
TIME OF DEATH: 13:04:23
TIME OF DEATH: 13:04:22
TIME OF DEATH: 13:04:27
TIME OF DEATH: 13:04:26

BE CAREFUL WHEN YOU FIGHT THE MONSTERS, LEST YOU BECOME ONE.

-FRIEDRICH NIETZSCHE

TOO HUMAN



Microsoft
game studios

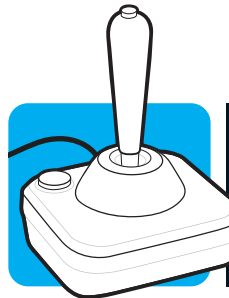


Too Human is a trademark of Silicon Knights, Inc., with registrations pending around the world. All rights reserved. © 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Jump in.



ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER
 Hver måned bedømmer vores spillanmeldere de aktuelle spil på samme måde og redder dig fra alt skidtet.

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



MÅNEDENS OVERRASKELSE!

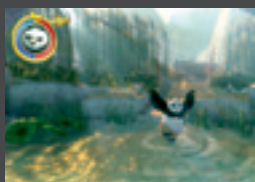
PURE

Blackrock Studios overrasker positivt med et af årets bedste racing-spil. Jesper har givet den gas på den firhulede, og er nu klar til at fælde dommen på tryk.

GAMEREACTOR #92 Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Rockband 9/10
 X360/PS3
Soul Calibur 9/10
 Xbox 360
Soul Calibur IV 8/10
 X360/PS3
Echochrome 8/10
 PSP
Siren: Blood Curse 8/10
 Playstation 3



Kung Fu Panda 7/10
 Xbox 360
Ninja Gaiden: Dragon Sword 7/10
 PS3/X360
Final Fantasy Tactics A2 7/10
Grimoire of the Rift 7/10
 Nintendo DS
Kula World 7/10
 Playstation 3



Secret Agent Clank 6/10
 PSP
Space Siege 5/10
 PC
Alone in the Dark 4/10
 Xbox 360
Dark Mist 4/10
 Playstation 3
Commando 3 3/10
 X360/PS3

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



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Darth Vaders lærling spredter død og ødelæggelse i galaksen, og Jesper har været med hele vejen

Platform X360/PS3 Udvikler LUCAS ARTS Udgiver ACTIVISION Premiere 19. SEPTEMBER Antal spillere 1 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 16+

Genre ACTION  GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



DET' REN MAGI

Det er især Force Grip, der stjæler rampelyset i The Force Unleashed, og det er næppe nogen overraskelse. Det ser ganske enkelt spektakulært ud, når det flyver om ørerne med metaliske objekter og sprællende soldater.

Så sandt som alle mennesker på jorden har været børn, så har næsten alle børn også ønsket at være Jedi-riddere. Det er få universer som George Lucas' Star Wars, der kan fortsætte med at være så ekstremt populært i så lang tid. Selv 40 år efter den første film, er Jedi-ridderne stadig genstand for universel idoldyrkelse, og selvom Darth Vader efterhånden ligner noget, Fleming Leth kunne bygge ud af en rulle sorte sække og en madkasse, så er han stadig en af historiens fedeste skurke.

Og det er netop den kære hr. Vader, der åbner ballet i Star Wars: The Force Unleashed. Som stadig ung og uerfaren Sith, lander han på Wookiernes planet for at gå på Jedi-jagt og sprede ødelæggelse. Men hele missionen bliver vendt på hovedet, da Vader opdager, at ofret har en søn. I et sekunds sympati tager Vader ham under sine vinger – og dermed er den hemmelige lærling en realitet.

Det er tydeligt allerede fra første filmsekvens, at ambitionerne for The Force Unleashed har været tårnhoje. Med John Williams' orkestrale musik blæsende i baghøjtalerne og skarpt skårede kameravinkler, et yderst overbevisende stemmeskuespil og manuskript på højde med filmene, er det et filmisk spil af de sjældne. På nær de halvkiksede mundbevægelser, lægger Lucas Arts hårdt ud. Uheldigvis er disse yderst imponerende



FAKTA

FARVEL TIL LIVLØSE DUKKER

Digital Molecule Matter, Eurphoria og Havok. Nej, LucasArts har bestemt ikke været nærige og har købt sig til en fantastisk blanding af fysik og animationsteknologier, og heldigvis har det været hele investeringen værd. The Force Unleashed byder uden den mindste tvivl på de mest realistiske animationer, når fjenderne flyver omkring, og så kan man vist godt vinke farvel til gode, gamle rag-doll.

TIPS

SPIL OGSÅ
Ninja Gaiden 2 7/19
XBOX 360
Et næsten perfekt kampsystem og skyhøj udfordring hele vejen.



STEGT Når man er vant til at spille Jedi, er det dejligt befriende at indtage rollen som Sith og slippe evnerne løs.

mellemsekvenser med til at ødelægge det grafiske indtryk af spillet, når det først sættes i gang, for selvom The Force Unleashed kan være det rene gulf for øjnene, så bliver det aldrig ligeså pænt som de polerede film. Den fantastiske oplevelse bliver gang på gang brudt af åndssvage designfej og teknisk inkompetence. Det er i sandhed en skam, når spillets ellers byder på en fysikmotor og et animationssystem, der sparker numse på stort set alt, hvad branchen hidtil har set.

Spektakulært er et ord valgt med omhu for at beskrive mange af de scenarier, man bevæger sig igennem i The Force Unleashed. Sammen med lyssværdene, har det fedeste i Star Wars altid været Kraften, især når Jedi-ridderne så let som

ingenting kunne løfte kæmpestore genstande og kaste dem så langt, at Joachim B. Olsen ville dåne. Og aldrig nogensinde har jeg mærket Kraften så meget som her. Næsten alt kan samles op og kastes med, og det bliver ved med at være sjovt.

Det er dog integrationen af alle disse kræfterne der gør The Force Unleashed til noget helt særligt. Når du griber fat og bøjer kæmpemæssige søljer for at se en Tie Fighter flyve ind i dem, tænker du "Fedt!". Når du derefter finder ud af, at du rent faktisk selv kan gribe fat i en Tie Fighter og kaste den omkuld, bliver det hurtigt forvandlet til et "Wow!". Spillet er fyldt med spektakulære øjeblikke, og det hele føles ganske frit og naturligt.



KENDER JEG IKKE DIG?
Som det eneste led mellem Star Wars III og IV, byder The Force Unleashed ikke kun på en velfortalt og engagerende historie, men har også lidt gulf til de kræsnere fans, når diverse kendte ansigter optræder i spillet. Kan du kende dem alle?

EPISKE SLAG Boss-kampene i The Force Unleashed er ofte utrolig veldrejede og tilbyder udfordrende og nervepirrende scener, der kan kræve lynhurtige reflekser og overblik. Og heldigvis bruges de efterhånden lidt for monotone Quick Time Events kun minimalt, så de aldrig forstyrrer den hæsbælende oplevelse.



FAKTA

SLAP AF!

Optrænet i skjul af selveste Darth Vader, er den hemmelige lærling ganske temperamentsfuld, men overraskende kræver det ikke andet end en spydlig kvindelig pilot til at sætte en dæmper på ham. Juno giver historien et nærmest krævet, romantisk aspekt, der heldigvis ikke overspilles.

Samtidig er udvalget af fjender ganske fornemt, fra de mindre uskadelige Storm Troopers og andet godtfolk, til kæmpestore AT-ST, gigantiske monstre og mega-robotter lavet af skrald. Kampene består heldigvis ofte af mange forskellige fjendetyper, så der er masser af taktiske overvejelser i, hvem man skal angribe først og hvordan for at komme helskindet igennem. Sammen med de ligeså veludførte bosskampe, der er fyldt med tempo, energi og adrenalin, har LucasArts skabt en sprængfarlig cocktail, der kan vække Kraften i enhver.

Desværre brydes illusionen alt for ofte med både større og mindre fejl, som bare burde være fjernet. Det er især den sløve menu, der ofte skal bruges til opgraderinger af lyssværd og sin person, faretruende kanter, som man alt for let falder ud over ved uheld, og slagkraftige fjender, der kan banke dig i jorden og aldrig give dig en chance for at komme op igen.

Som forventet er The Force Unleashed et relativt kort spil, som jeg fik gennemført i omegnen af ti timer. Det er heldigvis ikke det store problem, fordi det er en yderst fornøjelig og veldrejet oplevelse, med masser af action og en god historie, og jeg er da også allerede i gang med min anden gennemspilning, hvor jeg forsøger at finde skjulte bonusobjekter, der blandt andet låser op for nye dragter og krystaller til lyssværdet. Men skal jeg være helt ærlig, så havde jeg gerne set Lucas Arts udforske mulighederne for multiplayer. Det er ikke noget, jeg vil bruge alt for meget spalteplads på at græde snot over, men det er en stor mangel for spillet.

Star Wars: The Force Unleashed er et yderst vellykket spil, der byder på timevis af lækre og underholdende kampscener i fremragende omgivelser, og man fristes nærmest til at sige på bedste Kellogg's facon, at "den vækker en Jedi-ridder i dig". Det er synd, at spillet skal plages af de mange småfejl og elementære designproblemer, og det er en skam, at spillet skal være foruden en ellers indlysende multiplayerdel. Men Kraften med dette spil, og i min bog er The Force Unleashed et af de bedste Star Wars spil nogensinde.

Jesper Nielsen

KARAKTER 8/10

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

ET FANTASTISK ACTIONBRAG

- ✦ Flot, spektakulært og proppet med storslåede øjeblikke.
- ✘ Manglende multiplayer. For mange småfejl.



USLEBEN DIAMANT Der bydes på mange intense og berigende udfordringer, problemerne er der dog stadig.

TOO HUMAN

Slå dig løs som nordisk gud og tæv tekno-orkerne

Platform **X360** Udvikler **SILICON KNIGHTS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere UDE **NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**



Genre **ACTION**

HVOR ER I? Det kan mærkes at Too Human originalt var tiltænkt som en fire-spiller oplevelse. Balancen er forskruet.

Den første time med Too Human er spændende, og næsten alt glider præcis som man kunne have håbet på. Du bliver på behagelig vis introduceret for både kontrollen, historien og bliver samtidig mødt af den besnærende blanding af mytologi og mekanik, i form af opfindsomme fjender og analoge klageskrig.

Dusinvis af teknotrolde angriber dig, så snart du bevæger ind i en af banerne og frem for at diske op med God of War-lignende knapkombinationer, tilskyndes det i stedet, at du griber efter den højre analoge styrepind og peger mod den fjende, du ønsker at angribe, hvorefter et angreb automatisk indledes. For de uindviiede, lyder det sikkert alt for enkelt, men som erstatning for at klikke løs på den venstre museknap, virker systemet fortrinligt.

Balancen er dog helt gal og langt hen af vejen virker det som om Silicon Knights aldrig nåede at fortælle deres eget projekt, at de havde pillet fire-spiller muligheden ud af det endelige produkt, modstanden er derfor overvældene. Og hvorfor skulle jeg gide at bruge tid på at stige i rang, når de selvsamme fjender, jeg startede med at kunne tæve med et enkelt slag, pludselig skal have adskillige slag, fordi spillet har besluttet sig for at forøge deres erfaringsniveau i takt med mit eget?

Too Human ender med at have den mest tragiske skæbne i spilregi, for hvor kunne det dog have været fantastisk, ja nærmest sublimt, hvis holdet bag bare havde tænkt lidt mere over tingene, og tør man sige det, brugt lidt længere tid på det. Resultatet er dog, at Too Human i stedet kun er et godt, og oftest dybt frustrerende bekendtskab, som burde have været meget bedre.

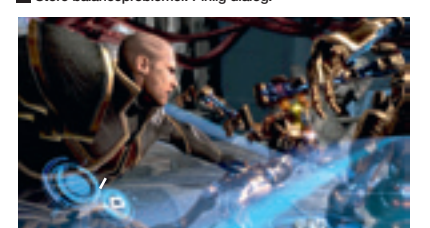
Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

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

ET MIDDELGODT EVENTYR

- ✦ God historie. Lang levetid. Velvirkende kampsystem.
- ✘ Store balanceproblemer. Pinlig dialog.





BRAID

Jonathan Blow viser, at spil ikke behøver at være dyre for at forundre, overraske og underholde

Platform X368 (XLA) Udvikler NUMBER NONE Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet version EUROPA Anb. Alder 3+

Genre PLATFORM/PUZZLE

DET ER DA SOM?

Der er masser af øjeblikke i Braid, hvor du, hvis altså du har spillet i mange år, vil kunne genkende elementer fra andre spil - men her bruges de som en hyldest til originalen, ikke som en tam klon.

HUMPH!



FAKTA

GIVER DET OVERHOVEDET MENING?

Der er allerede sagt og skrevet meget om Braids historie, eller manglen på selvsamme. Den har dog sat noget i gang hos en lang række spillere verden over, der kan nikke genkendende til Tims fortælling om tabt kærlighed. Om denne tabte kærlighed så er til spilmediet, til en kæreste, til en hobby, til teknologi eller noget helt andet, må stå hen i det uvisse, men følelse er i hvert fald sagt i kog.

TIPS

SPIL OGSÅ

Portal (The Orange Box) 9/18 PC/X368

Leg med overflader og portaler i dette fremragende puzzle-spil.

Hvis du i øjeblikket sidder med himmelvendte øjne, måske endda har åbnet dit mailprogram og er i gang med at finde en passende overskrift til dit klagebrev, så forstår jeg dig godt. Hvordan kan Braid være et 10/10 spil? Et sammenrend af Marios platformskapader krydret med spolefunktionen fra Prince of Persia.

Et spil med en tilsyneladende prætentios og usammenhængende historie, samt visuel side, der mest af alt ligner et falmet akvarel-maleri? Kun en anmelder, der for længst har mistet jordforbindelsen, og som over årene har fået en noget aparte smag, ville hylde Braid som værende et mesterværk. Det er typisk smagsdommeri.

Men så er det måske ikke alligevel? Måske er Braid netop et mesterværk, fordi det tillader sig selv at være et spil i en tid, hvor mange spil så gerne vil være film, eller måske endnu værre; bøger. Måske kunne Braid aldrig være andet end et spil, og måske er det spillets største styrke? Braid stjæler ikke sine spillideer fra f.eks. Super Mario Bros. men refererer i stedet til de store interaktive klassikere, nøjagtigt som bøger og film har gjort det i årevis. Når Tim, efter at have klaret alverdens hovedbrydende opgaver, endelig når frem til slottet og får beskeden "our princess is in another castle", så er sætningen ligeså meget en velment



HVAD SKAL MAN? Logikken hersker i Braid, men til trods for dette faktum, så starter de fleste af spillets opgaver med at virke en kende uoverskuelige. Heldigvis viser lidt leg og eksperimentering hurtigt en løsning på problemet, noget der er yderst givende.

