

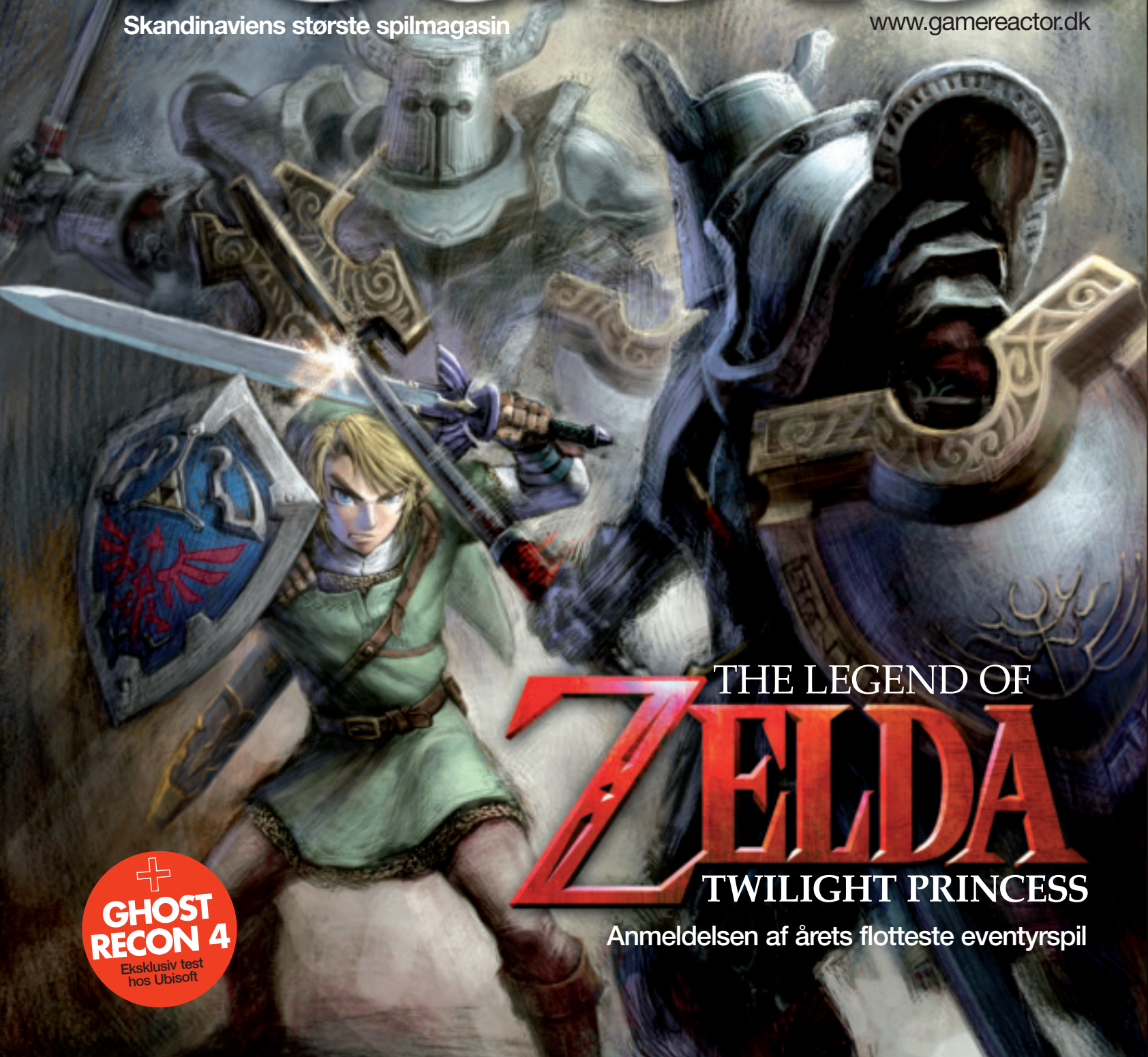
GRATIS  
MAGASIN

Dec/Jan  
Nummer 76

# Game reactor®

Skandinaviens største spilmagasin


[www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
TWILIGHT PRINCESS

Anmeldelsen af årets flotteste eventyrspil

**+**  
**GHOST  
RECON 4**  
Eksklusiv test  
hos Ubisoft

A dark, ornate key is the central focus, set against a background of a map of Zangarmarsh. The key has a highly detailed, curved handle with intricate scrollwork and a pointed end. The shaft of the key is straight and also features decorative elements. The background is a map of Zangarmarsh, showing various geographical features like islands, water bodies, and small structures. The word "ZANGARMARSH" is printed across the map in a serif font. The overall color palette is dark and moody, with shades of brown, green, and black.

ZANGARMARSH

BEYOND AZEROTH...

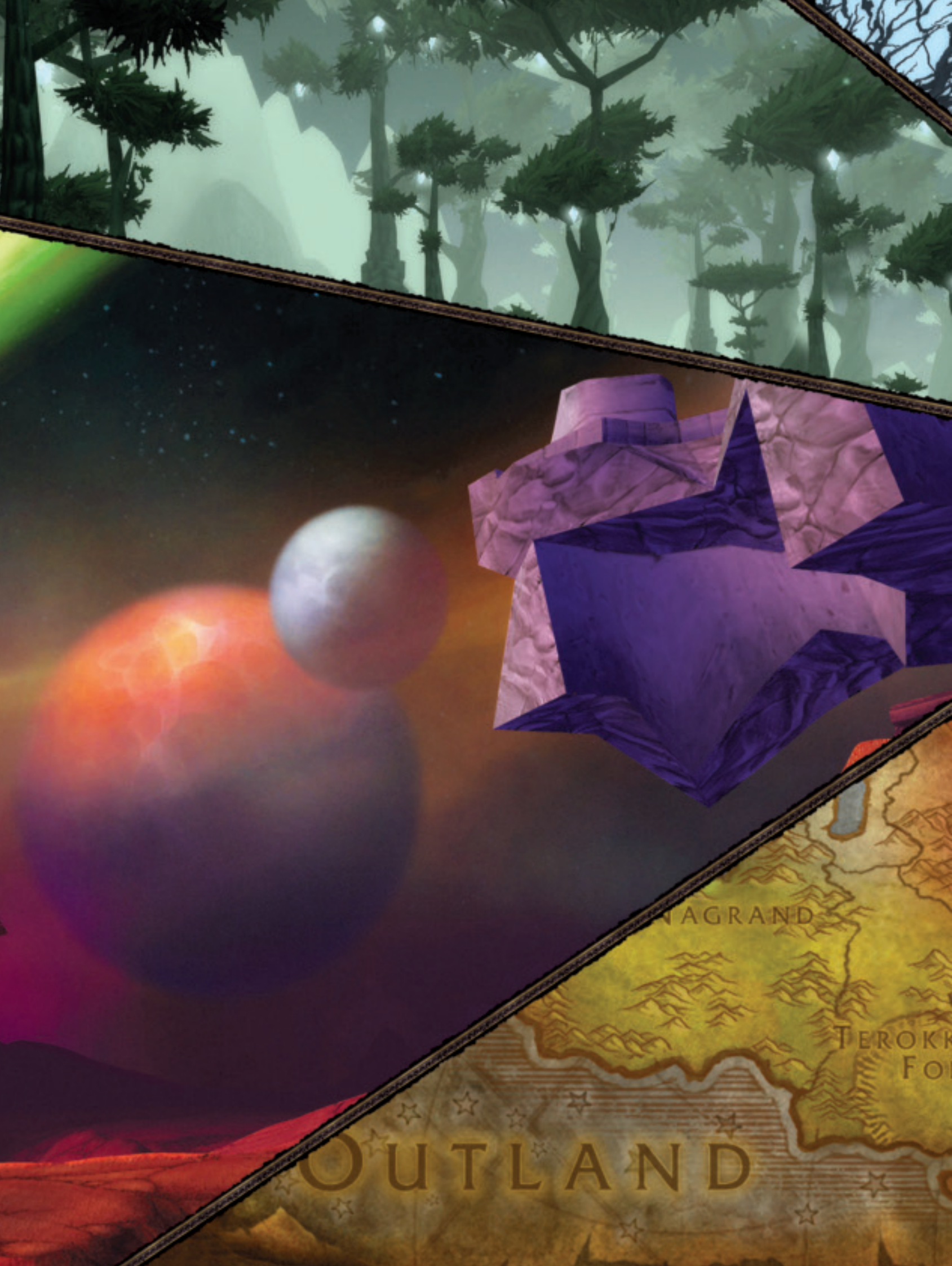




12+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. The Burning Crusade is a trademark, and World of Warcraft is a registered trademark or trademark of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



NAGRAND

TEROKK  
FOR

OUTLAND

BATTLE to level 70,  
then unlock a world of new  
possibilities.

EXPLORE new realms  
of power and  
possibility.

FLY across the skies  
of Hellfire astride  
winged mounts you  
control.

SEIZE the dark  
frontier  
of Outland.

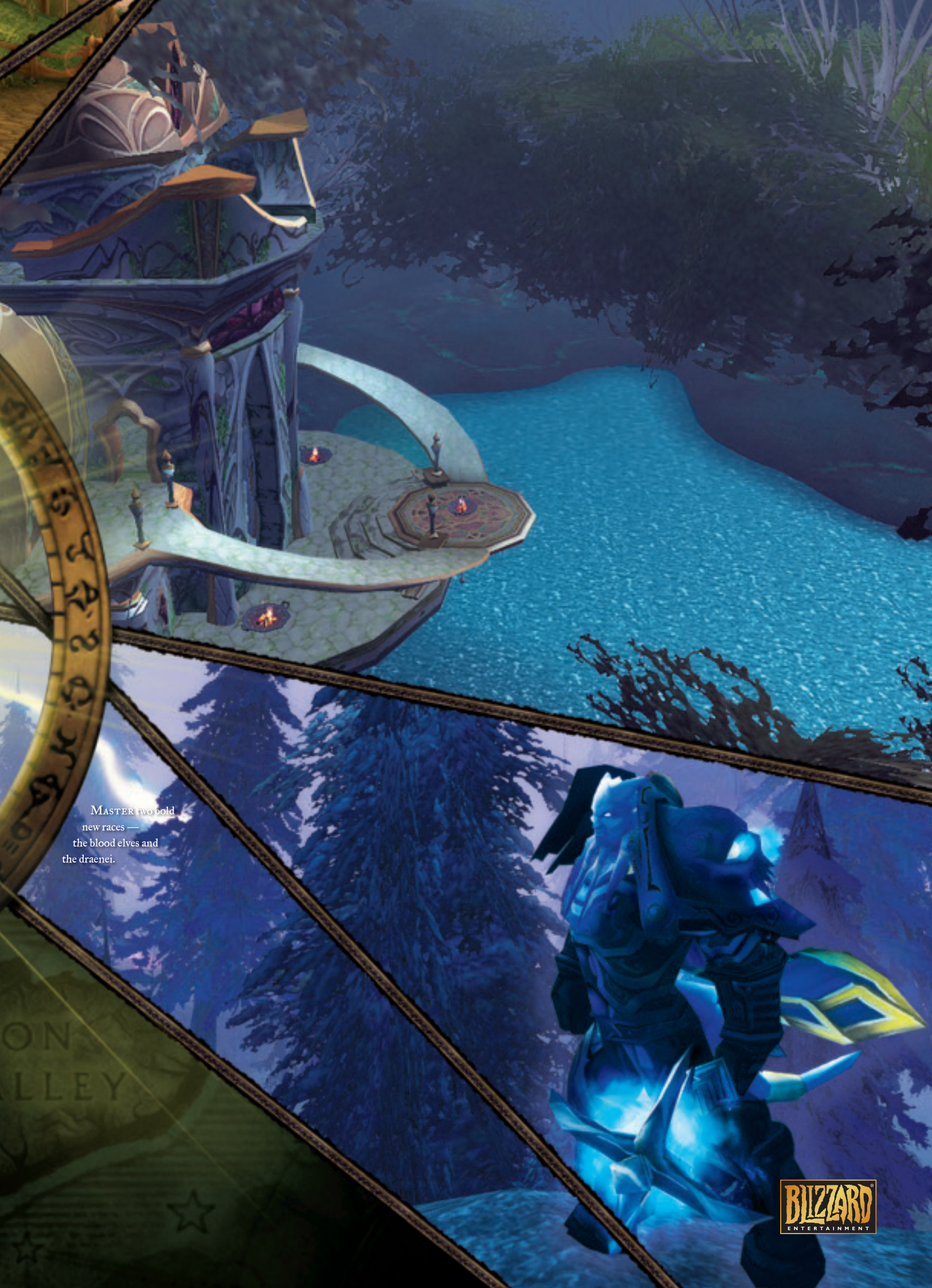
A NEW  
WORLD  
AWAITS

HELLFIRE  
PENINSULA

KAR  
REST

WORLD  
WARCRAFT  
THE BURNING CRUSADE™

JANUARY 2007



MASTER two bold  
new races —  
the blood elves and  
the draenei.

ON  
ALLEY

# CN CARTOON NETWORK RACING

Race as your favourite  
Character in the brand new  
Cartoon Network Racing Game.  
Test your Toon Powers in 26 fun  
filled circuits.

Choose your Toon  
Start your engines  
race to Victory!



NINTENDO DS™ PlayStation®2



CARTOON NETWORK

www.kemedia.com  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 89 44 22 33





**CHEFREDAKTØR** Thomas Tanggaard  
([thomas.tanggaard@gamereactor.net](mailto:thomas.tanggaard@gamereactor.net))

**ASSISTERENDE REDAKTØR** Steen Marquard  
([steen.marquard@gamereactor.net](mailto:steen.marquard@gamereactor.net))

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Martin B. Larsen  
Thomas Nielsen  
Henrik Bach  
Nicolas Elmøe  
Asmus Neergaard  
Erik Petersen  
Carsten Skov Teisen

**KORREKTUR** Daniel Boutrup

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

**ANNONCER** Morten Reichel ([morten.reichel@gamereactor.net](mailto:morten.reichel@gamereactor.net))  
Gamereactor Danmark 45 88 76 00

**ADRESSE** Eremitageparken 315 2800 Lyngby  
45 88 76 00 ([info@gamereactor.dk](mailto:info@gamereactor.dk))

**INTERNET** [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

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

**TRYK** Colorprint Danmark

**ISSN** 1602-0472

**DISTRIBUTION** Post Danmark

**PAPIR** M-Brite Semi Matt 90g

**GAMEREACTOR SVERIGE** Petter Engelin, Bengt Lemne  
Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael  
Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardsson  
David Fukamachi Regnfors og Sophie Warnie de Humelghem

**GAMEREACTOR NORGE** Thomas Spilhaug, Lise Lystad, Per  
Skoién, Carl Thomas Aarum, Johannes Hobak, Bent Granheim  
Gamereactor udgives af Gamez Publishing®

 Kontrolleret af dansk oplagskontrol **OPLAG** 30 000 ex

#### 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.

#### ELSKVÆRDIGT SPIL:

Udnævnelsen "Elskværdigt spil" er vores måde at sige, at du virkelig bør købe netop dette spil. Det elskværdige stempel tildeles kun et enkelt spil i hvert nummer og gives udelukkende til de allerbedste spil på markedet.

#### ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

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 er et Skandinavisk gratismagasin, som udgives af tre forskellige redaktioner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på at modtage magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har mulighed for at tilmelde dig via [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

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](http://www.gamereactor.net) er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

12-06 / 01-07

## En rigtig glædelig jul til alle

Redaktionen pynter op omkring fjernsynet og slapper lidt af

Nøj, hvor er jeg træt. Allerede fra begyndelsen af september, hvor de første kaskader af spil vælter ind af døren kan jeg mærke presset stige, og selvom hele holdet, stor som lille, tyk som tynd, nærmest lever, drømmer og naturligvis spiller spil, så skubber vi fra starten af oktober en stor pukkel af uspillede oplevelser foran os. Sådan er det altid, men det har været specielt problematisk i år med Wii d. 8. december og en PlayStation 3 i marts næste år. Det værste har været problemet med at få en Wii. Jeg holder af Nintendo og jeg tror også de holder af mig, men seriøst: At løbe et hundredmeter løb med snørebåndene bundet sammen, kan ikke andet end ende i en katastrofe – og netop katastrofe er, hvad vi var meget tæt på i denne måned.

Wii ankom med fem dage til deadline. Allerede fjorten dage før var arbejdsopgaverne udelegeret og alle vidste præcis, hvor de skulle være og hvorfor. Alligevel ender vi med at få Wii meget, meget sent og med alt for lidt software til. Imens udstiller jeg mig selv som en nar (okay jeg er lidt dum, men det her var pinligt) overfor resten af de danske distributører, hvis debug-koder og amerikanske originalsplil, vi slet ikke kan køre. Og hvorfor skriver jeg så alt dette? Fordi jeg vil være helt sikker på, at du eller en af dine venner ikke starter en eller anden indviklet konspirationsteori. Der er nemlig ingen. Når vi ikke kan opdrive maskinen eller spillene, så kan vi heller ikke skrive om dem, og derfor kan du også kun læse anmeldelser af The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Play og Super Monkey Ball Banana Blitz i dette magasin. Disse kunne lade sig gøre ved, at Henrik droppede alle tanker om nattesøvn og ved, at Steen nærmest levede på Henriks sofa. Vi har gjort, hvad vi kunne. Men vi lover at dække maskinen indgående på nettet.

Til gengæld er det gået lidt lettere med Sonys PlayStation 3. Efter at have været rodet og raget på ved dette års D3-messe, fik vi en maskine ind ad døren med en del af de spil, der vil være på gaden i Europa i marts næste år. Vi har naturligvis haft dem alle gennem møllen og fortæller alt om næste års lanceringsspil i vores beta-test sektion. Her kan du læse alt om Resistance: Fall of Man, Motorstorm, Genji 2: Days of the Blade, Formula One og Ridge Racer 7.

Ellers er det artiklen om Okami, du skal nyde, vores nøje udvalgte spil i den evigt tilbagevendende artikel om Årets Spil 2006, og sidst med ikke mindst de mange gadgets, DVD- og musik-anmeldelser, samt det første eksklusive kig på både Ghost Recon 4 og Darksite: Area 51. Jeg ønsker dig hermed en rigtig god jul og et indbringende nytår. Vi ses igen i februar.



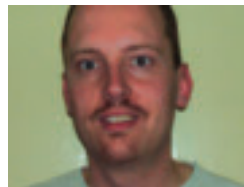
Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

## Medarbejdere



### Jesper Nielsen

Jesper er månedens medarbejder på Gamereactor. Mens Tanggaard har holdt en uges ferie, har Jesper planlagt og diskuteret arbejdsfordelingen af Wii- og PlayStation 3-spil, skrevet en god portion af dette års tekster til Årets Spil-artikel, samt fundet kræfterne til at skrive endnu en kronik. Ud over dette har Jesper spillet FEAR (en anmeldelse, der kan læses på sitet) og sidder nu fordybt i Eragon. Der er ingen tvivl om, at mens de fleste andre på redaktionen har brug for at få opladet batterierne, så ruller Jesper derudad på et par friske Duracell. Du kan i øjeblikket møde Jesper på nettet i Gears of War.



### Henrik Bach

Hvis du vil se en mand, der udelukkende overlever på kildevand og toastbrød, så skal du bare møde Henrik. Ikke at han ikke kan lave mad eller normalt ikke spiser varieret, men i den forgangne uge, har han simpelthen forskanset sig i stuen med et par pakker af Nettos toastbrød og et par feltflasker, fyldt til randen med postevand. Grunden er naturligvis Wii og Links seneste eventyr, der kræver mere end bare et par timer for at åbne sig op. Du kan læse Henriks anmeldelser af et par Wii-spil her i magasinet.



### Thomas Nielsen

Musik har været en fast del af Thomas' spilloplevelser denne måned. Først kastede han sig over Tetsuya Mizuguchis andet udspil i Lumines-serien, derefter gik turen til Harmonix' succesfulde og sjove Guitar Hero II. Begge kan du læse anmeldelser af i dette magasin. Når han ikke har spillet og skrevet om månedens opgaver, er tiden blevet brugt på Xbox Live, hvor han hver aften har chattet med Tanggaard. Desuden har han, som resten af holdet, spillet en nærmest sygelig mængde kampe i Gears of War.

18

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

# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## Masser af spil til jul

Så er det ved at være tid igen - tid til jule-tamtam, julemad og selvfølgelig julegaver. Og som regel plejer jeg, udover at købe gaver til familie og kæreste, også at give mig selv en gave. Dette er der hovedsagligt én grund til og det er, at der simpelthen kommer for mange titler i november/december, som jeg gerne vil have ind i samlingen - for tiden står det svære valg mellem Tony Hawks Project 8 og Gears of War. Og besøger jeg en af de mange spilforhandlere, så kan jeg hurtigt finde hele 11 titler mere, og det er alene til Xbox 360 (der er mange flere, jeg kunne bruge til min PS2 og PSP). Og sådan er det hvert eneste år, fordi de kloge salgfolk ved spilfirmaerne (selvfølgelig) har regnet ud, at der er gode penge i at udgive spillene lige op til den amerikanske Thanksgiving-ferie og op til jul i hele verden, og jeg kan da godt forstå dem - det er desværre bare spillerne det går ud over. For jeg er garanteret ikke den første (og nok heller ikke den sidste) spiller, der i disse dage beklager sig over valget mellem alt for mange spil og et alt for stramt budget. Man kan jo stort set ikke besøge et spilforum uden at vælte i posts om, hvor synd det er for os alle sammen. Og jeg er garanteret heller ikke den første, der har valgt at skrive et læserbrev om præcis dette emne. Hvis man ser på det store hele, så har Sony faktisk gjort os en tjeneste ved at udskyde udgivelsen af PS3, for så kan vi almindelige dødelige nå at spare nogle penge sammen efter julen har suget vores Visa-kort tomme. Så herfra et tak til Sony - fordi de ikke kan levere PS3 nu. **/Jesper Flindt**

## Hvorfor ikke holde kæft?

Jeg læser jeres blad med stor interesse, og er dagligt inde på jeres site. Jeg vil først rose jer for jeres store arbejde med bladet og hjemmesiden, som er til gavn for alle os gamere. Mit indlæg er egentligt et surt opstød, ikke til skribenter og redaktøren på bladet/sitet, men til os brugere. Jeg er temmelig uforstående over for de mange, undskyld udtrykket, tåbelige svar/respons der er på indlæg i bladet, og specielt på hjemmesiden. Dråben var hjemmesidens indlæg omkring det alternative skjold og svær til Zelda, hvor svaret fra en af brugerne var "det så jeg for et år siden". Man kan undres over, at så mange har behov for at fortælle, at det vidste de godt, og at de har læst det for længe siden. Jeg synes, at det er manglende respekt for det store arbejde, skribenterne bruger på bladet og sitet. Vi skulle i stedet for hjælpe redaktionen med evt. at videregive vores viden til dem, således at de kunne bringe det i bladet eller på sitet til gavn for os alle. Man kan undres over, at der kun er et blad af jeres kvalitet, idet der åbenbart findes en masse "spileksperter" rundt omkring i landet. **/Lars Povlsen**

## D3, en stor fornøjelse (månedens brev)

Så fik vi endelig skudt det første D3 i gang, og hvilken fornøjelse det har været. Jeg havde lidt været bange for, at kun nørder som jeg selv ville møde op, og at vi derved ville stå et par hundrede personer og glo forskølet på hinanden. Heldigvis så situationen helt anderledes ud. Hele familier ræsede rundt på messegulvet, selv piger, der ellers er en mangelvare i spillkredse, var mødt op - hvor befriende. Jeg håber lidt på at denne messe kan få medierne til at få øjnene op for digital

underholdning. Under messen var det desværre kun sensationsnyhederne, der fik plads. "Se, hvor mange, der venter på PlayStation 3", efterfulgt af et billede af køen. Jeg savnede lidt af TV2 og DR tog fat om spilmesse som fænomen. Hvad med at spørge, hvad det egentlig er, der gør, at spil nu kan få en messe? Det er jo en underholdningsform, der i den grad lider under manglende eksponering i de brede medier. At mere end 8.000 mennesker møder op i København, jeg kom selv hele vejen fra Jylland, for at se fremtidens elektroniske underholdning, må da gøre et indtryk? I øvrigt skal I som magasin have stor ros for jeres lille stand. Det var herligt, at se de gamle konsoller igen og det giver et godt indtryk af en redaktion af folk, der ikke er vokset op med PlayStation, men som har baggrunden i orden. Jeg håber virkelig, at der kommer en D3-messe igen næste år, da jeg føler, at vi endelig er nået til et punkt, hvor det at spille kræver mere plads i medierne, og med en messe kan min lille yndlingsverden forhåbentlig snart få den respekt, den fortjener. Tak for et brillant magasin og en fremragende hjemmeside. **/Marcus Jensen**

## D3 - jeg er ikke imponeret

Jeg ved godt, at dette var Danmarks første store spilmesse, men jeg var ikke imponeret, Måske er det netop fordi, det er den første af sin slags, at den savnede format, men jeg kom for at se spil, som jeg ikke allerede havde derhjemme eller ville få indenfor et par uger. Desuden fik jeg en klam fornemmelse i maven over Sonys "lukkede" stand - SÅ vigtig er PS3 altså heller ikke. Det var lidt for naziagtigt for mig og jeg var skuffet over, ikke bare at kunne stå i baggrunden og

observere andre spille. I medierne var det også kun PS3, der udgjorde interesse og selvom jeg havde glædet mig meget til Wii, så gik der ikke mere end et par minutter, før min drøm om en Nintendo-maskine gik i stykker. Zelda var uden tvivl lækkert, men det kan jeg så købe til min GC og dermed spare 2200 kroner. Resten af spillene var, som jeg lidt havde håbet, de ikke var, små Eyetoy-agtige spil, der hverken havde dybden eller kvaliteten til at være mere end et par minutters underholdning. Hvis der kommer en messe næste år, så håber jeg lidt på, at den både har noget til mainstream-spilleren, men også, at den samtidig kunne have et par kendte hoveder fra nogle af de forskellige udviklere.

**/Janus Henriksen**

## Bare super, super godt

Hej jeg har ingen intentioner om at vinde Månedens brev-præmien, så når jeg nu roser jeg nedenfor, så er det altså min uforbeholdne mening, intet andet. Jeg er i dag 44, har spillet siden ZX Spectrum og elsker spilverdenen, og i Gamereactor har jeg fundet MIT magasin. Jeres stil er ærlig, sproget er sprudlende men ikke fyldt med pladder og det hele er meget, meget personligt. Jeg elsker at læse Tanggaards anmeldelser af actionspil og kan virkelig mærke, at det er hans område, mens der ingen tvivl er om, at Nicolas er online-eventyren. I er altid i øjenhøjde med jeres læsere og var ikke, som SuperPLAY i Danmark var det, sådan lidt navlepillende og ophøjede. Jeg føler oprigtigt, at jeg hører til hos jer og at I laver det bedste danske spilmagasin. Bare bliv ved, jeg er med hele vejen og glæder mig til at se hvad I kan finde på næste gang. **/Ole Rasmussen**



**D3 var rigtig godt!**  
Månedens brev er skrevet af Marcus Jensen og handler om årets danske spilmesse D3, og hvordan han håber, at dette får medierne til at få øjnene op for spillindustrien.



# THE ULTIMATE HERO RETURNS



SUPERMAN. ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION



**SUPERMAN RETURNS. NU PÅ DVD!**

**13 DISC I ALT INDEHOLDER OGSÅ SUPERMAN RETURNS.!**

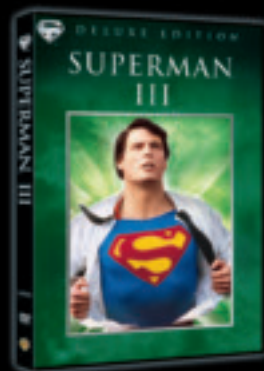
SÆLGES OGSÅ SEPARAT



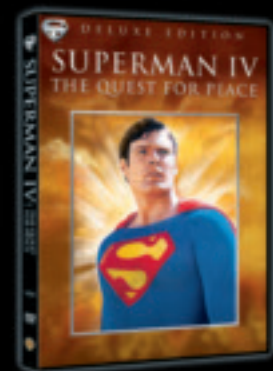
**SUPERMAN THE MOVIE**  
4-DISC SPECIAL EDITION



**SUPERMAN II**  
3-DISC SPECIAL EDITION INCLUDING THE RICHARD DONNER CUT VERSION



**SUPERMAN III**  
DELUXE EDITION



**SUPERMAN IV: THE QUEST FOR PEACE**  
DELUXE EDITION



**SUPERGIRL**  
THREE DISC I COLLECTION BONUS

## Tempo\_Liste

### VIGTIGE DATOER

#### Den 1. december

Ubisoft udsender Xbox 360-udgaven af Rainbow Six: Vegas. Du kunne læse anmeldelsen i sidste nummer af magasinet. Samme dag udsendes PSP-versionen af Marvel Ultimate Alliance og Sonic Rivals.

#### Den 8. december

Nintendos længe ventede Wii lanceres i Europa. Har du ikke allerede forudbestilt en konsol, så kan du ikke være sikker på at kunne spille på gigantens nye maskine. Samme dag lanceres naturligvis en masse spil til maskinen, her i blandt The Legend of Zelda: Twilight Princess, Red Steel, Wii Play og Rayman Raving Rabbids.

#### Den 14. december

Denne dag lanceres PS2-udgaven af Superman Return fra EA. Samme dag kan du også få fat i The Sims 2: Pets til din håndholdte PSP.

#### Den 15. december

Denne dag kan Thrillville samles op til PSP mens du samtidig kan få fingrene i Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri. Dog er det nok Wii-versionen af Splinter Cell: Double Agent de fleste ser frem til. Den lander også denne dag.

#### Den 15. december

Redaktionen samles på Park Cafe til en hidsig omgang julefrokost, hvor Tanggaard giver et par eksempler på hans store sangtalent, Ana danser på bordet og Steen nærmest drukner i gratis øl. Det bliver ikke kønt, men det bliver godt.

#### Den 22. december

Denne dag udgives der et par Wii-spil mere. Både Open Season og Far Cry: Vengeance stilles på hylderne denne dag. Skulle ingen af disse have nogen interesse, så er det også dagen hvor Dogz, Catz, Horsez og Hamsterz lanceres til Nintendo DS.

#### Den 24. december

Du slipper for et kort øjeblik joypaddet, spiser en dejlig julemiddag og siger til din familie at du holder af dem, og at gaverne ikke betyder noget. Derefter får du dem op (gaverne altså) og glædes over den megen dejlige software og hardware du har fået.

#### Den 12. januar

Julen er ovre og modsat de tidligere år kommer der faktisk nye spil i januar. Det første du kan få fingrene i er Capcoms nye actionbasker Lost Planet: Extreme Condition til Xbox 360.

