

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

GRATIS
MAGASIN
November 08
Nummer 95

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk



FABLE 2
TOMB RAIDER
UNDERWORLD
MOTORSTORM
PACIFIC RIFT
RED ALERT 3
BIOSHOCK
LOCO ROCO 2

Gears of War 2

Fenix varmer lanceren op!

Mirror's Edge

Minimalistisk akrobatik

FALLOUT 3

Enormt rollespil i en alternativ fremtid. Vi har testet det iført strålingsdragt og geigertæller

■ **DREAMCAST** Vi fortæller hele historien om Segas 128-bit konsol. Reaktionen, anekdoter og spil.



© 2008, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix and Crimson Orion Logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft group of companies.



Microsoft
game studios

Jump in.

GEARS OF WAR 2

HOPE RUNS DEEP 07.11.08

www.gearsowar.com

18+

www.pegi.info

 XBOX 360 LIVE

Censurkniven

Spil er underlagt en helt urimelig censur



Til trods for at spilindustrien er nået langt, og i dag favner bredt med underholdning til alt fra husmoderen over børnene, til faderen og hans venner, så anses den stadig, sådan på makro-niveau, som værende forbeholdt børn – og det kan i den grad mærkes på censurreglerne på området. F.eks. er Australiens regler så fast forankret i fortiden, at man stadig fastholder, at den øvre grænse for censur ligger ved 15-års alderen. Dette betyder i alt sin

enkelthed, at spil, der har seksuelle undertoner, gør brug af vold eller religion til at rejse centrale spørgsmål i historien, eller som refererer til brugen af stoffer, rettes til og renses for disse ting, så det er passende for en 15-årig at spille.

For det første viser den slags Neandertal-indstilling til spil, at de stadig ikke anses for at være lodig underholdning på linje med film, bøger eller musik, der i øvrigt slet ikke lever under disse skrappe censurregler, og som, hvis de gjorde, ville føre til et opgør med denne ulidelige spændetroje øjeblikkeligt. Selvfølgelig findes der spil, hvis centrale omdrejningspunkt er at forarge, eller i hvert fald gør opmærksom på sig selv, ved at sparke til de tabuer, vi samfundsmæssigt lever under, og det skal ikke være nogen hemmelighed, at Manhunt ikke var den store personlige åbenbaring, da jeg spillede og anmeldte det tilbage i år 2003, men det betyder ikke, at jeg ikke kan anerkende spillets ret til at være en del af underholdningspaletten på konsolsystemerne. Og var Manhunt censureret i bund, renset for bestialske mord og ubehagelige kameravinkler, så var der ligesom ikke noget væsentligt i det længere.

Det er på samme måde en skam, at Fallout 3, som jeg har spillet indgående i denne måned, nu er renset for rigtige stoffer, og i stedet er erstattet af den fiktive slags, der naturligvis er lige så lette at blive afhængig af, og sikkert også virker på samme måde, for mens det kan virke som en sminkeløsning, så ville de rigtige stoffer i større grad virkeliggøre den postapokalyptiske verden og danne en fin bro mellem spillets budskab og univers – men også dette er blevet forpurret, naturligvis fordi stoffer i et spil, der i øvrigt har fået et 18+ tegn på forsiden, leder os alle i fordærv og inspirerer os til at ligge bevidstløse på toiletet med kanylen i armen.

Spil kan være kunst, men det er i hvert fald altid underholdning, og når man ser, hvad litteratur, musik og ikke mindst filmmediet kan slippe af sted med, så er det skuffende, at spil er nutidens rock 'n' roll, stigmatiseret og kategoriseret som underlødigt og voldsfremkaldende, i en grad, hvor man er nødt til at censurere det i stykker, eller i værste fald, nægte det adgang til det etablerede marked.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Fallout 3 Jeg bliver aldrig træt af at udforske helt nye steder og muligheder i Bethesdas rollespil.

SER MEST FREM IMOD:

Gears of War 2 Jesper endte med at lave anmeldelsen og har som den eneste på redaktionen, spillet sig gennem hele herligheden. Nu må jeg så bare være tålmodig.

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

Marie-Louise Wagner

Jesper Knudsen

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 Humelghem, 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 spilleste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Har du lagt asfalt i dit kokken og opsat et helle-anlæg? Villet!"

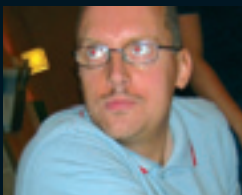
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



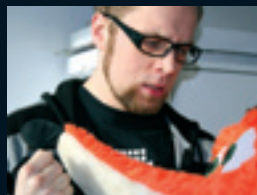
01 HENRIK BACH

Henrik er alsidig i sin spilmag, men der er nogle spilserier og genrer, han elsker mere end andre. Derfor var det også ham, der tog sig af både FIFA 09 og PES 2009, ligesom det var ham, der fik chancen for at sprede mudder omkring sig i Motorstorm: Pacific Rift. Til gengæld måtte han så slippe taget på hans romance gennem mere end ti år, Tomb Raider, men mon ikke Tanggaard vil låne ham skiven, når han selv har leget gravrover?

der omkring sig i Motorstorm: Pacific Rift. Til gengæld måtte han så slippe taget på hans romance gennem mere end ti år, Tomb Raider, men mon ikke Tanggaard vil låne ham skiven, når han selv har leget gravrover?

FAVORITSPIL:

PES 2008 - Et spil, hvor jeg ugentligt finder nye facetter.



02 THOMAS BLICHFELDT

En bule i panden, et totalt smadret håndled og en fæl krampe i højre ben. Ja, det er ikke altid let at være spilanmelder, og slet ikke, når man skal kæmpe sig gennem samtlige instrumenter til Guitar Hero: World Tour og glemmer, at man har en stigerool stående lige ved siden af ens fladskærm. Men Blichfeldt har gjort det. Han har spillet med de bedste, og er i dag en af verdens førende rockstjerner – i hvert fald i hans eget lille univers. Det er nok også samme sted, han lever som middelalder-helt og tager kommando over en række akvarelmalede soldater.

FAVORITSPIL:

Little Big Planet - Det er bare ikke til at få nok af. Punktum.



03 NICOLAS ELMØE

Når han ikke sidder og kommanderer rundt med enorme hæere, så ligger han på gulvet på et lammeskind og leger med sin søn. Nicolas er indbegrebet af en far med alt for få timers søvn, render under øjnene og et helt fjoget udtryk i ansigtet, når snakken falder på hans lille guldklump. Og midt i alt dette, så har han altså stadig tid til at spille og ikke mindst skrive om hans mange oplevelser. Vi har fat i en superfar, der nok skal ende med, at gøre sønne til en dreven gamer.

FAVORITSPIL:

Warhammer Online - Når lillemand sover, så deltager jeg i krigen.

Risk

KAN DU EROBRE HELE VERDEN?



RISK ER DET ULTIMATIVE MILITÆRSTRATEGISPIL!

**DIN MISSION ER ENKEL: AT OVERTAGE VERDEN - OG
KUN ÉN HÆR KAN SEJRE!**

**MEN PAS PÅ - EN SIKKER SEJR KAN HURTIGT BLIVE
TIL ET KNUSENDE NEDERLAG!**



WWW.HASBRO.DK

Risk – LAD SLAGET BEGYNDE!



LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

Jeg er ikke imponeret

Tit og ofte, når jeg har købt et spil til min konsol, undrer jeg mig over, hvorfor jeg ikke bliver mere imponeret. Som da jeg satte MGS 4 i PS3'eren, var jeg helt sikker på, at spillet ville blæse sokkerne af mig, eftersom jeg havde læst alle de rosende anmeldelser og skyhøje karakterer. Men hva' fanden gik galt? Jeg plejede at være kæmpefan af MGS-serien, pga. den flotte grafik og fascinerende historie, og bevares, grafikken er gudeskøn, men hverken gameplayet eller de uendeligt lange cut-scenes, som kan dræbe enhver dynamik i spillet, får mit blåstempel. Jeg føler simpelthen ikke, det er i orden, at bruge så mange penge og tid på interaktivt (ja, lige præcis) software, som simpelthen ikke formår, at lade dig spille det ordentligt. Så havde jeg det altså noget sjovere, da jeg spillede Orange Box, og det var selvom det var den grumme version til PS3. Nå ja, og så her til sidst: Hvordan kan det være at netværkstjenesterne, såsom PSN og XBL, bugner af fantastiske småspil, som ikke koster mere end en omgang på den lokale bodega, og som rent faktisk underholder dig? Er det blot mig, den er gal med, eller hænger dette ikke helt sammen?

_EMIL RYTTERGAARD

Censurkniven svinges igen

Vi har vel alle haft LBP-nyhederne på læberne her på det seneste, og ikke alene blev jeg overrasket, da jeg hørte grunden til udsættelsen af perlespillet - jeg blev lamslået. At en så overdreven og latterlig begrundelse faktisk kan blive taget alvorligt, er for mig ligesom et svøndyssende puslespil med tusindvis af ensfarvede brikker. Desværre er det et fint eksempel på, hvor censureret spilverdenen stadig er - og tilmed også, hvor censureret hele verden er. Videospil får smækket mærkater og aldersklistermærker på sig, lige så snart de er sendt ud på hylderne, forældre raser og råber op om for meget vold,

ELECTRONIC ARTS har i de senere år lavet en kursændring, men den giver Henrik Hermansen ikke meget for. Måske luner et eksemplar af Sonys opfindsomme Little Big Planet. Det er i hvert fald på vej med posten.



og selv en kryptisk, lalleglad sang i et sukkersødt spil som LittleBigPlanet, bliver revet itu og derefter gennemanalyseret for at sikre sig, at alt er i bedste orden. Men det er jo lige præcis deri problemet ligger! Intet vil nogensinde være under kontrol, for folk kan ikke enes, når det kommer til stykket. For mit vedkommende er jeg fuldstændig ligeglad med, om spil er spækket til randen med blod eller fyldt med små carebears (hvilket næsten er tilfældet i LBPI). Det, jeg bare ikke kan forstå, er at vi efterhånden ikke må noget som helst for de ekstreme muslimer, som tilsyneladende ikke kan begrænse deres magtdøvelse. Media Molecule ville da for længst have blevet elimineret godt og grundigt, hvis de ikke havde udsat spillet for at fjerne de såkaldte koran-sange. Og her sidder jeg så, en tilfældig gamer, og er i tvivl om jeg skal grine, græde eller bare være glad for, at LBP ikke er blevet droppet helt?

_CLICK HOSTIC

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Hej, jeg hører mange rygter om Jak 4 til PlayStation 3. men er der nogen, der ved om det er rigtigt?

_yaryabinks

Jeg tror helt sikkert, at der vil komme en, hele serien (med undtagelse af Jak X) er en succes, med en genial historie, som bare skal fortælles videre. Det kommer vist til at hedde: Jak & Daxter: the lost frontier

_Zootycoon2fan

Tror ikke det er blevet bekræftet. Det eneste vi ved er at Naughty Dog har registreret navnet Jak & Daxter: The Lost Frontier helt tilbage i 2006.

_Meren

Medaljetid? (Månedens brev)

Der skal være plads til fortsættelser (jeg reflekterer lige over Tanggaards leder fra sidste magasin), men er jeg den eneste, der ikke falder for EA's nyanlagte stil? Jeg har skam Dead Space, og jeg har faktisk spillet det indgående, samt elsket det, men betyder det, at jeg pinedød ønsker mig en opfølger? Næh, det gør det såmænd ikke. For hvad er ideen med nye spil, hvis de så de efterfølgende år, bare bliver til serier? Dead Space 2 og 3 - og husk lige tegneserien, samlerkortene og tegnefilmen. Army of Two, der opfindsomt bliver til Force of Three, i næste ombæring - eller hvad med det måske kommende Syndicate. Hvorfor skal vi genoplive gamle serier eller rettere, hvad er det lige, EA gør så forfærdeligt meget anderledes nu, end for tre år siden. Juhuu, de stopper deres NBA Street-serie, og hvad så? Og hvorfor fortsætte SSX, når den døde efter Tricky-udgaven? Det, der seriøst skal til, uanset om du er EA, Blizzard eller Activision, er at komme frem til opfindelsen af nye spilleoplevelser. Det nytter da ikke, at reboote sig selv hvert femte eller tiende år, bare fordi folket har talt og er blevet drøntrætte af det hele. En lyst til udvikling bør være konstant, drevet af nysgerrighed og bygget på indsigt - og ikke den slags, hvor pengemænd kan se, at deres investorer ikke får pengene hjem, hvis der ikke sker et paradigmeskifte. Spore var sjovt, anderledes og udfordrende, men hvor sjovt er det næste jul, når der er udkommet fire udvidelser til det, alle med ligegyldige sminkede, der hverken gør det sjovere eller anderledes at spille? Guitar Hero, siger du? Jeg siger Guitar Zero. Få nu tænkehatten på og skab noget fremdrift.

_HENRIK HERMANSEN

Der er mange derude, der har det på din måde, og der er mange selskaber, der bør tænke lidt i nye baner. Det gavner alle.

MÅNEDENS LÆSER

Vi stiller en masse nysgerrige spørgsmål til en af GR's mange faste læsere...

Vil du være månedens læser? Så svar på de samme spørgsmål, tag et godt billede af dig selv og send det hele til vores chefredaktør på thomas.tanggaard@gamereactor.net - så kan det blive dig vi hiver frem fra mail-sækken.



THIT HANSEN

Alder? 21 år

Brugernavn på Gamereactor.dk? Thit

Arbejde? Gamestop i Kolding. Det er en ren fornøjelse at nørde med spil dagen lang, og mit arbejde betyder utroligt meget for mig. Kom endelig gerne forbi og sig hej!

Verdens bedste spil? Uden tvov, Legend of Zelda: A Link to the Past. Nintendo har formået at trylle med hvert eneste spil i serien, men SNES-udgaven vil nu altid have en helt særlig plads i mit hjerte.

Dit bedste spilminde? Dengang min søster og jeg boede hjemme og havde indrettet kælder til den ondeste Diablo 2 hule. Vi løb Mephisto-runs til armene faldt af.

Favoritmusik? Elsker 70'er glam rock, som David Bowie og T. Rex. Lige nu hører jeg næsten uafbrudt musik fra de kommende Rock Band 2 og Guitar Hero: World Tour.

Hobbys? Tegning, konsol-gaming og horrorfilm. Lige for tiden laver jeg dog aldrig andet end at spille ustyrlige mængder Rock Band, og hvor er det skønt.

Din mening om Gamereactor nr. 94? Jeg kan ikke undgå at varmes ved synet af alt hvad der er retro, og elsker 'vi mindes' sektionen. Og hvor er det godt at se fantastiske figurer som Superfrog og ToeJam & Earl få plads i bladet.

Your potential. Our passion.™

Microsoft



Visual Studio

**INGEN BEGRÆNSNINGER. INGEN KOMPROMISER.
NY VISUAL STUDIO 2008.**



Den udfordring: At skabe ultimative web-applikationer til computeren og internettet inden for deadline. Overvind den. Med værktøjer, der knuser tidsforbruget, forstærker oplevelsen og leverer varen. Find tips og værktøjer på microsoft.dk/grub-udfordringen

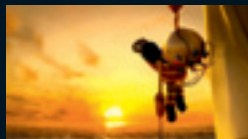
MM



ANNONCERET

R-Type Dimensions

Irens gamle arkadeklassiker, der i sin tid var kendt for at æde mønter som få andre arkadespil, er på vej til Xbox 360 i opdateret form. Pakken vil bestå af både R-Type 1 og 2, og vil yderligere blive givet en grafisk opdatering.



Bioshock 2: The Sea of Dreams

Var du lige så betaget af Raptures mystik som os og resten af spilverdenen, vidste du sikkert også at det ville være et spørgsmål om tid, for en efterfølger måtte komme. Afsnit to vil få undertitlen Sea of Dreams og skulle være klar i sidste kvartal af 2009.

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

LEVENDE VERDEN

Alt har konsekvenser i Deus Ex 3, og trækker man sit våben på åben gade, kan man forvente et hurtigt og måske dødeligt møde med politiet. Enhver situation skal derfor overvejes.



MIMIK Når du snakker med eksempelvis vagter, kommer deres kropssprog og tonefald til at have betydning, hvilket vil kunne studeres og bruges for at få de bedste svar.

DEUS EX 3

Eidos arbejder hårdt på efterfølgeren til Warren Spectors klassiker



Platform **PC/XBOX 360/PS3** Udvikler **EIDOS MONTREAL** Udgiver **EIDOS** Genre **FPS** Udgivelse **2010**

Den dystopiske verden, den spændene historie, de mange valg og de forskellige færdigheder. Deus Ex blev hyldet da det udkom for godt otte år siden, og at kalde det et af de bedste spil nogensinde, synes ikke overdrevet. Med det tredje spil på vej, er vi spændte på at se, hvilke valg Eidos har taget, og hvilke valg, de vil lade os tage.

Deus Ex 3 udspiller sig i år 2027 og her møder vi Adam Jensen, sikkerhedsvagt i det bioteknologiske selskab Sarif. En kontroversiel og tilsyneladende farlige branche, da Jensens firma en dag stormes af sortklædte mænd, der på kort tid gør det af med alle, næsten da. Jensen overlever nemlig, og



1 FRÅTA

HACHING!

Computerkendskabene er uundværlige i Deus Ex 3. For at hacke terminaler i spillet, skal man beherske minispillet til fulde, og samtidig have styr på vagterne i området. Til gengæld kan man læse op for ellers utilgængelige muligheder, og alternative ruter gennem spillet.

beslutter sig for at finde ud af, hvad der foregår, da han er kommet på benene igen. Og her begynder alt det sjove så. En enorm verden står til disposition, med en karakter, som kan udvikles i præcis den retning, man selv ønsker, så længe erfaringspointene bliver ved med at tælle ind på kontoen. Ligesom i de tidligere spil, skal den store spilleglæde findes ved den måde hvorpå alle opgaverne kan klares, på et utal af forskellige måder. At snige sig forbi en vagt og lirke en lås op, er lige så effektivt, som at være snigskytte med forkærlighed for at sparke døre ind. Der vil være adskillige slutninger, alt efter, hvilken vej, man tager, hvilket skulle højne genspilningsværdien.

Deus Ex 3 vil primært blive spillet fra førstepersonsperspektivet, men under actionsekvenserne ses Adam Jensen på skærmen. Jensen vil i bedste Gears of War-stil være i stand til at søge dækning, og vil endda kunne benytte sig af forskellige kampsporarter på klos hold. Vores forventninger til Deus Ex 3 er høje, og kommer det bare til at indeholde en brøkdel af magien fra seriens første spil, er der en klassiker i vente. Ventetiden bliver dog lang, for ikke før 2010 er det tid til at igen, at eksperimentere med nanoteknologi og fremtidige konspirationsteorier. Kan vi mon forvente en værdig efterfølger? **_Thomas Blichfeldt**

Dead Space 2

Vi er knapt blevet færdige med at rose Dead Space for dets design og heftige gys, for end EA har bekræftet at en efterfølger allerede skulle være under udvikling. Informationen kommer fra Frank Gibeau selv, og mon ikke vi kan forvente det ved samme tid næste år?



Star Wars: The Old Republic

Det var efterhånden ikke nogen stor hemmelighed, at Biowares knapt så hemmelige MMO projekt ville være et nyt Star Wars-spil. Det er nu blevet bekræftet, og vi kan næsten ikke vente med at se hvad Bioware kan gøre ved genren.

Little Big Planet 2

Selvom Media Molecule stadig er et mikroskopisk firma i spilregi, er der lynende travlt hos den engelske udvikler. Således skulle fortsættelsen til Little Big Planet allerede være i planlægningsprocessen, men der er dog endnu ikke nogen udgivelsesdato.



ET SMAGFULDT DESIGN

Eidos arbejder hårdt på et originalt udseende

Verdenen i Deus Ex 3 er aldeles lækker designet. Beslutningen er taget om at blande klassisk cyberpunk med renaissance, og resultatet er helt unikt. Forud for projektet, studerede udvikleren 1500-tallet for dets arkitektur, og specielt Leonardo Da Vinci's mange indflydelser på tiden, ligger som byggesten for spillets design. Håbet var at illustrere, hvordan fremtidig renaissance ville se ud, hvor avanceret teknologi hele tiden ændrer definitionen af det at være menneske.

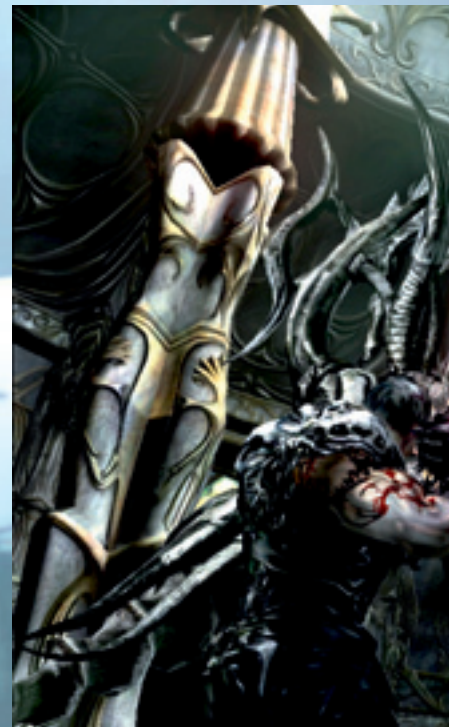
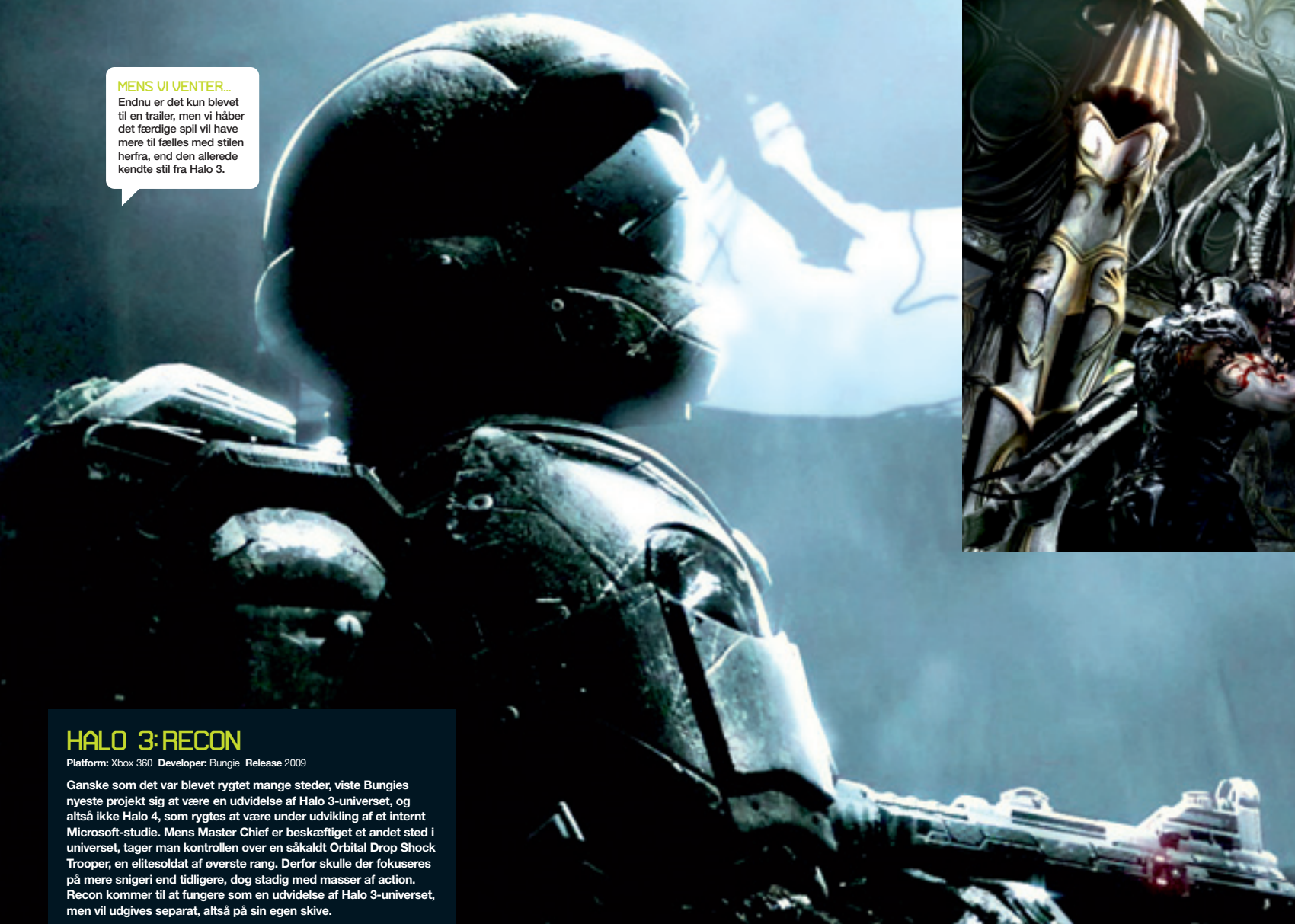


© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



MENS VI VENTER...

Endnu er det kun blevet til en trailer, men vi håber det færdige spil vil have mere til fælles med stilen herfra, end den allerede kendte stil fra Halo 3.



HALO 3: RECON

Platform: Xbox 360 Developer: Bungie Release 2009

Ganske som det var blevet rygget mange steder, viste Bungies nyeste projekt sig at være en udvidelse af Halo 3-universet, og altså ikke Halo 4, som rygtes at være under udvikling af et internt Microsoft-studie. Mens Master Chief er beskæftiget et andet sted i universet, tager man kontrollen over en såkaldt Orbital Drop Shock Trooper, en elitesoldat af øverste rang. Derfor skulle der fokuseres på mere snigeri end tidligere, dog stadig med masser af action. Recon kommer til at fungere som en udvidelse af Halo 3-universet, men vil udgives separat, altså på sin egen skive.

TOKYO GAME SHOW

Vi var med under hele den japanske spilmesse og prøvede alle de bedste spil

Mere end nogensinde før var der i år et pres på Tokyo Game Show, for at vise, at denne slags shows stadig er pengene værd. Mens E3 lider af en slem omgang personlighedsspaltning, og ikke har den fjerneste idé om, hvad eller hvem den vil tiltale, er det samme nemlig ved at overgå alle andre spilmesser.

Derfor var det også godt med kraftige sundhedstegn i form af gode præsentationer fra Nintendo og Microsoft, mens Sony haltede lidt bagefter, og bl.a. skuffede ved ikke at vise Team Ico's nyeste spil.

Nintendos store fokus var på offentliggørelsen af Nintendo DSi, efterfølgeren til den millionsælgende lommerøver, som i forvejen dominerer det japanske marked.

Antallet af Nintendo DS-spil var enormt, og imellem de mest interessante var Ni no Kuni, som er et samarbejde mellem Level 5 og Studio Ghibli, animationsstudiet bag film som "Chihiro og Heksene".

Microsofts store afsløring var Halo: Recon, Bungie studiets seneste projekt.

Microsofts store afsløring var Halo: Recon, Bungie studiets seneste projekt. Recon lader dig træde i støvlerne på en såkaldt Orbital Drop Shock Trooper, der som ganske almindeligt menneske, ikke har de samme supervener som Master Chief. Foruden Halo, var amerikanernes største overraskelse, at Tekken 6: Blood Rebellion

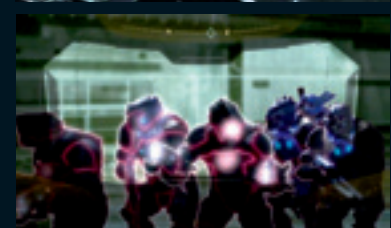
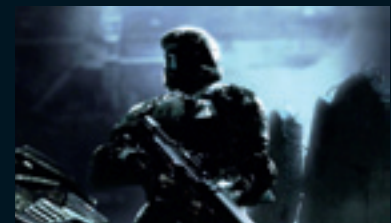
også vil udkomme til Xbox 360.