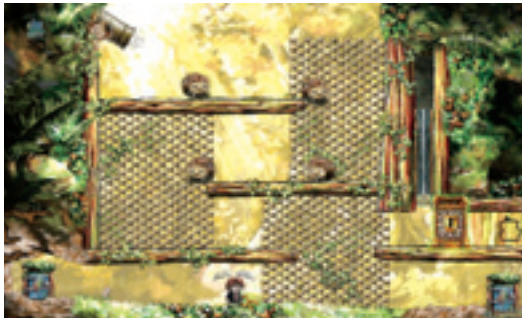
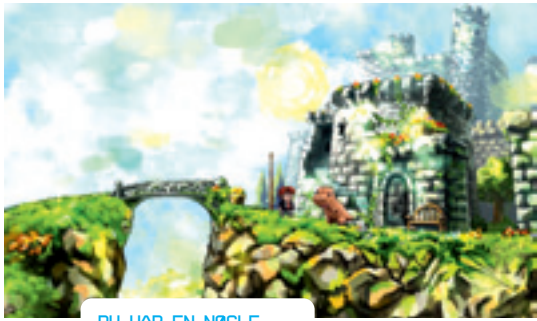
cadeau til Shigeru Miyamotos årelange arbejde, som det er et udtryk for vores helts evige søgen. Blow har tænkt over, hvad han vil sige og har skræddersyet spiloplevelsen efter det.

Derfor er det også både dovent og meget løst at betegne Jonathan Blows spil som Mario med en indlagt spolefunktion, i hvert fald giver det ikke mere mening end at kategorisere Race Driver: Grid som værende "Prince of Persia, bare med biler". Braid sprudler af iverigdom, og historien om Tim, der jager den store kærlighed, generelt filosoferer over livet, dets uhåndgribelige væsen, og ønsker at han kunne gøre visse ting om, er et oplæg, der passer

fornemt sammen med spiloplevelsen. Nu har han pludselig muligheden for at rette sine fejl, lære af fortiden og forsøge sig igen.

Braid er pakket til bristepunktet med gode ideer spredt ud over de seks farverige verdener, og så snart en af dem når kulminationen af, hvad der er muligt og interessant, så genstartes tænketanken, og du introduceres i stedet til et helt nyt koncept, et koncept der er ligeså intuitivt og nytænkende som det forrige. Enhver anden udvikler ville givetvis have taget Braids første spole-koncept og så malket det til hverken ko, malkemaskine eller forbruger kunne stå oprejst længere, men for Blow virker

HVOR ER HUN HENNE? Når Tim har gennemført en verden, så ender han foran slottet, hvor han naturligvis forsøger at få fat på sin prinsesse. Men nøjagtig som i Shigeru Miyamotos klassiske Super Mario Bros. så er prinsessen nu et helt andet sted. Det er en smuk cadeau til spilgururens årelange arbejde.



DU HAR EN NØGLE

Der er flere gange undervejs, hvor du kun har en nøgle, men skal åbne flere døre. Til at begynde med synes opgaven umulig, men som du udforsker dine muligheder for at spole i tiden, opstår der pludselig helt nye løsninger.



DONKEY KONG Der er tydelige referencer til Donkey Kong (Jumpman) i Braid. Men selvom banen virker ligetil, så trækker Blow et nyt kort fra bunken, og beder dig om at tænke alternativt.

det indlysende ligetil at lege videre med ideerne, og derfor forundres og betages du, hver gang døren åbnes til en ny verden.

Der er baner, hvor du ved at spole, efterlader det meste af verden uberørt bortset fra nogle vigtige døre og nøgler. Der er baner, hvor du bevæger hele verden frem og tilbage i tiden, som du presser din analoge styrepind henholdsvis frem og tilbage – og stopper du op, så er verden sat på pause, både i musik, grafik og lydeffekter. Der findes baner, hvor du genererer en skygge, der så gentager dine sidste bevægelser og på sin vis bliver din partner - og der findes verdener, hvor du ved hjælp af en tidslomme kan stoppe objekter i luften, få dem til at falde langsommere eller være et værn mod en buldrende kanon. Der findes endda verdener, hvor du, helt mod enhver fiber i din spillende krop, pålægges at sende helt en grav af sylespidse



FAKTA

VORES LILLE TIM

Hovedpersonen i Braid er manden Tim. Han er en desillusioneret sjæl, der tænker over livet og leger med tanken om, hvad der ville ske, hvis man kunne lave fortiden om, påvirke fremtiden eller måske endda leve flere parallelle liv. Alle disse tanker omsættes i spillet til funktioner, der skal bruges for at løse alle spillets gåder. Det er genialt.

pigge, udelukkende for at spole tiden tilbage og gennemføre gåden.

At Braid samtidig aldrig føles urimeligt svært eller alt for krævende, er et udtryk for den sirlige balance Blow må have arbejdet med i månedsvis. Spillet lader dig glide ind i konceptet, presser dig så til at tænke logisk og overvejet, men skaber ikke én gang en løsning, der er forceret, ulogisk og bygget på rent held. Smukt er Braid også, og det skyldes i den grad David Hellmans geniale genfortolkning af den simple PC-prototype, som Blow har høstet adskillige præmier for. Hellman har længe været en garant for sælsomme universer, og hans billedside i Braid er ganske enkelt fremragende. Verden er smuk, gengivet i beherskede penselstrøg og fyldt til randen med alskens farver. Tim er strålende animeret, og spillets fjender er både søde, nuttede og samtidig sørgelige.

Braid er ikke for alle, og den gruppe, der insisterer på at kategorisere det som en sjælløs kopi af Super Mario Bros. med en simpel spolefunktion, vil givetvis aldrig føle det bombardement af følelser eller den glæde, spillet afstedkommer, når man slippes løs i et fuldstændig sammenhængende univers af muligheder. Braid er uførtynnet spilglæde, det emmer af opfindsomhed og overskud. Det er et mesterværk.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 10/10

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

ANDERLEDES OG SMUKT

- Fremragende gåder, veldefinerede baner. Fornem grafik.
- Når min puzzle-migræne begynder at vise sig.

FACEBREAKER

Mindre morsomt end at se Tysons forsøg på comeback

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



DUMT SER det ud, og dumt er det faktisk også. Alt afgøres på tilfældigheder, og hvad er så ideen med spiloplevelsen?

Med en fortid som vicebutikschef i en af landets mange vibebutikker, er der ikke den omgang PR-pladder jeg ikke har hørt fra de ivrige repræsentanter fra danske spiludgivere. Smøren lød altid på nogenlunde samme vis, og uanset hvor dårlig det omtalte spil var, kunne vedkommende jo altid bare ty til at recitere hvad der stod på bagsiden af indpakningen.

At have grafik i liga med Pixar er en af de hotteste klichéer lige nu, men det er også en vanvittig sammenligning i spilregi. Pixars mangeårige erfaring med at tilføje liv og mening til selv de underligste personer, er en sand kunst. Facebreakers forsøg på at sammensætte en gruppe uoriginale stereotyper, er uinspireret og hold-dig-for-øjnene pinligt. Hvordan det i den grad har kunnet glippe når nu der ikke har været nogle restriktioner er mig en gåde. Det siger dog det hele at det ikke engang er lykket at gengive en nogenlunde parodi på Dolph Lundgrens' Ivan Drago fra Rocky filmene, han var jo i sig selv en parodi på den typisk russiske superskurk.

Som altid er der dog intet af ovenstående der ville have betydet noget, hvis bare spilbarheden havde været i top, og med en så rig baggrund indenfor boksningspil, skulle man tro at det var muligt. Den erfaring der burde være optjent med udviklingen af Fight Night er dog pist borte, og der synes ikke engang at være draget åbenlys inspiration fra det klassiske Ready 2 Rumble. I stedet har udvikleren valgt at genopfinde den dybe tallerken, og resultatet er aldeles superskurkeligt. Hvis du nogensinde har set de "Rock'em Sock'em Robots" der så hyppigt optræder i amerikanske film har du en god ide om hvordan spillemekanikken i Facebreaker fungerer. For de uindviede er der tale om et spil hvor vinderen findes ved en kombination af tilfældighed og hvem der kan trykke hurtigst på en knap.

Dårlige bortforklaringer fra pressefolk og sælgere, vil fortælle dig at grunden til at Facebreaker er blevet så "misforstået" er at det ikke var lavet til det såkaldte hardcore publikum. Faktum er dog, at det er elendigt. PR-sludder eller ej.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 2/10

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

RINGE, RINGE SPORTSSPIL

- Grafik og lyd er acceptabel.
- Omstændeligt gameplay. Sværhedsgraden er for høj.



S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Et unikt besøg ind i den radioaktive zone. Blichfeldt har taget geigertælleren i hånden...

Platform PC Udvikler GSC GAME WORLD Udgiver ATARI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet version GULD Anb. Alder 18+

Genre ACTION

EN MANDS AFFALD..

Selvom man godt nok starter ud med en slap pistol, kan man med lidt snilde, bygge videre på alle de våben man finder. I bedste Diablo stil kan man således tilføre dem elementer som ekstra præcision, styrke, hastighed og mere.



Jeg har altid beundret folk, der stædigt har turdet gå sine egne veje, også selvom disse måtte være stik imod, hvad der var forventet. Den russiske udvikler GSC består af sådanne mennesker. Beviset var S.T.A.L.K.E.R., der med seks års udviklingstid og adskillige forsinkelser alligevel var ganske kompromisløst i sin variation af skydespilsgenren.

Inspireret af den forfærdelige Tjernobyl-tragedie fortaltes en historie om, hvordan det tilbageværende ødeland var blevet en radioaktiv jagtmark for de, der var modige nok til at vove sig ind i zonen. Stalkers, som disse personer blev navngivet, var både det essentielle tandhjul, der fik hele maskineriet til at virke, men samtidig også lykkejægere på jagt efter efterladte rigdomme.

Umiddelbart ser kun få ting ud til at have forandret sig i Clear Sky, og verdenen, jeg beskuer, er på det samme primitive, brugte stadie, som sidst jeg forlod den. Det virker næsten, som om kraftværkets nedsmeltning har resulteret i en nulstilling af den omliggende natur, og kun det organiske liv har måttet betale prisen. De radioaktive områder er kærligt navngivet "zonen", og sporadisk spredt ud over denne er de faldefærdige baser, hvor en blanding af handelsmænd, ledere og lykkejægere prøver at få livet til at hænge sammen.



FAKTA

ET FUNGERENDE ØKOSYSTEM

ALife er et system udviklet til at administrere den kunstige intelligens i Stalker. Tilgangen er dog anderledes, og frem for kun at forholde sig til spilleren, forholder systemet sig i stedet til den komplette verden. Alt liv i spillet, har dermed sig eget formål og agerer i forhold til hvad der sker i resten af verdenen. Resultatet er et diversit og uforudsigeligt eventyr, hvor død og belønning konstant lurer om det næste hjørne.

TIPS

SPIL OGSÅ

The Orange Box 9/10
PC/X360/PS3

Fremragende historie og action i en skræmmende verden. Det skal spilles.



DØDSENS TUNGT Er der en ting Stalker gør bedre end de fleste andre, er det at trække en tonstung stemning ned over spilleren. Bygningerne er slidte, naturen ser urørt ud og stilheden er på det nærmeste øredøvende. Det er som at være der selv.

Jeg starter min rolle som lejesoldat for en af disse baser, der ikke kun kæmper for sin overlevelse, men også ønsker at finde ud af, hvad der har forårsaget de seneste forandringer i zonen. Med de første missioner overstået er det dog op til mig, hvordan jeg vil tackle resten af historien. I en verden på randen af anarki, og hvor kun penge og ressourcer har værdi, er det altid nogen, der vil betale prisen for en erfaren lejesoldat.

Min vandren går derfor fra den ene base til den næste, og for hver ny person jeg møder, tilbydes jeg nye opgaver. Nogle ønsker, at jeg drager ud i uudforskede områder og først

vender tilbage, når jeg har fundet en vigtig genstand, som kan holde basen kørende en uges tid mere. Mere hyppige er dog de opgaver, hvor jeg bliver bedt om at tage del i de territoriale krige, enhver af baserne uundgåeligt bliver rodet ind i.

De forskellige muligheder, jeg hele tiden bliver givet, tilbydes af et gameplay, der uden større problemer blander flere forskellige genrer sammen. Det virker aldrig forceret, når GSC pludselig lader dig optimere dit udstyr, som havde genren været rollespil, og på samme måde virker det også ganske naturligt, når du tager haglgævret i hånden og trykker på af-



FORLADT Kun Stalkere eller folk med dødsønsker vover sig ind i zonen. Det ses tydeligt på alle de forladte bygninger, som faldefærdigt står tilbage i den ukæmmede natur.

trækkeren. I det hele taget skyldes en stor del af Clear Skys charme den hårdnakkede tilgang, udvikleren har haft til projektet, samt den lige-gyldighed hvormed de har ignoreret resten af genren. Derfor har jeg adskillige gange måtte klø mig i hovedbunden og undre mig over nogle af udviklerens beslutninger for senere at opdage, at der er en forklaring og grund til dem alle. På den måde er dette til dels en opdagelse af en unik verden i spilregi, men samtidig også en opdagelse i hvordan genren også kan tage sig ud.

Teknisk mærkes det, at Clear Sky hverken gør brug af den nyeste teknologi eller har som mål at skubbe grafikmlepælen. I stedet for at bruge hele budgettet på højopløselig polygon-fnidder er kræfterne i stedet brugt på atmosfæriske effekter, som giver verdenen masser af fylde. Resultatet er et univers, der aldrig glider ligeså flydende som f.eks. det seneste Unreal,



FAKTA

FRÅ OS TIL OS
GSC Game World er tydeligtvis endnu ikke blevet tæmmet af deres PR hold, og derfor har de under adskillige interviews ikke lagt skjul på at Stalker serien altid mest har været tiltænkt det russiske marked. Det mærkes i mange af spillets facetter, og spørgsmålet er om der er andre der ville have kunnet lave et lignende spil?

men i stedet byder på en stemning så tung, at man nærmest kan fornemme den indre geigertæller gå i gang, så snart spillet startes op. Måske netop fordi udvikleren har været så opsat på at følge sine egne spilleregler, er der dog også taget et par beslutninger, som man skal holde sig for hovedet, inden man begiver sig ind i zonen.

Den første er, at Clear Sky er komplet ligeglad med dit kendskab til serien, og derfor er det op til dig selv at lære spillereglerne. Ligeledes kan du godt forvente en ordentlig udfordring, hvis du vælger andet end den nemmeste sværhedsgrad. Fjendtlige soldater er oftest i overtal og udstyret med langt bedre udstyr. Den mest drabelige fjende er dog den levende verden. Muterede dyr jager i flok og kan bruge ting som vind og lyd til at spore dig, og får de ikke fat på dig, er der altid chancen for at støde på en lomme af intens stråling.

Hensyn har ikke været et emne under udviklingen af Clear Sky, hverken i forhold til genren eller spilleren. Ved at lukke af for resten af verden har GSC bygget et spil, der er uspoleret af tidens trends, men som lokker med en original oplevelse, hvis du da ellers er på bølgelængde med udvikleren. Bare husk, at der ikke er nogen hjælp at hente, og zonen derfor kun er for de mest hårdføre.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

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

ET GODT, STEMNINGSFYLDT EVENTYR

- Fantastisk stemning. Alsiddigt gameplay. God milks af genrer.
- Svingende balance. Pludselige dødsfælder. Svært.