#### Den 16. januar

Det er længe ventet og med mindre Blizzard klokker i det, så skulle du fra denne dag kunne spille dig igennem udvidelsen til World of Warcraft, nemlig The Burning Crusade, der indeholder nye racer, eventyr og monstre. Vi glæder os allerede meget.



## Ghost Recon 4

Gamereactor rejste til Paris for, som det eneste Skandinaviske spilmagasin, at prøve Ubisofts kommende opfølger til Ghost Recon Advanced Warfighter...

□ Format PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 □ Udvikler UBISOFT □ Udgiver UBISOFT □ Udgivelse 2007

**D**et første Ghost Recon Advanced Warfighter var så godt, at det fik selv en trækrammende pacifist som undertegnede, til at nyde krigens adrenalinprægede facon. En efterfølger må naturligvis følge op på sådan en lovpristitel. Jeg tog til Paris for at se, hvordan det står til med spøgelsespatruljen.

En af de få ting, Ghost Recon Advanced Warfighter fik kritik for var, at miljøerne ikke var specielt levende. Det har udviklingsholdet forsøgt at råde bod på gennem nogle små forbedringer. Vejret og solens placering på himlen ændrer sig gennem spillets forløb.

Fugleflokke løfter sig - et flot syn foran én. Teknikker som skygger, røg og eksplosioner er blevet finpudset. Jeg tror ikke, at en almindelig gamer i kampens hede tager sig i, at betragte røgudviklingen fra en

brændende bil - men alle detaljer bidrager naturligvis til helheden.

Den absolut vigtigste nyhed er at kunne se præcis, hvad soldaterne og den svævende spejderdrone ser, på fuldskærm. Det indebærer muligheden for at spille mere afslappet og mere taktisk. Teoretisk set skulle du som leder sjældent behøve at vove dig ud i kamp, hvis du ikke vil. Det er bare at styre din spejder over et nyt område, skifte til din underordnedes synsvinkel og rykke frem med dem. Ubisoft laver en sikker efterfølger ved at bygge videre på det første spil, uden at revolutionere. Solid og taktisk actionfest på grænsen mellem Nordamerika og Mexico sammen med tre glade håndlangere, kommer formentlig til at tilfredsstille venner af krig. Hvad angår multiplayer delen så forventer vi os et spil i samme høje kvalitet. Du kan læse

meget mere om spillet i næste magasin.

**\_Love Bolin**



**MOBIL VALGFRIED** Det mobile våbenforråd er en nyhed, som jeg i hvert fald ikke kunne forudse. Det muliggør våbenskift i forskellige situationer. Den lille kasse fungerer oven i købet som et dække, man kan lægge sig bag i åbent terræn. Fremragende.



**LÆGEHJÆLP** At kunne lappe en halvdød soldat sammen, var noget, jeg savnede i forgængeren. Nu kan man vælge at tage en samarit med sig, til at sørge for førstehjælpen i pressede situationer. Hvad samaritten har i dygtighed med sine helende hænder, mangler han desværre i ildkraft. Valget af dine medhjælpere får altså endnu en taktisk dimension.



**FLERE INFORMATIONER** Nu er det slut med at udvælge sine medhjælpere ud fra hvilket navn, man bedst kan lide. I Ghost Recon Advanced Warfighter 2, får man informationer om sine soldaters færdigheder på de forskellige områder. Hårdførhed, rækkevidde, forsvar og evnen til at holde kæft under fremrykninger – alt får vi som spillere at vide om vores hårdføre kammersjucker.



**MED EN VEN** Blacksite: Area 51 vil indeholde en Co-op-funktion, der både kan spilles på en delt skærm, via system link eller over nettet. Du kan glæde dig.



**UDENJORDISKE VÆSNER** Rumvæsnerne i Blacksite: Area 51 består af flere polygoner end hele det første spil og er naturligvis omdrejningspunktet for oplevelsen. Af hvad vi indtil videre har set til designet, så er det en blanding mellem Halo 2 og Half-Life 2.



**EKSKLUSIVT!**

**Unreal 3-motoren**  
Blacksite: Area 51 afvikles på samme velfungerende motor, der også bruges til Gears of War. Det ser allerede helt fantastisk ud - og vi glæder os rigtig meget til at fortælle mere om det næste år.

Format PLAYSTATION 3/XBOX 360 Udvikler MIDWAY Udgiver MIDWAY Udgivelse 2007

## Blacksite: Area 51

Vi har de første billeder fra Midways opfølger til Area 51

Area 51 (PC, PlayStation 2 og Xbox) er et af de senere års mest undervurderede og forlængst glemte spil. Sammen med Crystal Dynamics meget underholdende Project Snowblind, havnede Area 51 hurtigt i butikernes store rodekasser. Det var kampen mellem Halo og Half-Life 2, der pressede spillet ud i glemslen. Alligevel lykkes det Midway at runde et million solgte eksemplarer af spillet og derfor dukker der nu en fortsættelse op til næstgenerationskonsollerne. Blacksite: Area 51 trækkes af Epics Unreal 3-

motor (samme motor der også leverede Gears of War) og lanceres til PlayStation 3 og Xbox 360 engang næste år. Handlingen foregår endnu engang på den tophemmelige, amerikanske forskningsbase Area 51, hvor nye udenjordiske væsner er sluppet løs. Du bliver som spiller, sammen med fire kolleger, sendt til stedet for at neutralisere væsnerne og lægge en dæmper på de skader som de har forvoldt. Udover fabelagtig action og bankende lækker grafik, så har Midway allerede afsløret af spillet inde-

holder mere end ti forskellige køretøjer, her i blandt en snescooter, en Hummer, panservogne og en hel del uden-jordiske opfindelser. Spillet indeholder også en omfangsrig multiplayer del. Ifølge de første oplysninger er spilmøden "Siege" bare en af de nye måder hvor på du kan spille Blacksite: Area 51. Her gælder det om at tage modstanderen til fange, hvorefter han bliver en del af dit hold og skal kæmpe mod sine tidligere holdkammerater. Vi behøver vel næppe sige at Blacksite: Area 51 ser meget lovende ud?



**SONY ERICSSON  
W810i  
www.telmore.dk**

---

SONY ERICSSON W810i:	999 KR
MIN. FORBRUG PR. MD. DE FØRSTE 6 MDR.:	199 KR
FORSENDELSE:	75 KR
MIN. PRIS FOR 6 MDR. - HERAF TALETID 1.194 KR:	2.268 KR

---



---

**TELXMORE**  
KLAR TALE

75 øre pr. min. • 25 øre pr. opkald • 20 øre pr. sms • 0 øre abonnement

GRTV\_Spil TV på nettet

## Månedens Fokus



## Julekalender

Gakket, dumt og måske også sjovt. GR's første julekalender er klar...

Så er den her! Efter et par år i cyberspace har GRTV endelig fået sin helt egen Julekalender, der bringes i 24 afsnit fra 1. til 24. december. Chefredaktør Thomas Tanggaard og GRTV vært Ana Fugl tager roret i årets julekalender, der uden tvivl vil bringe julestemning i alles hjerter og skabe glæde og håb hos alle de ellers juletrætte sjæle. I det pyntede studie hiver de hver dag nye spændende ting op af sokken og viser klip fra de nyeste spil og film. De får besøg af Tanggaards to alter egoer, Stange Tange og Mustange Tange, mens GRTVs egen rapportør Steen Marquard, som befinder sig i marken, bidrager med sin version af månedens herligheder. Det bliver både tørt og vådt inden de når den 24.

## Anmeldelser



### Viva Piñata

December er altid en god måned, når det kommer til spil-udgivelser, og 2006 er ingen undtagelse. Tanggaard anmelder Viva Piñata, spillet med de nuttede papmachedyr og Tokobot Plus, Asmus kigger på GTA: Vice City Stories til PSP'en og Steen kigger selvfølgelig også forbi studiet med nogle spil og DVD-anmeldelser. Glæd dig.

## Gadgets



### Gearede gadgets

Netop fordi det er den kolde jul, der nærmer sig, har David haft kig på de indendørs aktiviteter. Endelig kan vi vise jer Danmarks første bud på de ventede Blu-Ray-maskiner fra både Samsung og Panasonic. Vi har også haft kig på vaskeægte gaming-hovedtelefoner fra Philips. Alt sammen til juleære for jer. Smukt ikke?

## D3 Expo



### D3 2006

Ikke færre end 10.000 mennesker besøgte D3-messen, der løb af stablen d. 18. og 19. november i Øksnehallen. Her kunne man for første gang prøve Nintendo Wii og PlayStation 3, der gav anledning til lange køer foran standene. D3 Awards blev hostet af Frank Hvam, og selvfølgelig var GRTV på pletten.

## Previews



### PlayStation 3-spil

Gamereactor har fået fat i en af de få debug PS3-konsoller der er, og som vores anmelder Jesper Nielsen har fået æren af at teste med spillene Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7 og Genji. Steen er klar med det første af flere WOW: Burning Crusade-previews, Asmus fortæller om Halo 3 og Tanggaard fortæller alt om Ubisofts store spil: Assassins Creed.

## Events



### DM i Tekken Finale

Den danske mester i Tekken 2006 blev efter hårde kampe, med skuffelser og overraskelser, kåret den 11. november på Fisketorvet. Det blev Jan Kaczmarek, en gammel kending i det danske Tekken-miljø, som stolt kan se frem til at modtage en PS3, når den kommer til Danmark i foråret. Se den spændende finale, kun på Gamereactor.tv

## Interviews



### Nintendo Wii

Nintendos lækre konsol kommer på gaden i denne måned, og selvfølgelig har GTRV sørget for en grundig dækning af konsollen og spillene. Til D3 talte vi med Michael fra Nintendo, der bliver Wii-spil, Trailershows og vores egen Lasse Jakobsen kommer i studiet og fortæller om Wiis tekniske kompetencer. Se meget mere om Nintendo Wii i december.

GRTV\_Kronik

## SÅ ER DET TID TIL LIDT JULE-TV...

Se hvordan det gik på årets første danske spilmesse D3 og hvad vi har fået ud af Wii'en.



Så er vi trådt ind i årets største spillemåned, og det betyder masser af store titler, en ny konsol, og et blad der bare skal rive ryggraden ud gennem RØ=&%"# på jer læsere. Yes, det er december, den kæreste julemåned med gløgg, pebernødder og forbandede julesange, som kun frembringer kvalme oveni den ellers tommermandsbelagte måned. Kun John Mogensen og den ækle høkersnaps til de traditionelle julefrokoster, kan frembringe ægte julestemning hos enhver og en tiltrængt vrikken med ørene.

Med det sagt skal det siges, at vi her på redaktionen har valgt at tage tyren ved hornene og slutte os til det store julecirkus med vores helt egen julekalender, der startede den 1. december her på GRTV. Med al det julepjat, vi kunne opstøve er kalenderen hostet af vores egen Ana Fugl og chefredaktør Thomas Tanggaard, ser de på månedens aktuelle spil- og filmtrailere, der absolut er et kig værd.

Medio november var vi til D3-messen i Øksnehallen for at dele blade ud, tale med vores læsere og lave interviews med udstillerne på messen. For første gang kunne man lægge hånd på de nye konsoller, PlayStation 3 og Wii, og køerne var lange både lørdag og søndag. Du kan se hele D3 Awardshowet, som blev hostet af en velopløst Frank Hvam, der med hårfin snilde fik sneget et par jokes ind hist og her, foruden at blive overfaldet på scenen af to vilde Klovn-fans. Se også rapportager om de to nye konsoller, og så er vi stolte af at kunne vise vaskeægte in-game fra IO Interactives kommende Kane og Lynch, der blev fremvist på messen. Vi har også mødt Gamereactors moderatorer for at finde ud af hvem Karklud, Meqrinda, Dirty Harry og Jakob Kierkegaard i virkeligheden er! For hvad er en moderator egentlig, og hvor kommer de fra? Desuden har vi været til verdens største LAN i Jönköping, Sverige med over 10.000 deltagere. I fire dage, mødtes folk fra hele Skandinavien, dog hovedsageligt svenskere, og indtog alt hvad der kan optræves af skodføde og drikke, og spillede til de knaldede panden i tastaturet af træthed.

Vi har pakket os ind til vinteren og forberedt os på en lang vinter, der vanen tro, nok ikke byder på meget andet end sne, slud, regn, mørke og en masse kulde!! Øv, men desto større anledning til at se nærmere på de fede spil, der byder sig til her op mod jul, og især den nye Wii-konsol, der nok skal kunne holde pulsen oppe.

/Julius Telmer





# Find your ZEN

music • foto • video • radio

## ZEN VISION:M



30GB / 60GB

Kan have op til 15.000 sange\*, 120/240 timers videohukommelse\* eller titusindvis af billeder • FM radio • Diktalon • Stor 2,5" LCD-skærm med 261.144 farver • TV output • "Min genvejstast" til hurtig adgang til funktionerne • Kan synkroniseres med Microsoft Outlook

## GEAR MAGASINET FOR UENGLIGE

Zen Vision:M (Maj 2006) - Bedste Køb



Zen Vision:M (April 2006):  
Komputer for Alle anbefaler

## TÆNK

Zen Vision:M (September 2006):  
Bedst i Test!

## ZEN V PLUS



4GB      2GB      1GB

Kan have op til 2.000 sange\* • Se dine favoritvideoklip og -billeder • FM radio • One-touch stemmesptagelsestast • Ministarrelse til minipris • Ridebestandig 1,5" OLED-skærm med høj opløsning • Direkte line-in optagelse

Prøv også ZEN V. (Uden video-playback og FM radio)

\*Sange: baseret på 4 minutter pr. sang ved 64 Kbps WMA. Video: baseret på 500 Kbps MPEG4-SP format.

© 2006 Creative Technology Ltd. All rights reserved. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. All other logos, brand or product names are trademarks of their respective holders. Design and specifications are subject to change without prior notice.

europa.creative.com





## Logitech Harmony 1000

Cirkapris: 2.999,-

En ægte gadget-mand har selvfølgelig en god håndfuld fjernbetjenerer på sit sofabord. Men det er ikke noget at blære sig med – det er det derimod, hvis du kan samle dem alle i denne fede, universelle fjernbetjener fra Logitech. Harmony 1000 er udstyret med en 3,5" skærm, så du ikke farer vild i de utallige funktioner. Så er det bare om at læne sig tilbage i sofaen og nyde godt af blære-rollen. Der er ingen tvivl om at de fleste godt ville kunne lægge deres mange fjernbetjenerer væk til fordel for denne basse. Vi skal alle sammen have en i julegave.



## Slingbox

Cirkapris: 2.500,-

I USA er denne fyr blevet utrolig populær, og endelig ser den ud til at komme til Danmark. Så kan du få glæde af blandt andet Søren Ryge og Kaare Sand i udlandet, på trods af de ikke er på de udenlandske tv-kanaler... må man da regne med. Sæt Slingbox til dit hjemlige Internet, og så kan du modtage signalerne over en bredbåndsforbindelse, hvor end du befinder dig. Så behøver du ikke gå glip af De Unge Mødre, selv ikke ved poolen.



## Philips SHG8100

Cirkapris: 999,-

Få dig en futuristisk gaming-oplevelse med Philips store hovedtelefoner. De er både udstyret med vibrator, så skudsalverne i Gears of War føles helt tæt på. Det er svært ikke at få et krigssyndrom med SHG-8100 på hovedet, og en hel dag med Gears of War. Det kan gadget-masteren skrive under på. Selv om hovedtelefonerne kan virke noget store og presse hårdt på ørene, skal man ikke tage surround-følelsen væk fra spillene. Desuden holder de lyden af en skrålende Tanggaard helt ude af systemet.

# Gadget-puls

Vi tager pulsen på de mange gadgets, og giver dig en undskyldning for at købe store gaver...

Denne tid på året er som regel altid ensbetydende med grænseoverskridende nye gadgets. Vi er allerede helt ude og svinge efter vores første Blu-ray-maskine er landet på redaktionen. For at dele lidt af de glæder, vi har her på Gamereactor, kan I se en lækker blanding af det nyeste grej. I kan få flere glæder på sitet [www.gamereactor.dk/gadgets](http://www.gamereactor.dk/gadgets)



## Raptor Gaming M3

Cirkapris: 399,-

Musen er det gennemførte redskab til spil på computeren. Du kan justere vægten i musen, så hånden ikke skal overanstrenges sig, når den skal bevæge sig fra punkt A til B og dine skud sidder hvor de skal.



## Xbox 360 Wireless Racing Wheel

Cirkapris: 1.199,-

Læder og krom hører til det rette rat, og det byder Microsoft på med deres nye Wireless Racing Wheel til maskinen. Uden de mange ledninger til konsollen og stikkontakten, kan du virkelig ligge dig ud i svingene. Så er det bare om at holde arme og ben ind til kroppen, når du farer hen over skærmen. Et lækkert produkt.



## Motorola Audex hjelm

Cirkapris: 700,-

Der findes ingen federe fornemmelse end at suse ned af bjergsiden på snowboard, med det svedigste soundtrack pumbende ud i ørene på dig. Foruden SSX-serien til PlayStation 2 er det ikke noget, man prøver så tit. Det laver Motorola heldigvis om på. De er indgået i et samarbejde med Audex for at lave hjelm, jakke og hue med Bluetooth-hovedtelefoner. Det er endda muligt at sætte mobilens funktioner til en mikrofon, så opkald kan klares i fuld fart ned af bjergsiden. Så er det bare om at finde den rette musik til din tumlen ned af pisten.



**Creative Live! Cam Voice**  
Cirkapris: 600,-

Hvis du bedre kan lide at se folk i øjne, når du taler med dem, så er Creative Live! Cam Voice lige i den rette grøft. Den retningsbestemte mikrofon som sidder på kameraet fanger nemt din stemme - så er spørgsmålet bare om den vil levere stemmen tilbage. Selve kameraet er udstyret med 1,3 megapixel til stillbilleder, så du kan sende fine julekort rundt med dig siddende foran computeren. Fascinerende...



**Sony Ericsson MBW-100**  
Cirkapris: 2.500,-

Få musik til tiden med Sony Ericssons nye tiltag, et bluetooth-ur. Displayet på uret kan vise opkald, SMS og styre musikken, som bliver afspillet på mobiltelefonen. Dog kan man ikke snakke ned i uret, som en anden James Bond, men det kan derimod klare en imponerende vanddybde på 30 meter. Spørgsmålet er om du overhovedet har brug for det på badeturen?



**Nokia N95**  
Cirkapris: Ukendt

Dette er historien om den brede mobiltelefon, der meget hellere ville have været en computer. N95 følte sig misforstået af folket, da den havde hele 5 megapixel i kameraet, Turbo-3G til net-surf og en indbygget GPS-modtager, så folket kunne finde vej. Men folket troede stadig kun at det var en mobil, selv om den var så meget mere. Den kunne skydes op begge veje, så der både var multimedieknapper og almindeligt tastatur. Heldigvis for N95 er det hele ikke bare et eventyr. Det er den pure virkelighed og forhåbentlig bliver den materialiseret til næste år. Her på redaktionen lover vi, at være søde og kalde det for fremtiden. I 2007 vil denne computermobil tage al rampelyset - tro os!



**Acer AT4250**  
Cirkapris: 15.000,-

Vi er vant til god kvalitet, når det kommer til skærme, hvor prislappen tynger godt nedad. Derfor kan det komme som noget af et chok, når de gode skærme er prydet med en billig overtalelse. Så det var noget af et chok, at se den milde pris på Acer's tv, der i al sin enkelhed kan vise HD i sin fulde form på 1080p. Så er det vel bare at vænne sig til, at pengene ikke ryger så hurtigt, og det er jo ikke helt skidt. Vær klar til fremtiden eller bare til december, hvor Acers 42" kommer ud, der yderligere har 2 x HDMI-stik og digital tv-tuner. Det er jo lige til et passende juleønske, hvis du læser dette, mor.



**Pioneer DVJ-1000**  
Cirkapris: 18.500,-

Bliv hjemmets ukronede DJ-konge, eller ryk den videre og få dansegulvet til at koge til dine finurlige toner med billeder. For Pioneers nye smarte DJ-turntable tager skridtet videre og lader dig scratche musikvideoer. DVJ-1000 kan nemlig fodres med DVD'er. Så er det bare i gang med at scratche og loope i diverse musikvideoer. Må vi anbefale, at scratche hele Nik & Jays nyeste musikvideo væk fra hukommelsen.

**Panasonic BP-10**  
Cirkapris: 12.000,-

Dette er intet mindre end Danmarks første Blu-ray-afspiller på markedet. Panasonic har vundet det tætte kapløb over Samsung og LG om at være først ude. På trods af børnesygdomme, der er selvklat ved nye teknologier, kan vi kun anbefale at opleve film i HD. Der findes intet federe end at tælle hudporer i ansigtet på Brad Pitt, eller se svedperle ved Scarlett Johannssons hårgrense - så kan de lære det!



## PIXELERET KÆRLIGHED

### En dårlig frokost og en rigtig dårlig lancering

#### Kumar får madforgiftning og tager et kig på lanceringen af PS3 og Wii...

Onsdag d. 16. november, blev jeg enig med mig selv om at tage fri fra arbejde og tage på en lille sightseeingtur, for at se dele af det mere landlige Canada, et sted, vi faktisk aldrig besøger, men nu gjorde vi det altså, ikke mindst fordi hendes far var i byen og vi ellers aldrig lejer en bil.

Det er nemlig sådan, at alt vi har brug for kan findes i selve Toronto, hvor vi bor, det er den største by i Canada med ca. 2.5 millioner indbyggere, og desuden siges det at være den mest multikulturelle by i verden, så hvis vi er interesseret i at opleve noget helt andet, så kan vi bare tage turen forbi Chinatown, Koreatown eller Lille Polen - der er kort sagt masser af eventyr indenfor byens grænser. Alligevel valgte vi at tage uden for byen, bare for at opleve noget nyt og vidunderligt. Og det var absolut vidunderligt, hvis du anser en rigtig fæl gang madforgiftning, indtaget i en skummel vejcafé uden i ingenmandsland, for at være alle tiders. Et godt tip fra mig: Spis ikke andet end hjemmelavet mad dagen før en konsollancering.

Men okay, jeg brugte det meste af natten i fosterstilling på gulvet af vores toilet, nærmest i kramper for min ringe beslutning. Alligevel, og det var efter at have brugt utallige timer med sved på panden og uendelige besøg på kummen, så valgte jeg at tage ned for at dække lanceringen af PlayStation 3. Og stort set som alle andre, der havde stået i kø i flere dage og som bare ventede på at få en maskine, så de kunne sælge den på eBay til en helt uhyrlig sum, så fandt de ud af, at det ville have været bedre at blive hjemme. Der var ingen profit at hente på eBay, folk var nærmest ligeglade og deres nyindkøbte PS3'ere faldt i pris hurtigere end en lækker flødeis smelter på en varm sommerdag.

I Canada er situationen heldigvis anderledes end i Amerika, hvor kunder er blevet skudt i Connecticut og flere personer har pådraget sig kvæstelser i Kentucky og Wisconsin - i forhold til dem, så er en gang madforgiftning jo nærmest ikke værd at tale om. Der var dog meget få PlayStation 3-konsoller klar ved lanceringen, og til en pris på 2800 danske kroner for den lille model med 20GB harddisk og den store til godt 3400,-, så kunne visse medier som CBC, CTV og andre canadiske tv-stationer stadig piske en stemning op. Til Sonys egen lanceringsfest, afholdt i en fashionable natklub, fyldt til randen med gratis mad og alkohol, og med underholdning af selveste Wyclef Jean, en fest, jeg ikke kunne nyde, fordi jeg nok ville kaste det hele op - ikke på grund af min madforgiftning, men mere fordi jeg ikke kan holde Wyclef ud - blev jeg udenfor. Her fik jeg snakket med en fra Sony, der sagde:

#### DE ANDRE KONSOLLANCERINGER



##### Nintendo NES

Den 18. oktober 1985. Nintendos NES, firmaets første egentlige konsol, lanceres kun to år efter spilbranchens helt store krise og vender (naturligvis uden at nogen på det tidspunkt ved det) op og ned på alt. Verden er ikke den samme.



##### Sony Playstation

Den 29. september 1995. Sonys PlayStation lanceres i Europa med WipeOut. Selvom maskinen allerede var ude i Amerika, så var det i første omgang i Europa at maskinen ændrede spillkulturen for altid.



##### Sega Dreamcast

Den 27. november 1998. Segas sidste konsol lanceres i Japan, som den første ægte næstgenerationskonsol komplet med VMU, internetadgang og en del lækre spil. Verden blev aldrig den samme igen.

"Hvis de lange køer er en indikation af PS3'ens popularitet, så ser folk ud til at være mere end tilfredse med maskinen. Vores mål er at få maskinen ud til så mange som muligt. Men da Amerika maksimalt har fået 400.000 konsoller, Canada i omegnen af 32.000 og Japan stadig tørster efter flere, så bliver det lidt svært at gøre alle glade."

På min gå tur rundt i byen stødte jeg på en Best Buy-butik i Yonge-Dundas-kvarteret i Toronto. Allerede torsdag aften var køen ekstrem lang, og det var selvom vejret var helt forfærdeligt og at der kun var 94 maskiner i butikken. 76 60GB-udgaver og 18 med 20GB harddisk. Her fik jeg mulighed for at snakke med en student fra Torontos universitet, der kunne fortælle, at han havde stået der sammen med en ven siden onsdag morgen.

"Der er så få konsoller, så vi vidste det ville være en god investering at komme herved, stå i kø og købe dem for andre." Ja, her er der tale om en ægte fan... eller noget. Samtidig kunne både Toronto Star, Globe og Mail (vores aviser) rapportere, at mange af dem i køen var hjemløse, betalt af unge mennesker til at stå i kø for dem, så de kunne få en maskine ved lanceringen. Og ud fra det, jeg har set med egne øjne, så lyder det absolut ikke helt forkert.

Kun et par dage senere slæbte jeg mig igen ud af sengen, denne gang for at følge lanceringen af Nintendos Wii, naturligvis hos den samme Best Buy, bare for at have et rimeligt sammenligningsgrundlag. Jeg havde stadig problemer med at holde mine indvolde på indersiden, det føltes mest af alt, som om de var ved at kravle ud af munden på mig, og fordi jeg havde det så dårligt, så var jeg lige

ved at blive kørt ned. Da jeg endelig kom frem, var det et helt andet syn, der mødte mig. Køen var entusiastisk, fyldt med folk, der snakkede indbyrdes og storhyggede sig. Samme dag kunne Toronto Star fortælle at mange af dem, der bare dage forinden havde købt en PS3, nu solgte den med tab for at få råd til en Wii. Næsten allerforrest i køen stod en elev fra en skole i nærheden. Han sagde: "Vi har spurgt en række folk her i køen om de er her for at købe en Wii-konsol, der skal sælges på f.eks. eBay, og faktisk skal de fleste bare have den med hjem til at spille på. Næsten alle beholder den - der er tilsyneladende en helt anden respekt omkring konsollen." Samme skoleelev kunne fortælle, at han havde ventet i mere end to år på Wii'en. Lige siden han havde set den på E3 2004, havde den stået øverst på ønskelisten. Han havde dog ikke stået i køen i flere dage, men mødt op samme dag. "Alle her i køen har det rigtig sjovt, de har faktisk hygget sig. Hele den her oplevelse har været et minde for os alle."

Som han kom tættere på sit mål, spurgte jeg ham til sidst, hvad der var så specielt ved Wii. "Det er systemet, Zelda, stort set alt ved det. Jeg elsker virkelig Nintendo." Jeg blev nærmest smittet af hans entusiasme og fandt ud af, som jeg kom tilbage til min lejlighed, at Nintendo minsandten også havde sendt mig en Wii. Efter at have spillet lidt Wii Sports, var min fæle madforgiftning nærmest forsvundet, og det tror jeg end ikke en PlayStation 3 kunne have kureret. Sådan...

#### \_Mathew Kumar

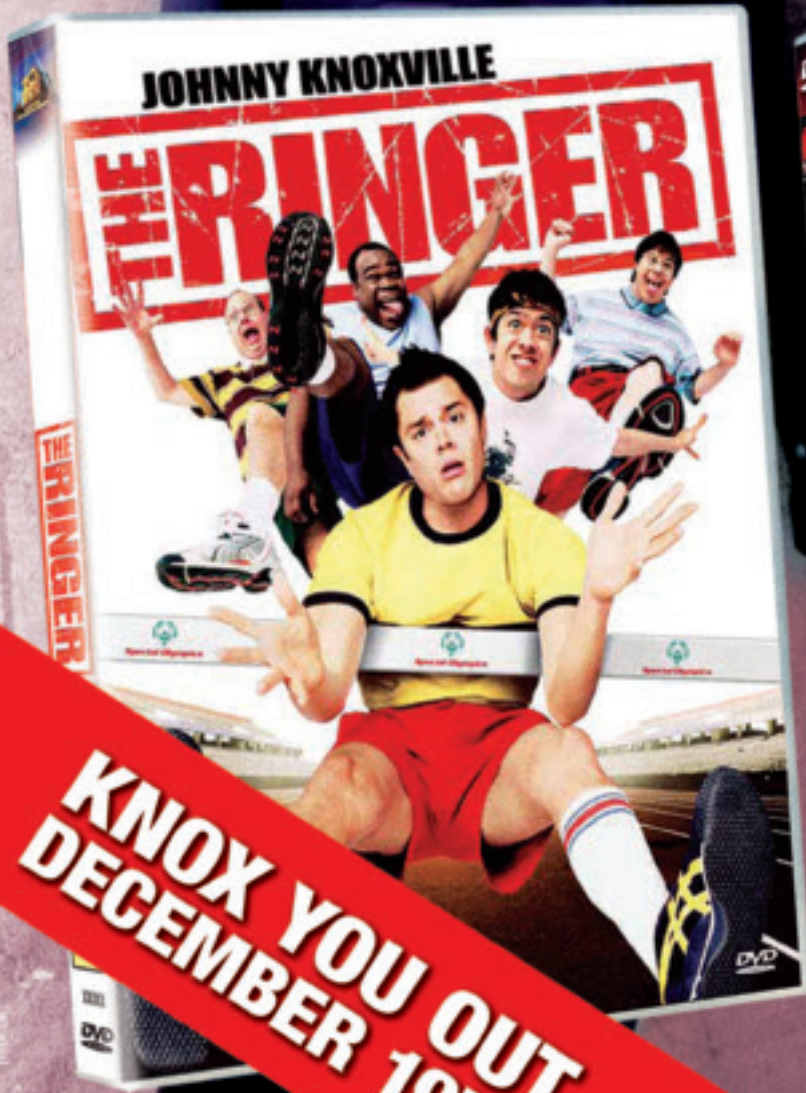
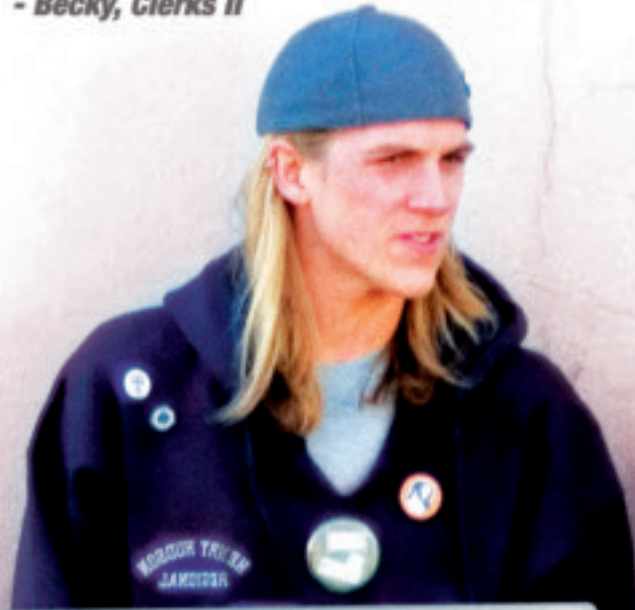
Gameactors klummeskribent Mathew Kumar skriver bl.a. for Internet-magasinet *Insert Credit* og det trykte musikmagasin *Plan B*. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af redaktionen.



