

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

GRATIS  
MAGASIN

Sep 2010  
Nummer 111

# Game reactor

Nordens største spil

[mereactor.dk](http://mereactor.dk)

## HALO REACH

ANMELDELSEN

Bungies storlåede  
magnum opus

DEAD RISING 2 MOVE F1 2010 METROID: OTHER M

# F1 2010

**Formula 1™**

**"THE BEST F1 GAME IN YEARS"** - Eurogamer

**"STUNNINGLY BEAUTIFUL"** - Official Xbox Magazine

**"IT LOOKS SUPERB"** - BBC Radio One

**"CODEMASTERS GETS THE SPORT LIKE NO-ONE ELSE HAS"** - IGN UK



F1 2010 COMING SEPTEMBER



PROVISIONAL RATING



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

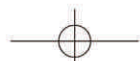
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under licence. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under licence from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





**GameStop**  
power to the players™

**FONA**



Lee West, Chefredaktør



## Så fik vi endnu et 10-tal

Velkommen til september-udgaven af Gamereactor. Det er de helt store blockbuster-titler, der fylder i dette nummer.

Så blev det tid til nummer 111. Emil har spillet Halo: Reach, Rasmus har lagt zombier i graven i Dead Rising 2 og Thomas har spillet det nyeste eventyr med Samus i Metroid: Other M. Og det er ganske fantastisk hvordan mentaliteten overfor de store franchises har ændret sig. I takt med at budgetterne stiger for disse produktioner, bliver det også vigtigere at sikre en god kvalitet. For et manglende salg ved titler af denne kaliber kan lukke firmaer.

Derfor står vi i dag i en helt anden situation end tilbage i firserne. De glade 80'ere hvor U.S. Gold og Ocean købte et navn og derefter sendte en sølle undskyldning af et spil på gaden. I dag kan man helt enkelt ikke slippe afsted med den mentalitet. Vi er ganske sikkert spillernes vagthund, men det føles ofte som halvhjertet bjæffen, når endnu et 10-tal uddeles. Til gengæld skal vi nok få gøet os hæse i de næste måneder. Vi er allerede så småt begyndt at tænke på jule-månederne.

De bevægelsesfølsomme controllere er det helt store hit og i slipstrømmen på den succes, følger en række firmaer, der stadig mener, at de kan ride med på bølgen og levere nogle halvhjertede produktioner i festspillenes navn. Både Microsoft og Sony står parate i kulissen med deres bud på hardware og spil.

Heldigvis kan vi så træde til og skille bukkene fra fårene. Læs med i dette nummer, hvor vi fortæller hvilke Move-titler, der er værd at investere i, og hvilke du bør gå i en lang bue udenom. God fornøjelse.

# INDHOLD

Gamereactor nummer 111

Der er nok af kæmpe titler denne måned. Herunder kan du se lidt af, hvad der venter i månedens magasin...



## De Nye Forbrydere

Læs med inde i bladet når Rasmus taler online-sikkerhed og de nye kriminelle med sikkerhedskonsulenten Christian Funk fra Kaspersky...



## Dead Rising 2

Spandevig af blod og et rent skydetelt fyldt med zombier. Læs med når Rasmus fortæller hvorfor det er hyl at slagte løs...



## Metroid: Other M

Team Ninja rebooter Metroid-serien. Læs med når redaktionens største Metroid-fan fortæller om Samus' nye eventyr...



## Halo: Reach

Microsoft og Bungie leverer enhver Halo-fans våde drøm. Læs med i magasinet, når Emil spiller det bedste Halo nogensinde...



## F1 2010

Realisme eller arcade-ræs? Vi spænder hjelmen og forbereder os på lidt af hvert i Codemasters nyeste Formula 1-spil...

### Forhåndskig

Warhammer 40,000  
Space Marines  
Mortal Combat  
From Dust  
Mario Sports Mix  
WWE All-Stars  
... og mange flere

### Anmeldelser

Start The Party  
Sports Champions  
Kung Fu Rider  
Halo: Reach  
Dead Rising 2  
Metroid: Other M  
... og mange flere



**Rock Band 3**  
Musik, musik, musik - nu med tangenter...



**Portal 2**  
Valves puzzleshooter vender tilbage...

**Chefredaktør** Lee West (Lee.west@gamereactor.dk)  
**Ass. redaktører**  
Rasmus Lund-Hansen (rasmus.hansen@gamereactor.dk)  
Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)  
**Ansvarshavende** Claus Reichel  
**Grafisk form** Petter Hegevall  
**Annøncer** Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.dk) 45 88 76 00  
**Skribenter**  
Emil Ryttergaard  
Nikolaj Kürstein Jepsen  
Kristian Redhead Ahm  
Michael Kamp Jensen  
Carsten Odgaard  
Lasse Borg  
Troels Pleimert  
Bo Nørgaard

**Adresse** Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf, 2900 Hellerup  
**Internet** Gamereactor.dk  
**ISSN** 1603-6522  
**Oplag** 35.000 eksemplarer

**Distribution** M-Brite Semi Matt 90g  
**Tryk** Color Print A/S  
**Distribution** Post Danmark

**Gamereactor EU**  
Steve Hogarty, Bengt Lemne, Petter Mårtensson m.fl.  
**Gamereactor Sverige**  
Petter Hegevall, Jonas Mäki, Jonas Elfving, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson m.fl.  
**Gamereactor Norge**  
Kristian Nymo, Daniel Guanio, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly m.fl.

Gamereactor tager ikke ansvaret for indsendt materiale som indsendes uopfordret. De i bladet nævnte priser er vejledende og redaktionen påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl.

Artikler, billeder og annoncer må ikke eftertrykkes uden skriftlig tilladelse fra Gamereactor.

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. GameStop, GAME, Fona, og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer.

www.gamereactor.dk er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews, alle de seneste previews samt masser af trailere på GRTV.

**Gamereactor udgives af Gamez Publishing**

### Testet version:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givet spil, vi har testet. Dette vil være det førstnævnte format på listen over tilgængelige platforme.

### 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 eller svært, spillet er. De fem aldersgrænser i PEGI-systemet er 3 år og op efter; 7 år og op efter; 12 år og op efter; 16 år og op efter samt 18 år og op efter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette ene spil bør være i enhver spilsamling. Se samlingen på Gamereactor.dk

# GRTV SEPTEMBER 2010



Her er hvad du kan læse på [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

Kommende GRTV-programmer som du bør se

## KINECT

### Microsofts bevægelsesfølsomme

Redaktionen spillede på Microsofts kommende bevægelsesfølsomme controller. Læs med på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk) når 11 redaktionsmedlemmer giver deres mening om Kinect og spillene dertil.

## MOVE

### Sonys bevægelsesfølsomme

Du kan læse et par sider om Sonys kommende controller her i dette nummer af Gamereactor, men for hele billedet bør du slå et smut forbi Gamereactor.dk

## NINJA CHICKEN OG KAMPEN

### Indieudvikleren og iTunes

Apples iTunes er et slaraffenland for købere, man kan være et mareridt for udviklere. Lee får historien bag et af de mange indie-spil på servicen. Læs med på vores artikelsider på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk)

## STARCRAFT 2 BEGYNDERGUIDE

### Klar til kamp?

Vi kaster Rasmus i kamp i Starcraft 2. Læs med her og se hvilke erfaringer han gør sig på vegne af alle nybegyndere på slagmarken.

## MUSIK-ANMELDELSER

### De nyeste udgivelser

Du kan flere gange i ugen læse alt om det nyeste pop, rock eller noget helt tredje.

## VI ELSKER LISTER

### Se de mange 10 buds-lister

Denne måned kastede vi os over gode Tower Defense-spil til din iPhone og iPod Touch, vi anmeldte 10 spil i børnehøjde og fortalte om licensspil, både de gode og dårlige.

## DARKSPORE

### Endnu mere om Diablo-klonen

Rasmus var på Gamescom, og prøvede Maxis' bud på en Diablo-klon, sci-fi actionrollespillet Darkspore. Du kan læse lidt af indtrykket i næste nummer, og meget mere på vores hjemmeside nu.

## MAFIA II

### PC vs. konsol

Sidste måned kvitterede vi med 9/10 for PC-udgaven af Mafia II. Konsol-udgaven når dog ikke samme karakter. Læs vores store anmeldelse på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk) og se hvorfor.

## KONKURRENCER

### Vind film, spil og meget mere

Deltag på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk) eller surf forbi og se om du vandt.

## FROM DUST

### Stort preview

Du kan se et enkelt billede her i bladet af denne titel, men hvorfor ikke læse hele vores preview på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk)?

## GAMESCOM

### Masser fra spilmesse

Igen i år har Gamereactor været på Gamescom i Köln, Tyskland. Det blev nogle hårde dage, men det betyder også vi har masser af gode interviews, klip fra kommende spil og videoer fra show-floret.

## TOKYO GAMESHOW

### Og snart tid til en ny

Vi er selvfølgelig også ved forberede vores tur til Japan og Tokyo Gameshow. Så man kan roligt se frem til en lind strøm af videoer fra spilverdenen.

## BIOSHOCK INFINITE

### Fra vandet til luften

Vi fik en snak med Ken Levine om det nye Bioshock. Irrational Games er tilbage bag tøjlerne på det tredje spil i serien, hvilket betyder flere overraskelser og en helt ny verden at udforske. Vi fik også mulighed for optage et preview af spillet og du kan se det hele på vores hjemmeside.

## FREE 2 PLAY

### Lord of The Rings bliver gratis

Turbine har besluttet det skal være gratis at spille deres MMORPG Lord of the Rings Online. Hør Adam Merskys tanker bag beslutningen og om fremtiden for genren.

## EPIC MICKEY

### Musen er helt på dansk

Hør mere om den spændende titel til Nintendos Wii. Se den danske trailer eller kig med når Warren Spector fortæller om hans tanker bag spillet og om hans kærlighed til de gamle Disney-figurer.

## GRTV NEWS

### De vigtigste spilnyheder

Hver dag kan du se de nyeste GRTV-trailere på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk), og en gang i ugen kan du snuppe sammendraget af de vigtigste spilbegivenheder på GRTV News.

## MEDAL OF HONOR

### Det næste skydespil fra EA

Linkin Park leverer musik til det næste Medal of Honor spil. Vi satte os ned med Mike Shinoda og snakkede både om at være gamer og om musik.

## KILLZONE 3 & INFAMOUS 2

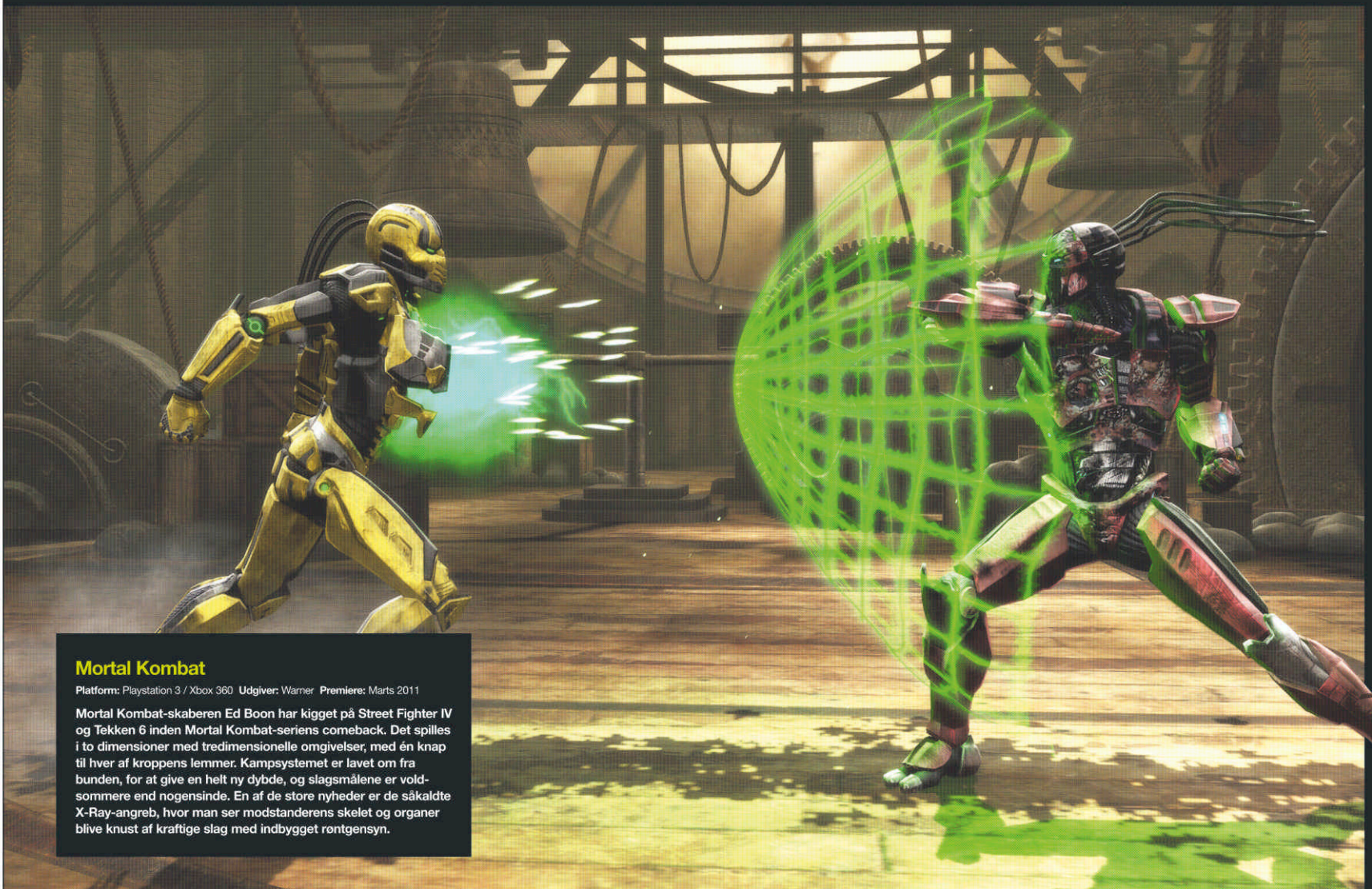
### ...og meget meget mere

Der er store forventninger til fortsættelserne af disse spilsierier. Vi har interviews med folk bag begge spil. En af årets største titler er Treyarchs næste kapitel i Call of Duty serien nemlig Black Ops. Steve Hogarty, vores britiske redaktør, fik også en snak med Treyarchs militærrådgiver, som satte Steve på lidt af prøve.

Se det hele på [gamereactor.dk](http://gamereactor.dk)...

# TEMPO

NYHEDER / SNAK / RYGTER / BUD  
For daglige spilnyheder [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



## Mortal Kombat

Platform: Playstation 3 / Xbox 360 Udgiver: Warner Premiere: Marts 2011

Mortal Kombat-skaberen Ed Boon har kigget på Street Fighter IV og Tekken 6 inden Mortal Kombat-seriens comeback. Det spilles i to dimensioner med tredimensionelle omgivelser, med én knap til hver af kroppens lemmer. Kampsystemet er lavet om fra bunden, for at give en helt ny dybde, og slagsmålene er voldsommere end nogensinde. En af de store nyheder er de såkaldte X-Ray-angreb, hvor man ser modstanderens skelet og organer blive knust af kraftige slag med indbygget røntgensyn.

# GAMESCOM 2010

Gamereactor var på plads under Europas største spilmesse, og spillede rigtigt mange af de nye spil

**G**amescom har kun nået sit andet leveår, men er allerede blevet en af årets vigtigste spilbegivenheder. Sidste år blev PlayStation 3 Slim og Fable III vist frem for første gang, og da spilverdens blik atter blev rettet mod Tyskland, begav Gamereactor sig selvfølgelig afsted. Det blev en salig blanding af bevægelsesfølsomhed, politibiler og byer i himlen...

Microsoft og Sony var på plads for at vise deres nye kontrollere frem. Bevægelsesfølsomhed bliver en stor del af spilverdenen i den kommende tid, og Microsoft viste flere af deres Kinect-spil frem, og satte en europæisk udgivelsesdato på sensoren. Desuden blev de første 50 spil til Xbox Live-kompatible Windows Phone 7 annonceret, og der kan vi vente os alt fra Crackdown 2 i en

tower defense-udgave til Bejeweled.

Sony viste to nye spil, Ratchet & Clank: All 4 One og Resistance 3. Førstnævnte er seneste udspil i Ratchet-serien, og der vanker både puzzles, platforme og samarbejde for op til fire spillere. Samtidigt blev den nye Move-controller demonstreret på forskellige titler. Messens hotteste spil var Bioshock Infinite, og klapsalverne, efter at Irrational Games' trailer havde rullet over skærmen, var lige så hjertelige som de var entusiastiske. Konceptet er helt forandret, og at flytte Bioshock fra havets bund til en by i himlen, er præcis hvad serien har brug for.

Gamescom gjorde os, trods trange flytture og alt for meget tvivlsom tysk mad, rigtig fornøjede og glade, og vi længes allerede efter næste udgave af verdens største spilmesse. Men nok mest efter de spil, som blev vist frem.



# GAMESCOMS HOTTE



## Never Dead

Platform: PS3 / Xbox 360 Udgiver: Konami Premiere: 2011

Konami viste deres kommende Neverdead under Gamescom. Et actionspil i tredjeperson, hvor man som levende død skal dræbe dæmoner. Der loves destruerbare omgivelser og tonsvis af action, såvel som ordentlige gys.



## Killzone 3

Platform: Playstation 3 Udgiver: Sony Premiere: Februari 2011

Sony fokuserede på multiplayer, da Killzone 3 blev vist frem på Gamescom. Som vi fortalte i sidste nummer af Gamereactor kan man nu anvende jetpacks samt flyve rundt under kampene, og kunne bruge robotlignende exoskeletter.



## Bioshock Infinite

Platform: PC / Playstation 3 / Xbox 360 Udgiver: Take 2 Premiere: 2012

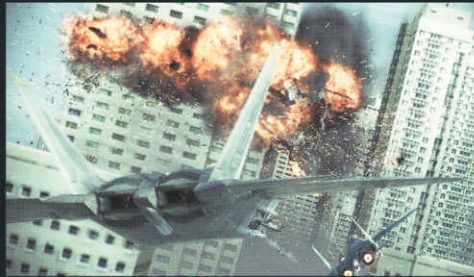
Efter turen til Rapture på havets bund flytter Bioshock nu til himlen og den flyvende by Columbia. Året er 1912, og man indtager rollen som Pinkerton-agenten DeWitt, der tager til Columbia for at redde en kidnappet kvinde.



## Lord of the Rings: War in the North

Platform: PC / PS3 / Xbox 360 Udgiver: Warner Premiere: November

Til efteråret kan du lave dit eget broderskab. Du og to andre skal nemlig bekæmpe Saurons styrker i områder, der tidligere kun er blevet vagt beskrevet i bøgerne. Snowblind Studios lover enorm dybde og gode muligheder for at skræddersy sin helt.



## Ace Combat: Assault Horizon

Platform: PS3 / Xbox 360 Udgiver: Namco Premiere: 2011

For første gang i Ace Combat-serien får vi lov til at flyve helikopter, og desuden kan alle bygninger nu sprænges i stykker. Onde russere står denne gang for modstanden, efter de har overtaget ferieparadiset Florida.



## Ratchet & Clank: All 4 One

Platform: Playstation 3 Udgiver: Sony Premiere 2011

Insomniac viste det nye Ratchet & Clank på Gamescom. Som titlen antyder kan fire spillere spille samtidigt, enten online eller på samme skærm (lidt ligesom LEGO-spillene). Spil som Ratchet, Clank, Nefarion eller muskelbundet Quark.