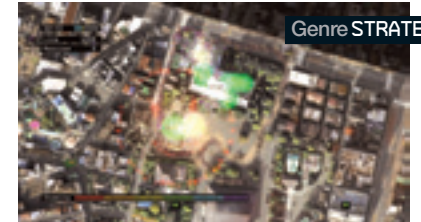


GRAFISK GENBRUG I stedet for at købe sig til en færdig grafikmotor har GSC endnu en gang gjort brug af deres egen X-ray teknologi, dog denne gang i optimeret form. Således tages der nu højde for DirectX 10, samtidigt med at der er blevet tilføjet en væld af nye atmosfæriske effekter. Godt ser det ud.

THE LAST GUY

Skæve og gode idéer, der fejler i gammeldags design

Platform **PS3 (PSN)** Udvikler **SONY** Ud giver **SONY**
Premiere **UDE** NU Antal spillere **1**
Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **12+**



Genre **STRATEGI**

NOGLE zombier kan kun se dig, når du står i deres synsfelt, andre slipper dig ikke af syne, når de først har fået øje på dig, og en tredje gruppe kan spæne som en vis jamaicaner.

Konceptet er simpelt. Tag nogle satellitbilleder fra Google Maps af en række storbyer, herunder Santa Fe, Stockholm, London, Berlin, Sydney og Tokyo, smid en kappeklædt helt, en masse nødstedte borgere og en håndfuld fjender ned på kortet; så har du grundpillerne til et spil. Eller måske ikke helt alligevel.

Som The Last Guy, alle ikkezombificerede menneskers sidste håb, er det din opgave at redde de ulykkelige borgere. Det gør du ved at løbe hen til de områder, hvor borgerne befinder sig, og bede dem følge dig. Inden længe har du en mange meter lang bagtrop af ængstelige mennesker, som du skal lede hen til en opsamlingszone. Men zombierne, som kan være alt fra menneskelignende væsner til insekter og en form for varulve, venter på hvert et gadehjørne, og får færtens af dig, er der overhængende fare for, at en del af den menneskeflok, du har bag dig, bliver angst og søger skjul i nærliggende bygninger. Og så har du mistet tid. Dyrebær tid, da du nu skal samle folkene op igen.

Og det går ofte galt. Navnlig hvis tålmodighed ikke er det, du har mest af. Du er konstant underlagt et tidspres. Saml 1000 eller 1500 mennesker i opsamlingszonen på tre, fem eller syv minutter. Det er noget af en udfordring, når gaderne hjem søges af zombier med forfinede sanser. Udfordringen består desuden i at skelne huse fra fjender, da det hverken er til at finde hoved eller hale i de gnidrede satellitfotos. Alting har en tendens til at flyde sammen på skærmen, en ting der er et stort problem, eftersom nærkontakt med en fjende straffes prompte med game over. Game over-fænomenet er i den grad malplaceret i The Last Guy. Det er spillets akilleshæl. Tidspres, zombier, en lang menneskeke, navigation gennem byen, strategiske overvejelser; der er rigelig udfordring i forvejen. Det er dybt af et down-loadspil at være, og det bliver bedre med tiden som en god vin. Men spilleglæden får et hak i tuden af et par dumme fodfjøl. Og har fået mig til at slette et ellers udmærket spil fra harddisken.

Henrik Bach

KARAKTER 6/10

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

RIMELIGT STRATEGI-SPIL

- Udfordrende, strategisk gameplay. Ironi og glimt i øjet.
- Ikke for utålmodige sjæle. Straffende. Gnidret grafik.



RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY

Rotten og robotten forsøger sig i pixibogs format

Platform **PS3** Udvikler **INSOMNIAC GAMES** Udgiver **SONY** Premiere **LDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **7+**

Måske er jeg bare naiv, måske er det fordi, jeg med kun ni år under bæltstedet som anmelder, endnu ikke er erfaren nok, og måske er det fordi, jeg fra barnsben er bundet af den jyske muld men jeg morer mig stadig i selskab med makkerparret Ratchet and Clank - og her har intet ændret sig med Quest for Booty.

På vanlig vis starter du ud med et bredt arsenal af dødelige himstregimser, men ganske uventet, får du dem kort tid efter begyndelsen frataget, således, at du kun har din svensknogle tilbage. Selvfølgelig findes alle dingenerne igen, men de oplevelser, der i mellemtiden udspringer sig, har langt mere platformshopper og gådeløsning i sig, end hvad vi før har set fra snedige Lombax - det er så at sige et par skridt tilbage til seriens udgangspunkt. Den mindre skydetelts-glade stil tilføjes endda en ny mekanik, i form af Ratchets svensknogle, der nu har fået tilføjet magnetisme.

Hvis du sidder og tænker, at det endnu en gang lyder som om Ratchet-serien ikke har

vovet pelsen, så er du ikke helt forkert på den, men undskyldningen er i det mindste denne gang original. Frem for at være et fuldprisspil med dertilhørende ansvar og forventninger, lanceres Quest for Booty nemlig eksklusivt som download over PSN-tjenesten, og endda til en meget overkommelig pris.

Lidt af glansen går dog af download-projektet, da man kort tid efter at have startet det op ser, hvordan de mange besparelser kravler ind over fladskærmen. Meget af grafikken er genbrug fra det sidste eventyr og eventyret strækker sig kun over tre timer.

Quest for Booty er godt så længe det varer, men fungerer stadig kun som en mellemlem indtil det næste rigtige eventyr.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

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

GODT MEN KORT EVENTYR.

- Lækkert bandedesign. Præcis kontrol. God humor. Billig pris.
- Alt for kort. Sparsom animation. Grafisk genbrug.



Genre **PLATFORM**



JAMEN DET LIGNER JO... Grafisk er Quest for Booty i en helt anden galakse end de spil man hidtil har kunnet købe over PSN. Spillet gør brug af den samme teknologi som Tools of Destruction, men prisen er at det fylder 3.2 gigabyte, hvilket er langt mere end noget tidligere download spil.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

Bliv topadvokat i selskab med Nintendo DS. Asmus har hevet argumenterne og beviserne på bordet

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **CAPCOM** Udgiver **CAPCOM** Premiere **3. OKTOBER** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **7+**



Genre **ADVENTURE**

Atmey
 ...and introduce myself. The name is Atmey... Luke Atmey!



Phoenix
 Well, your Magatama lets me see when people are keeping secrets.

PERSONLIGHED Trials and Tribulations er fyldt til randen med sjove personligheder, som alle sammen er så dybt karikerede, at man ikke kan undgå at holde af dem. Næsten alle stereotyper er repræsenteret, og selv med sparsomme animationer har Capcom formået at vække dem alle til live.

Uidnet sveder i vidneskranken. Anklageren smiler veltilfreds. Jeg burde være nervøs. Sagen ser fuldstændigt håbløs ud. Vidneudsagnet taler 100% mod min klient, og dommeren ser ud til kunne hæve hammeren hvert øjeblik og sige: "Skyldig!" Der er dog et problem. Det er mig, der er forsvarer, og jeg ved, at min klient er uskyldig.

Phoenix Wright: Ace Attorney er et adventurespil, der behandler noget så sjældent

som ordenshåndhævelse. Hovedpersonen er Phoenix Wright, en nyuddannet forsvarsadvokat. Hjælp er der ikke meget af, og hurtigt står man på egne ben og kan kun forlade sig på sin intuition, falkeblib for detaljer og analytiske evner.

Hver sag begynder med en sekvens, hvor mordet mere eller mindre finder sted. Nogle gange får man endog morderen at se. Missionen er at finde huller i ellers vandtætte alibier og vidneudsagn. Forinden skal Phoenix

1 FAKTA
OBJECTION! Trials and Tribulations er rent faktisk det tredje spil i Phoenix Wright serien. Seriens første spil så dagen på Game Boy Advance, men er siden hen blev overført til Nintendo DS. Hoppet betyder også at den indbyggede mikrofon nu kan tages i brug, og man derfor kan råbe "Objection!"

dog først finde beviser og snakke med både vidner, den anklagede og andre karakterer.

Den del, der beskæftiger sig med indsamling af beviser, fungerer som et klassisk adventurespil, hvor scenerierne skal undersøges for stumper af beviser. Retssagsdelen er langt mere simpel og handler om at bladre gennem vidneudsagn, presse vidnet for flere detaljer og en gang imellem bringe et bevis på banen, der vender op og ned på den aktuelle situation.

Desværre er dialogen spillets svageste element, da den er meget lineær og intet til-lader, der ikke står i manuskriptet. Af samme grund er spillet også nemt, så længe man tænker sig en smule om. Retssagen begynder eksempelvis ikke, før alle tilgængelige beviser er fundet, og alle vidner er afhørt. Genspilningsværdi er der ikke meget af, men mens det står på er Ace Attorney anderledes og underholdende.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

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

KORT MEN GENNEMFØRT

- Vigtigt manuskript. Pulsumpende musik.
- Ikke den store genspilningsværdi. Udnytter ikke konsollen.

MERCENARIES: WORLD IN FLAMES

Pandemics lejesoldater er klar til anden udrykning, men resultatet er dybt skuffende

Plattform PS3/X360/PC Udvikler PANDEMIC Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



DESTRUKTION!

Har man ikke andet at give sig til, er der altid noget der kan sprænges i luften i Mercenaries 2. Næsten alt kan skydes i smadder, og de tilhørende eksplosioner spreder stumper og stykker ud over det hele.

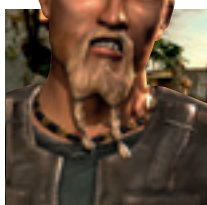
Med fare for at blive misforstået må jeg begynde med følgende kendsgerning: Mercenaries 2 ville have været

sjovere, hvis det ikke havde været for Grand Theft Auto IV. Og lad mig forklare hvorfor.

Niko Bellics vej gennem det levende, detaljerede og vidunderlige Liberty City omskrev hele regelbogen for genren, hvilket igen betyder helt nye kriterier for alle efterfølgende genresøgende. Derfor har Mercenaries 2's mange udskydelser heller ikke gavnet spillet, og nu da det endelig er landet, føles det fladt, sterilt og mest af alt ufærdigt – altså meget langt fra Grand Theft Auto IV.

Det er dog langt mere action og opgaverne fokuseres omkring likvideringen af 92 regeringsmænd, samt at springe alt i stumper og stykker. Det betyder, at man vil opleve alt lige fra at skulle bruge satellitgudede missiler til helikopterkampe, robotangreb og ødelæggende sprængladninger.

Skulle man på noget tidspunkt blive træt af jagten på dødsfjenden, har udvikleren i bedste sandkassestil fyldt resten af verdenen op med undermissioner, stunts og andet tidsfordriv. Endnu sjovere er det dog at spille de mange forskellige fraktioner ud mod hinanden. Ganske ligesom i forgængeren kan man til hver en tid selv bestemme, hvem man vil hjælpe, men er



FAKTA

PANDEMIC

Det er ikke mange år siden Pandemic døbte sig selv tidens mest spændende udvikler. På daværende tidspunkt havde de Full Spectrum Warrior, Mercenaries og Destroy All Humans! i udvikling, og succesven ville ingen ende tage. Hvad der helt præcis er sket med firmaet siden da, er kun til at gætte på. De konstante forsinkelser af Mercenaries 2, samt spillet mange fejl varsler dog ikke godt, og med genbrugen af gamle licenser, er det svært at hidse sig synderligt op.

TIPS

SPIL OGSÅ

GTA IV 13/18 X360/PS3

Nicos historie er fængene fra start til slut, og pakken er proppet til randen med lækre muligheder.



HVOR BLEV I AF Selvom man får tilbudt hjælp til at løse nogle af missionerne, er det ikke altid en fordel at sige ja. Den kunstige intelligens er af så katastrofal kvalitet, at man kan forvente at blive gennemhullet af sit eget hold. Uacceptabelt.

man rigtig snu, lader man dem bekrige hinanden og træder først til, når den værste skade er gjort. Specielt fordelagtig er denne mulighed i slutningen af spillet, hvor man har åbnet op for alle muligheder.

Desværre fungerer den dynamiske spilstruktur ikke altid lige godt. De fem rivaliserende fraktioner er alle i konstant krig. Vælger man at dræbe en leder fra en af dem, er ideen, at man skulle blive belønnet af en rivaliserende gruppe, men det sker bare ikke altid, og derfor må man undre sig over, hvad formålet er.

Værst er dog den kunstige intelligens, som er på grænsen til den dårligste, oplevet i nyere

tid. Derfor er det ikke være unormalt, at blive beskudt af ens egne, se fjender der sidder fast i dele af banerne, opleve fjender vade igennem solide klippeblokke, sprænge sig selv i stykker eller blot gå op i røg.

Mercenaries 2 ender som en middelmådig oplevelse, der kunne have været meget bedre.

— **Petter Hegevall**

KARAKTER 6/10

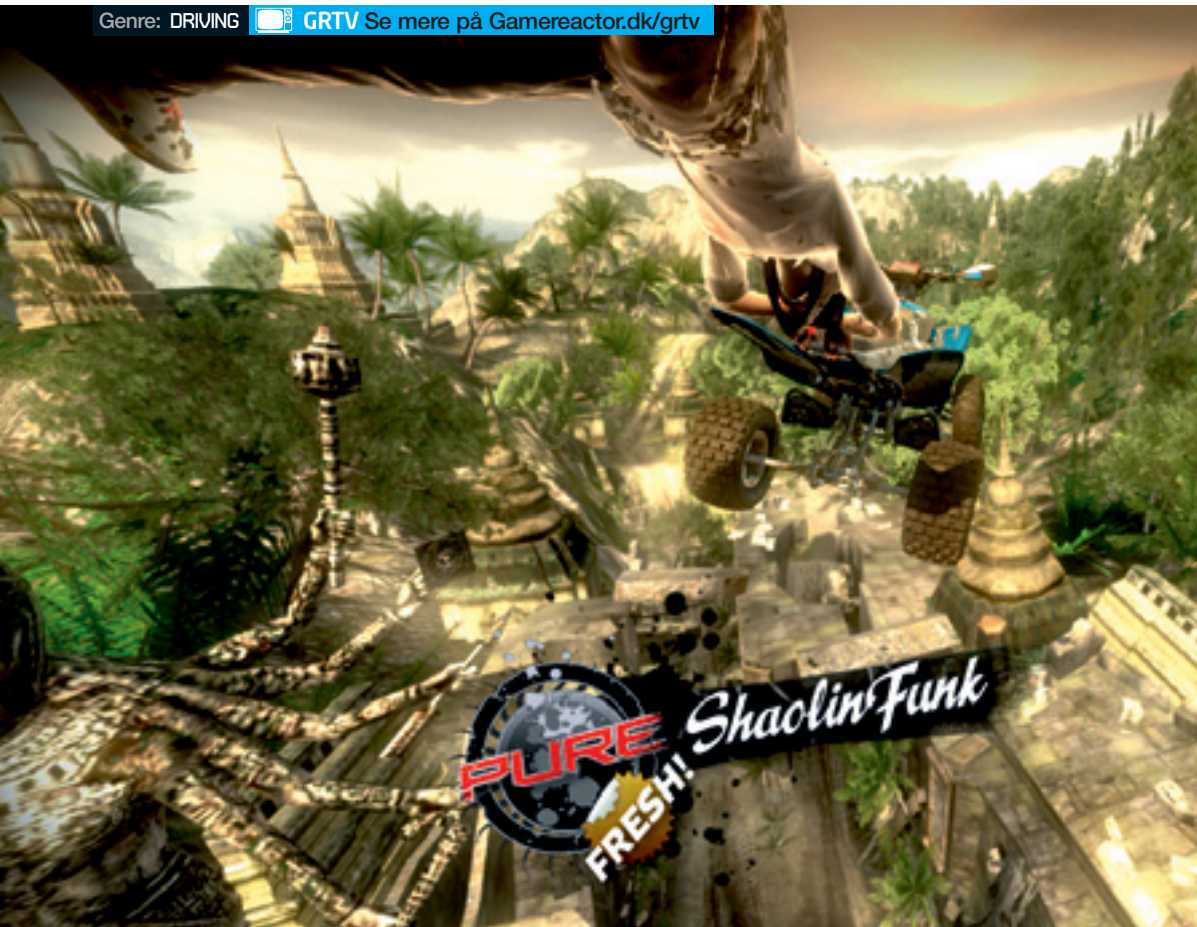
Grafik 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 6/10

FORFØJLET EFTERFØLGER

- Mange opgaver. Stor frihed. Lækre eksplosioner.
- Utallige fejl. Katastrofal kunstig intelligens.