Sådan så køen til Best Buy ud, da Nintendo lancerede deres Wii. Stemningen var god, de fremmødte havde i sinde at købe og beholde deres konsol, og langt de fleste af dem fik faktisk deres maskine med hjem. Kumar fik også en konsol, om end han ikke skulle betale for den, og spillede nærmest i dagene efter, sin fæle madforgiftning væk. Havde han modtaget en PlayStation 3, så var den med stor sandsynlighed blevet solgt igen med det samme.

# "I'm disgusted and repulsed and I can't look away!"

- Becky, Clerks II



**KNOX YOU OUT  
DECEMBER 19TH**

**CDON.COM**

EN HELT ANDEN MENING

## Kejserens nye klæder

En ting er teori, en anden er praksis. Jesper fortæller hvorfor du bør glemme at om konsolkrigen...

Jeg tror, at er der ét eventyr, som mere end noget andet er blevet brugt i et utal af sammenligninger og metaforer, så må det være den kære H.C. Andersens fortælling om Kejseren, der drog nogen gennem byen. Derfor virker det måske en anelse kliché, når jeg nu fortæller, at dette er en sammenligning, jeg skal fortsætte med, men alligevel har jeg haft svært ved at finde andre udtryk for netop det samtaleemne, der optager alle tiden. Et emne, som er fyldt med løgne, bedrag og smarte forklaringer. Jeg taler naturligvis om den evigt varende konsolkrig, hvor de tre konsolgiganter trækker i gummistovlerne og indtager grusbanen for en ordentlig gang mudderkastning. Gemt bag vel-formulerede, ikke alt for stødende ord ligger skjulte budskaber, der er sådan cirka på samme niveau som en seks-årigs "min far er større end din far"-argumentation. Alt munder ud i taler, der i sidste ende ikke fungerer anderledes, end når kejserens nye skrædder kan tale alt ud af ingenting.

Debatten er atter taget til her, hvor Nintendo og Sony har afsluttet skiftet til næste generation med frigivelsen af deres konsoller. Fordelen ligger i, at der nu ikke længere er nogen dårlige undskyldninger. Eller jo, det er der naturligvis, for enhver fejl vil bortforklares af den ene dumme grund efter den anden, men nu har vi heldigvis mulighed for at tage fat om den ægte vare og selv lave vores vurdering. Nu kommer kejseren endelig ud for at gå sin parade gennem byen. Jeg kan være ufatteligt naiv, og derfor er det heller ikke uden for min forståelse, hvorfor folk gang på gang lader sig overbevise af konsolgiganternes store ord. Hvis visse løfter bare giver en smule mening, så nærer jeg også selv håb, ikke mindst fordi, jeg elsker en konstant udvikling mod nye højder. Til gengæld har jeg udviklet en indbygget skepsis, der på trods af mine naive forhåbninger alligevel fortæller mig, at intet skal tages som den ægte vare, før man selv står med det i hånden.

I den forgangne november måned fik jeg en PlayStation 3 med hjem, for at teste de første par spil til konsollen, og på det grafiske niveau var jeg ikke synderligt imponeret. Der var naturligvis en del næste-generations opgraderinger over PS2, men det var ikke, hvad jeg forventede af en \$600 konsol, og jeg gav da også klart udtryk for min skuffelse i min blog på sitet. Her var det næsten skræmmende at se folks reaktioner: mange gav udtryk for, at det er fuldstændig lige meget, hvad PlayStation 3 på nuværende tidspunkt kan præstere, da de ved den kan sååå meget mere. Faktisk vil den også kunne lave kaffe i fremtiden. Jeg har aldrig lagt skjul på, at konsoller lang-



Killzone så fantastisk ud på E3 i 2005, og selvom alle efterhånden er enige om, at videoen ikke fremviser et faktisk spil, så ved vi også godt, at det ikke er et umuligt mål. Men før vi ser målet for vores øjne, så er alt andet ligegyldigt. Guerrilla Games viser med al sandsynlighed spillet frem næste år.

### MÅSKE EN GANG I FREMTIDEN



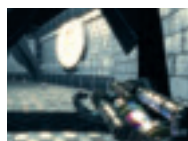
#### Live Anywhere

Det lyder imponerende med Live Anywhere, men vil det kunne lade sig gøre? Tiden vil vise det. Måske er du heller ikke helt tryk ved ideen om at skulle dedikere al din tid til spil, uanset om det er mobilen, Pc eller din nye spillekonsol.



#### Nintendo Wii

Wii er sjov, men ikke helt den forlængelse af virkeligheden, som Nintendo lovede. Måske det vil blive i fremtiden, men hvem ved? Vi mangler i hvert fald stadig at se hvordan det alt vifte med en Wii-mote er meget anderledes end et joystick.



#### .krieger

Ekstremt små spil som .krieger gør Sony's Blu-Ray-argumentation nyttesløs, men måske det alligevel bliver vigtigt i fremtiden? I hvert fald er der mange der elsker de lange og ikke spilbare mellemsekvenser som mange spil bruger.

somt udforsker deres potentiale over tid, og jeg er ikke det mindste i tvivl om, at PS3 nok skal levere fantastisk grafik og få rettet op på andre af de tidlige børnesygdomme. Men når folk begynder at komme med langvarige forklaringer på, hvorfor Cell slår Xbox 360 til bankekød, eller hvordan Xbox 360'ens arkitektur får PS3 til at ligne et ubrugeligt stykke plastik, så tænder jeg af.

Jeg har læst artikel efter artikel, der forklarer konsollernes fordele og ulemper. Hvordan Cell kommer til at triumfere i parallel-opgaver, men mangler branching-regnekræfter til eksempelvis AI og hvordan Xbox 360'ens grafikort har 10 MB EDRAM, der giver gratis anti-aliasing og HD-opløsning, men mangler evenen til tiling. Der findes så uendelig mange mere eller mindre komplicerede, tekniske udredelser, der kan virke både saglige og troværdige. Og det er de måske også. Men hvis der er én ting, årevis af erfaring efterhånden har lært mig, så er det forskellen mellem teori og praksis. Og når kejseren slentret ned af gaden uden en trel på kroppen, så er jeg bedøvende ligeglad med, om skrædderne vil kunne lave tojet, men bare mangler stoffet.

Da Sony i sin tid lancerede PlayStation 2 var det med løfter om Toy Story-grafik, og mange analyser gav dem medhold. Da konsollen kom på markedet, ændrede folk imidlertid mening, og med konsoller som GameCube og Xbox på vej, var der ikke mange, der så de store grafiske fremtidsudsigter i PS2 længere.

Alligevel har konsollen her på sit dødsleje fået næsten alle og enhver til at tabe kæben med præstationer som God of War, der bare ikke burde være muligt på denne aldrende konsol. Så hvordan er det muligt? Sempelthen fordi intet er umuligt i computerverden! Sonys

endeløse snak om nødvendigheden ved Blu-Ray kan gøres fuldstændig ubrugelig på et split-sekund, når man ser et relativt flot free-ware spil som .krieger, der ikke fylder mere end et par hundrede kilobytes. Og når man ser på det hop i grafisk kvalitet, der er sket på Xbox 360 på et enkelt år, fra Perfect Dark Zero til Gears of War, så må man lige nive sig selv i armen. Men fordi intet er umuligt, betyder det ikke, at alle løfter nødvendigvis vil blive opfyldt. Microsoft, Sony og Nintendo kan nok så mange gange komme med den ene smarte forklaring efter den anden, fortælle hvordan deres konsol vil kunne uh og åh så meget. Potentialer eksisterer overalt i computerindustrien, det er sågar ikke helt umuligt at lave en rigtig kunstig intelligens, men forskellen fra at fortælle om vejen og gå vejen er alfa omega. Skrædderne kunne potentielt set sy den flotteste dress til kongen, men gjorde det ikke og snakkede sig i stedet fra det.

Så længe Sony ikke går den vej, hvor de leverer et spil med grafik à la Killzone 2-traileren fra E3 05, så længe Microsoft ikke går den vej, hvor de fuldstændig flydende kan levere et samlet gaming-rum med Live Anywhere, og så længe Nintendo ikke går den vej, hvor Wii-moten bliver en komplet forlængelse af dine bevægelser, så er al deres snak nyttesløs. Og der er bestemt ingen grund til at købe en konsol grundet et fuldstændig uvist potentiale, når dette potentiale sjovt nok konstant falder i pris. Der er bestemt ingen grund til at juble over kejseren, når han triumferer nogen hen ad gaden.

**\_Jesper Nielsen**

Gamereactors kolumneskribent Jesper Nielsen er en af redaktionens faste anmeldere og kolumneskribenter. Alle meninger og holdninger i kolumnen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.

# RAYMAN®

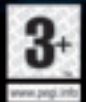
## RAVING RABBIDS

The Invasion  
has begun!



Who can stop them?

Check out on  
[www.raymanzone.com](http://www.raymanzone.com)



Wii

PlayStation 2



PC

DVD-ROM

GAME BOY ADVANCE

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PLAYSTATION 2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, WII, DS, Wii, and the Wii logo are trademarks of Nintendo.



UBISOFT



**Master**



your swords

**Master**



your guns





# REDSTEEL™

**THE WEAPON IS IN YOUR HAND, MASTER IT!**



Redsteelgame.com  
exclusively on  
**Wii™**



# Beta-test

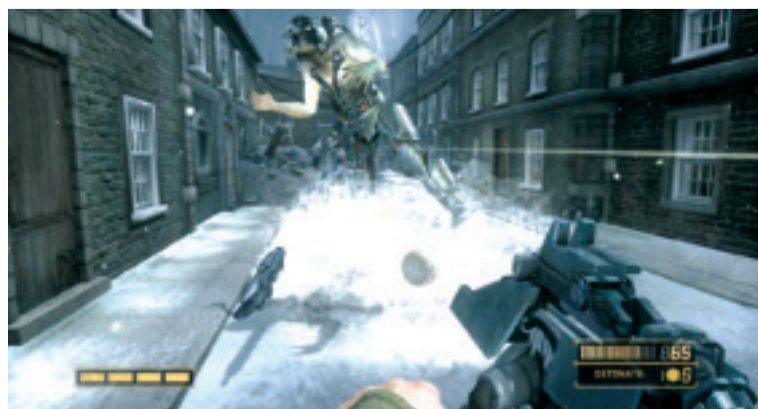
Gamereactor tester kommende spil

## Indhold

Resistance: Fall of Man, Hot PXL, Motorstorm, Dungeon Siege: Throne of Agony, Formula One, Cartoon Network Racing, Ridge Racer 7 og Genji 2: Days of the Blade.

### Det føles trangt...

Banerne er ekstremt små, hvilket ikke i sig selv er problematisk, men det viser sig lidt for tydeligt, at Insomniac har været i tidsnød. Det er de mange loadetider samt kedelige slideshows, der tit erstatter mellemsekvenserne.



Format PLAYSTATION 3 Udvikler INSOMNIAC Udgiver SONY Genre ACTION Udgivelse MARTS 2007

## Resistance: Fall of Man

Fortiden indvaderes af fremtidens grimme yngel i Insomniacs første PlayStation 3-spil

I virkeligheden var 1950'ernes England et land fyldt med liv og glade dage. Den stolte nation var endelig på vej ud af de økonomiske trængsler, som fulgte i kølvandet på verdenskrigens slutning, og der var masser af håb for en lysere fremtid for hele Europa. Hos Insomniac er historien tværtimod en helt anden. Her har Anden Verdenskrig aldrig fundet sted, hvilket ironisk nok er det værste, der kunne ske. I stedet har en ukendt race, kaldet Chimera, i al hemmelighed indtaget Rusland og med næsten lysets hast spredt sig til hele Europa, indtil de løber England over ende. Amerika er bange og sender dig!

Man får ikke meget at vide om spillets hovedperson, Nathan Hale, ved spillets start, men med god grund. Hans liv er nemlig omgivet af mystik, hvor han som den eneste overlevende i et blodigt slag bliver den første, der nogensinde er smittet med Chimera-virusset og vågnet igen. Hvordan og hvorfor er det mysterium, som man bør bruge de næste mange timer på at finde af. Og det hele bliver ikke mindre spændende, når spillets fortæller, en smuk, kvindelig englænder, indledningsvis beretter om, hvordan Hale's handlinger i fremtiden vil ses både som heroiske heltedgerner og forræderisk adfærd! Der er ikke den fjerneste tvivl om, at Sony har satset hele baduljen på at gøre netop Resistance: Fall of Man, til definitionen af PlayStation 3, som Halo i sin tid var det for Xbox. Desværre må der allerede nu sås en tvivl om, hvorvidt spillet vil være i stand til at opnå samme wow-effekt, som Master Chief og slængt i sin tid gjorde. Resistance er nemlig et yderst solidt skydespil, men mangler fundamentet, der skal gøre PlayStation 3 til den dominerende konsol. Den overvejende grund til dette synes måske en anelse overfladisk, men er ikke desto mindre et yderst vigtigt punkt, når vi taler nye konsoller: Grafik. På det visuelle plan kan Resistance simpelthen ikke stå til måls med nutidens tilsvarende titler, og tilslutter man sin nybagte konsol et gammeldags TV uden HD, så vil forskellen til



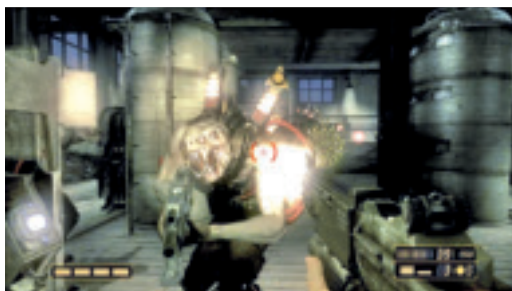
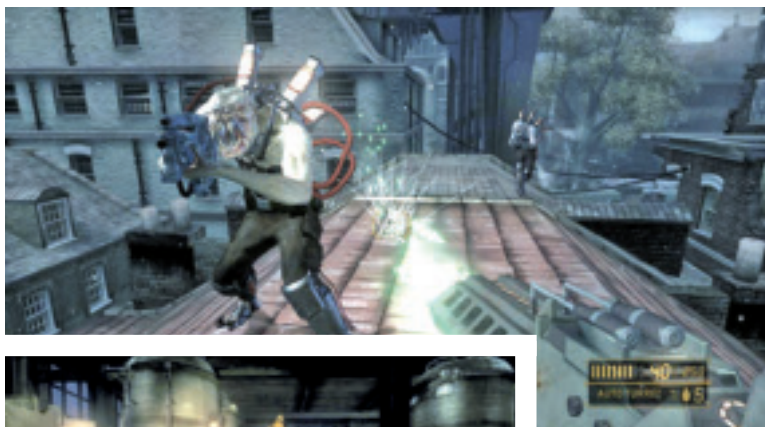
## ANNONCERET - Red Steel 2

Mens du læser dette magasin, så smider Ubisoft det første Red Steel ud på Europas spilhylder. Imens har firmaet, via en jobannonce, allerede annonceret en opfølger. Det danske firma leder specifikt efter en helt ny spildesigner.



## ANNONCERET - Collapse

Selvom visse magasiner fik nys om Collapse fra Croteam, så det først nu at firmaet officielt har annonceret spillet, der forventes at ramme Pc-markedet engang i år 200. Vi bliver meget overraskede hvis ikke spillet også kommer til konsollerne.



Et hemmeligt trumfkort, som Resistance har i ærmet, må siges at være spillets online multiplayer. Den udmærkede co-op del er desværre forblevet splitscreen, så Insomniac har i stedet fokuseret alle kræfterne på at skabe storslåede onlinekampe mellem menneskeheden og Chimera.

de senere PS2-spil være minimal. Det var en hård pille at sluge, og selvom kvaliteten er væsentligt forbedret på et lækkert HDTV, så er det stadig ingen åbenbaring. Dermed ikke sagt, at Resistances grafik ikke har sine positive sider: Der er nogle udmærkede røgeffekter, luften fyldes ofte med blade og skrammel, og så er der implementeret træer og vegetation à la Oblivion. Problemet er blot, at Resistance er grafisk mangelfuldt på så mange områder, at det nogle gange skærer i øjnene.

Men nu er livet ikke lutter grafik. Det vigtigste vil altid være gameplay, og her formår Resistance alligevel at trække det lange strå. Jeg var indledningsvis en smule skeptisk. Våbnene var ganske ordinære og fjenderne virkede genkendeligt dumme med deres dækning-skyd-dækning taktik. Men jo længere man begiver sig hen i spillets historie, desto mere opdager man Insomniacs fuldstændige mangel på hæmninger. Våbnene bliver ikke kun originale, men også ekstremt voldelige i bedste Ratchet & Clank-stil. En granat, der fylder luften med flambart materiale og derefter antændes, et våben der kan skyde igennem mure og en snigskytteriffel, der kan sænke tiden, forvandler det ordinære Anden Verdenskrigs-spil til et vanvittigt og skørt foretagende, uden at det nogensinde bliver for useriøst. Fjenderne bliver også langt mere aggressive, hvilket betyder, at livet bliver værd at kæmpe for. Det bliver dog aldrig helt perfekt. Modstanderne virker ofte relativt uintelligente og især deres egenskab til altid at kende din position.

I sidste ende er Resistance nok ikke et spil, der i fremtiden vil blive husket som en klassiker – i hvert fald ikke, hvis vi isolerer det til singleplayerdelen, for jeg mener bestemt, at spillets multiplayer har enormt potentiale – men ender derimod som et lanceringsspil, som vi kender det, der langt fra udnytter den nye konsols kræfter, og tydeligvis er plaget af en stram deadline.

\_Jesper Nielsen

**Gamereactor siger:** Skuffende grafik og AI opvejes af temaet og våbnene, samt en potentiel fantastisk multiplayer. Måske ikke en klassiker, men absolut underholdende.

# Hot PXL

## Wario møder grillbarens gamle klassikere på PSP

Format PSP Udvikler ZSLIDE Udgiver ATARI Genre PARTY Udgivelse FEBRUAR 2007

Du kan sagtens synke dybt ned i lædersofaen og hygge dig med et rollespil på en håndholdt maskine, men det er de små, enkle spil, der kun kræver meget få minutter af din opmærksomhed, der fungerer bedst. Warioware-spillene er et strålende eksempel på dette. Fem sekunder lange, gakkede spil, hvor reaktionsevnerne sættes på en prøve, hjernen prøver at fange opgaven og vennerne klukker i baggrunden, ivrige efter at slå din potentielle topscore, er stort set det mest givende, jeg har oplevet på PSP. Og det er den følelse, Zslide nu forsøger at viderebringe, denne gang dog til PSP, en maskine, der virkelig har brug for Warioware-lignende spil – og det er Hot PXL i den grad.

Inspirationen er fra starten tydelig. Start 80'ernes 8-bit grafik, flimrende, firkantet og helt enkel, svæver hen over skærmen, mens gadekulturens tunge beats, skateboards og håndtegn forvaltes kluntet og en smule kikset. Og det er ikke mindst kikset fordi Djon, spillets producer, også selv optræder i spillet, både som den karakter, du spiller og samtidig i en masse små film, der hverken giver nogen mening eller er sjove. Zslide har ellers fat i noget af det rigtige med spillets designretning, men at klistre det til med folk fra holdet er måske lige navlepillende nok. Ser du bort fra dette, så er Hot PXL dog ret lækkert rent visuelt. En god omgang klassisk Breakout eller en tur forbi to hidsige, pixel-lerede børsrådgivere har aldrig skadet noget, og som du bevæger dig gennem det ene mini-spil efter det andet, så åbner du op for flere og flere tematiserede baner, den ene mere varvittig end den anden.

Kontrollen er ekstrem ligetil og kræver for det meste bare, at du styrer et eller andet sted hen eller trykker på et par knapper, altså præcis som i Warioware. Selv systemet med tre chancer og en boss i slutningen af hvert tema, er nærmest løftet ud af Warioware, men hvor Wariowares opgaver var sjove, ikke mindst fordi de blev præsenteret i en vilkårlig rækkefølge, så er Hot PXLs knap så morsomme i længden. En del af dem savner den sidste afpudsning, for at kunne være interessant flere gange. Desuden afviger hvert tema aldrig fra rækkefølgen af opgaver, hvilket trækker spændingen og interessen lidt ud af fornøjelsen.

Hot PXL kan dog stadig gå hen og blive PSP-ejeren Warioware, det kræver bare at loadetiderne sænkes, spillene præsenteres i en vilkårlig rækkefølge og at der er noget mere variation i dem. Hvis det sker, kan Zslides spil godt ende i ryggen på min PSP.

\_Thomas Tanggaard

**Gamereactor siger:** Visuelt spændende og anderledes party-spil, der dog ikke helt når Wariowares høje standard eller gakkede facon.



I Hot PXL ender du nærmest med, sådan lidt i søvne, at trykke på knapperne og glo fåret ind i skærmen, mens du spiller samme opgave for tiende gang. Der mangler noget overraskelser.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## ANNONCERING - Pimp My Ride

Xzibit er øretæveindbydende på MTV's Pimp My Ride, og vi regner ikke med at det bliver meget anderledes, når spillet af samme navn indtager PlayStation 2 og Xbox 360. Det er lavet af Eutechnyx, holdet der også arbejder på Cartoon Network Racing. Ser man det...



### Meget pænt lavet

Evolution Studios har masser af erfaring med bilspil, og det er derfor ingen overraskelse at Motorstorm har en lækker fysik og en god grafik. Der skal dog mere til og dette kan komme med den voldsomhed som spillet har.



Der er stor forskel på at ræse derudad i en mindre lastbil eller på en motorcykel. At totalsmadre modstanderne med et velplaceret skub, imponerer hver gang. Vi glæder os til at se det færdige spil.

Format PS3 Udvikler EVOLUTION Udgiver SONY Genre DRIVING Udgivelse MARTS 2007

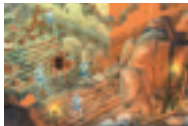
## Motorstorm

### Vildt og voldsomt racerspil på PlayStation 3

Det er svært at vide helt præcis, hvad man skal forvente, når en ny konsol lander. Udgivere og distributører skrider ord og sætninger som "Nyskabelse!", "Nye standarder for grafik!" og "Noget for alle!". Om det er sandt eller ej, øregas eller fakta, er egentlig lige meget. I sidste ende kan man ikke være helt sikker på, hvad man får, når man pakker en ny konsol ud.

Motorstorm er racerspillet, der skal tilføje action, hvor de andre spil i PS3s lancerings kølvand, bare tilbyder almindelig ræs. Hvor andre spil tilbyder noget, der nærmer sig en art pornografisk kærlighed for biler, kæler Motorstorm i stedet for destruktions og voldsomhed. Hovedaktøren er grafikmotoren, der slynger rundt med mudder, partikler og vragdele uden at få sved på panden. Hver eneste gang man kører galt, slår spillet over i en kort slowmotionsekvens, der rigtigt viser hvilke vragdele, der flyver hvorhen og hvordan røgen helt præcis bugter sig. Til at begynde med ser det ret flot ud, men som tiden går, ender det med at blive en art masturberende selvtilfredshed fra udviklerne, der siger: "Se, hvad vi kan her!". Sekvenserne er blevet kortere end sidste gang, jeg stiftede bekendtskab med Motorstorm, men med mindre et styrt er særligt spektakulært, er det irriterende at se bilen snege sig gennem luften. Især hvis man helst bare vil ind i løbet og komme videre.

Et andet trick Motorstorm hiver op af hatten, er deformation af banen. Banens overflade ændrer sig alt efter, hvad der sker. Efter et par runder er jorden og mudderet arret af hjulspor. Angiveligt skulle dette have indflydelse på styringen, men umiddelbart var der ingen forskel på at køre i opkørt jord eller i jomfruelig jord. Om det vil være af betydning i den endelige version, kan ikke siges, men visuelt ser det ret godt ud. Dog har de



## ANNONCERET - Titan Quest: Immortal Throne

Efter succesen med det originale Titan Quest, var det kun et spørgsmål om tid, før Iron Lore Entertainment ville annoncere en opfølger - og det har firmaet nu gjort med Immortal Throne, der indeholder alt det du forventer af en udvidelse.



## ANNONCERET - Call of Duty 4

Selvom det ikke kommer direkte fra Activision, så skulle den være god nok. Infinity Ward er i gang med det fjerde kapitel i serien, og denne gang er det ikke Anden Verdenskrig der lægger ryg til. Spillet er på gaden engang i år 2007.



Der bliver brugt meget tid og mange kræfter på at vise alle styrt i spillet fra et utal af vinkler, hvor din bil eller motorcykel går i stykker. De første ti gange ser der fremragende ud, herefter begynder det bare at blive en smule irriterende - desværre.



forskellige underlag en mærkbar effekt på køretøjerne. Store, tunge biler kan sagtens kværne sig gennem mudder, mens de lettere køretøjer skal holde sig til de højtliggende områder, da de ellers bliver sinket. Skulle man blive sinket af den eller anden grund, kan man benytte sig af boost. Det er muligt at booste stort set når som helst, dog skal man være opmærksom på motorens temperatur. Bliver den for varm, eksploderer den, hvilket aldrig kan anbefales.

Men det er ikke grafikken, med sine mange partikler eller lyden, med sine højtaltaler fordelt rundt omkring på banen, der virkelig rykker i Motorstorm. Når løbet er i gang, øjnene toner alle unødige indtryk fra, ørerne mere eller mindre lukker af, er der et element, der stadig skinner. Den kunstige intelligens er helt forrygende. Den giver intens konkurrence gennem løbene, hvilket jo altid er herligt. Ikke nok med at den rent faktisk er intelligent, den er også aggressiv som bare pokker. Du skal forberede dig på fjendskab mellem de forskellige biler og afpasse din kørestil efter hvad du kører. Især ATVerne og motorcyklerne skal passe morderligt på, idet de snildt kan blive kørt fuldstændigt i smadder af de større biler. Personligt fik jeg meget morskab ud af at knuse motorcykler under min tunge storsende lastbil. Selv de større biler er i farezonen. Det er ikke et særsyn pludselig, at modtage et skub enten ind i en klippeside, eller måske ud over en afgrund. I Motorstorm er de væsentlige våben ikke raketter, miner eller mindre atomvåben. Derimod udkæmpes der en kamp på kofangere, forhånelse og ren brutalitet.

Banerne selv bidrager til konflikterne. Rundt omkring er der bygninger, skilte, bilvrag og andet. Disse kan man naturligvis skubbe modstanderen ind i, hvilket altid er sjovt. Især når forhindringerne gerne går i mange stykker. Mindre sjovt er det, når de ødelagte bygninger og skilte ligger spredt ud over banen og fungerer som forhindringer. Hvad der også er spredt ud over banerne er højtaltaler. I stedet for en almindelig bilradio, sprøjter store højtaltaler musik ud over banerne med realistiske ekkoeffekter, og hvad der ellers hører sig til. Samtidig bidrager det til spillets fjendtligheder, når det er Nirvana, Slipknot og Primal Scream, der står for det dystre budskab. Grafikmotoren kan dog andet og mere end at vise biler, der eksploderer og jord, der bliver pløjet op. Den tegner realistiske baggrunde og omgivelser, og nogle meget lækre lyseffekter. At se en bane, når solen går ned og bader bilerne i et blodrødt skær, er virkelig smukt. Så smukt, at man næsten glemmer at smadre den nærmeste motorcykel ind i en klippevæg.

Motorstorm tegner faktisk til at blive mindst lige så interessant og flot, som den første video fra Sony antydede. De forskellige køretøjer samt forskellige genveje på banerne lover stor afveksling. De små køretøjer må smyge sig rundt om forhindringer, mens de store bare kan møve sig igennem. Det bliver i hvert fald spændende at se, om Motorstorm holder dampen oppe hele vejen igennem, når spillet udkommer.

**\_Asmus Neergaard**

**Gamereactor siger:** Hæsblæsende og spændende mudderræs til PS3, der måske svælger for meget i dets tekniske kunnen, men som stadig er sjovt.

# Dungeon Siege: Throne of Agony

## Rollespilshungrende PSP-ejere får et eventyr

Format PSP Udvikler **SUPERVILLAIN STUDIOS** Udgiver **2K GAMES** Genre **RPG** Udgivelse **ÅR 2007**

Hvis der er en ting, man ikke kan sige om Sonys PSP, så er det at spiludvalget bugner af rollespil og hack 'n' slash-oplevelser. De to genrer er simpelthen en mangelvare, og det er en akilleshæl. Er du til huleudforskning, trylleformularer og sværddueller, ja, så er der ikke meget ved at eje en PSP, men det siger SuperVillain Studios nu efter at råde bod på med deres nye rollespil, *Dungeon Siege: Throne of Agony (DS:TA)*, og du kan godt begynde at glæde dig.

I stedet for de sædvanlige nedkogte konverteringer er der her tale om et rollespil, der fra bunden af er designet til den lille håndholdte, men det betyder ikke, at selve spillet er blevet forenklet eller forsimplet; det er et rollespil som dem der allerede eksisterer på de stærkere konsoller. I starten får du valget mellem tre forskellige klasser. Derefter er det tid til at vælge Pet, eller kæledyr, og de er ligeså forskellige som hovedklasserne. Dit kæledyr optjener erfaring ligesom du selv gør, og derfor er kombinationen mellem dig selv og kæledyret vigtig. Hvis du selv er den fysisk stærke, så giver det dig en ekstra kant i kampene, hvis dit hjælpedyr har vægt på magi.