## Fighters Uncaged

Platform: Xbox 360 Udgiver: Ubisoft Premiere: November

I Kinect-spillet Fighters Uncaged serveres MMA-slagsmål hjemme i stuen. Over 70 angreb, 21 baner og 12 forskellige kæmpere. Man kan tilmed slås i co-op sammen med en kammerat på samme skærm.



## Operation Flashpoint: Red River

Platform: PC / PS3 / Xbox 360 Udgiver: Codemasters Premiere: 2011

I Dragon Rising-efterfølgeren Red River skal man i væbnet konflikt i Tadjikistan. Codemasters lover fire forskellige klasser og co-op for fire spillere gennem hele kampagnen. Til gengæld bliver der ingen multiplayer denne gang.



## Virtua Tennis 4

Platform: Playstation 3 Udgiver: Sega Premiere: 2011

For at demonstrere hvad Move kan, har Sony allieret sig med Sega. Virtua Tennis 4 er bygget fra grunden til at understøtte bevægelsescontrollere, så det rigtigt kan føles som om man står på tennis-banen og leverer knaldhårde Move-smashes i stuen.

## UDSKUDT TIL 2011

Gamereactor lister de store 2010-spil som er **forsinkede** og nu planlagte til udgivelse næste år



## Test Drive Unlimited 2

Platform: PS3 / X360 Udgiver: Atari Premiere: 2011

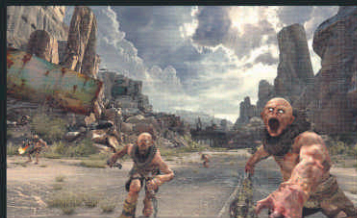
Efterfølgeren til Test Drive Unlimited skulle have været ude i butikkerne nu, men Eden Studios havde brug for et par måneder mere til finpudsning.



## Crysis 2

Platform: PC / PS3 / X360 Udgiver: EA Premiere: 2011

Dem der længes efter Crysis 2 må vente lidt længere, da spillet er blevet udskudt til marts 2011. Hvad skyldes forsinkelsen? Ingen anelse.



## Rage

Platform: PC / PS3 / X360 Udgiver: Bethesda Premiere: 2011

Id vil gøre Rage til et af de flotteste spil nogensinde. Den slags tager tid, og derfor udkommer spillet først til september næste år. Surt.



## Final Fantasy XIV

Platform: PC / PS3 Udgiver: Square Premiere: Marts 2011

Kun PS3-versionen af Final Fantasy er blevet rykket til næste år, på grund af "tekniske vanskeligheder" med PS3'ens hukommelse.

# PS3 **HARDWARE** MOVE

## Gamreactor tester

Sonys bevægelsesfølsomme controller er landet, og vi fortæller, hvad vi synes...

Sonys svar på Wii-moten er landet. Den bevægelsesfølsomme controller, der tidligere rygtedes til at få navnet Wand, blev døbt Move og er nu parat til at blive langet over disken i landets butikker...

Tidligere kendt som Wand er Move-controlleren på mange måder et forbedret Eye Toy-kamera med en styrepind. Har du spillet på din Wii, ved du hvad, du kan forvente: sving og bevæg controlleren i luften for

## Styringen er med Move væsentlig mere præcis end Wii-moten og aflæses godt i selv helt mørke rum

at styre dine spil. Styringen er med Move væsentlig mere præcis end Wii-moten og aflæses godt i selv helt mørke rum. Sofaelskende spillere bør dog advares: ligesom med Microsofts bevægelsesfølsomme controller, Kinect, volder dette også problemer her. Vi blev her på redaktionen ikke blæst væk af de første udgivne spil. Hvor vi til gengæld var anderledes imponerede, var under navigation i PlayStation 3-menuerne. Dette virkede præcist og effektivt, men er dog næppe grund nok til at ville investere i en ny controller.

Det er som altid spillene, der kommer til at bestemme hardwarens succes, og du kan på næste side læse lidt om, hvad vi synes om den første sending. Husk du kan læse meget grundigere anmeldelser af spillene på Gamereactor.dk.



**PRODUCENT** Sony **UDGIVELSESDATO** 14 September 2010  
**PRIS** ca. 399 kr (TH. valgfri Navigation Controller ca. 299 kr)  
**BEVÆGELSESENSOR** Tre-delt accelerationsmåler / Tre-delt vinkelsensor **KNAPPER** 8 styk knapper / 1 analogknop  
**BATTERITID** Opladeligt Li-ion batteri (40 timer)

GAMEREACTOR.DK Læs alt om Move og gå ikke glip af vores anmeldelser af alle Move-spillene.

### DEN FÆRVERIGE KUGLE

Hvad der mest af alt ligner en roll-on deodorant er hjertet i Move-controlleren. Denne lyskugle i blødt gummi, sikrer at EyeToy-kameraet kan aflæse selv millimetersmå bevægelser helt præcist. Lyset kan samtidig skifte farve og dermed tillade flere spillere på én gang, og sikrer god aflæsning selv med farvede baggrunde.





**Move-anmeldelser** Læs de fulde tekster på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)!



## Sports Champions

Udvikler Sony Spiltype Sport/party **Premiere 15 september**

Sports Champions er lige nu det bedste bud på underholdning med Move. Det virker og spiller som en flottere udgave af Wii Sports. Man kan kæmpe i arenaer, kaste med frisbees, spille bordtennis eller trille med kugler i boccia. Altsammen er præsenteret rigtig detaljeret, og det burde være muligt at finde mindst én sportsgren i pakken som sikrer timevis af underholdning. Varierende kvalitet af spillene forhindrer dog ikke pakken i at levere god underholdning. **7/10**



### Kung Fu Rider

Spiltype Racing/Party **Premiere 15 september**

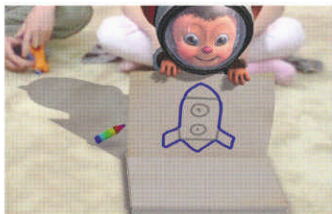
Sus igennem Hong Kongs gader på din kontorstol. Lyder dette som et tosset oplæg? Det er det også. Desværre er styringen samtidig således at man ville ønske man sad med en controller. God ide, ringe spil. **4/10**



### The Shoot

Spiltype Sport/party **Premiere 15 september**

The shoot er et traditionelt lyspistolspil men omsat til Sonys Move-controller. Der bydes på cowboys, aliens, zombies, mens man peger og skyder. Det er enkelt og fornøjeligt, men bliver ganske hurtigt kedeligt. **5/10**



### EyePET: Move Edition

Spiltype Sim **Premiere 15 september**

EyePET er ganske sikkert tiltænkt det yngre publikum, og umiddelbart er ideen også fin. Desværre er responsen på bevægelserne ringe, mulighederne begrænsede, og den storsnakende vært irriterende. **3/10**



### Start the Party

Spiltype Party **Premiere 15 september**

Start the Partys manglende kvaliteter kan slet ikke beskrives på så lidt plads. Læs hele anmeldelsen på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) og gå i en lang bue uden om dette festspil. Ligegyldigt, overfladisk og pinligt. **2/10**

### Kommende spil til PlayStation Move

Sony har mere end 20 titler i støbeskeen til Move inden april 2011. Fans af Little Big Planet 2 vil få det endnu lettere under banekonstruktionerne, når de skal bygge løs med Move-controlleren. TV Superstars er endnu et festspil. En lang række kendinge får også mulighed for at benytte Move, blandt andre Resident Evil Gold Edition, Killzone 3, Socom: Special Forces og endelig får Heavy Rain Move-kontrol, hvilket David Cage altid har ønsket. Om denne nye styreform vil begejstre, får vi for alvor at se i 2011.



## Spil med kroppen

Trenden er soleklar. Spillerne skal lokkes til hobbyen med alternative styreformere. Vi viser et udvalg her.



### 1 Wii Motion Plus Nintendo Wii

Wii Motion Plus er den forbedrede udgave af Wii-moten. Du smækker dette lille ekstra stykke bag i din Wii-mote for endnu bedre præcision. Wii Motion Plus indeholder et todelt gyroskop som hjælper din Wii med at registrere acceleration og cirkulære bevægelser. Plus pifter kontrollen op på en lang række spil som eksempelvis Wii Sports Resort. Red Steel 2 er lige nu et af de spil der udnytter kontrollen bedst.

Producent Nintendo **Premiere Ude nu**

### 2 Tony Hawk: Shred PS3 / Xbox 360 / Wii

Tony Hawk: Ride (2009) blev solgt sammen med en ny revolutionerende skateboard-controller, der om ikke andet ifølge Tony Hawk var fantastisk. Skatere og anmeldere verden over var ikke enige, og det var tilbage til tegnebordet. Activision planlægger derfor at sænke sværhedsgraden for Shred og dermed gøre efterfølgeren mere velegnet for yngre spillere. Til næste år får vi at se, om den plan virker.

Producent Activision **Premiere Marts 2011**

### 3 Xbox 360 Kinect Xbox 360

Et avanceret RGB-kamera kan filme under utroligt dårlige lysforhold, og tillader uden problemer to spillere på samme tid. Stemmegenkendelse og 3D-Motion Capture er planlagt. I sidste måned havde vi Kinect på kontoret og festede løs. Du kan læse 11 redaktionsmedlemmers meninger om Microsofts bevægelsesfølsomme controller på vores hjemmeside. Kinect er indtil videre det bedste bud til festen.

Producent Microsoft **Premiere 14 Nov**

### 4 DJ Hero 2 PS3 / Xbox 360 / Wii

I musikspillet Rock Band 3 får vi endelig chancen for at spille keyboard som det åbenlyse supplement til guitar, bas og trommerne i Harmonix' larmende spilverden. Et af de sjoveste tiltag indenfor kontrollere indenfor de sidste år, er dog hverken guitaren eller trommerne, men Activisions Turn Table. Vi har set disse i de japanske arcade-haller, men at lege DJ på en derhjemme er altså herlig underholdning.

Producent Activision **Premiere Februar 2011**



## Pak projektoren væk

Nej: Move og en projektor går ikke godt sammen. Det kraftige lys fra pæren forvirrer kameraet og giver en lang række problemer med at spille.





# Planlæg dine spilkøb

Vinteren ser utrolig lovende ud med mængder af eftertragtede udgivelser. For ikke at tale om 2011, der virkelig får vores mundvand til at løbe. Vi har listet de kommende måneders fedeste titler



## 01 MÅNED TIL

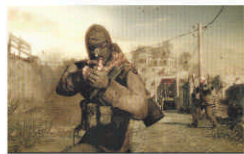
Et varmt spillerår starter efter en småt trist sommer



### 1 Rock Band 3

Platform PS3 / Wii / Xbox 360

Det er det mest ambitiøse musikspil i genren, nogensinde. Med Rock Band 3 udviser Harmonix grænserne mellem virtuelt og virkeligt spilleri, og i den længe ventede efterfølger kan vi fyre den af på en rigtig guitar med strenge, udvidede trommer og på klaviaturtangenter. Der er også flerstemmig sang, som vi kender det fra The Beatles- og Green Day-spillene. Spillet indeholder 80 nye sange, udover de mere end 1000, der allerede kan downloades, og med den nye Pro-spiltype får tonerne lov at klinge længe. Rock Band 3 er ikke bare årets største musikspil, det er også et af de mest lovende overhovedet.



### 2 Medal of Honor

Platform PS3 / PC / Xbox 360

EA genopliver Medal of Honor-serien med en udflygt til Afghanistan, hvor vi indtager rollen som en Tier 1-soldat, der er blandt de bedste af de aller-

bedste. Medal of Honor tager kampen op mod Call of Duty med en mere seriøs og realistisk fremtoning, selvom vi stadig kan se frem til lynhurtig action. Et separat hold hos DICE står for multiplayer-delen, så EA for alvor kan udfordre Activision.



### 3 Fable III

Platform PC / Xbox 360

Dit hårde slid i landet Albion bærer endelig frugt i den kommende tredje del af Fable-serien. Som efterkommer af heltten i Fable II er det nu din tur til at regere landet. Allier dig med de rette folk, saboter dine

modstandere, eller vælt selvste kongen af hans trone. Med lidt finesse kan du blive landets retmæssige konge eller dronning, men husk på: alle handlinger har konsekvenser.

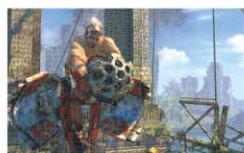


### 4 Force Unleashed 2

Platform PS3 / Xbox 360

Star Wars-universets største bad-ass vender tilbage med hukommelsestab og stor hævnlyst, efter at være blevet forrådt af Darth Vader i det

første spil. Star Wars-favoritter som Yoda og Boba Fett krydser Starkillers vej på en rejse, der blandt andet byder på kamp i frit fald, tårnhoje monstre, og selvfølgelig masser af stormtropper man kan kaste med. Denne gang har man fuld kontrol hele vejen.



### 5 Enslaved

Platform PS3 / Xbox 360

Heavenly Sword-udviklere og udgiveren Namco Bandai satser stort med det kommende Enslaved, og vi har allerede skrevet side op og side ned om

det meget lovende spil. Store åbne omgivelser og masser af akrobatiske action, og så giver de forladte og overbegroede bymiljøer spillet et friskt og anderledes look, der ikke minder om noget andet vi har set. Og den abeligende hovedperson er bare sej.

## 02 MÅNEDER TIL

Julehandlen 2010 bliver en ret dyr fornøjelse



### 1 Need for Speed: Hot Pursuit

Platform PlayStation 3 / Xbox 360

Taget ned og sommet i bund! Det nye Need for Speed byder på noget af det hurtigste og mest intense racing, vi nogensinde har oplevet. Rasmus prøvede spillet på Gamescom og har haft svære abstinenser siden da. Criterion har overtaget tøjerne, og blandingen af deres patenterede arkaderæs fra Burnout-serien med Need for Speeds glitter, glamour og eksotiske biler, er noget nær den perfekte cocktail. Udover det hæsbæsende ræs har spillet også en udfordrig online-integration, så du let kan følge med i hvem af dine venner, der er hurtigst, og tage udfordringen op med et enkelt knaptryk, når de sætter en ny tidsrekord.



### 2 Dance Central

Platform Xbox 360

I sommers prøvespillede vores GRTV-hold Dance Central på E3-messen, og var nærmest lyriske i deres roser af spillet. Gamereactor var for nyligt på

besøg hos Harmonix og nød dansetimerne. Dance Central lader dig freestyle-danse, og ser ud til at blive lige så svedigt som det er underholdende. Et af de mest lovende spil i Microsofts ganske solide Kinect-lineup.



### 3 Call of Duty: Black Ops

Platform PC / PS3 / Xbox 360

Med Infinity Ward i tovene er det op til Treyarch at føre Call of Duty-serien videre, og alt tyder på at de holder faklen højt. I

Call of Duty: Black Ops skal vi skyde os gennem nogle af den kolde krigs største væbnede konflikter, i hvad der tegner til at blive et actionspil, der er lige så fedt som det er flot. Vi venter i spænding og glæder os til at se, om Treyarch kan levere varen.



### 4 Gran Turismo 5

Platform PlayStation 3

Polyphonys evighedsprojekt er endeligt færdigt, eller næsten. Ventetiden har føltes uendelig lang, og forventningerne er tårnhoje. Den alenlange liste af

biler drager os selvfølgelig, men vi er også nysgerrige efter hvad udviklerne har fået ud af Nascar og WRC-licenserne. Smukt, gennemarbejdet og proppet med racing – Gran Turismo 5 er spillet, der ifølge Sony skal definere hele racinggenren.



### 5 Donkey Kong Country Returns

Platform Wii

At en af Nintendos mest elskede maskotter i næsten et årti har været forvist til party- og musikspil er os ubegribeligt.

Men nu vender kongen tilbage til forudms platform-storhed komplet med bananer, piratkrokodiller, Retro Studios, co-op og rullende tøndrer. Endda med mulighed for at bære nye spillere igennem de værste farer. Vi kan ikke finde ord for vores begejstring.

## 05 MÅNEDER TIL

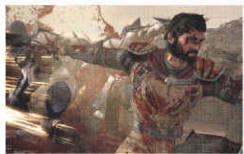
Foråret 2011 står i actionspillenes tegn



### 1 Bulletstorm

Platform PC / PlayStation 3 / Xbox 360

I februar udkommer spillet, der får Gears of War og Killzone til at ligne pudekamp. I Bulletstorm, der er udviklet af folkene bag Painkiller, er der kaos af sjældne slags på menuen, og Epic har proppet spillet til randen med eksplosioner, blytunge våben, sadistiske nærkampangreb og åndsragt flot grafik. Der er bonuspoint for opfindsomhed når bølge efter bølge af fjender skal mejes ned. Bulletstorm er hjernedød action af den fineste slags, og et must for alle, der kan lide at skyde fjender i hovedet, kaste dem op i luften med laserpistolen, og sparke dem ud i afgrunden med sin størrelse 45. Næste års actionbrag.



### 2 Dragon Age II

Platform PC / PS3 / Xbox 360

I stedet for selv at lave en figur, træder vi i Dragon Age II ind i rollen som den færdigkomponerede Hawke, en mand (eller kvinde) som med nød og

næppe overlevede darkspawn-angrebet på byen Lothering i forgængeren. Vi kommer til at følge Hawke fra hans flugt og ti år frem. Storslået dækker ikke vores førstehåndstryk, og næste år kan ikke komme hurtigt nok.



### 3 Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Platform PS3 / Xbox 360

Marvel-figurerne spiller plejer at være en temmelig ussel affære, men Capcoms storsatsning har

fat i den lange ende. Iron Man, Hulk og Spider-Man får lov at vise hvor seje de er, og uddele stryg til Capcom-helte som Ryu, Dante og Chris Redfield. Der er skruet op for alle knapper, og alt taler for en moderne fightingklassiker, der vil holde i ti år til.



### 4 Ghost Recon: Future Soldier

Platform PC / PS3 / Xbox 360

I det femte Ghost Recon-spil sætter vi kursen mod Mellemøsten, Nordeuropa og

Asien, hvor en gruppe ultranationalister spreder skræk og rædsel. Som sædvanligt styrer vi vores firemandshold med god strategi og hurtige reflekser. Blandt nyhederne i Future Soldier finder vi "optical camouflage", der gør Ghost-soldaterne usynlige.



### 5 Deus Ex: Human Revolution

Platform PC / PS3 / Xbox 360

Spillet der skal sætte ordet cyberpunk på alles læber er stadig et stykke væk, hvilket selvfølgelig kun gør ventetiden

endnu mere ulidelig. For Human Revolution ser ud til på alle måder at blive en værdig opfølger til det fantastiske originalspil. Tung action blandet med hacking, snigen og social interaktion i en noir- og renaissance-dryppende verden af sort og guld.





### Særlige kendetegn

- Flere tons stål tilsat et illert temperament og løfter om kage.
- Hukommelseslagre formet som enorme badebolde af metal.
- Barmhert og dødsensfarligt sind.

# PROFILEN: GLADOS

Den kunstige intelligens vender tilbage i Portal 2. Vi kigger på den gale dræbermaskine i Profilen.

**G**LaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System) får æren af at blive nævnt i Profilen. Løgnagtig, manipulerende, barnlig, hævngherr eller bare rablende sindssyg?

Uanset hvilke motiver der driver maskinen, er disse alle superlativer, der passer fint i beskrivelsen af denne groteske robotskabning.