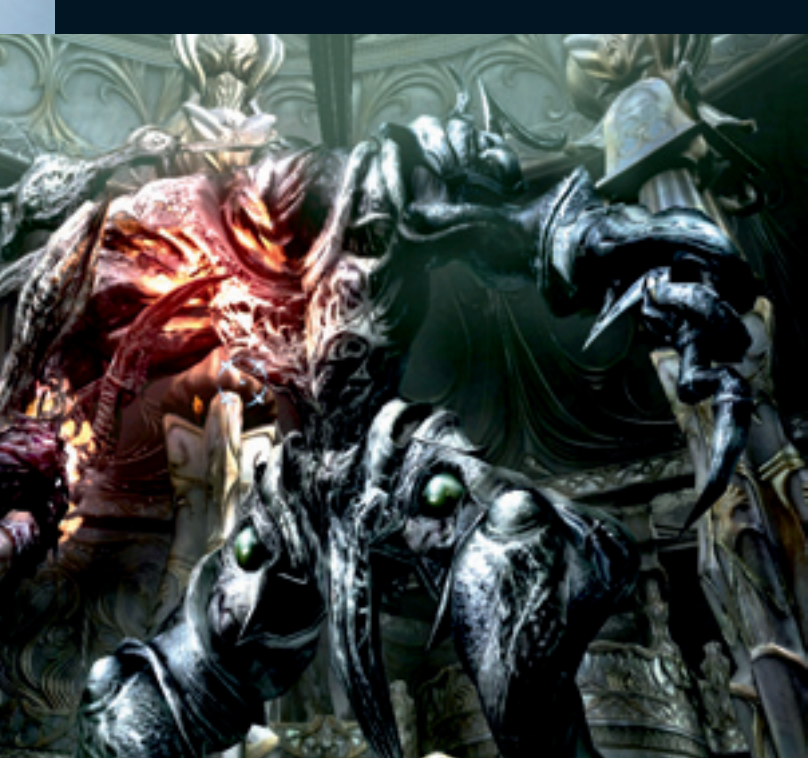
Hos Sony stod den på en masse nyt fra det fantastisk udseende White Knight Story, samt et par nye spil i form af Tecmo's japanske Gears of War variant Quantum

Theory, og Patapon 2 til PSP. Selvfølgelig var der også blevet plads til Resident Evil 5 og Tekken 6, men de store overraskelser udeblev.

Tokyo Game Show var mindre end forrige år, men stadig en god indikator for, hvad alle spillmesser burde stille efter at være.

_Redaktionen





RESIDENT EVIL 5

Platform: Xbox 360 / PS3 Udvikler: Capcom

For første gang til en spillemesse, virkede det som Capcom endelig var parate til at åbne op for sliikposen, når det drejede sig om Resident Evil 5. Der blev både budt på en ny trailer, men også rigelig med mulighed for at prøve spillet, endda i multiplayer. Capcom var også villige til at vise klip fra masser af nye områder, som hidtil ikke har været vist, og der er ingen tvivl om at her er tale om seriens visuelt stærkeste kapitel til dato. Ligeledes virkede det også til at det femte kapitel, bliver seriens mest moderne til dato, specielt styringen.

QUANTUM THEORY

Platform: Playstation 3 Udvikler: Tecmo

Itagaki-sans exit fra den japanske udvikler Tecmo, ser ikke ud til at have sat en stopper for firmaets vanlige flair for hæsbælende actionspil. Quantum Theory blev kun vist i en renderet form, men var svær ikke at se som en japansk pendant til Xbox'ens Gears of War. Et makkerpar bestående af en animé-version af Marcus Fenix, samt en kurvet lille heltinde, pulveriserer monstre, mens de bevæger sig igennem, hvad der mest af alt ligner en by-stor kirke. Tempoet er konstant højt, og karakterdesignet har den samme groteskhed, som vi kender det fra firmaets tidligere spil.



TEKKEN 6

Platform: Playstation 3, Xbox 360 Udvikler: Namco Bandai

Namco havde valgt Tokyo Game Show som stedet, hvor de én gang for alle bekræftede, at Tekken 6 ikke kun var tænkt som arkadespil. At spillet blev bekræftet som udgivelse på PlayStation 3, var knapt en overraskelse, men at der også ville blive plads til en Xbox 360-version, var noget mange kun havde turdet håbe på. Nu glæder vi os så til år 2009.



YAKUZA 3

Platform: Playstation 3 Udvikler: Sega

Mens Yakuza-serien endnu mangler at få sit gennembrud herhjemme, er der ingen grænser for dens popularitet på det japanske marked. Yakuza 3 er det første spil i serien, lavet til PlayStation 3, og resultatet ser spektakulært ud. Blandingen af slåskamp, pengeafpresning og en historie skrevet af en kendt krimiforfatter betyder at vi håber at se spillet herhjemme.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



GRTV[®]

**GAMEREACTOR
TELEVISION**



EN PÅ LAMPEN
Svenske Digital Illusions har kastet sig over parkour til deres seneste projekt. Du kan se mere om det på GRTV i denne måned.

6

Gode grunde til at 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**



TOKYO, SUPER POTATO STORE

I forbindelse med vores dækning af Tokyo Game Show lagde GRTV vejen forbi Akihabara, bedre kendt som Electric Town. Her fandt vi frem til retro-spil butikken Super Potato, tre etagers mekka for spilnorder i alle aldre. Se præcis hvad vi fandt på hylderne.



GEARS OF WAR 2 ANMELDELSE

Det første spil holdte os foran skærmen i næsten et år, og nu sidder vi så klar med efterfølgeren, der samtidig er et af årets mest ventede spiloplevelser. Vores norske kolleger Jon Cato og Carl Thomas stillede sig op for at fortælle alt om det ventede actionspil.



FALLOUT 3

Oblivion i en post-apokalyptisk verden har nogen har mange allerede kaldt Fallout 3, men har det noget på sig? Årets spil mener andre. Uanset, er Bethesdas Fallout 3 et meget eftertragtet spil, og igen står vores norske kolleger klar med en videoanmeldelse. Husk lige din geigertæller.



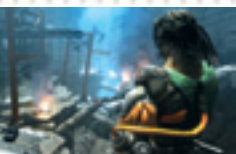
MIRRORS EDGE BESØG HOS DICE

Svenske DICE har i længere tid arbejdet på parkour spillet, og få kan benægte det lækkert sterile og kliniske design, der i den grad fanger opmærksomheden. Vi har derfor taget en tur forbi DICE kontoret, for at tage temperaturen på spillet, inden udgivelsen.



GUITAR HERO: WORLD TOUR ANMELDELSE

Thomas Blichfeldt fik skaffet Activisions nyeste Guitar Hero, der skulle være klar til at tage konkurrencen op med Rockband. Masser af fede sange, helt nye instrumenter og et avanceret musikstudio men er guitarhelten stadig lige så god? Blichfeldt fortæller at.



BIONIC COMMANDO INTERVIEW

Grin sørgede for at opdateringen af det oprindelige Bionic Commando blev et hit, og nu er de snart klar med et helt nyt kapitel i historien om den bioniske kommandosoldat. Alt hvad vi har set indtil videre har set lovende ud. Vi mødte holdet i Tokyo til en snak.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3

16+

PC XBOX 360

HVAD SIGER DU

To af redaktionens skribenter træder op i ringen, for at sige deres mening...

TYNDBENET SAND-KASSE ELLER?

Tanggaard og Blichfeldt kæmper



JA!

Ja, siger han og viser sin save-file på mindst 300 timer
Thomas Tanggaard

NEJ!

Nej, siger han og så helst, at Bethesda pakkede deres fantasi sammen
Thomas Blichfeldt

Efter at have været bundet på hænder og fodder i årevis af japanske rollespil, hvis kampelement var centreret om at afgive ordrer og vis historie var noget med hukommelsestab, blev jeg totalt grebet af The Elder Scrolls IV: Oblivion, der med en stor, åben verden, et let tilgængeligt, men overhovedet ikke dybt facetteret kampsystem og et utal af opgaver, gav mig mulighed for bare at fjolle rundt eller gå på opdagelse. Selve historien var ikke ligefrem fantastisk, men kors, hvor jeg morede mig, da jeg gik på vandringsstur i eventyrlandskabet og fandt gamle skibe, huler og borge. Jeg har i dag brugt langt over 300 timer på Oblivion, og fortsætter nu i Fallout 3.

Men hvad gjorde spillet til en så stor oplevelse for dig?

Helt klart graden af frihed. Det var så befriende, at kunne konstruere min egen vej gennem eventyret, vælge fra og lægge til, som det passede mig, og i det hele taget tage afstikkere fra den faste skabelon.

Jeg synes, Oblivion er et af de mest idéforladte rollespil til dato, kan ikke fordrage de dronelignende figurer, og undgår helst kamp, da jeg synes kampsystemet er på den forkerte side af forfærdeligt. Hvordan man slippe af sted med at lave en så stor, men tom verden, forstår jeg endnu ikke. Opgaverne strækker sig sjældent over mere end at bringe et objekt fra punkt A til B, men alligevel bliver det gjort umådelig langsomt. Den såkaldte levende verden udgøres af et karaktergalleri, der virker livsløse, og som har så kedelig et design, at det føles som om farverne suges ud af mit TV, og jeg pludselig kun sidder med et sort/hvid billede tilbage.

Men hvad gjorde spillet til en specielt dårlig oplevelse for dig?

Fordi det var så stor en del af spillet, var specielt kampsystemet en pinsel for mig, og jeg grinte højt, da Ubisoft kun et par måneder senere, gjorde det så meget bedre med Heroes of Might and Magic.

Er du enig med Tanggaard i at Oblivion er det bedste siden skive-skåret ost? Luft din mening på www.gamereactor.dk/forum

Mener du som Blichfeldt, at Oblivion er dødsygt, fyldt med fejl og har et ringe kampsystem? www.gamereactor.dk/forum



DUGFRISKT

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



White Knight Stories

PLAYSTATION 3 / 2009

Level 5 har efterhånden for vane at lave episke rollespil af uhørt høj kvalitet. Dark Chronicle rangerer stadig som en af de bedste PlayStation 2-oplevelser, vi nogensinde har haft, og måske derfor virker dette nye, originale eventyr så uimodståeligt på os. Udvikleren kunne for nylig afsløre, at der også vil være en fire-spiller co-operativ mulighed med.

Star Wars: The Old Republic

PC / 2009

Det ville være synd at kalde det en hemmelighed, Bioware nu har bekræftet med deres nyeste Star Wars-spil, men vi kunne ikke være mere ligeglade. Den canadiske mesterudvikler vil med The Old Republic udgive deres første online multiplayeroplevelse, der i langt højere grad end eksempelvis WOW, vil satse på en god historie.



Alan Wake

X360 / 2009

Det virkede næsten som om Alan Wake var forsvundet i den uendelige glemmebog, men den finske udvikler Remedy har endelig vist nye billeder fra spillet. Udvikleren vil fortælle en dyb og spændende historie om forfatteren Alan Wake og hans besøg i den knapt så stille og rolige by Bright Falls.

Ninja Blade

X360 / 2009

Der er ingen vej uden om, at Ninja Blade både lyder og ser ud som en kopi af Ninja Gaiden, og mens det måske lyder knapt så lovende, bør man holde sig for hovedet, at det er holdet bag Xboxens Otogi, der står bag. Udvikleren er udmærket klar over, hvordan et godt actionspil skal laves.



Demon Soul's

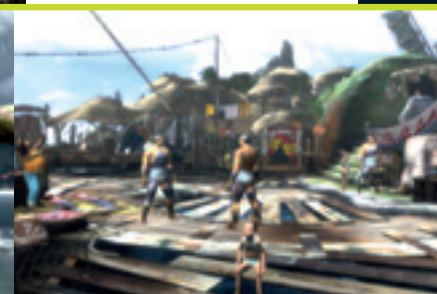
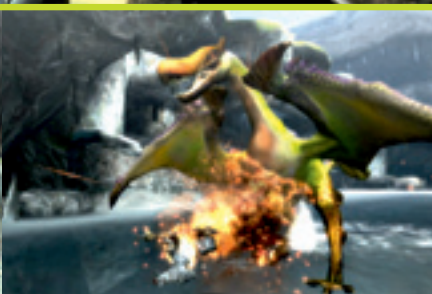
PLAYSTATION 3 / 2009

Kings Fields var en serie, der aldrig opnåede særlig stor opmærksomhed herhjemme, på trods af det på sin vis var en forsimplet version af Oblivion. Demon's Souls er den spirituelle efterfølger, der har skiftet synspunktet fra førsteperson til tredjeperson. Monstre skal slages, erfaring indtjenes og eventyr udforskes, og vi glæder os til at se, hvad det bliver til. Vi må dog vente til engang næste år.

Monster Hunter Tri

Wii / 2009

Serien, der for alvor har fået de japanske PSP-ejere til at flokkes og spille sammen, flytter nu til Nintendos Wii, og alt ser ud til at være ved det gamle. Svært langt større end dig selv, skal svinges mod dinosaur-lignende fjender af gigantiske proportioner, denne gang endda under vandet. Lav dine egen våben og slagserier, og gå så online.



INFORMATION

Navn STRIDER HIRYU
 Alder UHENDT
 Højde 1.86
 Vægt 65 KILO
 Fra UHENDT
 Specialitet SNIGMORD
 Kendt fra STRIDER (1989)
 STRIDER 2 (1999)

PROFILER: STRIDER HIRYU

Capcoms helt var tiltænkt et mere voksent publikum, men endte som actionhelt

FRAEK FREMTIDSINJA

Hah!, lod det, inden et metallisk kling fulgte et splitsekund senere, og fjenden gled i to dele. Striders altid trofaste Ciper-plasmasværd, havde gjort det af med endnu en fjende, på den lækreste måde endnu set i arkadehallerne.

Strider var Capcoms seneste forsøg på at omsætte tegneserie til actionspil tilbage i 1989, og resultatet var et af den japanske gigants bedste spil. Strider Hiryu var originalt en tegneserie figur, som optrådte i det japanske blad

Weekly Comic Comp. Med snigmord som specialitet var figuren tiltænkt et meget mere voksent publikum, end de actionglade spil, senere skulle indikere. Ligeledes betød en kompleks baggrundshistorie, med familietab og hjernevask som emner, at Capcom så det nemmere, blot at nulstille historien i spillet, og kun gøre brug af helten.

Som ekstremt bevægelig fremtidsninja, blev man sendt på missioner i alt fra det kolde Siberien, til Amazonens jungler og gigantiske

luftbastioner. Det eneste våben, der stod til rådighed var Ciper-sværdet. Banerne var alle store og bød på en overraskende bevægelsesfrihed. Mest imponerende var dog måden, hvorpå Capcom hev alt ud af teknologien, og med skærmstore fjender gav Strider fjender, der på sekunder kunne tage hans liv. Strider er knapt så godt et spil i dag som dengang, men helten selv er stadig mellem de køligste, vi har gjort bekendtskab med.

Thomas Blichfeldt



FIRE FEDE FLADSKÆRME

Det har aldrig været billigere end nu, hvis du skal have en fladskærm til at understøtte din maskinpark af konsoller, men hvad skal du holde øje med, og hvor meget må det koste. Gamereactors gadget-redaktør har leget sofakartoffel, spillet spil og vendt og drejet fire skærme, for at finde de absolut bedste fjernsyn til en god spilaften.

KRYSTALKLAR OPLEVELSE

Spil skal opleves i højopløsning og i ægte bredformat. Her er vores bud.

Du har anlægget, du har konsollen, men...

Fladskærme er, siden de kom frem, raslet ned i pris, og er i dag ikke længere begrænset til elektronikforhandlere og specialbutikker, men fås nu overalt - ja sågar på tilbud i supermarkedet ved siden af den friske mælk og skrabeæggene.

Af samme årsag kan udbudet være noget nær umuligt at finde rundt i, og som almindelig forbruger kan det være noget af en opgave, at finde og købe den perfekte fladskærm. De fås desuden i mange størrelser og prisklasser, og begreber som Full HD, HD-ready og LCD og Plasma, er pludselig noget, man skal tage stilling til.

Om din næste fladskærm eksempelvis skal have den fulde HD-opløsning eller ej, kommer helt an på størrelsen af panelet. De fleste vil kun anbefale fuld HD til alt over 50", og i og med, du sikkert allerede sidder et par meter væk fra skærmen, er der da heller ikke det store at hente på en mindre skærm. Så er der det med teknologien. Skal det være LCD eller Plasma? De to teknologier har hver deres forer og svagheder, og du skal vælge format alt efter, hvad du bruger skærmen mest til. Begge teknologier er dog blevet væsentlig bedre, end hvad vi bare så for et par år siden, og er heldigvis blevet langt mere fleksible. En plasmaskærm kendetegnes generelt ved sit høje kontrastniveau og dybe og naturlige farver. Billedet er gerne lidt blødt og egner sig perfekt til film og TV. En LCD-skærm kendetegnes ved en hurtig opdateringshastighed og et meget skarpt billede. Dette gør dem især gode til spil.

De fire skærme er alle fra i år, har alle den fulde HD-opløsning og er forholdsvis nye. Se hvilken der passer dig.

Mikael Hansen





KLART BILLEDE



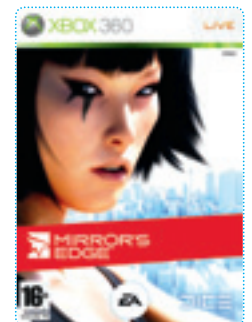
Gears of War 2

Epic er storleverandør af fornem grafik og Gears of War 2 kan i den grad trække det bedste ud af din nyindkøbte fladskærm. Imponer vennerne denne jul.



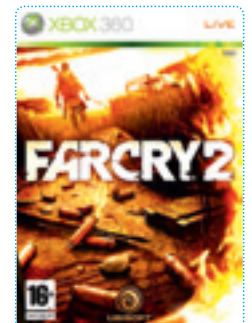
Fable 2

Det har fejl og mangler på det grafiske område, men når du først har indtaget Albion og eventyret venter forude, så er din fladskærm din bedste ven.



Mirror's Edge

Rene, hvide vægge, en by med en strålende azurblå horisont og en velformet kvindelig akrobat. Mirror's Edge ser rasende godt ud kørende på din fladskærm.



Far Cry 2

Tænd ild til græsset og ræs hen over savannen. Far Cry er badet i en blændende sol og ser ret så lækkert ud, når du indtager det afrikanske land. Imponerende.

Hvis du ikke kan få nok af gadgets, så gå ind på gamereactor.dk/gadgets for dit daglige fix af nyheder, anmeldelser og meget mere. Tjek også GRTV hver fredag, hvor vi har en halv times gadgets på programmet.



KUMAR

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



Warhammer vinder!
Med Warhammer Online, har Mythic ramt plet på en række centrale områder, og det har fort til et vandedannende og gennemført MMORPG. Det mener i hvert fald vores egen klummeskribent Kumar.

LAD ONLINE-KRIGEN BEGYNDE

Storkrigen der ændrede det hele for vores faste klummeskribent Mathew Kumar

Ah gud, jeg er gået hen og blevet afhængig af et MMO-RPG. Nu er afhængig naturligvis et lidt sjovt ord, at bruge på den måde, for når jeg siger afhængig, så mener jeg ikke et liv, hvor jeg spiller i 23 timer og hvor jeg sover den sidste, men afhængig på en måde, hvor jeg har spillet det lige siden det blev lanceret, og hvor jeg, helt ærligt, faktisk tænker på det i længere tid, inden jeg lægger mig til at sove (hvilket naturligvis er mere end en time, søvnen altså). Jeg snakker naturligvis om Warhammer Online: Age of Reckoning.

Bortset fra det faktum, at jeg rent faktisk er med til at opretholde et site omkring MMO'er og virtuelle verdener, som et af mine mange freelance jobs, så har jeg faktisk ikke spillet alverdens MMORPG'ere. Jeg har dog spillet nogle. Fra spil som City of Heroes/Villains til de mere webbaserede som Urban Dead, men sjovt nok aldrig det ekstremt populære World of Warcraft – alligevel er der aldrig rigtig et af dem, der har fanget min interesse på længere sigt.

For det meste er MMORPG'ere bare så gennemskuelige. Det er en trædemølle, en hvor det hele handler om at se

ens respektive tal stige. Slå et monster ihjel og se dig selv stige i niveau. Få fat i et våben, der uddeler flere tæsk, end det du har haft, og kombiner så dem begge, så du uddeler flere lussinger og stiger hurtigere i niveau.

Enhver af disse "sejre" er småting, men jeg siger ikke, at de ikke kan være dragende - de er en del af alt det, der gennem tiderne har gjort rollespil så underholdende, og sådan har det været siden genren blev opfundet med en blyant og et stykke papir. Men MMORPG'ere, føler jeg, har lidt glemt, at det kun er en del af oplevelsen. Resten af det, når vi snakker om de ældgamle blyant og papir-oplevelser (og dem har jeg haft en del af som nørdd), handler om at fortælle historier sammen med vennerne - og i den slags oplevelser betyder tallene uendelig lidt. Hvis du aldrig har spillet Ultima VII: The Black Gate eller Ultima Underworld, så tag og få gjort det, det skylder du dig selv.

Det der var så godt ved dem, var, at de skabte en fokuseret verden, man så kunne leve i. Det føltes aldrig som "rigtige" verdener, og det er også for meget at bede om, men de var fokuserede og havde en fin fortælling inden

for verdens rammer. Udfordringen for ethvert MMORPG er således, at få spilleren til at føle, at han eller hun skaber fortællingen i en verden, hvor de kun er en blandt tusinder af andre - men hvordan får du dem til at føle sig som en person, der gør en forskel?

Jeg mener personligt, at Warhammer Online har afluret denne del af genren, og det er med stor sikkerhed grunden til, at jeg har spillet det så længe. I Warhammer Online er hele verdenen i krig. Der er to sider i krigen, Order og Destruction, og de slås altid. Du vælger hvilken side, du vil være på, og så er det ellers bare at komme i gang. Og skidtet virker, fordi modsat mange af de andre forsøg på at skabe en virtuel verden, hvor der konstant mangler ting, så virker det i Warhammer. Alle dine baser ligger i tidligere byer eller tæt på fronten, hvor der konstant er kampe, og du kommer videre i spillet ved at deltage i en "personlig" historie, hvor din spilfigur begynder i de små lejre i nærheden af moderate slag, for så senere at stige i niveau, og til sidst ende på slagmarken mod frygtindgydende fjender. Der er en følelse af fremdrift i spillet, en følelse af klare sig igennem verdenen. Dette understøttes af

det fremragende Public Quest-system, hvor verdenen er fyldt med opgaver. Som en Empire Witch Hunter var jeg inden for minutter i gang med at slås mod en stor trolde, i en opgave, der gik ud på at stoppe en række landsbyboere fra at blive en del af Chaos-siden i konflikten.

Og så er det heller ikke en dum idé, at de har taget et par ting fra Team Fortress 2 (en anden af mine favoritter), og derved har gjort det helt naturligt for en klasse, at skulle samarbejde med en anden, for at gøre en forskel i Realm vs. Realm-kampene. Dermed føles det hele langt mere taktisk - og så er det også let at kaste sig ud i krig, når man kan re-spawne så hurtigt, og straffen for at dø, er holdt til et absolut minimum. Selv hvis du bliver slået ihjel af en anden spiller, føles det ikke som et totalt irritationsmoment.

Jeg havde aldrig troet, at jeg skulle ende med at anbefale et MMORPG til andre, specielt ikke set i lyset af omkostningerne, for Warhammer Online er ret dyrt, når du indregner det månedlige abonnement - så jeg er lidt overrasket over, at skulle sige det. Krig, hvad er det godt for? En hel del ting faktisk.

Mathew Kumar

AT LAST, THE LINE BETWEEN ANIMATION AND GAMING
TRULY DISAPPEARED!*



* THIS IS AN ACTUAL SCREENSHOT FROM THE GAME



www.naruto-videogames.com



PLAYSTATION 3

© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU

CRASH

MIND OVER MUTANT

Yiihaaaa!!!
Vi taler Dansk
i spillet

Nyt fedt Crash spil
på gaden nu!



www.pegi.info

www.crashbandicoot.com

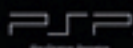
Wii

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE



PlayStation 2



RADICAL ENTERTAINMENT



© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Crash, Crash Bandicoot, Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries and Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Radical Entertainment is a registered trademark or trademark of Radical Entertainment Inc. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP™ system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

REACTOR



STOL PÅ
Venter d
egentlig

vide hvad spiljungen
det hele.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

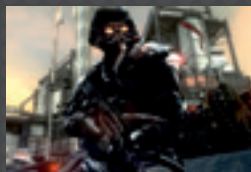
LEFT 4 DEAD

Er der noget bedre end at plukke zombier? Det skulle da lige være at gøre det sammen med tre venner, direkte fra fra den lune sofa. Thomas Blichfeldt har testet Turtle Rocks stavrende udøde i Left 4 Dead



Mest eftertragtede

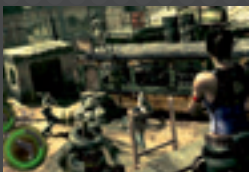
Hver eneste måned slår vi hovederne sammen for at finde tre nye spil som vi virkelig glæder os til



1 Killzone 2

PlayStation 3

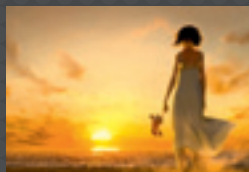
Med Fallout 3, Gears of War 2 og Little Big Planet gennemspillet, er det næste år vi skuer frem imod - og specielt et spil, nemlig Guerilla Games Killzone 2, der virkede yderst lovende på årets messe i Leipzig. Jo, vi glæder os.



2 Resident Evil 5

PS3/X360

Der er alt for længe til marts 2009, og når Capcom hele tiden udsender nye billeder og trailers fra deres gyserepos, så bliver ventetiden ikke lettere at fordrive. Resident Evil 5 virker både større og bedre end Resident Evil 4.



3 Bioshock 2: Sea of Dreams

PS3/X360/PC

Tænk hvad en enkelt trailer, totalt berøvet for in-game materiale, kan gøre ved granvoksne mænd. Bioshock 2 står højt på listen over spil, vi bare er nødt til at prøve.

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



VI ER DE SIDSTE

Dan fælles front mod de fodslæbende zombier. Blichfeldt og vennerne har allerede gjort det



LEFT 4 DEAD

Platform PC, XBOX 360 Udvikler VALVE
Udgiver EA Genre ACTION

Det er svært ikke at glæde sig, når den amerikanske udvikler Valve fortæller om nye projekter. Med Half-Life-serien, Orange Box og Steam, har firmaet ikke kun skabt sig et navn, men også en rolle, som en af PC-plattformens største forsvare.

Derfor var det for mig, en særdeles ærgerlig beslutning, da Valve opkøbte Turtle Rock Studios, og besluttede sig for at lade deres Left 4 Dead blive studiets næste store projekt. Ser

Da jeg bliver overmandet af tre zombier, der ønsker at tygge på mit hoved, skriger jeg på hjælp, hvilket jeg får i form af adskillige skudsalver

du, i min verden har de levende døde altid rangeret lige omkring den uønskede sweater, du fik juleaften, eller tømmere mændene dagen efter en bytur, på listen over ting, jeg gerne så ikke eksisterede. Med deres søvnige traven og konstante stønnen, er det kun Shaun of the

Dead og 28 Days Later, der tilnærmelsesvist har undskyldt deres fiktive eksistens i min verden.

Behøver jeg at sige, at jeg ikke følte mig særlig parat, da jeg endelig fik chancen for at prøve Valves seneste projekt? En ven havde allerede grebet den anden controller, og for selskabets skyld så jeg mig nødsaget til at følge trop, et valg, jeg nu er glad for jeg tog.