Det er glædeligt at se, at historien ikke er den sædvanlige omgang "din landsby blev brændt ned da du var knægt og nu, tyve år senere, er det på tide at hævne det." Det er en RPG-kliché, der hænger de fleste langt ud af halsen, så det er velkomment, at vi ikke skal trækkes gennem den samme smøre en gang til. Singleplayerkampagnen er med sine 15-20 timers gameplay imponerende, og hele vejen igennem er den spækket med varierede lokaliteter og miljøer. Banerne strækker sig over mørke skove og åbne strande, til dunkle templer og dertilhørende dystre kælderkryster. Udover at spille igennem kampagnen alene, kan du også gennemføre den med en ven over ad hoc, og det skal SuperVillians have stor ros for, da der er alt for få eventyrspil, der benytter sig af co-op. Den tekniske del af DS:TA imponerer også, og tager man spillets størrelse i betragtning, så er det rigtig pænt. Der er masser af detaljer, såvel på våben som på fjender og de magiske angreb, der til tider lyser hele skærmen op i en kaskade af lys og ødelæggelse, og de er rigtig flotte at se på.

Jeg tvivler ikke på at *Dungeon Siege: Throne of Agony* bliver et virkelig solidt spil til dem, der venter på noget solidt RGP-foder, at smide i ryggen på deres elskede PSP. SuperVillian har fat i den lange ende, og med den lange holdbarhed og store dybde, som DS:TA kan prale med, ser det rigtig lyst ud.

**\_Martin B. Larsen**

**Gamereactor siger:** Et velfungerende action rollespil, der sagtens kan fylde tomrummet ud og give PSP-ejerne et ordentligt eventyr.



Til trods for, hvor imponerende og medrivende det hele er, så trænger DS:TA stadig til en del finpudsninger de sidste par måneder, inden det rammer de europæiske butikker, her i blandt loadtiderne.



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## ANNONCERING - Full Auto 2: Battlelines

Det er allerede annonceret til bl.a. PlayStation 3, men nu presses Pseudo Interactives bilspil også ned i PSP'en. Det er Deep Fried Entertainment, der står for udviklingen af spillet og det vil bl.a. indeholde kampe via maskinens WiFi-funktion. Det er på gaden engang i 2007.



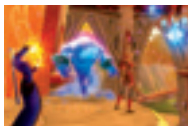
Format PS3  Udvikler LIVERPOOL STUDIOS  Udgiver SONY  Genre SPORT  Udgivelse MARTS 2007

## Formula One

Formel 1, der ikke byder på mere end et grafisk kick. Asmus har testet spillet

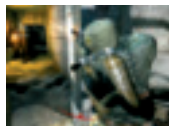
Sidste sæson af Formel 1 bød på forskellige store begivenheder. Den største var nok at Michael Schumacher lagde handskerne på hylden. Den måske største kører i historien sluttede altså karrieren. Og hvad så, tænker du nu. Tja, indtil videre har denne karrieremæssige beslutning ingen betydning overhovedet. I hvert fald ikke, når vi står med Formula One Championship Edition til PlayStation 3 i hænderne. Et spil der udsendes her i Europa i marts næste år.

Formula One afspejler sidste sæson med sidste sæsons kørere og hold. På det punkt er der ikke meget nyt at hente, men man kan håbe at det bliver ændret. Der, hvor vi skal finde det helt store, er i de grafiske fiksfaksier som Studio Liverpool gør brug af. Formel 1-spil har altid været meget flotte, og her udmærker Formula One sig især. Biler og omgivelser er uhyre realistiske. Refleksioner spiller i bilernes overflader og i køernes hjelme. Solen titter frem mellem træers blade. Ja, det er ret flot. Den lækreste detalje er dog vand, nærmere bestemt regn. Den driver ned af fjernskærmen, når bilen kører langsomt og gør det svært at se ud. Når bilen sætter farten op, slanger vandet sig i striber til siderne. Det er formentlig de bedste regneffekter, jeg har set, hvilket er med til at opbygge følelsen af at sidde spændt fast i en af bilerne. Alle de kendte baner har fået en makeover, selvom det ikke gør banerne mere interessante. Indianapolis er stadigvæk en kedelig amerikansk bane, der bærer præg af den lettere uintelligente nationalsport Nascar. Monza er heldigvis stadig både sjov og interessant at køre rundt på. Ser vi bort fra de grafiske forbedringer, ser det ud til at Formula One bliver en gentagelse af de sidste års spil i serien. Der er forskellige modes, Championship, Quick Race og så videre. Spillets store videnskab ligger i håndtering af bil og kendskab, til de forskellige mekanikker bag sporten. Inden hvert løb kan der pilles ved små detaljer, mens sværhedsgraden og lignende naturligvis kan justeres. Sværhedsgraden er i øvrigt en ting, der virkelig vil blive justeret ved. Ser du, Formel 1 er ikke nogen nem sport. Uden træning ville du få det samme ud af at sætte dig i en bil, som ved at skyde dig i bagdelen med en lufttriffl. Ydmygelse, hån og en vis portion smerte.



## ANNONCERET - The Burning Crusade

Nej, det er ikke sådan at Blizzard først nu har annonceret den længe ventede udvidelse, men mere det faktum at The Burning Crusade har fået en lanceringsdato. Du kan se frem til at gå på nye eventyr fra d. 16. januar næste år.



## FORSINKELSE - Stalker: Shadows of Chernobyl

Det skulle have været på gaden i år, eller også skulle det ikke. Det er ikke til at vide hvad GSC Gameworld egentlig går og tænker på, men det skulle nu være helt sikkert, at Stalker er på gaden engang i marts måned næste år.



Problemet med Sonys Formula One-serie har længe været, at firmaet føler at der skal et nyt spil på gaden hvert år, noget der lægger en dæmper på antallet af rettelser og nye ideer. Vi forventer ikke mere fra PlayStation 3-udgaven.



Der er en god fornemmelse af fart i Formula One, men uden en rumble-funktion, føles det amputeret. Det kan godt være at Phil Harrison mener at firmaets nye Sixaxis-joypad kan noget andet og mere, men det betyder ikke meget i Formula One, når du i et sammenstød ikke kan mærke hvordan din bil smadres.

Begyndere kan derfor med fordel slå alle former for hjælp til. Disse inkluderer en linie på asfalten, der viser den optimale rute, en hjælper, der bremser bilen på de rigtige tidspunkter og naturligvis en funktion, der slår bilskade fra. Med alle disse slået til, er det muligt at vinde løb uden den helt store erfaring. Samtidig er det også ret underholdende at drøne gennem feltet, som var det en kanonkugle i stedet for en skrøbelig Formel 1-bil.

Men alle entusiaster ved naturligvis, at man som ægte fan spiller uden hjælp. Her ser Formula One ud til virkelig at kunne glæde masochister, idet spillet er svært, meget svært. Ikke umuligt men ganske tæt på. De første mange omgange gør du klogt i bare at holde dig til den ideelle rute. Du skal ikke gøre dig forventninger om podiet. Styringen er, formentlig, meget realistisk og kræver virkelig tilvænning. Selv veteraner skal vænne sig til det nye kontrolskema på PS3. Forbløffende nok er Sixaxis-controllerens to nye triggere ikke brugt til acceleration og bremses, men til gearskifte. Det er ikke en helt vanvittig beslutning, da triggerne ikke er helt så fintfølede eller gode som dem, man finder på Xbox 360. Derfor er acceleration henlagt til den ene analoge stick. Det er ikke helt så præcist eller yndefuldt, som man kunne håbe. På svære sektioner af banen ender man med at høvle pinden frem og tilbage på en ganske uskon måde. Forhåbentlig bliver dette justeret, så skiftet mellem speeder og bremse forløber mere elegant.

Nu vi er ved irriterende mangler, så går det virkelig op for én, at Sixaxis mangler rumble, når Formula One snurrer i maskinen. Når bilen på det ene eller det andet tidspunkt kommer ud i rabatten, er det lidt synd, at kontrolløren ikke summer. Kollisioner, sammenstød og jeg skal komme efter dig, bliver en smule tamme uden rumble. Det er synd, for når dæk, hækspoilere og andre kulfiberdele flyver gennem luften, kunne det være rart med lige det sidste touch.

Det er dog klart, at spillets absolut største es er billedsiden. Detaljeringsgraden er høj og grafikken er virkelig afpodset. Himlen er utrolig realistisk og, som sagt, er især regneffek-terne helt sublime. Der er desværre ikke meget gameplay-mæssigt, der forsværer konsolspringet. Ikke endnu i hvert fald. Det hele fungerer, som vi kender det. Man skal dog ikke afvise, at den virkelig flotte grafik er nok til at retfærdiggøre et køb, når Formula One Championship Edition udkommer engang til næste år. Ikke desto mindre kan man håbe på store onlineløb, samt naturligvis en opdateret liste af køreere og deres tilhørsforhold. I hvert fald skal der mere end marginalt flottere grafik, en højere hastighed og sidste års mange hold til at få os op af stolen. Sony behøver ikke starte næste generation med et standardiseret sportsspil.

**Asmus Neergaard**

**Gamereactor siger:** Flot, men lidt tamt racerspil, der virkelig mangler rumble-funktionen for at give noget mere tyngde og en større følelse af at rulle ud i en Formel 1-bil.

# Cartoon Network Racing

## Johnny Bravo og co. slår sig løs på PlayStation 2

Format PS2 Udvikler EUTECHNYX Udgiver GAMEFACTORY Genre DRIVING Udgivelse FEBRUAR 07

I 1992 lavede jeg stort set ikke andet end at sidde på kanten af min seng, mens jeg krampagtigt holdt et Super Nintendo-joypad i hånden. Grunden var enkel: Over 700 kroner var blevet brugt i Københavns største BR-butik, og nu havde jeg endelig Mario Kart fast forankret i maskinens grådige lem. Jeg har nok brugt hundredivis af timer på de Mode 7-roterende Mario-tematiserede baner, mens jeg gled rundt i svingene ved nærmest tophastighed.

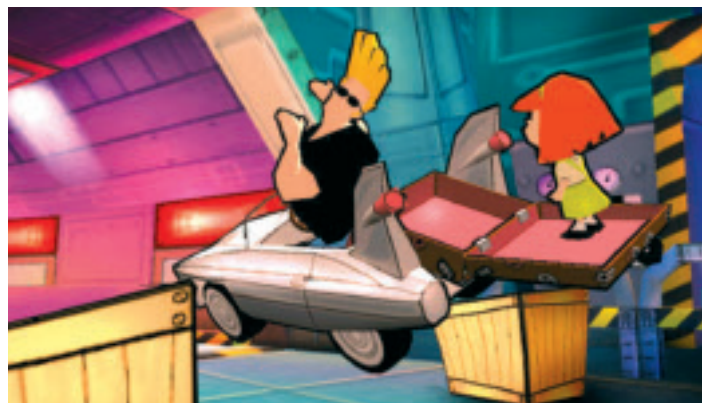
Spillet blev en besættelse, og selv når jeg lukkede øjnene, så vandrede slidt asfalt, grønne stålrør og grådige, kødædende planter af sted på indersiden af mine øjenlåg. Dog har intet, selv ikke Marios senere gokart-ekspadere, været lige så fængende som det allerførste spil, så måske er det mere end farligt af Eutechnyx, holdet bag så tvivlsomme spil som Big Mutha Truckers, Santa's Xmas Caper og ikke mindst Arnie 2, at mase sig ind i genren med et licensspil? Heldigvis har Cartoon Network Racing i det mindste et ret spraglet og stort galleri af figurer, så det hjælper unægtelig en del på det. Her er stort set alle stjerner, der hver dag kan opleves på børnekanalen Cartoon Network. Fra den hårdt-pumpede Johnny Bravo over Power Puff Girls til Ko og Kylling, og ikke mindst Dexter fra Dexter's Laboratory. Alle har hver deres bil og evner, og du kan sammensætte en bil med en fører og en co-fører, præcis som det passer dig. Jeg enten med Johnny Bravo og Ko.

Desværre er Cartoon Network Racing indtil videre en lidt blandet oplevelse. Visuelt er det pænt, det læner sig naturligvis op af den noget slidte, men i denne sammenhæng, passende cel-shading teknik og gengiver alle fjernsynes stjerner på fornemste vis. Selv arsenal af våben, du kan bruge, passer fint ind i det gakkede univers. Hvad der dog mangler er balance, en bedre kunstig intelligens og en styring, der ikke føles som om du skøjter af sted med sæbe på dækkene. Cartoon Network Racing er nemlig, selv hvis du kun bruger det digitale styrekryds, en underlig oplevelse, hvor du for det meste bruger lige så meget held som egentlige kundskaber på at holde din bil på banen.

Om disse ting kan nå at blive rettet lidt til inden spillets februarudgivelse, vides endnu ikke, men jeg krydser fingre for det og holder øje med projektet.

**Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Grafisk pænt gokart-spil, der indeholder alle Cartoon Networks største stjerner, men som mangler en del afpodninger.



I Cartoon Network Racing bruger du lige så meget held som egentlige kundskaber for at holde din bil på banen. At alle andre samtidig kun kører mod dig og ikke mod hinanden, er skuffende.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## DROPPET - Rule of Rose

Det kontroversielle og uhyggelige Rule of Rose er nu blevet droppet af dets engelske distributør 505 Game Street, der har lyttet til den massive kritik fra bl.a. Italien. Spillet var ellers blevet godkendt af det engelske censurorgan, men det betyder altså ikke noget.



## Tilbage på PlayStation

Ridge Racer-serien og PlayStation-konsollerne hører sammen. Lige siden Sony lancerede deres oprindelige PlayStation, har Namco udsendt et Ridge Racer-spil til hver maskine - og nu sker det altså til PlayStation 3, der allerede er ude i både Japan og Amerika...

Format PS3 □ Udvikler **NAMCO** □ Udgiver **NAMCO** □ Genre **DRIVING** □ Udgivelse **MARTS 2007**

# Ridge Racer 7

Tag det nærmeste sving med mere end 200 kilometer i timen sammen med Namco

Ingen ny konsol fra Sony uden et nyt Ridge Racer. Og intet Ridge Racer uden flotte omgivelser og hurtige biler. Så simpelt burde det kunne siges, ikke sandt? Både ja og nej; Ridge Racer 7 tilbyder nemlig både noget nyt og noget gammelt. Men helt præcis, hvordan det endelige miks spænder af, er et godt spørgsmål. Ridge Racer har traditionelt centreret sig om byen Ridge City. Men i Ridge Racer 7 er antallet af løb og steder blevet så stort, at Namco har flyttet hele baduljen til det omgivende land Ridge State. Originalt er navnet ikke, men det er imidlertid bare en kosmetisk ændring, der ikke har anden indflydelse på selve spillet end tilføjes af baner med et asiatisk tema.

Glæd dig derfor til løb, der slynger sig nær en kæmpe Buddha-statue og lignende. Ridge Racer handler stadigvæk om at køre hurtigt i lækre biler, i ligeså farvestrålende omgivelser. Og i den afdeling skuffer Ridge Racer 7 bestemt ikke. Farverne har fået en ekstra gang kul siden Ridge Racer 6 til Xbox 360. Det grænser til det overdrevne, men det ser hamrende godt ud, når grafikken kører hen over skærmen. Små detaljer, som når bilerne tordner gennem tunneller, og baglygterne trækker spor gennem luften á la filmen Akira, kan man ikke undlade at smile bredt. Det er dog også umiddelbart det eneste, der rigtigt er ændret. Banerne er, med enkelte tilføjelser, de samme som var at finde i Ridge Racer 6, bare med nogle flere detaljer og bedre teksturer hist og her.

Noget nyt er at man, som i mange andre bilspil, nu kan opgradere bilerne. Først og fremmest skal man erhverve sig en bil, og det gøres i et såkaldt Manufacturer Trial, hvor førstepladsen belønnes med en bil. Samtidig etableres der et forhold til firmaet, således at man kan købe forskellige reservedele. Her går der Gran Turismo i den, med



Ridge Racer 7 er som alle de andre spil i serien et arkaderæs, hvor du nærmest ligger sidelæns i svingene mens nitroen trykkes ind og modstanderne sættes af. Det er stadig enormt givende at drøne derudad.

opgradering af nitro, maling af kareten, decals og så videre. Jo flere opgraderinger man har, jo bedre forhold får man til de forskellige firmaer. Hver sejr belønner dig med points, der bliver fordelt over de firmaer, bilen repræsenterer. Det er dog en lidt spøjst tilføjelse. Ridge Racer har altid været meget enkelt, og den eneste videnskab har handlet om at finde den bedste vej rundt på banen med den bil, der har den bedste kombination af fart og kontrol. Bilerne bruges så i det nye World Tour-mode, der i anledning af lokalitetsskiftet, nu hedder Ridge State Grand Prix. Ser man bort fra et faktisk kort, der viser hele Ridge State, er der ikke ændret noget der. Det bliver ret interessant, når man kan tage sin toptunede spand online for at konkurrere med andre fartentusiaster. I stedet for en eller anden standardvogn, er det er lidt sjovere, at kunne vise sin egen specialdesignede Kamata-racer frem.

Et andet nyt element er det såkaldte slipstreaming-system. Som i virkelighedens verden handler det om at lægge sig bag modstanderne og udnytte deres slipstrøm. En lille indikator i skærmens venstre hjørne signalerer, når man ligger i rivalernes gunstige





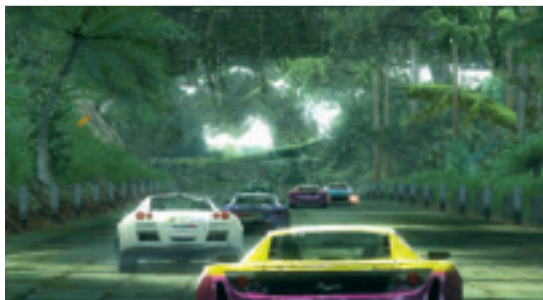
## ANNONCERET - Fatal Inertia (Xbox 360)

From Softwares velkendte højhastighedsracer Fatal Inertia er ikke længere forbeholdt PlayStation 3. Forleden annoncerede firmaet også at man arbejder på en Xbox 360-udgave og at denne vil være klar engang i år 2007.



## DROPPET - Killing Day

Ubisofts Killing Day, der så lyset for første gang på årets E3-messe i Los Angeles, er nu blevet erklæret dødt. Den franske gigant har ikke meddelt hvorfor man har indstillet produktionen af spillet, men kan bekræfte de mange rygter.



Mens Ridge Racer-serien aldrig har været en simulator, så prøver Namco sig nu alligevel med nogle af de ting der gjorde Gran Turismo så populært. Det vender ikke op og ned på grundessensen i serien, men er alligevel sjovt at lege med.



Bilerne er som altid kopier af virkelighedens slæder, men med masser af skæve designændringer.

kølvand og fortæller ydermere, hvor megen effekt slipstrømmen har. Naturligvis bruger modstanderne også din slipstrøm, så man skal ikke lade modstanderne ligge for længe bagved. Igen, mens systemet ser ud til at virke ganske godt, kan det tilføjes, at det på en eller anden måde overkomplicerer Ridge Racer-konceptets renhed.

På den anden side fungerede nitrosystemet jo ganske godt, og det vender naturligvis tilbage. Det fungerer på samme måde som altid: Tag hjørnerne i vilde udskridninger og bliv belønnet med turbo. Når en vis portion nitro er opnået, kan det bruges til at give bilen en potent men kortvarig vitaminindsprøjtning. Når nitro bliver brugt, har udviklerne sneget en ny effekt ind i legen. Skærmbilledet bliver i kanterne pixeleret og udtværet, hvilket faktisk formidler den ekstra hastighed ganske godt.

Ridge Racer 7 vil ikke opfinde den dybe tallerken. Men der er blevet tilføjet elementer, man enten vil hade eller elske. Helt præcis, hvor meget slipstream-konceptet giver med hensyn til taktik eller fordele, er ikke godt at vide. At tune bilerne er samtidig efterhånden standard i bilspil, men det føles ikke helt hjemme i Ridge Racer. Man kan dog ikke komme uden om, at det umiddelbart føles solidt. Når Ridge Racer 7 engang udkommer skal man altså ikke forvente sig en kaskade af næste generations gaming, således som Sony implicit har lovet. Derimod vil Ridge Racer-fans få mere af det samme, med en frisk smag af nye ideer. Og så længe spillet er bedre end det uheldige Ridge Racer 6, så kan vi bestemt ikke klage.

**\_Asmus Neergaard**

**Gamereactor siger:** Ridge Racer 7 blander nyt og gammelt på spændende vis, men lægger ikke nogen egentlig ny asfalt. Dette er kun for fans af serien.

# Genji 2: Days of the Blade

Format PS3 Udvikler GAME REPUBLIC Udgiver SONY Genre ACTION Udgivelse MARTS 2007

Det ville ikke være en sand konsol-lancering uden det sædvanlige fremvisnings-spil, der som en dullet model, med perfekte proportioner og en mere fyldig barm end hjerne, er noget mere rar at se på end at komme i kontakt med. Genji: Dawn of the Samurai var på PS2 en flot, men anelse klodset titel, og derfor kommer det heller ikke som den største overraskelse, at Game Republic fortsætter trenden på PS3.

Efter den nærmest pinlige fremvisning af spillet på E3, havde jeg aldrig forventet mig meget af Genji 2, men heldigvis har Game Republic fået rusket godt rundt i koden og leverer et af de absolut flotteste spil til PlayStation 3 ved lanceringen. De detaljerede karakterer komplementerer de farverige omgivelser, ikke mindst de lækre ild- og røgeffekter. Og når de tusindvis af fritfaldende blade fylder luften med alle regnbuens farver og sværdene flyver rundt, forfulgt af lækre animationer, er man hurtigt imponeret. Kombineret med et solidt soundtrack, er der stor kudos til Game Republics artistiske afdeling, der samler op præcis hvor Dawn of the Samurai efterlod os.

De mange prygl er i stedet gemt til Genji's designere, der stadig har efterladt spillet med et irriterende, fastlåst kamera, og ikke mindst en generel mangel på variation. Genji 2 er et fuldblods hack'n'slash-spil i bedste Onimusha-stil, men selvom man nu er udstyret med hele fire forskellige krigere, hver især med en bred vifte af forskellige våben og en pæn variation af fjender, så er forskellene minimale og kampene bliver hurtigt ensformige. Typisk vil man kunne komme igennem de fleste områder gennem den sædvanlige voldtægt af controlleren, for blot at komme frem til videre nedslagtinger.

Her kan spillet sagtens drage nytte af sin velpolerede tekniske side, som alligevel gør det en smule appellerende at spille videre, ikke mindst for at se, hvad der venter om næste hjørne af visuelle lækkerbiskener. Det er bestemt ikke det flotteste spil i verden, især ikke hjulpet videre af dets ekstremt indsnævrede miljøer, men formår alligevel at snuse til den nye maskines potentiale.

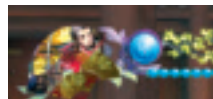
På nuværende tidspunkt er Genji 2 et decideret pyntespil, men tager man nydelse i endeløse nedslagtinger af onde japanske krigere, og samtidig gerne vil mæske sig med lækker grafik, så kan jeg godt se en fremtid for Genji 2. Ligesom jeg kan se en fremtid for Paris Hilton!?

**\_Jesper Nielsen**

**Gamereactor siger:** Et smukt, men noget overfladisk og mangelfuldt spil, der ikke viser kræfterne i Sonys PlayStation 3 ordentligt frem.



Flot ser det ud, men et fastlåst kamera, ret ordinær action af den slags du finder i Onimusha på PS2 og halvkedelige kampe, gør ikke ligefrem Genji til et oplagt PlayStation 3-spil.



## All New Content for Oblivion™

Winner, Best RPG of E3 2005

Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy,  
Daily Game, Games Domain

"#1 Game of All Time" - PC Gamer

"This is a stunning RPG"

10 out of 10 - Tiscali.co.uk

"An epic that exceeds expectations"

Score 5 / 5 - Manchester Evening News



# The Elder Scrolls IV KNIGHTS of the NINE

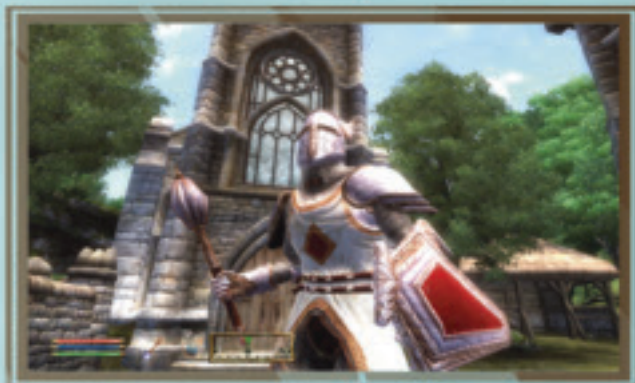
## THE GODS HAVE FORSAKEN TAMRIEL.

A fallen King has been unchained from the darkness of Oblivion to seek vengeance upon the Gods who banished him. Only a champion pure of heart can vanquish the evil that has been released upon the land. You must heed the call, reclaim the lost relics of the Divine Crusader, and return the Nine to glory. New dungeons, characters, quests, and mysteries await.



- **Begin a new faction**

The Knights of the Nine have long been disbanded. Reclaim their former glory as you traverse the far reaches of Cyrodill across an epic quest line.



- **Battle new foes**

Encounter Umaril, the ancient Ayleid Sorcerer-King, and his minions, the fearsome Aurorans.



- **Discover unique items**

An entirely new armor set and weapons, each with unique powers, are within your grasp... if you are worthy.



## Downloadable Content Collection for Oblivion



PC DVD-ROM







# OKAMI

På falmet rispapir og med hjemmelavet trækul, fortæller japanske Clover Studios en af PS2'ens smukkeste fabler

Format **PLAYSTATION 2** Udvikler **CLOVER STUDIOS** Udgiver **CAPCOM** Genre **ACTION/EVENTYR** Udgives **9. FEBRUAR 2007**

**A**lt der skal til er et enkelt strejf fra penslen, så skinner solen igen ned over landsbyen Kamiki, der ellers ligger helt farveløs og trist hen. Beboerne er bogstaveligt talt stenstøtter, og byens vand ser både mudret og uindbydende ud. Jeg presser skulderknappen ind på joypadet, holder penslen mod rispapiret og tegner en cirkel over de fjerntliggende bjerge. Efter få sekunder kommer den store, varme sol til syne, og som ved et trylleslag blomstrer både enge og græsmarker op, mens floden igen glimter. Farverne nærmest angriber de omkringstående blomster og træer, og pludselig er Kamiki tilbage i dens oprindelige glans. Jeg presser let på den analoge styrepind og guider Amaterasu, en snehvid og elegant ulv, der samtidig er reinkarnationen selveste solguden, ned i landsbyen for at løse næste opgave. Der er rigeligt at lave, når man er en af Japans mange guder, og den mangede Orochi har mørkelagt og trælbundet det smukke land.

Okami er på mange måder den perfekte fortælling: Et chancetagende spil, der læner sig op ad sumi-e teknikken, en stil der blev opfundet i Kina og som senere blev introduceret til japanerne af zenbuddhistiske munke. Samtidig er det en fortælling om et hold af personligheder, der tænker nyt og anderledes,

og et eventyr, der emmer af Zeldas umådelige kvaliteter på et format, der nu definitivt går ind i sit efterår. Selv det faktum, at Clover Studios, mens denne artikel færdiggøres, er lukket og Atsushi Inaba og Hideki Kamiya nu søger nye græsgange med store dele af personalet, er med til nærmest at udødeliggøre Okami. Det er som et Ico, der sælger alt for lidt, som Ancels Beyond Good & Evil, der drukner i et julesalg til trods for massive troserklæringer og flotte karakterer, og et Gitaroo Man, der først flere år efter dets lancering, endelig får den opmærksomhed, det fortjener.

Samtidig er det skræmmende, at alle forsøg på at forme en klump ler til andet end det gængse action-, bil- eller strategispil, mødes med så mange problemer. Når kreativitet møder økonomisk ledelse slår det hele gnister, og når røgen endelig har lagt sig, så er det som regel kreativiteten, der er ofret. Okami er endnu et eksempel på dette. Selvom Capcom som firma igennem årene har nydt godt af deres egne sideprojekter i positiv omtale og et par priser, så var satellitstudiet Clover godt på vej til at stadfæste den japanske gigants nye visioner og profil på spilmarkedet. Viewtiful Joe var en anmelderfavorit og selvom toeren, med samme stærke design og enkle gameplay,

## I OKAMIS VERDEN

Clover Studios sidste spil er fyldt til randen med japansk kultur og historie



### Fra ulv til stor gud

Egentlig betyder Okami ulv på japansk, men de kanji-ord, der er brugt i spillets titel, kan også betyde "stor gud". Samtidig kan du, ved at bytte lidt rundt på bogstaverne og lægge lidt til, skrive o-mi-kami, hvilket betyder Amaterasu – altså navnet på den Shinto-gud, du spiller i Okami. Sidst men ikke mindst, så kan Okami også læses som "stort papir" og dermed være en ledetråd i forhold til inspirationskilden, nemlig Sumi-e teknikken. Spillet modtog lutter 9 og 10-taller, da Famitsu i april i år anmeldte spillet. Alligevel blev Okami aldrig rigtig en succes i Japan. Til gengæld har det solgt pænt i Amerika, hvor spilpressen også har været ivrig efter at smide om sig med superlativerne. Bliver det også tilfældet i Europa?



### Issun - den lille dreng

Vi kender nok mest Issun som Tommeliden på disse kanter, men historien er reelt den samme. Et gammelt par ønsker sig brændende et barn, om så barnet kun er et par centimeter højt. Ønsket efterkommes og drengen Issun rejser ud i verden for at opleve det hele. Både Issun og The Mallet of Luck optræder i Okami, men i Clovers version bruges den til at formidske Amaterasu til Issuns størrelse og ikke omvendt. Spillet indeholder i mange referencer til buddhisme og shintoisme.

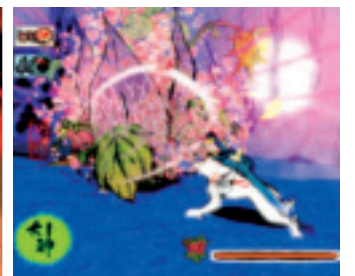


### Pensel-teknikker

Der findes en del forskellige pensel-teknikker i Okami, den ene mere magelos end den anden. F.eks. er Veil of Mist en slags hyldelse til de traditionelle, japanske malerier. Denne teknik nedsætter hastigheden på fjendernes angreb og bevægelser, og gør det lettere for Amaterasu at vinde kampene. Det er et element, som holdet opfandt i forbindelse med Viewtiful Joe-serien, men som aldrig er blevet brugt. Alle teknikkerne kan bruges som det passer dig gennem spillet, men visse er mere passende at bruge mod mange af spillets boss'er end andre. Det er vigtigt, at eksperimenterer med dem for at finde frem til de bedste resultater.



Okami bliver smukkere og smukkere som spillet skrider frem og du genopliver den gamle verden omkring dig.



I begyndelsen af eventyret, er der ingen der længere tror på guderne, så det er op til dig at skabe mirakler og derved få en række tilbedere. Det er hårdt arbejde.