Den kunstige intelligens sørger for at overvåge de forskellige eksperimenter, der foretages i Aperture Science Enrichment Center.

Med venlige påmindelser om at "kontakt med gulvet vil resultere i utilfredsstillende bemærkninger på ens papirer, og død", fulgt op

af et "held og lykke", er det svært at se GLaDOS i et positivt lys.

Da maskinen senere tilbyder venskab i form af Companion Cube, som "aldrig vil hverken stikke en ned eller tale", må man indse, at der stadig er lang vej, før GLaDOS forstår den menneskelige psyke. Dette er naturligvis endnu en af de mange groteske opgaver, der bliver stillet undervejs i spillet, for derefter at blive analyseret og ende i den enorme databank.

Der loves kage og fest efter tilfredsstillende resultater, men vi har en mistanke om, at dette er endnu en løgn.

Selvom man i Valves Portal-spil ikke så meget

til den fysiske side af GLaDOS, fulgte maskinens kolde stemme den ufrivillige testkanins strabadser igennem hele eventyret.

Operasangerinden Ellen McLain leverede et mesterligt stemmeskuespil, og en forrygende sangvokal til Jonathan Coultons "Still Alive". Og på trods af, at der hovedsageligt blev budt på dødsfælder og sarkastiske trusler, er vi tilbøjelige til at tilgive de mange mordforsøg, og give GLaDOS et stort knus.

For sjældent har en enkelt stemme betydet så pokkers meget for spiloplevelsen og den gode historie.

**Lee West**



# DE NYE FORBRYDERE YDEERE

Rasmus tager en snak med **antivirusfolkene fra Kaspersky om spilsikkerhed**. Læs her om farerne på nettet og den nye udvikling.

Det er enhver MMO-fans værste mareridt. Ens kodeord er pludseligt ugyldigt, man tjekker sin figur på Armory, og alle de fede epic items, man har knoklet i ugevis for at få fat på, er pludselig blevet væk. Hvad er der sket? Spol tiden tilbage og svaret er enkelt: Man får en e-mail om, at man er kommet med i den seneste World of Warcraft-beta, skynder sig at trykke på linket i mailen og logger ind, så man kan aktivere sin beta-invitation. Men naturligvis er linket falsk: man er blevet det seneste offer for en phishing-scam.

Det sorte marked for virtuelle genstande som våben, rustninger og penge i MMO-spil, og endda også stjålne kontoer, er eksploderet de seneste par år, fortæller Christian Funk. Han er virusanalytiker hos Kaspersky, og følger udviklingen inden for spilrelateret cyberkriminalitet tæt. Han er i øvrigt også inkarneret Diablo 2 PvP-spiller, med sin level 98 Fana-Zealot paladin.

"Når man spiller et online-rollespil, handler ens præstationer ikke kun om ens figurs level. I sidste ende handler det hele om udstyr", fortæller han.

"Overordnet er der tre måder at få fat i de bedste våben og rustninger på: Man kan skaffe dem selv, hvilket kræver at man er enormt heldig, bytte sig til dem – eller købe dem over nettet, for eksempel via eBay. Det sidste er ikke billigt. En konto med Shadowmourne (sværdet fra den sværeste boss i World of Warcraft) går for omkring 800 euro for tiden. Så hvis man har Shadowmourne, skulle man måske overveje at sælge".

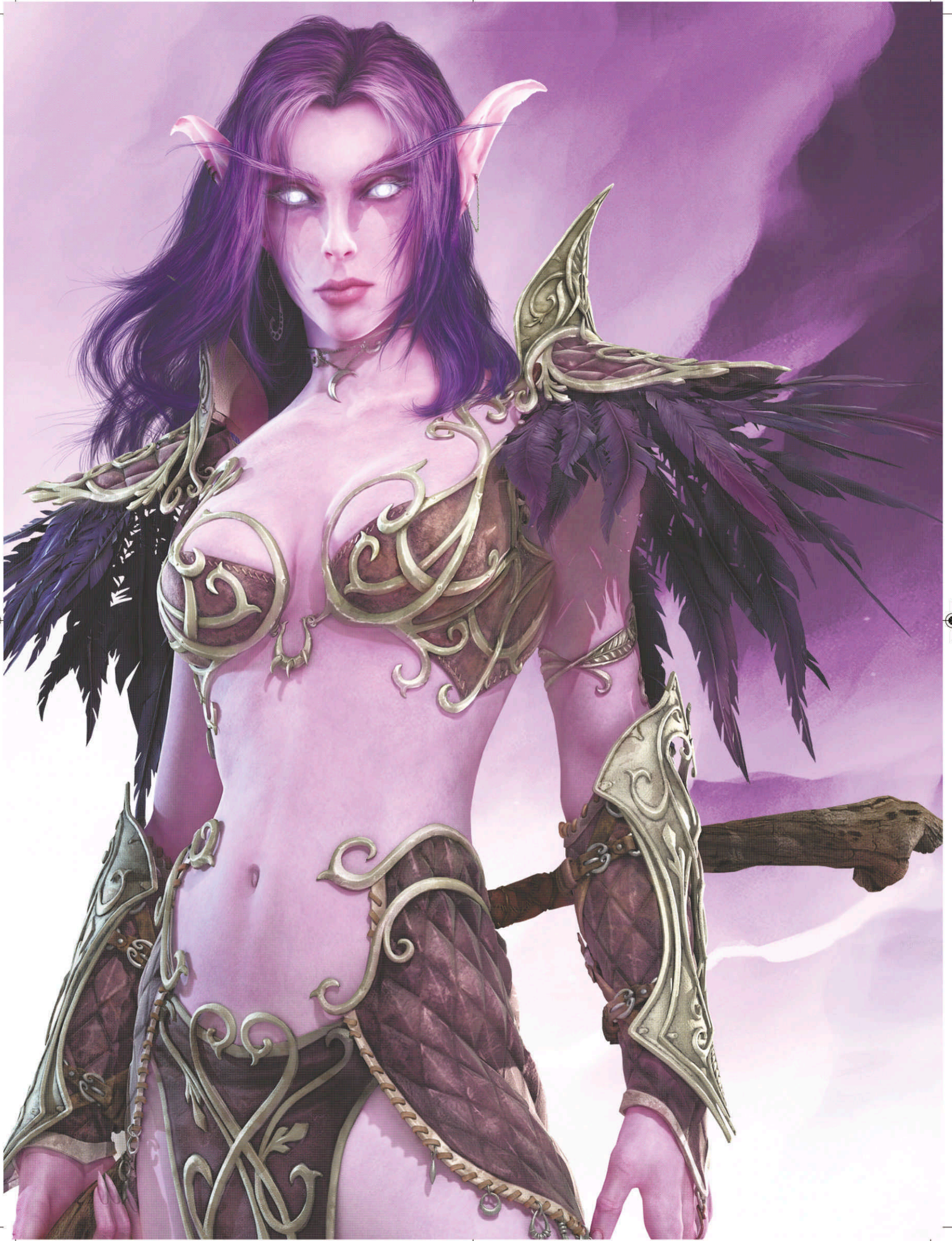
"Der er primært to grund til at folk køber den slags virtuelle genstande over nettet for rigtige penge", siger Funk. "Det kan være svært at forstå for folk, der ikke selv spiller. Men det handler for det første om at være bedre end de andre, især i multiplayer. Og her giver det bedste udstyr en fordel. For det andet fungerer de

som statussymboler. Andre spillere kan se dit udstyr, og bliver måske misundelige".

Og det er de store beløb, der er forbundet med salget af MMO-udstyr, der har vækket de cyberkriminelles interesse, fortæller Funk. Her så de muligheden for et nyt marked, hvor der potentielt kunne tjenes store penge på en relativt lille arbejdsindsats.

Grundlæggende er der to måder at få adgang til spillernes kontoer på. Den første er phishing, hvor man sender mails ud, der foregiver at være fra Blizzard (eller andre MMO-udviklere), og prøver at lokke brugeren til at indtaste sit login og kodeord på en webside, der tilhører de kriminelle.

Funk viser et eksempel på en phishing-mail frem. "Jeg modtog denne her i fredags", siger han. "Førhen var sproget i phishing-mails elendigt, og de var fyldt med fejl, men de har forbedret sig med tiden. I denne





# De nye forbydere

## Er dine spil i sikkerhed?

her mail er der ingen fejl, og den ser ud til at komme fra Blizzard. Det ligner en rigtig invitation til Cataclysm-betaen. Kigger man på headerne, kan man se at det er fup, men umiddelbart ser den ægte ud".

Han anbefaler i øvrigt, at man sætter sit e-mail-program eller sin webmail til kun at vise e-mails som ren tekst. Det gør det umuligt at lave links, der peger på en anden webside, end de udgiver sig for at gøre. Så er der mindre risiko for at man bliver narret.

"Kvaliteten af phishing-siderne har også forbedret sig en del", siger Funk, og viser en side, der ligner en tro kopi af Battle.nets loginsider. "Alle linksene her virker, og peger på den rigtige Battle.net-side. Når man indtaster sit login og kodeord, lader siden som om den tænker lidt, og så bliver man omdirigeret til login-siden igen".

Den anden metode er malware: små programmer, der skjuler sig på computeren, og opfanger logins og kodeord, når man indtaster dem. "Vi fandt den første spil-trojaner i 2002, og siden da har vi registreret 1,88 millioner stykker spil-malware. Mange af dem er variationer af det samme program, men der er ingen dubletter i det tal. Det er ret mange".

Angrebene – det vil sige phishing-mails og forsøg på inficering af malware – rammer vidt og bredt. Kina er det mest udsatte land – her registrerer Kaspersky over 800.000 angreb om dagen. Indien og Rusland indtager anden- og tredjepladsen med 215.000 og 175.000 angreb om dagen. Danmark ligger som nr. 139 på listen, med lidt over 400 angreb om dagen.

"Men det her er kun de angreb, som vi kan se i vores cloud-netværk", påpeger Funk. "De faktiske tal er langt højere. Men de giver en fornemmelse af omfanget".

Listen over de spil, hvis spillere oftest bliver udsat for angreb, er overraskende læsning. World of Warcraft optræder selvfølgelig, men kun på en andenplads. Lineage er også på, men ellers er den



### HVORDAN FÅR MAN MALWARE?

Malicious Software (skadeligt software) forkortes Malware. Drive-by-angreb er den mest udbredte form for smitte. Her finder hackeren et sikkerhedshul i en webside, der ellers er helt legitim og uskyldig, og udnytter det til at placere en virus. Denne angriber så de besøgende via sikkerhedshuller i f.eks. browseren eller programmer som Flash, Acrobat eller Quicktime. Derfor bør man altid holde disse opdaterede. Piratkopier og software delt over P2P-netværk er også hyppige kilder til malware.

fylt med spil, som de fleste vesterlændinge næppe har hørt om. Det todimensionelle sidescrollende MMO Maple Story (et spil der også findes i enkeltspillerudgave til iPhone), topper listen. "Den blev nummer ét for nylig", fortæller Funk.

Resten af listen domineres af asiatiske MMO'er og browserbaserede casualspil, og websider af den type, hvor man køber sig adgang til mange små spil via sin konto på siden.

Det sidste leder mine tanker hen på tjenester som Xbox Live og PlayStation Network, hvor man også har mange spil knyttet til én konto. Og sådan en konto kunne jo potentielt være mange penge værd. Bliver de mon også udsat for indbrud og



For et par år siden introducerede Blizzard den såkaldte Blizzard Authenticator, en lille dims, der øger sikkerheden på ens WoW-konto. På dimsens skærm står en kode, som man skal indtaste når man logger ind. Koden skifter jævnlige, og er kun gyldig i den tid, den står på skærmen. Prisen for authenticatoren dækker kun forsendelsen. Den findes også som gratis program til iPhone.

tyveri?

"Ja, men indtil videre kun gennem phishing", siger Funk. "Vi ser ikke rigtig noget malware lige nu, for hvordan får du en virus ind på en Xbox? Der er phishing-sider på nettet, der går efter konsol-kontoer, men der har kun været et fåtal af sager".

Kigger man på økonomien omkring salg af genstande og kontoer i spil som World of Warcraft, er det nemt at se hvorfor markedet er attraktivt for de kriminelle. Som et eksperiment holdte Funk øje med alle auktioner på eBay, der indeholdt ordene "World of Warcraft Account" i deres beskrivelse, over en periode på 15 dage. Der blev solgt 900 kontoer på den tid, til en gennemsnitspris på 126 euro. Hvis priserne og udbuddet er stabilt, svarer det til en årlig omsætning på 2,74 millioner euro, eller over 20 millioner kroner. "Og det er vel og mærke kun for den ene søgning, og kun på eBay. Naturligvis er det ikke alle disse kontoer, der er stjålne, men det giver et indtryk af hvor stort markedet er", siger Funk.

Generelt er sider som eBay de steder, hvor det er mest sandsynligt, at man løber ind i virtuelle hælervarer. Salg af guld i World of Warcraft, altså den valuta man benytter i spillet, har længe været et horn i siden på udviklerne hos Blizzard, og en





Overraskende nok er der ikke mange af de MMO-spil, der er udbredte i vesten, der optræder på listen over de 20 mest udsatte. World of Warcraft og Lineage II (billedet) er med, men ellers består den primært af spil, der henvender sig til asien.

## DANMARK LIGGER SOM NR. 139 PÅ LISTEN MED LIDT OVER 400 ANGREB OM DAGEN

moralsk gråzone for spillerne. De mest eftertragtede våben og udstyr i spillet bindes til ens figur, når man samler dem op, og kan ikke gives videre til andre. Så når en hacker får adgang til en konto, er den hurtigste måde at

tjene penge på at sælge alle våben og udstyr inde i spillet, og så sælge guldnet derfra over nettet. Er der mon en forbindelse mellem guldsælgere og cyberkriminelle?

"Der er mange virksomheder i asiatiske lande, der kun farmer guld (tjener penge i spillet ved ensformigt men hæderligt arbejde, -Red), hvilket er mere eller mindre legitimt. Blizzard er selvfølgelig ikke vilde med det, men de såkaldte "chinese farmers" tjener pengene på ærlig vis, eller om

ikke andet uden at ty til direkte kriminalitet.

Men med online-auktioner og lignende websider, der sælger guld og udstyr, der kan man ikke rigtig vide, hvor de har tingene fra. Så der er en risiko for at man faktisk køber stjalne ting. Det er de salgskanaler de bruger".

Snakken falder på fremtidsudsigterne, og vi vender tilbage til de 1,88 millioner stykker malware. Funk viser en statistik over hvor mange nye stykker malware, Kaspersky opdager om året. Antallet eksploderede i 2008, hvor man nåede op på lige knap en million. Siden da er antallet af nye malware-programmer dalet år for år.

Funk mener, at markedet er ved at opleve en slags mætning. "Den første store eksplosion kom i kolvandet på den første udvidelse til World of Warcraft. Vi så også en stigning i forbindelse med Wrath of the Lich King, men ellers er tallene gået nedad, hvilket jo er godt. Jeg tror, at mange af de

cyberkriminelle er gået videre til andre aktiviteter, i stedet for at gå efter online-spil. Antallet af WoW-spillere har toppet og er faldet en smule. Der er flere spillere, der har fået fat i de mest sjældne items, og der er kommet flere og flere cyberkriminelle ind på markedet. Det er alt sammen med til at presse priserne på de stjålne kontoer og items ned. De er flere om den samme bid af kagen. Derfor er markedet blevet mindre attraktivt for de kriminelle, tror jeg".

Alligevel tror Funk, at vi snart vil opleve endnu en stigning i antallet af ny malware. "Cataclysm udkommer snart, og spil som Guild Wars 2 og Diablo III vil være med til at starte hele cyklussen forfra".

Det er let at sige "hvad sagde jeg", når uheldet er ude. Ikke desto mindre er der utroligt mange der glemmer fornuften, så snart der er spil eller underholdning involveret.

Her på redaktionen hører vi dagligt om folk der er blevet snydt, og de bedste råd vi kan give er de efterhånden så tyndslidte eksemplarer af slagsen: opdater din computer, tænk dig om, og hvis noget lyder for godt til at være sandt, så er det det nok også.

/Rasmus Lund-Hansen

# HALO REACH

“HALO 4 IN ALL BUT NAME”  
-OMX



FONA



Remember the fateful moments that started a legend. Remember courage and sacrifice in the face of overwhelming odds. Remember the ones who gave us a chance. **Remember Reach.**

**Halo® Reach.** The game that will start it all. Humanity's desperate final fight begins here. Play as a member of Noble Team, an elite group of Spartan super soldiers trusted to defend Planet Reach at any cost, and protect humanity's greatest remaining secret from the Covenant...Earth.

 XBOX 360.

G  
m  
ir  
\*S  
in  
re



AVAILABLE 14.09.10.

Get ready for massive new environments, and new characters, weapons, and vehicles, all experienced through a new, more powerful game engine. **Pre-order now, and as a special bonus, get an exclusive code to unlock the unique in-game Spartan Recon Helmet.** [xbox.com/haloreach](http://xbox.com/haloreach)

\*Spartan Recon Helmet available on launch day. Limited-time offer available only at participating retailers in United Kingdom while supplies last. See retailer for full details. Bungie and the Bungie logo are registered trademarks of Bungie LCC and are used with permission. All rights reserved.

BUNGIE

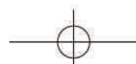
Microsoft  
game studios

XBOX  
LIVE



www.pegi.info

Jump in.





P

Du kan læse hele teksten på [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

Previews

**DEN HÅRDE START**

Der er action fra første øjeblik, når man i sit landingsfartøj bliver angrebet af orker med raketter spændt på ryggen, og skal dræbe dem for at forhindre at både kammerater og en selv bliver skudt ned. Snart herefter lander man, og kan begive sig ind i en massiv våbenfabrik.

**VENNERNE**

I starten kæmper man alene, men man får snart følgeskab af flere marines. Disse styres af computeren, så man hverken behøver at babysitte eller bekymre sig om dem, men kan i stedet koncentrere sig om at skyde orker i hobe-tal.



**BLODIGT**

Vores helt er udstyret med både skydevåben, og et nærkampsvåben. Sidstnævnte bliver brugt rigeligt. Man er nærmest konstant i undertal, og orkerne løber frem i forsøget på at overmande spilleren. Og de grimme orker får både hugget og skudt lemmer af, mens blodet sprøjter.

Premiere 2010

## Warhammer 40,000: Space Marines

Platform **PC, Xbox 360, PS3** Udvikler Relic Udgiver THQ Spiltype Action

**GAMES WORKSHOP** er gamle hunde i spilbranchen. Vel og mærke af pen, papir og brædtspilsslagsen. Selvom det kun er inden for de sidste par år, at Warhammer 40K-universet for alvor har slået igennem på PC- og konsol, så har det haft en tydelig indflydelse på den

visuelle stil hos mange andre spil. Blizzard lånte med arme og ben, da de designede Starcraft (se bare hvor meget en Starcraft-marines rustning minder om en Space Marine, eller hvor meget Zerg minder om Tyranids), og de tunge drenge i Gears of War har også tydelige referencer til netop de panserklædte supersoldater fra figurspillet.

Og med det i tankerne er det kun passende, at Warhammer 40K nu gør sin indtog i tredjepersonsskydergenren med Space Marines, ligesom Dawn of War gjorde det i strategi-genren for få år siden.