Genre: DRIVING  GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



HØJT AT FLYVE...

Pure byder på nogle fuldstændig varvittige, halsbrækkende hop, der ville få Evil Knievel til at segne, men selvom det omkringliggende landskab er ganske imponerende, så skal man ikke lade sig forblænde. Hvis du ikke holder tungen lige i munden, ender du på jorden.



UDFORDRENDE TERRÆN. Selvom det er holdt minimalt, så byder Pure på en række forskellige underlag, der kan have store effekter på kørestilen. Mudder og is, slynger gerne din ATV i vilkårlige retninger, med dig som ufrivillig passager.

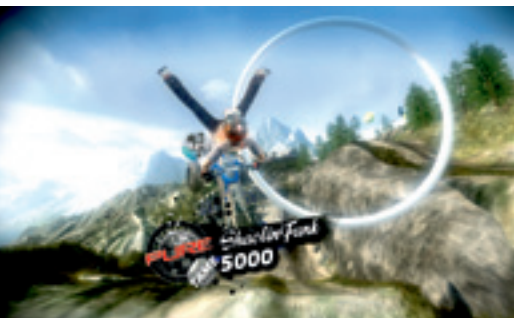
PURE

Ren fart. Ren arkade. Ren spænding og store stunts. Jesper fortæller, hvorfor Pure kan kalde sig en ægte arkaderæser

Platform **X360/PC/PS3** Udvikler **BLACK ROCK** Udgiver **DISNEY** Premiere **26. SEPTEMBER** Antal spillere **1-16** Testet Version **X360, PAL** Anb. Alder **3+**

Jeg griber hårdt fat om styret på mit firhjulede kraftværk og prøver at komme så godt som muligt ud af det mudrede sving. Lidt længere fremme venter en skråning, en af de største og stejleste, jeg nogensinde har set, og jeg ved, at det er her løb kan afgøres.

Man behøver ikke altid opfinde den dybe tallerken. Selvom vi anmeldere har en tendens til at efterspørge innovation og nytænkning, så kan vi faktisk mere end ofte stilles tilfreds med et spil, der er bygget på en klassisk formular, men som er poleret fra ende til anden og som



SE MIG MOR! I Pure's Freestyle spilletype handler det udelukkende om udleve den indre blåserøv med vilde tricks.

TIPS

SPIL OGSÅ
SSX 3 **8/16** PS3/XBOX
Den hidtil bedste snowboard serie, der imponerer med baner, tricks og masser af udfordringer.



FAKTA

DEN DIGITALE MUS

Pure er et af de første eksempler på Disney's nye, mere seriøse satsning på spilmarkedet, som i 2005 betød, at de både opkøbte Propaganda Games, Avalanche Software og Climax Racing, hvor sidstnævnte foretog en navneændring til Black Rock Studio. Det er tydeligt, at museimperiet er klar til at markere sig en gang for alle på spilmarkedet. Og vi byder dem gerne velkommen.

Nordstjernen kan lede en genre i nye retninger. Pure er et af disse spil.

Det er næppe en tilfældighed, at Black Rock Studio har valgt at kalde spillet for Pure. Udviklerne, der tidligere gik under navnet Climax Racing og allerede fremhævede sine racer-kyndigheder med debutspillet MotoGP i 2002, har skabt et spil, der er så gennemsyret arkade, at det næsten ikke kan hedde andet. Selv når du første gang smider spillet i maskinen, er du efter få sekunder i gang med spillets træningsbane, som giver et nødvendigt indblik i spillets få og overskuelige, men stadig udfordrende mekanismer.

Pure betegnes bedst som en blanding mellem Burnout og SSX, tilsat de alt for sjældent sete ATV'er. Det er en unik blanding af hæsblæsende ræs og halsbrækkende tricks, der kombineres med en gennemtænkt boost-beholder, der ikke kun giver dig adgang til ekstra fart, men også til nye og bedre tricks.

Det hele foregår meget enkelt: udfører du et trick, får du boost. Jo bedre trick, desto mere boost. Som boost-beholderen fyldes op, får du adgang til de større og mere imponerende tricks. Så spørgsmålet er, hvad vælger du? Bruger du din beholdning på at skyde ild ud af

udstødningsrøret med det samme, eller spare op til de største og spektakulære tricks?

Det hele er bygget op omkring en verdensturné, hvor tre discipliner skal gennemføres for hver bane. Freestyle handler om at få flest mulige trickpoint, før man løber tør for benzin. Sprint har mange omgange på en lille bane og med få hop, og Race, der er ligeligt fordelt mellem ræs og tricks.

Pure byder på et ganske fornemt udvalg af baner, der ikke kun kan være enormt imponerende at se på men som byder på banedesign ulig noget, jeg nogensinde har set. Langt størstedelen af banerne har tre-fire forskellige veje at køre af, og fordi visse ruter kan byde på store bakker til tricks og andre genveje, er det vigtigt at lære banerne. Men selvom det kan se komplekst ud, når banen rives fra hinanden og spredt sig i flere forskellige retninger, så er man aldrig i tvivl om, hvor man skal hen. Lidt



HVOR ER JEG?
Et af de meget forfriskende aspekter ved Pure er de lidt alternative lande, man besøger undervejs. Både Thailand, Italien og New Zealand byder på frodige landskaber og sneklædte bjerge, mens New Mexico og Californien, som her, giver en et godt orkenræs.



FLERE SPILLERE! Det er imponerende, at Pure byder på 16-personers online multiplayer, og selvom det ikke kunne testes af mangel på spillere, er underholdningen næsten garanteret.

ikke stille det for sig.

Pure er et spil, jeg har savnet utrolig meget i denne generation. Motorstorm prøvede, men arkadeoplevelsen blev delvist ødelagt af de mange styrt og ødelæggelser. Sega Rally bed aldrig rigtig fra sig og Burnout-serien blev med Paradise til en lidt anden størrelse. Det der er så lækkert ved Pure er, at oplevelsen er strømmet hele vejen igennem. Alting føles hurtigt og responsivt, alting virker tilpasset, gennemtænkt og poleret. Det betyder, at frustrationer udelukkende er gemt til spillets stigende udfordringer, der nok skal bringe sindet i kog. Pure er hverken perfekt eller innovativt, men det er fandens morsomt, intensivt og udfordrende. Det er, kort sagt, ren underholdning! Og du skylder dig selv at prøve det.

—Jesper Nielsen

KARAKTER 9/10

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

RENDYRKET ARKADERÆSER

- Imponerende banedesign. God fartfølelse. Præcis kontrol.
- Ingen splitscreen multiplayer.

VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

De nuttede maskotter er endelig tilbage igen

Platform **XBOX 360** Udvikler **RARE** Udgiver **MICROSOFT**
Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-4**
Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**



Det er svært ikke at blive fortryllet af Rares nuttede Piñata-univers. Originalen, der udkom for lige godt to år siden, blev af mange markeret som den legendariske udviklers tilbagevendende og muligvis starten på en ny storhedstid.

På overfladen er der ikke de store ændringer at finde. Spillet ligner og lyder som sig selv, hvilket også betyder, at selvom det stadig er en æstetisk behagelig oplevelse, så mangler spillet lidt af den grafiske wow-effekt, som det formåede at skabe for to år siden. Men det gør ikke det store.

Bemærkelsesværdigt er det hvordan styringen er gjort langt mere indholdsrig uden at gøre det mere komplekst. Sammen med en bekvemmelig oversigtsboks, der også gør sig gældende i valg af Piñata, er det langt hurtigere at få styr på sin have eller finde frem til netop den Piñata, man søger.

Trouble in Paradise er ikke kun bedre i kvalitet, men også kvantitet, og selvom en af de meget efterspurgte ændringer, en større have, ikke er blevet realiseret, så får man alligevel lidt ekstra plads at lege på. Det sker i form af Dessert Desert og Pinarctic, hvor man kan tage hen og prøve at fange alt fra kameler og elge til biller og pingviner.

Dog er det spillets nye co-operative muligheder, der stjæler prisen for bedste nye tilføjelse – ikke mindst fordi Rare har gjort det muligt at lege gartner sammen både på en enkelt Xbox 360 og over Xbox Live. Udover at man kan få frisk inspiration udefra og i fællesskab kan bygge en have op langt hurtigere, så er muligheden for samspil simpelthen et så afgørende element, fordi det skaber en social grobund og skaber et udstillingsvindue for ens have.

Trouble in Paradise er hverken for utilgængeligt for børn eller for let for voksne. Det er sjovt og farverigt, og selvom det grundlæggende set ikke har bevæget sig meget fra originalen, er det stadig godt.

—Jesper Nielsen

KARAKTER 8/10

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

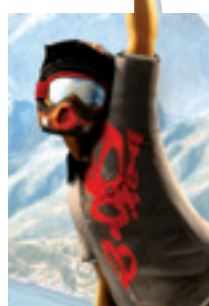
VELPOLERET, MÅLRETET OG SJOVT

- Nuttet, farverigt og underholdende. Poleret og målrettet.
- Produktionsværdien halter visse steder.

automatisk hjælp får man i luften, så man ikke bare flyver ud over banens grænser, og tydelige visuelle markeringer gør det muligt for selv den mest kompasfattige bilist at finde vej.

Æstetisk set nærmer Pure sig genrens mastodonter. Hverken grafikken eller lyddesignet er perfekt, men de bjergtagende baggrunde og mageløse hop, den flydende fartfølelse, det lækre lydspor og de prustende, firhulede vilddyr, gør Pure til både en intens og smuk oplevelse for øjne og ører. Selv menuerne er flot designet, og hele følelsen af fart og coolness er over-bevisende gennemført hele spillet igennem.

Der er dog et punkt, som Black Rock har valgt at se væk fra og lade arkade-ideologien stå alene tilbage; et punkt, som de på ingen måde er alene om. Pure har simpelthen ingen splitscreen multiplayer, så hvis du vil flyve højt over trætoppene med vennerne, så kan det udelukkende ske over nettet. Her er der dog også rig mulighed for at gøre livet surt for sine modstandere ved at køre ind og blokere, og med 16 små jordfræsere på vejen, så går det



FAKTA

KØRETØJER!

Det er ikke første gang, at Black Rock Studio beskæftiger sig med de firhulede fartdæmoner. Mens de stadig gik under navnet Climax Racing, overtog de i 2003 udviklingen af Sony's ATV Offroad Fury serie, som de også senere udviklede til PSP. De er dog kommet langt i forståelsen af køretøjet siden da, og Pure er en sand manifestation af dette.



INFINITE UNDISCOVERY

Tri-Ace viser, at de sidder fast i fortiden med et uengageret og trægt rollespil af den gamle skole

Platform X368 Udvikler TRI-ACE Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 16+

Genre ROLLESPIL



KAMPLIDERLIG?
Spørgsmålet du skal stille dig selv er: Kan jeg lide Dynasty Warriors? Hvis svaret er nej, så vil Infinite Undiscovery føles ensformigt og en kende kedeligt. Er svaret ja, så er det bare at få slebet sværdet.

Engang var japanske rollespil min lidenskab. Tallerkenøjne, helte, der ikke kunne huske, hvorfor de kom, eller hvor de var på vej hen, despoter, der lavede underhåndsaftaler med skrækelige demoner, og skrøbelige piger, som havde brug for min hjælp til at redde kongeriget eller endnu større, hele planeten.

Jeg slugte det hele råt. Jeg sad oppe i de sene natte timer og justerede alt på mit umage kobbel af helte. Jeg vendte hver en sten, åbnede hver kiste og rejste hele verdenen tynd i jagten på nye eventyr. Jo, dengang var japanske rollespil min lidenskab.

Men der er sket et eller andet i Japan, og hvis ikke i Japan, så i hvert fald hos Square Enix, for modet er borte. Der er ingen pionerånd tilbage, ingen chancerytteri, ingen iderigdom. I dag laves japanske rollespil tilsyneladende efter en ti år gammel tjekliste, der hverken kan eller skal fornyes med andet end mikroskopiske ændringer, ændringer der så igen varemærkes og smides oven på skelettet af noget, som for længst burde have været på både iltflasker og en brumrende respirator.

Infinite Undiscovery er et skoleeksempel på dette. Fra det øjeblik du får styringen over den halvkiksede musiker Capell, der tilfældigvis ligner landets førende frihedskæmper på en prik, er der bare noget helt galt. Det føles gammel-



FAKTA
JEG BLOKKER!
Infinite Undiscoverys kamp system kunne sagtens have været godt, men grundet de tekniske problemer, så er det tit meget frustrerende. Uden en blok-knap og med mange fjender på skærmen på en gang, måske endda med et par venner rendende rundt foran dig viftende med deres sværd, så kan det være urimelig svært nogensinde at time en parering. Og når spillet først går i hak, så bliver det endnu sværere, at gøre noget meningsfyldt.

TIPS
SPIL I STEDET
Blue Dragon 8/18
XBOX 368
Mistwalkers hyldest til det klassiske rollespil fungerer strålende på X360.



CAPELL er den typiske ufrivillige helt, der ikke vil drages ind i konflikter, men som ender med at redde kongeriget.

dags. Dialogen er trægt og leveret i et stemmeskuespil ikke ulig en femteklasses skolekomedie. Desuden så er Capell sur, tvær og vrisen som en utilpasset teenager fra forstæderne. Han vil ikke blandes ind i kampen mod overmagten, der har bundet månen til jorden med kæmpe kæder, han vil bare have fred. Men som du sikkert kan gætte, så ville der ikke komme mange kampe ud af at lægge henslængt i en hængekøje, og derfor presses Capell også hurtigt ned i den vante rollespils-kabelon og ind i kampen mod endnu en despot.