Tre karakterer løber forvildet rundt på skærmen foran mig. Jeg er fjerde mand i det lille hold, og uden for den nærmeste dør kan man høre kradsen, en konstant strøm af intetsigende stemmer og skridt, der kommer tættere og tættere på. Da døren brydes op er

den første respons, at fyre magasin efter magasin mod strømmen af levende døde. Antallet er dog for stort, og mens jeg prøver at holde dem for døren, begynder min makker at lede efter en anden udvej. "Kom nu!", råber han, mens jeg løber mod rummets anden



FAKTA

REHUTERING

Left 4 Dead bliver ikke den første gang Valve vælger at opkøbe et mindre studie og deres spil. Det samme blev gjort med Counter-Strike, og til dels Portal der forhen var et afgangsprojekt, for en flok studerende. Bedre end mange andre, har Valve dog hidtil formået at få det fulde potentiale ud af de gode koncepter.

ZOMBIE-SJØV Vælger man at spille multiplayer, kan man skifte side og i stedet agere Zombie, komplet med dertilhørende lyde, og ensporede tankegang. Det må dog nærmest forventes at Valve har gemt en masse overraskelser, når det kommer til dette aspekt af spillet.



Premiere 20 NOV



Stå sammen!

Løber man rundt hver for sig, går der ikke mange sekunder før man må se sig omringet. Derfor skal man altid på alle tidspunkter hjælpe hinanden.



DU VAR DA DØD! Zombierne i Left 4 Dead har ikke meget at gøre med den sløve, tanketomme og stønnende slags. I stedet må man her se sig forfulgt af forskellige fjender der i jagten på dig og dit hold, minder mere om topatler end levende døde. De er dog stadig ikke usårige, så have våbene klar.



Endnu et hit?
Valve har knapt sat en finger forkert, siden firmaets første udgivelse Half-Life. Derfor er det spændende at se hvad firmat kan gøre med et hidtil uprøvet koncept.



ER ENDEN NÆR? Et glimrende eksempel på hvornår samarbejdet skal virke, er når et af holdmedlemmerne bliver overmandet. Er en kammerat tæt på, skal fjenden blæses i stykker inden angreb.

i fokus. Underholdningen er sikret.

Faktisk er noget af det, der imponerer mig mest, hvor naturlig den kunstige intelligens indgår som del af holdet. Hvor jeg og min kammerat holder os beskæftiget med at skyde zombier til støv, sørger de to konsolstyrte dele af holdet, for at lede efter udgange, helbrede os og i det hele taget udfylde de roller af holdet, vi ikke selv gider.

Systemet der styrer den kunstige intelligens er blevet udviklet specielt til Left 4 Dead, og har fået navnet Director. Det administrerer dog meget mere dine hjælperes kunstige intelligens, og står også for balanceringen af spiloplevelsen. Således afgøres det hele tiden, hvor godt du og dit hold gør det, men uden, at du nogensinde selv får det at se. I stedet balancerer Director antallet af fjender, hvor de skal dukke op, dialog mellem karakterne,



IFRÆHTA

ZOMBIER I SPIL

Det er ikke første gang nydere af elektronisk underholdning, vil stå overfor zombier som dødsfjende. Resident Evil serien er naturligvis den mest kendte zombie-serie, men også Dead Rising og House of the Dead har ladet dig slå dem til plukfisk. Omvendt var det i Stubbs the Zombie hvor man selv var en af de levende døde.

SKYD BARE LØS Pistolnen man er udstyret med fra start, kommer med uendelige ammunition.. Senere våben nyder dog ikke samme luksus, og her skal der derfor spares.

samt visuelle effekter, alt sammen ud fra holdets formåen.

Desværre skuffede den version vi prøvede groft, når det kom til det grafiske. Valves Source-teknologi, som driver hele værket, er en konstant udviklende platform, som den dygtige udvikler har formået konstant at videreudvikle. Det ser man bare ikke her. Områderne er underligt tomme for alt andet end zombier, og kun en enkelt bil eller lidt indendørs stole og borde, har sneget sig ind hist og her. Våbneenes proportioner er helt forskruet, og når en shotgun ligner et ikke-virkende luftgevær, ved man, at der er noget helt galt.

Hvis Valve kan få finpudset Director, bevare samarbejdet og skruet op for blusset på den grafiske front, kan Left 4 Dead meget vel blive den næste storsucces for firmaet, i stil med den store Team Fortress 2-succes. Det her er ikke ment som en udgivelse af samme episke format, som firmaets Half-Life serie, men i stedet en solid, original multiplayeroplevelse. Alene på grund af firmaets baggrund er vi ret sikre på at det nok skal lykkes, og vi ser frem til spillets snarlige udgivelse. Zombierne stavrer fremad engang i november og vi slæber os med.

Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Valve har altid haft styr på deres ting, og her ser intet ud til at ændre sig med Left 4 Dead.

TIDSREJSE

Eventyr, magi og sværd. Chrono Trigger vender endelig tilbage



CHRONO TRIGGER

Platform NDS Udvikler SQUARE/ENIX
Udgiver SQUARE/ENIX Genre RPG

Spillet udkom aldrig i vores forsømte del af verdenen, men alligevel får granvoksne rollespilsfanatikere fugtige øjne, når talen falder på Super Nintendoens Chrono Trigger. Og det med god grund, for Chrono Trigger var en sublim oplevelse, og nu kommer spillet til Nintendo DS.

Spillet blev udviklet af Squares såkaldte Dream Team, der bestod af sværvægttere som Hironobo Sakaguchi, Akira Toriyama, Kazuhiko Aoki og Nobuo Uematsu, og resultatet var et spil, der blev modtaget med kyshånd af anmeldere.

Chrono Trigger er sådan set et rollespil i Final Fantasy-traditionen, med turbaserede kampe, magi og store sværd. Hvad der var usædvanligt, var muligheden for at lade figurerne arbejde sammen. Såfremt man havde lært en teknikken, kunne man lade to eller tre figurer kombinere kræfter i et særligt stærkt angreb, hvilket indgød en smule strategi i hele affæren.

Den helt store attraktion, var dog historien. Ved et uheld bliver helten smidt ud på en tidsrejse, og spilleren må således tage på eventyr på tværs af syv forskellige tidsperioder med hver deres personligheder og områder.

Avanceret blev det, når man opdagede, at begivenheder i fortiden påvirkede fremtiden, og med hele tretten forskellige slutninger, der blev udvalgt efter, hvordan spilleren klarede sig i spillet, var der masser at tage fat på.

Chrono Trigger til Nintendo DS vil dog ikke være en genudgivelse af den originale Nintendo klassiker. I stedet er har man brugt PlayStation-versionen som basis, hvilket betyder, at mellemsekvenserne vil være animé-sekvenser fra Toriyamas hånd. Samtidig vil spillet også få lidt ekstra, der er forbeholdt Nintendo DS. Spillet vil blive tilpasset de to skærme, og vil yderligere understøtte en form for trådløs multiplayer. Desuden vil tre nye områder være tilgængelige, hvilket gør spillet et køb værd for selv connoisseurs, der ejer de tidligere udgaver. **Asmus Neergaard**

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Et hamrende solidt RPG, der ikke har tabt noget med alderen. Vi har allerede gjort vores Nintendo DS klar.



TIDSREJSE Chrono Triggers historie handler i høj grad om konsekvenserne ved tidsrejse, og står stadig som en af Square/Enix bedste historier.



Skal vi gøre det sammen?
 At spille sammen med andre er naturligvis ligeså givende, som i de tidligere Battlefield spil. Et hold der forstår at samarbejde, at udnytte holdets mange forskellige roller og kompetencer, vil altid have en kæmpe fordel i forhold til de mange spillere, som hovedløst løber rundt og skyder.

Premiere 2008

KRIG FOR SJOV

DICEs tegneseriesoldater indtager den virtuelle slagmark med masser af charme



BATTLEFIELD HEROES

Platform PC Udvikler DICE Udgiver EA
 Genre ACTION

Jeg sætter mig op på vingen af en Spitfire, alt imens min soldaterkammerat starter motoren og flyver os henover et farvefyldt tegneserielandskab. Under os triller en kampvogn rundt. Den er lille, rund og fuldkommen forkert proportioneret; nøjagtig som alle de kampvogne, jeg tegnede i skolen.

Battlefield Heroes er et veritabelt gensyn med de små soldater, der nu har fået plads på loftet hjemme hos mor og far. Det er fuldkommen

ligner hinanden. Så hvad gør lidt inspiration, når den kommer fra de bedste?

Det er dog ikke kun på det grafiske område, at det nyeste skud på Battlefield-stammen har rykket sig. I Battlefield Heroes foregår det hele fra et tredjepersonsperspektiv, dog med et stort sigtekorn solidt plantet i midten, så det ikke er vanskeligt at ramme sin modstander. Kampene er længere, og begrænser sig nu ikke til, hvem der rammer hinandens hoved først, men snarere, hvem der helbreder sig selv og bruger sine specielle egenskaber bedst. Således er der, både grafisk og gameplaymæssigt, hentet inspiration fra Blizzards World of Warcraft – og mon ikke DICE, gerne vil

FAKTA
DIGITAL ILLUSIONS
 Inden der var noget der hed Battlefield, var der Codename Eagle. Spillet var lavet af den svenske udvikler Refraction Games, og var ikke noget at råbe hurra for som enkeltpiller. Omvendt var det med multiplayer funktionen, der indeholdte fartøjer og mange muligheder. DICE opkøbte spillet, og fulgte det op med Battlefield.

alverdens andre ting og sager – samtidig med, at du kan plukke folk, som i go'e gamle dage. Min største bekymring er, om DICE får balanceret alle disse rollespilstunge færdigheder, inden spillet åbnes op for offentligheden.

Lige nu render der soldater rundt med kjoler, napoleonshatte og jumboprikkede sokker, mens min helt, Fedberg, foretrækker at liste rundt i underbukser og bappe på en god cigar. At skabe et unikt udseende til sin helt, er en hel sport i sig selv, og det er noget af en oplevelse, at se, hvor gakket en fantasi, folk kan have. Absolut sjovt.

At skabe et unikt udseende til sin helt, er en hel sport i sig selv, og det er noget af en oplevelse, at se, hvor gakket en fantasi, folk kan have

gakket, spækket med humor, og så er det i øvrigt tyvstjålet fra Team Fortress 2 – men hvad gør det? Team Fortress 2 havde en af de mest bedagede visuelle sider, jeg har set i årevis og spillet var absolut en ener, på et marked, hvor alt i øjeblikket

appellere til de mange millioner MMORPG-galninge som findes derude?

DICE har nemlig blandet en god portion FPS med en god portion RPG – og resultatet er, at du kan stige i niveauer, købe færdigheder, tøj og





FARVER HER, FARVER DER Den nye grafikstil har givet DICE rig mulighed for at rode dybt i den store farvespand. Radioaktivt grønne træer, bløde brune overgange og sollys der bager det hele i et varmt lys, er ting der aldrig ville kunne lade sig gøre i de for-rige Battlefield spil, og vi er helt vilde med den farvefulde stil.



HALLO DERNEDE! Banerne i Battlefield Heroes er oftest store, og udsynet enormt. Det giver ekstra incitament til at finde fordelagtige udkigsposter, hvor et overblik kan dannes.

Havde jeg vidst, at en fransk landsby kunne nå hele farvepaletten igennem, så ville jeg besøge Frankrig hver sommer! At flyve hen over det smukke franske landskab i Battlefield Heroes er et som LSD-trip; det er et overflødhedshorn af farver, akkompagneret af fantasifuld musik. Arkitektur-mæssigt har DICE også fat det rigtige sted, og der er tilpas mange bakker til de mest snigskytteglade, mørke gyder til de snigmorderglade og åbne pladser til de morderiske soldater, der måtte bevæge sig rundt i det gakkede univers. Det er en sand legeplads.

Jeg er dog en smule bekymret over for det faktum, at spillet kommer til at være gratis. Naturligvis skal der være en smule profit i projektet, for såvel DICE som EA, og derfor kommer man til at kunne købe diverse ting i spillet – det kræver dog et dyk i tegnedrenge. Så længe det kun er ekstra visuelle udtryk, såsom udtryk og tøj, der kan købes, er jeg ikke bekymret. Men hvis nye våben og færdigheder kræver, at vi skal finde tegnedrenge frem, så er der tale om et kommercielt selvmord. Det er helt op til DICE og EA om de vil gå den vej. Lad os håbe de ikke gør det.

._Nicolas Elmøe

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Gratis spil, der låner fra Team Fortress, men som gør det med ynde og stil. Få det så ud EA.

FAKTA

CODENAME EAGLE

Dengang den svenske udvikler endnu var kendt som Digital Illusions, og ikke forkortelsen DICE, var det nogle helt andre spil der stod på menuen. Har man således nogen-sinde været indehaver af en Amiga, vil man mulig-vis kunne huske firmaets pinball simulatorer, Pinball Dreams, Pinball Fantasies og Pinball Illusions. Det er tre spil vi gerne så finde vejen til XLA eller PSN.

STRATEGISK KRIG

Ensemble Studios gør sit for at vise at Halo er andet end skydespil



HALO WARS

Platform XBOX 360 Udvikler ENSEMBLE STUDIOS
Udgiver MICROSOFT Genre STRATEGI

Med Master Chiefs sidste eventyr bag os, kan vi se frem til andre projekter, der bærer Halo-mærkatet. Et af dem er strategispillet Halo Wars, lavet af veteranen Ensemble Studios.

Rent tidsmæssigt befinder Halo Wars sig tyve år før Master Chief ankom til Halo. The Covenant har lige opdaget menneskeheden, og har efterfølgende undergået et regimeskift. Krigsskibet Spirit of Fire er blevet sendt til de glødende rester af landbrugsplaneten Harvest, for at finde ud af, hvad der egentlig er sket.

Spillerens opgave, er at etablere en base på Harvest og sørge for, at The Covenant, denne brogede samling rumvæsner af forskellig slags, ikke erobrer planeten på ny og finder ud af, hvilken mystisk struktur, der gemmer sig under den polare is. Gameplayet er således ganske almindelig strategi, hvor forskellige bygninger skal opføres og fartøjer bygges.

Menneskene udvikler sig gennem skridt, hvor reaktorer bygges og bygninger opgraderes. Således vil du i løbet af spillet komme i besiddelse af alle de kendte og ikoniske fartøjer, som Scorpion-tanken og den mobile infanteribase, Elephant. Mere interessant ser The Covenant dog ud. Deres mangeartede fællesskab gør samtidig udviklingen af teknologi noget anderledes. I stedet for teknologiske spring, benytter The Covenant sig af aldre, hvilket stemmer rigtig godt overens med det overordnede univers.

Fans af Halo er dog allerede nu lidt tilbageholdende overfor spillets historie. Inkluderingen af de zombieficerede The Flood har virkelig hævet et par øjenbryn, da det som bekendt først er tyve år senere, man stifter bekendtskab med den dødelige parasit.

Strategigeneren har generelt klaret sig dårligt på konsoller, og til trods for at spillet er opbygget udelukkende med Xbox 360 i tankerne, kan man godt frygte, at strategielementet er blevet forsimplet. Vi ser dog stadig frem til at tage favntag med den endelige kode, uanset om Ensemble Studios har fået Halo-biblen galt i halsen, eller formår at levere et eventyr, der er Bungie værdigt.

._Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Ambitiøst strategispil, der har mulighed for at blive rigtig godt. Vi håber Ensemble har styr på sagerne.



COVENANT Den fjendtlige race fra rummet spilles væsentlig anderledes end menneskracen, hvilket giver holdbarhed.

Dreamcast

Den japanske gigants sidste krampetrækning, var drønhurtig, smuk og havde et imponerende udvalg af spil. Tanggaard fortæller hele historien

Uanset om man var fan af Sega eller ej, så var der ingen vej uden om det faktum, at Sonys PlayStation tørrede gulvet op med Segas Saturn. Da stikket endelig blev trukket på systemet i Japan i begyndelsen af år 2000, var det kun lykkedes Sega, at sælge godt 9,5 millioner Sega Saturn-konsoller, mod Sonys dengang 35 millioner. Slaget var tabt, og hverken Virtua Fighter, Tomb Raider eller Sega Rally kunne lave om på dette. Sega var nødt til at tage den lange vej tilbage til tegnebordet.

Heldigvis havde firmaet allerede sandet dette år tilbage, og derfor florerede der fra slutningen af 1996 og et godt stykke ind i 1997, rygter om en ny sværvægter fra Sega, en slags über-konsol med enorme muskler, muligheden for at

gå på det dengang spæde Internet, samt et helt nyt lagringsmedie kaldet GD-ROM. Og alle rygter var sande. Sega var i den grad i gang med et spilsystem under navnet Katana, og året efter, nærmere betegnet den 27. november 1998, blev systemet sluppet løs i bl.a. Akihabara-distriktet i Tokyo, et sted der er kendt for dets meterlange køer med ivrigt ventende spilfans.

Og Japan tog godt imod konsollen. Til trods for medproducenten NEC's problemer med at levere nok grafikkort til Dreamcast-konsollerne, så var de første tal mere end rimelige, men der var ingen tvivl om, at Sega kunne have nået mange flere potentielle købere, hvis der havde været nok konsoller på markedet ved lanceringen. Og dette tog den amerikanske chef af

Sega, Bernie Stolar til sig. Dreamcast skulle nemlig først lanceres i Amerika et år senere, og det gav ham muligheden for at se den japanske lancering som en slags lakmus test i forhold til, hvordan lanceringen skulle gribes an i USA. I et interview med tv-kanalen G4 sagde Stolar bl.a.:

"Jeg var interesseret i at genopbygge Sega, i at genskabe den styrke, som firmaet engang havde haft, både på software- og hardware-markedet, samt at genopbygge et hold, der på verdensplan kunne drive organisationen videre. Det var, hvad jeg ville, og jeg tror selv på, at det var det, vi gjorde. Det handler ikke om en bestemt person, men om et hold af mennesker."

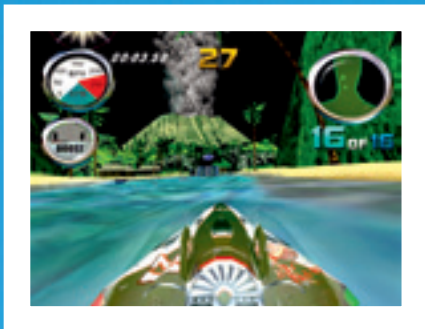
Og holdet bag Bernie Stolar gjorde det godt. Den amerikanske afdeling af Sega indrykkede periodisk annoncer for den kommende Dreamcast i amerikanske aviser, spilmagasiner og ugeblade, og hvor spilannoncer tidligere havde været henvendt til spilleren, så var Dreamcast en ny retning, et forsøg på at tage favntag med det store ikke-spillende publikum i Amerika, der havde masser af penge og som søgte med lys og lygte efter den næste store oplevelse. Og denne tilgang sikrede Sega en god portion medvind, da Dreamcast-konsollen endelig blev

Der gik rygter om en ny sværvægter fra Sega, en slags über-konsol med enorme muskler, muligheden for at gå på Internettet og lagringsmediet GD-ROM



KONSOLLEN Dreamcast blev lanceret d. 27. november 1998 i Japan. Desværre gik lanceringen ikke helt som forventet, da en af Segas part-nere, chipudvikleren NEC, ikke kunne levere nok grafik-chips til produktionen af konsollen. Dette var ikke et problem året efter, da systemet blev lanceret i USA, og heller ikke i Europa d. 14. oktober 1999.





HYDRO THUNDER Mens der fandtes mange spil, hvor du tog kontrollen over biler, fly eller enorme lastbiler, så var Hydro Thunder det eneste der foregik på vandet i store både.

lanceret d. 9/9-1999. Intet mindre end 300.000 forudbestillinger lå allerede klar, da konsollen indtog butikkerne, og på kun to uger havde firmaet nået en halv million solgte maskiner. Spillene, der drev salget af maskinen i begyndelsen var bl.a. Segas eget Sonic Adventure, Namcos Soul Calibur, Capcoms Powerstone, samt det særkeamerikanske NFL 2K1.

Danske Rasmus Hansen, der var i USA i perioden, hvor Sega lancerede Dreamcast-konsollen, kan sagtens huske, hvordan det hele føltes: "Egentlig var jeg bare på besøg hos noget af min familie derovre, men da jeg også



METROPOLIS STREET RACER Hvis du har spillet Project Gotham Racing på Xbox eller Xbox 360, så har du også spillet Bizarre Creations bilspil til den gamle Dreamcast.

var, og stadig er, en kæmpe spillfan, så slog jeg vejen forbi et par butikker i New York på lanceringsdagen, og der var meget lange køer alle steder. Det var næsten som de historier, man havde hørt om Akihabara-distriktet i Japan. Der var en fed atmosfære i køerne, og folk glædede sig som små børn til at få fat i den næste store spiloplevelse. Det endte med, at jeg blev helt grebet af stemningen, stillede mig op i en af dem og købte en maskine."

Desværre vendte stemningen ret hurtigt. Til trods for at Dreamcast tordnede ud af startboksen i Amerika, så kastede Sonys PlayStation



FAKTA

EN DREAMCAST?

Kina har det med at lave piratudgaver af velkendte mærker, og dette var også tilfældet med Dreamcast, der blev omdøbt til Treamecast. Systemet bestod af en maskine samt en lille skærm (en ekstern skærm til Playstation) der kunne bruges i f.eks. bilen eller toget. Treamecast kunne afspille Dreamcast-spil fra samtlige regioner, og Sega gjorde et stort arbejde for at få den fjernet fra markedet.

2 en enorm skygge over succesen. Allerede i marts 1999, havde firmaet nemlig, dengang med Ken Kutaragi ved roret, fremvist PlayStation 2, og det havde på en eller anden måde lykkedes firmaet, at fortælle de mange ejere af PlayStation, at den var værd at vente på – og det var selvom konsollen først blev lanceret d. 4. marts året efter. Samtidig valgte Sega, meget utraditionelt, at fyre Bernie Stolar kun dagen før Dreamcast blev lanceret i Amerika, hvilket gjorde det hele endnu mere turbulent og rodet.

Peter Moore, der endte med at erstatte Bernie Stolar, og som senere har været ansat hos Microsoft, og som i øjeblikket er hos EA, sagde følgende om tiden med Dreamcast:

"Vi havde 18 helt fantastiske måneder. Der var ild i Dreamcast – og vi regnede virkelig med, at vi kunne gøre det. Men så landede der et estimeret salgstal fra Japan, og jeg kan ikke helt huske tallet, men det var noget med, at vi skulle

TIL TRODS FOR store kamera- og styringsmæssige problemer, klarede Sonic Adventure sig ganske godt på salgslisterne. Det var dog ikke en genoplivning af pindsvinet.



Til trods for at Dreamcast tordnede ud af startboksen i Amerika, så kastede Sonys PlayStation 2 en enorm skygge over det hele



SEGA oplevede store problemer i kølvandet på udgivelsen af deres hippe og ret så sjove Jet Set Radio, da man i spillet kunne male graffiti, for at slå tilbage mod overmagten. Flere organisationer mente, at det i den grad opfordrede til vandalisme, og at Sega burde betale regningen for de følger der måtte komme. Sega blev dog aldrig stævnet.

Sammen med Electronic Arts udmelding om at firmaet ikke ville udgive spil til Dreamcast, fik det moralen til at styrtdykke hos Sega



Dead or Alive 2 udgjorde sammen med Virtua Fighter 3 TB: de første spadestik på Dreamcast, når det kom til fighting-genren. Begge har overlevet skiftet til X360.

tljene millioner af dollars inden julehandlen samme år, og sælge så og så mange konsoller i samme periode, ellers så kunne vi slet ikke overleve. Det var nedslående."

Op dette blev knæfaldet for Sega. Sammen med Electronic Arts udmelding om, at firmaet ikke ville udgive spil til Dreamcast (baseret på det ringe salg af Sega Saturn-spil) fik det moralen hos Sega til at styrtdykke. Moore kan stadig tydeligt huske slaget:

"Vi havde en meget stærk line-up af spil, men EA – gud bevare dem – besluttede sig for ikke at udgive spil på Dreamcast. Det pressede mig ud i at starte vores eget brand kaldet 2K. Vi kom på navnet natten over, fordi det blev til i hele den periode, hvor der var en masse hysteri om YK2-fænomenet. Desuden var vi nødt til at få lavet indpakningen, og det kunne vi ikke uden et navn. Og så sagde vi bare 'lad os kalde det 2K Sports' – det var sådan set det bedste, vi kunne finde på.

Men uanset Moores beslutninger og ideer, så var slaget allerede tabt i Europa. Logoet blev lavet om fra pangfarvet orange til lyseblå, hvilket gjorde, at hele brand-ideen gik af fløjten. Imens var hele infrastrukturen for online-delen af Sega Dreamcast-oplevelsen lagt i hænderne på de enkelte afdelinger og distributører – og som om det ikke var nok, så blev flere af de største spil forsinket med måneder, mens en række spil-udgivere helt trak deres støtte til konsolsystemet. Det gjorde også ondt på pengepungen, at Segas engelske afdeling valgte at bruge anseelige summer på et sponsorkab af en stor, engelsk fodboldklub i Premiere League.

Specielt grotesk så det ud i norden, hvor Sverige hurtigt fik muligheden for at komme

online, mens det aldrig blev en realitet i Danmark. Her måtte den danske distributor Brio, i stedet udsende to spil som kompensation for den manglende funktion, en funktion som på mange måder havde været et af de bærende salgsgenargumenter. Samtidig gjorde det spil som Phantasy Star Online, Chu Chu Rocket og Alien Front Online totalt ligegyldige. I mellemtiden vandt PlayStation 2 større og større indpas i Europa, og det var selvom maskinen var ustyrlig dyr og firmaet i perioder var plaget af en mangel på hardware. Med tiden lagt bag sig, har Moore ikke svært ved at være ærlig:

"Det var en forfærdelig periode, for pludselig kunne man føle, at forbrugere tænkte sig om to gange, når det kom til Dreamcast. Den kostede 199 dollar, var den første konsol til at gå online, og vi havde nogle rigtig gode spil; heriblandt Soul Calibur, Sonic Adventure, Trickstyle, Ready 2 Rumble. Men alligevel var der tvivl. Når man kigger på dem i dag, så sidder man og griner en smule, men dengang var de fremtidens spil. Imens var Sony fantastiske til deres arbejde - de spredte frygt og usikkerhed omkring Dreamcast. Alle forbrugere tænkte sig mere om og begyndte at læse artikler som 'Kan Dreamcast virkelig klare den?'. Og på det tidspunkt havde den det allerede svært i Europa, og det gik katastrofalt for den i Japan."

Året efter, altså i år 2001, var det hele slut. Sega havde brændt så mange penge af på at formidle Dreamcasts mange dyder, at firmaet var på randen til en konkurs. Alligevel var firmaet ikke ærlige om tabet, og det var ikke for spiljournalist Steven L. Kent fik et møde med Segas daværende vicechef for marketing, Charles Bellfield, at de vedvarende rygter om, at



FAKTA
SHUFFELSEN
Hvad gør man, når man ikke har Mario og hele hans Mario Party-galleri? Man bruger naturligvis Sonic og hans slæng til at lave en tarvelig kopi, der hverken indeholdte samme store udvalg af minispil eller gode ideer. IGN gav det 4,5 ud af 10 mulige. Det var et skidt spil.

DEN HÅNDHOLDTE MAKKER

Der var så mange ideer i omløb forud for lanceringen af Dreamcast og dens Virtua Memory Unit, at det kunne være blevet et rigtigt spændende tiltag. Desværre blev VMU-enheden aldrig rigtig populær, og til trods for den lille skærm og dens muligheder som mobil spilenhed, så endte den med at være et sted, hvor du kunne se sort/hvide udgaver af dine karakterer stå og glo, eller bare se logoet fra spillet. Det er en skam, at det aldrig blev til mere.



CAPCOM var vilde med Dreamcast-konsollen og gik så langt som til at annoncere en helt ny spiserie på formatet. Spillet hed Power Stone, og selvom der udkom et større og mere omfattende toer, så er det originalen der i dag huskes tilbage på med tårevædet øjne.