Man indtager rollen som Captain Titus, leder af en

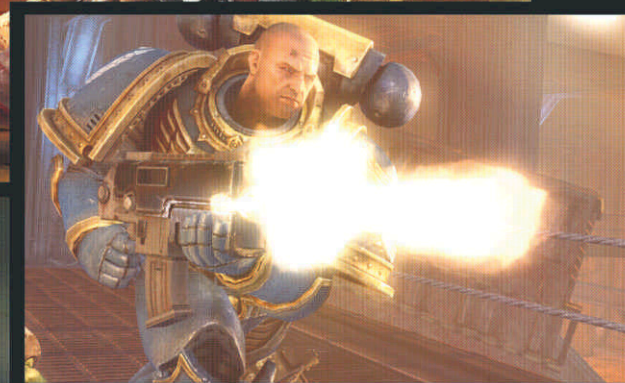
gruppe Ultramarines (en af de mange grupper af Space Marines), der sendes til en såkaldt Forge World, en

## bliver angrebet af orker med raketter spændt på ryggen...

planet, der er specialiseret i at bygge våben, for at stoppe en invasion af Orker. Orkernes Warboss (en ork, der er lidt større og klogere end de andre) har en plan om at kapre en titan i Warlord-klassen, en gigantisk



**INGEN PLADS TIL KUJONER!**  
Relic har satset på at lave et system, hvor man gnidningsfrit kan skifte mellem ildkamp og nærkamp. Til gengæld er der intet cover-system, for mariner gemmer sig ikke!



**GRÅBRUNT?**  
Man kunne frygte at krigen ville ende i spil med gråbrune nuancer, men grafisk er Space Marines flot. Planeten, som spillet foregår på, er essentielt én stor våbenfabrik, men Relic har formået at finde plads til andet end bare industrimiljøer.

**DEN GOTISKE STIL**  
Vi ser forrygende udendørssekvenser på en stor bro, der fører frem til en kæmpemæssig, nærmest katedral-agtig facade. Den gotiske stil fra figurspillet er beholdt, og arkitekturen er rasende flot.

krigsmaskine på to ben, og han skal selvfølgelig stoppes.

I modsætning til Gears of War, og de fleste andre spil i genren, benytter Space Marines ikke et såkaldt "snap-to" cover-system – den slags hvor man løber op til en væg og trykker på en knap, og så kaster ens figur sig automatisk i dækning ved den.

Systemet er udeladt med god grund, fortæller producer Raphael van Lierop. Et sådant cover-system passer simpelthen ikke men den fantasi, som Relic forsøger at skabe, fortæller han.

I Warhammer 40K-universet er Space Marines en

slags genetisk perfekte overmennesker, over 2 meter høje og trænet til krig fra barnsben. De marcherer stolt i krig med panden hævet, og indgyder ærefrygt hvorend de kommer. Og den tanke er ikke forlignelig med en spillemekanik, hvor man typisk sidder og gemmer sig, stikker hovedet frem for at skyde et par gange, og så ellers gemme sig igen, fortæller Lierop.

Spillet er enormt kulørt. Space Marinernes rustninger er skinnende blå med detaljer i guld, orkernes hud er en klar grøn, mens deres tøj og rustning er i lys brun og postkasserød. Ild og eksplosioner er farvestrålende, og selv i de mere industrialiserede

omgivelser er vi langt fra de fleste andre spil's grå og rustrøde toner.

Ud fra den demonstration vi har set, er der god grund til at glæde sig til Space Marines. Spillet har masser af action, en flot og farvestrålende grafisk stil, og undlader at følge allerede kendte formularer slavisk.

Warhammer 40K-licensen ser ud til at blive udnyttet godt, og der er ingen tvivl om at udviklerne har en stor kærlighed til kildematerialet. Warhammer 40.000: Space Marines ser allerede nu bundsolidt ud, og Relic er afgjort på rette vej.

**Rasmus Lund-Hansen**



Premiere Feb 2011

## Portal 2

Platform **PC/PS3/Xbox 360** Udvikler Valve  
Udgiver Valve Spiltype Puzzle

**DET ER ATTER** blevet tid til at lære mere om Aperture Science, det fiktive firma i Half-Life-verdenen. Naturligvis skal det ikke ske uden Glados' indblanden. Om ikke andet hvis vi skal tro trailerne, hvor den velkendte stemme beder os om at lægge stridighederne bag os. For naturligvis at afslutte sætningen med et "monster".

Vi kan roligt konkludere, at den skæve humor er intakt i efterfølgeren. Der bliver denne gang mulighed for at løse de mange puzzles med en ven i co-op, og grafikken har fået en enorm ansigtsløftning. På Gamescom har Valve også afsløret, at den britiske skuespiller Stephen Merchant, der blandt andet har været medforfatter på The Office, vil spille rollen som Wheatley, den personality sphere der hjælper spilleren på vej gennem eventyret.

Lee West



**ROCK ONLINE**  
Det er blevet utroligt populært at benytte alle de såkaldte sociale medier også i spilsammenhæng. Rockband.com vil naturligvis være en del af de mange online-muligheder, og rygterne vil vide, at det bliver muligt at filme ens optræden og derefter lægge den på nettet til deling.

**SKAB DIN EGEN FIGUR**  
Efter Sims og World of Warcraft, så føles det ganske enkelt forkert, så snart man ikke kan designe sin figur ned til mindste orenflip. Naturligvis har dette ikke forbigået Harmonix' opmærksomhed, og Rock Band 3 vil tilbyde langt større muligheder for at bestemme dit bandmedlems udseende og type. Rock, goth eller noget helt tredje? Valget er dit.



Premiere OKT

## Rock Band 3

Platform **Playstation 3 / Xbox 360 / Wii** Udvikler Harmonix  
Udgiver EA Spiltype Musik

**PÅ BAGSIDEN** af æsken til det første Guitar Hero stod der "kiss your air guitar goodbye". Og det gjorde vi. I 2006 sagde vi farvel til rockposeren foran spejlet og bød et nyt fænomenalt legetøj velkommen. Det var en satsning, et "leap of faith" som Harmonix selv kalder det. Fire år senere springer de igen med Rock Band 3,

der introducerer keyboard og en guitar, som er en... guitar.

Harmonix enorme spilrum "Star Chamber" minder om et indspilningsstudie. Guitarstativer fyldt med plastikinstrumenter, et metalskab med lydudstyr og en væg prydet af pixel-popkunst. "Her hænger vi ud efter en våd fredag aften for at spille Rock Band 3", fortæller Daniel Sussman. Harmonix-chefen peger på den røde lædersofa jeg sidder i. "Nogle af os spiller til vi falder om og overnatter på den der". Jeg håber stille på at der er alt, hvad møblerne bruges til, hvorpå Rock Band 3 startes op og stjæler min opmærksomhed.

"Break on Through (to the Other Side)" akkompagnerer introsekvensen, en lækker montage hvor et band spiller på et tag midt om natten.

Sangen er den perfekte mulighed for at prøve keyboardet, en længe eftertragtet tilføjelse til genren. Tangenterne er brede, har god modstand, og hele klaviaturet føles mere som et instrument end et stykke spiltillbehør. Her er en superlet sværhedsgrad, hvor jeg kun skal ramme en tangent inden for den rigtige farvezone. Derfra kan man arbejde sig op til den realistiske Pro-spiltype, hvor såvel akkorder som enkelte toner skal spilles til punkt og prikke.



## Across Age HD

Platform iPad Udvikler FDG Mobile Games Udgiver FDG Mobile Games Spiltype Rollespil

ZELDA KAN STADIG få de fleste spillere til at blive bløde i knæene. De mange storslåede eventyr i Hyrule var fantastiske. Især Super Nintendo-udgaven af Links eventyr har en plads i mange spilleres hjerte.

Det var derfor fantastisk da Across Age udkom på itunes til iPod og iPhone og leverede et eventyr fyldt med god historie, vedkommende figurer, masser af grotter med finurlige puzzles og følelsen af eventyr.

Kontrollen var det eneste der holdt Across Age fra ægte klassikerstatus, denne er dog blevet forbedret i senere opdateringer, og historien om det umage par bør indkøbes til de små i-apparater hvis man savner rollespilseventyr af den gamle skole. Nu er det tid til en HD-udgave til Apples iPad, og der loves udover den forbedrede grafik også nye monstre og grotter, der kan udforskes.

Lee West



Næste nummer er Roxettes "The Look". Med undtagelse af (luft)trommeslageren får alle bandmedlemmer mulighed for at skille sig ud, både i åbnings-riffet, synth-delene og sang. Det er ikke en sang jeg ville putte på min iPod, men som bandoplevelse kan den hurtigt blive en storfavorit.

Harmonix er i øvrigt meget stolte over listen af sange, og mange hos udvikleren mener, at det er den bedste, de endnu har kunnet tilbyde. Med navne The Cure, Tokio Hotel, Dio og Ozzy, David Bowie og Him føles udvalget enormt helstøbt. Desuden har vi jo adgang til de cirka 2000 DLC-sange, der venter online.

En udførlig samling, mildest talt.

Trommeslagere har fået et ekstra bækket at lege

### ... har vi jo adgang til de cirka 2000 DLC-sange, der venter online...

med, og i Pro-spiltypen skal de alle bruges for at komme i mål.

Guitarguder får to (smågale) instrumenter at vælge i mellem, en med 102 plastikknapper, og en rigtig

seksstregenget Fender Squier Stratocaster, som kan kobles til enhver guitarforstærker. Gamle instrumenter fra tidligere musikspil vil kunne bruges til alt andet end Pro-spiltypen.

Grænserne mellem musikspil og rigtig musik ser altså ud til at blive endnu mere udviskede, og det er (endnu en gang) Harmonix, der holder viskelæderet. Rock Band 3 er ikke så meget et "leap of faith" som det er et stage-dive, for publikum står jo klar, opmuntret af tidligere fremskridt, og strækker armene ud, Og den 28. oktober går det for alvor løs.

Jonas Elfving



#### KLASSER FOR VIDEREKOMME

The Old Republic har otte klasser i alt. Men hver af disse kan vælges mellem to såkaldte Advanced Classes, og specialisere sig yderligere. Jedi'er kan blandt andet vælge Jedi Sentinel, en vred type ala Anakin Skywalker med to lys-sværd, eller Guardian, en leder-skikkelse i stil med Obi-Wan.

#### DET ER OS DER SNAKKER

Alle NPC'ere i The Old Republic kan tale, forstået på den måde at der er indtalt stemmeskuespil til dem alle. Bioware siger at spillet er det første MMO med fuld tale, men det er udviklerne bag EverQuest 2 nok ikke helt enige i. De sagde det samme om deres spil i sin tid.



#### EA'S DYRESTE

The Old Republic er det dyreste spil, EA nogensinde har været involveret i. Ifølge EA og Bioware skal de nå to millioner spillere for udviklingsomkostningerne er tjent ind. Og de vil helst nå op på ti millioner. Man kan ikke klandre dem for at ikke at sigte højt.

Premiere 2011

## Star Wars: The Old Republic

Platform PC Udvikler Bioware Udgiver EA Spiltype Rollespil

**STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** er uden tvivl det mest ambitiøse projekt som Bioware har kastet sig ud i. De har tilsyneladende sat sig for at gå direkte efter struben på World of Warcraft, og den slags kræver både enorme ressourcer og originale ideer.

Så hvordan vælter man kongen af tronen? Biowares

formular lader til at være velkendt gameplay kombineret med et hidtil uset lag af polering og kælen for detaljer. Star Wars: The Old Republic er ifølge udviklerne selv det første MMO med fuldt stemmeskuespil til hver eneste figur i spillet.

På historiefrenten minder The Old Republic på mange måder om et almindeligt rollespil – altså sådan et man spiller alene, og ikke med tusind andre spillere.

Hver klasse har sine egne quests, sin egen vej gennem spillet, og Bioware har gjort et stort nummer ud af, at de opgaver man påtager sig, skal føles virkelige og vigtige for ens figurs fremgang. Lakmus-prøven er, at

missionen stadig skal fungere, hvis Darth Vader udfører den. "Darth Vader hjælper en bonde med at slippe af

## På historiefrenten minder TOR om et almindeligt rollespil ...

med irriterende gnavere" holder ikke, men "Darth Vader begiver sig ind i et oldgammelt tempel for at finde et mystisk Sith-våben", det er noget der dur.

Og det er noget i retning af sidstnævnte jeg oplever,

**ENGANG FOR LÆNGE SIDEN**

The Old Republic foregår tusinder af år for Star Wars-filmene, og et par hundrede år efter Knights Of The Old Republic-spillene. Alligevel ligner det hele Star Wars som vi kender det.

**BEMÅD LASERKANONERNE**

Ikke nok med at du får dit eget rumskib – på Gamescom afslørede Bioware at vi også vil kunne deltage i drabelige slag i rummet. Udviklerne går efter at gøre slagene lige så episke og storslåede som dem, vi har set i Star Wars-filmene.

**INGEN VÆRNEPLIGT I RUMMET**

Rumkampene er helt frivillige – hvis man ikke gider flyve rundt og skyde ting, så behøver man heller ikke. Bioware kalder rumkampene en alternativ oplevelse, der er helt valgfri, og som de ikke vil påtvinge spillerne. Vi vil nok vælge den til, for det ser dæmme godt ud!



da jeg sætter mig ned med spillet. Figuren jeg er udstyret med er en Sith Warrior, en hårdfor, direkte og ondsindet type, men lav level. Som nyankommen grønskolling i Sith-templet skal jeg først bevise mit værd. Efter lidt dialog med min træner/talentspejder (ja, dialog – quests gives gennem samtaler, hvor man selv vælger sine svar), bliver jeg sendt ind i de gamle tempelruiner for at finde et værdigt Sith-våben, der kan erstatte det træningssværd jeg render rundt med.

Det er selvfølgelig lettere sagt end gjort, for nogle ækle ormelignende dyr har slået rede i ruinerne, så man må altså kæmpe sig vej ind. Efter at have fundet en flok

døde soldater fra imperiet bliver man klar over, at der også er gravrovne på spil, og påtager sig naturligvis at tage sig af dem. Sådan udfolder spillet sig med dialog og tale undervejs, og det virker ganske naturligt, og langt mindre fragmenteret og tilfældigt end i visse andre MMO'ere.

Kampsystemet virker til gengæld velkendt. Som sin navnefælle fra World of Warcraft optjener Sith Warrioren rage-point ved at slå på fjender, og disse kan bruges til at aktivere særlige evner. Alle angreb skal aktiveres manuelt, men ellers minder denne del af gameplayet ret meget om andre spil i genren.

Tiden jeg fik med spillet er ingenting i MMO-sammenhænge, mange MMO'ere starter blødt ud, og The Old Republic er næppe nogen undtagelse.

Der var straks mere fart over feltet da Bioware hev deres høj-level figurer frem for at forsvare en hangar. Og selvom velkendte MMO-roller som tank og healer havde deres pladser, så var der også megen fokus på skydevåben og mobilitet, og spillet har endda sit eget cover-system. På dette punkt ser det ud til at The Old Republic alvor kan skille sig ud, i stedet for at ligne World of Warcraft i et andet univers.

**Rasmus Lund-Hansen**



### James Bond 007: Blood Stone

Platform **PC / DS / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere vinter

Et Bond-spil fra skaberne af Project Gotham Racing og Blur. Det lyder måske ikke så oplagt, men de første trailere viser hidsige biljagter, bådjagter, yachter, angrebshelikoptere og masser af eksplosioner. Bond-filmenes fremtid er usikker, men spillenes ser lys ud.



### From Dust

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Strategi Premiere 2011

Red de primitive landsbyboere fra frygtelige naturkatastrofer ved at manipulere med vand, sand, ild og andre elementer. Spil, hvor man får lov at lege gud, er altid herlige, og i From Dust får vi lov til at forme de smukke landskaber præcis som vi lyster. Et sandkassespil i bogstaveligste forstand.



### WRC

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Racing Premiere oktober

Alle elsker at køre 140 km/t gennem tæt pakket skov på en snedækket grusvej, der knap nok er bredere end ens bil. Colin McRae og Dirt-serien har siddet tungt på rally-tronen gennem flere år, men nu vender WRC-serien tilbage for at tage kampen op. Dødsforagten prikker allerede i os.



### Dawn of War II - Retribution

Platform **PC** Spiltype Strategi Premiere 2011

Det hæderkronede Warhammer 40,000-strategispil får endnu en selvstændig udvidelse i starten af næste år. Som noget nyt kan man i denne omgang spille som flere forskellige racer, i stedet for kun som mennesker. Orkerne er de første, der er blevet afsløret, men der kommer flere til.



### DC Universe Online

Platform **PS3 / PC** Spiltype MMO Premiere November

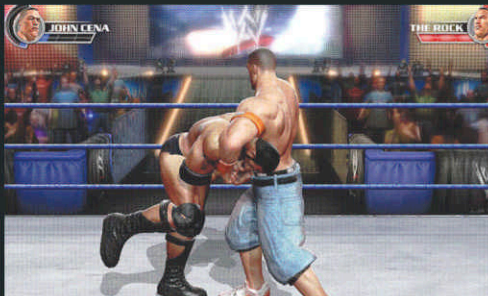
Indrøm det, du har altid drømt om at være superhelt. Nu får du chancen for at stå side om side med Batman, Superman, Green Lantern og alle de andre helte fra DC-universet. Du kan også vælge at være superskurk, og slå pjalterne sammen med Jokeren, Doomsday, Braniac og resten af tosserne.



### LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere Forår 2011

Alle Star Wars-filmene har fået deres eget Lego-spil, men det forhindrer ikke serien i at fortsætte. Denne gang er det animationsserien The Clone Wars, der danner grundlaget for de små plastikfigurers eventyr. Det er mere af det samme, men det er ikke nogen dårlig ting.



### WWE All-Stars

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Fighting Premiere 2011

THQ er på vej med endnu et wrestlingspil, men i modsætning til Smackdown vs Raw-serien bliver WWE All Stars mere actionbetonet. Her er usandsynlige angreb, lynhurtigt tempo, lettere overdrevne kampe og wrestling-ikoner som blandt andet The Rock. Om det virker ved vi sener på året.



### Mario Sports Mix

Platform **Wii** Spiltype Sport Premiere Efterår/vinter

Mario byder endnu engang op til bold, selvom Nintendo havde ellers lovet ikke at putte ham med i flere sportsspil. Det tilgiver vi dem, for Mario Sports Mix ser ganske sjovt ud. Beach-volley, basket, ishockey og den nye nationalsport hovdinge-bold er blandt andet på programmet.



### Kingdoms of Amalur: Reckoning

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2011

Reckoning er EA's bud på en ny rollespilserie, der blandt andet skal byde på et helt nyt, heftigt kampsystem hjulpet på vej af erfaringer herrer i underholdningsbranchen. Spawn-skaberen Todd McFarlane har stået for det visuelle design, og spillets univers, kongeriget Amalur, er udtænkt af forfatteren R. A. Salvatore.



### Wii Party

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Party Premiere 8. Oktober

Wii Party har været ude siden sommeren i Japan, men nu er det tid til at underholde på de europæiske breddegrader. Wii Party blander traditionelle brætspilmekanikker med masser af minispil, som vi kender det fra de klassiske Mario Party-spil. Om blandingen virker med Mii-figurene, får vi at se til oktober.



### Castlevania: Lords of Shadow

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 8. oktober

Nyt blandes med gammelt når spanske Mercury Steam forsøger at udvide målgruppen. Det er vesterlandske udviklere, der styrer tøjerne, med vejledning og støtte fås fra Kojima Productions. Om det bliver en dårlig God of War-kopi, eller en frisk ny retning for Castlevania-serien kan du meget snart læse på vores hjemmeside.