Kampene i Okami foregår i aflukkede arenaer, hvor slikkende flammer danner rammen. Her gælder det om at besejre fjenderne med så meget finesse som overhovedet muligt, noget der gør det nødvendigt, at du bruger dine pensel-teknikker. Bosserne kræver en meget velovervejet brug af penslen, samt at du lærer deres angrebsmønstre.

udvandede seriens udtryk en smule, så var det stadig opsigtsvækkende. Selv det vanvittige mastodontprojekt Steel Battalion, der ganske vist blev udviklet under Capcoms normale ledelse af Inaba, men som burde have været Clover Studios første spil, emmede af troen på at spil kan genopfindes, vendes på hovedet og koste i omegnen af 1500 danske kroner. Atsushi Inaba kan med rette kaldes excentrisk, og Clover Studios uden

årtusinder og er i dag indbegrebet af både det feudale Kina og Japans kunstneriske attitude. Dygtige kunstnere lavede selv deres trækul af bambus, der så senere blev opløst i vand. Resultatet var smukke billeder på rispapir, en slags fortidens akvareller, fyldt med svajende bambus, knejsende bjerge og krollede skyer. At det ikke er til at se, at Sonys storsælgende maskine bruger nærmest alle kræfter for at trække Inabas farvestrålende eventyr,

## "RESULTATET VAR SMUKKE BILLEDER PÅ RISPAPIR, EN SLAGS FORTIDENS AKVAREL"

tvivl chancetagende. Eller det vil sige, det kunne de. I en absurd farce, der nok aldrig opklares, har Inaba og Kamiya sagt op, samtidig med at Capcom har fyret dem. Ingen vil tabe ansigt, ingen vil give efter. Ekkoet fra en af ledelsens chefer kan stadig høres på gangene: "I kan ikke sige op, for jeg har... jeg har allerede fyret jer."

I Okami, hvad der derfor med sikkerhed er firmaets sidste spil, har holdet endnu engang bidt sig fast i et stærkt grafisk udtryk, der denne gang skuer tilbage i Japans kulturhistorie og hylder sumi-e teknikken, samtidig med at den giver den aldrende PlayStation 2 en regulær opblomstring. Sumi-e har været brugt gennem

er en helt anden ting, men sådan forholder det sig faktisk. Inaba forklarer:

"Der brændes utroligt mange polygoner af i Okami. Hvis du ligger skyggeeffekterne, malerierne, penslen og resten af det sammen, så bruger vi virkelig meget af maskinen. PlayStation 2 kan ikke tage meget mere, end det du ser på skærmen, og vi var faktisk nødt til at holde lidt igen med ideerne, fordi det ellers ville have markant indvirkning på hastigheden. Men grundideen og selve aspektet med at få naturen til igen at blomstre var ikke noget problem. Den grafiske stil udtrykker også dette på bedste vis, bedre end den spilmotor og den

Kampene  
løs på fir



er som sådan ikke vanvittigt dybe og kræver for det meste bare at du hamrer kant-knappen, men vil du opnå flere points, så skal fjenderne dræbes med stil.



stil, vi oprindeligt kastede os over." Den visuelle ko-  
vending skabte også grobund for spillets vigtigste og  
mest opsigtsvækkende element, The Celestial Brush,  
den pensel som Amaterasu i begyndelsen bliver tildelt,  
og som med et par enkle strejf kan reparere broer,  
overvinde fjender og endda genoplive træer og blom-  
ster. Når jeg sidder og spiller Okami er det for mig helt  
utænkeligt at se spillet uden penslen. Den hvide ulvs  
malerpensel er for Okami, hvad Links lille fløjte var for  
Ocarina of Time, en nødvendighed og et spilelement,  
der med det samme løfter oplevelsen højt op over andre

eventyr i samme genre. Alligevel var penslen ikke en del  
af den oprindelige idé:

"Faktisk var penslen ikke en del af spillet til at be-  
gynde med", siger Inaba "den var ikke engang en del af  
selve konceptet som Kamiya og jeg selv udtænkte. Det  
var ikke, før den grafiske stil var fastlagt, at det ligesom  
kom helt af sig selv. Sumi-e er smukke penselstrøg på  
et nærmest rispapiryndt tapet og vi sagde egentlig bare  
til os selv "Ville det ikke være fantastisk, hvis spilleren, i  
stedet for bare at se på kunsten, også kunne deltage i  
skabelsen?" Og netop dette er, hvad der puster liv i  
Okami. En forholdsvis traditionel dyst mod en af spillets  
bosses bliver pludselig til en nervepirrende kamp, hvor  
spillet med mellemrum fryses og du tegner en streg hen  
over hans brede brystkasse. Som et sortstænket sværd  
skærer det sig ind i ham og efterlader dybe mærker.  
Andre gange er penslen et værktøj. Ødelagte broer kan  
samles med et enkelt strøg, ting fejles til side, mens  
andre kan males op til deres oprindelige glans. Jeg kan  
nærmest ikke lade være med at prøve pensel af på alt  
hvad jeg møder på min vej.

Okami, der uden på nogen måde at undskylde for  
det, har fundet meget af sit spilmæssige ophav i Zeldas  
serien. Fra det øjeblik den hidsige miniput-kunstner  
Issun kravler op i manken på Amaterasu og bliver en  
mere humorfyldt udgave af Links lysende fe Navi, til du  
for alvor begynder at bruge din Celestial Brush som den  
grønklædte helt brugte både Ocarinaen og de forskellige  
masker, er der ingen tvivl om at Okami har et episk  
islæt. Men hvor Zelda stikker i alle retninger, uddeler  
frihed og ansvar i lige store portioner, så er Okami et

## EN ULV OG EN PENSEL

Imponerende ser det ud, når du render rundt som en  
smuk, hvid ulv mellem kirsebærtræer via møjsom-  
meligt anlagte brostensstier i spillets underfundige  
verden. En glødende rød sol hænger højt på himlen,  
mens grønne træer svajer i vinden og et forladt skib  
vugger frem og tilbage på bølgerne. Også Amate-  
rasu, der ulig andre spil karakterer, ikke fortrækker en  
mine men kun gør, formår at virke helt menneskelig.



Okami er klar til næste opgave stående foran et traditionelt og meget smukt japansk kirsebærtræ. Hele spillet emmer i øvrigt af denne vidunderlige stemning og den visuelle stil forstærker indtrykket.



Issun er Amaterasus tro følgesvend gennem hele historien. Han er en hidsig lille sag, men han har heldigvis masser af humor og giver spillet en lidt mere munter tone.



Det er svært at tro, at Okami til at begynde med slet ikke havde den smukke visuelle overflade som det har i dag. Udtrykket er uendelig stærkt og dragende.



Endnu et par fjender skal nedlægges i kampen om at få verden tilbage på ret kol.



Sumi-e teknikken bruges overalt i Okami og efterlader dig tryllebundet i en verden af vandfarver og falmet rispapir.

mere lineært spil. Huler og opgaver er der masser af, men de leveres som næste blad i historiebogen vendes. Spillet har nemlig et helt udsøgt tempo, der lader nye færdigheder dryppe ned i bægeret, præcis når du har brug for dem. Her minder Okami mere om Retro Studios Metroid Prime end den hyllede Zelda-serie.

Til trods for det japanske tema fyldt til randen med guder og demi-guder, en lang række udmærkelser fra spilindustriens bibel Famitsu og branchens mange priser, så lavede Okami meget små bølger i Japan, noget der uden tvivl gjorde ondt i hjertet på både Inaba og Kamiya. Selvom holdet ikke tænker decideret japansk og godt er klar over, at succesen rent økonomisk bedre kan måles i Amerika, så var skuffelsen svær at skjule. Inaba er dog ikke i tvivl om,

at Okami skal vise sit værd på verdensplan og ikke bare i Japan: "Virkeligheden er større end Japan og det salg et spil har her. Markedet er desuden gearret meget mod, at det er de samme serier, der sælger igen og igen. Som producer er jeg godt klar over, at vi er nødt til at sælge spil på det marked, der nu en gang er, men hvor jeg tidligere havde det fint med udelukkende at lave ting til det japanske marked, så har vi nu en mere international dagsorden. Selv hvis et spil ikke sælger igennem i Japan, så er der både muligheden for at det kan blive en succes i USA eller Europa. Faktisk så afhænger fremtidige projekter meget af, hvad netop Amerika og Europa synes om Okami." Og hvad vi synes, kan vi med rette vise i begyndelsen af februar, hvor Okami lanceres.

**\_Thomas Tanggaard**

## PENSELSTREJF

Sådan bruges din Celestial Brush



Din pensel kommer til syne, når du presser en af skulderknapperne ind. Herefter bruger du firkant til at presse penslen mod papiret, og så bruger du styrepinden til at tegne dit motiv. For det meste forstå spillet godt hvad du vil tegne...



# DON'T JUST WATCH IT LIVE IT

## SMACKDOWN VS RAW 2007

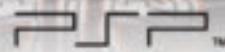


Out 10<sup>th</sup> November



XBOX LIVE

PlayStation 2



16+

The names of all World Wrestling Entertainment licensed and the programming, label names, images, characters, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2006 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.  
© 2006 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by YVES'S Co., Ltd. YVES'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YVES'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Online play requires Internet connection and Memory Card (SMC) for PlayStation 2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation", the "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

THQ  
www.thq.co.uk





# ÅRETS SPIL 2006

Redaktionen er gået i tænketank for at finde årets allerbedste spiloplevelser. Vi har fundet vinderne i 11 forskellige kategorier

Å er det på tide, vi atter sprænger proppen på en dyr flaske champagne og kigger tilbage på spilåret 2006. Et år, der ligesom så mange andre har budt på fantastiske spiloplevelser, store overraskelser og ikke mindst skuffende og bare ekstremt dårlige spil. Men 2006 er ikke et år ligesom alle andre. 2006 var året, hvor vi for alvor trådte ind i næste generation.

Starten på spilåret markerede den sidste afsked til forrige generation, med en række prominente spiltitler som blandt andre Black, der lige fik suget de sidste kræfter ud af konsollen, og Psychonauts, der beviste, at den gode og spøjse fortælling stadig havde en plads i verden. For slet ikke at glemme det fortrinlige Shadow of the Colossus, der gjorde den aldrende PS2 stor ære. Derudover har 2006 ellers stået i den

næstegenerations tegn. Mens vi har ventet på både Nintendo Wii og PlayStation 3, så har Xbox 360 fået indsamlet en hel del momentum og startede året stærkt ud med spil som Ghost Recon: Advanced Warfighter og det majestætiske rollespil, The Elder Scrolls IV: Oblivion. Der har ligeledes huseret et par af årets største skuffelser, ikke mindst den legendariske Mizuguchi's Ninety-Nine Nights, som slet ikke kunne leve op til hans ry. Alligevel skulle der næsten gå 365 dage, før årets højdepunkt blev lagt til rette.

Den karismatiske Cliffy B og resten af holdet hos Epic, kunne i november endelig smide det længe ventede Gears of War på gaden, og vi var øjeblikkeligt solgte. Spillet var en action-drevet tour de force, og markerede sammen med den oversøiske lancering af PS3 og Wii, den sande indgang til

næste generation. Den intense konsolkrig på det håndholdte marked tog ligeledes fat, og både Nintendo DS og PSP spyttede nogle fremragende spil på gaden. Et originalt Super Mario Bros. så for første gang i femten år dagens lys, mens Sony indtog alle gameres hjerter med deres små nuttede LocoRoco'er. Året har ganske enkelt været fremragende for eventyrer udi det digitale landskab med en bred palet af oplevelser i en lang række genrer. Uanset om du har brug for et action-, eventyr eller strategi-fiks, så har det været noget at hygge sig med.

Efter at have gennemrodet alle vores spil minder, har vi fundet creme de la creme for spilåret 2006, og med endnu flere fremragende spil i sigte, er der kun ét at sige: Vi ses i 2007! Hav et rigtig godt nytår.

**Redaktionen**



**GEARS OF WAR 2**  
Epic's første spil i serien er knapt nok på spillhylderne, for Cliffy B. allerede snakker om en opfølger. Dette har vi naturligvis ikke det mindste imod, hvis serien kan fortsætte med at imponere som etteren gør.

# 1. GEARS OF WAR

**Epics ekstrem smukke actionfest er årets bedste spil!**

Platform **XBOX 360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION** Gamereactors karakter **10/10**



**H**ype er en underlig ting, en uahåndgribelig definition af et eller andet, der snakkes meget om, og som på et eller andet tidspunkt når kvalmegrænsen. Er Gears of War hypet? I så fald skal det være de godt 30 screenshots, der er udsendt i løbet af de sidste to og et halvt år, der har gjort udslaget. Epic Games har nemlig gennem hele processen holdt kortene tæt ind til kroppen. Ingen demoer

over Xbox Live Marketplace, fremvisningerne har været holdt til et minimum, og besøgene hos den amerikanske udvikler har været få og langt imellem. Hvis Gears of War har været unødvendigt hypet, så er det læserne verden over, og ikke Microsoft eller Epic Games, der har gjort det. Men alle spekulationer om, hvorvidt spillet bare var tom, overproduceret luft, forsvandt så snart skiven blev lagt i maskinen, og Fenix' liv som COG-soldat begyndte. Gears of War er et af de mest

Sammen med en teknisk side, der overgår alt andet set på konsollerne, og som samtidig sætter mange andre udviklere i skammekrogen, er det svært ikke at blive smaskforelsket i Gears of War. Det hele glider flydende, planeten Sera ser strålende ud i en kombination af det gamle Rom og nutidens Prag, mens animationerne af både Marcus, Dom og Locust-horden er fremragende realiseret. Ligeså fantastisk bliver det, når du lader geværet brøle og musikken summe ud gennem surround-anlægget. Epic kan noget

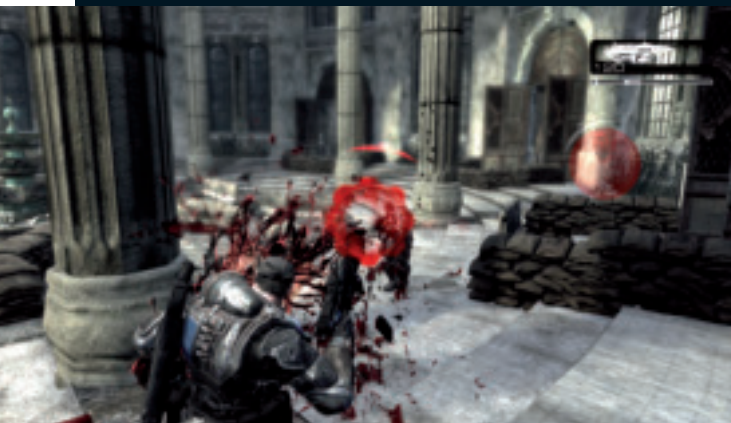
**Styringen er stram, intuitiv og har alligevel nok spændevide til forskellige spillestile...**

ambitiøse spil i mange år, et amerikansk superprodukt, der stinker af diesel, svælger i opsvulmede muskelbunder og leverer non-stop action fra det øjeblik, du reddes ud af fængslet af din ven Dominic til det tidspunkt, hvor du står ansigt til ansigt med RAAM. Styringen er stram, intuitiv og har alligevel nok spændevide til at lade dig spille på din egen facon. Våbnene, hvoraf Fenix' Lancer, komplet med brummende motorsav, nok er et af spilhistoriens mest givende våben, ligger godt i hånden og er strålende i både single- og multiplayerdelen.

med lydchippet i X360, som ingen andre har opdaget, og det giver pote. Gears of War er uden tvivl årets bedste, mest hæsblesende og flotte spil. Og derfor er det årets bedste spil.

**JURYENS SAMMENFATNING:**

**Ambitiøst, flot, intuitiv og ekstremt hæsblesende er alle ord der tilfaldt Gears of War. Spillet sætter en ny standard for grafik og leverer en intens og flot historie. Desuden indeholder det en fremragende multiplayer del komplet med nye ideer og koncepter.**



**VISUELT OVERFLØDIGHEDSHORN** Der findes mange flotte konsolspil, men ingen kan grafisk måle sig med Gears of War, der sætter en ny standard for digital underholdning.

## 2. THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



### Et helt enormt stort og meget smukt eventyr

Platform **PC/X360** Udvikler **BETHESDA** Udgiver **2K GAMES** Genre **ROLLESPIL** Gamereactors karakter **10/10**

**F**or nogle var Oblivion kedeligt, ensformigt og bygget op omkring en række træge A-B opgaver. For andre, heriblandt det meste af redaktionen, var spillet en åbenbaring, en eventyrlig og middelalderlig legeplads, hvor pladsen var uendelig og mulighederne overvældende. At ride ud i Bethesdas smukke verden, kun bevæbnet med et sværd og et skjold, i jagten på eventyr, var intet mindre end fantastisk. Med knejsende bjerge, bundløse søer, enorme byer, mystiske huler, hjemsogte skibe og ældgamle ruiner, var der nok at tage fat på. Vi

stjal heste, mødte raslende skeletter og slibrige orker, blev usynlige, rejste gennem de blodrøde Oblivion-porte, nedkæmpede horder af dæmoner og forsøgte at redde kejserdommet fra total ruin.

Grafik er ikke alt, men i Oblivion har Bethesdas sans for detaljer givet pote. Tusindvis af smukke steder, fyldt til randen med skatte, kæmpestore byer fyldt til randen med liv, gør Oblivion til enkelt uafattelig overvældende og uforglemmelig oplevelse. Selv hvis du starter forfra og laver et nyt spilavatar, er oplevelsen ikke helt den samme. The Elder Scrolls IV: Oblivion er

rollespillenes Grand Theft Auto, et spil, der vil have stor indflydelse på fremtidens mange eventyr og som vil blive kopieret i uendelighed. Snakken om hvorvidt Oblivion skulle have førstepladsen rasede i flere dage og nætter, men Bethesdas spil må altså "nøjes" med plads to.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

**Oblivion uddeler frihed og muligheder ud som intet andet spil. Der er højt til loftet og spændvidden er enorm. Grafikken er detaljeret og lækker, mens spilsystemet er meget givende.**

## 3. SHADOW OF THE COLOSSUS

### Holdet bag Ico slår endelig deres gudestatus fast

Platform **PS2** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **EVENTYR** Gamereactors karakter **9/10**

**S**hadow of the Colossus kom ikke snigende i skyggen som dens sjælelige forgænger ICO fire år tidligere.

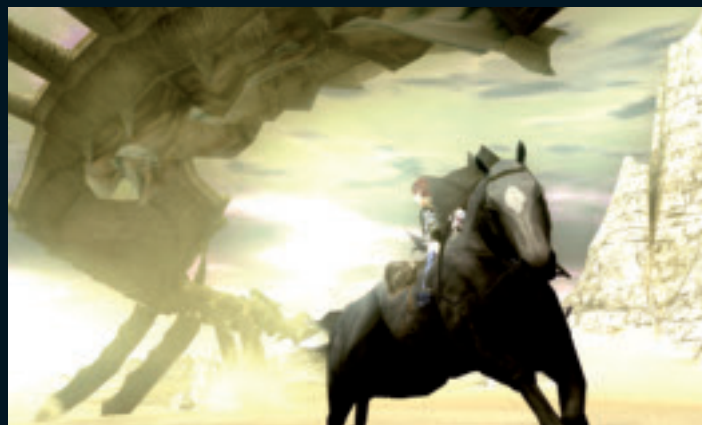
Den var ventet, og det med spænding. Anmeldelserne skuffede da heller ikke i historien om Wander, der måtte besejre 16 Colossi for at give livet tilbage til sin udkårne. Og mens resten af året, for en stor dels vedkommende stod i næste generations tegn, har Shadow fået sin helt specielle plads på ranglisten og henvist adskillige teknisk overlegne titler til sekundære pladser, på grund af sin sanselighed og sjæl. For mens grafikken var i højsædet hos de overlegne konsoller, blev PS2-maskinen brugt til at levere en fortælling, der emmede af atmosfære og personlige skæbner. Hvor Alice i Eventyrland og Palle alene i verden dominerede i ICO, var det som i konsollernes kamp David mod Goliath i Shadow of the Colossus. Shadow viste vejen i en eventyrlig fortælling der emmer af storhed.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

**Spillet er et strålende eksempel på at utallige fjender, opgraderinger og andre spilkonstanter ikke er nødvendige, når spiloplevelsen har sjæl, hjerte og et uendelig smukt design.**



## ÅRETS DESIGN



### 1. SHADOW OF THE COLOSSUS

Så smukt kan et spil altså godt være

Platform **PS2** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **EVENTYR**  
Gamereactors karakter **9/10**

Sand, sten, klipper og indimellem tåge, vandfald, olieklæder og, nåja, de rå og imponerende kæmper, som får det til at runge for hvert skridt de tager. Shadow of the Colossus virker ved første øjekast som et grafisk skrabet spil, men det bliver hurtigt klart, at spillet ligesom ICO har sin egen stil. De gigantiske landskaber er stemningsmættede og længselsskabende, og når en colossi omsider overtager scenen virker området pludselig meget mindre. Man føler en- og tosomheden i det glemte land, når eftermiddagssolen skinner på de store vidder, eller når en kæmpe i det fjerne hastigt nærmer sig; SOTCs design er dybt, simpelt og overdådigt. Præcis som spillets 16 egentlige hovedpersoner er designet stort og smukt.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Uendelig smukt, meget stemningsskabende og ekstremt begavet

### 2. LOCO ROCO

Smukke farver og et gennemført design

Platform **PSP** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **PUZZLE**  
Gamereactors karakter **9/10**



Nogle gange er mindre mere og i tilfældet med Loco Roco er orange klatter, et irgrønt græstæppe og en smuk, nærmest uendelig blå himmel, alt der skal til. Fra det øjeblik vi så de første screenshots til det tidspunkt, hvor de små Loco Roco'er trillede hen over widescreen-skærmen, var der ingen tvivl: Loco Roco har et ekstremt begavet, universelt og indbydende design. Børn såvel som voksne falder direkte for de små klatter, og uanset om du finder selve ideen om at skulle vippe en tegneserieverden frem og tilbage indbydende, så kan du ikke lade være med at spille, ganske enkelt fordi Loco Roco er fabelagtigt kreeret.

### 3. GEARS OF WAR

Svensk design er tilsyneladende vejen frem

Platform **X360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **10/10**



Det hele startede hos svenske John Wallin, en koncepttegner, der også har haft fingrene nede i designet til Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Med et designdokument fra Cliff Bleszinski i hånden og en række billeder fra nogle af de smukkeste byer i verden, startede Wallin Photoshop op og skabte ægte spilmagi. Planeten Sera får helt nyt liv med Wallins ideer som grundstammen i et spil, der holder igen med farverne, men øser på med smukke arkitektoniske detaljer, et fremragende figurdesign og et skræmmende design af fjender. Storhed og fald samles i et og samme spil, og vi er imponerede.

## ÅRETS TEKNIK



### 1. GEARS OF WAR

Klokkeren hastighed og masser af detaljer

Platform **X360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **10/10**

Det sker kun en sjældnen gang, at et spil tager så stort et kvantespring inden for teknisk kunnen, at selv spil et år væk blegner i forhold til. Med Gears of War gjorde Epic det umulige og stadfæstede tidens tekniske vidunder, som med rette markerer Xbox 360, som en næstgenerationskonsol. For at bruge et tilbagevendende udtryk, så er Gears of War blodende smukt på alle punkter - taler vi de stemningsskabende dynamiske lys og skygger, enormt detaljerede omgivelser og karakterer eller smukke animationer. Teknisk set overgår Gears of War alt, hvad man hidtil troede, var muligt, og selvom vi ved enhver fremvisning gang på gang har tabt kæben, så havde vi stadig svært ved at tro vores egne øjne.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Epic tæmmer Xbox 360 og efterlader os på gulvet i ekstase

### 2. BLACK

Det ser absolut ikke sort ud for Criterion

Platform **PS2/XBOX** Udvikler **CRITERION** Udgiver **EA** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **8/10**



Når de fleste udviklere vender snuden mod fremtiden, er der nogle som går imod strømmen og leverer en præstation, som overskrider de tekniske muligheder. I PS2'ens efterår beviste Criterion, at den aldrende maskine, stadig havde en masse muskler at spille med. Tårnhøje bygninger faldt fra hinanden som et andet Legosæt og luften fyldtes med skud, støv og resterne fra de sønderrevne huse. Black er et spil, som gjorde - og i en vis grad stadig gør - en del næstgenerationstitler til skamme, og markerer sig som den største tekniske præstation i sidste generation. Vi kan nærmest ikke fatte det.

### 3. DAXTER

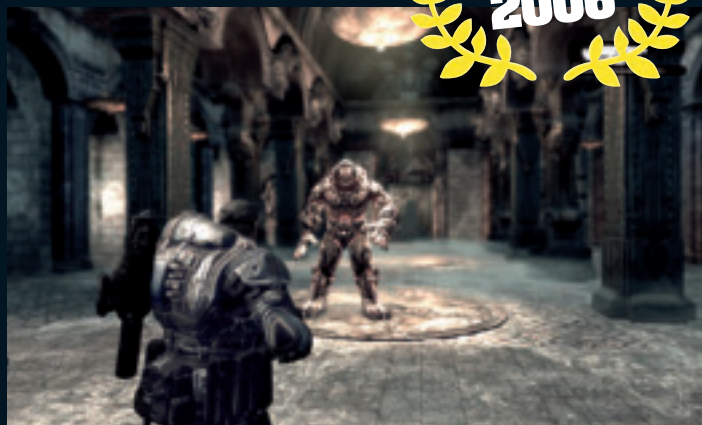
Sonys lille helt viste hvor meget liv der er i PSP

Platform **PSP** Udvikler **READY AT DAWN** Udgiver **SONY** Genre **ACTION/PLATFOM**  
Gamereactors karakter **9/10**



Jak's behårede ven fik endelig sin debut som solofigur i et af årets bedste PSP-udgivelser, der samtidig beviste, at Sony's håndholdte sagtens kunne måle sig med de flotteste PS2-spil. Naughty Dog-flygtningene fra Ready at Dawn lavede en tro kopi af Haven City, som vi bedst kender det, og lod sig ikke holde tilbage af konsollens begrænsninger. De enorme baner blandet med et stort antal karakterer og flydende animationer, gjorde Daxter til en sand fornøjelse at sidde med i hånden, og har samtidig lagt den grafiske standard for fremtidige spil på PSP. Du kan være ret sikker på at Daxter vender tilbage igen.

## ÅRETS LYD



### 1. GEARS OF WAR

#### Lyden af kaos og kugler i en fjern fremtid

Platform **X360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **10/10**

Hvordan kan et spil, der kun får 8 i lyd ende som årets største lydoplevelse? Svaret er enkelt. Vores chefredaktør lever i stenalderen; mens han har en lækker flad-skærm, så maltrakteres lyden af bittesmå højtalere, noget, der slet ikke kan afsløre dybden eller spændeviddens i Gears of Wars fabelagtige lydtabet. Derfor har vi væltet ham af pinden og taget styringen over denne kategori – og det er grunden til, at Gears of War vinder denne kategori. Stemmerne er fremragende, indtalt med stor forståelse for manuskriptet, lyden af en brummende motorsav, der flænser en intetanende Locust-soldat over, giver kuldegysninger hele vejen ned af rygsøjlen, mens militærmusikken får os til at skyde brystet frem og drømme om livet som soldat.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Lydchippen i X360 kan bruges på mange måder, men ingen gør det som Epic

## ÅRETS MUSIK



### 1. SHADOW OF THE COLOSSUS

#### Nyd årets flotteste arrangementer på sletten

Platform **PS2** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **EVENTYR**  
Gamereactors karakter **9/10**

Sjældent har et spil i den grad haft sit eget kunstneriske udtryk som Shadow of the Colossus. Det gælder også musikken, hvor lydsporet er særegent og fængende. Hvad der minder om en blanding af en harpe og en balalajka, bliver hurtigt akkompagneret af en panfløjte, da en kondor flyver hen over Wander og hans hest. Melodien ekkoer mellem bjergene, og man bliver straks klar over, hvor signifikant en rolle musikken har i denne historie. Fra det buldrende, når Wander har fundet en Colossi over det bombastiske under hans kamp med selv samme, og til det dramatisk forførende ved kæmpens dødsdans. Musikken i Shadow har følelserne og hjertet med, mere end noget andet spil. En meget stor fornøjelse.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Fyldt med smukke toner der hiver dig ind i den meget anderledes verden

### 2. COMPANY OF HEROES

#### Sådan skal en ægte krig virkelig lyde

Platform **PC** Udvikler **RELIC ENTERTAINMENT** Udgiver **THQ** Genre **STRATEGI**  
Gamereactors karakter **9/10**



Find et par gode hovedtelefoner, sæt dig til rette i kontorstolen og grib musen, så hører du hvorfor Company of Heroes indtager andenpladsen. Tag dem bagefter af, lad dit surround-anlæg levere baggrundstapetet og spil det igen. Kan du høre det? Relic har skabt et spil, der på alle niveauer leverer en toppoleret sonisk oplevelse, uanset dit udstyr. Lyden af en kanon der affyres, river godt i mellemgulvet, mens en rullende, dieseldrevet kampvogns brummen, kan få sveden til at pible frem på panden. Kæd det sammen med en helt fabelagtig lyd-mæssig stemning og du har grunden til, at vi giver det andenpladsen

### 2. LOCO ROCO

#### En musik du nynner med på flere timer senere

Platform **PSP** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **PUZZLE**  
Gamereactors karakter **9/10**

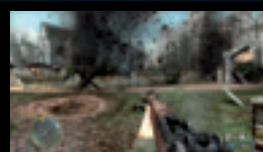


"Pocarajta am bernee, pocareef tjika darie tree..." synger de små stemmer, mens ekstrem funky guitar og et par klappende hænder ligger rytme-sporet. Sådan startede vores anmeldelse af Loco Roco, og det er der en grund til. Musikken i Loco Roco er halvdelen af oplevelsen, en masse sludder sunget ind over nogle af de mest smittende numre, du nogensinde har hørt. Musikken er så irriterende ligetil, at du nynner den adskillige timer efter maskinen er sat til opladning. Det ene øjeblik er lydsporet funky, upbeat og dansabelt, det næste uhyggeligt med klagende skrig og hånlige latter. Vi er imponerede.

### 3. CALL OF DUTY 3

#### Få blæst hjelmen af med helt utrolig lyd

Platform **X360** Udvikler **TREYARCH** Udgiver **ACTIVISION** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **9/10**



Selvom Call of Duty 3 måske i de første minutter mest af alt minder om et lyd-mæssigt kaos, så går der ikke længe, før du finder hoved og hale på det hele, og begynder at nyde de små detaljer. Det ene øjeblik suser et projektil forbi dine ører, mens du det næste kan høre ekkoet fra en granat, der går af i en sønderskudt kirke. Selv fjendens våben, der har hver deres lyd, kan afkodes udelukkende ved at lytte til det brag, de giver. Sammen med et fabelagtigt soundtrack, der stiger i intensitet, som spillet skrider frem og gode, troværdige indtalte stemmer, er der ingen tvivl om, at Call of Duty 3 skal være treer.