INGEN KONSOL uden et afsnit af Street Fighter og senere hen også et Marvel vs. Capcom-spil, hvor de velkendte helte som Chun Li, Blanka og Ryu, kunne få lov til at tæve løs på bl.a. Spider-Man, Gambit og Juggernaut. Det er dog firmaets Resident Evil-spil Code: Veronica, der gjorde mest for formatet dengang i år 2001.

Sega for længst havde stoppet produktionen af Dreamcast, blev bekræftede. Kent sagde følgende til G4:

"Under mit interview med Charlie, spurgte jeg bl.a. til rygten om at Dreamcast ikke længere blev produceret, og til det svarede han først 'det er ikke sandt'. Og så spurgte jeg 'producerer I stadig konsoller?', og til det svarede han 'nej'. Derefter spurgte jeg til, hvor stor beholdning, de så stadig havde, og det viste sig, at Sega havde flere Dreamcast-maskiner på deres lager og ude i butikkerne, end der nogensinde var blevet solgt på markedet. Det fik mig naturligvis til at spørge ham, hvornår de ville starte produktionen op igen, og til det svarede han 'Vi har ingen intentioner om at starte produktionen op igen. Det var faktisk første gang firmaet ærligt indrømmede, at produktionen af Dreamcast-konsollen var stoppet."

Den 31. januar 2001 gik Sega endelig ud og meddelte spilindustrien om deres beslutning om

at indstille produktionen af Dreamcast, og det fik en masse rasende fans til at se sig sure på Sony, der angiveligt havde druknet Sega. Selv samme fanbase gik næsten ud af deres gode skind, da firmaet kort tid efter dette annoncerede, at man ikke kun stoppede med at producere Dreamcast-maskiner, men også trak sig helt fra hardware-markedet, for i stedet fremover at skabe spil til samtlige formater – på det tidspunkt var et Sonic the Hedgehog-spil på andet end Segas eget format, anset som grænsende til det blasfemiske.

Til trods for Segas maveplasker med Dreamcast, anses systemet stadig i dag, som en af pionererne inden for konsol-systemer. Spillene var generelt af en høj standard, og Moore er ikke i tvivl om, at online-tjenesten, der som bekendt aldrig blev realiseret ordentligt i Europa, var en stor del af grunden til systemets anerkendelse:

"Jeg troede altid på, at online-delen var



SOUL REAVER var en overset perle, hvor du i skikkelse Raziël, skulle rejse gennem adskillige verdener, for at få din hævn over selveste Kain. Crystal Dynamics stod for udviklingen.



FAKTA

PETER MOORE

Moore, der nok mest er kendt for sit arbejde med Xbox og Xbox 360, slog faktisk sine folder i Segas stald, da Dreamcast i sin tid blev lanceret. Allerede dengang var han en af dem der startede den mudderkastning, som han selv betegner som vigtig for branchen. Han måtte dog se sig slået af Sony,

nogle til det hele. Og det var derfor, jeg fandt på sloganet 'Vi tager spillene derud, hvor industrien er på vej hen'. Alle grinte, da vi havde Seganet kørende med kun 50.000 spillere online, men jeg har altid troet på, at Dreamcast var eksemplet, som næstgenerationskonsollerne har lænet sig op ad."

Thomas Tanggaard



DET ER DA GALT!

Crazy Taxi var et stort hit i arkadehallerne, så selvfølgelig skulle Dreamcast også have sin udgave af spillet. Men mens Crazy Taxi gjorde sig glimrende, når man bare lige havde fem kroner og et par minutter til at underholde sig selv, så var spillet ikke meget værd i hverken timer eller dage. Crazy? Nej, ikke helt.



HYLDET AF

mange, elsket af endnu flere. Namcos polerede og lynhurtige fighting-spil skræbde masser af ti-taller til sig, og er i dag en af redaktionens største favoritter. Spillet udkom forleden på Microsofts Xbox Live Arcade-tjeneste og er faktisk stadig utroligt spilbart, selvom det grafisk ikke helt er som vi husker det. Vi skal dog også indrømme, at vores hukommelse ikke er hvad den har været, og at vores briller en meget rosenrøde. En herlig klassiker.

MARVEL VS. CAPCOM

CAPCOM

Fans af Marvel og ikke mindst Capcoms eget galleri af spillfigurer, fik deres tørst stilleret i Marvel vs. Capcom, der bød på masser af vilde kampe med alt fra X-Mens Gambit til Street Fighters Ryu. Absolut værd at spille.



MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

JET SET RADIO

SEGA

Graffiti, fed musik og en fremragende grafik, gjorde Jet Set Radio til noget af et kult-hit blandt rigtig mange Sega-entusiaster. Spillet fik en opfølger på Xbox under navnet Jet Set Radio Future, men det var ikke helt så fedt.



JET SET RADIO

SONIC ADVENTURE

SEGA

Sonic Adventure var et lanceringspil til Dreamcast og det kunne mærkes. Både i grafikken og hastigheden som var strålende og som trak i kræfterne på konsollen, men også i styringen og kameraet som var blevet hastet igennem.



SONIC ADVENTURE

METROPOLIS STREET RACER

BIZARRE CREATIONS

Der var domt Kudos-system, flotte biler og masser af udfordringer, da Bizarre Creations i sin tid udgav Metropolis Street Racer. Serien har overlevet og hedder i dag Project Gotham Racing - strukturen og ideen er den samme.



METROPOLIS STREET RACER

POWER STONE

CAPCOM

Det var vildt, det var anderledes og det var sjovt. Power Stone, der gav dig mulighed for at bruge alt omkring dig, var fremragende underholdning sammen med en ven. Hvem fik de tre krystaller og dermed den ultimative styrke?

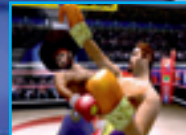


POWER STONE

READY 2 RUMBLE BOXING

MIDWAY

Afro Thunder og Boris "The Bear" Knokimov. Navnene var dumme, og det var meningen, for Ready 2 Rumble Boxing var et løssluppet sportsspil med masser af skæve vinkler. Og det er bedre end EA's helt nye FaceBreaker.



READY 2 RUMBLE BOXING

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

CRYSTAL DYNAMICS

Opfølgeren til Legacy of Kain (PSOne) fik amerikanske Crystal Dynamics æren af at udvikle, og det gjorde de så godt, at spillet blev et hit hos rigtig mange Dreamcast-ejere. Et dystert og alligevel farverigt action-eventyr.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

CAPCOM

Der var så meget uhygge i de to skiver som Code: Veronica udkom på. Et fremragende eventyr, der strakte sig fra en nedlagt militærbase til et forment palæ og sidst hele vejen til det iskolde nord. Fremragende underholdning.



RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA

VIRTUA FIGHTER 3 TB

SEGA

Det var absolut ikke ligeså banebrydende som Virtua Fighter til Sega Saturn, men som et lanceringspil blev det modtaget med åbne arme af mange spillfans. Dead or Alive 2 var dog både hurtigere og ikke mindst smukkere.



Virtua Fighter 3TB

SOUL CALIBUR

NAMCO

Soul Calibur er toppen af kranssekagen på Dreamcast, og er stadig et utrolig glat, velfungerende og flot fighting-spil. Det er genlanceret på Microsofts Arcade-tjeneste og er stadig enormt givende. Giv det en chance.



SOUL CALIBUR

ONCE YOU GO UNDER,
YOU'RE ON YOUR OWN.

IN STORES 21.11.08 NEEDFOR SPEED.COM

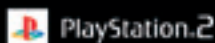
NEED FOR SPEED UNDERCOVER



BLOCKBUSTER

www.ea.dk

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under licence from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



PLAYSTATION 3



Wii

NINTENDO DS



XBOX 360 LIVE

SPIILNYHEDER KØBEGUIDE GRTV

UPLOAD BILLEDER

Gamereactor.dk er Danmarks største spilforum og byder hver dag på tonsvis af spændende læsestof. Nu kan du også finde os i lommeformat, via mobilen. Besøg os allerede i dag, på m.gamereactor.dk!

**HOLD DIG OPDATERET
SELV OM DU ER PÅ
FARTEN. DIREKTE PÅ
DIN MOBIL.**



M.GAMEREACTOR.DK

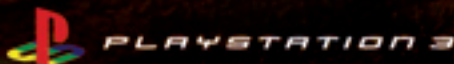
A promotional poster for the video game Far Cry 2. The scene is set in a savanna at sunset, with a character in military gear walking away from the viewer towards a vehicle. The ground is littered with spent shotgun shells, and a ghostly, translucent figure of a person is visible in the center. The title 'FAR CRY 2' is prominently displayed in a stylized, metallic font with a glowing effect. Below the title, the text 'THE GAME OF THE YEAR' is written in a serif font, followed by '- PC ZONE'. The release date '23.10.08' and the website 'WWW.FARCRYGAME.COM' are also present. At the bottom, there are logos for PC DVD ROM, Xbox 360 LIVE, PlayStation 3, and the Ubisoft logo.

FAR CRY 2

“THE GAME OF THE YEAR”
- PC ZONE

23.10.08

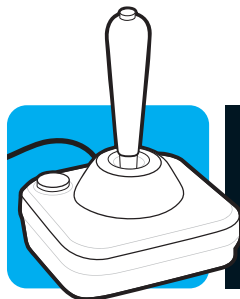
WWW.FARCRYGAME.COM



UBISOFT

© 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. FAR CRY, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PS", "PLAYSTATION" AND "PS3" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUSSPIL

MIRROR'S EDGE

Svenske Digital Illusions blander japansk minimalisme med fransk akrobatik. Henrik fandt sine gode sneakers frem og tog med på turen

- TOMB RAIDER
- GUITAR HERO
- MOTORSTORM
- GEARS OF WAR 2
- LEGO BATMAN
- FALLOUT 3
- FAR CRY 2
- NBA 2K9
- FABLE 2



GAMEREACTOR #94

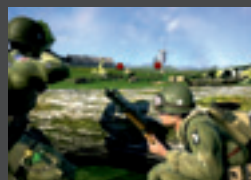
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



- Little Big Planet 10/10
Playstation 3
- Bangai-O Spirits 9/10
Nintendo DS
- Saint's Row 2 9/10
X360/PS3/PC
- Warhammer Online 9/10
PC
- FIFA 09 8/10
X360/PS3/PC



- Dead Space 8/10
Xbox 360
- WipeOut HD 8/10
Playstation 3
- Professor Layton and the Curious Village 8/10
Nintendo DS
- Crysis 8/10
Warhead 8/10
PC



- Brother in Arms: Hell's Highway 7/10
X360/PS3
- Wario Land: The Shake Dimension 7/10
Nintendo Wii
- Fracture 7/10
X360/PS3/PC
- Legendary 4/10
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



FABLE 2

Tag på eventyr med engelske Lionhead, du vil ikke blive skuffet. Blichfeldt er rejst på eventyr.

Platform X360 Udvikler LIONHEAD STUDIOS Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet version X360, PAL. Anb. Alder 16+

Genre ACTION



GODHEDEN SELV

Vælger at du hjælpe alle med deres problemer, kan du forvente at blive stormet af fans hver gang du vover dig ind i spillets byer. Om du vil skrive autografer til alle, ignorere dem eller blot nyde påskyndelsen er helt op til dig selv.



Jeg taler kun sjældent om mit eget forhold til religion, men må indrømme, at mange af de spørgsmål, jeg har funderet mest over, har været som følge af salmerne og budskaberne. Har du nogensinde hørt salmen "Op, al den ting, som Gud har gjort"? I den er der et vers der lyder "Gik alle konger frem på rad, i deres magt og væld, de mægted ej det mindste blad at sætte på en nælde".

Jeg har altid fortolket verset som sigende, at selvom vi har gjort utrolige fremskridt som race, kan selv de simpleste, og mest almindelige elementer, forekomme os komplet umulige.

Sådan er det også med spil, for oftest når vi som anmeldere snakker om gennembrud, er det fordi en udvikler har formået, at omdanne endnu en norm fra virkeligheden til digitale kodelinier. Det havde været nemt at starte denne anmeldelse med, at fortælle dig om, hvordan Fable 2 gør sig i forhold til resten af rollespilgenren, hvor mange timers spilletid det indeholder osv. Men det der vil holde dig fanget, selv efter hovedeventyret er overstået, er din indflydelse på spiluniverset, de små ting, som ingen andre gør, og det der i realiteten adskiller Fable 2 fra resten af genren.

Der spilles på følelsesregisteret allerede fra første scene, hvor jeg uden at kunne bryde ind, må se et nært familiemedlem lade sit liv. Med revanche som drivkraft, må jeg og mine



FAKTA

PETER MOLYNEUX

Det er næsten umulig at snakke om Lionhead, uden også at nævne firmaets karismatiske leder. Peter Molyneux er ikke kun en af de mest originale ide-mænd i spillbranchen i dag, men også en af de bedste til at skabe begejstring om firmaets fremtidige ideer. Det er en evne der med tiden har skabt ham ligeså meget kritik som ros, da mange er af den opfattelse at hans spil endnu aldrig har leveret op til koncepterne.

TIPS

SPIL OGSÅ

Zelda: The Twilight Princess 9/10 **Wii**
Nintendo tilbyder igen et magisk univers, med kamp, eventyr og charme.



PRALHALS At prale er enhver helt eller antiheltets ret, og derfor kan du på alle tidspunkter vise overarmene, improvisere en dans, eller blot give en melodi på dit købte instrument. Hvor godt du gør det, afgøres af et lille minispil.

sparsomme evner dog starte ud med missioner, som ligger sig tættere op af livet skraldemand, end sværdsvingende Prins Valiant. I stedet for at lade mig springe lige ind i en uforklaret verden, hvor alle på mystisk vis allerede kender til mig, ved ingen nemlig, hvem jeg er i Fable 2, og tilliden skal derfor først optjenes.

Missionerne starter ud i det enkle, og fra udrydder af biller og andre sejlvædede kryb, avancerer jeg til tyvebandetæver og redder af byens tilfangetagende figurer. Det er dog ikke udelukkende den stigende sværhedsgrad af

missionerne der lokker, men også den indvirkning, det har på den by, jeg laver missionerne for. Historierne om mine bedrifter går fra mund til mund, og ønsker jeg, at det går hurtigere, kan jeg altid smide lidt guldmønter efter byens lokale skrålehals. Som mit omdømme stiger, stiger også udbuddet af missioner og jobs, og vejen til heltestatussen bliver konstant mere og mere tydelig.

Lovprisning kan dog hurtigt og bevidst vendes til frygt, når de konstante kald på hjælp bliver mig for meget. Butikkernes mange kasse-

KUN DET BEDSTE ER GODT NOK Lige meget hvor imponerende dine bedrifter er, gør det ikke det store når byens fornemste selskab skal imponeres. Her må du ty til guldposen, finde de bedste skræddere, frisører og eventuelt gaveboder. Snobberi har endelig fundet vej til spillerverdenen.



LÆG SIG!

Kamp er et af grundelementerne i Fable 2, og derfor er det en fornøjelse at opleve det særdeles velvirkende kampsystem. Hvad enten der snakkes nærkamp med sværd, kamp på distance eller udrydende trylleformularer giver kontrollen aldrig problemer.



OLDNORDISK GPS På grund af et snedigt hjælpesystem, er man aldrig i tvivl om hvor man skal løbe hen, for at nå den næste opgave. Vi klapper og håber andre vil efterligne systemet.

apparater er jo lige til at stjæle fra, husene lige til at bryde ind i, og med sikringen slået fra, er byernes mange indbyggere foder til mit sværd. Heri ligger lidt af spillets magi, for jeg straffes ikke, men må i stedet finde mig i, at min vej gennem eventyret vil være præget af de valg og den ensomhed, enhver skurk må finde sig i.

Janset om jeg er en helgen, ond enspænder eller noget midt imellem, er der ingen vej uden om de mange kampe, og det er faktisk en god ting. På forunderlig vis er det nemlig lykkes Lionhead at lave et kampsystem, som på alle måder beviser, at enkelthed og dybde kan kombineres.

Angrebene er alle fordelt over tre forskellige knapper, men frem for at byde på komplekse knapkombinationer, er nærkamp, skydevåben og magi givet hver sin knap. Med denne ekstreme enkelthed fristes man fra start til at tromme så hurtigt på knapperne som muligt, men så



FAKTA

FRA GUD TIL HELT

Før Lionhead, var Peter Molyneux og mange af firmaets ansatte, del af spiludvikleren Bullfrog, der ligeledes gjorde sig i originale spiludviklinger. Firmaets gennembrud kom med strategispillet Populus, der lod dig agere gud og påvirke dagligdagen for spillets digitale indbyggere. Det var starten på en genre, og er stadig en klassiker i dag.

snart de første erfaringspoint er optjent, låses der op for kraftfulde slag, blokader, modangreb og timede kombinationer. Systemet virker ikke kun, men byder på nogle af de sjoveste og mest underholdende kampe i et tredje- personsspil til dato.

De mange originale og velfungerende påfund kan dog ikke skjule, at spillet stadig har mangler. Grafisk er den verden jeg bevæger mig rundt i smukt belyst, original udtænkt og dejlig urørt i spilregi. Indbyggerne er dog kun marginalt mere detaljerede end det oprindelige Xbox-spil, og det gælder desværre også min helt. Ligeledes skuffende er, at det hele er gennemført på lidt over tolv timer. Herefter afhænger din oplevelse af, hvor sjovt, du synes det er at opkøbe bygninger eller drille verdens indbyggere, og det var ikke helt nok til at holde mig fanget. For andre er det måske nok.

Alligevel må jeg give mig. Fable 2 kunne sagtens have endt med et ottetal for dets åbenlyse fejl og den kendsgerning, at det i det store hele er en forbedret og forfinet version af det første spil. Faktum er dog, at jeg simpelthen ikke har kunnet rive mig væk fra spillet og dets mange vellykkede ideer, og nu blot sidder med ønsket om, at der var meget mere af det hele.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

EN EVENTYRLIG OPLEVELSE

➤ Konsekvenser. Mange muligheder. Fabelagtigt kampsystem.
➤ For kort. Grafisk groft nogle steder.

LOCO ROCO 2

Farveklumperne er tilbage med humøret helt top

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



Genre PUZZLE



GRAFIKEN er ligeså kulørt som altid, og er samtidig dejlig animeret så alt fremstår levende og interaktivt.

Loco Roco viste, at PSP'en kan andet end bragende eksplosioner og lommeversioner af PS2-spil. Og jeg vil allerede nu afsløre én ting; nemlig at Loco Roco 2 på ingen måde er ringere end sin forgænger.

Det handler stadig om at styre de små klat-agtige Loco Rocoer gennem forskellige baner ved at trykke på to skulderknapper, og derved vippe hele banen. For at hoppe trykkes på begge skulderknapper, og klatvæsnet kan deles i flere stykker ved at trykke på Cirkel-knappen. Det er altså ikke en Nobelpris i kernefysik, der kræves for at hitte rede i Loco Roco 2, og det er netop charmen ved spillet. Man kunne derfor også tro, at Loco Roco 2 fejler, når nye elementer introduceres. Det gør det overraskende nok ikke.

Undertiden dukker en af de blå MuiMui-mænd op, iført kække stribede badebukser, og skænker dine Loco Rocoer nye evner. Først lærer du at svømme, og senere at bide dig fast i lianer og bruge dem som afsæt til nye spring. Dette fungerer strålende og er en god udbygning af selve konceptet.

Musikken er stadig en stor del af Loco Roco, og de forskellige melodier er direkte dansable, så man kan ikke undgå at blive glad i låget efter et par minutters Loco Roco-lydterapi. "Pocaratja Am Bernee!"

Alt er dog ikke lutter lagkage. Loco Rocoerne bevæger sig stadig efter egen vilje, hvis de står stille tilstrækkelig længe, hvilket er utrolig irriterende. Ligeledes er noget af kontrollen når det kommer til de nye evner. Sådanne fejl trækker ned på et spil, der ellers er en eminent grund til at eje en håndholdt PSP.

Loco Roco 2 føles det meste af tiden som glæde, fest og farve, dog desværre med et par fejl hist og her.

Asmus Neergaard

KARAKTER 8/10

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

ET PUZZLE-SPIL MED CHARMEN

➤ Sublim lyd- og billedside. Minispillene er sjove. Ren spilglæde.
➤ For mange småfejl. En kende for kort.

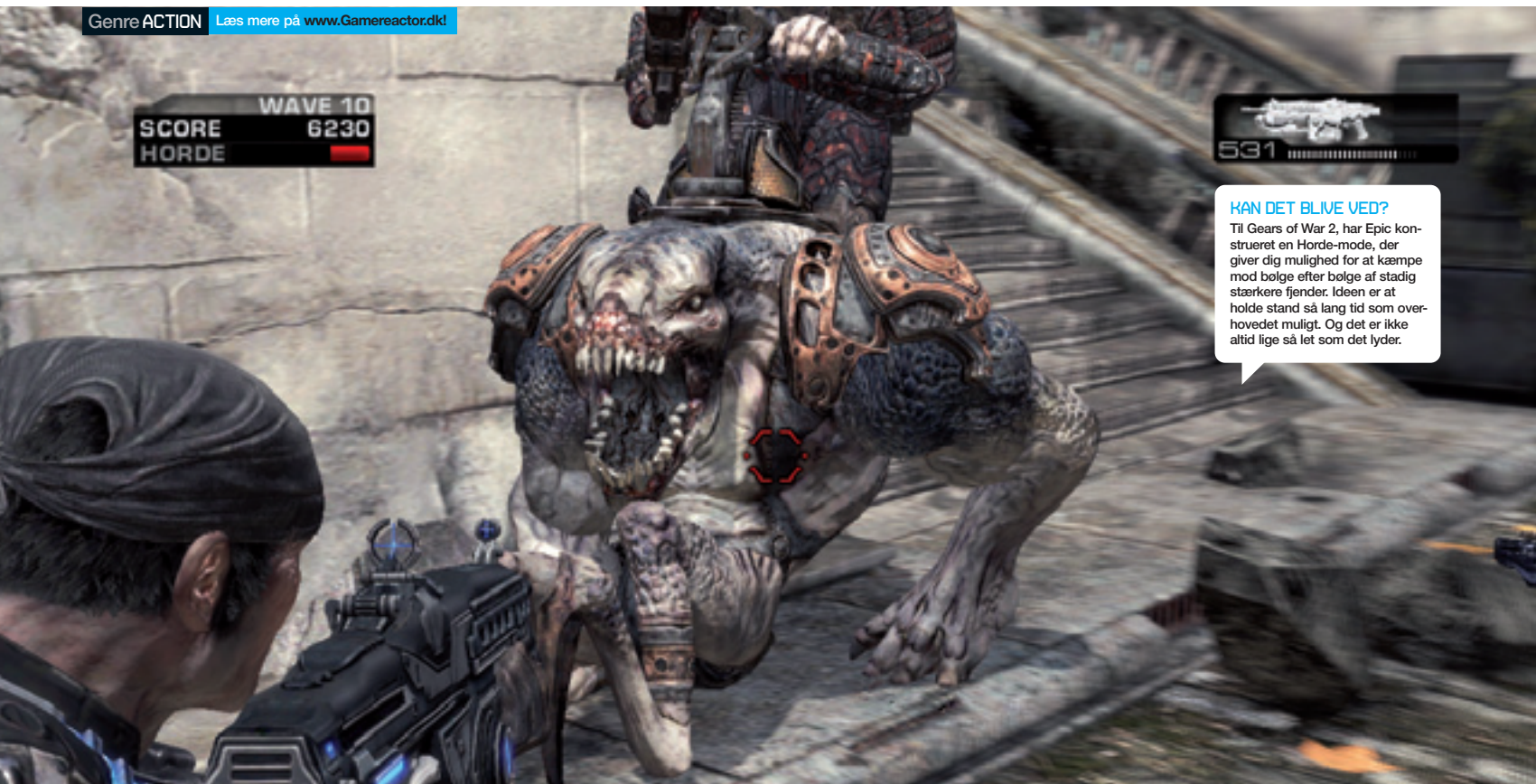


GEARS OF WAR 2

Efter to års pause er Epic tilbage med efterfølgeren til Årets Spil 2006. Jesper fælder dommen

Plattform **XBOX 360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **7. NOVEMBER** Antal spillere **1-10** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION** Læs mere på www.Gamereactor.dk



KAN DET BLIVE VED?

Til Gears of War 2, har Epic konstrueret en Horde-mode, der giver dig mulighed for at kæmpe mod bølge efter bølge af stadig stærkere fjender. Ideen er at holde stand så lang tid som overhovedet muligt. Og det er ikke altid lige så let som det lyder.



FAKTA

THE LOCUST

Ingen fortsættelse uden helt nye fjender, og dem er der masser af i Gears of War 2. Der er Brumaks, en fyr, der til forveksling ligner en Predator - og de venter allesammen på, at du sender dem hinsides med lidt hjælp fra din Lancer. Selv bosserne er større i denne omgang, og selvom de stadig ikke fungerer helt upåklageligt, så har Epic lært en del af deres første projekt.

TIPS

SPIK OGSÅ
Gears of War **19/18**
XBOX 360
Tempofyldt, blodigt og helt igennem herligt actionspil, der anses for en klassiker.

Jeg bruger et par sekunder på at trække vejret, mens jeg gemmer mig bag et afrevet stykke af det gigantiske højhus, der kollapsede for få øjeblikke siden. I et uopmærksomt øjeblik lader jeg min motorsavs-udrustede Lancer et splitsekund for sent, og ammunitionen sætter sig fast.

Tryk, er det sidste jeg føler mig bag denne sølle mur, og krigens øredøvende symfoni af forbigående kugler og eksplosioner vidner om endnu flere rædsler forude. Ammunitionen sætter sig på plads, jeg griber fast om geværet og fortsætter min uendelige mission.

Cliff Bleszinski har konstant omtalt Gears of War 2 værende som "bigger, better and more badass", og dette mantra kan mærkes allerede fra første sekund, hvor kampagnen indledes med en storslået og, tør man sige, episk filmsekvens, der skitserer seriens historie indtil videre og sætter den korrekte stemning. Med menneskeheden i overhængende fare for at få sin sidste bastion, Jacinto, indtaget af Locusts, så vil C.O.G. - Coalition of Ordered Government - gøre det eneste mulige: angribe. Og det er her Gears of War 2 sættes i gang og inviterer til et orgie af blod, vold og masser af action. Men efter de første par missioner i selskab med Marcus Fenix og resten af Delta Squad, var jeg ikke synderligt imponeret. Grafikken



KAMPENE med din Lancer og ikke mindst dens påmonterede motorsav, fungerer nu sådan, at du skal hamre løs på knappen for at vinde herredømmet i duellerne. Dette giver lidt mere dybde til noget, der i virkeligheden er meget simpelt.

blæste mig ikke ned fra stolen og syntes at have mistet sin wauw-effekt, mens gameplayet aldrig rigtig bed sig fast. Der kan ikke være, og har aldrig været nogen tvivl om, at Gears of War 2 ville byde på mere af det samme, bare udvidet og forfinet, men udskiftningen af de intime og intense kampe til de større og mere bombastiske slag betød blot, at spillet føltes en anelse kastreret.

Selvom jeg på de indledende baner blev kastet ud i storslåede angrebsmissioner og

nedlagde både Brumaks og sandsynligvis langt flere fjender end i originalen, så manglede der virkelig et hook - et eller andet, der atter kunne få mig på kanten af sædet og få sveden til at trille ned af panden. Men præcis som jeg var ved at opgave alt håb - efter en ligeså middelmæssig køretøjsbane, som i etteren - tog spillet en komplet kovingend, og jeg kan med rystende hænder erkende, at mit hjerte derefter nok sprang et slag over mere end én gang. Spillet historie er en anelse mere detaljeret og

KRIGSLIDERLIG?