### Fight Night Champion

Platform **Xbox 360 / PS3** Spiltype Sport Premiere 2011

Efter to års pause vender EA's hårdtslående boksespil tilbage. Fight Night Champion byder på over 60 forskellige bokserere, og ifølge udviklerne bliver det det mest brugervenlige udspil i seriens historie. Derudover er der ikke mange detaljer endnu, men forhåbentlig holder det niveauet.



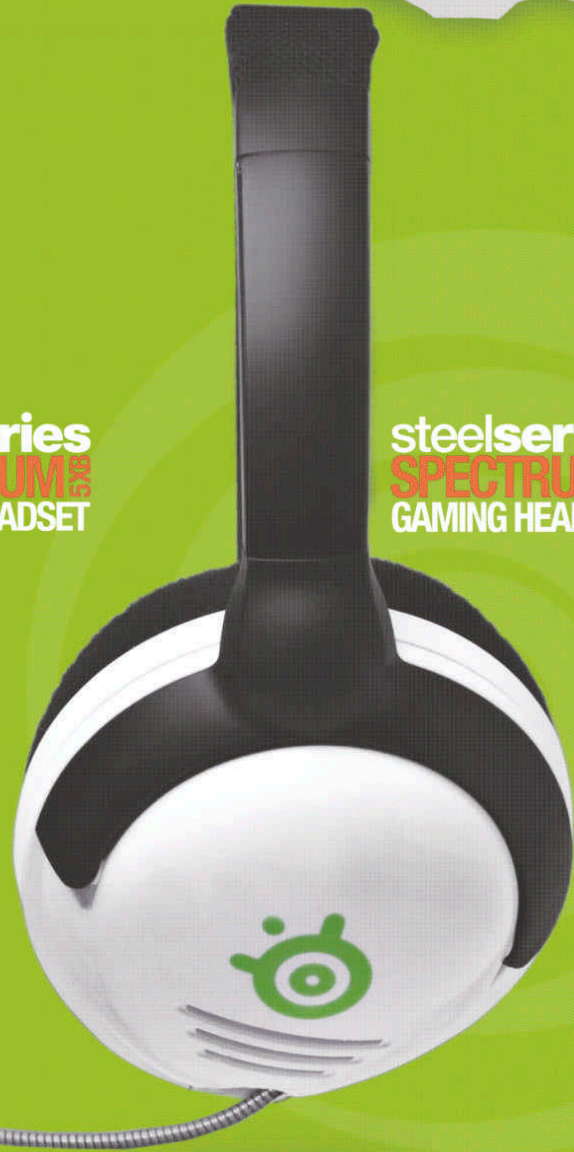
AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE  
**NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®**  
 WWW.STEELSERIES.COM



COMPATIBLE WITH  
**XBOX 360**  
 XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries  
**SPECTRUM 5.1**  
 GAMING HEADSET

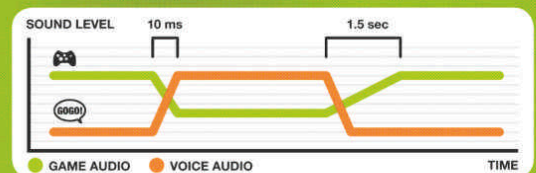


steelseries  
**SPECTRUM 4.1**  
 GAMING HEADSET



**INDEHOLDER STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXER:**

- Separat lyd og stemme kontrol
- SteelSeries LiveMix forbedrer automatisk balancen mellem Xbox LIVE® chat og in-game lyd



SteelSeries LiveMix in action





Paddelsave, dildodart og motorhammer. Rasmus spiller verdens mest forrykte zombiespil

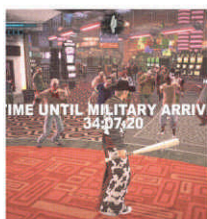
# DEAD RISING 2

Platform PS3 / XBOX 360 / PC Udvikler BLUE CASTLE GAMES Udgiver CAPCOM Premiere 28. SEPTEMBER Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 18

På papiret var det første Dead Rising genialt. Et sandkassespil fyldt med zombier, der udspiller sig i et enormt indkøbscenter, hvor snart sagt enhver genstand kan bruges til våben. Men det brillante koncept var svært hæmmet af en række dårlige designvalg, der endte med at gøre spillet til en blandet fornøjelse. Man var under konstant tidspres, der var langt mellem mulighederne for at gemme, og man havde kun ét savegame. Konsekvensen var, at man let kunne sætte sig selv i en situation, hvor det var umuligt at fortsætte spillet, og man derfor var nødt til at starte forfra.

Dead Rising skilte vandende, og jeg faldt selv i den gruppe, der var slemt skuffet. Jeg ville gerne have elsket spillet, men endte med at opgive i frustration. Siden da har det bare samlet støv på hylden.

Heldigvis har Capcom været lydør over for kritikken, og resultatet er, at Dead Rising 2 stort set er klinisk rensset for alle de dårlige elementer fra det første spil, samtidigt med at dets sjæl og kerne-gameplay er intakt, og der



## Tidspres?

En unødvendig stressfaktor i det første spil var den stramme tidsplan for at løse opgaver. I Dead Rising 2 har man så god tid mellem historiemissionerne, at tidspreset aldrig bliver en stressfaktor. I stedet kan man roligt kaste sig ud i at fjerne rundt eller løse sidemissioner. Alt i alt virker spillets tidsgrænse i denne omgang mere som en måde at holde gang i action og historie på, end en pisk over spillerens ryg. Dejligt med tid til at lege!

er tilføjet et par sjove nye elementer for god ordens skyld.

Dead Rising 2 foregår fem år efter det første spil. Verden er kommet sig over chokket fra den første zombie-apokalypse, og livet er på mange måder gået videre.

Spillets hovedperson er Chuck Greene, en afdanket Motorcross-kører, der tjener til dagen og vejen ved at deltage i realityshows som Terror Is Reality, hvor fire kombatanter på bevæbnede motorcykler kæmper om at meje flest zombier ned med deres påmonterede kædesave.

Det er efter at Chuck har deltaget i den seneste udgave af Terror Is Reality, der afholdes i casino-byen Fortune City, at tingene går galt. Zombierne fra programmet slipper på en eller anden måde fri, og snart bryder helvede løs. Snart er Chuck blevet hængt ud i medierne for at have sluppet zombierne fri. Han er selvfølgelig uskyldig, og har nu 72 timer til at komme til bunds i mysteriet og bevise sin uskyld, inden militæret ruller ind i byen og rydder op.

Og så er vi ellers i gang. Som sagt kører spillet på tid, og der er rigeligt at tage sig til. De mange missioner bliver tilgængelige på bestemte tidspunkter, og man har herefter et begrænset vindue at udføre dem i. De er alle sammen

**FORTUNE CITY:  
DEN PERFEKTE  
LOKATION FOR  
ET ZOMBIESPIL.**

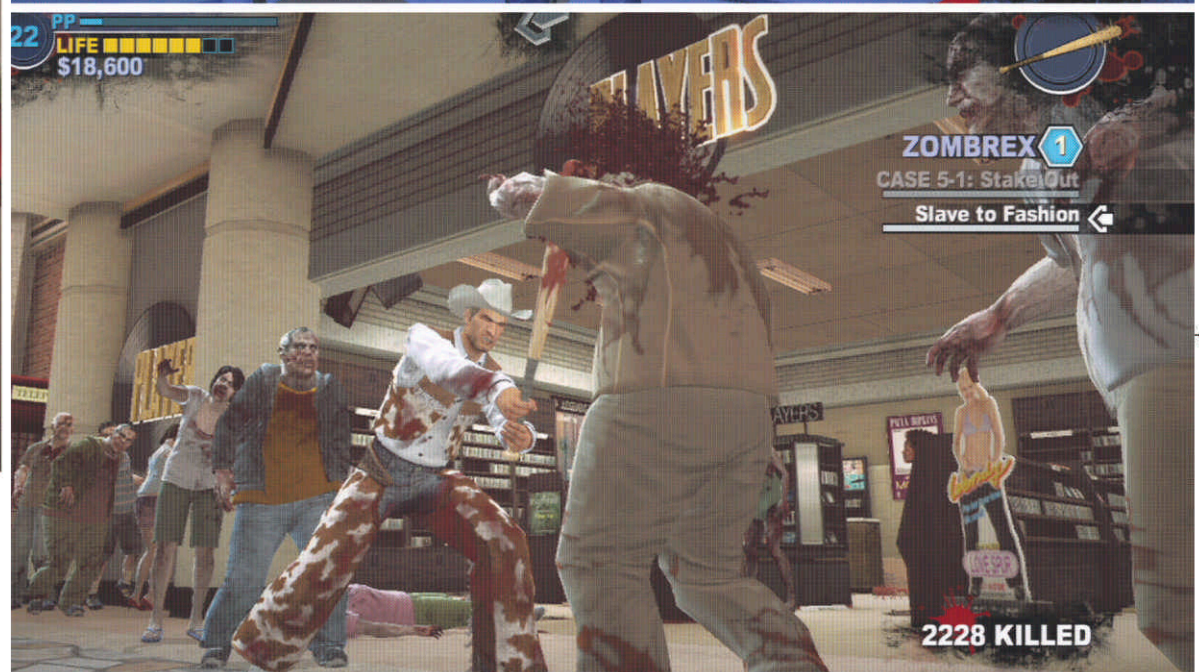
valgfri, men undlader man at udføre en mission, der er forbundet til spillets historie, stopper handlingen selvfølgelig.

Udover historiemissionerne er der også rigeligt med sidemissioner – flere end man har en realistisk chance for at nå. Derfor er man nødt til at prioritere. Der er overlevende, der skal reddes fra de frådende zombie-masser, mystiske aktiviteter, der skal undersøges, og



**Øvelse gør mester**

Det kan kræve store mængder stædighed at komme forbi visse bosskampe, og for nogle vil frustrationen nok blive for meget. Man kan vælge at starte historien forfra, men stadig beholde hovedpersonen Chucks level og unlocks, så man på den måde sætter sværhedsgraden ned.



**Stemningen og multiplayer** Selvom zombie-temaet måske er ved at være lidt slidt, så rammer spillet en perfekt blanding mellem gru, splat, mysterie og sort humor – indbegrebet af alt, hvad der er godt ved genren. Spillets online-del består både af co-op for to, og gameshowet Terror Is Reality for op til fire spillere.

psykopater, der skal bekæmpes. Alt er frivilligt, men det er tilrådeligt at udføre så mange af dem, som man nu kan overskue, for man belønnes med store summer af de såkaldte Prestige Point, forkortet PP. Det er Dead Risings svar på rollespillenes erfaringspoint, og efterhånden som man samler PP ind, stiger Chuck i level, og får nye evner og opgraderinger til liv, fart og skade. De overlevende, man finder rundt omkring i Fortune City, er gode til at slå fra sig, så man har rent faktisk lyst til at redde dem.

Og så er der selvfølgelig zombieerne. Der er zombier nærmest overalt. Capcom har lovet op til 3000 zombier på skærmen ad gangen. Jeg har godt nok ikke talt dem, men der er i hvert fald rigeligt – langt flere end man har en realistisk chance for at dræbe, så man lærer hurtigt at vurdere hvornår en zombie står så meget i vejen, at han skal dø, og hvornår man kan løbe elegant forbi.

Fortune City er et rent slaraffenland af casinoer og indkøbscentre, og er nærmest den perfekte lokation for et zombiespil. Ferieparadisets flotte farver, storladne arkitektur og mange neonlys står i skarp kontrast til

zombie-rædslen, og så giver omgivelserne et hav af muligheder. Man kan ikklæde sig alt det tøj, man finder, og alt kan bruges som våben, fra sportsudstyr til værktøj til møbler.

Som noget nyt kan man i Dead Rising 2 også strikke sine egne våben sammen. En personlig favorit er boldtræ med søm i, der hurtigt og let ekspederer zombier med et vellydende dunk. Det er også svært tilfredsstillende at hugge arme og ben af zombier med hvert sving med kombinationen forhammer og brandøkse. Opskrifter finder man via filmplakater spredt rundt i byen, og man modtager også en ny, hver gang Chuck stiger i level.

Samtidigt kan man selv eksperimentere, så det er kun et spørgsmål om at finde de enkelte dele, hvis man vil bygge den berygtede kombination af kajakpaddel og motorsav – man behøver ikke at "få lov" af spillet først. Udover at være enormt tilfredsstillende at bruge, kommer meget af spillets temmelig sorte humor også til udtryk her.

Det er simpelthen vanedannede. Hvis du



**Bosskampe**

De svinger for meget i sværhedsgrad, og kan være urimeligt svære til tider. På klassisk computerspilmaner er der som regel et eller andet mønster i deres bevægelser, som man skal regne ud, men det er ikke altid lige let. Nogle af dem fejrer man af banen med det samme, mens andre kan virke fuldstændig uigenemskuelige. Især når de benytter mekanikker, som man ellers ikke møder. Dette kan være en kilde til frustration.

elsker at dræbe zombier, så er Dead Rising 2 nærmest perfekt. Men også kun nærmest. Der er lige lovlig mange loading-skærme og frustrerende bosskampe hvilket trækker ned. Mange spillere vil muligvis give op i frustration, da spillet ganske enkelt ikke gør nok for at lære spilleren, hvordan disse skal tackles.

Når det er sagt, så er Dead Rising 2 alt det, som det første spil skulle have været. Det er præcis det spil, man har lyst til at spille efter at have set en god zombie-film. Hvis du er til zombie-action kan du derfor roligt anskaffe dig Dead Rising 2.

**Sammenfatning:**

Capcom leverer en fortræffelig efterfølger, der forbedrer originalen på stort set alle punkter. Er man zombie-fan er dette et oplagt valg.

Rasmus Lund-Hansen

**8/10**



# F1 2010

**Codemasters overtager F1-licensen og nu skal der andre boller på suppen...**

Platform PC / PS3 / XBOX 360 Udvikler CODEMASTERS Udgiver CODEMASTERS Premiere 30. SEPTEMBER Antal spillere 1-12 Aldersgrænse 3

Under et F1-løb er det ikke usædvanligt, at jeg pendler mellem afgrundsdyb fortvivelse og himmelsk eufori over det, der sker på banen. Men de seneste års udbud af Formel 1-spil har været svagt. Formula One Championship Edition til PlayStation 3 var svagt, og de sidste PlayStation 2-spil som Studio Liverpool pligttopfyldende spyttede ud var også forglemmelige. Nu er Codemasters på banen med deres udgave af licensen.

Hovedfokus i F1 2010 er helt klart karrieredelen. Her vælger du mellem at køre tre, fem eller syv sæsoner i Formel 1, og du starter i et af sæsonens tre nye hold, HRT, Lotus eller Virgin. Hver sæson giver holdet dig en målsætning, som du skal klare for at komme i kridtuset og avancere til større hold. Jo bedre du præsterer, jo større belønning. Inden hvert løb opstiller holdet målsætninger for hvordan du bør præstere, afhængigt af tidligere bedrifter på banen.

Ens første skridt er selvfølgelig ret usikre. Forskellige baner fungerer forskelligt med forskellige dæk ved forskellige temperaturer. Senere skal man justere bilens ydeevne og indstille den efter de gældende omstændigheder. Du kan pille ved hver indstilling for sig selv, eller vælge blandt flere sæt indstillinger, som for eksempel maksfart uden downforce og omvendt. Det tager tid at finde harmonien mellem kørestil og bilens



**Taber!** Selvom man formår at få pole position i kvalifikationen, er der i starten en enorm forskel på bilerne når det kommer til resultater, og man må virkelig kæmpe for sine placeringer.

## Vælg selv

Der er fire forskellige sværhedsgrader i F1 2010. Hver sværhedsgrad introducerer flere og flere komponenter til spillet. På medium er skadesystemet meget tilgivende, men på ekspert er det meget hensynsløst ved kontakt, ligesom i virkeligheden. Biffysikken bliver også betydeligt mere udfordrende, og du er nødt til at være mere flink ved bilen, jo højere sværhedsgrad du spiller på.

karakter, da der altid er noget, der adskiller bilerne fra hinanden.

Omslag i vejret er ikke usædvanlige, og man kan hurtigt gå fra tørvejrt til drivende vådt. Her handler det om planlægning.

At kalde F1 2010 for en simulator, som Codemasters har gjort, er nok lige i overkanten. Skal man være helt ærlig, er det nærmere et spil med et tydeligt arkadefokus, men som også giver en hel del udfordring hvis man hæver sværhedsgraden. Udfordringen skal dog ikke forveksles med realisme, og spil R-Factor og Geoff Grammonds gamle Grand Prix 4 gør et betydeligt bedre arbejde på det punkt. F1 2010

er et lettilgængeligt racingsspil i stil med Sony's Formula One Championship Edition. Følelsen af fart er enorm, og den ganske tilgivende fysik, kombineret med tilbagespolingsfunktionen, resulterer i et spil som absolut bør sorteres

**...NÆRMERE ET SPIL MED ET TYDELIGT ARKADEFOKUS**

under arkaderacing.

Selvom F1 2010 bestemt er godkendt på det grafiske, så er det ikke lige så smukt som Codemasters tidligere spil (Dirt 2 og Grid). Men trods lidt bleg grafik er F1 2010 utrolig sjovt, udfordrende og indholdsrigt.

## ★ Sammenfatning:

Fed følelse af fart, masser af indhold og vanedannede karrieredel. Codemaster leverer arcade og simulation.

**Jesper Karlsson**

**8/10**



Emil indtager cockpittet i efterfølgeren til det populære Hawx-spil...

# HAWX 2

Platform XBOX 360, PS3, PC, Wii Udvikler UBISOFT BUCHAREST Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 (2-8) Aldersgrænse 12

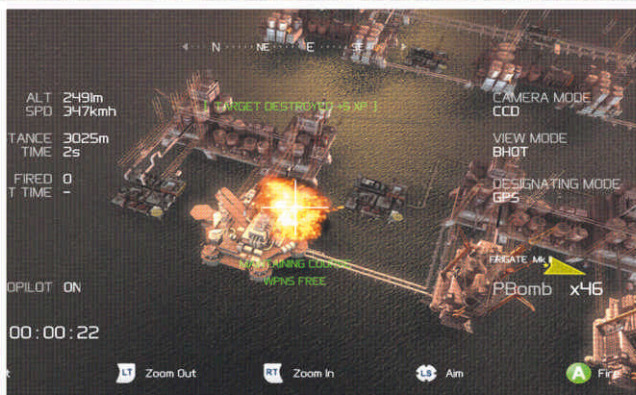


Jeg kan se landingsbanen forude. Midt i den tørre og støvede saudi-arabiske ørken, forment af vind og vejr gennem århundreder. Min indflyvning er ganske stabil, og alt ånder fred, da missiler bag mig pludselig rammer basen. Mit instrumentbræt begynder at gnistre og fejle. Der er ingen kontrol, og da flyet endelig rammer jorden, bliver alt sort.

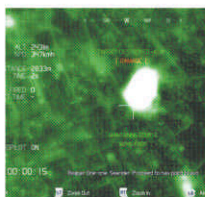
Scenen er sat, og denne gang er meningen ganske klar. Udviklerne hos Ubisoft har forsøgt sig at give et bud på hvordan man skruer et flyspil sammen med den samme høje intensitet som Modern Warfare-serien. Til Ubisofts fordel lykkedes dette ganske effektivt med spillets intro, men desværre er der ingen grund til at sætte Top Gun-soundtracket i anlægget eller finde Aviator solbrillerne frem, for Hawx 2 kan desværre ikke helt levere varen.