Og kampe er der i øvrigt masser af i Infinite Undiscovery. De er ikke længere turbaserede,

men i stedet bygget på dine evner til at trykke på knapperne, mens et antal underliggende, tal-baserede faktorer så afgør, hvor mange tæsk du uddeler, samt hvor ondt de gør. Dertil kommer muligheden for at kommandere dine holdkammerater til enten at helbrede dig, hjælpe dig med at angribe eller holde resten af fjenderne væk fra dig. Det er set før, bl.a. i science fiction-eventyret Mass Effect, men hvor det i Biowares rollespil virker som en oplagt og gennemført måde at afvikle spændende kampe, så bliver det hurtigt et problem i Tri-Ace' seneste projekt, ikke mindst på grund af en bunke tekniske problemer.

Det første er kameraet. Ja, du kan sagtens



KÆLDERHELVEDE
 Alle områder i Square Enix' seneste eventyr, er en slags "kælder" hvor man stort set kun render rundt og indsamler udstyr og drikke, mens vejen fremad går igennem adskillige fjender, der hele tiden samles om dig i hobetal. Skuffende.



ASSISTANCE Alle der er med i din gruppe, kan kommanderes til enten at hjælpe dig i kamp, helbrede dig eller stoppe andre fjender, så du kan koncentrere dig om en bestemt person.



STYRINGEN fungerer udmærket, og giver dig muligheden for at styre de andre karakterer i gruppen. Desværre får du mest ud af, at lade den kunstige intelligens styre alle andre end dig selv.

manipulere det rundt i landskabet, og det kommer du også til, for på de mest ubelejlige tidspunkter begynder det enten at flakke ned mod jorden eller gennem noget af landskabet i et forsøg på at give dig det bedste overblik. Samtidig er spilmotoren åbenbart ikke smurt ordentligt, for hvis der virkelig uddeles lussinger, helbrede venner og kastes med farvestrålende magi, så kan du i flere sekunder opleve Infinite Undiscovery som en regulær diasserie. Kædet sammen med den udprægede mangel på save points, så er det ikke unormalt at skulle spille 30-40 minutter om, hvis altså du er så uheldig at dø i kamp.

Men uanset hvor dræbende det tekniske niveau kan være for indlevelsen i Infinite Undiscovery, så er det desværre plottet, der for alvor gør oplevelsen trivial og banal. Intet er decideret overraskende, tempoet mangler fuldstændig, og dialogen er tit totalt intetsigende. Desuden spædes der op med så mange bifigurer og



1 FAKTA

BELASTENDE

Der optræder et utal af bifigurer i Infinite Undiscovery, men at udstyre dem korrekt kræver en tålmodighed ud over det normale. Det skyldes primært, at du mere eller mindre kommer til at spille med dem alle, samt det faktum, at der ikke findes en funktion, der lader spillet vælge det bedste udstyr til dine venner. Dermed er der alt for meget nørkleri.

drønkedelige mellemsekvenser, at jeg havde svært ved ikke at trykke mig videre. De mange bifigurer bliver også et spilmæssigt problem, som eventyret skrider frem, da der er så mange, og du aldrig rigtig ved, hvornår de skal med på eventyr, eller hvilket udstyr de skal have på. Og hvordan gør man så det, hvis menuen ikke har en "find det bedste udstyr til dem"-knap? Ja, så sidder man og gør det manuelt i både hele og halve timer.

Infinite Undiscovery er et sted mellem 20-30 timer langt, hvis du vælger at tage alle de udmærkede sidemissioner med, og disse er ikke andet end "hent dit, bring mig dat"-eventyr, der hverken uddyber historien eller lægger lidt mere kød og blod på knoglerne til spilfigurerne. Og når selve eventyret i forvejen ikke er meget andet end en række dungeons, ja, så er man altså efterladt med en noget sølle rollespilsoplevelse.

Præcis hvilket hul, hvis noget, Infinite Undiscovery udfylder, aner jeg ikke, men det virker mere som et projekt, der er født og fedet op af Microsoft, som et led i en kampagne for at skubbe flere Xbox 360'ere ind i de japanske stuer, end et regulært og interessant rollespil til genrens mange fans.

Thomas Tanggaard

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

SKABELONSKÅRET EVENTYR

- Pæn grafik. Interessant kampsystem. Rimelig musik.
- Træg historie, haltende teknisk side. Dårlige stemmer.

FABLE 2: PUB GAMES

Tag en tur på bodegaen inden Fable 2 ankommer

Platform **X360 (XLA)** Udvikler **LIONHEAD STUDIOS**
 Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**



Genre **PARTY**

DER ER tre spil i Fable 2: Pub Games, men det er uden tvivl Fortune's Tower, der også rummer nogle strategiske elementer, der er pakkens bedste tilbud.

800 Microsoft point for tre mini-spil, der er baseret på held frem for færdigheder, lyder måske ikke ligefrem som årets bedste tilbud. Og der er nok mange, der vil kigge forundret på mig, når jeg siger, at enhver der glæder sig til at gå opdagelse i Albion, når Fable II udkommer til oktober, seriøst bør overveje at købe disse Pub Games.

Gambling er et noget anderledes fænomen end normale spil, da selve spillet ikke er målet i sig selv, men derimod de goder og præmier, man får ud af at vinde. Gambling handler primært om held og risici snarere end færdigheder og intelligens. Og så er gambling absolut intet værd, hvis ikke præmierne har en eller anden form for værdi, enten socialt eller økonomisk.

Derfor ville Fable II Pub Games være ekstremt ringe, hvis ikke Lionhead havde bundet det sammen med deres kommende rollespil og gjort det muligt at tage alle de penge, man har vundet med i over i Fable II. De tre spil består af Fortune's Tower, et kortspil, der overhovedet ikke ligner og som jeg alligevel vil sammenligne med Blackjack, Keystone, der er en særlig udgave af roulette, og Spinnerbox, der er nærmest identisk med en enarmet tyveknekt og er pakkens absolut kedeligste spil. Kort sagt skal man næsten blot trykke på A i Spinnerbox og så ellers håbe på, at man får to rigtige eller mere. Når først de fem turneringer i denne disciplin er vundet, vil man næppe vende tilbage.

Indtil videre har jeg brugt stort set al min tid og mine penge på Fortune's Tower, hvilket indtil videre har resulteret i en formue på små 60.000 guldstykker, og da jeg aldrig har været vild med roulette eller enarmede tyveknekte, bliver de to andre kun spillet til nød for at vinde turneringspræmierne. Og er det så virkelig de 800 Microsoft point eller små 70 kr. værd? For mig var det, men det sådan er det ikke nødvendigvis for alle. Fans af Fable 2, bør dog give det en chance.

Jesper Nielsen

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

HYGGELIG LILLE PÅRKE

- Perfekt opvarmning til Fable II. Fortune's Tower.
- Spinnerbox, ingen online turneringer.



SPORE

Will Wrights mest ambitiøse spil nogensinde. Kan det stå distancen? Asmus leger selv skaber

Platform PC Udvikler MAXIS/EA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version GULD Anb. Alder 12+

Genre STRATEGI



SPYD ELLER MUSIK

På Stammestadiet kan du lave et orkester med horn og maracas og forføre andre med din musikalske kunnen. Du kan naturligvis også købe nogle spyd og så ellers fjerne de vanskabninger for altid.



REN ANARKI De våben og værktøjer, du kommer i besiddelse af under civilisationsfasen, er nyttige, når andre byer skal omvendes. Blandt andet får du en bombe, der udløser totalt anarki i en af modstanderens byer. Brug den kun mod din største fjende.

Spore ligner kulminationen af alle spillskaber Will Wrights tidligere projekter: Sim City, Sim Earth, Sim Ant og naturligvis pengekoen The Sims. Intet andet spil har nogensinde sat sig for at beskrive et væsen fra den første levende celle til en rumrejse race. Derfor kunne man også have tilgivet Will Wright, hvis han havde kløjes i projektet. Men det er heldigvis ikke sket.

Spillets første fase er den mest enkle. Som en lidt mindre stilren udgave af fIOW skal man guide sin lille organisme rundt i ursuppen, spise sig større og optjene nye kropsdele, som finner, horn, bioelektriske celler og munddele. Det fungerer ganske glimrende, og præcis som i fIOW er det en ganske fortryllende oplevelse at se et kæmpemæssigt væsen i baggrunden og vide, at man på et tidspunkt er større end det.

Spore er meget pædagogisk bygget op, og hvert udviklingstrin byder på nye funktioner. Således introducerer Creature-fasen basal interaktion racerne imellem. Ved hjælp af sang, dans og spøjse fagter kan ens væsen gøre sig gode venner med andre racer. Eller også kan man



FAKTA

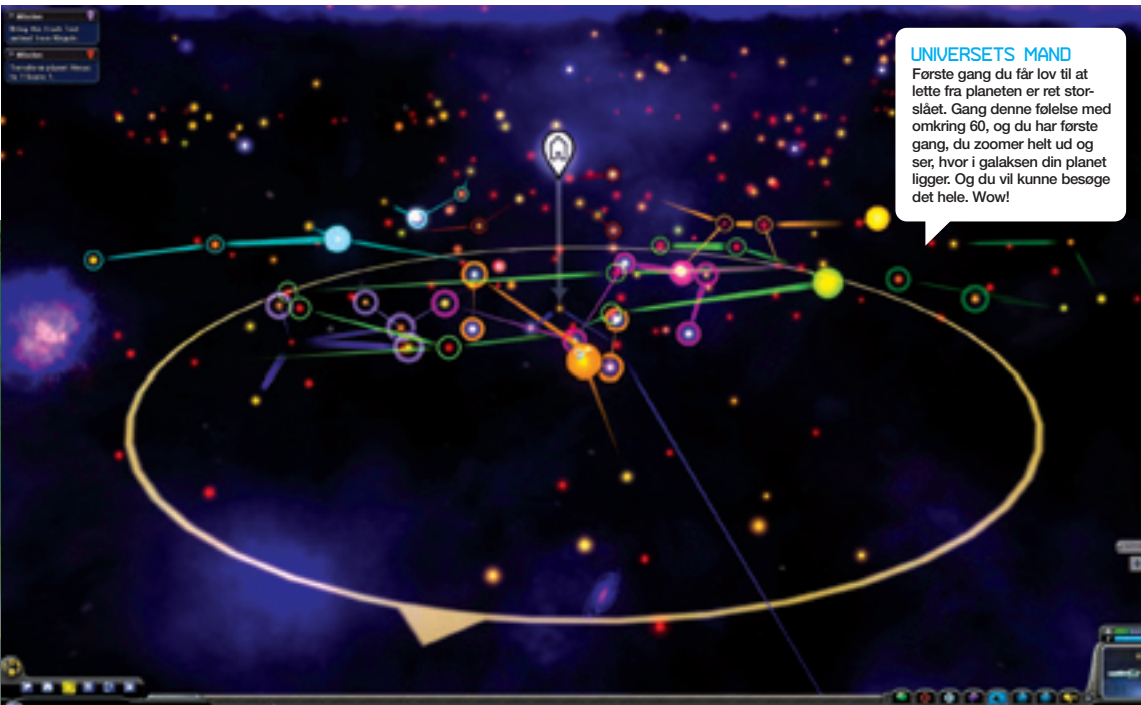
HENT MASSER AF NYT INDHOLD

Inspireret af videotjenesten Youtube introducerer Spore det såkaldte Pollination-begreb. Med mindre du ligefrem beder spillet lade være, vil det hele tiden hente indhold fra andre spillere. Skulle du støde på et dyr eller et fartøj, du godt kan lide, kan du downloade andre ting fra skaberen. Omvendt kan du blackliste indhold, hvis du ikke bryder dig om det. Således slipper du for de uundgåelige Penis-mænd. Og dem er der alligevel en god portion af derude.

bruge næb, tænder og kløer til at kæmpe sig til tops i fødekæden. Ens valg har indflydelse på væsnets udvikling. En planteæder har større chance for at blive pacifistisk end barbar, men dette er ikke fastlåst. Og bortset fra dette har ens valg ingen yderligere konsekvenser, idet du vil optjene DNA-points, Creature-fasens møntenhed, og nye kropsdele ved at opfylde spillets små delmål, som "Udryd Balooga-arten. Dræb fem Baloogær" eller "Alliér dig med Duband. Dans for 3 Dubænder". I forbindelse med

kreationen af sine væsner må man dog også acceptere spillets første rigtige skønhedsplet. Det er stort set umuligt at lave væsner, der ikke er nuttede, og således kan hele affæren godt blive en kende sukkersød.

Allerede i Creature-fasen kan man komme ud for underlige begivenheder. Midt i en charmeoffensiv blev jeg pludselig afbrudt af et lysskær. En UFO drønedede overraskende forbi, samlede et par andre væsner op for at forsvinde igen. Uden nogensinde at vise sig igen.



UNIVERSETS MAND
Første gang du får lov til at lette fra planeten er ret stor-slået. Gang denne følelse med omkring 60, og du har første gang, du zoomer helt ud og ser, hvor i galaksen din planet ligger. Og du vil kunne besøge det hele. Wow!

HORT TIL STJERNE Stregene og farverne på ovenstående billede symboliserer handelsruter og hvilken race, der kontrollerer hvilket stjernesystem. Vær glad hvis du bor i et bedre nabolag, for et sted derude er nogle galaktiske røvhuller.

Eller da jeg under en vandring til en ny rede måtte tage ly for en massiv meteorregn. Sådanne historier er Spores ultimative kendetegn, og de bliver kun flere, efterhånden som du graver dig ned i spillet.

Med overgangen til stammefasen siger man farvel til udvikling af væsnet og velkommen til design af væsnets samfund. Man kommer således til at finde ud af, om man vil være diplomatisk eller en primitiv Ghengis Khan. Desværre er denne del ikke helt så dyb, som man kunne ønske. Det er hurtigere og nemmere at alliere sig med andre stammer, end det er at udrydde dem fra planetens overflade. Således kan denne fase overstås hurtigere, end hvad godt måske er.

Med sidste fases indtræden i arenaen, viser Spore endelig, at det har lidt mere under kølerhjelmene end blot et sæt vanedannende editorer og et par gemene stikirendrengsmissioner. Med kommandoen over et rumskib, du naturligvis selv har bygget, kan du endelig få lov til at lege. Bare første gang du, stort set uden loadetider, letter fra din planet, når solsystemet og fortsætter ud i det ydre rum, kan man godt være en smule åndelos. Med et par fine våben og naturligvis den obligatoriske "tractor-beam" kan du få lov til at fise omkring i rummet og være ædel som James T. Kirk eller



FAKTA
DU ER DA MIN!
Forbløffende nok knytter man sig voldsomt meget til sit første væsen af den seriøse slags. Man udvælger nøje kropsdele efter den spillestil, man har i tankerne, og roder med væsnet, til det ser perfekt ud. Senere sidder man længe og overvejer trivielle ting, som "Villem denne her gut bo i noget, der ligner et græskar eller en missilsilo?" Sådanne er hele spillet.

TIPS
SPIL OGSÅ
Civilization Revolution 8/10 X360/PS3
Solidt strategi-spil, der giver dig masser af timers sjov og udfordring.

ondskabsfuld som en 8-årig knægt med et brændeglas og en myretue.