Store øjeblikke fra Gears of War 2



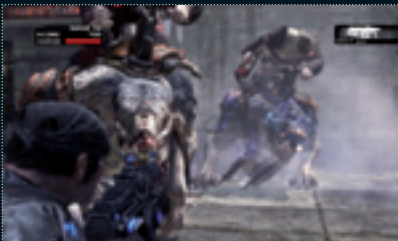
IMPONERENDE LOKALITETER

Ligesom det var tilfældet med det første Gears of War, så foregår toeren også på nogle helt himmelrørende flotte lokaliteter. Gör dig klar til at blive overordentligt imponeret over Epics fantasi. Vi snakker postkort-øjeblikke.



BLOD, BLOD OG MERE BLOD

At Gears of War 2 ikke lanceres i hverken Japan eller Tyskland, er ikke så overraskende, for det fortsætter trenden fra originalen med spandevig af blod, indvolde og andet, der nok burde blive liggende inde i kroppen. Det hele er dog lavet med et så stort glimt i øjet, at man aldrig er i tvivl om at Epic ikke bare svælger i volden, men laver sjov med den.



HVOR ER MIN HEST?

"Hvis de kan ride på dem, så kan vi også." Omtrent sådan sagde Marcus Fenix i den gennemgang af Gears of War 2, som Epic Games viste på årets E3-messe i Los Angeles. Og bare rolig, der bliver rig mulighed for at komme ud og ride. Dette er også tilfældet i Horde-mode, hvor disse Locust-soldater har fundet et klannt dyr som transportmiddel.



LANGT FLERE FJENDER

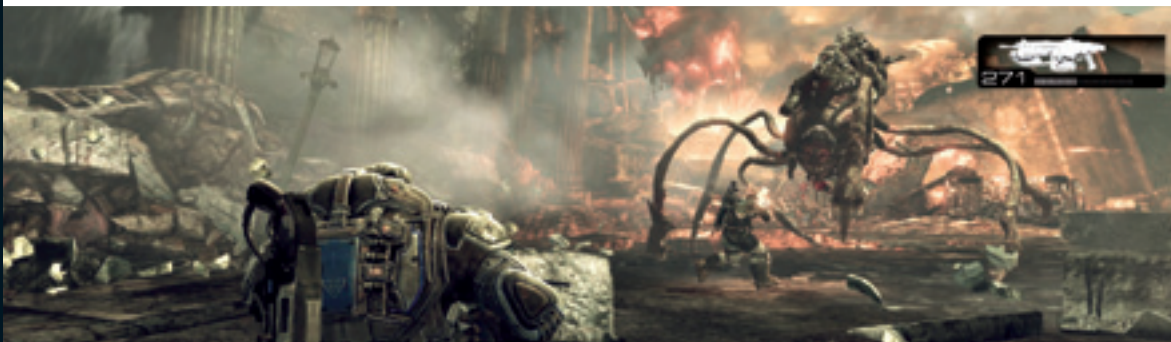
Som du sikkert har bemærket, så er der langt flere fjender at kæmpe imod, og det skyldes at Epic Games, i den grad har optimeret motoren. Dette kan både opleves i singleplayerdelen, hvor du nu kæmper massive slag med The Locust Horde, men også i multiplayer, hvor der er blevet plads til en soldat mere på hvert hold. Det fungerer i øvrigt strålende.



FENIX OG ALLE DE ANDRE

Historien fylder lidt mere i denne omgang, og introducerer dig også for en række nye, og ret så kolige karakterer, der uden tvivl vil trække slæbespor over i en evt. træer. Det er dog Fenix, Cole og Dom der er de absolutte hovedpersoner.

PANSRET MONSTER Det lader til at Locust-fjenderne har fundet ud af, at de har brug for noget mere panser. I hvert fald har de nu iført sig langt mere beskyttelse, og noget af det, ligner til forveksling noget vores raske forfædre vikingerne, ville tage på, når de skulle i kamp. De kan dog stadig dræbes.



spændende i Gears of War 2, og derfor vil jeg heller ikke afsløre det store omkring, hvad der fik mig til at vende på en tallerken. Men da jeg ankom til et mystisk og forladt forskningscenter, der bliver styret af en korrupt kunstig intelligens, så blev det intense, intime og personlige straks genintroduceret, og pludselig sad jeg klistret til skærmen igen. Herfra forvandlede kampagnen sig til en sand tour de force, der trods visse middelmådige boss-kampe, byder på nogle af de mest hektiske og fuldstændige vanvittige øjeblikke i spilhistorien.

Det er nemt, at kritisere Gears of War 2 for at være mere af det samme, hvilket det tydeligvis også er, men Epic har krydret oplevelsen med et pænt udbud af nye våben og fjender, og rigeligt med nytænkning inden for banedesign, missioner og konfrontationer. Kampagnen i Gears of War 2 er som en fuldstændig vanvittig rutschebanetur, der konstant byder på nye og anderledes loops, og sjældent falder i



FAKTA

SPIL DET ONLINE

Det er vel næppe overraskende, at det nye lobby-system helt automatisk gør sit for at forbedre og strømline oplevelsen, men det er ganske tydeligt over hele linien, at Epic har været meget opmærksomme på at gøre Gears of War 2 til en mere flydende og mindre frustrerende oplevelse på nettet. Alt fra netkoden til de cinematiske battle-cams gør slagmarken langt federe at indtage.

fart. Jeg traskede egenhændigt igennem spillet på små otte timer, noget længere, end jeg brugte på originalen, og jeg glæder mig allerede nu til at hoppe på Xbox Live og i fællesskab med andre levende organismer gentage succesen.

På trods af dette kan Gears of War 2 dog ikke mundlamme mig på samme facon, som det var tilfældet for to år siden. Trods finpudsninger af grafikmotoren og et sandt krigsorkester rungende ud af højtalerne, så har det ikke helt samme finesse længere, og nogle af de tekniske levn, såsom de famøse slørede teksturer, kan ikke længere tilgives. Gears of War 2 hører stadig til blandt sværvægterne, men Epic's grafiske udstillingsvindue er ikke længere den ukronede konge. Selvom efterfølgeren til årets spil 2006, ikke kan høste endnu et af vores famøse 10-taller, så er Gears of War 2 stadig årets hidtil største og mest imponerende actionbrag. Det er et blødende smukt actionepos, en intens og medrivende krigssymfoni og et dybt vandedannende spil, er alle superlativer, jeg ikke tøver med at bruge, og derfor kan Gears of War 2 med ro i sindet overtage kronen som skydespillenes ukronede konge.

Jesper Nielsen

KARAKTER 9/10

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

ACTIONSPILLENES KONGE

- En intens og actionfyldt kampagne. Ekstremt flot hele vejen.
- Slov start i kampagnen. Har ikke samme "wauw"-effekt



WARHAMMER: BATTLE MARCH

Kristian har slidt sig gennem en tung omgang i Warhammer: Battle March

Platform X360/PC Udvikler BLACK HOLE Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version X360 (PAL) Anb. Alder 18+

Jeg har ikke spillet PC-udgaven af Battle March, men jeg har en kraftig formodning om, at der er tale om en stort set direkte konvertering til Xbox'en, og det er formentlig også årsagen til, at 360-udgaven er blevet så utilfredsstillende.

Det lugter i hvert fald langt væk af, at udviklerne ikke har sat sig ned og overvejet, hvordan 360-controlleren bedst muligt kunne tilpasses Warhammer-verdenen, så opmærksomheden kunne forblive på krigsførelsen og ikke på styringen. Helt konkret betyder den snørklede styring, at man vil opleve at få tæsk på slagmarken, fordi man ikke når at få tropperne til at makke ret i tide, hvilket igen afføder en masse frustrationer hos spilleren. Naturligvis kan styringen læres, men god bliver den aldrig.

Grafisk er Battle March en blandedt landhandel, men der er dog overvægt af de billigt udseende varer spillets hylder. Ved første øjekast forelsker man sig godt nok i den labre indledningssekvens, som flot sætter stemningen i det mørke Warhammer-univers. Men kort efter vrænger man i den grad på næsen af de øvrige mellemsekvenser, som er ekstremt groft animeret og næsten ligner noget fra Nintendo 64-dagene. Når man så sender de små fodfolk i krig, er det naturligvis rart at se fjenden blive slagtet, men heller ikke her skal man forvente en udpræget grafisk nydelse. Figurerne er grove og animationerne ikke noget at skrive hjem om. Jeg skal være den første til at erkende, at den slags ikke hører til blandt de vigtigste ting i et computerspil, men i Battle Marchs tilfælde understreger det grafiske indtryk også det håndværksmæssige, som på de fleste områder balancerer omkring okay.

I det store og hele så giver spillet mening, og hvis ikke det var for den dårlige styring, så ville mit forhold til Warhammer-universet ikke være nær så anstrengt. Er man fan af det klassiske brætspil, så er jeg ikke i tvivl om, at



Genre STRATEGI

JEG ER DIN HELT

Ved siden af tropperne på slagmarken dirigerer man også rundt med de stærke helte, som enten kan levere et moralsk boost til tropperne eller angribe fjenden med sin magi.

man også kan lære at elske Battle March. De fleste andre vil føle, at pengene er bedre brugt andre steder. Stra-tegi-spil har traditionelt levet bedst på en pc'en, og Battle March gør kun den opfat-telse endnu stærkere. Warhammer-universet er bestemt interessant, men i dette tilfælde drukner det desværre i for dårlig udførelse. Personligt vil jeg hellere forsøge mig med Warhammer-brætspillet.

— Kristian Troelsen

KARAKTER 6/10

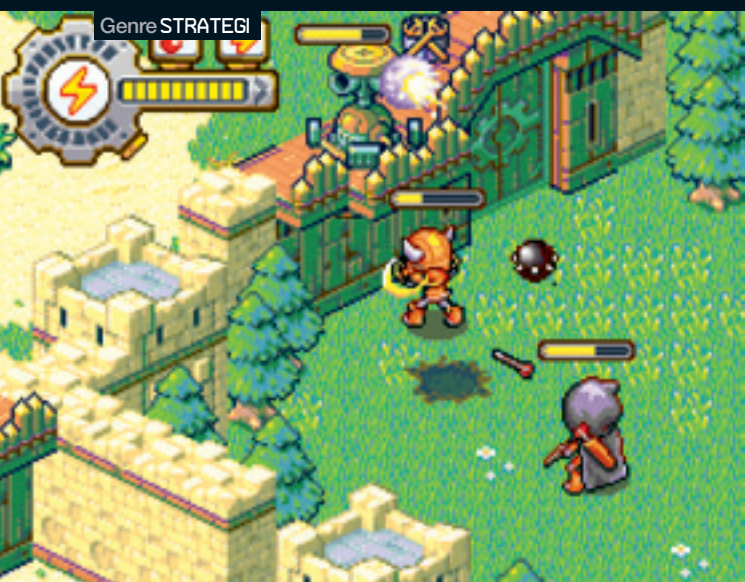
Grafik 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 5/10

TUMPET STRATEGI-SPIL

- Følelsen, når man vinder på slagmarken.
- Alt for knudret styring. Utidssvarende grafik.



ESSENTIELLE kommandoer ligger gemt bag knapkombinationer, som er spredt yd over joypaddet, og som nogle gange er tre lag dybe. Det er rasende ubegavet lavet.



Genre STRATEGI

LOCK'S QUEST

Lord Agony og hans urværkere har indledt angrebet!

Platform NDS Udvikler 5TH CELL Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+

Lock's Quest er realtime-strategi, så det basker. Ved første øjekast synes oplevelsen at ligge på niveau med så mange andre strategi-spil på den lille DS, men lige pludselig vågner man og indser, at spillet er en fantastisk oplevelse, som uundgåeligt vil stjæle time efter time, lige så snart man forstår spillets sjæl.

Kort fortalt så går hver bane ud på at beskytte en kraft-brønd eller en person. Derfor skal de beskyttes med mure og kanoner og fælder. Dem har man et par minutter til at opføre, hvorefter fjenden angriber. Under angrebet kan man både angribe fjenderne og reparere de skader, de forårsager undervejs,

og det gør man ved at udføre små minigames på den trykfølsomme skærm. Lock's Quest kan varmt anbefales til alle - også selv om man normalt ikke er til realtime-strategi. Det er jeg som regel ikke, men i dette tilfælde har jeg måttet overgive mig. Lock's Quest er ganske enkelt et forrygende og underholdende spil. Også selvom det gentager sig selv.

— Kristian Troelsen

KARAKTER 8/10

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

STRATEGI MED VISSE MÅNGLER

- Stærkt design. Fantastisk balance. Teknisk flot udført.
- Til tider vanskeligt at styre med stylus'en. Ensformige baner.

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Rockstar byder endnu en gang på gaderæs i Los Angeles og Petter trykker speederen i bund

Plattform PLAYSTATION 3, XBOX 360 Udvikler ROCKSTAR SAN DIEGO Udgiver TAKE TW Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version PAL Anb. Alder 12+

Jeg vidste ærlig talt ikke hvad jeg skulle forvente. Det forrige Midnight Club (Midnight Club 3: Dub Edition) var helt ok, men ikke noget der holdt mig fast foran fladskærmen. Men en helt nu generation af hardware, en helt ny grafikmotor har dog betydet at Rockstar er klar til at ræse igen.

Det begynder dog langsomt, utrolig langsomt, som at køre i cement langsomt. Jeg bedes om at køre løb i en Volkswagen Sirocco og sendes ud på Los Angeles trafikfyldte gader. To timer senere sidder jeg stadig i den samme Sirocco og bander over den ekstreme trafik, mørket og min manglende mulighed for at tjene nok penge til at købe mig en Evo IX, eller måske endda en gejllet Gallardo. Jeg kører ræs efter ræs efter ræs, og ofte laver jeg et forkert sving lige inden mållinjen, bliver sidst og må gøre det hele igen.

Men så åbnes Midnight Club: Los Angeles endelig op, og lader mig deltage i prestigefyldte ræs, lader mig vinde en håndfuld lækre biler og giver mig penge til at gejle dem. Humøret går fra irriteret til glad, og pludselig begynder jeg at stortrives som inkarneret gaderæser. For hver runde bliver Rockstars seneste bilspil sjovere, og for hver ræs bliver jeg mere bekendt med Los Angeles og dets smukke områder.



FRA BUND TIL TOP Audi'en på billedet er lækker ikke? Desværre kan du godt se frem til at skulle bruge adskillige timers spilletid, for du kan parkere den i garagen. Midnight Club er svært.

FAKTA

RASERI

Rockstar Advanced Game Engine eller kortere RAGE, er navnet på den amerikanske udviklers nyeste spilleteknologi. Teknologien er blevet udviklet som en fælles platform til alle firmaets spil på PlayStation 3 og Xbox 360, og gjorde sin debut med Grand Theft Auto 4. Teknologiens alsidighed afspejles godt i gengivelsen af Los Angeles.

I stedet for at satse på en gengivelse af hver lille detalje, har Rockstar været snedige og strømlinet Los Angeles gader, samt afkortet og sammenlagt sektioner for at give en hurtigere og mere kompakt spilverden. Målet er at du skal kunne klatre fra nybegynder til professionel racerfører på 15 timer, og det er lykket. Best of Los Angeles vælger jeg at kalde byen, og eksemplet er et andre spiludviklere burde følge.

For at holde styr på alle de mange løb og konkurrencer, har Rockstar givet spillet det mest detaljerede 3D-kort i et spil nogensinde, som

endda kan kaldes frem helt uden nogen form for indlæsning. Med et "swoosh" zoomes der ud så hele byen ligner et smølfessamfund, men alligevel er det muligt at finde frem til enkelte biler, man har lyst til at konkurrere i mod, eller sætte GPS'en til at guide frem til enkelte ræs.

Det skal dog siges at politiet i Midnight Club: Los Angeles, er af den grimme slags op uanset hvor du gemmer dig eller hvor hurtigt du kører, skal de nok få fat på dig. Sværhedsgraden er høj lige fra starten, og helmer faktisk ikke før man er cirka syv timer inde i spillet.

Online-mulighederne er også særdeles velintegreret i Midnight Club: Los Angeles, og en knap er alt hvad der skal bruges for at hoppe online med din bil.

Hvis du, ligesom jeg, har savnet den frie gaderæs følelse fra Need for Speed Underground 2, er Midnight Club: Los Angeles det perfekte spil til at fordrive efterårs gråvej med. Det er sjovt, udfordrende og lækkert lavet.

Petter Hegevall

KARAKTER 8/10

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

RÆS FOR ALLE PENGENE

☑ Lækker grafik. Stabil bilfysik. Fede ræs. God musik..

☒ Svingene kontrol. Ujævn sværhedsgrad,

Genre RACING

00:10.06

MIG OG MIN BIL

Gider man ikke de konstante ræs, er der rig mulighed for bare at tage det roligt, og lade V8 motoren tage en slapper, i den stille jagt mod solnedgangen. Spilversionen af Los Angeles byder på masser af smukke udsigter.



BILER, BILER, BILER! Nissan 350Z, Ford GT, Lamborghini Diablo Roadster, Mitsubishi Lancer Evolution og Chevrolet Chevelle SS er blot et lille udvalg af de 43 forskellige biler der bydes på i Midnight Club: Los Angeles.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Frøken Croft finder tilbage til sine rødder i et smukt eventyr, der samler trådene og underholder

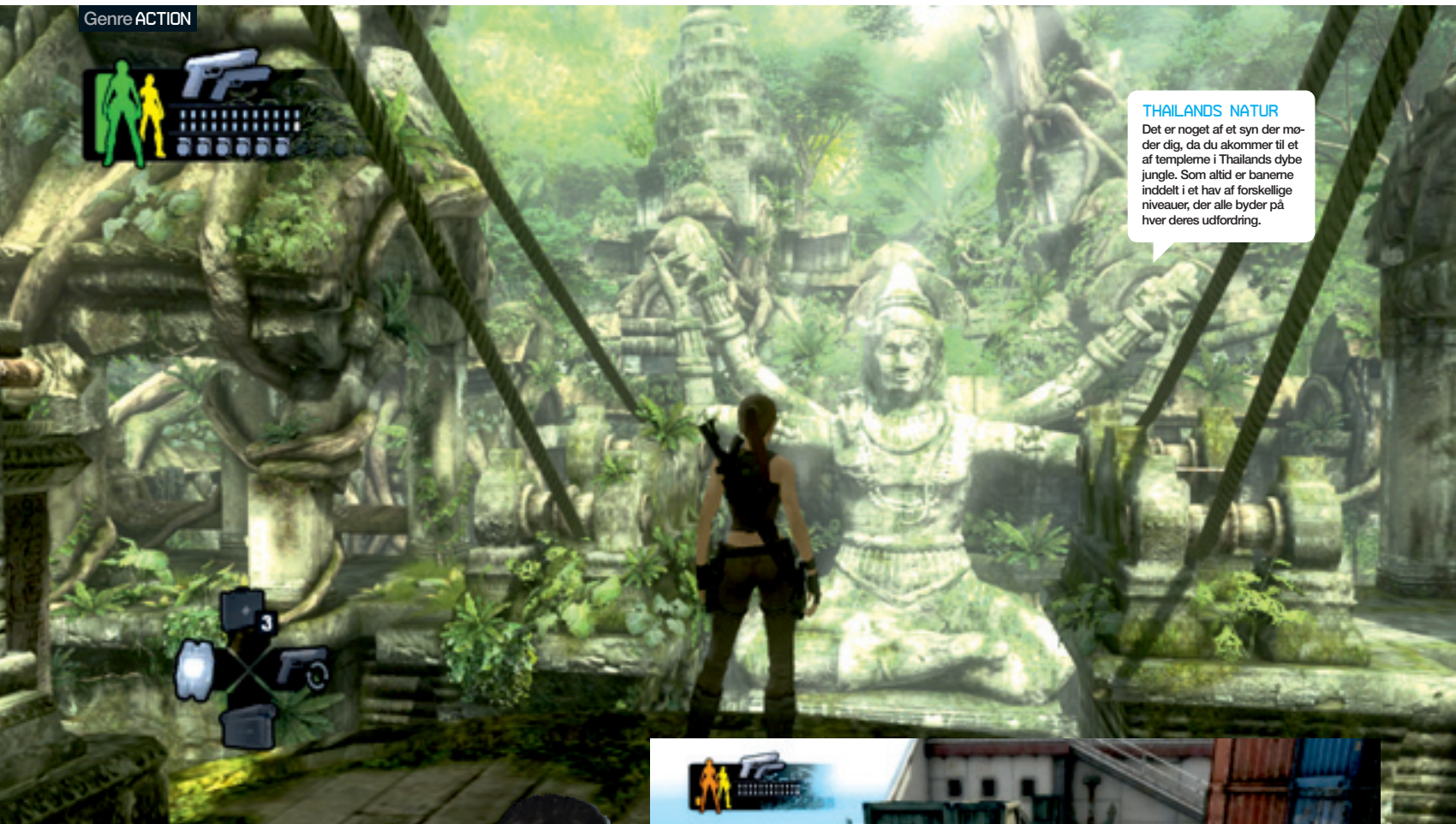
Platform MULTI Udvikler CRYSTAL DYNAMICS Udgiver EIDOS Premiere 21. NOVEMBER Antal spillere 1 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 16+

Genre ACTION



THAILANDS NATUR

Det er noget af et syn der møder dig, da du kommer til et af templerne i Thailands dybe jungle. Som altid er banerne inddelt i et hav af forskellige niveauer, der alle byder på hver deres udfordring.



Jeg trykker på Start-knappen, vælger et nyt spil – og kun sekunder senere, eksploderer skærmen i et inferno af slikkende flammer og mursten. Frøken Crofts velkendte liebhaveri står i lys lue, og alt, jeg ellers forbinder med Tomb Raider, forsvinder som dug for solen. Jeg har intet sted at teste mine akrobatiske færdigheder, og ingen mulighed for at løbe rundt i hendes veltrimmede have og nyde synet af den majestætiske bygning. I stedet står jeg i et røgfylt lokale med knuste døre og nedfaldne spær. Uret tikker...

Tomb Raider: Underworld bruger ikke tiden på at pynte om dig. Croft Manor er naturligvis en slags tutorial, der udruster dig med de mest basale evner og en forståelse af, hvad den engelske adels pige kan, men det er lækkert camoufleret i en tempomæssig god start, der både fortæller- og oplevelsesmæssigt, får mig til at hænge fast ved skærmen. Specielt da sekvensen slutter, og jeg transporteres tilbage til begivenhederne, der går forud for det hele.

Og det er egentlig spillets største force i denne omgang. Plottet trækker naturligvis på ting, der foregik i de tidligere spil, og som i øvrigt kan findes i en slags opsummering i menusystemet, hvis man da ellers har været fraværende de senere år, men det er primært i det originale spil fra 1996, at Underworld finder sin tyngde, og det klæder i den grad spillet.



FAKTA

MØRKETS ENGEL

Selvom Eidos i mange år, har kørt rovdrift på Tomb Raider, så var det først med Angel of Darkness, at firmaet for alvor trådte i spinaten. Og efter at have fået en ordentlig lussing af pressen, skrottede udgiveren da også engelske Core Design, og satte i stedet amerikanske Crystal Dynamics på sagen. Core Design famlede herefter i blinde, mens Crystal Dynamics hyrede den tidligere Tomb Raider-ophavsmand Toby Gard og fik styr på reterne af successerien.

TIPS

SPIL OGSÅ

Uncharted: Drake's Fortune 3/18 PS3

Herligt eventyr, der har læst på lektion og lånt fra bl.a. Tomb Raider.



SKUDDUELLERNE er ofte en rodet affære, hvor kameraet flakker og sigtet ikke virker helt optimalt.

Hvad skete der med Laras mor, hvorfor hænger Thors hammer stadig over plottet som en tung, sort sky og hvor er hendes far rejst hen? Og hvad med Natla? Tro mig, du skal nok få en god portion Tomb Raider-nostalgi.

Tomb Raider Underworld er dog andet og mere, end bare en god historie og et sæt rosenrøde briller til de mest hærdede fans, det er også et velpoleret spil, der både i styring, tempo og grafik leverer et eventyr, der på få sekunder transporterer mig tilbage til 1996 og får mig til at blive ekstremt nysgerrig. Hvad gemmer den klippeafsats på? Hvordan kommer jeg hele vejen ned i den slugt og op igen? Og mest bydende af alt; kan jeg overhovedet

hoppe helt derover? De fleste af den slags spørgsmål, behøver man heldigvis ikke stille sig selv ofte, for styringen af Lara er intuitiv. Enhver afsats, der gemmer på en gabende slugt, får fruentimmeret til at stoppe brat op, mens selv de mest kiksede hop fra min side, bliver rettet af, således at hun alligevel ender der, hvor jeg gerne ville have hende hen. Og skulle man alligevel ikke kunne gennemskue banernes opbygning, så er der hjælp at hente fra menuen, der gerne smider hjælpsomme vink med en vognstang efter dig.

Det virker til gengæld som om kameraet har gjort det til sin livslange mission, at modarbejde den ellers så glidende styring, ved konstant



HVAD SIGER PETA?
Tomb Raider har altid handlet om eventyr i eksotiske lande, og dermed også i nærheden af eksotiske og truede dyrearter. Underworld er ikke anderledes, men vi kan ikke forestille os, at PETA mener, at det er en god ide at nedlægge dyr i hobetal.



SPILLETS første store overraskelse, er denne blinde, men alligevel ekstrem farlige blæksprutte, der vogter døren til et skatkammer. Godt at de har placeret pigge lige over ham.



begyndelsen i et undervandstempel med en kæmpe blæksprutte, over et enormt fragtskib til Thailands frodige jungler, og senere en motorcykeljagt, er grobunden lagt til en oplevelse, der kun vokser sig større, som plottet udfolder sig og hemmelighederne afsløres. Præcis hvor du ender henne, er jeg nødt til at undgå at komme ind på, for ikke at ødelægge oplevelsen.

Heldigvis behøver jeg ikke at båndlægge min begejstring for den visuelle behandling, som det amerikanske udviklerhold har smidt i Underworld. Alt funkler, horisonten synes uendelig, når et krystalblåt hav glitrer for dine fødder og en frodig, grøn jungle byder dig velkommen. Grafisk er det rigtig lækkert.

Underworld er ikke gravrøveri taget til et helt nyt niveau, men i stedet en sirlig polering af såvel ting fra Legend som Anniversay Edition, tilsat en masse nye plotmæssige drejninger, en endnu bedre styring og så desværre det samme gamle, flakkende kamera og halvriterende auto-sigte. Delt op i kategorier kan det virke som et spil med en del problemer, men sat i konsollen og med en forventning om, at skulle opleve en række storslåede øjeblikke, skuffer det ikke

Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

RIGTIG FLOT EVENTYR

- Flot grafik. Gode melodier. Stram og velfungerende styring.
- Flakkende kamera. Ubehjælpsomt auto-sigte. Føles kort.



DA ET FRAGTSKIB vælter om på siden, tvinges du til at navigere rundt på dets vægge og lofter. Der er masser af overraskelser i vente.

at flakke rundt om dig. Hiver du det mod højre, så vil det til venstre, retter du det ind, så du kan se en platform foran dig og dermed bedømme afstanden, så lægger det sig gerne bagved en frodig bregne eller lige op ad en mur. Og går du hen til en kant og peger det nedad, så ender det med at hænge fast i ryggen på den ellers så smukke gravrøver. Selv samme kritik kan egentlig rettes mod spillets sigte-system, der dog heldigvis ikke er en bærende del af Underworld. Kampene er tit forvirrende, præget af hurtige kameraskift, hvor Lara enten står naglet til jorden eller hopper forvildet rundt, mens hun affyrer sine to pistoler. Og når de ikke er det, så er de i stedet en smule kedelige, en slags hvem-dør-først saloon-dueller, hvor man bare holder øje med sit livmeter, mens man hamrer skulderknapperne i bund.