Teksturene er triste og flade, og man undres over at der ikke er blevet brugt meget mere tid på at detaljere de områder, da det nu er førstehåndsindtrykket i op til flere af spillets baner. Når missionen så er fuldført skal flyet landes, og dette er en klar forbedring og en mere målrettet inkorporation af realisme og gameplay i spillet i forhold til forgængeren. Når flyet landes, skal man både tilpasse højde, fart, og sørge for at man rammer landingsbanen i den rigtige vinkel, og skal dette så oven i købet gøres på et hangarskib midt om natten, bliver det faktisk en anelse nervepirrende. Men nytænkende er det altså ikke.

Når vi så er i luften, bliver den samlede oplevelse ikke synderligt bedre. Teknikken med at bruge off-systemet er stadigvæk intakt, men det automatiske lock-on, føles slapt og ukontrolleret, og det betyder at man aldrig føler sig særlig magtfuld i dog-fights. Især ikke sammenlignet med den knivskarpe



Fortællingen Ser man bort fra spillets effektive og glimrende begyndelse, virker både resten af historien og karakterene i spillet farveløse og endimensionelle som en klichéfylt fristil.



## Arkadesim?...

Et nyt element, der bliver budt på, er optankning i luften. Dette er en ganske voldsom og svær udfordring, hvilket kan være yderst tilfredsstillende. Men det bekræfter samtidig mistanken om at spillet ikke ved hvilken retning det skal gå i.

Simulation eller arkade? Flight Simulator eller Ace Combat? Når et forholdsvis hamlost gimmick som en optankning i luften bliver en langt sværere opgave end at skyde sværbevæbnede kampfly ned, så er der noget der ikke stemmer helt overens.

kontrol vi blev forkælet med i etteren.

Hvor man nu kunne håbe at se missioner der flettede de forskellige dele af Tom Clancy-universet sammen, får man i stedet nogle dårligt konstruerede opgaver, og spillet virker gammeldags i sin måde at præsentere sig på. Den ene mission tager den anden, uden hverken formål eller mening, eftersom den tynde historie er fortalt så skizofrent, at man hurtigt taber interessen.

Hvis det første Hawx var det legesyge barn, så er Hawx 2 den angst teenager, der endnu ikke har fundet sig selv eller ved hvad det gerne vil. Og det er en skam.

## ★ Sammenfatning:

Gode nye tiltag, der desværre trækkes ned af gammeldags præsentation og forvirrende historie.

Emil Ryttergaard

# 6/10

# NHL 11

Platform XBOX 360 / PS3 Udvikler EA SPORTS Udgiver EA Premiere 16. SEPTEMBER Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 16



Kampene i NHL 11 flyder bedre end nogensinde, og det kan vi givetvis takke det nye fysiksystem for. Selv tacklingerne føles og ser bedre ud end i de tidligere udgaver...

NHL 09 var et af de bedste hockeyspil længe, og ligesom flere af redaktionens mere skøjtefanatiske medlemmer brugte jeg mere tid på isen end nogensinde.

Forbedringerne i sidste års udgave, NHL 10, var små. EA Canada havde pudset afleverings-systemet yderligere, indført førstepersonsperspektiv i slagsmålene og pillet lidt ved tacklingerne. Med NHL 11 er der tilføjet en hel del ting, men det meste er som det plejer at være. Den vigtigste forandring er, at tacklingerne ikke længere styres af spillernes tacklingsanimationer, men i stedet bygges på en nyudviklet fysikmotor. Det gør at tacklingerne i NHL 11 både ser og føles mere realistiske, og pludselige animationsafbrud ikke forekommer i samme

## NHL 11 ER MERE DYNAMISK OG STRAM END KONKURRENTEN

udstrækning som før. Det er lettere at styre om man skal tackle modstanderen lavt eller højt, hvilket føles som en velkommen forbedring. En anden nyhed er at afleveringerne i NHL 11 nu baseres på hvornår du slipper knappen, i stedet for hvornår du trykker den ned. Det gør at man, præcis som med skuddene, kan lade sine afleveringer op, eller bare hæve staven i et sekund inden du smækker pucken videre til nærmeste holdkammerat. Faceoff er også forbedret i NHL 11. Man kan nu vælge hvilken stance man vil stå i, og man kan presse og blokere modstanderen man står overfor.

Sammen med hundredevis af hold, mængder af spiltyper og flot grafik, er resultatet endnu et fantastisk hockey-spil fra EA. NHL 2K-serien er virkelig sakket bagud de seneste år. NHL 11 er mere dynamisk og stram end sin konkurrent, og føles mere finpudset end sidste års udgave.

## ★ Sammenfatning:

Det tog EA Sports tre år at implementere det fysiksystem, de har snakket om siden 2008, og forskellen kan bestemt mærkes. NHL 11 er en fryd at spille.

Jesper Karlsson

# 9/10





Det bedste Halo nogensinde, og ren fanservice. Emil fortæller alt om oplevelsen her...

# HALO: REACH

Platform XBOX 360 Udvikler BUNGIE Udgiver MICROSOFT Premiere 14. SEPTEMBER Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 16

Det er snart ni år siden. Ni år siden at Master Chief for første gang tonede frem på de amerikanske fjernsynsskærme, og skabte en spilkultur der ikke er set magen siden. Foruden at være Microsoft og Xboxens suveræne flagskib, så markerede Halo's indtræden på den internationale spillscene et paradigmeskift i måden hvorpå spil blev skabt og repræsenteret. Nu, ni år senere er det blevet tid for Bungie at lukke et kapitel, ikke blot i studiets historie, men også i spilmediets historie som helhed.

I Halo: Reach indtager vi skoene på Noble 6, det sjette medlem af Noble Team, et hold af de legendariske Spartan-soldater, den samme type supersoldater som Master Chief. Men denne gang udspiller handlingen sig ikke længere på Halo-ringen, men derimod på planeten Reach; menneskehedens sidste bastion inden Jorden. De seks soldater bliver sendt ud på en rutinemission, da nogle af planetens lokale frihedskæmpere skaber problemer for UNSC, men det skal hurtigt vise sig at der er ugler i mosen. For Noble Team



## Fjenderne

De invaderende styrker består denne gang af velkendte figurer såsom Elites, Jackals, Brutes og Hunters. Men hvor at fjenderne tidligere har føltes kategoriseret udelukkende efter sværhedsgrad, så føles hver fjende nu forskelligt. Skyder man en Elite, skal man først nedbryde dens skjold, og når skjoldet først er nede, skal der ikke mange skud til. En Brute derimod skal have en regn af kugler på den tykke pels, men man kan se hvordan den bliver påvirket af hvert eneste skud.

finder hurtigt ud af at det er The Covenant, alliancen mellem de forskellige onde alienracer, der er på spil, og denne gang er fjenderne i sandhed ondere og sværere end nogensinde før.

Efter den umiddelbare første positive reaktion, tager man efter kort tid selv styringen over Noble 6. At tage de første skridt på Reach virker på en måde enormt velkendt, men samtidig helt nyt. Styringen går igen fra de tidligere spil, hvilket primært vil være det velkendte element for fans af serien. Men selve Reach er en meget mere dynamisk ramme for spillet end tidligere set. En vigtig detalje, som var med til at øge indlevelsen betydeligt, var da patruljen af soldater bevægede sig igennem landskabet og forstyrrede en gruppe emu lignende fugle, der løb i flok og skræppede. Eller da en Covenant-forpost blev angrebet af en af Reachs lokale rovdyr, et dinosaur lignende væsen. Verdenen er nu meget mere levende og dynamisk, og dette er en kvalitet som Halo-serien har savnet siden Halo: Combat Evolved.

At sammenligne Reach med det første spil fra 2001 er faktisk ikke nogen dårlig sammenligning, da det virker som om Bungie er gået tilbage til kernen af det velkendte gameplay, samtidig med at alle elementer i

**DET ER I SIN ENKELTHED ET MAGNUM OPUS FOR BUNGIE**

universet er blevet revideret og forbedret til en mere moderne standard. Man kunne endda gå så langt at sige Reach kan gå hen og blive den fremtidige reference for den kommende generation af konsolskydespil, som Halo blev det i sin tid og stadigvæk er den dag i dag.

Men hvor det oprindelige Halo var en revolution indenfor en genre der langsomt var ved at stagnere i sin egne etablerede rammer



### Hva' så Chief?

Hovedfiguren er denne gang ikke sat op på en piedestal eller idoliseret, som det er set med Master Chief. I stedet er det spilleren der selv kan vægte vigtigheden af figuren igennem spillerens handlinger og personlige engagement. Man behøver ikke føle sig fastlagt til en specifik rolle i dette epos.



**Multiplayer** Halo er for mange spillere et arenaspil fremfor en solooplevelse. Vi vil gerne fortælle meget mere om oplevelsen med Halo: Reach, og derfor kan du på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) læse en dobbelt så lang anmeldelse af spillet allerede nu, samt naturligvis af yderligere information om flerspillerdelen i de kommende uger.

og afgrænsninger, så er Reach et symbol og et pejlemærke for modernitetens fortløbende og konstante udvikling; en anerkendelse af de selvsamme rammer, der ultimativt bibringer en spilleglæde og entusiasme der ikke er set magen i meget lang tid.

Den spilleglæde giver sig ikke mindst til udtryk i gameplayet, hvor at man kan tage sig selv i at blive så inderligt opslugt af kampenes udfoldelse at man kan glemme at fuldføre banens mål. Skulle dette dog ske, viser spillet dig vejen på en pædagogisk facon uden at tage kontrollen fra dig, eller gøre unødigt opmærksom på sig selv. Man kommer faktisk til at værdsætte spillets stringente opbygning og det faktum at det viser en vejen hvis man taber orienteringen i de meget voldsomme og hektiske ildkampe, for man ved at Bungie belønner spilleren ved at følge spillets naturlige progression.

Det er det episke størrelsesforhold der er enormt vigtigt, for det gør at man kæmper på en helt anden facon end man gjorde i den tidligere Halo-trilogi. Man er blot en brik i dette spil, og det er ultimativt spillet der bestemmer

hvor og hvornår man administrerer den frihed man får tildelt. Så skarpt er spillet i sin opbygning, og man har kun fuldkommen frihed indenfor gameplayets meget velafgrænsede linjer, og man kan derved glemme alt om quick-time-events og alle andre nymodens semi-interaktive tilføjelser. Set i det lys er Halo: Reach tidløst.

Personligt var min største bekymring omkring Halo: Reach, hvorvidt Bungie kunne leve op til de skyhøje forventninger fra de utallige fans serien efterhånden har fået akkumuleret, og det var ikke uden en hvis spænding jeg selv greb controlleren. Men ak, mine bekymringer blev gjort til skamme og uanset om man er fan af serien eller ej, så er Halo: Reach et fantastisk spil der fortjener at stå side om side med de største klassikere gennem tiden. Den fragmenterede historie og halvfilosofiske sansens vi måtte lægge øre til igennem Halo 2 og 3 er ingen steder at spore, og den til tider grove grafik, og lidet varierede banedesign fra Halo 3: ODST er slylt.



### Musikken

Lyden og musikken i denne ombæring er intet mindre end suveræn og i en klasse for sig, ikke mindst grundet Martin O'Donnells kæmpe talent og tekniske kompetence. For ikke nok med at være en ovenud talentfuld komponist og musiker, kan O'Donnell betone en stemning eller en scene, nogle gange så intuitivt at man som spiller blot overgiver sig til spillet og dens præmisser. Hel fantastisk og mile over andre spilproduktioner.

Tilbage står Halo: Reach der mest af alt peger tilbage på et spil der så dagens lys for første gang næsten ni år siden. Nærmest cyklisk har Halo-serien udviklet sig og nu danner den en gloværdig ring omkring Bungies karriere, og det er blevet tid for selskabet at lukke et kapitel og åbne et nyt. Men fortvivl ikke, for vi er i mellemtiden blevet beriget med det hidtil bedste spil studiet nogensinde har kreeret. Halo: Reach er en oplevelse ingen bør være foruden, og uden tvivl et af de bedste skydespil nogensinde.

★ **Sammenfatning:** En uovertruffen oplevelse for alle Halo-fans og en gennemarbejdet produktion, der gør dette til det bedste Halo-spil nogensinde og en reference for skydespil fremover.

Emil Ryttergaard

# 10/10



# METROID: OTHER M

**Team Ninja tager over og leverer nyt med Samus. Blichfeldt griber controlleren...**

Platform **Wii** Udvikler **TEAM NINJA** Udgiver **NINTENDO** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Aldersgrænse **16**

Få andre spilhelte har givet mig lige så meget som Samus, og mens de fleste peger på Link, Mario og endda Yoshi som deres Nintendo-favorit, har jeg altid haft et helt specielt virtuelt venskab med den intergalaktiske dusørjæger fra Metroid-serien.

Der er dog ingen der kunne forberede mig på starten af Metroid: Other M, Tecmo og Nintendos nyeste forsøg på at genopfinde serien, for der går ikke mange sekunder før at jeg opdager at der er sket radikale ændringer.

Med en afsindig lækker renderet sekvens, fortælles det hvordan Other M er en direkte efterfølger til begivenhederne i Super Metroid. Herfra står den dog delvist på flashbacks til Samus' baggrund som del af det galaktiske militær, hvor det bliver meget tydeligt, at hun er gået fra at være en stille enspænder til snakkesagelig teenage-rebel, hvilket giver det første alvorlig knæk til spillets historie.

Retro Studios valgte under udviklingen af Metroid Prime som bekendt at flytte perspektivet til førsteperson, selvom serien tidligere havde befundet sig ganske glimrende i 2D. Tecmo har med Other M været næsten lige så drastiske. Metroid: Other M spilles udelukkende med Wiimoten, og primært ved brug af det digitale styrekryds samt knapperne 1 og 2. Man kan dog på alle tidspunkter vælge at rette Wiimoten mod skærmen, hvorefter perspektivet pludseligt skifter til førsteperson, hvorfra



**Reboot!** Historiemæssigt er store dele af Metroid: Other M lige omtrent så tæt man kan komme på at sætte Metroid-kanonens en pistol for hovedet og trykke aftrækkeren i bund

## Den nye stil

Hvor Retro Studios brillerede ved at lave en komplet ny Metroid-oplevelse der i alle kanter og leder emmede af respekt og beundring for de tidligere spil i serien, virker det ofte som om Metroid: Other M et langt stykke hen af vejen kunne have været et hvilket som helst andet actionspil. Er du fan af de tidligere spil, vil du virkelig skulle væbne dig med selvkontrol for at nyde oplevelsen.

det er muligt at scanne området, samt affyre missiler. Systemet er næsten lige så underligt at bruge som det er at beskrive, og specielt fordi man ikke kan bevæge sig mens man er i førsteperson, virker det ofte en smule klunget og påklisset.

En anden radikal ændring Tecmo har foretaget i deres nyfortolkning er at udforskningen af spilverdenen er blevet nedprioriteret, af den simple grund at der ikke er særlig meget at lede efter mere. Fjender efterlader ingen former for ekstrastre, og i stedet genoplader Samus livsstyrke og missilbeholdningen ved at tippe Wiimoten i vejret, og holde A-knappen nede et

par sekunder.

Når der endelig åbnes op for alle evnerne, når historien fyldes med referencer til seriens andre spil og bliver fokuseret, og når tempoet endelig sættes i vejret kan man endelig

**...DET GODE ER DER, DET VISES BLOT FOR ALVOR TIL SIDST**

genkende den vante kvalitet igen - det er bare pokkers ærgerligt at alt dette sker i spillets slutfase. De sidste par timers spil redder meget af oplevelsen, men spørgsmålet er blot, om man har tålmodigheden til at nå dem.

## ★ Sammenfatning:

Et anderledes reboot af serien, der vender vrangen ud på hovedpersonen, men alligevel formår at underholde fint i cirka syv timer.

**Thomas Blichfeldt**

**7/10**



**TOM CLANCY'S**

# H.A.W.X.2



Engage your target with extreme air combat manoeuvres



New features include take-off, silent UAV control, gunship attack, night missions and more



Jump straight into the action with 4 player story co-op or 8 player adversarial modes

**IN STORES SEPTEMBER 3<sup>RD</sup> 2010**  
**DEMO COMING SOON**

[www.hawxgame.com](http://www.hawxgame.com)



# COMMUNITY

## Hvad skriver vores læsere?

Vi bringer hver måned et uddrag fra vores forum og vores blog-sider. Du kan læse uddragene lige her eller oprette dig som bruger på Gamereactor.dk ganske gratis og deltage i debatterne på vores hjemmeside.

# GAMEREACTOR.DK

Læserne **BLOGGER**. Denne måned var fyldt med konkurrencevindere blandt andet fra vores PlayStation 3-konkurrence. Du kan se lidt af disse herunder...

**V**ores læsere skriver dagligt om stort og småt på Gamereactors hjemmeside. Sidste måned havde vi masser af konkurrencer til de kreative, og du kan se nogle af vinderbillederne her fra vores Red Dead Redemption og Modnation Racers-konkurrence. Brugeren iRalleh får denne måned pladsen med sin blog om bilspil.

## Thits figur

Figuren her sikrede Thit en PlayStation 3-



maskine i vores store ModNation Racers-konkurrence. Kampen var hård og der blev leveret utroligt mange flotte figurer. Vores brugere valgte de bedste ud, og vi sendte præmierne afsted sammen med Sony.

Det blev til mere end 30 kreative figurer, og du kan se to af de indsendte bidrag lige her, men du kan naturligvis stadig se alle billederne på gamereactor.dk.

## Marianne Øs figur

Modnation Racers og kreative figurer var



kun én af de mange konkurrencer. En

anden var vores Red Dead Redemption-konkurrence, hvor brugerne skulle indsende deres mest kreative western-



billede. Andreas, også kendt som brugeren Peru 500, vandt endnu en konkurrence for de kreative med det ovenstående Red Dead-indslag.

## Smolinks' billede

Et smukt western-portræt sikrede brugeren Smolinks en gevinst, bestående



af RDR-kluns, sæbe og terninger.

## Thomas' billede

Dette stilistiske billede sikrede Thomas en RDR-præmie i konkurrencen.



## iRallehs blog

Resten 2010 og starten af 2011 kommer helt klart til at stå i bilspillenes tegn. Der udkommer en masse racerspil. Og det er ikke bare racerspil, men kvalitets racerspil, som der virkelig er blevet brugt tid på at finjustere. Nu vil jeg prøve at guide jer igennem nogen af dem, som jeg ser frem til og som jeg tror, vil give racer genren et kvalitetsskub i den rigtige retning fremover:

Need for Speed: Hot Pursuit - Need for Speed franchisen har været igennem noget af en omvæltning på det sidste. Efter at have været en arkaderacer, med masser af politijagt og sammenstød med andre biler, valgte EA at gøre et forsøg med en racer simulator. NFS: Shift kom ud af dette, og det blev modtaget godt. Nu vil EA prøve arkaderæs igen, men de tager ingen chancer. Spiludvikleren Criterion vil stå bag det nye Hot Pursuit, og jeg tror ikke det vil kunne gå galt. Criterion står bag den meget populære Burnout serie, som jeg selv er stor fan af, så de har stor speciale inden for dette område. Og så ser det tilmed godt ud. Jeg kan ikke vente på den genstart af serien. Det kan kun gå godt.