### 3. ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

#### Episk og storslået musik til et fremragende spil

Platform **PC/X360** Udvikler **BETHESDA** Udgiver **2K GAMES** Genre **ROLLESPIL**  
Gamereactors karakter **10/10**



Musikken i Oblivion er måske ikke overraskende anderledes. Et kæmpe strygerensemble leder vejen til smukke, storladne arrangementer, der lader dig drømme om rigdomme, for længst glemte ruiner og legendariske monstre. Men hvor hvert nyt sted du kommer og for hver gang du starter spillet op, finder du nye lag i musikken, små ændringer der underbygger det grafiske landskab på skærmen, et temp-skift der lader dig vide, at der er fjender i nærheden og en række molakkorder til at sætte stemningen i en blæksort hule. Jeremy Soule ved hvad han gør, og han gør det fremragende. Mon ikke han også står for musikken til det næste eventyr?



Legend tells of a time of dragons and Dragon Riders who brought peace and prosperity to Alagaësia. Now, in a time of darkness under the villainous rule of Galbatorix, destiny has chosen a new hero. The legend will live again.

# eragon

Fulfill the legend of the Dragon Rider.





## ÅRETS OVERRASKELSE



### 1. LOCO ROCO

Hvem vidste hvad små, orange kugler kunne gøre?

Platform **PSP** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **PUZZLE**  
Gamereactors karakter **9/10**

Hvem skulle nogensinde have troet, at et dusin halvfede gelé-kugler kunne trække så meget på smilebåndet og levere en så unik og komplet oplevelse, der samtidig ville revolutionere platformsgenren. Sony's engelske afdeling overraskede alle, da de små, søde LocoRoco'er trillede ind på skærmen og fik din PSP til at dreje rundt af bar glæde. Med en lang række udfordrende og ikke mindst skøre baner, der alle bød på masser af spilglæde, fik Loco Roco hurtigt plads i enhver platform-elskers hjerte, og spillets hyldest til mekanikkens smukke sammenhængskraft, ville have modtaget klapsalver fra selveste Storm P. LocoRoco er et af de originale og innovative spil, man som anmelder og spilelsker ofte skal lede alt for længe efter.

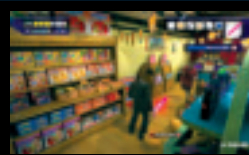
#### JURYENS SAMMENFATNING:

Som et lyn fra en klar himmel. Anderledes og aldeles overraskende

### 2. DEAD RISING

Selv noget der er dødt kan vækkes til live

Platform **X360** Udvikler **CAPCOM** Udgiver **CAPCOM** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **8/10**



Det er et velkendt faktum, at overdreven hype kan dræbe et ellers udmærket spil, og det faktum forstod Inafune og Capcom med Dead Rising. Spillet var en komplet skuffelse på sidste års X05 og manglede retning, selvforståelse og ikke mindst en idé. Derfor har det været enormt befriende at se, hvordan Inafune på under et år har kunnet vende spillet 180 grader og gøre det til et mesterværk med innovative påfund, masser af humor og action, og ikke mindst rigtig mange timers sjov med zombier i et storcenter. Dead Rising har sandelig rejst sig fra de døde. Dette er virkelig en overraskelse.

### 3. BRAIN TRAINING

Få motioneret hjernen med professoren

Platform **NDS** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Genre **PUZZLE**  
Gamereactors karakter **8/10**



Vi ved alle, hvor kedeligt det er at gå i skole. I årevis har man forsøgt at gøre undervisningen interessant, men forgæves, og alligevel gjorde Nintendo træning af hjernen til en yderst underholdende oplevelse med Brain Training. Som en perfekt match til Nintendo DS, er Brain Training din evige kompagnon på alle slags rejser og holder din hjerne i gang selv i de mest dræbende situationer, uden at du på noget tidspunkt keder dig. Hvis man gjorde Brain Training til udgangspunktet for fremtidig undervisning på de danske skoler, så spår vi en stor fremtid for ungdommen. Dette er underholdning og undervisning hele vejen.

## ÅRETS ONLINESPIL



### 1. GEARS OF WAR

Revive, bleed out og motorsave er vejen frem

Platform **X360** Udvikler **EPIC GAMES** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **10/10**

Umiddelbart så lyder en traditionel otte-mod-otte deathmatch og et smalt udvalg af konfigurationsmuligheder, ikke ligefrem som den mest ophidsende oplevelse i verden. Alligevel har det ikke været svært for Gears of War også at løbe med førstepræmien i denne kategori. Revive-funktionen indgyder samspil i stedet for solorytteri, mens bleed out-elementet gør det muligt for dig at overleve i længere tid. Epic har desuden formået fuldstændig at fordreje den traditionelle deathmatch og gøre den til et hurtigt, men intimt og intenst sammenstød, hvor taktik og strategi er nøglen til succes. Gears of War online er den virtuelle sofa i levende live, og vi fanger stadig os selv i at udstøde et "Oh YEAH BABY!" når motorsaven kører.

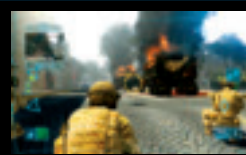
#### JURYENS SAMMENFATNING:

Mindre end Halo 2, men nytænkende og aldeles fængende hele vejen

### 2. GR: ADVANCED WARFIGHTER

Gå online og efterlad virkeligheden uden for døren

Platform **X360/PC** Udvikler **UBISOFT** Udgiver **UBISOFT** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **9/10**



Selvom Ghost Recon: Advanced Warfighter var mere end en komplet singleplayer-oplevelse, så leverede Red Storm hele den multiplayer-pakke, som man kunne håbe. Med et utal af konfigurationsmuligheder, kunne man enten drage på eventyr på nettet sammen med en ven i en lang række co-operative missioner, eller gøre den klaustrofobiske guerillakrig fuldendt med spændingsfyldte 16-personers kampe. Senere downloads har kun gjort oplevelsen bedre, og vi er stadig ikke blevet trætte af at konkurrere om, hvem der kan nå at plaffe flest terrorister over nettet, før tiden løber ud.

### 3. BATTLEFIELD 2142

Fremtiden er et fantastisk sted for store krige

Platform **PC** Udvikler **DIGITAL ILLUSIONS** Udgiver **EA** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **8/10**



Med et nyt fremtidstema, tog svenske Digital Illusions et stort skridt væk fra de tidligere realistiske temaer. Selvom Battlefield 2142 i høj grad stadig fungerer som de forrige spil i serien, så var det et dristigt skridt, som kun kan belønnes med stor ros. Den troværdige opsætning blandet med interessante koncepter som mechs og kæmpe luftskibe, har udviklet genren til en endnu mere mindeværdig oplevelse, og med de udbyggede statistikker og forbedrede klanmuligheder, har flere på redaktionen allerede meldt sig til tjeneste i fremtidens storslåede krige. Mød os online og få samtidig tævet din bagdel i stykker.

## ÅRETS HÅNDHOLDTE



### 1. NEW SUPER MARIO BROS

Tag ud på nye eventyr med den lille rørlægger

Platform **NDS** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO** Genre **ACTION/PLATFORM**  
Gamereactors karakter **9/10**

Det er svært ikke at blive smittet af New Super Mario Bros., der på fineste vis griber dybt i kisten, hvor klassikere som Super Mario Bros. 3, Super Mario 64 og Yoshis Island befinder sig. Det er et spil, der på en og samme tid bruger hele bagkataloget af erfaringer og fusionerer det med alt det, der gør Nintendo DS til en unik, håndholdt konsol. Thomas Nielsen sagde følgende i sin anmeldelse: "Som fan har jeg digitale sommerfugle i maven, hver gang jeg styrer Mario ud i skæbningsvangre situationer, og som gameplay-fanatiker, smiler jeg, hver gang Nintendo legende demonstrerer deres overlegenhed i forhold til konkurrenterne." Reelt set taler han for os allesammen. Vi er helt vilde med Marios håndholdte eskapader.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Et spil der på fornemste vis samler fortiden og fremtiden i samme spil

## ÅRETS HISTORIE



### 1. PSYCHONAUTS

Tag på mission som hjerneagent i et gakket spil

Platform **PC/PS2/XBOX** Udvikler **DOUBLE FINE STUDIOS** Udgiver **MAJESCO** Genre **ACTION/PLATFORM**  
Gamereactors karakter **9/10**

"Jeg har en god og dårlig nyhed. Den dårlige: jeg bliver nød til at fjerne din hjerne – den gode er at forsikringen dækker." Manden bag Psychonauts var ingen ringere end Tim Shaeffer, der havde Grim Fandango og Full Throttle bag sig. Psychonauts er en samling "hjerneagenter" under uddannelse på en sommerlejr. Såre mystisk skulle man mene, og det bliver bedre endnu. For ud over at tage på opdagelse i diverse hjerner og løse "indre" konflikter, skal vores helt, Raz også kæmpe med og mod sine læremestre, en tandlæge med hjernekirurg-drømme, en dedikeret mælke-mand og mange flere. Faktisk kender persongalleriet vel ikke sit lige i noget som helst videospil til dato, og kommer måske heller aldrig til det.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Sjovt, gakket og meget anderledes spil med en fremragende historie

### 2. LOCO ROCO

Håndholdt og ekstrem farverig glæde

Platform **PSP** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **PUZZLE**  
Gamereactors karakter **9/10**



Loco Roco kunne have været et flash-spil på nettet, så enkel er ideen. Men designet, musikken, den pixelperfekte kontrol og de tematiske baner, gør det til en dyr og velproduceret fornøjelse, der kun hører hjemme på PSP - Loco Roco er absolut summen af sine dele og lidt mere. At tage styringen over en orange klat, mens en funky bass lægger lydsporet og skulderknapperne forsigtigt trykkes ind, kan nærmest ikke beskrives. Du forsvinder ind i de små, uformelige dyrs verden, vipper til højre og venstre, mens du leder efter de mange hemmelige rum og gaver. En af årets absolut bedste spiloplevelser.

### 2. DREAMFALL

Stort norsk eventyr med masser af overraskelse

Platform **PC** Udvikler **FUNCOM** Udgiver **FUNCOM** Genre **EVENTYR**  
Gamereactors karakter **8/10**



Efter norske Funcoms roste The Longest Journey fra år 2000 vandt alle adventure-hjerner, blev opfølgeren Dreamfall imødeset med spænding. Med tre forskellige spillbare karakterer i hver deres futuristiske og spirituelle verden, var der lagt op til en stor oplevelse i et dybt univers. Og på trods af det lidt kiksede gameplay, var der ligesom i forgængeren meget at udforske i en eskapistisk verden. Masser af dialog og mangfoldige lokationer; ren adventure. Kun manglede en større forløsning mod slutningen af historien, hvilket er med til at trække Dreamfall ned på andenpladsen. En plads som absolut ikke er dårlig.

### 3. DAXTER

Imponerende platformspil i med masser af attitude

Platform **PSP** Udvikler **SONY** Udgiver **SONY** Genre **ACTION/PLATFORM**  
Gamereactors karakter **9/10**



Naughty Dog er teknikmestre, og det lader til at udbyrdergruppen Ready at Dawn har fået det ind med modernismen, for deres første spilprojekt Daxter er en imponerende cocktail af strålende grafik, helt ustyrligt smukt stemmeskuespil og en velsmurt kontrol. At sende Daxter rundt i den formindskede udgave af Haven City, føles fremragende. Det samme gør de mange tematiske baner, fyldt til randen med aggressive bæster og faretruende hop. Det bedste er dog Daxters arsenal af opfindsomme våben, der har en stor spændvidde. Daxter er et fremragende spil.

### 3. NEVERWINTER NIGHTS 2

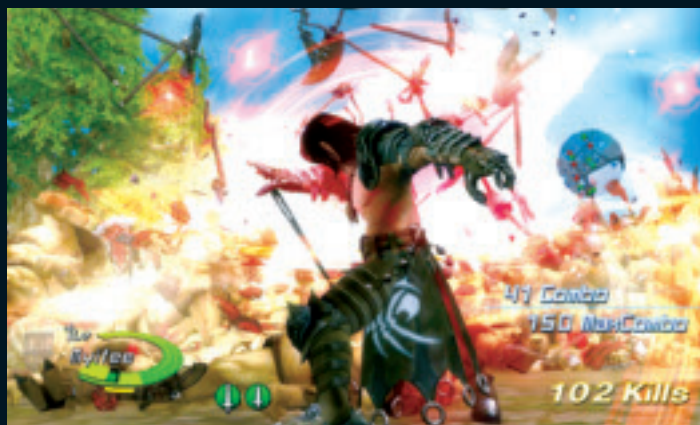
Et meget anderledes og ret så sjovt eventyr

Platform **PC** Udvikler **OBSIDIAN ENTERTAINMENT** Udgiver **ATARI** Genre **ROLLESPIL**  
Gamereactors karakter **9/10**



Selve historien er måske ikke radikalt anderledes, end hvad du kender fra andre rollespil; med galleriet af karakterer, du møder på din vej, hiver Neverwinter Nights 2 op over sine konkurrenter. Sindssyge, kamplystne dværge, storsnakkede tyve i stil med Lotte Heise og trælskende druider, er bare noget af det, du støder på i spillet. Hele vejen gennem eventyret balancerer Obsidian fint mellem det decideret absurde, stereotype og opfindsomme. Dialogen er fremragende skrevet, stænket til med en underliggende humor og drevet frem i et godt tempo. Tag du bare med på eventyr, du vil ikke fortryde det.

## ÅRETS SKUFFELSE



### 1. NINETY NINE NIGHTS

Tyndt, ensformigt og ekstrem kedeligt

Platform **X360** Udvikler **Q ENTERTAINMENT** Udgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **4/10**

Med navnet Tetsuya Mizuguchi hæftet på projektet, forventes der straks noget specielt. Den tidligere producer hos Sega, der for nogle år siden stiftede Q Entertainment og straks ramte guldåren med Lumines og Meteos, har det med at tilføre spil et eller andet magisk. Men det var desværre ikke tilfældet med Ninety Nine Nights, der falder over sin egen rustning og fejlfremstammer sine formularer. Spillet kunne have været en sand grafisk opvisning, en slags Ringenes Herre i spilform, hvor massive hære mødes på slagmarken og du i rollen som general og umådelig kriger, viser vejen frem. I stedet fik vi et kedeligt, ekstrem ensformigt og tarveligt spil, der slet ikke var værd at spille i længere tid. Skuffende.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Kunne være blevet helt fantastisk, men blev en fiasko af format

### 2. CHROME HOUNDS

Tonstunge metalkæmper i et tarveligt actionspil

Platform **X360** Udvikler **SEGA** Udgiver **SEGA** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **4/10**



Mech-spil har aldrig haft en høj stjerne i Europa og de får det endnu sværere i kølvandet på Chrome Hounds, et spil der udkom til Xbox 360 tidligere på året, men som mest af alt føles som noget, der burde have været på gaden for fem-seks år siden. Grafisk er det brunt, tomt og uinspireret, gameplaymæssigt langsomt og animationerne af den tonstunge kæmper virker slet ikke efter hensigten. Dedicerede fans fandt trøst på nettet, men som tiden er gået er der nærmest ikke længere nogle online – og det er til at forstå. Sega har lavet en kæmpe brøler i Chrome Hounds, og vi er ekstrem skuffede.

### 3. BROKEN SWORD 4

Gammeldags og trægt eventyr fra mesteren

Platform **PC** Udvikler **THE COLLECTIVE** Udgiver **THQ** Genre **EVENTYR**  
Gamereactors karakter **6/10**



Det kan godt være at Revolution Studios har lukket og slukket, men det forhindrer ikke Charles Cecil i at fortsætte historien om George Stobbard. Desværre viser Broken Sword 4 med al tydelighed, at genren har brug for en forårsrengøring. Manuskriptet føles trægt og set mange gange før, turene frem og tilbage mellem spillets personer for at få den udløsende adgang til løsningen føles gammeldags, og interfacet synger på sidste vers. Vi er alle fans af point 'n click-genren og håber inderligt på at den igen får kronede dage, men at forcere det igennem uden omtanke, giver kun skuffelse på skuffelse.

## ÅRETS DÅRLIGSTE



### 1. 50 CENT: BULLETPROOF

Årets udvalgte lort på skive-koncept fra hr. Jackson

Platform **PS2/PSP/XBOX** Udvikler **VIVENDI** Udgiver **VIVENDI** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **2/10**

Ja, hvad skal man sige? Det er længe siden, at et spil er blevet bygget op om så tåbeligt et koncept, som det Bulletproof bygger på, og når det kombineres med et forfærdeligt kamera, kedelige baner og ensformig, tynd action, kan det give enhver anmelder et unaturligt udtryk i ansigtet. Der er næsten ikke den ting, der ikke er i vejen med Bulletproof, der fra start til slut er meget svært at tage seriøst. Fra de latterlige mellemsekvenser i dit hood, til de utallige fejl og mangler, spillet byder på, er der ikke meget positivt at komme efter. 50 Cent: Bulletproof blev med rette sabelt ned af spilpressen verden rundt og det er derfor det ender på en ubestridt førsteplads. Vi hader virkelig det rædselsfulde spil, så er det sagt.

#### JURYENS SAMMENFATNING:

Helt igennem rædselsfuldt spil, der ikke kan undskylde noget som helst

### 2. RUMBLE ROSES XX

Dumme dåser i dvaske bryderkampe, puha...

Platform **X360** Udvikler **YUKES** Udgiver **KONAMI** Genre **SPORT**  
Gamereactors karakter **4/10**



Hvis du synes, at ideen om et wrestlingspil med storbarmede piger i bittesmå bikini'er lyder god, så tag et iskoldt bad og tro om igen, for det er det ikke. Styrringen er trægt og tempoløs, og der er ingen progression eller dybde, det er sexfikseret pladder fra start til slut. Der er et engelsk udtryk, der hedder "beauty is only skin-deep" - det er vist meget passende for det her spil. Rumble Roses XX er et spil, der i sin tid fik en silikoneindsprøjtning, hvor det i stedet havde brug for en saltvandsindsprøjtning. Skidt hele vejen igennem.

### 3. EL MATADOR

Et godt bevis på at pæn grafik ikke er nok

Platform **PC** Udvikler **PLASTIC REALITY** Udgiver **ATARI** Genre **ACTION**  
Gamereactors karakter **4/10**



Her på redaktionen fortæller vi gang på gang om, at god grafik ikke er det samme som et godt spil, og er der et spil, der virkelig beviser dette, så må det være El Matador. På overfladen ser det indbydende ud, men der er absolut intet andet at komme efter. Der er større chancer for at dine med-betjente får dig slået ihjel, end der er for at de beskytter dig. Interessen for historien rammer lynhurtigt nulpunktet, og du kommer til at bruge længere tid på at loade spillets baner end på at spille dem, så går der ikke længe, før skiven bliver hivet ud af computeren. El Matador skal have en plads på listen, selvom pladsen allerede er trang.

# 2K SPORTS NHL 2K7

THE NHL'S MOST VALUABLE PLAYER

**CINEMOTION** – BRING THE ON-ICE ACTION TO LIFE.

**PROCONTROL™ 2K7** – EXPANDED CONTROLS LET YOU GUIDE THE ACTION!

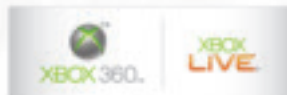
**SKATING PERFECTION** – ALL-NEW TURNING, CROSSOVER, GLIDING, AND PUCK HANDLING ANIMATIONS.

**ACTION CAM** – AN ALL NEW DYNAMIC CAMERA BRINGS YOU CLOSER TO THE ICE THAN EVER BEFORE.

16+  
www.pegi.info



PlayStation.2



www.kemedia.com  
K.E. Media hevur til nærmasta  
forbandler på telefon 88 44 22 33



**WTCC**  
FIA World Touring Car  
Championship  
**OFFICIAL GAME**

ALSO INCLUDING



- Official WTCC license
- State of the art graphics
- Multiple difficulty levels
- Multiplayer with AI drivers

# **RACE**™

**THE WTCC GAME**



**OUT NOW  
ON PC**



“Beat me  
in RACE  
if you can”

*Rickard Rydell*

Rickard Rydell



**PC DVD**

[www.race-game.org](http://www.race-game.org)



STUDIOS AB. All other trademarks are the property of their respective owners and used under licence. Based on the official licence of the WTCC. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.

# Anmeldelser

## En hel lille industri

Der gik faktisk ikke længe, før jeg havde et helt lille avlsanlæg kørende med daglige produktioner af både Whirlms og Sparrowmints – og så kom djævelen for alvor op i mig. Jeg anlagde stier, fik installeret mine dyr i nydelige huse og anlagt en sø.



## Viva Piñata

Lev livet som anlægsgartner i papmachedyrenes verden

### Information

**Platform** X360

**Udvikler** Rare

**Udgiver** Microsoft

**Genre** Simulation

**Udgives** Ude nu

**Antal spillere** 1-4

**Anb. Alder** 3 år

**Testet version** PAL

**Plus** Sød og nuttet grafik. Let og alligevel dybt gameplay. Masser af dyr og muligheder.

**Minus** Kedelig introduktion. Ingen historie.

**J**eg mangler ikke noget at lave, da jeg efter at have gravet ud til en idyllisk sø midt i haven, kigger rundt og får øje på to farvestrålende papmachedyr, der er i gang med en kamp på liv og død bag mit ensomme egetræ. To sekunder senere svinger lågen op til min nydelige blomsterhave og en langsom, men tonstung Fizzlybear går løs på mit nøje planlagte arrangement af tidsler, smukke blå violer og hvide roser. Så for pokker! Jeg griber mit yndlingsværktøj, en spade med et fint rødt bånd omkring og jager den irriterende Piñata ud af indhegningen, mens jeg forsøger at nå hen til de to kamphaner – men det er for sent. En Buzzlegum ligger bleg og livløs på jorden, mens en Fudgehog spiser lystigt af dens indmad – en række farvestrålende og velsmagende karameller.

Viva Piñata er en sær snegl, og det

er bestemt ikke for alle. Som en fusion af Animal Crossing, Harvest Moon og The Sims, inviteres du til at kultivere et stykke brak jord, udelukkende med resterne af en slidt spade. Du banker løs på den stenhårde topjord, indtil den bløde muld nedenunder viser sig, og finder så en pakke græsfø frem for at så et helt nyt, grønt tæppe. Heldigvis er pakken omtrent ligeså bundløs som Gammel-pots vadsæk, så der går ikke længe, før græsset dominerer dit lille frimærke. Og det lokker de nysgerrige Piñata til. De små papmachedyr vrirler nærmest ud af den omkringliggende skov, og der går ikke længe før fødekædens bundskrav, en nuttet og fredelig orm kaldet Whirlm kravler frem og tilbage på din plæne. Herfra er det bare at få et par af dem til at mødes, før sød musik opstår og de har en romance (Rares fortolkning af en god, gammeldags omgang sex). Romancen er i øvrigt illustreret som en kort, men farlig vandring gennem et regulært minefelt – altså lidt ligesom virkeligheden.

Desværre er netop starten på Viva Piñata kedsommelig. Jeg er aldrig blevet testet for koncentrationsbesvær, så jeg skal ikke kunne sige, om det er mig eller



Det er vigtigt at få nye pinataer til at føle sig hjemme i din have. Først når de er trygge, skiftes

Rares børnevenlige spil, der fejler, men at skulle bruge de første par timer udelukkende på at så græs, parre de samme Piñataer til hudløshed og hælde lidt vand ud over mine blomster, virkede bare ikke særligt ophidsende. At oplevelsen også stoppes hvert andet sekund af forklaringer, nye punkter i menuen og små opgraderinger, gjorde det ikke mere spændende. Men efter en times tid sker der endelig noget. Butikkerne begynder at have mere på lager, et par helt nye

### Et andet syn

Jeg må indrømme at jeg er faldet pladask for Rares super hyggelige og velgjorte havesimulator. Viva Pinata er en fantastisk oplevelse for de yngre, men så absolut også en herlig oplevelse for en actionfanatiker, der skal slappe af. **8/10**

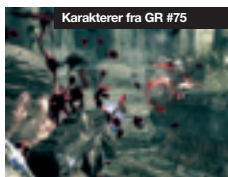
**\_Petter Engelin**

### Find dit gamle boldtræ frem

Visuelt, og det her kan du selv se fra de medfølgende screenshots, så er spillet som en regnbue, der er eksploderet på din fladskærm. De små dyr ligner vitterligt noget, der er klippet ud af crepepapir, og de kommer i enhver tænkelig afskjning. Fra de froglignende Likatoads til de søde Quackberries, over de koagtige Moozipans til de hårdføre og hestelignende Hotstachios (billedet)







**Gears of War**  
Xbox 360 / Microsoft 10/10

**Call of Duty 3**  
Xbox 360 / Activision 9/10

**Rainbow Six: Vegas**  
Xbox 360 / Ubisoft 8/10

**Gun Showdown**  
PSP / Activision 8/10

**Medieval II: Total War**  
PC / Sega 8/10



**Phantasy Star Universe**  
Xbox 360, PS2, PC / Sega 7/10

**Actionloop**  
NDS / Nintendo 7/10

**F.E.A.R. Extraction Point**  
PC / Vivendi 7/10

**Mercury Meltdown**  
PSP / Atari 7/10

**Marvel Ultimate Alliance**  
Xbox, PC, PS2, Xbox / Activision 6/10



**MotoGP**  
PSP / Sony 6/10

**Need for Speed: Carbon**  
Multi / EA 6/10

**Star Fox Command**  
NDS / Nintendo 6/10

**Pokemon Mystery Dungeon**  
NDS / Nintendo 5/10

**Mortal Kombat Armageddon**  
PS2, Xbox / Atari 5/10



af, og glemmer du at udstyre haven med en række livsvigtige træer, så kan du godt vinke farvel til en del flyvende herligheder. Og netop dette gør Viva Piñata så sjovt. Manualen afslører nærmest intet, så det er op til dig at fodre det ene papmachedyr med det andet, fjerne en del af græsset og smide en bunke blade ind, samt at få et par træer til at spire. Da spillet desuden ikke har noget endeligt mål, så er penge i sig selv ikke meget værd, men det gør unægtelig de mange eksperimenter lettere at udføre. Hvis intet af det, jeg lige har forklaret ovenfor lyder indbydende, så kan du lige så godt lade spillet stå på hylden, for det er reelt essensen i spillet.

Viva Piñata er præcis, hvad der skal til at for Rare kan få lidt oprejsning. Efter det skuffende Perfect Dark Zero og det skabelonskårede Cameo, har det engelske firma endelig fundet det rigtige ben at stå på. Spillet er sjovt, anderledes og udfordrende, og så suger det ungerne hen foran skærmen, hurtigere end du kan sige "Fredagsslik". Giver du det en chance, så vil du få muligheden for at opleve en helt anden side af Microsofts næstegenerationskonsol.

**Thomas Tanggaard**

**7/10**

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 7  
Nuttet, sjovt og meget, meget anderledes

Piñataer viser sig for første gang i den bolig, du så møjsommeligt har fået byens tømrer til at bikse sammen, og snart stråler dit lille paradis.

Men med en decideret business-attitude kommer du ikke langt i Viva Piñata. Variation, fornyelse og alsidighed er vejen frem. Har du kun grønt græs så langt øjet rækker, er der masser af nuttede dyr, der holder sig væk. Laver du det hele om til Lalandia, stikker nogle af dine nuværende beboere

# Sega Megadrive Collection

## En stor retroopfyldning til dem, der var der!

Platform PSP, PS2 Udvikler Sega Udgiver Sega Genre Forskellige Udgives 12. januar  
Antal spillere 1-2 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 12 år

**S**nowwash, tror jeg bukserne hed, bolsjestrøber var in og da fastfood-restauratører endnu kun fandtes i begrænset omfang, og slet ikke på landet, havde de små grillsteder kronede dage med afhentning af junk-ædelse, når der skulle spilles arkadespil på de små drengeværelser. Okay, vi snakker "herre-meget" firserne her og de spil, som anmeldelsen dækker over, strækker sig fra 1989 og op til 1996. Jeg opdagede først spilverdenens glæder i 1998, hvorfor man burde kunne forestille sig min rædsel, da Sega Megadrive Collection blev min næste udfordring. Jeg så kun en mulighed; at finde en arkadehøj, som en gang havde spildt livet med en samling fortidsmaskiner, der kun tillod grim grafik og ekstremt enkelt gameplay.

Nuvel, popcornene flyder på gulvet og fortidsuhvret ved siden af mig er begyndt at ligne Altered Beast, et af de godt 30 spil i Segas nye/gamle samling. Fælles for størstedelen af spillene er styringen. Firkant og cirkel bruges til at slå/sparke eller svømme/flyve hurtigt/langsomt med, mens X er en 'rend-og-hop'-knap. Denne styring og grafikken, var hovedårsager til min manglende interesse i Arilds tid, men

for mange var det simpelthen en guldalder. Navnlig Arcade Boy ved siden af mig, som med stor entusiasme styrer Sonic igennem endnu en bane, med at hoppe over kløfter for at ende på et nyt stykke græs, mens fjenderne går løs på ham i hobetal.

Disse græsrods-nostalgikere har min fulde støtte til at genoplive og forbedre fortidens arbejde, jeg kan bare ikke finde nogen entusiasme for det, jeg ser foran mig lige nu. Det kan mit forsøgsdyr til gengæld, for hans begejstring vil næsten ingen ende tage. Dog falder spilsierier som Echo, om delfinen i det meget blå vand, ikke i hans smag, mens de mange kampspil som Virtua Fighter og Golden Axe, har en høj stjerne.

Jeg slukker for fjernsynet og beder min kammerat om at skride. Det har været en lang dag for mig (efter at han mødte op) og min forudindtagethed er blevet belønnet; er man ikke til arkadespil og 2D, bør man holde sig langt væk fra dette spil. Det ville dog være uretfærdigt af mig at bedømme spillene ud fra egen erfaring, da jeg rent faktisk ikke har en sådan. Karakteren skal derfor ses i lyset af to ting: En naiv og trofast arkade-aktivists håbløse kærlighed, samt en hadsk og bedrevidende anmelder fra en anden tid. Til jer fra den gang: I vil sikkert elske det. Alle andre - næppe.

**Peter Christensen**

**7/10**

Grafik 5 Gameplay 7 Lyd 5 Holdbarhed 8  
Mest til dem, der kan huske disse tider



Mens Sonic har haft det lidt svært efter skiftet til 3D, er flere af de gamle spil helt forsvundet ud i kulden. Derfor er det sjovt, at konstatere et spil som Golden Axes nu lanceres næste år til PS3.

## Anmeldelser

# The Legend of Zelda: Twilight Princess

Gudernes udvalgte skal redde verden fra evigt tusmørke. Henrik har været på eventyr



### Grib så Wii-moten

Zelda er ikke godt på grund af Wii-moten, GC-versionen er mindst lige så fabelagtig, men det føles unægteligt nyt og anderledes, at guide Link rundt ved hjælp af den nye fjernbetjening. Specielt det at fiske i Zelda er en fornøjelse med Wii-moten.