Tomb Raider-serien har dog altid været leveringsdygtig i eventyr og veltimedede hop, og den del slækkes der ikke på i Underworld. Fra



FAKTA

ANGELINA JOLIE

Til trods for at vi ikke ligefrem var vilde med de to Tomb Raider-film, så må vi indrømme, at de har gjort det lettere at få spil lavet om til film, ikke mindst fordi begge projekter klarede sig solidt i biografen. Vi sidder dog ikke og håber på, at Jolie kaster sig ud i en træer, da vi meget hellere selv vil opleve eventyrene fra vores konsol. Tag du dig bare lidt af Brad, Jolie.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Find støvlerne frem til en ny omgang lædersut

Platform **PS3/X360** Udvikler **KONAMI** Udgiver **KONAMI**
Premiere **LIDE NU** Antal spillere **1-4**
Testet Version **PS3, PAL** Anb. Alder **3+**



Genre **SPORT**

SPILLET på banen er uovertruffet i dette års udgave. Det hele føles bare så pokkers rigtigt. Nu mangler vi licenserne.

Lad mig med det samme slå fast, at det ikke giver meget mening at tale om kendsgerninger, når PES og FIFA sammenlignes, selvom mange mener at kunne føre krystallklare, uafviselige beviser for, at det ene er bedre end det andet. **Spild ikke din tid med den slags.**

Jeg beklager, hvis det lyder som en moralprædiken. Det er slet ikke hensigten. Den gamle FIFA mod PES-kamp er bare formålsløs og unødvendig. Hvis man kommer lige fra FIFA 09, vil PES 2009's tempo virke hovedrystende højt, grafikken og præsentationen vil virke lettere flad, og menuerne usexede. Omvendt vil skiftet fra PES 2009 få FIFA 09 til at virke træt, om end måske lidt mere realistisk. Det vil mangle den lethed og ubesværede omgang med bolden, som PES 2009 har. Det er i hvert fald min oplevelse efter at have spillet begge spil, og jeg holder af dem begge.

Seabass' seneste spil er der mere kamp om bolden, flere sidsteberegninger og afretninger. Det virker som om, at spillerne yder en ekstra indsats for at få fat i eller aflevere bolde, der synes at være tabte. Når de strækker benene, bliver de en anelse længere end sidste år. Det giver sig også udslag i flere herretacklinger - i det hele taget i mere intense nærkampe. Afretninger og kollisioner er en anden ting, du får mere af i PES 2009. Hvis en bold bare snitter en modstander, så rettes den af, hvilket simulatoren ikke i samme grad tog hensyn til sidste år. Samme præcisionsbesættelse har listet sig ind i afleveringerne. Simulatoren laver, hvad der ligner bevidste fejlaflæveringer. I virkeligheden sker fejlaflæveringerne, fordi spilleren eksempelvis ikke er i balance, eller fordi bolden ligger til hans forkerte ben.

For mig er følelsen bedre og spillet på banen mere flydende og sammenhængende. Det er det, det handler om. Følelsen, du får, glæden i maven, smilet på læben. Der er rigtig gode argumenter for at vælge FIFA 09, men spillet på banen er overdådigt i PES 2009, og det tæller immervæk for meget.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

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

VELFUNKERENDE FODBOLDSPIEL

- Flydende og sammenhængende boldspil. Herlig boldfysik.
- Samme ringe kommentatorer og manglende licenser.



FALLOUT 3

Tanggaard overlever en atomkrig og sætter sig for at redde hele verden med et gevær

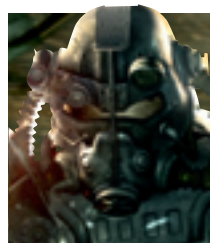
Platform PS3/X360/PC Udvikler BETHESDA SOFTWORKS Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 18+

Genre ROLLESPIL

[DANGER]

ALLE ER FJENDER

Modsat Oblivions rolige byer og rullende bakker, så er alt en potentiel fjende i Fallout 3. Her forsøger vi at nedlægge en forvokset skorpion med et par skud.



FAKTA

DE FEDE 50'ERE

Fallout 3 har atmosfære i spandevig, og med en veludført verden, der emmer af 50'ernes fascinerende design, så er det svært ikke at blive totalt tryllebundet af universet. Jeg skal dog ærligt indrømme, at jeg intet kender til Fallout forud for Bethesdas første forsøg, så jeg vil overhovedet ikke gøre mig klog på, hvorvidt treeren træder i selvsamme fodspor og viderefører arven.

TIPS

SPIL OGSÅ
Mass Effect 3/19
XBOX 360

Fremergende rollespil i rummet, der både kan og vil en masse nyt.

Et eller andet sted derude bag den sepiafarvede bakkekarm ligger Megaton, en by der, skræmmende nok, er bygget rundt omkring en ikke-detoneret atom-bombe. Vender jeg mig om og kigger i den anden retning, kan jeg næsten skimte centrum af Washington, badet i en sær eftermiddagssol, der får de tomme ruiner til at ligne krogede hænder, der grådigt strækker sig mod himlen.

Der må være mindst tredive grader inde i min Tesla-hjelm, og min plasmariffel føles tung og kluntet i mine hænder. Alligevel kan jeg ikke lade være med at smile; det postapokalyptiske landskab er blevet min legeplads, og jeg elsker hver en kvadratmeter af det bestrålede univers.

Man starter dog ikke livet som hærdet og vindbidt supersoldat, men i stedet som en pludrende baby i en kravlegård, dybt under jorden i Vault 101. Mens du tager dine første skridt i dette avancerede beskyttelsesrum, vælger du dit køn, de mest basale færdigheder og senere også dine overbevisninger i forhold til din omverden. Med de bagvedliggende statistikker og skabeloner udfyldt, slippes du så løs i den trøstesløse og gråbrune verden. Alt er bogstaveligt talt en ørkenvandring. Intet vokser normalt i Fallout 3's univers af nøgne grantræer, knastørre jord og bestrålede søer. Ikke



TAM SAMTALE For nogle kan det været et regulært knæfald, at Bethesdas rollespil indeholder en så steril dialog, men det er hverken værre eller bedre end Oblivion fra 2006. Det eneste, der gør en lille forskel, er det mere nuancerede stemmeskuespil.

engang i de mindre byer, er der meget at hente. Enhver drukket Nuka-cola, kan give dig en livsfarlig strålingsyge, mens alt for mange pakker af Med-X, gør dig afhængig af stoffer. Imens er der fare overalt. Forvoksede hvepse summer omkring dit hoved, tunge mutanter svinger hjemmelavede våben af brædder og rustne søm, og byens lovløse tømmer gerne hele magasiner efter dig, så snart du krydser

gaden. Fallout 3's begyndelse er langt fra Oblivions, og til at starte med fandt jeg det en smule for rå og kompromisløst. Eller sagt på en anden måde; jeg døde konstant.

Men som du dedikerer tid til at lære VATS (Vault-tec Assisted Targeting System) bedre at kende, og begynder at fikle med dine såkaldte Perks, dukker der nye muligheder frem. VATS er i øvrigt spillets turbaserede funktion, der

HAN DU SE DET? Du kan, ligesom i Oblivion, gå til alt, du kan se i horisonten, men gøres det fra tredjepersonsvinklen, så hopper billedet tit på grund af et ringe kamera, og du kan, som var du et spøgelse, gå gennem både buske, sten, og nogle gange murbrokker. Det virker dog ret godt fra førsteperson.

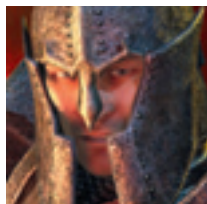


MED VATS kan du vælge at skyde på en hvilken som helst kropsdel, og med de korrekte våben og ekstra færdigheder, kan du blive en regulær skarpskytte, der dræber med et par skud.

lader dig angribe forskellige kropsdele på dine fjender i slowmotion. Her uddeler du skud til hovedet, kroppen, armene eller benene, for herefter at lade systemet udregne den procentvise chance for, at de finder deres mål.

Det giver kampene et mere strategisk præg, hvor du det ene øjeblik kan kaste en granat mod en gruppe vilde hunde, og det næste sekund affyrer et oversavet jagtgevær på klodshold i hovedet på en lovløs – noget, der i øvrigt præmieres med en smukt koreograferet eksplosion af blod og hjernerester.

Desværre er der ikke sket meget med mulighederne for, at indgå i dialog med de få overlevende, du støder på i den postapokalyptiske verden. Hvor Mass Effect tog de første skridt mod en mere dynamisk måde at præsentere samtaler på, så er Fallout 3 emne-træ på emne-træ, hvor du bare prøver alle svarmuligheder af,



FAKTA

HVEM ARVER?

Da The Elder Scrolls IV: Oblivion kom i 2006, var det nyt, anderledes og meget flot, og vi kvitterede derfor med et af de sjældne 10-taller. Dette er ikke tilfældet her to år senere. Fallout 3 er absolut bedre end mange rollespil, men alderen kan ses og alt for mange af Oblivions fejl er desværre roget med som arvegods.

EN AF SPILLETS første store øjeblikke kommer, når du i selve Washington støder ud denne gigant, der hellere end gerne vil banke dig til en klump blodende kød.

uden nogensinde at føle, at du i virkeligheden gør den store forskel. Der er også svære ældningstegn at spore, når man bevæger sig rundt i den enorme verden. Grafisk går Fallout 3 med splitsekunders mellemrum fra betagende og episk til decideret pinligt og fyldt med mudrede overflader, noget der får det til at virke gammeldags. Samtidig er fjendernes kunstige intelligens ikke altid lige stram. Der er modstandere, som aldrig kan finde over selv de mindste murbrokker eller kasser, og dermed løber på stedet, mens du ubesværet tommer kammeret for kugler.

Fallout 3 er et spil, hvor kompasnålen kan svinge hvilken som helst vej og hvor enhver kritik eller manglen på selvsamme kan retfærdiggøres. For mit vedkomne har oplevelsen været overvældende, ikke mindst fordi spillets fuldstændig frie verden, gav mig mulighed for at vælge min helt egen vej gennem eventyret, samtidig med, at det konstant prikkede til min nysgerrighed. Samtidig må jeg dog indrømme, at Fallout 3 altså er Oblivion med pistol, så var du allerede desillusioneret med indkøbet af The Elder Scrolls, så er der nok ikke meget at hente i Fallout 3.

Thomas Tanggaard

ANMÆLSELSE 8/10

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

RIGTIG GODT ROLLESPIL

- Ufattelig stort verden. VATS-systemet fungerer strålende.
- Ubalanceret kunstig intelligens. Irriterende loadetider.

POSTKORT

Book din ferie allerede i dag



VELKOMMEN TIL MEGATON

En af de allerførste byer du støder på, når du træder ud af Vault 101, er byen Megaton der, besynderligt nok, er bygget op omkring et atombombe, der aldrig detonerede. Her er der rig mulighed for at følge op på din fars forsvinden, eller kaste dig ud i en af spillets utallige sidemissioner.



HVAD SKULLE DET VÆRE?

Der er naturligvis mulighed for at handle i Fallout 3, og møntfoden er, sjovt nok, flaskekapsler. Og så kan du naturligvis bytte dig til ting som nye våben, forskellige stimulanser, ammunition, medicin og meget andet. Jo, bedre dine barterfærdigheder er, jo billigere kan du få varerne.



HVOR ER MAD MAX HENNE?

En af Capitol Wastelands mest irriterende fjender, er de såkaldte lovløse, der samles i grupper, og som altid lader geværet tale. Deres design ligner noget, der er løftet ud af bl.a. Mad Max-filmene og Neil Marshalls rædselsfulde actionfilm Domsday. Skyd så mange som muligt.



MENNESKETS BEDSTE VEN

Du har sikkert set en hund i traileren for Fallout 3, og her er den så. Om du vil bruge energi og tid på at få den med dig, er helt op til dig. Du har også mulighed for at få andre personer til at hjælpe dig, alt efter om du har en god eller dårlig karma. Så tænk dig om, før du laver noget ulovligt.



KRUDET OG KUGLER

Der er et utal af våben i Fallout 3, men et af de mest vanvittige, ud over mini-atombomben Fatman, er uden tvivl dette enorme gatlin-maskingevær, som når det først er varmet op, kan skyde stort set alt i stykker. Bare husk at den ikke kører særligt langt på literen, og at kuglerne til det, ikke altid er lette at få fat i.



GUITAR HERO: WORLD TOUR

Blichfeldt har taget hele bandet med og fortæller her alt om livet som rockstjerne i plastikland

Platform PS3, PS2, XBOX 360, Wii | Udvikler NEVERSOFT | Udgiver ACTIVISION | Premiere 21. NOVEMBER | Antal spillere 1 - 4 | Testet Version PAL | Anb. Alder 12+

Genre ACTION



UINSPIRERET

Du vil ikke have meget tid til at kigge på grafikken, når musikken først begynder at spille, men derfor er det stadig sløset, at der ikke er sket mere siden seriens start.

Jeg plejede, at være helt vild med at samle på gamle konsoller. Hylderne var fyldte med alt hvad Nintendo og Sega, nogensinde havde udgivet af tekniske vidundere, og ind imellem kunne man finde Turbo GrafX, Lynx, Jaguar og lidt af hvert. Den lyst fortsatte, da det mageløse Guitar Hero udkom, og hvordan skulle man som spilentusiast, kunne modstå de magiske plastik-guitarer?

I dag er situationen en lidt anden, med en instrumentsamling, der havde vokset sig større end de fleste amatørbands, alligevel er jeg dog ikke et sekund tvivl om, at anbefale dig at købe Guitar Hero World Tour med instrumenterne

Activision og Red Octane har overgået sig selv, og med tydelig inspiration fra Rock Band, er vægten og størrelsen af guitareren blevet forøget, og følelsen af billig plastik forminsket. De farvede knapper ligner sig selv, men lige under dem sidder den nytillføjede trykfølsomme plade, hvor man ved at lade fingrene glide hen over, kan tilføje en Jimi Hendrix-lignende effekt til lyden. Selvfølgelig, der udgør guitarrens strenge, virker mere solid og giver ikke nær så højt et klik, når den bruges. Whammybaren er forlænget med et gummigreb, og guitarrens bro er blevet lavet om til Starpower-knap.



FAKTA

HVEM ER DET?

Med Harmonix exit fra Activision-folden, tilfaldt æren som udgiverens mest rockende udvikler Neversoft, studiet der også står for Tony Hawk-serien. Selv om Neversoft ikke skulle genstarte konceptet helt fra bunden, kan man ikke tage fra dem, at de siden har levet fuldt op til opgaven og leveret god pigtråd til alle fans.

TIPS

SPIL OGSÅ

Rock Band 3/10 PS2/PS3/X360/Wii
Den spirituelle efterfølger til Guitar Hero, og et spil fuld af den pureste rock.



TØRRE TÆSK Sværhedsgraden i Guitar Hero er en smule højere end i Rock Band, men til gengæld gives der mere overbærenhed, når det kommer til at ramme noderne. Det hele er balanceret godt, men kræver, at du lige giver det en ekstra tand.

Trommerne synes ligeledes lavet med mere end et kig på Harmonix's Rock Band-varianter. Derfor er små tilføjelser som et gummigreb under fodpedalen forventet, men stadig højt værdsat - nu skal der ikke ledes efter fodpedalen mere under hektiske trommesoloer. Opsætningen med tre trommer adskilt af to symbaler, forekom mig umiddelbart grim og ulogisk i spilregi, men fungerer overraskende

logisk, så snart de første trommerytmer viser sig på skærmen. Trommernes lyd er endda en tand lavere end hos konkurrenten, hvilket er bonus, hvis du har naboer, der ikke er født med rockgenet.

Den største nytillføjelse er dog det fantastiske dybe lydstudie, der lader dig indspille og dele, dine egne melodier. Med "Music Studio" kan du indspille instrumenterne spor for spor, og på



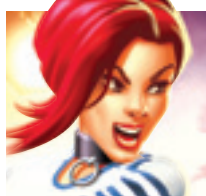
EN FOR ALLE
 Kan du finde tre andre venner at spille sammen med, kan du se frem til en flerspilleroplevelse af de helt store. Følelsen af rent faktisk at være del af et band, sidder lige i øjet, og inden længe kæmper man samlet for at spille til de største koncerter.

BONGO BONGO! Har man ikke prøvet dem hos konkurrenten, er trommerne en komplet ny udfordring for alle, der mente at have mestret kunsten, at spille på plastikguitar. Rytme kræves der væsentligt mere, og så snart stortrommen begynder at blande sig, er det som at lære Guitar Hero forfra.

den måde stykke din egen musik sammen. Det er dog langt fra alt. Vælger du eksempelvis guitaren, kan der vælges mellem et hav af forskellige forstærkere og effekter, som alle giver din guitar forskellige lyde. Lydene kan endda gives endnu mere personlighed, ved brug af whammybaren eller den trykfølsomme plade på guitaren.

Hvis du undrer dig over, at Rock Band allerede er blevet nævnt to gange, er der god grund. Har du endnu ikke prøvet Harmonix nyeste rocksimulator, men i stedet ventet på et nyt Guitar Hero, vil tilføjelsen af trommer og sang alene, nemlig være spillets pris værd.

Tilføjelsen af Tool er for mig, den ubestridte kronjuvel i det nye soundtrack, der dog overbeviser med større bands og meget stærkere sange end tidligere. Grupper som Nirvana,



FAKTA

ALLE HAR DEM!

Der er efterhånden ikke det format, der ikke allerede har fået sin egen variant af Guitar Hero, eller hvor den ikke er planlagt i den forestående fremtid. Fra at være en usælgelig idé, er serien blevet en verdensomspændende succes, der ikke ser ud til at stoppe foreløbig.

R.E.M., The Doors, Korn, Dream Theater og Van Halen udfylder et stort hul efterladt af de tidligere spil, mens solister som Michael Jackson, Willie Nelson og Jimi Hendrix fungerer som toppen af kranskekagen. Ærgerligt er det dog, at lyd kvaliteten ikke kan måle sig med Rock Band, og dit lydsystem aldrig får lov til at spille med kræfterne.

Inden du stormer mod den nærmest spilbutik med pengene i hånden, er der dog lige et par enkelte ridser i pladen.

Opbygningen er på det nærmeste stjålet fra Harmonixs seneste, og det føles gammelt og allerede prøvet, hvis Rock Band har været i maskinen. En anden ting er grafikken, der knapt har rykket sig en millimeter siden sidst, og efterhånden må have en sløvende effekt på konsollen. Helt unødvendige virker også de små sendere, som skal smides til konsollen, hvis du har tænkt dig, at spille det på PlayStation 3, det virker som noget fra stenalderen.

Det, der bør afgøre, hvilket af de to spil, du skal overveje, er derfor, hvorvidt du har tænkt dig at lave din egen musik i Guitar Hero, eller blot købe den i Rock Band.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

SOLID ROCKOPELVELSE

- ★ Lav egen musik. Godt soundtrack. God multiplayer. Tool!
- For meget genbrug. Lydkvalitet. Ikke nok Tool.

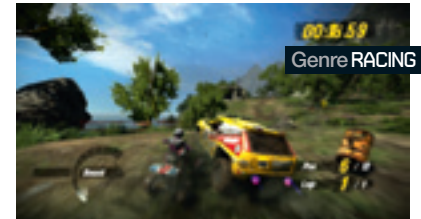


CREATOR Med Music Studio gives du rig mulighed for at kunne skrive din egen musik sammen. Hvad venter du på?

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Benzindjævla fra nær og fjern mødes til dødsførelse

Platform PS3 Udvikler EVOLUTION STUDIOS
 Udgiver SONY Premiere 7. NOVEMBER Antal spillere 1-16
 Testet Version PAL Anb. Alder 3+



ACTION Det føles meget som at spille Gears of War i kampene, men det gør absolut heller ikke spor.

Den er smuk, som tropeøer er flest. Den har bjerge og jungler, bække og lavasøer, grotter og et utal af ramper. Da ramperne ikke går godt i spænd med en monster-truck, pladrer jeg rundt nede i mudderet. En motorcykel og en buggy har forvildet sig ned i muddersporet, hvilket ikke øger deres vinderchancer.

De burde være kørt højre om og have taget rampen, så de kunne lande på mere fast grund. I øvrigt behøver man ikke sætte særlig mange hjerneceller i sving for regne ud, hvem der kører videre med et smil på læben, efter at en motorcykel har været i karambolage med en monstertruck eller for den sags skyld med en mindre lastbil, som også har fundet vej til mudderet.

Fartfølelsen er glimrende, og grafikmotoren er generelt lige så velsmurt, som køretøjernes V8-motorer. Man får næsten tårer i øjnene, når man med boostpedalen i bund blæser forbi modstanderne, og let hovedpine, når man kolliderer med en af banernes mange forhindringer. Fysiksystemet er temmelig overdrevet, og der skal ikke meget til, før køretøjet vælter og pulveriseres. Pacific Rift har meget af den djævelskab, som Burnout og FlatOuts har.

På mange måder er MotorStorm en forbedring af etteren. Der er ingen lange indlærings-tider, flere og mere varierede baner med alternative ruter, der er skræddersyet til de forskellige køretøjers styrker og svagheder. Men efter et par timer med gode oplevelser, kører spillet i ring, og dets dårlige sider begynder at blive sværere og sværere at leve med. Der er for få løbstyper og der mangler noget indhold.

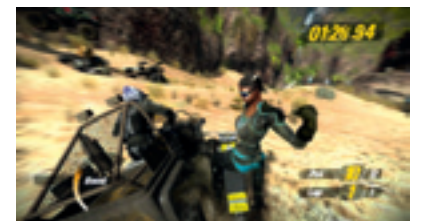
Henrik Bach

KARAKTER 6/10

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

UDEN DEN STORE VARIATION

- ★ Flotte landskaber. Rå og voldelig racing, hvor alt er tilladt.
- Mange baner er uigennemskuelige. Ikke nok indhold.





VALKYRIA CHRONICLES

Sega er klar med strategi i tegneserieform, og Blichfeldt har hygget sig hele vejen igennem

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **SEGA** Udgiver **SEGA** Premiere **UDE** NU Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Valkyria Chronicles er et rollespil, med stort potentiale, alene af den grund at det stammer fra Sega, et firma, der engang for lang tid siden stod for nogle af de bedste rollespilsoplevelser overhovedet.

Årstallet er 1935, men verdenen er parallel-univers, hvor de idylliske grønne enge står til snarlig udskiftning med krigens mange konsekvenser. Udtrykket er ren, akvarellmalet tegneserie, men historien og stemningen er som taget fra anden verdenskrig - og det virker.

Hovedpersonen hedder Welkin, og han kunne sagtens have været hovedpersonen fra et utal af andre, kedeligere rollespil.

Overraskende er det dog, da han begynder at fortælle om sine interesser for naturlære, sin drøm om engang at blive lærer, og lettere modvilligt første gang griber til geværet.

Historien fortælles løbende, som læste jeg en tegneserie, og hvert panel foldes ud til en lille film, der fortæller den relevante situation. Det hjælpes på vej af, at den unikke grafik, der fra en kedeligere udvikler, havde været holdt til den gængse cellshading. I stedet har Sega fulgt tegneseriestilen til døds, og udviklet en unik effekt, der får det hele til at se ud som var det skraveret med blyanter.

FAKTA

SEGAS SNILDE

Det japanske firma Sega er langt fra ukendt med rolle- og strategispil, og kigger man på deres bagkatalog, er der klassikere at finde. Phantasy Star IV var 16-bit-svaret på Final Fantasy-serien, mens Shining Force 2, i lang tid var strategigenrens ukro-nede konsolkonge. Specielt i Shining Force 2 blev der budt på mange af de grundsten, som de fleste genresøskende har gjort brug af lige siden. Godt gået Sega!

Med historie, grafik og levering på den rigtige side af delikat, er det dog herligt, at spillets stærkeste side er selve indholdet, og blandingen af strategi og rollespil. Har du forsøgt dig med et spil som Final Fantasy Tactics før, vil du genre-mæssigt vide, hvor vi befinder os. Men frygt ikke, for selv for alle os, der efterhånden er blevet lidt møre af genren, har Valkyria Chronicle en masse fornyelser at byde på.

Forud hvor hver mission ses slagmarken som et kort, hvorfra både egne tropper, men også fjender, er markeret som små symboler. Hver gang en figur vælges, zoomes der ind på kortet, og kontrollen tages over figuren i tredjeperson,

FANGET I KRYDSILDEN Hvordan du positionerer dine tropper, har stor betydning for deres helbred, så sørg for altid at have en smule AP points tilovers.



hvor også sigtet manuelt skal indstilles.

Man bliver tildelt et vist antal CP-points for hver runde, og at bevæge en figur, samt skyde, koster et CP point pr. omgang. Så snart en figur er valgt, er det AP-pointene, der gælder. AP afgør hvor langt, man kan bevæge sig, og har man ikke nok til at løbe tilbage i dække efter et angreb, bør man nok lige overveje det igen.

Hvis det hele lyder lidt besværligt, er det kun indtil, du sidder med det mellem hænderne.

Faktisk kunne jeg smilende erfare, at Sega har pillet en masse af de uheldige genresygdomme ud, som andre har ladet stå til i lang tid.

Valkyria Chronicle er et spil, der i sin tilgang til en ellers slidt genre, tilføjer en masse positivt, der vil gøre det mere tilgængeligt for nybegyndere. Kunne man have undgået den stringente balancering, samt en mere intelligent sværhedsgrad, ville vi også have kvitteret med en højere karakter.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

LÆKKER TEGNESERIE STRATEGI

- Fin grafik. Dyb og lettilgængelig strategi. God historie.
- Mangler nye idéer og især online multiplayer.

Genre **STRATEGI**



RATTA! RATTA!

Det grafiske udtryk svinger i detaljegråd, men overbeviser på alle tidspunkter ved at ligne en levende tegneserie. Stilen er helt unik, og vi tager hatten af for Sega, der endnu en gang eksperimenterer visuelt med stor succes

RED ALERT 3

Nicolas har fundet uniformen frem, og nu skal der kommanderes rundt med en masse soldater

Platform PC, XBOX 360 Udvikler EA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version RETAIL Anb. Alder 16+



MASSER AF ACTION
Der er mange intense scenarier i de tre kampanjer. Her skal jeg forsvare en ø fra alle sider – og som om det ikke er nok, beslutter en forræder sig for, at sende tonsvis af krigsskibe mod min base. Herligt!



DROP BOMBEN Kirov-luftskibene er stadig en af de mest effektive enheder. Selvom fjenden har udstyret sin base med masser af antiluftskys, kan denne dødsensfarlige zeppelin nå, at sprede megen ravage inden den sendes til tælling.

Da to sovjetiske magtpersoner rejser tilbage i tiden, for at forhindre Einsteins teorier og opfindelser i at inspirere den vestlige verden, får det alvorlige konsekvenser for historiens gang. De Allierede er væltet af tronen, men nu truer en tredje fraktion, Empire of the Rising Sun, med at overtage verdensherredømmet. Sovjet har skaffet sig en nyærkefjende, og den røde alarm kan lyde – nok engang.

Der er et eller andet usigeligt befriende ved Red Alert-seriens univers. Måske er det den vanvittige, sorte humor. Måske er det de gakkede enheder. Eller også er det de dejlige damer med prægtig kavalergang og lårkort, som man velsignes af i hver mellemsekvens.

Selvom serien aldrig har været kendt for innovation, så er der alligevel blevet plads til et enkelt, epokegørende skridt, der nok skal få de fleste til at klappe i hænderne. Det er muligt, at gennemføre de tre kampanjer med en ven, og hvis man ikke lige har sådan en ved hånden, så kan man benytte sig af de mange AI-generaler. Et simpelt, om end genialt tiltag, som andre strategispil godt kunne tage ved lære af.



FAKTA
RIGTIGE KRIGERE

Godt gemt blandt rollelisten af større skuespillere, findes to af virkelighedens krigere. Både Randy Couture og Gina Carrano er således med som henholdsvis Commander Warren Fuller og Natasha Volkova. Begge er kendte profiler i kampsportsverdenen. Randy Couture er i den unge alder af 45 år, stadig rangeret som verdensmester i UFC, mens Gina Carrano er en af de bedste, kvindelige Muay Thai kæmpere i USA. Så skulle autoriteten vist være på plads.