Gran Turismo 5 - Nok den mest kendte serie indenfor ræsergenren, og nok den mest hypede lige pt. Dette udkast i serien er blevet udskudt utallige

gange, men der er endelig blevet fastsat



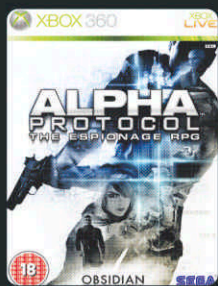
en dato, og der er kommet rigtig mange informationer ud omkring spillet. I spillet vil der blive budt på rally, nascar og gokarts. Og så selvfølgelig traditionel ræs. Spillet vil indeholde over 1000 forskellige biler, som kan blive kørt på 70 forskellige baner. I både dagslys og mørke skal der nævnes. Og så vil man kunne spille det i 3D. Man vil kunne lave sine egne baner for første gang i Gran Turismo serien. Grafikken er noget af det flotteste jeg har set. Det er nok det tætteste et spil endnu er kommet på fotorealistisk udseende.

Motorstorm: Apocalypse - Motorstorm



serien er blevet en succesfuld serie på Sonys PS3. Jeg har aldrig købt et Motorstorm spil, men jeg har spillet demoen til Pacific Rift og jeg synes det var betagende. Det var en fantastisk lokation i junglen, hvor man virkelig kunne bruge PS3'ens kraft til at gøre det ekstra flot. Det var fantastisk sjovt at spille. Nu

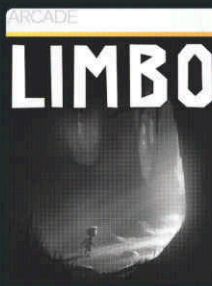
## Brugermanmeldelser Læs uddrag af brugernes spilmeldelser lige her...



**Alpha Protocol - Xbox 360**  
Anmeldt af Kannushi

Det føles bare som om at der er 1000 ting du hellere vil. Som om at spillet bare er et fejlet eksperiment der kunne have blevet et mesterværk. Det nytter ikke at få noget til at fremstå som Gears of War hvis det i virkeligheden minder mere om Dungeons & Dragons sat i vor verden. Det er virkelig noget der gør at jeg ikke bliver til at være i stue med. Du kommer til at opleve følelsen af at blive udfordret af ting, som du afhængigt af held ikke kan gøre noget ved. Du kommer til at kæde dig. Du kommer til at blive frustreret. Hvis det er noget du har mod på, så vil jeg anbefale, at du checker dette spil blot for historiens skyld... **5/10**

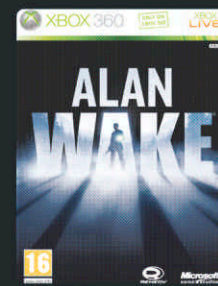
Vores mening: Ganske fint lille RPG, ikke mere end det... **7/10**



**Limbo - Xbox 360**  
Anmeldt af dudis1

Limbo: Kanten af helvede for dem der har syndet, men umiddelbart ikke er sendt i helvede. Limbo er et spil som skal spilles alene i et mørkt rum med et par gode, solide høretelefoner. Luk for persiennerne, luk døren og find en god stol, som du føler dig tilpas i - Ellers vil spillets frustrationer bare ramme dig endnu hårdere. Prisen på 1200 MS Points er måske en smule i overkanten, men spillet er så perfekt eksekveret at du ikke bør snyde dig selv for denne perle. Limbo er underholdene, frustrerende, brutalt, anderledes, dystert og et spil, som man ikke bør gå glip af. Køb det - Nu eller senere. Bare køb det... **9/10**

Vores mening: Godt og stemningsfuldt platformspil... **9/10**



**Alan Wake - Xbox 360**  
Anmeldt af frans

Spillet vækkede rimelig hurtigt minder til det eminente Dead Space, der ligeledes droppede coversystemet til fordel for aggressive fjender og et par lidt gimmicky spillemekanikker. Altså thirdperson-shooter, som de bør laves. Remedy har mestret den dystre skov, den skumle by og den mørke mineskakt. Det ser alt sammen forbandt smukt ud og actionen foregår på en konstant solid framerate. Loadingtider er nærmest ikke-eksisterende. Soundtracket er et af de bedste jeg har hørt i rigtig lang tid. Alt i alt et af de flotteste spil jeg har haft i min Xbox siden jeg fik den for snart 3 år siden. Imponerende... **10/10**

Vores mening: Fantastisk og atmosfærisk actiontitel... **8/10**

# REDAKTIONEN

Redaktionen blogger med

kommer tredje udspil til PS3'eren. Nemlig Apocalypse. Lokationen er skiftet fuldstændigt ud, så man nu kører, i en by der er ved at blive til ruiner. Mens du kører i den. Det ser utrolig hektisk ud og man skal holde øje med skærmen hele tiden, ellers tonser du ind i en bygning der lige er væltet foran dig.



Colin McRay: DiRT 3 -Det er ikke lang tid siden den første teaser til dette nye rallyspil blev vist frem. Dirt serien er blevet meget velkendt efter de to første udspil, som gav en fantastisk styring og samtidig en rigtig god følelse af rallykørsel og den gode grafik. Det tredje spil er nu annonceret og der er stadig ikke meget information ude. Man vil kunne kører i mange forskellige rallybiler, som vil spænde sig over 50 år. Der vil være over hundrede baner i både Europa, Afrika og USA. Og der vil blive budt på et dynamisk



vejsystem, så man kan køre på snebaner, i regnvej og i bagende solskin. Spillet laves af de samme udviklere som før, nemlig Codemasters, som med racere som Grid og F1 serien på bagen, har haft nok med træning til at gøre dette spil rigtig godt. Som I kan se vil der komme mange nye ræsere det næste stykke tid, og jeg har sikkert glemt en masse...  
- Husk du kan kommentere på bloggene på Gamereactor.dk



## Tørre tæsk i Hot Pursuit

Det er omkring 20 minutter siden jeg trådte ud af Need for Speed-standen i EA's business-område, og mit hjerte banker stadig. Jeg har aldrig, aldrig oplevet racing så intens!

Vi var i alt seks spillere, i hver sin roadster (de langsomme biler i spillet - topfart 250 km/t), jeg selv i en cremefarvet Porsche Boxter Spyder, der racede gennem et fantastisk orken /bjerglandskab. Jeg startede som nummer to, men fik tilkæmpet mig førstestepsen efter cirka en fjerdedel af strækningen, og givet den tidligere fører et ordentligt bank i siden, så han bare blev en lille prik i mit bakspejl.

Både speeder og nitroboost får alt hvad remmer og toj kan holde, men cirka halvvejs går det galt - jeg brager frontalt ind i en rød minivan med over 200 i timen, og er lige ved at vælte ned af stolen i ren chok og ærgelse.

Jeg formår at humpe over mållinjen som nummer fem, en stilling jeg har holdt til trods for yderligere to sammenstød. Min Porsche er både bulet og skrammet, men jeg er ikke bitter over nederlaget - dertil var løbet alt, alt for sjovt. Criterion har ikke bare ramt rigtigt med Hot Pursuit - de har nærmest ramt perfekt.

Rasmus Lund-Hansen



## Lara er tilbage!

The Guardian of Light er en god påmindelse om, hvorfor man spillede i gamle dage. Her er det ikke en række ligegyldige knaptryk der leder en igennem en interaktiv film. Det er ikke massevis af klonede fjender der skal nedslagtes, for så hver halve time at blive piftet op med en gåde eller to. Niks. Dette er en ode til spil fra dengang Lara var pixeleret og udfordringerne levede god stimulering af de små grå. Lækkeret.

Jeg brugte det meste af aftenen i går sammen med kæresten og Lara. Som vogteren Totec blev der snublet, kravlet, hoppet og diskuteret. Det var fedt. Følelsen af at man virkelig skal arbejde sammen, at den enes evner er uundværlige i kampen er fantastisk.

Lara Croft and the Guardian of Light kan anbefales til alle der savner spil af den gamle skole og et godt co-op eventyr.

Lee West



## Bioshock Infinite

Tænk at man sådan skal tabe kæben på en ellers kedelig og regnfuld torsdag aften. Nu sad jeg ellers lige så godt i min trygge tilværelse, helt uden nogen form for hype til at forsøde min tilværelse. Og hvad sker der? Den første trailer fra det næste spil i Bioshock-serien dukker frem, og få minutter senere kan jeg næsten ikke få armene ned af bar begejstring.

Bioshock: Infinite hedder det næste kapitel, og udfra hvad man ser i traileren, er der nogle tematiske ligheder med det oprindelige Bioshock fra 2007. Big Daddy vender tilbage, i hvert fald noget der ligner ham umiskendeligt.

Hele den designmæssige følelse fra det oprindelige Bioshock med swingmusik, kjole og hvidt, og røde roser, er bibeholdt, samtidig med at spillet nu introducerer os for de højere luftlag.

Jeg håber at Infinite kan levere mere end den lidt hule dykkerklokke der var Bioshock 2.

Emil Ryttergaard



## Red Dead Redemp. - PS3

Anmeldt af Nike

Red Dead Redemption er et sjovt spil, men også et meget krævede et. Det tager lang tid før spillet kommer igang og bliver interessant eller tiden værd. Der er et par små problemer og fejl, også online. Men man lærer at leve med disse ting, så er det sjovt, gigantisk og tilbyder et af de bedste øjeblikke i videospil. Men, og det er et lidt for

stort men, jeg synes ikke, at spillet er de høje karakterer værd, som det har fået over alt. Men det er ikke et dårligt spil. Og husk: spil med karakteren 8/10 kan også have fantastiske øjeblikke... 8/10

Vores mening: Western når den er allerbedst... 10/10

# GUIDEN

Vil du læse anmeldelser af alle de anbefalede spil, kan du kigge forbi: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

Butikkernes hylder bugner af spiltitler, men det er langt fra dem alle, der er værd at investere i. Med denne købeguide fortæller vi, hvilke spil der henrykker på redaktionen lige nu - nye som gamle.



Sonys konsol er et hidsigt bæst med indbygget Blu-Ray

## Sony PlayStation 3

### Information

Producent Sony  
Premiere 23 marts 07  
Medie Blu-ray  
Signal HDMI

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbunt, og den indeholder denne generations dyreste og mest kraftfulde komponenter. Med intet mindre end otte processorkerner (SPU), BD-afspiller, indbygget harddisk og et stærkt grafikort fra Nvidia. Med en redesignet slim-model sparer du samtidig strøm og plads. I begyndelsen havde mange udviklere svært ved at udnytte potentialet optimalt, men dette er de så sandelig kommet efter. Sonys online-tjeneste PlayStation Network er helt gratis, men indeholder ikke helt de samme funktioner som betalingstjenesten Xbox Live. Udover dette er maskinen en fortrinlig film-afspiller, der både understøtter DVD og Blu-Ray formaterne.



## Gamereactor Top 15 Playstation 3

PLACERINGER: Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgsrister men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
1	<b>Red Dead Redemption</b> Verdens bedste western-spil. Nyd det alene eller sammen med vennerne. Fantastisk sandkassespil.	Action	Rockstar	10/10
2	<b>Just Cause 2</b> Synes du Red Dead er for kedeligt? Vil du have flere eksplosioner og gale indfald, så er Just Cause valget.	Action	Square Enix	8/10
3	<b>Demon's Souls</b> Demon's Souls er rollespil af den gamle skole. Lumsk, vanedannede og hårresende frustrerende.	Rollespil	Namco Bandai	9/10
4	<b>Tekken 6</b> Et af verdens bedste kampspil tager udfordringerne online og leverer en ren all-stars liste af stjerner.	Fighting	Namco Bandai	9/10
5	<b>Super Street Fighter IV</b> Endnu flere figurer og nye baner gør denne udgave til den definitive Super Street Fighter. For nu.	Fighting	Capcom	9/10
6	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Efter en vellykket tur på PSP-maskinen blev Snake støvet af på PS3 i denne måned og er stadig god.	Action	Konami	9/10
7	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward valgte rigtigt, da de droppede nazisterne.. Vi tog atter et par runder i det første MW.	Action	Activision	9/10
8	<b>God of War III</b> Kratos slår stort set alle mytologiske skabninger, og han gør det med stil og flottere end nogensinde for.	Action	Sony	10/10
9	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Fem fantastiske spil inklusiv Portal. Xbox 360-udgaven er den mest solide, men forskellen er minimal.	Action	EA	9/10
10	<b>Darksiders</b> Snup lidt Zelda, miks det med Metroid og gå så amok i den fornøjelige blanding. Herligt actionspil.	Action	THQ	8/10
11	<b>Toy Story 3</b> Disney viser hvordan et sandkassespil skal skrues sammen - inklusiv fantastisk dansk stemmeskuespil.	Action	Disney	7/10
12	<b>Madden 11</b> Gameflow gør Madden mere tilgængelig, og mens det måske kan skræmme storfans, er vi ganske glade.	Sport	EA	9/10
13	<b>Split/Second Velocity</b> Som en våd drengedrøm fyldt med eksplosioner, dødslob og groteske genveje. Burnout på steroider.	Racing	Disney	9/10
14	<b>Heavy Rain</b> En dystert og medrivende thriller i spilform. Vi spiller og glæder os til at teste den nye udgave med Move.	Eventyr	Sony	9/10
15	<b>Joe Danger</b> Simpel kontrol med morskab i højsædet fremfor realisme. Joe fornøjer på en herlig gammeldags måde.	Action	Sony	8/10

Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgsrister men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde. Mangler du yderligere inspiration, vil vi anbefale dig at læse vores mange anmeldelser eller tema-sider på Gamereactor.dk

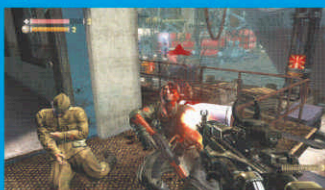
### SPIL DET!

## SINGULARITY

RAVEN / ACTIVISION

**Vores mening:** Singularity er uden tvivl en af årets store overraskelser. Vi havde forventet et middelmådigt spil, bygget på en simpel gimmick, men fik i stedet en dejlig anderledes og strukturelt retroskon action-eksplosion. Giv det en chance, hvis du har mistet troen på genren og vil opleve noget friskt. Det er sjældent at action, puzzle og historie blandes så godt og giver en så eventyrlig helhed. Ravens grafikere har skabt en retro-futuristisk verden, som flere gange ændrer form fra knust sci-fi dystopi til frisk 50'er idyl.

**Til dig som:** Elskede Bioshock og Half-Life 2 og som vil have action af den gamle skole.



### SPIL DET!

## RED DEAD REDEMPTION

ROCKSTAR / 2K GAMES

**Vores mening:** Red Dead Redemption gør så mange ting rigtigt. Du har de åbne vidder og stovede landsbyer. Der er gangs og drabelige dueller. En god historie, der er enhver spaghetti-western værdig. Og Rockstars vanlige charme for at lave et velfungerende sandkassespil, hvor tiden kan fordeles mellem småopgaver, drabelige og velskrevet historie og herlig underholdning. Dette er cowboy-spillet som vi har ventet på i evigheder. At det samtidig kan spilles både online og alene hjemme i stuen, gør kun en fantastisk oplevelse tæt på perfekt.

**Til dig som:** Mangler stov i halsen, heftige poker-kampe og adrenalinfyldte skudduelle.



### SPIL DET!

## DEMON'S SOULS

FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI

**Vores mening:** Demon's Souls har nogle tekniske svagheder, men spillet må og skal bare opleves af alle, der sætter pris på god spilbarhed og skikkelig udfordring. Når alt kommer til alt betyder spillets dårligste sider tydeligvis kun lidt, for det er så let at lade rive med, når du sidder der og sveder med hjertet i halsen. Demon's Souls er svært. Det er mange år siden, at vi har spillet et spil, der gav os så mange bank som dette. Men så lærer du dig selv, banerne, fjenderne, våbnene og fælderne at kende, og alt falder på plads.

**Til dig som:** Elsker udfordring og svære spil, og som vil straffes for uduelighed.



### UNDGÅ!

## START THE PARTY

SUPER MASSIVE GAMES / SONY

**Vores mening:** Man skulle tro at udviklerne bag Start The Party har konkluderet at "casual spillere" eller festspillere er en flok savlende idioter uden andre evner end at kaste penge i grams. Irriterende styring og forfærdelig stemme på værten ender med at gøre Start The Party tæt på uudholdeligt.

Vi kan sagtens se fidusen i lette spil til et publikum, der ikke er interesserede i komplekse mekanikker. Men når udfordringerne er omtrent så komplekse som at pille næse, så står vi af. Og det bør du også uanset præferencer.

**Vælg i stedet:** Et andet festspil. For eksempel Buzz eller Sports Champions.





## Apple iPhone

### Information

Producent **Apple**  
 Premiere **Juni 07**  
 Media **DLC**

Apples iPhone, iPods og iPads har kæmpet en lang kamp for at blive anerkendte som spillekonsoller. Et kæmpe udbud af spil på Apples App-store samt bedre og bedre udnyttelse af touch-skærmene har hjulpet godt. Apples apparater er forrygende spillemaskiner også til de dybere spiloplevelser.

### Gamereactor Top 5 iPhone

Nr.	Spilltitel	Karakter
1	Pocket Legends	9/10
2	Dark Nebula 2	8/10
3	Archetype	8/10
4	N.O.V.A.	8/10
5	Flight Control	8/10

Kæmpe spiludvalg, fantastisk online-tjeneste

# Microsoft Xbox 360

### Information

Producent **Microsoft**  
 Premiere **2. Dec 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**

Microsoft var de første som var på markedet med det som kaldes "den nye generation" med deres konsol i 2005. Xbox 360 er, præcis ligesom PlayStation 3, et kraftmonster med tre processor-kerner (3,2 Ghz) og et grafikort fra ATI. Trods det at de fleste eksperter mener, at PlayStation 3 har lidt flere kræfter end Xbox 360, har det taget en del til at vise dette, da udviklerne har haft lettere ved at tøjle Microsofts maskine. Den formidable Xbox Live online-tjeneste er et andet stærkt argument for Xbox 360. Microsoft måtte i starten af konsollens levetid også døje med kvalitetsproblemer, men disse er fortid på de nyere modeller, som nu er mere støjsvage og også har fået en HDMI-udgang samt Wi-Fi.