Spore er kort sagt et meget ambitiøst spil, og spørgsmålet har hele tiden været, om Will Wright ville lykkes. Svaret må være "I det store hele er projektet lykkedes", da spillet immervæk ikke kan siges at være perfekt. Foruden de allerede nævnte kritikpunkter kan de forskellige faser godt føles en tand overfladiske. Selvom jeg personlig ikke er den store fan af The Sims konstante overvågen af ens beboeres tissetrang med videre, så savnede jeg en smule mere dybde i stamme- og civilisationsfaserne. Lidt mere Simcity havde ikke været dårligt. Hvor sjovt det end er at lave rumskibe, bygninger og så videre, og tro mig; det er fantastisk sjovt, så mangler der ligesom lidt, der kan gribe en inden rumfasen.

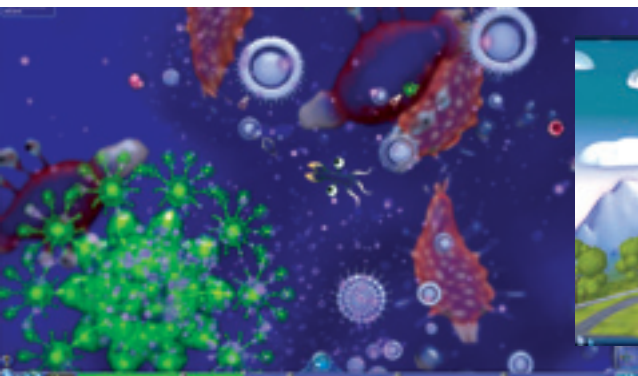
Ikke desto mindre bør Spore prøves af alle, der har været fascineret af Will Wrights tidligere spil. Der er en faderskabsfølelse over at skabe et væsen på skærmen, og dens første skridt føles mageløse.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 9/10
AMBITIØST OG STORT

- Enormt univers at udforske. Sjove dyr. Godt interface.
- Grafik lidt for nuttet for nogle. Spillet savner lidt dybde.



BYGGERO I det tager en smule tid at lave et hus, der ser godt ud og ikke ligner et halvsmltet Barbie-dukkehus.

PIXEL JUNK EDEN

Både frustrerende og vane-dannende på samme tid

Platform **PS3 (PSN)** Udvikler **Q-GAMES** Udgiver **SONY**
Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**



Genre **PLATFORM**

STEMNINGSFYLDT Atmosfæren er fremragende i Pixeljunk Eden, men spillet kan være skånselsløst i sine opgaver.

Blomster og planter i alskens farver, pollen og prikker alle vegne og en lille, hvid "grimp" i midten. I samspil med den meditative elektronikmusik, som er skrevet af multimediekunstneren DJ Baiyon, føres man langsomt, men sikkert, ind i en psykedelisk tilstand.

Designet er særdeles minimalistisk i Pixel-Junk Eden, som er tredje udspil i japanske Q-Games' PixelJunk-serie, men det er også meget organisk. Du skal bygge op. Bestøve frø, og få dem til at blomstre, så du kan bruge de nye planterstængler som platforme til at komme længere op i trætoppene i Paradisets Have. Rundt omkring i de lettere luftlag er Spectra'ene gemt, og dem er den lille, ligblege Grimp meget betaget af. Grimpens betagelse af Spectra er smittende. Eden, en have, der fungerer som hub til de øvrige haver, står kun i flor, når du har hentet Spectra fra de øvrige "underhaver", hvorfor du selv er stærkt afhængig af at få fat på dem. Grimpens bitte-små ben har en imponerende springkraft. Den kan hoppe højt og langt og klæbe sig fast til alle overflader som et insekt. Derudover kan den spinde silketråde, der er stærke nok til at bære dens egen kropsvægt. Til en vis grad i hvert fald. Du kan hoppe hen til en stilk, spinde en tråd og cirkle rundt om planten. Det er forholdsvis enkelt.

Men sjældent er det så nemt, som det kunne lyde. Du er under et konstant tidspres. De første haver giver ingen problemer, men inden længe bruger du en del ressourcer på finde "tidskugler" for at fylde tidsmåleren op. Et andet problem er, at det er vanskeligt at beregne, hvor langt man kan hoppe eller svæve.

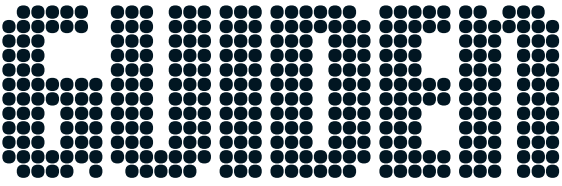
På papiret opvejer PixelJunk Edens gode sider ikke dets dårlige, men alligevel er det ikke et dårligt spil. Det er et spil, der trods dets minimalisme og irritationsmomenter er charmerende og vanedannende i et omfang, der i sig selv kan gå hen og blive irriterende.

Henrik Bach

KARAKTER 7/10

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

- Solidt, vanedannende gameplay. Godt design.
- Kontant afstraffelse for små fejl.



GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

Butikkernes spilhylder 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 muskelbundt med Blu-ray afspiller

INFO

Fabrikant **SONY**
Premiere **23/03 07**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vægt **5 KG**
Mål **325X98X274**
Pris **FRA 3599,-**

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundt, 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.



SKAL SPILLES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / 2K GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle.

Bedste øjeblik: Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enormt by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato.

Til dig som: Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nyslået racerfører, der skal forsøge at kæmpe dig op gennem rækkerne i jagten på en podieplads, berømmelse og ikke mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det?

Bedste øjeblik: Når du med over 200 kilometer i timen, drøner mod et sving, bremser hårdt, lader bagenden svinge ud og så drifter gennem hele svinget, for bagefter at grine af dine konkurrenter. Det er mageløst.

Til dig som: Var vild med Colin McRae Dirt, men som savnede en god onlinedel, endnu flere biler og en aldeles forunderlig grafik.



SKAL SPILLES

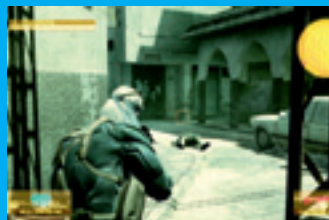
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI

Hvad handler det om: Krigsførsel er blevet privatiseret, og de frygtede Metal Gear våben er vækket til live igen. Snake er den eneste der kan stoppe den kommende dommedag.

Bedste øjeblik: Første gang du for alvor oplever kaoset på krigsmarken, og indser at Kojima og resten af holdet ikke har sparet nogen steder. Det er vanvittigt smukt, skræmende og absolut unikt.

Til dig som: Elsker at skulle snige dig afsted, udtænke en plan for du handler og kan holde styr på den mærkværdige historie.



UNDGÅ!

GENJI 2

SONY / SONY

Hvad handler det om: Du er en samurai i det feudale Japan, der skal redde alle og alt, og helst flere gange. Og så skal du høre på de mest øreblorende ringe dialoger, der findes i nutidens computerspil. Rædselsfuldt.

Værste sted: Når du hamrer løs på en fjende, kameraet skifter position, og du så bliver totalt desorienteret. Vi hader fastlåste og udelige kamerapositioner, og Genji 2 har dem i hobetal. Og så er der naturligvis det pinlige stemmeskuespil. Ubehageligt.

Vælg i stedet: Uncharted: Drake's Fortune, der har masser af fremragende øjeblikke.



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.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	NY Metal Gear Solid 5 Kojimas sidste fortælling om Snake og Metal Gear universet, med kompleks historie og utrolige scener.	Action	Konami	8/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	2K Games	10/10
3	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
4	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
5	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	Action	Ubisoft	9/10
6	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
7	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
8	Burnout Paradise Ekstrem god grafik, en fremragende fartfølelse og masser af vild kørsel, gør spillet til en nødvendighed.	Racing	EA	9/10
9	Ninja Gaiden Sigma Hysterisk action med verdens hurtigste ninja. Blod, indvolde og masser af føle, føle fjender.	Action	Tecmo	9/10
10	Condemned 2: Bloodshot Monolith har lavet en skræmmende god opfølger med masser af gys og grove øjeblikke.	Action	Sega	8/10
11	Rainbow Six: Vegas 2 God, solid opfølger, der retter fejlene fra efteren og fylder så på med en masse nyt. Skal købes.	Action	Ubisoft	8/10
12	The Elder Scrolls IV: Oblivion Flot, stort og langtidsholdbart rollespil, der bliver ved med at forandre og underholde. Virkelig godt.	Rollespil	2K Games	8/10
13	Motorstorm Grus, mudder og ørksand fræses til ukendelighed i dette racing-spil med en fed attitude.	Racing	Sony	8/10
14	Skate Tony Hawk får i den grad baghjul, når EA forsøger at overtage tronen med dette solide sportsspil.	Sport	EA	8/10
15	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

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



PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **229 G**
 Mål **176x74x23**
 Pris **1299,-**

Sonys 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 5 PSP

NR	SPLTITEL	KARAKTER
1	God of War: Chains of Olympus	8/10
2	Final Fantasy VII: Crisis Core	8/10
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 **309x83x258**
 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, præcis 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.	SPLTITEL	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 kølet 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	ZK Games	10/10
4	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	ZK Games	10/10
5	NY Braid Tidsmanipulation og gammeldags platformspil, med geniale ideer og oceaner af charme. Fabelagtigt	Action	Microsoft	10/10
6	NY Viva Piñata: Trouble in Paradise Den farveglade have med slikdyrerne er tilbage i afpudset form, og fungerer bedre end sidst.	Simulation	Microsoft	8/10
7	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
8	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	ZK Games	9/10
9	Mass Effect Bioware drager igen ud i rummet, denne gang i et actionpræget rollespil, der er ufattelig dragende.	Rollespil	Microsoft	9/10
10	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	Action	Ubisoft	9/10
11	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
12	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
13	Forza Motorsport 2 Hundrevis af biler, eminent kørefysik og masser af baner, gør dette spil til en absolut favorit.	Racing	Microsoft	9/10
14	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfølelse og intet mindre end brutalt. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
15	Burnout Paradise Ekstrem god grafik, en fremragende fartfølelse og masser af vild kørsel, gør spillet til en nødvendighed.	Racing	EA	9/10

GAMEREACTORS købsguide 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

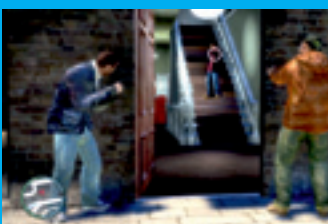
GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / ZK GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle.

Bedste øjeblik: Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enorm by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato.

Til dig som: Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.



SKAL SPILLES

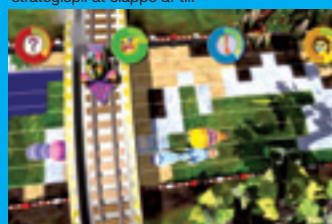
VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

RARE / MICROSOFT

Hvad handler det om: I din egen lille koloni-have skal du sørge for at alt er i orden, så slikdyrerne har lyst til at flytte ind. Med et roligt tempo og dyb spilbarhed er her rigeligt at gå i gang med for alle.

Bedste øjeblik: Første gang du oplever hvordan de mest sjældne dyr selv finder vej til din have, og ønsker et sted at bo. Alt skal passes, og ingen må lades i stikken, men det er absolut det helt værd.

Til dig som: Som manlger et hyggeligt strategispil at slappe af til.



SKAL SPILLES

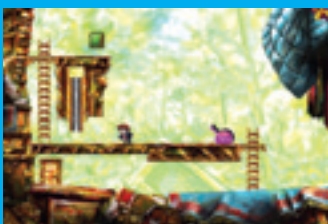
BRAID

NUMBER NONE / MICROSOFT

Hvad handler det om: Hvad der ligner et simpelt platformspil, er en tidsmanipulerende klassiker på samme højde som Portal. Tims vej gennem forskellige episoder i hans liv, kræver at du holder tungen lige i munden og bruger hjernen på måder du normalt ikke ville.

Bedste øjeblik: Når det pludseligt går op for dig, at en opgave der hidtil har virket umuligt, viser sig at have en aldeles simpel løsning. Braid bliver i dit hoved selv når du ikke spiller.

Til dig som: Kunne lide den slags alternativtænkning som var påkrævet for at gennemføre et spil som Portal.



! UDGÅ!

FACEBREAKER

EA / EA

Hvad handler det om: Tegnefilmsboksning står på programmet, med kæberaslere og mavestod der ser ud som var de hentet fra en Tom og Jerry tegnefilm. Humor er der dog ikke meget af, kontrollen er ikke eksisterende og karatererne er ildgyldige.

Værste øjeblik: Når man skal slæbes igennem små introer til hver figur, der er så pinedød usjove, at man ville strømmen gik. Helt igennem usselt, og komplet forfæjlet.

Vælg i stedet: Ready 2 Rumble, Fight Night eller hvilket som helst andet boksningsspil, der bare byder på en smule kontrol.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **DVD**
 Vægt **235 G**
 Mål **148x95x29**
 Pris **199,-**

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 5 DS		
NR.	SPLITITEL	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

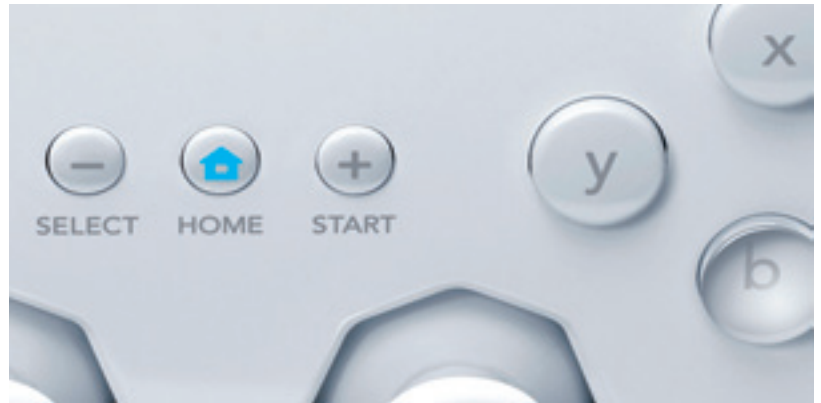
NINTENDO WII

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 **2199,-**

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.	SPLITITEL	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	NI Boom Blox Fremragende puzzle-spil der blander klodsmajor med domino, og som har en knivskarp kontrol.	Puzzle	EA	9/10
5	Super Paper Mario Flot, sjovt og langt platformeventyr, hvor du i den grad leger med dimensionerne. Skent at spille.	Platform	Nintendo	8/10
6	Metroid Prime 3: Corruption Samus er tilbage med strålende kontrol, og en spændende afslutning på en fortræffelig trilogi.	Action	Nintendo	8/10
7	Mario Kart Wii Mario Kart-feberen raser igen, og dette er en herlig udgave af det fængende koncept. Køb det.	Racing	Nintendo	8/10
8	Mercury Meltdown Revolution Det har aldrig været sjovere at guide en klump kviksølv rundt. Gode og tit ret svære baner.	Puzzle	Atari	8/10
9	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
10	Rayman Raving Rabbids Rayman viser hvordan mini-spil-konceptet skal gores. Vi elsker de små og tit gale spil. Herligt!	Party	Ubisoft	8/10
11	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
12	Resident Evil 4: Wii Edition Styringen kræver lidt tilvænning, men selve eventyret er brutalt, langt, flot og ikke mindst skræmmende.	Action	Capcom	7/10
13	Mario Strikers Charged Football Mario og vennerne viser hvordan fodbold med tricks og underlige baner kan være yderst givende.	Sport	Nintendo	7/10
14	Battalion Wars II Strategisk velovervejet og dybt. Hvis du elsker at kommandere rundt med tropperne, så slå til.	Strategi	Nintendo	7/10
15	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

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 spilste.