Enhederne i Red Alert 3 er fuldkommen vanvittige. Simple soldater er ikke længere blot simple soldater udstyret med rifler; nu er der både haglgeværer, molotov cocktails og samuraisværd til spillets mest basale enheder. Mange enheder nyder godt af mere end blot én enkelt funktion, og det ses især i den nye fraktions Transformers lignende enheder, der med et snuptag kan forvandles fra landenhed til luftenhed.

Overflødig vil jeg ikke kalde den nye fraktion, Empire of the Rising Sun, om end den virker en smule malplaceret. Den virker underlig forhastet, som om fraktionen i sidste øjeblik er

blevet rørt sammen i en gryde, uden helt at blive smagt til, og det holder slet ikke i forhold til resten af spillet.

Det overrasker ikke at Red Alert 3 er mere af det samme, men det gør heller ingen ting. Du får nemlig præcis det, du regner med – intet mere og intet mindre. Sådan kan' vi li' det!

Nicolas Elmø

KARAKTER 8/10

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

SKØRT OG SÆRDELES UNDERHOLDENDE

- Genial humor. Herlig historie. Masser af tempo og action.
- Empire of the Rising Sun. Problematisk stifting.



MIRROR'S EDGE

Det første platformspil i første person ser dagens lys, og svenskerne har ikke ramt helt ved siden af

Platform PS3/X360/PC Udvikler DICE Udgiver EA Premiere 13 NOV Antal spillere 1 Testet Version PS3, PAL Anb. Alder 15+

Genre ACTION



HVEM ER DU?

Valget om hvorvidt du har lyst til at gå i kamp eller helt undvige modstandere, skulle i følge udvikleren være helt op til dig. Sådan forholder det sig ikke praksis, og episoder hvor man må løbe direkte mod fjenderne, synes uundgåelige.

Jeg sætter i løb, hopper op på en rød kasse og op på en udluftningskanal, kravler videre op på et tag, løber ud over kanten via et par røde brædder, hopper tværs over myldretidstrafikken 100 meter nede og ender på et rødt nedløbsrør.

Faiths profession er runner. Hun leverer pakker fra afsender til modtager uden at spørge til indholdet. I Faiths fremtidsverden er det yderst risikabelt at sende data via netværk, for man ved aldrig, om big brother lytter med. Faith lever i et samfund, hvor magthaverne lukrerer på befolkningens angst og tavshed.

Faith har aldrig gået stille med dørene. Måske skyldes det hendes asiatiske aner. Hun er en rebel, der siger, hvad hun mener, og gør, hvad hun vil. Hun kan også tillade sig det. Hun er lynende hurtig, lige så smidig som Lara Croft, mere adræt end en vis persisk prins, og så er hun hovedperson i noget så sjældent som et førstepersonsplatformspil, lavet i Sverige.

Mirror's Edge er visuelt minimalistisk og stilrent, grænsende til det sterile. En underligt charmerende kunstnerisk stilretitet vel at mærke. Der arbejdes meget med stærke farver på overvejende hvide baggrunde, hvilket giver spillet et helt unikt fremtidsstegneseriellok. Den hvide farve nedtones inden døre og erstattes af gule og grønne kontraster. Det betyder også, at en flade som



FAKTA

NÆSTEN NYT

Der var ikke for alvor nogen der havde eksperimenteret med platformshopperi i førsteperson for Nintendo og Retro Studios viste vejen med Metroid Prime. Her var der dog heller ikke mange der troede på at det kunne lade sig gøre, og det var faktisk først ved spillets udgivelse at spillere verden over, så det for alvor kunne lade sig gøre. Vi formoder at det er hos Metroid, Mirror's Edge har samlet meget af sin inspiration.

TIPS

SPIL OGSÅ

Prince of Persia: Sands of Time **MULTI 9/10**
Stadig et af de bedste platformspil nyere tid, hvor udfordringerne ligger i omgivelserne.



regel kun har én farve, hvorfor teksturarbejde ikke er det, de svenske grafikere har brugt mest tid på. Særligt står alt det hvide i stærk kontrast til den forholdsvis sorte tilværelse, som lokalbefolkningen fører. Mirror's Edge er generelt et kontrastfyldt spil.

Styringen er en anden ting, som DICE har fået krammet på. Funktionerne ligger godt på controlleren, hvilket giver en intuitiv styring. Der går ikke længe, før man kan udnytte Faiths behændighed til at løbe, hoppe, klatre, rutsje og glide sig vej fra tag til tag, rør til rør og afsats til afsats.

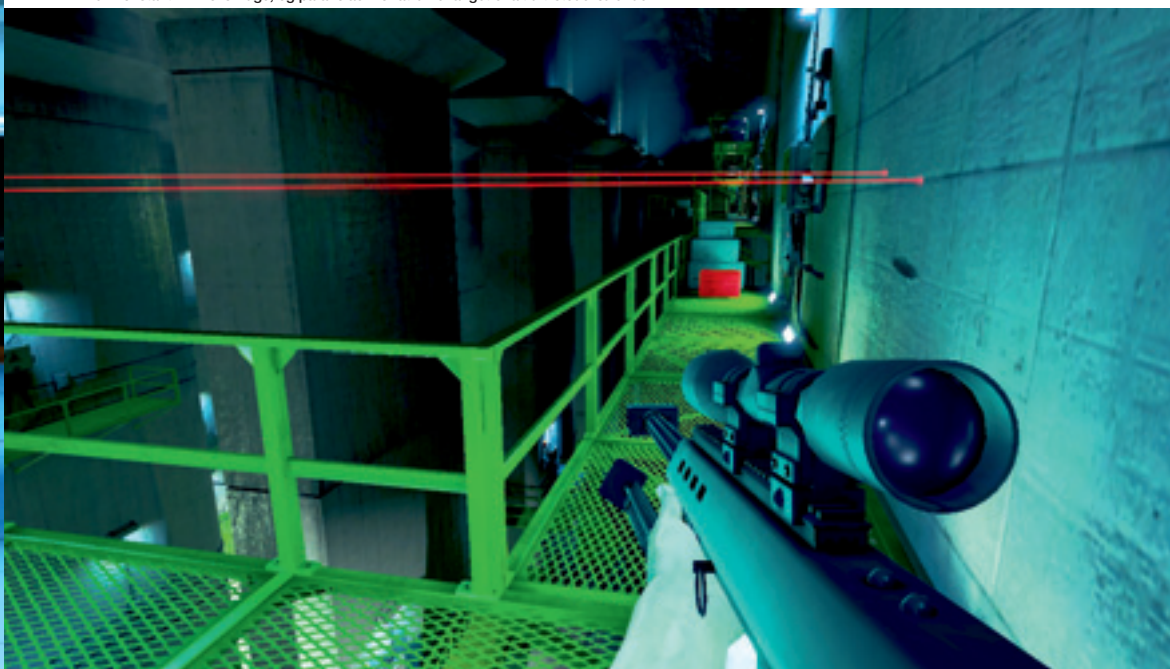
Måske er netop den gode styring årsag til, at det på intet tidspunkt føles fremmed at spille det,

der normalt anses for en tredjepersonsgenre, i første person. I perioder har Mirror's Edge Metroid Primes præcision, som satte spilleren i stand til at sende Samus fra platform til platform uden at have det forkromede overblik over omgivelserne. Det føles vidunderligt at kæde hop, spurt "vægløb" og rutsjeture sammen og tilbagelægge større afstande i flere hundrede meters højde. Man sidder i sofaen og føler sig pludselig 20 kilo lettere og umenneskeligt adræt.

Lige så let og elegant man kan styre Faith op på, hen over og forbi forhindringer, lige så inkonsekvent og urimeligt kan spillet være. Når



ALTID I BEVÆGELSE Det eneste tidspunkt hvor Faith ikke bevæger sig, er de sparsomme sekunder hvor man tager sig mod til et særlig farlig hop. Bevægelse er en konstant i Mirror's Edge, og paranoiaen for at blive fanget er altid tilstedeværende.



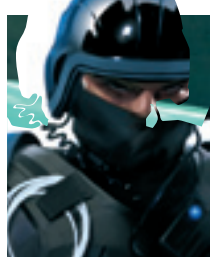
DU KAN HUIS DU VIL Nærmest overraskende findes der våben som kan tages i brug i Mirror's Edge, men det betyder dog ikke at man skal forvente at spillet lige pludselig bliver et decideret skydespil. I stedet gør man oftest bedre i at stikke af og gøre brug af Faiths mobiltet.

man med næsten sikkerhed har regnet ud, hvordan man kommer fra A til B, er det fortløvenende at opleve, hvordan spillet nægter at godtage udførelsen. Jeg er faldet i døden, fordi jeg har trådt et museskridt ved siden af, fordi jeg er hoppet en millimeter skævt ind på en stige, eller fordi jeg ikke med 100% præcision ramte det rigtige sted på en afsats.

Irritationsmomenterne bryder ud i lys lue, når man møder mange fjender samtidig. Når du omringes af fjender, der kan dræbe dig med et par kugler eller endda et par slag med en geværkolbe. Når det for femte gang mislykkes dig at afvæbne en fjende, og du i stedet bliver sønder-skudt. Når du for tiende gang rammer ved siden af, fordi Faith ikke just er en haj med et skydevåben. Og når du for, jeg ved ikke hvilken gang, har klaret alle fjenderne og så falder ned fra en udluftningskanal, fordi spillet af uransagelige årsager har bestemt, at du ikke kan stå fast på



IGEN, IGEN Står det til DICE, er det ikke sidste gang vi ser noget til Mirror's Edge. Efter planen skal det blive til en trilogi.



FAKTA

UREALISTISK

Den svenske udvikler DICE startede originalt ud som et firma, der primært bestod af mennesker fra Amiga-demoscenen. Her bestod konkurrencen i at få så meget ud af hardwaren som overhovedet muligt, i noget der mindede om musikvideoer. Denne baggrund har betydet at udvikleren altid har sat en ære i at udvikle deres egen teknologi, hvilket gør valget af Unreal 3-teknologien så meget større i Mirror's Edge. Resultatet er dog overbevisende, mest af alt på grund af spillets stærke visuelle design.

TIPS

SPIL OGSÅ

Metroid Prime 9/10 GC
Samus første eventyr i 3D og et rumeventyr som viser Nintendo og duserjægeren i deres es.

lige den plane flade, og så skal starte forfra, så er du ved at koge over.

Mirror's Edge er smukt i sit minimalistiske og kunstnerisk sterile design. Som førstepersonsplatformspil med masser af fart og akrobatik er det unikt. Men i længere perioder hænger det dårligt sammen. Det bliver frustrerende, det gentager sig selv og kræver det samme af spilleren. Kræver, at man tager det samme spring, den samme ildkamp, den samme afvæbningsmanøvre eller samme passage om igen og om igen, indtil man er ved at få kvalme. Det kræver tempoet ud af spillet og kan lægge en alvorlig dæmper på selv den største entusiasme.

Det kan også diskuteres, om kernegameplayet overhovedet er stærkt og varieret nok til at kunne bære de 6-8 timer historiedelen varer. Jeg er et fredselkende menneske, men hvordan ville Prince of Persia have taget sig ud, hvis prinsen fægtede som en femårig, og hvilket image i spilverdenen ville Lara Croft have, hvis hun ikke kunne betjene et skydevåben? Jeg ville så gerne elske Mirror's Edge betingelsesløst, men må erkende, at jeg og Faith har et problematisk had/kærlighedsforhold til hinanden. Forhåbentligt mødes vi igen i fremtiden.

Henrik Bach

KARAKTER 6/10

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

GOD IDE MED STORE MÅGLER

- Spændende grafisk udtryk. God styring.
- Allt for meget "trial and error". Nojeregående.

LEGO BATMAN

Batman og Robin i klodset, kvadratisk topform

Platform X360 Udvikler TT GAMES Udgiver WARNER BROTHERS Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 7+



Genre ACTION

KLUNTET HUMOR Det er svært ikke at grine når kampene går i gang, og byggeklodserne flyver over skærmen

Det er svært, at vide præcis, hvornår Travellers Tales når kvalme grænsen med deres klodsede genfortællinger af ikoniske film- og tegneserie-helte, men Lego Batman er i hvert fald ikke spillet, der giver det engelske spilhus deres første maveplasker. Lego Batman er nemlig rensket underholdning for hele familien.

Travellers Tales seneste projekt er dog langt fra et spil uden synlige fejl. Kameraet, der til tider har været decideret fraværende og indimellem grænsesøgende irriterende i de tidligere Lego-spil, er der ikke gjort meget for at helbrede. Samtidig er der hele to spiller-funktionen med sin usynlige snor mellem de to spilfigurer. For det meste fungerer det fint, men når man i enkelte tilfælde kommer for langt væk fra hinanden, så ender man med, at trække sin partner ud over skrænter, ned i giftigt affald og gennem enorme vandmasser, hvor han/hun hele tiden dør. Og det er drønirriterende.

Heldigvis er det de torne, som Lego Batman har, og i resten af pakken sender Travellers Tales dig endnu en gang ud på jagten på klodser, nye karakterer, fartøjer og en hulens masse ekstra udstyr. Og jagt er der masser af, først som Batman og hans velkendte partner Robin, og senere som alle skurkene - naturligvis fra Arkham Asylum.

Det er dog helt sikkert, at Lego Batman slet ikke er revolutionerende, men i stedet en naturlig evolution, præcis som Lego Indiana Jones var det.

Lego Batman er sjovt, ligetil og underholdende, men jeg ved ikke, om jeg vil kunne sige det samme næste år, når jeg måske sidder med Lego Harry Potter, Lego Narnia eller Lego Transformers, og kun kan spore minimale ændringer i oplevelsen. Travellers Tales har reddet på en bølge af succes i de senere år, men er nok nødt til snart at bygge en ny dyb tallerken af de succesfulde Billund-klodser, hvis ikke det hele skal falde sammen.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

FREMÅGENDE ACTIONSPIL

- Masser af baner. Bedre brug af figurene. God grafik.
- Ingen onlinedel. Problematisk kamera. Selve spilmotoren.



BIOSHOCK

Rapture og dens dystre skæbne har endelige fundet vej til PlayStation 3

Platform PS3 Udvikler 2K MARIN Udgiver TAKE TWO Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version RETAIL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



SUPERSTJERNE FAR

Stemningen, våbene og historien er alle i topklasse i Bioshock, men den rigtige stjerne er i spillet er Big Daddy. Vogterne i Rapture er på en og samme gang en af de mest uhyggelige, men også sejeste karakterer, i noget spil til dato.

34-81
Machine Gun Rounds

Jeg havde næsten glemt, hvordan her var. Vandet, som langsomt pibler ind alle steder og lægger sig til at dø i hjørnerne. Og dieselolien, der forræderisk klæber sig til gulvet i forventning om at få lov til at smage på blot en enkelt, dødbringende gnist. For ikke at snakke om neonskiltene, som brænder mere og mere ud, jo længere jeg når i min færden.

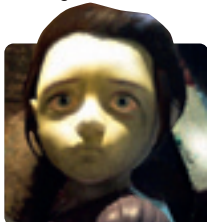
Bioshock er endelig landet på PS3'eren godt et år efter, at Xbox-udgaven høstede flere roser, end man finder ved en middelstor blomsterhandler. Dengang blev spillet fremhævet for sin kompromisløse og gennemførte scenografi, som bortførte og slæbte spillere verden over med ned på havets bund til en af de mest mindeværdige oplevelser, endnu oplevet i spilhistorien.

Overalt angribes man af de sørgelige rester af byens indbyggere, som er korruperet af genetiske eksperimenter, der skulle have gjort livet fuldent, men i stedet har ødelagt de drømme, som byen er funderet på. Hele vejen gennem det på én gang forfærdende og smukke Rapture præsenteres man for brudstykker af historien og indser, at der kun er én chance for at overleve undervandshelvedet: At gøre som de forfærdende indbyggere og selv sprøjte det frygtelige Adam ind i årener uanset konsekvenserne. Valget er taget for dig.



Store skrummel BIG DADDY

Hvis du kan høre en tung trampelen langt væk i Raptures tomme koridorer, er det sikkert en Big Daddy. De simple væsner, der i tyk jernrustning har som eneste eksistensgrundlag at forsvare Little Sisters. Kløge er Big Daddys ikke, men de er ikke bange for konfrontationen.



Små og næsten uskyldige LITTLE SISTER

De små spøgelseslignende piger der dagen lang går Rapture igennem, i jagten på det muterende stof Adam. Det kan hurtigt blive dødeligt at nærme sig dem, medmindre deres Big Daddy er nedlagt.



HVAD KAN DEN? Udvalget af våben er overraskende stort, men funktionerne endnu flere. Alternative brugsmetoder og flere forskellige typer ammunition, betyder at der altid er masser af forskellige muligheder at eksperimentere med.

PlayStation 3 versionen ligner til forveksling Xbox-udgaven, og hvad er endnu vigtigere; det føles også som sin forgænger. Det er muligt, der er grafiske forskelle, men de er i så fald akademiske. Rapture ligner sig selv fuldstændigt, og PS3'en kaster lige så flittigt rundt med neonfarverne og de triste skæbner som Xbox'en.

En sjælden gang oplever man også et lille hul i logikken bag historien, men de få irritations-momenter ligegyldiggøres i den grad af et brillant design og en forrygende og ikke mindst velfortalt historie, som enhver bør unde sig selv at opleve. Bioshock har været længe

ventet på PS3, og nu kan vi konstatere, at operationen er lykkedes - det scenografiske mesterværk er intakt, og det samme er den gribende historie om menneskeligt forfald.

Bioshock er stadig et fantastisk nemesis i dybet, som ingen ejere af konsollen på nogen måde må snyde sig selv for at prøve.

Kristian Troelsen

KARAKTER 9/10

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

DET ER BIOSHOCK!

■ Forrygende historie. Fantastisk stemning. Big Daddy.

■ Endnu ikke nyt indhold til PS3-ejerne. Lidt kontrol fniider.



THE LAST REMNANT™

THE BRAND-NEW EPIC FROM THE CREATORS OF THE FINAL FANTASY SERIES HAS ARRIVED

The Remnants – scattered relics of a bygone age. For a thousand years, greed has drawn man to their power – and where there is greed, there is war. Now a young hero's quest to find his kidnapped sister will lead him into the midst of this struggle. Guide him through a strikingly beautiful world, engaging in massive battles in an attempt to uncover the truth.



WWW.LASTREMNANT-GAME.COM

SQUARE ENIX

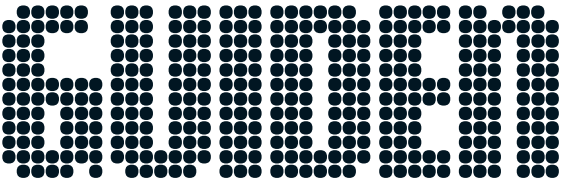


© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Unleash Engine. Copyright 1998-2008 Eidos Games, Inc. All rights reserved.
THE LAST REMNANT, THE LAST REMNANT logo, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

AVAILABLE AT
GAMESTOP

Jump in.





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 muskelbundet med Blu-ray afspiller

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Ekstrem ambitiøst, flot, anderledes og et spil som PlayStation 3 virkelig har brug for. Vi elsker det!	Platform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV En enorm sandkasse med helt ufattelig mange udfordring og en bundsolid historie. Nyd det!	Action	ZK Games	10/10
3	Metal Gear Solid 4 Kojimas sidste fortælling om Snake og Metal Gear universet, med kompleks historie og utrolige scener.	Action	Konami	9/10
4	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
5	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
6	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	Action	Ubisoft	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
8	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
9	Saint's Row 2 PS3-spillere fik ikke originalen, og derfor er der god grund til at kaste sig frådende over fortsættelse.	Action	THQ	9/10
10	Pure Poleret og lækkert ræs i ægte arkadestil. Pure er spillet du har ventet på i årevis. Fremragende.	Racing	Disney	9/10
11	NY! Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	ZK Games	8/10
12	NY! Tomb Raider: Underworld Lara Croft vender tilbage med masser af tyngde, god grafik og en herlig stemning. Virkelig lækkert.	Action	Eidos	8/10
13	The Elder Scrolls IV: Oblivion Flot, stort og langtidsholdbart rollespil, der bliver ved med at forundre og underholde. Virkelig godt.	Rollespil	ZK Games	8/10
14	NY! Midnight Club: Los Angeles Englens by ligger for dine fodder. Alt du skal gøre, er at træde på speederen og gribe rattet.	Racing	ZK Games	8/10
15	Dead Space God sammenblending af Resident Evil, Gears of War samt en masse filmreferencer. Meget underholdende.	Action	EA	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 spillest.

SKAL SPILLES

FALLOUT 3

BETHESDA / UBISOFT

Hvad handler det om: Du har overlevet en atomkrig og er vokset op bag murene i Vault 101, der igennem de seneste mange år har været dit hjem, men nu slippes du løs i en ugæstfri verden, fyldt til randen med mutanter, skorpioner og radioaktivitet.

Bedste øjeblik: Når du griber dit oversavede jagtgevær, skifter til VATS, vælger tre præcise skud til hovedet og ser en mutants knold eksplodere i et inferno af blod og hjerne-rester. Det er bare så skønt.

Til dig som: Elskede Oblivion, men som savner en helt ny verden at opleve.



SKAL SPILLES

LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE / SONY

Hvad handler det om: Du er en lille og ekstrem nuttet kludedukke, der skal kæmpe dig igennem alverdens farverige miljøer, mens du indsamle klistermærker og andet godt.

Bedste øjeblik: Når du opdager, at Little Big Planet ikke bare er et platform-spil med en overdådig fysik, men også opdager, at det kan sparke din kreativitet op på et helt nyt niveau med masser af fremragende muligheder for at lave din egen verden.

Til dig som: Savner muligheden for at slippe en kludedukke løs i dine egen kreativer - og så til dig der savner fornøjelse i spilbranchen.



SKAL SPILLES

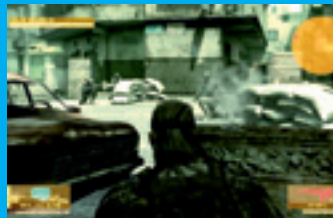
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

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 histoie.



UNDGÅ!

LEGENDARY

SPARK UNLIMITED / ATARI

Hvad handler det om: Du er stortyven Deckard, der hyres til at stjæle en boks, der senere skal vise sig at være den sagnomspundne Pandoras Æske. Da den åbnes bryder helvede løs, og det bliver dit job, samt dit gevær, at få dem tilbage i æsken.

Værste øjeblik: Når man opdager at Legendary på mange måder ligner Turning Point, og ikke bare er uopfindsomt, men også rummer en del tekniske fejl. Skuffende.

Vælg i stedet: Halo 3, Bioshock eller andre højprofilerede actionspil som vi allerede har givet skyhøje karakterer og rosende ord.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **229 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

NR.	SPLITITEL	KARAKTER
1	Daxter	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	God of War: Chains of Olympus	8/10
4	Echochrome	8/10
5	Lumines II	8/10

MICROSOFT XBOX 360

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

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **389x83x258**
 Pris **2299 KR**
(ARCADE), 3899 KR
(PREMIUM), 4899
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 grafik kort fra ATI. Trods det at de fleste eksperter mener, at Playstation 3 har lidt flere kræfter end Xbox 360, er det ikke blevet vist hidtil, da udviklerne har haft lettere ved at tøjle Microsofts maskine. Den formidable Xbox Live online tjeneste er et andet stærkt argument for Xbox 360. Microsoft måtte i starten af konsollens levetid også døje med kvalitetsproblemer, men disse er fortid på de senere modeller, som nu også har fået en HDMI-udgang.



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War	Action	Microsoft	10/10
	Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!			
2	Halo 3	Action	Microsoft	10/10
	Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.			
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollespil	2K Games	10/10
	Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.			
4	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
	Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.			
5	Braid	Action	Microsoft	10/10
	Tidsmanipulation og gammeldags platformspil, med geniale ideer og oceaner af charme. Fabelagtigt			
6	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
	Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.			
7	Gears of War 2	Action	Microsoft	9/10
	Herlig opfølger til et af de bedste actionspil nogensinde. Marcus Fenix og drengene er tilbage i storform.			
8	Bioshock	Action	2K Games	9/10
	Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.			
9	Mass Effect	Rollespil	Microsoft	9/10
	Bioware drager igen ud i rummet, denne gang i et actionpræget rollespil, der er ufattelig dragende.			
10	Assassin's Creed	Action	Ubisoft	9/10
	Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejermorder.			
11	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
	Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.			
12	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	9/10
	Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.			
13	Saint's Row 2	Action	THQ	9/10
	Endnu en velfungerende sandkasse, fyldt til randen med ekstraopgaver og masser af solid humor.			
14	Star Wars: The Force Unleashed	Action	Lucas Arts	8/10
	Tag rollen som Darth Vaders hemmelige lærling og uddel grumme prygl til dem, der står i vejen for dig.			
15	Fallout 3	Rollespil	2K Games	8/10
	Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.			

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.

SHAL SPILLES

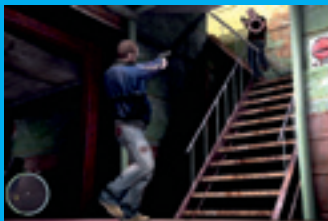
GRAND THEFT AUTO IV

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 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.



SHAL SPILLES

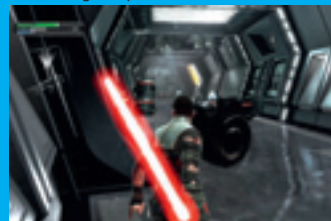
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

LUCAS ARTS / ACTIVISION

Hvad handler det om: Du er Darth Vaders hemmelige lærling, der sendes ud for at udrydde jedi-riddere, men som samtidig opdager, at der foregår andre og større ting i universet. Og hvad gør du så ved det?

Bedste øjeblik: Når du sender en hjælpeløs Stormtrooper op i loftet, herefter ned i gulvet og til sidst gennem landskabet, for han lander som en bunke ubrugelige knogler og lidt kød. Fysikken er mageløs.

Til dig som: Som elsker Star Wars, og har savnet et godt spil fra Lucas Arts.



SHAL SPILLES

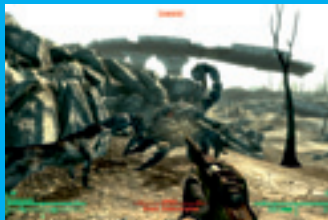
FALLOUT 3

BETHESDA / UBISOFT

Hvad handler det om: Du har overlevet en atomkrig og er vokset op bag murene i Vault 101, der igennem de seneste mange år har været dit hjem, men nu slippes du løs i en ugæstfri verden, fyldt til randen med mutanter, skorpioner og radioaktivitet.

Bedste øjeblik: Når du griber dit oversavede jagtgevær, skifter til VATS, vælger tre præcise skud til hovedet og ser en mutants knold eksplodere i et inferno af blod og hjemrester. Det er bare så skønt.

Til dig som: Elskede Oblivion, men som savner en helt ny verden at opleve.



! UNDGÅ!

SUMMER ATHLETICS

49GAMES / CRAVE

Hvad handler det om: Du deltager i de Olympiske Lege, og kan naturligvis hoppe, kaste og løbe som virkelighedens atleter gør. Målet er at nå topplaceringen og blive verdens bedste, helst med en guldmedalje om halsen. Men gider du det?

Værste øjeblik: Nærmest fra start til slut er Summer Athletics et tarveligt produkt, der ikke formår at gøre tingene ordentligt og som grafisk er noget nær en katastrofe.