### Information

**Platform** Wii/GameCube

**Udvikler** Nintendo

**Udgiver** Nintendo

**Genre** Action/eventyr

**Udgives** 8. december

**Antal spillere** 1

**Anb. Alder** 12 år

**Testet version** PAL

**Plus** Uovertruffent gameplay. Dronende intelligent spildesign. Solid styring.

**Minus** En del genbrug fra Ocarina of Time og The Wind Waker.

**F**å andre processer i menneskets krop foregår så hurtigt som tankeprocessen. I løbet af den 60 sekunder lange introfilm, hvori Link navigerer sin hest over en middelalderlig stenbro, videre hen over en vidstrakt græsslette, for til sidst at undslippe kameralinsen og blive forvandlet til en ulv, har jeg i mine tanker været på rejse gennem højlandet i Shadow of the Colossus, badet mit legeme i Ocarina of Times måneskin og set den cel-shadede hovedfigur fra Okami for mit indre øje. Tankerne afføder følelser som nostalgi, velvære og eventyrlyst. Og tænk engang, jeg har endnu ikke trykket på start.

I den lille landsby Ordon sætter indbyggerne en ære i at leve uden stress og jag, men problemer er intet samfund skånet for. En ældre mand generes af

biern fra et bibo, en nybagt mor har mistet sin vugge, byens butiksindehaver savner sin kat, og på den nærliggende gård skal en flok græssende geder gennes ind i stalden. Mens Link tager slæbet, er det min opgave at finde brugbare løsninger. For i Twilight Princess, som Miyamoto har betroet instruktør Eiji Aonuma, hjernen bag Majora's Mask og Wind Waker, er der gåder at løse overalt fra Ordon Village over Hyrules græssenge til Death Mountain, og takket være det sublim og logiske spildesign, bemærker man ofte ikke, at man er i færd med at løse en gåde. Som sine forgængere, synes TwiP at være velsignet af højere magter. Det er som om, at Nintendo ikke kan ødelægge serien, om de så ville. Hvilken anden serie kunne slippe af sted med at cel-shade et kapitel og stadig

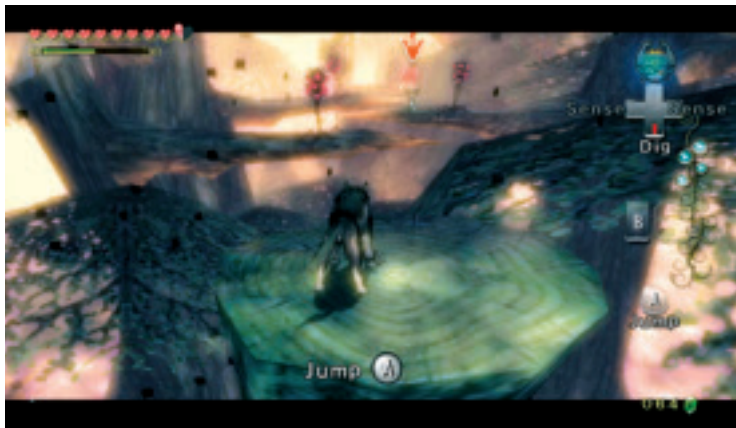
give alverdens garvede spillere kritikere en følelse af ægte spilforelskelse? Svaret er vel "ingen".

I historiebøgerne vil det søde tegneserieudtryk formentlig blive omtalt som et engangseksperiment, for i TwiP er billedside og atmosfære både mere virkelighedstro og mere dystre. Da Ordon invaderes af ork-lignende væsner, som indhyller byen i tusmørke, og Link, mit binære alter ego, forvandles til en ulv, bliver afstanden til Wind Waker stor, og en kort samtale med en nedslået og mørkt klædt prinsesse på Hyrule-slottet afdækker en grum kendsgerning: Mørke kræfter anført af tusmørkets konge – Zeldas svar på Sauron – er ved at få grebet om verdenen. Midt i al elendigheden tændes et håb. I min ulveskikkelse ledsages jeg af Midna, en spojs

### Et andet syn

Jeg forlader Link mens han for første gang rider ud over Hyrules sydlige sletter og lader dig tage over. Hvor I tager hen er op til dig og ham. Jeg har allerede rejst sammen med Link og jeg har elsket hvert eneste sekund af oplevelsen. Nu er det din tur. 10/10

**David Fukamachi**  
Regnfors



Twilight Princess er den naturlige og sparsomme udvikling af de tidligere spil. Har du spillet dig gennem Ocarina of Time og Majoras Mask, så vil du føle dig hjemme i det seneste spil, der introducerer våben og evner i præcis det samme tempo som tidligere. Selv ulve-elementet der ellers virker nyt, er mere en fusion af Links lille fløjte og dirigentstokken fra The Wind Waker.

lille eksistens med en dominerende natur. Hun giver gode råd, gør mig i stand til at hoppe højt, kan teleportere mig til forskellige portaler i verdenen og giver en hånd med i kampene. Uden hendes viden om tusmørket ville jeg være fortabt. Grænsen mellem tusmørke og dagslys markerer skellet mellem menneske og ulv. I min ulveskikkelse har jeg en skærpet lugtesans, jeg kan grave små gange under husmure, løbe hurtigt, springe længere og tale med andre dyr. Med min hyl kan jeg synge brudstykker af melodier, en klokkeklar hyldest til såvel Ocarina-fløjten som dirigentstokken fra Wind Waker. Som ulv kan jeg fortrænge tusmørket og blive menneske igen. I menneskeskikkelse dukker det velkendte Zelda-gameplay op til overfladen. Dungeons skal ryddes for fjender, gåder løses, skattekister åbnes, nøgler lokaliseres og bosser pulveriseres. Faktisk er grundpillerne i TwiP de samme som i de seneste 3D-kapitler. Nye hjælpegenstande introduceres gradvist. Inden længe har Link en slangebøsse, en olielampe, en fiskestang, en boomerang og en flitsbue, og med nye hjælpemidler følger nye gåder og nye løsninger.

Hvor Ocarina of Time revolutio-

nerede 3D-eventyreren, og Wind Waker afprøvede en ny grafikstil, sætter TwiP først og fremmest sin lid til Wii-remoten. Skudretningsmarkøren styres frit vha. af remoten, sværdangreb udføres ved at bevæge den fra side til side og specialangreb via samtidige knaptryk- og remote-/nunchuk-bevægelser. Ud over en overhængende risiko for at få ondt i håndleddet er styringen virkelig solid. Knapkonfigurationen er intuitiv og flydende, mens remoten som pegerskab vil føles mere præcis og naturlig for mange.

Hvis Microsoft og Sony gad stikke hovedet op af skyttegravnen og lægge deres tal-ammunition fra sig, kunne de lære, at et spil hverken kræver højere opløsning, mere vold eller superrealistiske partikeleffekter for at bjergtage spilleren. Et gameplay udviklet med hjertet, en kunstnerisk billedside og en oprigtig lyst til at sprede digital glæde, er rigeligt. TwiP er formidabelt, selvom det langt fra er en revolution. Findes der større komplimenter?

**Henrik Bach**

**9/10**

Grafik 9 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 10  
Flot, gennemført og forførende eventyr

# Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri

Find generalattituden frem og kom ud på eventyr

Platform PS2 Udvikler Tecmo Udgiver 2K Games Genre Puzzle Udgives 12. januar  
Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

**D**et kan godt være, at en fjern fremtids robot kan lave min morgenkaffe, smøre rundstykket og finde mine yndlings sutsko frem, men i øjeblikket, hvor jeg kommanderer rundt med en masse overnuttede Tokobots, så er jeg nødt til at være hjernen i firmaet. Ikke én forhindring eller fjende kan de finde ud af at forcere eller nedlægge, uden at jeg beder dem om det. I rollen som Bolt, en skattejæger med evnen til at tiltrække disse små væsner, kravler jeg nemlig rundt i ruinerne fra eller anden længst forsvunden civilisation og leder efter funkulende skatte – og det kan jeg ikke klare alene.

Tokobot Plus med den underfundige undertitel Mysteries of the Karakuri, dækker egentlig over noget så ordinært som en konvertering af Tokobot fra PSP. Der er naturligvis de påkrævede forbedringer og kasse med ekstra indhold, i dette tilfælde ti nye baner, et par nye angreb og et opgraderingssystem, men i bund og grund er der tale om det samme spil. Selv grafikken, der hverken var pæn eller bare rimelig på PSP, er trukket direkte over – og det kan ses. Hvis du havde spillet Tokobot Plus i begyndelsen af 2001, havde det måske været rimeligt, men her i 2006, hvor vi kan se tilbage på pragtpræstationer som God of War, Jak & Daxter og ikke mindst Resident Evil 4, så virker denne konvertering, som noget der er løftet ud af en Game Boy. Det ser helt utilideligt ringe ud, og da jeg for nyligt fik smidt et komponentstik i bagdelen på redaktionens PS2, blev det først rædselsfuldt.

Heldigvis er det at spille Tokobot stadig sjovt. Kombinationerne af Tokobots, gådernes udformning og adgangen til nye og mere komplicerede formationer, falder præcis på de tidspunkter,

de skal. Det er aldrig rigtigt svært at knække, hvad der skal til, for at få dig selv og dine Tokobots videre, men det giver alligevel en dejlig følelse i maven, at nå et afsides udspring eller en høj platform. Hvad der dog ødelægger en del af oplevelsen, er styringen og kamerateat. Begge dele var et stort klagepunkt i det originale spil, og selvom Tokobot Plus udkommer lang tid efter sin PSP-bror, så er det stadig ikke rettet ordentligt til. I bosskampene blev jeg nærmest hysterisk blind af dets evne til at svinge væk, bedst som jeg gik til angreb på en eller anden kæmpe fyr. Andre gange sker det mens du overvejer, hvor du nu skal hen, og så hopper du pludselig i en retning, som slet ikke var meningen – noget der sender dig ned i et blæksort mørke, og dermed i døden.

At spillet samtidig benytter sig af et utal af kasser, som er strøet ud over banerne, får mig bare til at få flashbacks omkring Crash Bandicoot. Det virker virkelig som om Tokobot har det bedst med at være fast forankret i fortiden. Selv det at forlænge spillet med unødige ture frem og tilbage gennem de samme baner, holder Tokobot Plus sig ikke for god til.

Grundideen i Tokobot er vidunderlig og kombinationerne er solide, men spillet mangler flair, præsentation og et mere strømnet spildesign, for at være indbydende. Platformgenren er kommet langt i de sidste mange år og det ved Tecmo tilsyneladende ikke, for de har valgt at basere hele oplevelsen på spil fra begyndelsen af den originale PlayStation æra.

**Thomas Tanggaard**

**5/10**

Grafik 4 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhed 5  
Unødigt og grim konvertering af PSP-spillet



Hvis du allerede har spillet PSP-udgaven, så er der meget lidt nyt at hente i Tokobot Plus. At grafikken samtidig ikke har fået en nødvendig ansigtsløftning, gør bare denne PlayStation 2-udgave en smule ligegyldig.

## Anmeldelser

# Super Monkey Ball: Banana Blitz

Segas kugleskøre aber er tilbage i den skakternede verden. Steen har rullet rundt...



### Grafisk tidslomme

Der er ikke sket meget i de små abers farverige verden. Serien ser stort set ud som på Game-Cube, hvilket skuffer lidt. Til gengæld er styringen både intuitiv og velfungerende hele tiden.

## Information

**Platform** Wii  
**Udvikler** Sega  
**Udgiver** Sega  
**Genre** Puzzle  
**Udgives** 8. december  
**Antal spillere** 1-4  
**Anb. Alder** 3 år  
**Testet version** PAL  
**Plus** God, solid kontrol. Masser af mini-spil. Gode bosskampe.  
**Minus** Alt for simpel grafik. En del kedelige mini-spil.

**D**et kribler i fingrene og hårene på mine arme står lige op. Af en eller anden grund har jeg rejst mig fra sofaen, for bedre at kunne guide den lille primat i glaskuglen gennem endnu en skakternet forhindringsbane. Lige lidt hjælper det. Jeg er uopmærksomt et sekund, fumler lidt med Wiimoten, en fjernbetjening, jeg kun har brugt i et par timer og ser det kære, lille kræ rulle i døden. Okay, på den igen, jeg ved at det kan lykkes denne 79'ende gang, hvis jeg ikke ender med at smadre redaktionens eneste Wii-maskine først.

For mig er det ikke helte som Solid Snake eller Mario, der definerer spilverdenen, det er aber. Og tænk lige over det, inden du sender mig en eller anden hademail. For der er unægtelig mange dæksvingende, ildelugtende primater derude på skive. Nintendo har naturligvis brødet Donkey Kong i det klassiske røde slips, Sony har alle de der hjelm bærende

aber i Ape Escape-serien og Sega har de der små glaskugler med overnuttede chimpanser indeni. Og det er netop sidstnævnte, der nu får første omgang på Nintendos nylancerede Wii, komplet med nye mini-spil og en langt mere afbalanceret gameplay. Dette skyldes ikke mindst Wiimoten, der, når du først vender dig til den, bliver en naturlig forlængelse af din arm.

For dem der har brugt tiden på at se aktier stige eller observeret maling i at tørre og derfor ikke aner, hvad Super Monkey Ball er, så spoler jeg lige tiden et par år tilbage. Det første (og stadig bedste) Super Monkey Ball spil udkom i kølvandet på lanceringen af Nintendos GameCube. Det var en sindrig cocktail af overnuttet grafik, helt hysterisk velkomponeret musik og en nærmest perfekt styring. Modsat spil som f.eks. Marble Madness og Mercury, hvor du styrer kuglen, så handler Super Monkey

Ball om at du vipper banen, altså lidt ligesom de der trælabyrinter fra fritidshjemmet, hvor du drejede løs på to skrueknapper. Det lyder umiddelbart ligetil, men som banerne bliver mere og mere indviklede, Sega introducerer huller, faretruende dybder og små planker, begynder du at rive håret ud i totter.

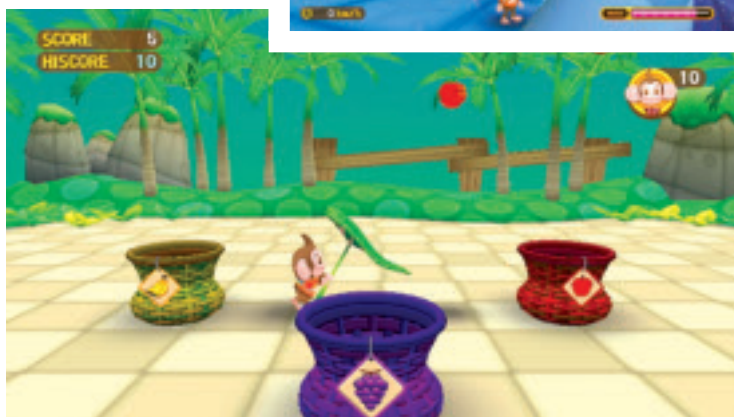
Dette er ikke anderledes i Super Monkey Ball: Banana Blitz, men fordi kontrollen med Wiimoten, nu gør det meget mere naturligt og balanceret at guide din udvalgte abe rundt på banerne, så kan nybegyndere være med helt fra starten. De spring, som tidligere var i sværhedsgraden er visket væk til fordel for et spil, der nu langsomt kræver mere og mere af dig. Du skal dog ikke forvente dig et let spil, for allerede halvvejs igennem singleplayerdelen er der så meget at tage højde for, at du ser ordene "Fall out" mange, mange gange. En del af dette skyldes også den nyintroduce-

## Et andet syn

Super Monkey Ball Banana Blitz er et godt spil, der dog er mangler det sidste for at være strålende. Mens singleplayerdelen fungerer fint, så er der altså for multiplayerdelen der slet ikke burde være taget med. Redaktionen vil i hvert fald ikke samles om meget mere end et par af spillene. 7/10  
**Bengt Lemme**



Der er masser af mini-spil i Banana Blitz, men alt for mange er ikke blevet pudset ordentlig af, så det er de gamle favoritter, der naturligvis gør et comeback, der stadig spilles på redaktionen. Sega burde have været mere kritiske med udvalget af spil.



rede hop-knap. Hvor du i de tidligere spil kunne presse kuglen til at foretage nogle unaturlige hop (se bare, hvad eksperterne på nettet kan), så har Sega nu introduceret et regulært hop, der bruges via A-knappen på fjernbetjening. Det har igen givet holdet mulighed for at lave nogle mere udviklede og krævende banedesigns, noget enhver fan vil holde af. Desværre føles single-playerdelen ikke særlig lang, og slet ikke, hvis du har spillet de tidligere spil i serien - det går lidt for hurtigt at pløje sig igennem dem. Der er nemlig kun otte verdener.

Mini-spillene vender også tilbage i denne Wii-udgave, men her har Sega simpelthen ikke kunne holde igen med antallet, noget der har ødelagt kvaliteten og dybden i mange af dem. Mens nogle kan gå hen og blive nye klassikere, der hives frem, når vennerne kommer fordi til en hyggelig aften, så er andre nærmest simple Eyetoy-agtige demoer, der hverken gør Wii-moten eller nunchuck-kontrolleren retfærdighed. Visse er simpelthen så kedelige og uinspirerede, at du næppe spiller dem mere end et par gange. De værste er slet ikke godt nok programmeret til overhovedet at vise Wii'ens styrker frem, altså kontrollen. Jeg ærgrer mig virkelig over, at Sega ikke bare satsede på et mindre antal, og så virkelig pudsede dem af. Til gengæld er bosserne virkelig

værd at give sig i kast med. Hele vejen gennem singleplayerdelen støder du på de gakkede og meget forskellige bosser, der naturligvis i vaskeægte arkadefacon, skal nedlægges ved at finde deres akilleshæl. Selvom dette måske ikke harmonerer med spillets normale puzzle-del, så fandt jeg det alligevel uendelig morsomt, at gå i kodet på dem. Her støder du på alt fra diaboliske pirat-aber til en kæmpe dinosaur, og selvom det at kunne styre kameraet på disse baner ville gøre kampene en smule lettere, så er det ikke noget, der ødelægger spillet.

Visuelt er Banana Blitz pænt, men langt fra overvældende. Et spil der bruger den primære farveskala, skakternede gulve og grønne palmer, kan nok ikke gøres så meget pænere, heller ikke på en tunet GameCube. Det er svært at gøre meget mere ved konceptet, og det er i det lys karakteren skal ses. For en Super Monkey Ball-jomfru er Banana Blitz givetvis tættere på et ottetal, men for mig, der har rullet enhver kvadratmeter af de tidligere spil, så er det nok til at trække det hele en enkelt pind ned.

**Steen Marquard**

**7/10**

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7  
Velfungerende og sjovt puzzle-spil

## Dead or Alive Xtreme 2

### Heliumfyldte bryster og en minimal bikini

Platform X360 Udvikler Tecmo Udgiver Microsoft Genre Simulator Udgives 8. december  
Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 12 år

**A**nklernerne. Det er det eneste, jeg kan tænke på, mens Hitomi står og gnider sig op ad et en-somt palmetræ. Den er helt gal. Pige-barnet er ligeså bred om anklernerne som om knæene. Jeg ved godt det kun er et spil og at jeg ikke burde hænge mig så meget i det, men når nu Dead or Alive Xtreme 2 insisterer på, at jeg skal kigge langt mere end jeg skal spille, så kan jeg ikke lade være med at hænge fast ved anklernerne. Hun ser ud, som om hun er vredet om på foden, og hendes bryster opfører sig decideret unaturligt. Som to heliumfyldte balloner omgivet af vand. Selv hendes hår, der burde sno sig forførende rundt om hende i den lette brise, er nu forsvundet ind gennem hendes t-shirt og hænger ubehjælpsomt fast i hendes mange polygoner.

Dead or Alive Xtreme 2 er præcis ligeså blottet for engagement, muligheder og spænding som det første. Vælg et langbenet pigebarn, få en kort introduktion af øens seværdigheder samt muligheder, og rejs så rundt mellem de kridhvide sandstrande, den dyblå pool og seriens nye varemærke, et vandscooter-ræs. Du kan naturligvis også stadig spille Volleyball, deltage i en gang Butt Battle, Tug of War eller det der irriterende Stepping Stones, hvor du skal trykke på de farvede knapper i en bestemt rækkefølge, men Tecmo har virkelig ikke anstrengt sig syndeligt for at fylde mere på tanken. Personligt elsker jeg ideen om et Wave-race-agtigt tiltag, og jeg har da også fræset bølgerne tynde på min vandscooter mere end et par gange, men mini-spillet har ingen dybde og stunt-

funktionen virker helt malplaceret, fordi banerne slet ikke har de facetter, der skal til for virkelig at opøve nogle færdigheder.

Jeg har også svært ved at se fidusen i spillets funklende Casino, der åbner dørene om aftenen. Blackjack, Poker og enarmede tyvekægte er uden tvivl klassikere, men hvis jeg ville hygge mig med disse spil, så havde jeg altså investeret i en lidt billigere oplevelse end Dead or Alive Xtreme 2. At lege barbieudukker med holdet fra Dead or Alive, fatter jeg heller ikke besættelsen i. Tøjet, der sælges i en møntfod, der tilsyneladende er gået inflation i, virker som en tam gimmick. Jeg ved ikke om det er meningen, at jeg skal savle ved udsigten til at se, at Kasumi er en halvgennemsigtig, lyserød sag, men jeg havde ikke den store lyst til at shoppe løs, for at kunne se lidt mere digital hud. Dead or Alive Xtreme 2 handler kun om en ting: At se tøserne vride sig som en orm på en fiskekrog.

Og havde den del bare været lavet ordentligt, så kunne Tecmos "spil" måske være lidt mere... ophidsende. Grafikken hverken imponerende eller veldesignet. Jo, det er pænere end på din Xbox, noget du sikkert også regnede med, men det er ikke i nærheden af, hvad jeg havde forventet mig. Jeg tror bare, at Tecmo skal sande, at semi-erotiske spiloplevelser stadig ikke kan lade sig gøre, selv ikke på X360.

**Thomas Tanggaard**

**4/10**

Grafik 6 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhed 3  
Tomt og halvlummert stripshow



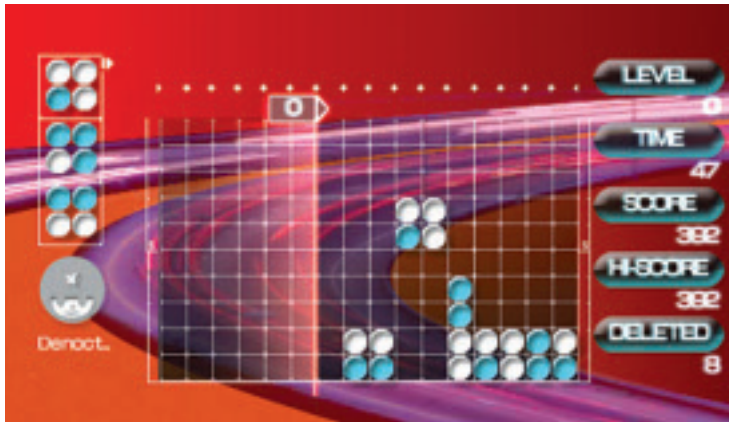
Du kan både spille Butt Battle, Volleyball og ræse havet tyndt på en vandscooter, men lige lidt hjælper det. Dead or Alive Xtreme 2 er et skuffende bekendtskab uden dybde.



# Lumines II

Kubisme og musik kombineret endnu engang

Platform PSP Udvikler Q Entertainment Udgiver Buena Vista Games Genre Puzzle  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. alder 12 år



**D**u tænker sikkert ikke særligt ofte over det, men kombinationen af en håndholdt konsol og det rigtige spil, kan være en fordomt farlig cocktail. Med øjnene fikseret på den lille skærm, alt imens toget eller bussen snekler sig af sted, er det alt for nemt at glemme tid og sted. Pludselig er du ved endestationen og må forundret konstatere, at du er kørt tre stop for langt. Den bidende kulde samarbejder med regnen i at give dig en meteorologisk lussing i det du stiger ud, alt imens en elektronisk latter kan høres fra konsollens inderste kredsløb.

Hvis en synder skal udpeges, i denne konspiration mod alle spilelskende brugere af den offentlige transport, må det være det nærmest absurd enkle og vanedannende Lumines. Hvor Sony fra første gang, de annoncerede den håndholdte lillebror til PlayStation-impriet, gjorde et stort nummer ud af at snakke om maskinens utrolige formåen inden for 3D-grafik, var det blandt andet Q Entertainments lysende mesterværk, der solgte maskinen til masserne. Ligesom Tetris i sin tid overbeviste menneske verden over om, at de ikke kunne leve foruden en Game Boy, viste Lumines med lignende selvsikkerhed et spil, med et ligeså uimodståeligt gameplay, men pakket moderne ind.

Med populariteten taget i betragtning var det aldrig rigtig nogen overraskelse, da bekræftelsen af en opfølger endelig blev officiel, men spørgsmålene om, hvordan dette skulle foregå var der fra dag et. Mere end nogen anden genre hviler puzzle-spillene alene på ideen om det enkle men logiske gameplay, og kan derfor yderst sjældent peppes op med nye ideer, uden at det forstyrrer det essentielle gameplay. Hvis du som spiller har prøvet en af de mange såkaldte forbedringer, eller videreudviklinger af det originale Tetris, ved du præcis, hvor hurtigt en god idé kan odelægges af små justeringer.

Som Lumines-fan kan du dog godt puste ud nu, for der er intet sket med



En af Lumines II's nye funktioner er muligheden for at lave din egen spilleliste over baggrundene. På den måde kan du variere antallet og rækkefølgen.

gameplayet og Tetsuya Mizuguchi har i stedet valgt at pudse del to af andre steder. Mainstream er med del to blevet filtreret, alt er kørt igennem, og det skinner igennem fra første gang, de cremebløde farver toner frem på skærmen.

Har du aldrig prøvet serien før, tages du i hånden af en tutorial, der tydeligt forklarer dig reglerne samt de forskellige små tricks, som skal bruges på de senere niveauer. Herfra er det op til dig selv, og er du endnu usikker på dine evner er det nu blevet muligt, at vælge mellem flere forskellige sværhedsgrader. Seriens store fokus på musik er denne gang endnu mere i højsædet, og således bydes der nu på baner bestående af Chemical Brothers, Junkie XL og Ken Ishii, for nu lige at nævne nogle af mine personlige favoritter. Lidt mere poppet bliver det dog med Black Eyes Peas og Junior Senior. Fælles for dem alle er, at de hver især har deres egne tematiske baner, som foruden grafik afspejles i fart og strategi. Ikke desto mindre bliver jeg dog nødt til at bøje mig i støvet for en udvikler, som bevidst har forsøgt at lave en pakke, der vil introducere flere til et spil, som alle burde kende.

Har du det første spil, bør du prøve dette inden du køber del to, men ejer du en PSP og mangler et godt spil, som vil kunne give dig timevis af underholdning, er her et godt bud.

**Thomas Nielsen**

**8/10**

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Et strømnet puzzle-spil for masserne

# Sonic The Hedgehog

Det blå pindsvin skuffer endnu engang

Platform X360 Udvikler Sega Udgiver Sega Genre Action/platform  
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. alder 3 år

**T**raditionen tro er det igen den onde Dr. Eggman, der er på spil og da han kidnapper landets prinsesse, er hans lille blå nemesse lige i hælene på ham, men der er slet ikke den galoperende start, som vi forventer fra Sonics side, faktisk tværtimod. Mellem hver anden mission ryger du nemlig tilbage til hjembyen Soleanna, hvor du er tvunget til at udføre opgaver for byens befolkning og først derefter har du muligheden for at fortsætte.

Det føles meget akavet, først og fremmest fordi det slet ikke passer ind i spiluniverset, men også fordi at opgaverne er utroligt kedelige og simple. Det fungerer som én lang træningsbane, hvor du lærer de nye angreb og lignende og at trække det ud over hele spillet var en virkelig dårlig idé fra Segas side af. I stedet for at få det hele overstået lige til at starte med, skal du nu døje med det gennem det meste af spillet. De mange loadetider driller også, da bosskampene og dialogerne ofte afbrydes af mere end bare én pauseskærm, og det irriterer gevaldigt.

På banerne findes dog Sonic The Hedgehog uden tvivl største akilleshæl, nemlig den kiksede styring. Nøgleordene i Sonic-spillene har altid været fart og tempo, men denne gang har Sega overdrovet det. For selvom det føles herligt at drøne derudaf med lydens hastighed, så får den overfølsomme styring hurtigt taget fornøjelsen fra dig. Ved de meget høje hastigheder er det ofte umuligt at navigere det lynhurtige pindsvin og når den mindste kontakt med et træ eller en væg kan tage livet af dig, ja så går det hurtigt galt. Kombinerer man det med et forfærdeligt ka-

mera, så sidder du med et spil som kræver stor tålmodighed, da du vil ofte komme til at dø ved at du falder udover en kant, som du ikke havde nogen chance for at undgå. I kampsituationer fungerer det lidt bedre, men et dårligt kamera kan dræbe ethvert spil indenfor platformsgenren, og når kameraet hellere vil kigge på skyer på himlen, end at hjælpe dig når du bekæmper en horde af dødsensfarlige robotter, så er det ikke noget der kan tilgives så let.

Rent visuelt har Sonic the Hedgehog heller ikke noget at prale med, for selvom det hele afvikles ved et højt tempo, så sniger der sig en del grafiske brølere med og din 360'er kommer ikke til at svede bare det mindste. Bygninger i baggrunden dukker pludselig frem ud af den blå luft og flere gange vil Sonic sidde fast i en mur eller lignende, hvorved du fuldstændigt mister herredømmet over ham i et par sekunder.

Der er dog nogle gode ting at komme efter, men desværre er det ikke nok. De mange bosskampe er ganske underholdende og selvom de er meget simple og med få facetter, er det positivt adspredelse fra de kiksede opgaver i byen og de frustrerende almindelige baner. Det nye pindsvin der er kommet med i denne omgang, er den telekinesiske Silver og hans baner fungerer meget bedre end resten af spillet.

Det er 15 år siden at Sonic så dagens lys for første gang, og han har efterhånden en mildest talt broget karriere bag sig, men desværre så skuffer han i denne omgang langt mere end han tidligere har gjort. På trods af de adskillige forsøg, er det endnu ikke ordentlig lykkes Sega at overføre deres lille blå guldklump til 3-D universet, det er næsten altid endt i et spilkaos.

**Martin B. Larsen**

**5/10**

Grafik 5 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 6  
Sonic fungerer stadig ikke i 3D - desværre



Vi elsker Sonic, det er der ingen tvivl om, men hans forsøg i 3D er stort set den ene katastrofe efter den anden. Dette er også tilfældet med Sonic The Hedgehog til X360, der til trods for en standardiseret grafik og højt tempo, stadig ikke har fået hverken kameraet eller styringen under kontrol. Det er ekstremt skuffende.