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 nyklassiker.

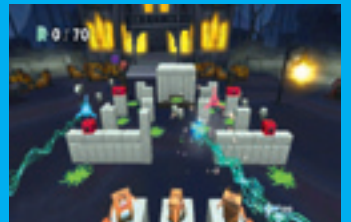


SKAL SPILLES

BOOM BLOX

EA / EA

Hvad handler det om: Ved hjælp af lidt snilde, en god portion overblik og trangen til at eksperimentere, skal du vælte nogle tårne bestående af klodser, men det kræver mere end man umiddelbart skulle tro. **Bedste øjeblik:** Når du, efter at have siddet et stykke tid for at løse en bane, pludselig ser løsningen foran dig, og så svinger Wii-moten. Det er en helt fantastisk følelse. **Til dig som:** Savner et rigtig godt puzzle-spil, der både er fornyende, bruger Wii-moten optimalt og som godt kan lide at bruge hovedet. Steven Spielberg kan altså noget.



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' sagn-omspundne 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, uanset om du elsker motorcykler eller ej.





LOMMEN DS: ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Link er tilbage i et vidunderligt eventyr, der sender dig gennem alle de klassiske øjeblikke.

Bedste øjeblik: Når du får en ny ting og begynder at eksperimentere med den.

Til dig som: Skal have et eventyr med på ferie, der holder mere end bare et par dage. Links seneste er utrolig velsmurt.



LOMMEN PSP: GOD OF WAR

READY AT DAWN / SONY

Hvad handler det om: Krigsguden Kratos er endnu engang uenig med alle som står i hans vej, specielt når familien involveres.

Bedste øjeblik: Når det går op for dig at ganske lidt er gået tabt i hoppet fra Playstation 2 til PSP, og det hele føles som det altid har gjort.

Til dig som: Som elsker et heftigt actionspil, og ikke kan få nok af Kratos.

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.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadigvæk 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	Race Driver: Grid Racing Codemasters Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	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
7	Crysis Ekstrem flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skönt!	Action	EA	9/10
8	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfasen.	Action	EA	8/10
9	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfølelse og intet mindre end brutalt. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
10	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
11	Supreme Commander Dyb strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
12	Mass Effect Den bedste blanding af rollespil og science-fiction nogensinde, fra holdet der gav Baldurs Gate.	Rollespil	EA	9/10
13	Company of Heroes Virkelig gennemført strategi-spil, der vil få dig til at gribe fat i armlænet på kontorstolen. Bundsoliddt.	Strategi	THQ	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	Neverwinter Nights Gary Gygax er død, men hans ideer lever videre i dette strålende rollespil. Du vil elske det her.	Rollespil	Atari	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

MASS EFFECT

BIOWARE / EA

Hvad handler det om: Galaksen er blevet samlet, men mistroen er stadig stor i mellem de forskellige fraktioner, og en ny fjende varsler dommedag. Genren er rollespil, men der er samtidigt blevet plads til en action og moralske valg, der vil vise hvem du er.

Bedste øjeblik: Når du begynder at kunne mærke hvordan de lærte evner giver dig valg du ellers ikke ville have, både i kampsituationer og informative samtaler.

Til dig som: Kan lide en god science-fiction fortælling og selv ønsker at tage del i den. Histoiren er sublim og valgene mange.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nyslået racerfører, der skal forsøge at kæmpe dig op gennem rækkerne i jagten på en podieplads, berømmelse og ikke mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det?

Bedste øjeblik: Når du med over 200 kilometer i timen, droner mod et sving, bremser hårdt, lader bagenden svinge ud og så drifter gennem hele svinget, for begejstret at grine af dine konkurrenter. Det er mageløst.

Til dig som: Var vild med Colin McRae Dirt, men som savnede en god onlinedel, endnu flere biler og en aldeles forunderlig grafik.



SKAL SPILLES

SPORE

MAXIS / EA

Hvad handler det om: Ligesom tidligere gudespil, byder Spore dig på muligheden for forme dit egen væsen og civilisation. Forskellen er dog her at du kan guide udviklingen helt fra amøbe stadiet.

Bedste øjeblik: Når du ser hvordan dit væsen begynder at tilpasse sig omverdenen, og begynder selv at gå på opdagelse. Integrationen af dine venners væsener i din verden er og utrolig vellykket.

Til dig som: Elsker lettilgængelig strategi med masser af uforudsete og originale situationer. Spore gemmer altid på overraskelser.



! 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.



DONKEY KONG COUNTRY

Kongen over dem alle, i et af de bedste 2-D spil nogensinde. Kunne det gå galt?

Platform SNES Udvikler RAREWARE Udgiver NINTENDO Lanceret 1994

Ja, det kunne det faktisk godt, for Donkey Kong Country var det første Donkey Kong-spil, der ikke blev produceret af Nintendo-guruen Miyamoto, som faktisk kritiserede spillet hårdt, da det udkom. Kritikken trak han dog tilbage, da Nintendo senere bad ham om at lave Super Mario World 2 "mere som Donkey Kong Country"

Udvikleren Rareware (i dag bare Rare)

Styringen er skarp og præcis og den timing, der skal til for at klare de senere baner, kan læres af alle, der blot øver sig nok.

revolutionerede dengang grafikken, ved at skabe præ-renderet 3D-grafik, der gav en detaljegråd, der hidtil aldrig var opnået. Men som vi jo alle ved, er det ikke flot grafik, der skaber gode spil, men det gør godt gameplayet derimod og det har Donkey Kong Country masser af.

Styringen er skarp og præcis, og den timing, der skal til for at klare de senere baner, kan læres af alle, der blot øver sig nok. At hoppe fra platform til platform og



DER VAR seks forskellige karakterer at vælge imellem i form af The Thug, Preacher, Mercenary, Gentleman, Navvie og Brigand. Spillet blev omdøbt til Soldiers of Fortune, da det udkom i Amerika.

kaste tønder i hovedet på fjender, kan godt blive trivielt i længden, men ligesom mesterværket Braid viste for nyligt, så skal der kun justeres og introduceres få nye ting gennem spillet, for at det hele føles friskt. Undervandsbaner og minevognskørsel dukker op løbende og baner hvor lyset tændes og slukkes, hvor kontakter deaktiverer fjenderne midlertidigt og baner hvor du på bedste Indiana Jones-manér skal have fart på for ikke at blive mast flad af kæmpe, rullende hjul, gør at du aldrig laver det samme i så lang

tid, at det bliver kedeligt.

Donkey Kong Country fik senere to ligeså gode efterfølgere på Super Nintendo, men det var Country, som gjorde det største indtryk på mig. Det var mit første spil på min første konsol, og dermed det der åbnede døren for tusindvis af lykkelige timer i spilmediets favn. Og i dag nyder jeg stadig hvert øjeblik, som jeg gjorde dengang, som blot syv år gammel. Banerne. Musikken. Og min-

_Martin B. Larsen



TEAMWORK, MIN VEN

Samspelet mellem de to spilbare aber, var vigtigt. Brug tunge, men stærke Donkey til at nedlægge de store fjender og derefter hurtige Diddy til at hoppe fra reb til reb og over afgrundene. Særligt sjovt blev det når en anden spiller overtog den anden controller og man enten kunne arbejde sammen eller mod hinanden.

Win a Fable 2
Collectors Edition

Check your local Gamereactor
site to enter the competition

xbox.com/fable2



For every choice, a different destiny.

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?

Available 24th October 2008.



Microsoft
game studios

Release
24th of October

FABLE II

Jump in.

XBOX 360 LIVE



MÅNEDENS FOKUS

HJEMMEBRYG

Be Kind Rewind er glimtvis sjov og glimtvis genial

Be Kind, Rewind

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse **LIDE NU**
Tekst **JESPER HNUJSEN**

Når Michel Gondry sætter sig i instruktørstolen på en film, ved man altid og aldrig hvad man får. Hans film rækker fra de dybeste kærlighedsfilm til de mest syrede komedier. Men alle filmene har et kendetegn, og det er utvivlsomt kreativitet. Kreativitet er i den grad nøgleordet i hans seneste film, en film, som formentlig vil give selv de mest amatør-agtige filmmagere ekstra blod på tanden.

Uheldsmageren Jerry (en sædvanligt velopløst Jack Black) bliver under et fejlet attentat mod en reaktor til byns strømforsyning, gjort magnetisk. Mike (Mos Def) har fået til opgave af videobutik-ejeren Elroy Fletcher (Danny Glover) at passe boksen, mens han er på en mindre rejse.

Videobutikken, som udelukkende består af gammeldags VHS-bånd, står til at blive revet ned, med mindre bygningen bliver renoveret. Hvis ikke den gamle Elroy kan betale for renoveringen, er der ingen vej udenom fallit. Men det bliver først fatalt, da Jerry vakler ind i videobutikken og sletter alle videobåndene på grund af sin magnetisme.

Mike går i panik, og da en dame pludselig vil låne Ghost Busters, får han en idé. Mike og Jerry skal lave alle filmene selv og indspille dem på bånd.

At kalde plottet i Be Kind Rewind specielt, er mildt sagt en episk underdrivelse. Men Michel Gondry er den perfekte mand til jobbet. Ved hjælp af et gammelt kamera laver Jack Black og Mos Def de mest underlige optrin, i deres forsøg på at kreere helt nye film til de slettede videobånd. Effekterne er afsindig primitive og klas-

siske, og flere steder grænser scenerne sig op mod det geniale. Samtidig er Jack Black og Mos Def et perfekt umage makkerpar, og deres meningsløse diskussioner og kreative indslag er fantastiske. Det ser ud som om de har fået frie hænder til at banke platte kopier af film sammen, og det lykkedes langt hen af vejen.

Dog er det ikke alt, der er fryd og gammen. Selvom Be Kind Rewind er sjov, så er der også nogle få steder, hvor den trækker lidt i langdrag og viser, at den i bund og grund er en forudsigelig underdog-historie med papirtynde karakterer.

Be Kind Rewind skinner på mange måder som et friskt og alternativt pust, og vækkede, i sine billeder, skuespil og lyde, et indre barn i mig. Ikke Michel Gondrys bedste, men stadig rigtig god. **7/10**



The Flock

Genre **THRILLER**
Udgivelse **2. SEPTEMBER**
Tekst **JESPER HNUJSEN**

Richard Gere spiller Errol Babage, en medarbejder i den amerikanske Department of Public Safety. Det har han været i 18 år nu, og efter alle de barske sager han har haft, er en enkelt af dem gået hen og blevet en besættelse for ham. Han er sågar begyndt at slå mistænkte personer ned om natten, og udøver på den måde sin egen form for retfærdighed. Voldtægtsforbrydere og pædofile kender han som sin egen inderlomme, og da hans efterfølger i jobbet, Allison Lowry, kommer i lære hos ham, bliver hun sat ind i en verden ud over hendes fantasi. Besættelse og selvtaget er to ord, der rammer The Flock rigtig godt. Med en historie, der i sin stil lægger sig tæt op ad mesterværket Se7en, skulle der være lagt i oven til en rigtig spændingsthriller. Dette viser sig dog ikke helt at være tilfældet. Plottet i The Flock er nemlig så grotesk, at det aldrig rigtig fængede mig, og på mange måder virker historien dybt ligegyldig. Richard Gere spiller utvivlsomt en af hans allerbedste roller nogensinde, men det redder ikke The Flock fra at være usammenhængende. **8/10**



Diary of the Dead

Genre **GYSER**
Udgivelse **16. SEPTEMBER**
Tekst **JESPER HNUJSEN**

Vi befinder os i Pittsburg, hvor nogle universitetsstuderende forsøger at lave en horrorfilm, da de i radioen hører om folk, der vågner fra de døde. Et par smutter hurtigt, en enkelt tror ikke på det og resten diskuterer, hvad de skal gøre, inden de beslutter sig for at køre hjem til deres pårørende. Jason Creed, manden med kameraet, filmer alle hændelserne undervejs, og selvfølgelig bliver turen hjem ét stort blodbad. Når det nu er Romero som har lavet filmen, kan man heller ikke komme uden om al den kritik og moralprædiken omkring mennesker, han har valgt at indsætte i filmen undervejs. Det hele bliver så udpenslet, at det i sidste ende bare virker som en generende banalitet. Hvis man kan kalde Romero en ting, er det tidløs, for det virker som om tiden er gået i stå for ham, siden han lavede Day of the Dead. Der er intet interessant eller overraskende at komme efter i Diary of The Dead. Hvis man skal se en zombie-film med samme forudsætninger, så se den fabelagtigt skræmmende spanske film "[REC]" i stedet. Det er ægte zombie-action. **3/10**



The Eye

Genre **GYS**
Udgivelse **LIDE NU**
Tekst **JESPER HNUJSEN**

Jessica Alba spiller hovedrollen som Sidney Wells, en blind violinspiller, som man møder dagen før hun skal have en operation, der vil ændre hendes liv. Efter at været blind hele sit liv, får hun nu et par nye øjne og synet tilbage. Operationen går smertefrit, men desværre viser dette sig dog at blive mere et mareridt end en drøm, da øjnene hun har fået har tilhørt en synsk pige. Langsomt begynder Sidney at opleve syner og se døde mennesker. Og så er der lige ham skyggen, som alle de døde følger efter. Sammen med den skeptiske øjenekspert Dr. Paul Falkner, prøver hun nu at finde årsagen til synerne. Det er egentlig svært, at sige nogle forfærdelige ting om The Eye. Den besidder nogle udmærkede gys, skuespillet er fint, om end malplaceret, og billedsiden er bestemt heller ikke dårlig. Desværre rammer den bare på ingen måde nye højder for gys, og det virker heller ikke som om den prøver. Det er en skam, for bag den ellers banale historie, gemmer der sig, hvad der kunne være blevet en rigtig uhyggelig film med en god idé for øje. **5/10**



Street Kings

Genre **ACTION**
Udgivelse **9. SEPTEMBER**
Tekst **JESPER HNUJSEN**

Lad det blive sagt med det samme, Street Kings stjæler med næb og kløer fra Antoine Fuquas Training Day, hvor Denzel Washington stjal billedet med sin fabelagtige hovedrolle, som en korrump strømer i narkomiljøet. Vi har den forbandede strømer, som vil prøve at gøre noget rigtigt, vi har rookien, som endnu ikke har dræbt en person og vi har alle de sorte mistænkte gangsterrappere, sjovt nok spillet af sorte gangsterrappere. Samlet set er opskriften helt på niveau med Training Day's. Det store problem er bare, at hovedrollen, Keanu Reeves, på intet tidspunkt forsøger at skabe en interessant person i Tom Ludlow. Det ødelægger filmen, da han er omdrejningspunktet for hele historien. De rappere, der har fået udstedt roller som gangstere, er heller ikke troværdige på samme måde, som vi så det med Snoop Doggs krybling i Training Day. Et ret stemningsfyldt soundtrack og en interessant historie, er dog med til at hive filmen op over middell. Men heller ikke mere. **6/10**



MASSER AF FEDE KONKURRENCER
Besøg os på: www.gamereactor.dk



Street Kings

Keanu Reeves, Forest Whitaker og Chris Evans er klar i et rigtigt godt politierama, og du kan naturligvis vinde filmen på DVD, ved at svare på nedenstående spørgsmål. Besøg www.gamereactor.dk for mere information om vores mange konkurrencer.