Vælg i stedet: Noget helt andet. Beijing 2008 var en maveplasker og der er generelt langt mellem de virkelig gode atletik-spil.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **DVD**
 Vægt **235 G**
 Mål **149x95x29**
 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.	SPILTITEL	KARAKTER
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Meteos	9/10
5	Professor Layton and the Curious Village	8/10

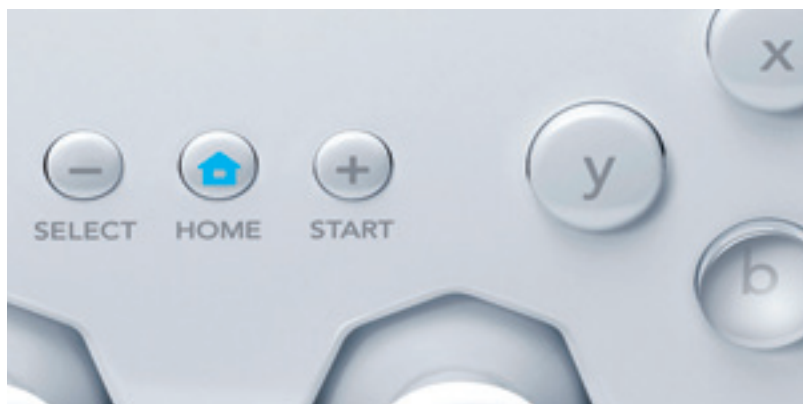
NINTENDO WII

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.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et sandt mesterværk. 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	Boom Blox Fremragende puzzle-spil der blander klodsmajor med domino, og som har en knivskarp kontrol.	Puzzle	EA	9/10
5	Super Smash Bros. Brawl Snorlige fighting-spil med hele galleriet af Nintendos velkendte spilfigurer. Et helt fantastisk spil.	Fighting	Nintendo	9/10
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	De Blob Herligt sammenrend af sød grafik, en plasken med farver og et utal af morsomme tidsbaserede opgaver.	Action	THQ	7/10
12	Wario Land: The Shake Dimension Lækker 2D-grafik, masser af baner, en rimelig brug af Wii-motens funktioner og en gal Wario!	Platform	Nintendo	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 spilsite.

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 lige gyldig. **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

DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

Hvad handler det om: En fæl race af højtalende væsner, tommer din hjemplanet for farve og patruljerer gaderne med hård hånd. Dit job, som en rullende farveklat, er at samle ind af farverne og male hele landskabet op igen, og derved redde beboerne og dit hjem. **Bedste øjeblik:** Når du, efter at have rullet over besættelsesmagten, får malet et helt boligkvarter med strålende farver, mens beboerne står og hylder dig. **Til dig som:** Savner et spil, der kan spilles af både børn og voksne, og som ikke er bange for at prøve noget, der er anderledes.



SKAL SPILLES

SUPER SMASH BROS. BRAWL

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Der skal uddeles lus-singer, skibberbryst og prygl til hele Nintendos galleri af spilfigurer. Op til fire kan spille det sammen, og spillets historiedel er faktisk overraskende god og ligetil. Og så er der naturligvis hele onlinedelen. **Bedste øjeblik:** Når du efter en længere kamp, endelig får overtaget, samler et fedt våben op og sender din modstander ud på en længere flyvetur. Herligt. **Til dig som:** Savner et godt fighting-spil til din Wii og som elsker Nintendos spilfigurer.

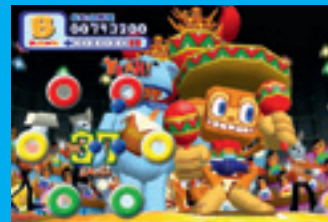


UNDGÅ!

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SEGA

Hvad handler det om: Du er en lille abe, der ved hjælp af to knaldroede maracas, skal holde rytmen til et væld af sange. Jo mere præcis du er, jo længere kommer du. **Værste øjeblik:** Når du opdager at din Wii-mote ikke ænses hvad det er du gør, og dermed gør spillet langt sværere end det burde. Og så er alle de indlagte mini-spil af så fladpanet karakter, at du hurtigt får lyst til at slukke for denne konvertering. **Vælg i stedet:** Et andet rytmespil med et bedre udvalg af sange. Og kan du ikke finde et, så vent og se tiden an. Samba er tyndt.





LOMMEN DS: LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

LEVEL 5 / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er Professor Layton, som kaldes til en lille soveby, for at løse en række interessante mysterier.
Bedste øjeblik: Når du løser en gåde, der ellers virker fuldstændig umulig at knække.
Til dig som: Som elsker de mange Brain Training-spil, men som gerne vil have en historie og et formål med alle gåderne.



LOMMEN PSP: GOD OF WAR

READY AT DRAWN / 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.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, 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	Warhammer Online: Age of Reckoning Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Rollespil	EA	9/10
9	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
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. Bundsolidt.	Strategi	THQ	9/10
14	Command & Conquer Red Alert 3 Hele det herlige galleri af tåbelige karakterer er tilbage. Og så den selvfølgelig på stram strategi.	Strategi	EA	8/10
15	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Strategi	EA	8/10

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

SKAL SPILLES

FALLOUT 3

BETHESDA / UBISOFT

Hvad handler det om: Du har overlevet en atomkrig og er vokset op bag murene i Vault 101, der igennem de seneste mange år har været dit hjem, men nu slipper du løs i en ugæstfri verden, fyldt til randen med mutanter, skorpioner og radioaktivitet.
Bedste øjeblik: Når du griber dit oversavede jagtgevær, skifter til VATS, vælger tre præcise skud til hovedet og ser en mutants knold eksplodere i et inferno af blod og hjerne-rester. Det er bare så skönt.
Til dig som: Elskede Oblivion, men som savner en helt ny verden at opleve.



SKAL SPILLES

CRYSIS

CRYTEK / EA

Hvad handler det om: Du er en toptrænet soldat i en nanodrags, der smides ned på en ø, hvor fremmede fra rummet og koreanerne kæmper om herredømmet. Kan du vælte dem begge og sikre dig sejren? Og hvilken hemmelighed gemmer øen på?
Bedste øjeblik: Når du, så let som ingenting, kaster rundt med soldater og tømmer hele magasiner ud i deres kroppe. Fremragende underholdning hele vejen.
Til dig som: Var vild med Half-Life 2, Bioshock og Far Cry. Crysis er det næste skridt rent grafisk, og skal bare opleves.



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 stadlet.
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 ufordsete 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 tørt på 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.



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Blichfeldt finder de rosenrøde briller frem og fortæller alt om Amiga-klassikeren

Platform **PLAYSTATION** Udvikler **KONAMI** Udgiver **KONAMI** Lanceret **1998**

Min PlayStation så sultent på mig, og hurtigt tog jeg toget til Esbjerg, for at besøge den himmelske, lille spilbutik Gameplay, der altid kunne friste med de nyeste spil. Inden jeg vidste af det, var jeg blevet anbefalet et nyt Castlevania-eventyr, som lige var udkommet.

Indpakningen adskilte sig tydeligt, ved at fravælge pangfarver og bombastiske slogans. I stedet var den dekoreret med noget, der mest lignede et maleri af en ridderlig type, holdt i dystre farver, der på ingen måde skreg "køb mig". Det kunne jeg ikke stå for, og købte det med det samme. Med skiven i maskinen, blev jeg med det samme suget ind i, hvad der historiemæssigt, kunne have været en direkte fortsættelse af mine forrige Castlevania-oplevelser på NES. Som Richter Belmont, løb jeg mod mødet med den mørke fyrste Dracula, dog ikke uden kort at stoppe op og gispe over musikken, som blev blæst ud af højttalerne. Kun et par minutter efter at have startet

eventyret, var Dracula besejret, og jeg sad forundret tilbage, mens jeg overvejede, hvor pokker Konami havde tænkt sig at tage eventyret herfra. Ind trådte Alucard, manden fra coveret og selv-sikker dæmonsragter af den sejeste slags. Relationerne til Dracula var åbenlyse, men med Richters forsvindning var der pludselig lavet uro i balancen mellem god og ond, og en antihelt var født.

Blandingen af platform- og rollespil betød, at jeg de efterfølgende tyve timer var fanget, men tilføjes af lækker grafik og skelsættende musik betød, at oplevelsen blev til noget ganske unikt. Fra at have været en respekteret platformspilserie, med ligeså mange gode som dårlige kapitler, havde Castlevania lige pludselig taget springet ud som banebryder, ganske ligesom firmaets Metal Gear Solid gjorde, kun to år senere. Strukturen var en blanding af de rollespilelementer, der før havde indfundet sig i Castlevania, men også det mageløse arbejde, Nintendo havde gjort med Metroid-serien, og i

særdeleshed Super Metroid. Det bærende element var banedesignet, et intrigant spindelvæv af undergrundshuler, fangekælder, balsale og ridderstuer, hvis originale beboere, alle var blevet erstattet af en stor samling opfindsomme monstre.

Grafikken var heldigvis holdt i 2D og brillerede med lækre effekter og flot

design. Bedst var dog musikken, der i den almægtige spilbog, stadig står som et perfekt eksempel på, hvorledes alle spilsoundtracks burde akkompagnere spillet. Castlevania: Symphony of the Night står stadig som et af de bedste platformseventyr overhovedet.

_Thomas Blichfeldt



FIND EN NY VEJ

Hemmeligheder var der overalt, og selv lokaler, der før var blevet besøgt, var der altid grund til at vende tilbage til, fordi nogle af de nyhervervede evner kunne åbne op for nye muligheder.



VISUELT var der ikke meget andet, der var så minutiøst animeret og ikke mindst tegnet. Symphony of the Night var gudesmukt og helt igennem bedårende at se på.

FAKULTET

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

STOR KONKURRENCE!



EA SPORTS

Har du lyst til at vinde et fedt sportsspil fra EA Sports? Vi har 5 kopier af hvert spil på højkant, som nemt kan blive dit. Besøg www.gamereactor.dk for mere information om vores mange konkurrencer.

Sæt kryds ved det rigtige svar 

I hvilken serie optræder Tiger Woods?

- Fodbold Golf Hockey

Hvem havde i sin tid tilnavnet "Air"?

- Scottie Pippen Charles Barkley Michael Jordan

Hvornår startede FIFA serien?

- 1993 1994 1995

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!

Namn:

Adresse:

Postnummer & by:

Telefonnummer:

E-mail:



MÅNEDENS FOKUS

BANKRØVERI

Actionbomben Jason Statham går tilbage til sine rødder

The Bank Job

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

Statham spiller Terry Leather, en brugtbilssælger, som skylder en masse penge væk til en flok lokale London-gangstere. Med en kone og to børn at forsørge, og en flok venner og ansatte, som han skal belønne, er livet svært, men Terry er en håbløs optimist. Derfor hopper han også i fælden, da hans gamle flamme Martine Love spørger ham om, at deltage i et bankrøveri. Tøvende siger han ja, og samler et hold. Banken hedder Loyds Bank og indeholder flere hundrede bokse med rige folks private penge, smykker og hemmeligheder. Martine Love har derfor også bagtanker med røveriet idet hun skal sikre boks 118 og levere det til MI6, da billedet af en lidt for fræk prinsesse Mar-

garet er i fare for at blive afsløret. Røveriet foregår næsten ubesværet, og snart har hele holdet alverdens rigdomme i deres hænder. Dog er Loyds Bank en ren pandoras boks, og inden længe er politiet, efterretningstjenesten, pornogangstere og afrikanske psykopater i hælene på Terry og resten af holdet.

The Bank Job besidder egentlig ikke rigtig noget nyt eller decideret overraskende i sin udformning. Hele setup'et er klassisk, og samtidig er hele 70'er-stemningen bevaret til bravour. At røve en bank i 70'ernes London er langt fra en diskret opgave, og på den måde holdt den min interesse, da det efterhånden er sjældent at se film, der viser, hvordan man gjorde det "dengang".

Holdet som røver banken er også ret charmerende og velkommende, idet de hver-

ken er selvsikre blæserøve som flokken i Ocean's Eleven, eller ensidige stereotyper, som i The Italian Job, men bare simple uskyldige Londonborgere, uden større sans for at røve en bank i stil med Loyds Bank. Jason Statham formår også på overraskende måde, at være i stand til på en gang at være en machomand, såvel som blød familiefar.

Det er svært at kategorisere The Bank Job, som andet end en mildt nuanceret bankrøverfilm. Handlingen, som er baseret på virkelige hændelser, er perfekt omdannet til en lille og solid film, hvor de menneskelige skæbner kommer i første række. The Bank Job formår, selvom den foregår i 70'ernes grå London, at være frisk og fræk. Så kan man godt leve med, at den ikke byder på de vilde nyskabelser inden for genren. Absolut et kig værd. **7/10**



Step up 2: The Streets

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

Andie er et kvindeligt medlem af den ulovlige streetdance gruppe 410, en gruppe, som prøver at få deres budskab igennem ved at optage vilde danseoptøjer i metroer og andre offentlige områder. Da Andies værge opdager hendes foretagender, har hun ingen andre muligheder end at blive sendt til sin tante i Texas. Dog ændrer det sig, da hendes gamle barndomsven Tyler Gage, opfordrer hende til at udnytte sine talenter som danser på MSA – Maryland School of Arts. Snart skal gadepigen prøve kræfter med fin ballet og arrogante rigfolk på kunsthøjskolen, og samtidig bliver hun mere og mere udstødt af 410. Historien er en klassisk, alt, alt for klassisk underdog-historie. Samtlige 98 minutter sad jeg og tænkte, hvorfor en dansefilm som The Streets, overhovedet behøvede at bruge tid på at bygge en historie op. Efter at være blæst væk af en gennemført fed og velkoreograferet startsekvens, begyndte nemlig en dybt forudsigelig fortælling, med stereotyper, der underveds fremkaldte små grin. Det er ren popcornunderholdning. **6/10**



Grace is Gone

Genre **DRAMA**
Udgivelse 18. NOVEMBER
Tekst JESPER HNUJSEN

John Cusack spiller den alt-dominerende hovedrolle som familiefaren Stanley Phillips. Stanley er en kedelig og alvorlig mand, med et job som salgschef i den lokale elektronikbutik, og to døtre på 8 og 12, som han skal forsørge. Imens er hans kone Grace i tjeneste i Irak. En dag ringer det dog på døren, og da to militære ansatte står på dørtrinnet, falder bomben for Stanley. Hans kone er blevet dræbt og hans største opgave er nu, at give beskedene videre til sine døtre på den mindst sårende måde. Men er det overhovedet muligt? Hele filmen bygger op til det punkt, hvor den desillusionerede Stanley giver beskedene til sine døtre, og det er ikke særlig langt inde i filmen. Den primære grund til dette er, at filmen ikke er særlig lang. Alligevel føles den uendelig lang, når handlingen udspiller sig, for tempoet går skiftevis fra langsomt til utrolig sløvt, og det er ret ærgerligt. Grace is Gone forsøger at skabe et dybt billede af en mand midt i sin største krise, og klarer opgaven til dels. Trist film, og det er i mere end én forstand. **5/10**



The Incredible Hulk

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

Der er lagt op til en masse bulder, brag og action i den nye Hulk-film, og egentlig er det rigtig godt langt hen ad vejen. Men alligevel formår instruktøren Louis Leterrier, manden bag de underholdende Transporter-film, at odelægge tegneseriemagien i filmen. Man får aldrig en ordentlig chance for at sætte sig ind i Bruce Banners problemer, andet end at han er sur, når militæret kommer, og at der så skal bankes Humvees og tanks i læssevis. Personerne bliver introduceret på et så overfladisk niveau, at jeg konstant var fuldstændig ligeglad med dem. I modsætning til den fantastiske Marvel-filmatisering af Iron Man, besidder The Incredible Hulk hverken en god og interessant historie eller et charmerende persongalleri. I sidste ende er det de ret effektfulde og larmende actionsekvenser, der redder The Incredible Hulk fra at være en decideret bundskraber i stil med The Fantastic Four og Ghost Rider. The Incredible Hulk er en tam og ligegyldig oplevelse. Selv ikke et besøg af Tony Stark kan i sidste ende redde denne film, fra at være ret så fesen. **5/10**



The X-Files: I Want to Believe

Genre **THRILLER**
Udgivelse 7. OKTOBER
Tekst JESPER HNUJSEN

Handlingen udspiller sig omkring en uforklarlig forsvinden af en agent i byen Somerset. En synsk pædagogisk præst påstår at se den kvindelige agent, som er væk, men i stedet finder han og FBI-holdet en afskåret arm. Den synske præst er dog lidt over, hvad FBI lige kan kapere og tro på, og det resulterer i, at den forhenværende agent Fox Mulder bliver sat på sagen. Hans samlever og kæreste Dana Scully bliver samtidig ufrivilligt involveret i sagen, selvom hun selv kæmper med at redde en dreng med kræft i hjernen på det hospital, hvor hun arbejder. Inden længe er sagen større end bare én agent, og da en isklump med utallige afskårne lemmer med dyrebedøvelsesmiddel findes af præsten, går det op for både Mulder og Scully, at nogen prøver at lege gud. Temaet og plottet i filmen er simpelthen for uinteressant og for "naturligt" til, at kunne bygge en hel film på det. The X-files: I Want To Believe er, i forhold til den serie, den er skabt på baggrund af, et kedeligt og langtrukket gys uden forløsning. Jeg har mistet troen. **4/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

BESKIDT SYNTH

Forfriskende, syntetisk 80'er rock fra Wong-drengene, der i den grad overbeviser. Marie-Louise er begejstret

The Wong Boys THE WONG BOYS

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Leder du efter soundtracket til at understøtte din kommende vinterdepression, så ville det være et fornuftigt valg at vælge The Wong Boys som din sjæleven, din beskidte elsker og partner in crime. En sammenkøbt duo bestående af Stefan Kvamm, der normalt holder sig til bag synthen i Betofon, og Frank Ziyanak, der har slået sine folder på rockscenen, som den karismatiske forsanger i Death To Frank Ziyanak de seneste år. Deres sammensuriet af usømmelig lyrik, svært skårede undergrundstoner og et dunkelt elektronisk drive, er ikke just faktorer der oser af overskud og livsglæde.

... og dog. Siden deres lancering af førstesinglen "Git Ur Fuk On" i starten af året, har de fået lov til at prøve kræfter med publikum ved

koncerter, afholdt release-fester og leveret smagsprøver på det netop udkomne album. Den angivne tone har hele vejen igennem været ret positiv, og The Wong Boys synes som en forfriskende åndenød, der sender os tilbage til 80'ernes naive, syntetiske og - på en måde - ufærdige elektroniske scene. De befinder sig i en klædelig balancegang mellem den komplet spolerede undergrundsrock attitude, og de gennemførte electrobeats, der rammer plet et sted lige i mellemgulvet.

På albummet følges førstesinglen op af "Wurld Peace" der er featured Anna Valgreen (The Artificial Limbs), der på skamløs vis understøtter den beskidte tilgang til tilværelsen med et dystert syn på kærligheden, blytunge undertoner og referencer, der rækker længere ned end der, hvor solen aldrig har skinnet.

Næste tilsmudsede stjerne

i dette inferno af håbløs og uønsket kærlighed, som jeg finder stærkt vanedannende, er "Peasant Stare". En vel-skænket omgang synthpop på dåse, der er lige til at tage i lommen. Måske et af albummets mest tilgængelige numre, og dermed også et nødvendigt pusterum fra de sværere dystopier, der hersker på albummet.

Men jeg elsker The Wong Boys' dystopi, og på nummeret "Gold Teeth" får den fuld skrue, med et uhyggeligt velsmagende twist, der bevæger sig i grænselandet liilige midt imellem røvballerock og genial leg med Stefans bedste ven, synthen. Generelt har The Wong Boys formået at fange et simpelt og tilpas obskurt udtryk, der går så fint i spædet med enhver sen natteftime, hvor alt håb og dagslys synes så uendeligt langt væk. Giv skiven en chance, du vil måske ende med at nyde det. **8/10**



Bob Dylan TELL TALE SIGNS

Genre BLUES
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Robert Allen Zimmerman, der lever under aliaset Bob Dylan, har nu føjet endnu en udgivelse til sin alenlange diskografi. Når man er 67 år gammel, og startede sin musikalske karriere flere årtier før der overhovedet var tænkt på hiphop, baggy pants og andre nymodens fænomener, ja, så er det vel okay, at man har udgivet flere albums end der er stater i Amerika, næsten.

Nu er han så aktuel med en velkendt gestus: Næmlig en samling af udgivne numre, nogle live udgaver eller alternative udgaver af allerede kendte numre. Denne mikstur kommer op på hele 27 numre, og der er en masse at give sig i kast med efter blot få gennemlytninger. Bob Dylan svæver, han er uigennemtrængelig på dette album. Sjældent har han lydt så overbevisende, og det understreger blot, at denne singer-songwriter langt fra er færdig med at udforske sit musikalske talent, og sin fantastiske evne til at fængsle lytteren med sin underfundige lyrik og sjælelige vokal. Bob Dylan kan stadig og det viser han i den grad med Tell Tale Signs. **9/10**



Gnags LEGEPLADSEN

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den inkarnerede Århus-konstellation, der har huseret på den danske musikscene siden 1966 - og dermed har ligeså mange år på bagen, som min mor - er for en gangs skyld tilbage med et nyt album, og denne gang med en anden lyd. Med Peter A. G. i spidsen og skiftende musikere bag sig, er det nu lykkedes at sende det 26. studiealbum af sted. Man kunne argumentere for, at det så er besværligt at forny sig, og Gnags har da også lidt under gentagelsernes monotone rille. Men ikke denne gang.

På Legepladsen fornemmer man hurtigt en sand legestue, hvor der er højt til loftet og plads til nye idéer. Jesper Bjørnkjær har siddet, som manden med det store overblik i producerstolen, og han er også bagmanden bag reggaebandet BliGlad. Gnags har derfor nydt godt af hans talenter udi den genre, og det klæder stilen, lyrikken og ikke mindst A. G.'s glimrende vokal. Det er en helt ny side af den velkendte sti, Gnags ellers har klatret sig til. Så gik du dødt i Gangs for år tilbage, så kan Legepladsen være albummet der fanger dig. **7/10**



Glasvegas GLASVEGAS

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Et skotsk firemandsband, der er blevet spået en meget succesfuld fremtid. Eller, det er faktisk tre mænd og et kvindeligt islæt i form af Caroline McKay bag ved trommerne. Det var Alan McGee der for få år tilbage fik sine fedtede fingre i Glasvegas, og han var ikke sen til at udbråbe dem til det næste, store, funk-lende lys inden for den britiske musikscene. Alan McGee, der tidligere har stået bag ved etablerede herre som britiske Oasis, og Dublin rockbandet My Bloody Valentine.

Glasvegas selvbetitlede album er deres debut, og det lever umiddelbart op til de højtravende forventninger. Der er et ligefremt og ærligt udtryk over dette band. Det bliver ikke pakket ind i store ord og unødvendige flokler, hverken på den lyriske eller den musikalske side. De har en fornuftig tilgang til musikken og tilværelsen, og mangler nu kun lidt mere fundament, før de bliver rigtig store. En yderst charmerende plade, der giver en lyst til meget mere af det skotske, og som luner i afspilleren, når vi går triste november i møde. **8/10**



Jeppe Rapp KIK UDEN MIG

Genre HIP HOP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Så er der endelge kastet lidt mere lys over den danske hiphop-scene, og dette udspil gør langt fra dette lys til skamme. Et pligt-opfyldende album, der viser Jeppe Rapp, som en af de snedigste ordmagere på den danske, gyngende rap-grund lige for tiden. Hele vejen fra Sommerborg med ord og leg, der rummer en reflekterende og fornuftig tilgang til omverdenen. Tilfort en ram-mende selverkendelse, der rækker ud over, hvad man ellers kunne udsættes for af almen platt-snak, når det kommer til rap-pende lyrik om den stereotyp hverdag i en rappers liv.

Bag ved Jeppe Rapp finder vi den rutinerede Troo.L.S., der ellers har haft sit virke som den altoverskyggende Suspekt producer. Han klarer opgaven til fulde, og får tilfort et stramt og holdbart præg til denne plade. Ud over fællessang med Troo.L.S., Clemens, 4Fod og Orgi E, så muntrer Jeppe Rapp sig med Alex på nummeret "Nymfo", der er min absolutte favorit på dette skarpe debutalbum. Er du nede med det? Det er her ægte dansk hiphop, der! **7/10**



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

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



SÅ ER DER SJOV I GADEN!

6.495,-

KOMPLETT GAMER i05

En kraftfuld Intelprocessor og et populært grafikort fra nVidia er kernen i denne populære gamercomputer spækket med god ydelse.

www.komplett.dk/pc



XFX

XFX GEFORCE 9800GT

Dette kort er specielt fremstillet til at skulle køre FarCry 2 og gør det i god stil. FarCry 2 følger selvfølgelig med i denne hårdtslående bundle fra XFX.

1.199,-

Varenr: 394060



AMD

AMD OPGRADERINGSPAKKE

Kraftig opgraderingspakke, hvor AMD's kraftige 2,1GHz Phenom 8450 Triple-Core processor, er det absolutte omdrejningspunkt.

1.495,-

Varenr: 323910



crucial

CRUCIAL BALLISTIX TRACER, 2048MB

Går du og leder efter RAM i en billigere prisklasse, der stadig kan give et ordentlig smæk på maskinen er TRACEREN et fremragende valg.

499,-

Varenr: 363376



Satek

SAITEK ECLIPSE II KEYBOARD

Oplev dine spil på tæt hold og naviger lettere rundt ved hjælp af dette gaming tastatur. Tastaturet giver dig en masse ekstra funktioner og giver dig en god spiloplevelse.

449,-

Varenr: 377746



EIZO

EIZO 24,1" FLEXSCAN

Med dual PC og HDMI porte kan du med HD2441W ikke blot tilslutte dine computere, den lader dig også nyde Full HD indhold fra din spille-konsol og AV udstyr.

7.995,-

Varenr: 340025



NOVINT

NOVINT FALCON

Novint Falcon er en unik spilkontrol som erstatter mus eller joystick i nutidens spil. Man kan kalde den for en robot-arm som lader dig opleve en helt ny dimension af underholdning.

1.299,-

Varenr: 386492

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



KOMPLETT GAMER a40

Komplett Gamer a40 er den heftigste PC vi har i den normale Gamer afdeling, den udstyres med alt hvad du har af behov for at køre de nyeste og mest krævende spil.

10.995,-

www.komplett.dk/pc



Saitek

SAITEK CYBORG GAMING MOUSE

Oplev en af de hurtigste, mest modificerbare og sejeste Gammemus på markedet lige nu! Musen har en bevægelsesopløsning på massive 3200dpi!

299,-

Varenr: 340142



XFFX

XFEX GEFORCE GTX 280

Få dette pragteksemplar af et grafikort der er produceret specielt med henblik på spillet FarCry 2, som selvfølgelig følger med i pakken.

3.695,-

Varenr: 394062



SAML SELV DIN PC

Kraftig PC i dele, der med garanti sætter gang i de krævende spil. 4096MB, Intel Core 2 Quad Q8200 processor, et GTX 280 grafikort og ikke mindst 750GB HD!

6.695,-

Varenr: 326294



ASUS

ASUS P5QC, P45

Kraftigt bundkort med Intels P45 chipset. Kortet er naturligvis udstyret med utallige udvidelsesmuligheder som eksempelvis mulighed for opgradering af 16GB RAM.

999,-

Varenr: 352397



ASUS

ASUS G71V, 17"

Et pragteksemplar af en vild gamer notebook. Denne er udstyret med et Go9700M GS grafikort 4096MB RAM og hele 640GB Harddisk.

13.995,-

Varenr: 374296



SAMSUNG

SAMSUNG SPINPOINT F1, 1TB

Hurtig, stabil og pålidelig harddisk, der kan opbevare alle dine filer sikkert og trygt. Harddisken kører ved 7200rpm, der sikrer dig fuld fart på maskinen.

895,-

Varenr: 343055



WD Digital

WD VELOCIRAPTOR, 150GB

Er intet for godt til dig og føler du altid at alt går ekstremt langsomt for dig? Så er Velociraptor'en lige noget for dig med dets ekstrem hurtige omdrejninger!

1.395,-

Varenr: 378747



SAMSUNG

SAMSUNG 22" LCD SYNCMASTER

Velanmeldt gamer skærm med en lynhurtig opdateringshastighed på kun 2ms! Med det høje kontrast niveau på 8000:1 får du oven i købet et skarpt billede.

1.595,-

Varenr: 347570

War is everywhere

750.000 players
have already chosen their side



PC GAMER 8.8

gamespy.PC

12+

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

Available now

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.

08080808