# STOR F.E.A.R. KONKURRENCE

Vind skræmmende gode præmier!

- 1. Hvad er F.E.A.R.?**  
1: En specialstyrke X: en gyser film 2: en tombola
- 2. Hvad hedder den lille pige i F.E.A.R.?**  
1: Bolette X: Alma 2: Connie

## PRÆMIER:

1 x Extraction Point PC-spil  
1 x F.E.A.R. Xbox360-spil  
1 x Limited edition Alma/F.E.A.R. Icemat musemåtte i glas  
3 x F.E.A.R. t-shirts

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

# SUPERMAN RETURNS

Vind fede Superman Returns præmier

- 1. Hvor voksede Superman op?**  
1: Smallville X: Metropolis 2: Gotham City
- 2. Hvad hedder Supermans hjemplanet?**  
1: Oa X: Krypton 2: Thanagar



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

# VIND EN HÅNDHOLDT KRIGSZONE

Deltag og vind fede Killzone Liberations præmier

- 1. Hvilket firma har udviklet Killzone Liberations?**  
1: EA Games X: Guerrilla Games 2: Blizzard
- 2. Hvad hedder den hensynsløse general?**  
1: Metrac X: Balzaar 2: Dr. Robotnik



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

# Guitar Hero II

Find leopardbukserne og de store øreringe frem igen. Nu skal du endelig være rockstjerne...



## Find dig en rockpartner

Den vigtigste nyhed i Guitar Hero II er uden tvivl Co-op-funktionen, der giver dig mulighed for at jamme sammen med en ven. Her spiller en af jer rytmeguitaren, mens den anden spiller soloen. Der er også mulighed for at spille bas. Det kræver naturligvis to guitarer, så du er nødt til at købe en ekstra...

## Information

**Platform** PS2  
**Udvikler** Harmonix  
**Udgiver** Activision  
**Genre** Party  
**Udgives** Ude nu  
**Antal spillere** 1-2  
**Anb. Alder** 12 år  
**Testet version** PAL

**Plus** Lettilgængeligt, men ekstremt svært at mestre. Multiplayer. Trogdor!

**Minus** Et svagt soundtrack. For få multiplayer muligheder.

**H**vis du ikke allerede har lagt mærke til det, er vi nået den tid på året, hvor det begynder at blive mørkere uden for, regnen er mere hyppig, og kulden for alvor vender tilbage til vores lille land. Med en travl arbejdsuge samt pligter, der skal passes, kan du derfor være sikker på, at jeg hver mandag glæder mig til weekenden, hvor vækkeuret kan slås fra og varmen under dynen kan nydes lidt længere. Der skal med andre ord noget virkelig specielt til, for at få mig ud af mit weekends-hi inden solen har vist sit lysende smil. Ikke desto mindre ville du for et par weekender siden kunne have modt en morgenfrisk mig, der på trods af regnens indædte forsøg på at gøre livet surt for alle, med sikkerhed demonstrerede et stort smil. Guitar Hero II er landet i Danmark, og med under armen havde jeg den morgen den aflange, glinsende sorte kasse der indeholdte spillet og den essentielle guitar nummer to, direkte fra den nærmeste spilbutik.

Til endnu uindviede Guitar Hero-jomfruer, er her tale om spillet som lader

dig være den guitarvirtuose du aldrig rigtigt havde tiden eller talentet til at blive i virkeligheden. Med erfaringen fra tidligere geniale, men knapt så kommercielt heldige titler, smedede den amerikanske udvikler Harmonix musikspillet over alle musikspil sammen, og udgav det til et marked der knapt vidste hvad der havde ramt dem inden det var for sent. Med en tilpas balance mellem rockattitude og humor blev vi alle overrumplet af en spiloplevelse du kan være sikker på vil være med, når det store endegyldige spilleksikon en dag skrives. Men attitude og humor var kun de opbyggende komponenter, for det var selve gameplayet samt den medfølgende guitar kontroller der en gang for alle sørgede for at sætte på plads, at genre kunne indeholde så meget mere end Konamis Bemani-spil.

Hvor guitaren i udseendet lignede et billigt stykke legetøj fra BR for den uindviede, blev det hurtigt til et levende rock-instrument for de som gav spillet en chance. At sidde med spillet selv var sjovt, men at nyde det sammen med

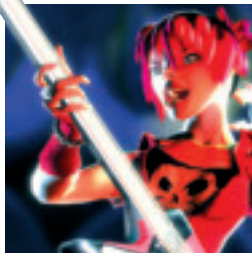
vennerne gjorde det til en af de virkelig få titler, som for alvor kunne samle folk uanset deres erfaringsniveau, for hvem havde ikke altid ønsket sig at kunne spille guitar?

Og netop ønsket om at ville samle folk er hvor afsnit to i serien har taget det største skridt, for hvor man før kun kunne duellere om at spille bedst har udvikleren denne gang tilføjet den eneste egentligt store mangel fra den første titel, kooperativ multiplayer. Er du så heldig at have to guitar kontrollere, er det denne gang blevet muligt at lade den fordele guitar og bas, således at man i samspil kan føle sig som rockstjerner på hver en af spillets mange musiknumre. Desværre er det i langt fra alle numrene hvor det virker optimalt, for basgangene og guitarsoloerne er ganske enkelt mere fremtrædende i nogle musikstykker end i andre. Når det virker og man har to guitarentusiaster på samme niveau, er det dog som at stå på scenen selv og oplevelsen hives helt op på det stadie kun de færreste spil ellers rammer. Resten af pakken består pri-

## Et andet syn

Enhver på redaktionen ved, at jeg ikke er det store rockdyr. Faktisk er det eneste der ryger på afspilleren hjemme hiphop eller soul, så jeg kan ikke rigtig hidse mig op over soundtracket. Til gengæld har jeg ikke svært ved at elske oplevelsen, nemlig at lade fingrene løbe ned over plastikguitaren, mens jeg vælter det ene stadion efter det andet. Herligt. **8/10**  
 \_Thomas Tanggaard





### Et meget stort soundtrack

Ligesom det var tilfældet med det første Guitar Hero, så indeholder toeren en lang række genindspilninger af kendte rocknumre. Når du sætter Guitar Hero II i maskinen vil du bl.a. kunne spille til:

- \* Kiss - "Strutter"
- \* Police - "Message in a Bottle"
- \* Van Halen - "You Really Got Me"
- \* Black Sabbath - "War Pigs"
- \* Primus - "John the Fisherman"
- \* Stone Temple Pilots - "Tripping on a Hole in a Paper Heart"
- \* Avenged Sevenfold - "Beast and the Harlot"



Det ville have været et chok, hvis Guitar Hero II virkelig gik nye veje, men som forventet er opfølgeren mere en finpudsning af konceptet, en masse nye sange at jamme til og muligheden for at spille sammen med en ven. Det er godt, men soundtracket kunne godt være valgt med større omhu.



mært af velovervejede forbedringer, hvoraf specielt den nye træningsmode bør nævnes. Det er nu ikke kun muligt at øve hele sange mere, men i stedet vælge enkelte brudstykker fra hver sang og øve sig på disse. Har du et favoritnummer som bliver ved med at give dig problemer, eller har du en solo som du for alt i verden må mestre, er det således nu blevet muligt at øve hver lille snert af ethvert nummer. De mere avancerede teknikker som skal bruges for at hente de virkelig store point på de højere sværhedsgrader, er også blevet fintunedede og gjort mere tilgængelige, således at alt nu virker mere realistisk og intuitivt.

Er der et decideret minus at udpege ved anden omgang med plasticspaderne, er det det udvalgte soundtrack, som ganske enkelt er for kedeligt og uvarieret. Hvor Nirvanas Heart Shaped Box, Primus John the Fisherman og Black Sabbaths War Pigs er perfekte tilføjelser, er der alt for mange missere i mellem, som sagtens kunne være udskiftet med langt bedre numre. Faktisk er den manglende kvalitet så slående, at man meget hurtigt kommer til at savne muligheden for at importere soundtracket fra det første spil, hvilket desværre ikke er muligt. Bedre bliver det ikke af at alt musikken på nær Primus

ene nummer, er covernumre som varierer ganske kraftigt i kvalitet. Lad det blot være sagt med det samme at ingen Rage Against the Machine fan eksempelvis nogensinde bør udsætte sig for den gang tortur og blasfemi, spillets version af Killing in the Name formår at fremtvinge. En sidste mere positiv note til soundtracket skal dog nævnes, og består af de ekstra numre man kan købe sig til i spillets karriere-mode. Her findes alt lige fra numre lavet af fans, til indie navne som ikke særligt mange vil kende til, til det fantastiske Trogdor nummer af internethelten Strong Bad, og her er faktisk et par gedigent positive overraskelser at finde når man er færdig med det egentlige soundtrack.

Er du i forvejen fan af Guitar Hero er der ingen tvivl om at del to skal være del af din samling. Havde soundtracket været valgt med mere omhu og multiplayerfunktionen bedre implementeret, havde dette kunne strejfe gaming utopi. I stedet er her tale om et pokkers underholdene spil der præcist som det første, hurtigt kan vokse sig til en sand besættelse.

Thomas Nielsen

## 8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 7  
Bedre udført, men med dårligere musik

# Wii Play

Nintendo forsøger at nå den utrænede spiller

Platform Wii Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Party Udgives 8. december  
Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Enhver, der har haft Wii-remoten i hånden eller set den i aktion, ved, at Nintendos seneste konsol vil blive minispillenes nye højborg. Det første spil, der blev lanceret i forbindelse med Sonys EyeToy, hed EyeToy Play, og den belejlige semantiske dobbeltydighed – spil/leg – har Nintendo øjensynligt ikke kunnet overgå. Og det er en rammende titel, da Wii Play er lige så meget leg, som det er et spil.

Dermed ikke sagt, at tiden i selskab med Wii Play altid går som en leg. De ni minispil i pakken stiller krav til spillernes reaktionshastighed, præcision, motorik, hukommelse, logiske sans og tålmodighed, dog ikke samtidig, heldigvis. Hvor Sony forbandt leg med at rense maling af ruder og banke aggressive ninjæer til plukfisk, har Nintendos morskabskatalysatorer ikke helt det innovative præg, man kunne forvente, når Wii-remoten er indblandet.

At skyde balloner, coladåser og lerduer med remoten har en opmuntrende effekt, men det er nu sjovere med en lyspistol. Til gengæld viser billard-spillet klasse. Her er skudvinklen vigtig, boldfysikken god, og du sender stødbollen af sted, som du ville gøre i virkeligheden. Først findes det bedste træfpunkt, remoten trækkes tilbage, og stødes hurtigt eller langsomt frem for at tilpasse slagstyrken. Desværre står billard-spillet ensomt og forladt på toppen. Til min store forbavselse går bordtennis-spillet kun ud på at få bolden over nettet så mange gange som muligt. Du skal ikke udspille modstanderen eller slå til bolden, kun bevæge Wii-remoten hen til den. Du kan finde gratis java-versioner på nettet, der er tekniske

vidundere sammenlignet med det her. Meget bedre bliver det ikke i Laser Hockey, pakkens lettere avancerede Pong-spil med drejbare bat, Find Mii, hvor du skal udpege to identiske Mii-figurer i en folkemængde, Pose Mii, hvor du får til opgave at matche din Mii-figurs skiftende positurer eller Tanks, hvor du ved hjælp af miner og en slagkraftig kampvognskanon skal jævne angribende kampvogne med jorden. Disse spilts fællesnævner er, at de lige så godt kunne spilles med et almindeligt joypad. Wii-remoten er Nintendos egen opfindelse, så må man også kunne tillade sig at kræve, at de udnytter den.

Har du først været på fisketur med Link i Twilight Princess, vil også Wii Plays fiskespil virke påfaldende overfladisk. Og hvis pakkens minispil skal betegnes med blot to ord, er "unødvendigt simple" mit bedste bud. Wii-konsollen og de dertilhørende kontrollere er lavet til den utrænede spiller. Til dig, der vender det hvide ud af øjnene ved synet af de 10-12 knapper på en standardcontroller, men er løsningen at lave ni spil, der med kun én undtagelse er noget nær fornærmende simple? Wii Sports, som følger med Wii-konsollen, er på alle områder sjovere og mere vel-fungerende end Wii Play, selvom Sports ikke gør remoten til den største spilkontroller siden DualShock. Nintendo har forhåbentlig flere kort på hånden.

Henrik Bach

## 5/10

Grafik 5 Gameplay 5 Lyd 5 Holdbarhed 6  
Alt for simple og ensformige mini-spil



Wii Play er som Sonys EyeToy Play, en række mini-spil, som viser hvad den nye teknologi kan. Desværre har langt de fleste spil ingen dybde og mange af dem kunne sagtens spilles med et almindeligt joypad. Kun billard-spillet formår at gøre noget ud over det sædvanlige, og det altså for lidt.

"LEGACY WILL CHANGE YOUR PERCEPTIONS OF *STAR TREK* VIDEO GAMES."  
- GAME INFORMER

# STAR TREK LEGACY



FIVE CAPTAINS. THREE ERAS. ONE LEGACY.

"IT REALLY CAPTURES THE BEAUTIFUL GRANDEUR OF *STAR TREK* COMBAT."

-GAMESPOT

40 YEARS OF STAR TREK  
IN ONE GAME.



EPIC REAL-TIME  
STARFLEET COMBAT.



INTENSE MULTIPLAYER  
FOR UP TO 4 PLAYERS.



STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.™ & © 2006 CBS Studios Inc. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. © & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Dooc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Dooc Software, Mad Dooc®, Mad3D, MadGI, MadVR, the Mad Dooc, flask logo, and the Mad Dooc gill logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Dooc Software, LLC, in the United States and worldwide. All rights are reserved. Xbox Live Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2003 Lee Szymon. Dolby and the double D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2005. "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1987-2006 by RAD Game Tools, Inc.



MÅNEDENS FOKUS

## Salsa i rullen!

Black folder sig ud i meget tætsiddende gamachebukser

### Nacho Libre

Genre **Komedie**  
Udgivelse 12. december  
Tekst Thomas Tanggaard

Jeg brød mig ikke synderligt om Jared Hess' første film, Napoleon Dynamite. Til trods for filmens små og halvskæve observationer, og en veloplagt Jon Heder, så slukkede jeg ca. halvvejs igennem, og jeg har egentlig aldrig fortrudt det. Det havde jeg dog gjort, hvis jeg på forhånd også havde afskrevet Nacho Libre på den baggrund. Det er nemlig en sort komedie, der bringer Hess og Black på kollisionskurs i en absurd og faktisk ret så sjov film (det er komedier nemlig ikke altid) om livet som mexicansk bryder, nå ja, og så som munk i et kloster. Der er ingen tvivl om at plottet er tyndt som en hvedetortilla og udelukkende holdes sammen af Jack Blacks evner til at overspille, men det er tilsyneladende også nok, for filmen er uen-

delig lun og ligetil. Nacho Libre handler om munken Ignacio (Jack Black), der lever i et katolsk kloster. Her står han for madlavningen til stedets aldrende munke og hjemløse børn. Imens drømmer han om at træde ind på kanvassen i den mexicanske bryderring og give den som en ægte Luchador. Det er berømmelse, tøser og de ekstremt tætsiddende gamachebukser, der trækker. Ignacio vækkes for alvor til live, da den smukke Søster Encarnation, spillet af Ana de la Reguera, ankommer til klosteret. Pludselig ser han sin chance til både at gøre indtryk på hende og samtidig få sine drømme opfyldt som bryder – hvilket betyder et væld af pinlige situationer og skæve indfald, alle leveret af en overivrig, men velspillende Black.

Og det er egentlig det. Nacho Libre spænder ikke vidt og bredt, men er mere

som Napoleon Dynamite var det, en masse små episoder sat sammen som perler på snor. Historien fiser ud af kattelømmen sådan ca. en halv time inde i filmen og herefter er det op til Jack Black at smøre tykt på med accenten, trække i gamachebukserne og så ellers gøre det, han stort set har bygget hele sine karriere på: At opføre sig pinligt. Flæskevommen vises frem mere end en gang, et helt ustyrligt grimt sæt tøj luftes midt i en mexicansk provinsby og Black når nye højder i ringen iført lucha-maske og en lækker, lang kappe. Der står komedie på æsken, og komedie er præcis, hvad du får i Nacho Libre. Ikke af den slags, hvor du klasker lårene til blods og pacemakeren står af, men mere den sådan lidt kiksede, halvsjove og sorte slags. Og så er det i øvrigt et krav at du kan holde Jack Black ud **7/10**



### The Sentinel

Genre **Action/drama**  
Udgivelse 16. januar  
Tekst Martin B. Larsen

Den garvede Secret Service agent Pete Garrison (Michael Douglas) får rigeligt at se til, da situationen i Det Hvide Hus tilspidises. Der er en muldvarp blandt præsidentens livvagter og det sætter selvfølgelig alt på spidsspidsen. Garrison anklages fejlagtigt for at være muldvarpen, og snart går den helt store menneskejagt ind, og alt imens han forsøger at finde den rigtige muldvarp og sørge for at holde sin affære med førstedamen hemmelig, skal han også altid være ét skridt foran kollegerne. The Sentinel gør egentlig ikke noget galt, problemet er bare, at den heller ikke gør noget, som får den til at springe i øjnene. TV-programmernes sendeflader og biografernes mørke sale er mildest talt overrendt af spionfilm om terrorister, attentater og... terrorister. Det er ganske underholdende, men desværre kun på det basale plan. For selvom The Sentinel er propet med forræderi, afpresning og sideløbende historier, er det desværre blot endnu en agentfilm. **6/10** Timer som spillefilm? **6/10**



### BloodRayne

Genre **Action**  
Udgivelse 5. december  
Tekst Thomas Tanggaard

Mens andre instruktører svinger i deres valg af film og nogle gange i deres evner til at hive visionen op på det store lærred, så er Uwe Boll i det mindste til at regne med. Hans film, der inkluderer alt fra den ekstrem pinlige House of the Dead til den vanvittig ringe Alone in the Dark, er bare dårlige - altid. BloodRayne er som film helt absurd ringe, og det siger ikke så lidt, når jeg på det seneste har trukket mig gennem fanskabte zombiefilm og tarvelige gysere. Drejebogen er til at overse og der går ikke længe, før historien om BloodRayne (Kristanna Loken), der søger hævn over vampyrens konge, kedede mig ustyrligt. Samtidig er de få kampscener, filmen har helt unødigt dårligt koreograferede og skuespillet er, til trods for et par store navne og semi-store navne, helt ude i skoven. Men okay, hvad kan en ensom Ben Kingsley stille op, når han er på lærredet med Meat Loaf, Udo Kier og den, tilsyneladende i glemmekassen fundne Michael Paré? Uwe holder sit fornemme gennemsnit, så er det sagt. **1/10**



### Distaster!The Movie

Genre **Komedie**  
Udgivelse 12. december  
Tekst Jannik Tai Mosholt

Jorden er ved at blive ramt af en meteorit, og det er op til superagenten Harry Bottom (se hvad de gjorde med navnet, der er sgu da morsomt! eller...), at redde den endnu engang. Plottet er selvfølgelig fuldstændig redundant. Det eneste det drejer sig om er, at fyre så mange pruttebæj jøkes af, som man overhovedet kan, uden på noget tidspunkt at skele til, hvad der er god og dårlig smag. Normalt er jeg ikke typen, der viger tilbage for dårlig humor, men det her er simpelthen så usmageligt serveret, at jeg må vende tomten ned som en anden romersk kejser, og håber på at løverne ikke har fået morgenmad. Var du, ligesom jeg, en af dem der var ved at dø over Team America, skal du ikke lade dig narre. En film bliver ikke per definition sjovere af at være lavet med dukker. Måske er Distaster bare lige netop det, der står på pakken. En ulykke. **1/10**



### Behind Enemy Lines II

Genre **Action**  
Udgivelse 9. januar  
Tekst Martin B. Larsen

Da det amerikanske militær opdager, at Nordkorea har en missilsilo med et fuldt armeret atommissil, skal der naturligvis handles. I stedet for at erklære åben krig fra starten af, sendes en lille gruppe Navy SEALs ind i fjendes territorium for at neutralisere missilet. Problemet er bare, at næsten alt der kan gå galt, går galt og situationen tilspidises lynhurtigt. De mest intense scener i Behind Enemy Lines 2 er ikke ude på slagmarken i den koreanske jungle, de foregår faktisk ved skrivebordet i det ovale værelse, hvor de store, skelsættende beslutninger tages. Behind Enemy Lines 2 er dog bare endnu en opfølger, som er helt unødvendig og intet har at gøre med den originale film, og det mærkes fra start til slut. Titlen er blot blevet snuppet og ført over på en vaskeægte B-film - der er ikke så meget mere, at sige end det. Hold dig hellere væk. **4/10**

# FRAGS = CASH



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win. It's a bit like golf. But with more blood.

Register now and try our service, free of charge.

**gamelio.com**  
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE



MÅNEDENS FOKUS

## Så er jeg tilbage!

Mød manden med verdens nok dårligste pensionsplan

### Jay-Z Kingdom Come

Genre **Hiphop**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Thomas Tanggaard

Michael Jordan vandt uden tvivl prisen for årets dårligste pension, da han for en del år siden lagde Chicago Bulls-tøjet og troede han skulle spille golf og baseball i stedet for. Men nu løber New Yorks rapkonge Jay-Z ham over ende. I hvad der kun kan kaldes verdens dårligste pension, vender Hova, efter kun tre år i skyggen, tilbage med albummet Kingdom Come. Jay-Z's sidste skive, The Black Album var en lussing til stort set hele branchen. Med masser af innovation, tætpakket lyrik og interessante produktioner, viste han, hvorfor han er nået så langt. Flowet kan man enten lide eller hade, produktionerne ligger på grænsen mellem det øre-venlige og hårde fra gaden, og teksterne er personlige,

fra fortiden som narkopusher til livet med mange millioner. The Black Album er svært at følge op på og derfor når Jay-Z heller ikke helt de forventede højder med Kingdom Come. Det er en mere moden Jay-Z, der vender alt fra hans fortid til hans mor og livet som kendis i Hollywood, tekster, der ikke som tidligere kun kredser om pistoler, narko og pengebundter. Hvis du som jeg har været med Jay-Z hele vejen, er det dejligt at se en udvikling i hans lyrik og fokus, men det er ikke helt nok. For mens produktionerne både spænder fra Du you wanna ride? med Kanye West ved mixerpulten og 30 Something med Dr. Dre ved computeren, så er den 14 nummer lange skive lidt for uinspireret andre steder. Anything, der både har gæsteoptrædere af Pharrell og Usher, er noget af det mest ligegyldige og anonyme i lang tid, og kan slet ikke måle sig

med Change Clothes fra The Black Album. Andre steder, som f.eks. i singleudspillet Show me what you got, pløjer Jay-Z heller ikke helt de samme gamle furer igen. Det er nærmest en bevidstløs lyrik og produktion, der er så let for ham at lave, at han næsten ikke kan lade være. Selv det faste entourage af folk, heriblandt hans kæreste Beyoncé får chancen for at lege med, når Hollywood vendes på vrangen i nummeret af samme navn. Faktisk bliver Kingdom Come dårligere, jo længere ind på skiven, du kommer.

De bedste øjeblikke er The Prelude, en retrospektiv lille ting, hvor Jay-Z får sagt det der skal siges og Oh My God der er en fed, nærmest kampsang-agtig herlighed med højt tempo. De numre kan sagtens bære Jay-Z meget af vejen, men bare ikke helt derop, hvor The Black Album befinder sig. **6/10**



### Snoop Dogg

Tha Blue Carpet Treatment

Genre **Hiphop**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Jannik Tai Mosholt

Snoop Dogg er blevet en institution. Det er efterhånden en halv menneskealder siden den langlemmede rapper bragede gennem lydmyren og fik alle med på hans doggystyle. Dengang var han så street, at der kom socialt boligbyggeri ud, hver gang han åbnede kæften. Sådan er det ikke længere. Snoops musik har i dag taget bagsædet til fordel for hans personlighed. Det drejer sig om, hvad han er som brand, mere end hvad han laver. Sådan er det bare, når man nu engang er født som en af de bedste til det, man gør. Med det seneste album får vi, hvad vi forventer. Et par enkelt klasse tracks, blandet med usandsynlig meget fyld, som tilsammen bringer spilletiden langt over smertegrænsen. 21 skæringer fyldt med gæsteoptrædere, sprød funk, og så selvfølgelig Snoop Doggs overlegne flow, som gang på gang formår at redde dagen. Det er svært at skulle forklare et koryfæ, at det måske var på tide, han fornyede sig selv. Det ville jeg ikke desto mindre gerne forklare hr. Dogg. **7/10**



### Akon

Konvicted

Genre **Soul**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Jannik Tai Mosholt

Hvis du tror, du ikke lige kender Akon, gør du sikkert alligevel. Han har nemlig rigtig mange rigtig kendte venner. Både Snoop Dogg og Eminem kigger da også forbi på Konvicted, et album så glat, at det burde komme med en serios advarsel, om muligheden for op til flere brækkede lemmer. Størstedelen af albummet, sovses ind i veldyd af en art, som jeg egentlig troede hørte firserne til. Et enkelt sted sker der dog noget fantastisk, som oven i købet giver et lille glib i stoltheden over, hvor store talenter, et lille land som vores kan opføre. Det Troo...L.S og Rune Rask coproducerede Gangsta Bop, er så mange klasser over alt andet på dette album, at de andre burde skamme sig gevaldigt. Konvicted ender med at lyde som noget, Luther Vandross kunne have lånt stemmelæber til, men med en langt mindre røst i front. Det er en rimelig tør oplevelse. **5/10**



### Primus

They Can't All Be Zingers

Genre **Rock**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Marie-Louise Wagner

Den californiske udgave af Powersolo er fundet! Dog ikke indeholdende helt så mange "kreative" og lettere skore påfund og ordleg. Men de har egentligt eksisteret siden 1988, så det er ikke fordi de er et spritnyt fænomen. Tre mænd i deres bedste alder, en skarp trommeslager og en masse guitar. Der er humor og glimt i øjet bag det hele – coveret er prangende, farvefyldt og indeholdende en stor ost på forsiden. Mmh, ost. Albummet indeholder 16 numre, og det kan godt virke lidt uoverskueligt, da en del af numrene blot er nogle utroligt gennemtrængende trommer og så noget tråd leflet henover i (føler man af og til) tilfældig rækkefølge. Men åbningsnummeret To Defy The Laws Of Tradition er ret underholdende og overraskende på den musikalske side, og der ses heldigvis en del af dette gennem hele albummet. Så de vinder på originalitet og deres uuhøjtidelighed, hvilket er af stor betydning. Ganske præsentabelt og anderledes. **8/10**



### The Game

The Doctor's Advocate

Genre **Hiphop**  
Udgivelse Ude nu  
Tekst Jannik Tai Mosholt

En ting er, at produktionerne er tamme, og lyder som skitser taget fra West Coastens samlede overskudslager, en anden er, at The Game ikke vil meget mere med sine rim, end at fortælle lidt om, hvor hårdt livet er, lidt om, hvor sej han selv er og så rigtig meget om, hvor nede han er med den gode Doktor. Pudsigt nok, når nu overlægen i sidste ende slet ikke var med til denne operation. I The Games verden er Doctor's Advocate en nyklassiker, fuldt ud på højde med Niggaz4life og Straight Outta Compton, men sådan hænges det ikke sammen i virkeligheden. Doctor's Advocate når ikke den lovende debut The Documentary til sokkehøderne, og når man ikke engang kan overgå sig selv, hvordan skal man så kunne toppe sine idoler? The Game er godt på vej til at begrave sig selv, og det bliver ikke kort. **6/10**



# Player VS Player Just Got Personal



Heroes of  
Azerath

For more information visit:

[www.UDE.com/WOW](http://www.UDE.com/WOW)



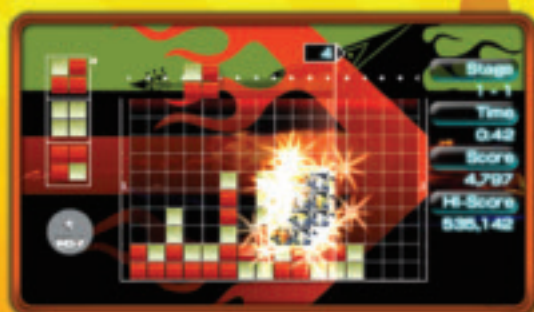
© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.  
(c) 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azerath is a trademark, and Warcraft,  
World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.



Buy In Your World of Warcraft Store

**EB GAMES**

# LUMINES™



ALL NEW: STAGES, SKINS, MUSIC AND AVATARS.



ENHANCED GRAPHICS WITH STREAMING VIDEO.

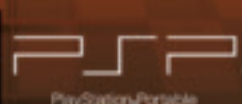


## THE BLISS IS BACK!



[lumines2thegame.com](http://lumines2thegame.com)

The highly-anticipated puzzle game sequel featuring music from Black Eyed Peas, The Chemical Brothers, Fatboy Slim, Gwen Stefani, Junior Senior and more. Get addicted all over again!



PlayStation Portable

[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media heveriser til nærmeste  
forhandler på telefon 88 44 22 33





# Game reactor

## Julekalender

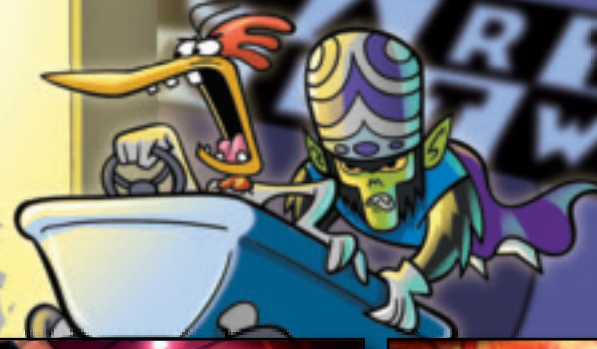


Husk at følge med  
i julekalenderen på  
[www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)  
og vind fede præmier!



**CN**  
CARTOON NETWORK  
**RACING**

**Choose your Toon  
Start your engines  
Race to Victory!**



**Race as your favourite Character in the brand new Cartoon Network Racing Game. Test your Toon Powers in 26 fun filled circuits.**





Når et ondskabsfuldt mørke lægger sig ind over Hyrule, træder en ung dreng ved navn Link til. Sammen med en gådefuld pige, kaldet Midna, må han finde helten i sit indre og gøre alt, hvad han kan for at redde Hyrule. I **The Legend of Zelda: Twilight Princess** styrer du dit sværd, skjold, flitsbue og andre genstande med de bevægelsesfølsomme håndkontroller. Dette giver en stor indlevelse og nærværfsfølelse på en måde, der ikke er set tidligere.



8. december

**wii**  
move you