Sæt kryds ved det rigtige svar



Hvem spiller hovedrollen?

- Keanu Reeves Jack Black Jason Statham

Hvem har instrueret filmen?

- James Cameron Steven Spielberg David Ayer

I hvilken by foregår filmen?

- Los Angeles New York Boston

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 ALLERBEDSTE

UNDERCOVER?

Privates Asger Tarpgaard viser, at han kan stå på egne ben med et projekt, der minder om en blæksprutte

Music For Modern Man
MUSIC FOR MODERN MAN

Genre **ALTERNATIVT**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Asger Tarpgaard. En multi-mand, der har brugt mange, mange, mange år på at stå bag ved den hæderkronede dansemus Thomas Troelsen, har endeligt fået luft under vingerne, og har kastet sig ud i et hæmningsløst multi-genre projekt. Han lagde ud som 15-årig i Skive som en del af den succesfulde sekstet Superheroes. De gik dog hver til sit i 2006, og kort tid efter annonceredes det, at tre af medlemmerne fortsatte i en ny og spændende konstellation; Det blev til landeplagen Private, igen med hr. Troelsen som det bærende fundament. I baggrunden sås en gutiar-spilende, høj fyr... det er Asger!

Asger er tilsyneladende ikke helt den fødte forgangsmænd, der stiller op og laver en plade med sig selv, til sig selv og om sig selv. Næh, han

spiller på ufatteligt mange heste, og Music For Modern Man når langt omkring den danske musikscene, og har fire drenge fra Oh No Ono med på slæb, en enkelt fra Vincent Van Go Go, to fra Superheroes, en enkelt herre fra Figurines, en The Blue Van-mand og til sidst bliver helle denne mikstur tilsat et styks skotsk svoger, Steve aka The Steve Kelly.

Det er i sandhed musik til det moderne menneske. Det er umuligt at pådutte dette album en specifik genre, og det gør det meget underholdende, meget alsidigt og i særdeleshed imponerende. At Asger formår at holde den røde tråd, som egentligt er ikke eksisterende, gennem denne fairytale er mig en gåde. Selvom den røde tråd er svær at se, kunne et bud være at samtlige numre har en særegen sjæl af festlige vibes og en soleklar dur. Der er et enkelt nummer i mol, hvor

Privates Tanja Simonsen optræder i en distanceret vokal, der modstrider det nærværende riff og den tunge bas. Titelnummeret, Modern Man, er uden skælven albummets ypperste præstation. Her har svoger Steve fået vokal-tjansen, og der bliver skåret en fornuftig falset og et heftigt tempo. Klart et-festens-midtpunkt potentiale i denne lille danseperle. Modstykket til Modern Man er nummeret The Misery of Modern Man, der er en klar modsætning til den drinks konsumerende moderne mand i festligt lag. Der er altid en mandag morgen og en dag efter festen. Her står Asger selv for vokalen, og det klæder albummet. Jeg savner lidt at se mere til frontmanden bag dette lovende projekt, og føler ikke helt jeg kender ham efter denne plade. Men han har fat i den rigtige ende, så man kan håbe, han viser lidt mere ansigt på en eventuel opfølger? **8/10**



The Verve

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

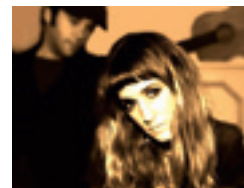
En bittersød anmeldelse af The Verves nye album ville næsten være for klichéfyldt at kaste sig ud i – men ikke desto mindre er det det, de får. Det er første gang de titter op til overfladen som band i over 10 år. Karismatiske forsanger Richard Ashcroft har leget med sin solokarriere i mellemtiden. Men hele konstellationen, der havde stor succes med albummet Urban Hymns og monsterbaskerne Bittersweet Symphony og The Drugs Don't Work, har været et uløst projekt lige siden. Sit and Wonder er udgangspunktet på pladen. Den følger fint i tråd med der, hvor de slap på Urban Hymns: En formast, krampagtig, psykedelisk rockhymne, med måske en af verdens bedste vokaler i forgrunden. Dernæst til førstesinglen Love Is Noise, der er et hæderligt stykke melodisk rock. Den tråd følges fint og flot et par numre endnu, men midt på pladen skrænter det. De taber højde, de taber det gyldne overblik, ting bliver overladt til tilfældighederne, og de taber mig. Men jeg bliver samlet op igen et par numre inden det hele slutter. **7/10**



Eva Cassidy

SOMEWHERE
Genre **BLUES/JAZZ**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Nu runder vi snart 12 års dagen for sangfuglens alt for tidlige død. Eva Cassidy blev offer for en hidsig kræftsygdom, der i 1996 skulle have så voldsomme konsekvenser, at hun ikke blev mere end 33 år gammel. Hun var endnu ukendt ved sin død, og havde kun udgivet et enkelt album. Chris Biondo, der var hendes producer, fik dog hurtigt omverdenen til at få øjnene op for Eva og hendes sangtalent. Det er blevet til alskens udgivelser siden, og nu et album med indtil for nylig uopdagede optagelser. Man kan mene om konceptet, hvad man vil – men hun kan synge, og det er en sand fryd at lægge øre til hendes voldsomme stemmekontrol og flyveturene op og ned i oktaverne. Ikke nok med, at hun var en sand lille sangfugl, så havde Eva også et savnet talent hos folk, der mest gør sig i coverversioner. Hun gør sangene til sine egne i de lossupne fortolkninger. Et nydeligt, hyggeligt album, der ikke gør nogen fortræd eller skaber en ny revolution inden for musikverdenen. Eva er dog stadig skøn. **7/10**



Catbird

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

Catbird er lidt en spøjs størrelse. En dansk duo, der ligger og lurer lige under overfladen, men med umådeligt meget at byde på. Dette er deres andet udspil, og dermed opfølgeren til debutalbumet Sliding From The Moon fra 2003. Billie Koppel er den kvindelige del af duoen, hvor Frank Hasselstrøm står for det modsatte. Efternavnet Koppel kunne man jo mene forpligtede – og det gør det vel også i den forstand, at hun er datter af Thomas Koppel og Annisette. Hun er en talentfuld sanger og sangskriver, og i selskab med den teknisk dygtige Frank, der nærmest behersker samtlige instrumenter til ynde, er der kun himmelen over os til at sætte grænser. Among Us er et fantastisk lavmælt album, der langsomt kravler helt ind under huden, og sætter sig fast med sine finurlige tekster og drømmende udtryk. Det er skrabet i instrumenteringen, men det forstærker kun udtrykket og Billies bløde, lettere hviskende vokal. Det er et spændende og anderledes foretagende, og man kan ikke andet end at holde af det. **7/10**



Volbeat

GUITAR GANGSTERS & CADILLAC BLOOD
Genre **ROCK**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Volbeat har nu eksisteret i syv år, og nu har de kastet deres tredje album efter os. Det følger jo alle foreskrifter, og virker helt igennem som en fornuftig strategi. Strategien følger de helt til dørs på dette album. De er virkelig vokset med opgaven, og er måske også blevet en anelse mere mainstream, sagt med frygt for at fornærme nogen. Dermed ikke sagt, at Volbeat nogensinde bliver rigtig mainstream, men der er en ny tilgang til alle numrene, der gør dem mere lettilgængelige. Den melodiose side er blevet skubbet længere ind i rampe-lyset, og er nu den overordnede tråd i Volbeats udtryk. Det er selvfølgelig mikset godt med nogle tunge riffs, og en dyb stortromme hist og her, men overordnet er der virkelig lagt noget arbejde i den gode melodiske stil. Det klæder dem virkelig. Men det er mig stadig fuldstændig uforståeligt at tyde, hvad forsanger Michael Poulsen synger. Eller, manglen på samme. Så mon ikke jeg skal ud på nettet og finde teksterne, hvis jeg skal have det hele med? **8/10**

SPILAVIND!

MASSER AF BRÆNDVARME KONKURRENCER
www.gamereactor.dk

VIND DVD'ER OG PLAYSTATION 3 SPIL



NEVER BACK DOWN

Gamereactor udlodder 10 DVD'er med actionbraget samt 3 x Playstation 3 spil til førstepræmien. Playstation-spillene er Uncharted: Drake's Fortune, Heavenly Sword og Resistance: Fall of Man. Gå ind på Gamereactor.dk for at deltage. Held og lykke.

- 1** Hvilken karakter gav GR Uncharted: Drake's Fortune?
1: 9/10 X: 8/10 2: 7/10
- 2** Hvilken udvikler har stået for Heavenly Sword?
1: Blizzard X: Valve 2: Ninja Theory
- 3** Hvad er undertitlen på Resistance fra Insomniac?
1: Fall of a Salesman X: Fall of Liberty 2: Fall of Man

Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.dk/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.

VIND MERCHANDISE OG BIO BILLETTER YOU DON'T MESS WITH THE ZOHAN

Gamereactor og Sony Pictures udlodder 40 biograf billetter, merchandise og en masse fede t-shirts fra filmen. Gå ind på gamereactor.dk for at deltage. Held og lykke!

- 1** Hvilken anden film er Adam Sandler med i?
1: Reign over Me X: Seven 2: Iron Man
- 2** Adam Sandler er biograf-aktuel i hvilken film?
1: Zohan X: Krull 2: Street Fighter
- 3** Hvem spillede Sandler overfor i Anger Management?
1: Robert De Niro X: Jack Nicholson 2: Dom DeLuise



Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.dk/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

NETBUTIK: WWW.KOMPLETT.DK

E-MAIL: KOMPLETT@KOMPLETT.DK

TLF: 70 70 19 19



EVOLUTIONEN ER STARTET!

12.995,-

KOMPLETT GAMER SPORE

Sæt dit eget præg på evolutionen i Spore med denne specielt tilpassede Gamer med nøje udvalgte komponenter fra Komplett.dk.

www.komplett.dk/pc



KOMPLETT GAMER i05

God basis Gamer med en kraftig 2.4GHz Quad Core processor, 2048MB RAM og et GeForce 8800GT grafikort!

6.495,-

www.komplett.dk/pc



MSI

MSI X48 PLATINUM

Udvidelsesrigt bundkort til gæmderen der sætter pris på et udvidelsesrigt bundkort der understøtter den seneste teknologi!

1.619,-

Varenr: 343948



crucial

CRUCIAL BALLISTIX TRACER RED

Kraftige 800MHz DDR2 4096MB RAM kit fra Crucial. Disse RAM er et godt udvidessupplement hvis du ikke ønsker DDR3.

799,-

Varenr: 361522



Saitek

SAITEK CYBORG GAMING

Lynhurtig Gamer mus med en bevægelsesopløsning på hele 3200dpi! Musen kan modificeres til lige præcis dit behov!

299,-

Varenr: 340142



EIZO

EIZO 24" FLEXSCAN

Flot og stabil skærm der velegner sig til spil og grafisk arbejde. Er du typen der sætter pris på det behagelige billede, er denne dig!

3.995,-

Varenr: 342887



AMD PHENOM 9950 BLACK EDITION

Kraftig Processor med fire kerner á 2.60GHz. Denne processor kører stabilt og er et særdeles godt bud til den prisbevidste entusiast.

1.549,-

Varenr: 358190

**BESTIL TIL VORES AFHENTNINGSBUTIK TIL 29,-
0,- I FRAGT, UANSET STØRRELSE!
HENT DAGEN EFTER I KØBENHAVN!**



INTEL CORE 2 DUO, E8600

Kraftig processor der dækker alle dine behov for spil og hvad du ellers måtte behøve. Den kraftige 45nm processor er på 3,33GHz!

1.799,-

Varenr: 366001



HIS RADEON HD 4870X2

Dette er HIS bud på det kraftigste grafikort til dato! 2GPU'er og hele 2048MB GDDR5 RAM sikrer dig en god gamingoplevelse!

3.295,-

Varenr: 364991



POWERCOLOR HD 4870X2

PowerColor leverer gode produkter til en lav pris. Her er det spritnye 4870X2 grafikort fra ATI. 2048MB lynhurtige GDDR5 RAM!

3.195,-

Varenr: 365029



XFX GEFORCE GTX280

Nvidia's hurtigste GPU hedder GTX280! Kortet er udstyret med 1024MB GDDR3 RAM og sikrer en god og stabil spiloplevelse.

3.195,-

Varenr: 355305



MICROSOFT XBOX 360 PC ADAPTER

Savner du at benytte din Xbox 360 controller eller andre Xbox enheder på PC'en? Dette er løsningen: en trådløs adapter til PC'en!

179,-

Varenr: 331144



PLAYSEATS EVOLUTION SOLBERG ED.

Petter Solberg er en af de førende rallykørere. Sæt dig i hans sted og tråd pedalen i bund med denne specielle Evolution Gamingstol!

2.199,-

Varenr: 331917



OCZ NEURAL IMPULSE ACTUATOR

Nu har du muligheden for at opleve en helt ny måde at spille på! Med denne enhed kan du ved tankens kraft styre dine spil!

995,-

Varenr: 349399



OCZ DDR2 PC6400, 4096MB KIT

Reaper RAM er lige så kraftige som de ser ud! 2x2048MB RAM med heatpipe sikrer god nedkøling ved høj ydelse!

799,-

Varenr: 343136



ENTHUSIASTS CHOICE, SAML SELV

Saml din computer selv med specielt udvalgte kabinetter fra Komplett. Denne computer klarer alle de seneste spil og meget andet.

6.995,-

Varenr: 346269

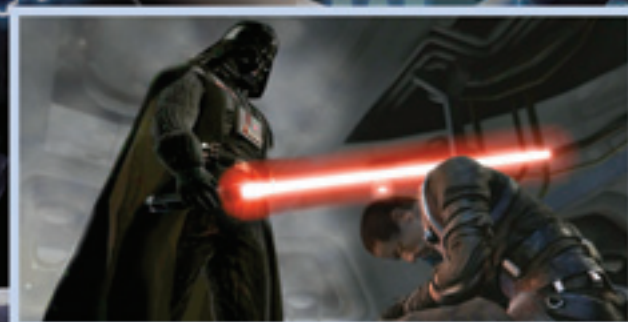
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

MAY THE FORCE BLOW YOUR MIND



UNLEASH EPIC FORCE POWERS

Use devastating combo attacks as you learn to master the Force.



DISCOVER THE UNTOLD STORY BETWEEN EPISODES III & IV

As Darth Vader's Secret Apprentice, seize your destiny to become the most powerful Jedi ever.



UNIQUE, LIFE-LIKE GAMEPLAY

Destructible environments and characters react differently every time.

SEPTEMBER 19TH
WWW.THEFORCEUNLEASHED.EU



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP

XBOX 360 LIVE

Wii

NINTENDO DS

LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION", "PlayStation" and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii and THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
R000308, PLAYSTATION 2, PSP, 12+, PlayStation2, PlayStation3, Wii, XBOX 360, Nintendo DS™, XBOX 360