## Gamereactor Top 15 Xbox 360

PLACERINGER: Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgivere	Karakter
1	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Infinity Ward har skabt endnu et fantastisk spil for flere spillere. Vi hoppede på med de nye map-packs.	Action	Activision	9/10
2	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Vi venter og glæder os til Portal 2 og efter en fantastisk E3 præsentation fik Orange Box en tur i maskinen.	Action	EA	9/10
3	<b>Mass Effect 2</b> Fantastiske kampe, lækre lokationer, flotte rumskibe og gode dialoger. Biowares rollespil har det hele.	Rollespil	EA	9/10
4	<b>Gears of War</b> Atter en klassiker blev hevet frem i forventning om 3'eren. Vi tog en tur i co-op og nød hvert sekund.	Action	Microsoft	9/10
5	<b>Red Dead Redemption</b> Verdens bedste western-spil. Nyd det alene eller sammen med vennerne. Fantastisk sandkassespil.	Action	Rockstar	10/10
6	<b>Lara Croft and the Guardian of Light</b> Sådan skal det gøres. Co-op på en skærm, gode puzzles, masser af platformshopperi og samarbejde.	Platform	Square Enix	8/10
7	<b>Limbo</b> Smukt, larmende stilhed, finurlige silhuetter og historien om en lille fortabt dreng. Nyd det med slukket lys.	Platform	Microsoft	9/10
8	<b>Splinter Cell Conviction</b> Sam Fisher er sur, meget sur. Vi nyder stadig den brutale og bitre Sam når vi sniger os rundt i actionspillet.	Action	Ubisoft	9/10
9	<b>Bioshock 2</b> Ikke samme overraskelse som etteren, men stadig et godt spil med fin multiplayer. Vi venter nu på Infinite.	Action	2K Games	8/10
10	<b>Halo Wars</b> Vil du have realtidsstrategi i Halo-universet? Så er dette din chance. Vi spillede og ventede på Reach.	Strategi	Microsoft	9/10
11	<b>Grand Theft Auto IV: Episodes from L.C.</b> Vi hev de ekstra episoder frem fra gemmerne og gik atter løs på gangstere og andet godtfolk i sandkassen.	Action	Rockstar	9/10
12	<b>Halo: Reach</b> Bungie overlader Halo-serien til 343 Industries med flaget i top og i absolut topform. Skrig med os: Haaloo.	Action	Microsoft	10/10
13	<b>Transformers: War For Cybertron</b> Schit-schet-scheh-schert-schurt. Vi forvandler os og kæmper i et brag af nostalgisk action. Fedt!	Action	Activision	8/10
14	<b>Monday Night Combat</b> Sjove blandinger af velkendte ideer giver god hygge til fans af holdbaserede actionspil. Billigt og godt.	Action	Microsoft	7/10
15	<b>Mafia II</b> Ikke samme vellykkede spil som PC-udgaven, men stadig ganske godt. Vi tog en tur i gangstereventyret.	Action	2K Games	8/10

Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde. Mangler du yderligere inspiration, vil vi anbefale dig at læse vores mange anmeldelser eller tema-sider på Gamereactor.dk

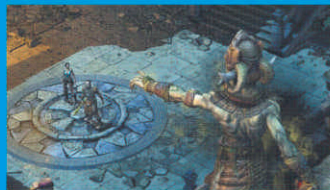
### SPIL DET!

## LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX

**Vores mening:** Spilikonet Lara Croft skal for første gang stå på egne ben uden Tomb Raider-navnet at støtte sig til. Her er tredje-persons-perspektivet skiftet ud med et isometrisk synspunkt, og der er fart over fellet med god veksling mellem action og overraskende intelligente puzzles. Oplevelsen er langt mere intens men er alligevel en tilbagevendende til rodderne på mange måder. Måden hvorpå begge spillere føler sig lige nødvendige er fantastisk, og sammen med en ven kommer du i co-op-himlen.

**Til dig som:** vil have et intelligent actionspil du kan spille på samme skærm med venen.



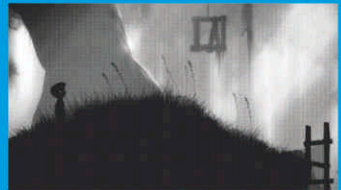
### SPIL DET!

## LIMBO

PLAYDEAD GAMES / MICROSOFT

**Vores mening:** Et spil kun i sort/hvid lyder for mange nok som en kedelig suppedas, men det er uhyre effektivt, og på intet tidspunkt føler man, at der mangler farver. Limbo er et uafslutteligt skønt spil der indeholder luttet gode designvalg, der sikkert ikke vil være uden imitatorer særligt længe. Den korte længde og en struktur der ikke indbyder til gentagne omgange er en lille ulempe for den triumf Playdead har skruet sammen. Ingen burde snyde sig selv for oplevelsen, selv hvis timeprisen lyder høj, er der ikke andet at sige end: køb det.

**Til dig som:** har lyst til en ganske original og visuelt anderledes oplevelse



### SPIL DET!

## TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISION

**Vores mening:** Transformers: War for Cybertron byder på bundsolid underholdning der ikke skal tages alt for tungt, og en multiplayer-del der i grove træk låner fra succesfulde spil, men har et så unikt element i Transformers-universet, at det føles tilpas anderledes og aldeles festligt. Det opdaterede design af samtlige Transformers er meget vellykket, det er tydeligvis et moderne spin på velkendte figurer, men mange af dem har stadig en god portion 80'er charme tilbage i både udformning og attitude. Og spillet er kort sagt rigtig godt.

**Til dig som:** er til heftig action og lidt nostalgi.



### UNDGÅ!

## IRON MAN 2

SEGA / SEGA

**Vores mening:** Det vil være synd at sige, at Sega havde held med at bringe den første Iron Man-film til live i spiludgaven. Det blev slagtet af stort set alle anmeldere, og det er vist de færreste, der har glæde minder fra det spil. Men det har åbenbart ikke holdt Sega tilbage fra at prøve en gang til. Og har de så lært noget af fortidens synder? Ikke rigtig, desværre. Iron Man 2 er ikke så forfærdeligt som det første, men man kan ikke hægte mange roser på den her sag. Det varer næppe længe før spillet havner i de triste tilbudskasser fyldt med spil som ingen vil have eller eje. Spildt potentiale.

**Vælg i stedet:** Batman: Arkham Asylum





## Nintendo DS

### Information

Producent **Nintendo**  
 Premiere **11. marts 05**  
 Medie **Kort**

Nintendo DS er udstyret med to skærme, hvoraf den ene er trykfølsom. Nintendo DS er markedets bedstsælgende håndholdte konsol men den er ikke lige så stærk som PSP. Spiludvalget er til gengæld enormt. Med DSI er der blevet tilføjet kamera, og på DSXL noget større skærme.

### Gamereactor Top 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltitel	Karakter
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Might & Magic: Clash of Heroes	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Pokémon HeartGold/SoulSilver	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

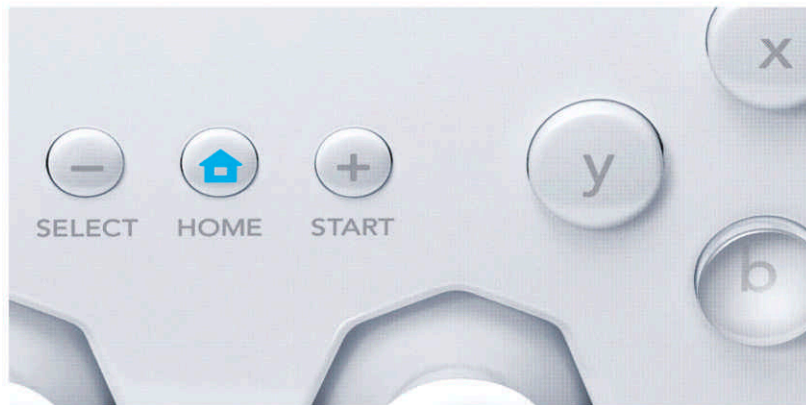
Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

## Nintendo Wii

### Information

Producent **NINTENDO**  
 Premiere **7. DEC 06**  
 Medie **DVD**  
 Signal **KOMPONENT**

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



## Gamereactor Top 15 Nintendo Wii

PLACERINGER: Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgsranger men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
1	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Platformsmagi. Nintendo viser hvordan man laver et 2D-eventyr til 3D uden at skræmme nye spillere.	Platform	Nintendo	10/10
2	<b>Monster Hunter Tri</b> Rollespil af den gamle skole. Forbered dig inden jagten og sved i timevis for at nedlægge utrolige dinoer.	Rollespil	Capcom	9/10
3	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Spilmagi er den bedste måde at beskrive serien med hovedpersonen Link. Twilight Princess er ren magi.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Med de mange figurer og et kæmpe udvalg af spiltyper rog vi atter gang i kamp mod vennerne.	Fighting	Nintendo	9/10
5	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b> Resident Evil 4 er for mange her på redaktionen seriens højdepunkt og Wii-udgaven er ganske fortræffelig.	Action	Capcom	7/10
6	<b>Metroid Prime Trilogy</b> Så kom Other M endelig. Men trilogien fortjener stadig en plads i enhver Wii-ejers spilsamling.	Action	Nintendo	9/10
7	<b>The Beatles: Rock Band</b> Vi venter på Rock Band 3, men indtil da leger vi stjerner med de klassiske sange fra Liverpool-drengene.	Musik	Nintendo	9/10
8	<b>Red Steel 2</b> Move og Kinect har stadig et stykke vej, for de slår den solide styring i Red Steel 2. Vi hakker løs og venter.	Action	Ubisoft	8/10
9	<b>Muramasa: The Demon Blade</b> Det er smukt, heftigt og fyldt med lækre håndtegnede figurer. Og så er det oversat - løb ud og køb det.	Action	Ignition Ent.	8/10
10	<b>Super Paper Mario</b> Humoristisk. Smarte gåder. Godt banedesign. Vi blev lokket tilbage til spillet med de papirstynde kulisser.	Platform	Nintendo	8/10
11	<b>New Super Mario Bros. Wii</b> Det klassiske Nintendo DS Mario, foryngende enkeltspiller, men behård, til tider frustrerende flerspillerdel.	Platform	Nintendo	8/10
12	<b>Mario Kart Wii</b> Det er enten Sonic Racers eller denne. Men Mario vinder lige ved målstregen. Han henrykker altid.	Racing	Nintendo	8/10
13	<b>EA Sports Active - More Workouts</b> Fantastisk fedtforbrænder, solidt træningscenter og en fantastisk underholdende måde at tabe dig på.	Sport	EA	9/10
14	<b>Karaoke Revolution</b> Sådan skal en Karaoke-maskine serveres (hvis man ikke har Singstar). Fantastiske og varierede sange.	Musik	Konami	8/10
15	<b>Lego Harry Potter: Years 1-4</b> Harry Potter vendte tilbage i LEGO-form, og med masser af indhold og figurer tog vi turen til Hogwarts.	Action	Warner	7/10

Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgsranger men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde. Mangler du yderligere inspiration, vil vi anbefale dig at læse vores mange anmeldelser eller tema-sider på Gamereactor.dk

### SPIL DET!

## MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

**Vores mening:** Fantastiske og utroligt levende monstre, der opfører sig som man kunne forestille sig et levende væsen ville: de går frit rundt på kortet, deres animationer er storslåede og vidt forskellige, og det er let at føle sig intimideret, når en kolos af en drage kigger i ens retning. Monster Hunter Tri er alt andet end intuitivt, men tager man tiden til at lære spillet at kende, venter der en fantastisk verden forude. Der er oceaner af muligheder, og følelsen af at være i rollen som musen mod katten er fortræffelig. Solid oplevelse for solospilleren, og lækre online-muligheder for eventyr med vennerne.

**Til dig som:** Vil have udfordrende rollespil.



### SPIL DET!

## SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

**Vores mening:** Dette er den pureste form for spilmagi, præsenteret i kulorte klæder og med en glæde så smittende, at du med stor sandsynlighed vil sidde med et smil ligeså stort som Marios. I al den tid du tilbringer med spillet. Det fortrinlige banedesign fra det første eventyr er strammet endnu hårdere op, mens de udfordringer, der følger med de nye evner, i endnu højere grad sprudler af kreativitet. Bedst af alt er dog, at man hele tiden lige skal se, hvad den næste bane bringer af nyheder, bosskampe eller nyfortolkninger af de kendte rammer.

**Til dig som:** Vil have platform af højeste karat.



### SPIL DET!

## METROID PRIME TRILOGY

CAPCOM / CAPCOM

**Vores mening:** Metroid: Other M er ude, men når Retro Studios har samlet deres tre klassikere i en pakke og tilsat en glat og elegant Wii-styring er den værd at snuppe med. Metroid Prime Trilogy er med den nye styring, det bedste bud på en velfungerende FPS-serie til Nintendos Wii. Kan du lide Other M, så kan du roligt investere i pakken med de tre klassiske Samus-eventyr. Tre Metroid-spil for et spils pris, er uanset hvad godt. Så megen spilglæde er ikke set i en kasse side The Orange Box. Se at få købt det!

**Til dig som:** Vil have et godt actioneventyr, der oses af kvalitet.



### UNDGÅ!

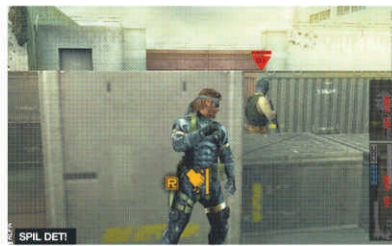
## WIPEOUT: THE ULTIMATE RED BALL CHALLENGE

MINDSCAPE / MINDSCAPE

**Vores mening:** Baseret på endnu et reality-program der kræver omtrent samme hjerneaktivitet som at være i koma. Skal spillet spilles, skal det være sammen med nogen, men i forhold til multiplayerspil, findes der utallige andre spil der ligner dette, og som samtidig gør det meget bedre. Det er ikke spor sjovt at se sine modspillere falde ned i en mudderpol, der grafisk er så grim, at det til forveksling kunne minde om noget for to konsolgenerationer siden.

**Vælg i stedet:** Wii Sports eller hvad som helst andet.





### PSP Metal Gear Solid: Peace Walker

KONAMI / KONAMI

**Vores mening:** Snake er tilbage i miniformat, men der er intet småt over hans nyeste eventyr. Overordnet er Metal Gear Solid: Peace Walker en skøn blanding af action, stealth, historie og humor.

Produktionsværdierne er enorme, spilleglæden intakt og valgfriheden forfriskende. **Til dig som:** Vil have et godt spioneventyr.



### iPhone Aqua Moto Racing 2

RESOLUTION INTERACTIVE / RESOLUTION INTERACTIVE

**Vores mening:** Skvulpende bølger, god fysik, lækker variation i banerne og så mange gode måde at styre racing-spillet på, at man føler sig helt forkælet. Dette er på mange måder en håndholdt udgave af Wave Race. Der kan laves tricks på bølgerne og postes rekorder online. Intet når Nintendos klassiker, men "tæt på" er også godt nok. **Til dig som:** mindes bølgerne i Wave Race.

Spilverdenens største platform med et hav af muligheder

# PC/Windows

## Information

Producent **Diverse**  
 Premiere **1971**  
 Media **Diverse**  
 Signal **Diverse**

Dette er verdens mest populære spilplatform til trods for at PC'en i først omgang var tiltænkt pladsen som arbejdsredskab. PC'en kommer i mange forskellige afskygninger både stationære maskiner og bærbare alle med mange forskellige konfigurationer. PC'en har som platform en række muligheder som konsollerne ikke har, men er til gengæld også tit offer for en masse patches (rettelser) til formatets mange spil, da de mange forskellige konfigurationer, kan give problemer med enten grafikortet eller processorhastigheden. Den nyeste teknologi offentliggøres som regel på dette format.



## Gamereactor Top 15 PC / Windows

PLACERINGER: Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
1	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Et af tidernes mest ventede efterfølgere begejstrer hele redaktionen med fantastisk strategi og gameplay.	Action	Blizzard	10/10
2	<b>Mafia II</b> Sådan skal teknikken fungere og sådan skal et intenst sandkassespil serveres til alle hjemmegangstere..	Action	2K Games	9/10
3	<b>Bioshock 2</b> Atmosfære og god online. Endelig fik vi widescreen og Rapture kunne for alvor underholde også på PC.	Action	2K Games	8/10
4	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Fem fantastiske spil. Enkeltvis er spillene værd at eje, i en samlet pakke er de et rent røverkøb. Køb, køb.	Action	EA	9/10
5	<b>World of Warcraft</b> Blizzard fornyer WoW med Cataclysm. Vi betastede udvidelsen og skrev om vores oplevelser på sitet.	Onlinerollespil	Blizzard	9/10
6	<b>Torchlight</b> Mens vi venter på Diablo III bruger vi en del af ventetiden i Perfect Worlds fornuftige loot-eventyr.	Actionrollespil	Perfect World	8/10
7	<b>Warhammer 40 000: DoW II - Chaos Rising</b> Stadig et utroligt atmosfærisk strategispil. Last Stand-delen er en fantastisk udgave af Gears' horde mode.	Strategi	THQ	8/10
8	<b>Supreme Commander 2</b> Sprød grafik og intuitivt gameplay. Er du træt af kompleks og søvndyssende strategi er redningen her.	Strategi	Square Enix	9/10
9	<b>Blur</b> Ræs imod andre online eller op til fire spillere på delt skærm. Vi nyder stadig et par omgange i ny og næ.	Racing	Activision	8/10
10	<b>Left 4 Dead 2</b> Bekæmp zombier i Valves rablende førstepersonsskyder. Gale våben, fantastisk online og gode gys.	Action	Valve	9/10
11	<b>Mass Effect 2</b> Mass Effect er på vej til PlayStation 3, er der en bedre grund til at tænde din PC og tage turen igen?	Rollespil	EA	9/10
12	<b>Dragon Age: Awakening</b> En selvstændig udvidelse og endnu en god grund til at vende tilbage til det spændende fantasy-univers.	Rollespil	EA	9/10
13	<b>Singularity</b> Klassisk gameplay, der ikke imponerer ved første øjekast, men derefter fanger en med fantastiske våben.	Action	Activision	9/10
14	<b>Battlefield: Bad Company 2</b> Masser af multiplayer-sjov gør sit for at skubbe Modern Warfare af tronen som skydespillenes konge.	Action	EA	8/10
15	<b>Just Cause 2</b> Skal det være vildt, vildere eller bare tåbeligt? Just Cause 2 har alt til drengrovens sandkasses. Herligt.	Action	Square Enix	8/10

Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde. Mangler du yderligere inspiration, vil vi anbefale dig at læse vores mange anmeldelser eller tema-sider på Gamereactor.dk

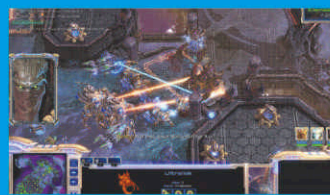
SPIL DET!

### STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD / ACTIVISION

**Vores mening:** Om det skal være den ekstremt veludførte kampagnedel, det flotte lydspor og stemmeskuespil, det enormt dybe og brede multiplayeraspekt der inspirerer til et køb af dette spil vil, vi lade være op til den enkelte. Men alle med hang til gode strategispil skylder sig selv at spille Starcraft II. Men kan måske klandre Blizzard for at tage for få chancer, men omvendt bør nogle ting ikke ændres, når de fungerer så godt som de gør. En værdig efterfølger, der var ventetiden værd.

**Til dig som:** Har ventet i 12 år. Eller dig som vil have flot og velfungerende strategi.



SPIL DET!

### MAFIA II

2K CZECH / 2K GAMES

**Vores mening:** Gameplaymæssigt er Mafia II brilliant, og har den bedste styring i noget sandkassespil, inklusiv såvel GTA IV som Just Cause 2 og Red Dead Redemption. Ildkampene føles både problemfrie og spændende. Cover-systemet er genialt i sin banale enkelhed, og bilfysikken er ikke til at sætte en finger på. At flyde rundt med tre tons støbejern på Empire Bays gader føles præcist lige så godt som vi havde håbet på. Mafia II er langt fra perfekt, men med en hurtig PC er det en fantastisk oplevelse og et oplagt køb på PC.

**Til dig som:** Elsker at køre og skyde iklædt dit bedste nålestribe gangsterkluns.



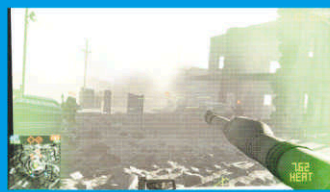
SPIL DET!

### BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

DIGITAL ILLUSIONS / EA

**Vores mening:** Activision har grund til at ryste i bukserne. Bad Company 2 har i lighed med Modern Warfare erfaringspoint, samt belønninger for brug af de forskellige klasser. Man kan vælge mellem soldat, ingeniør, sprængstofekspert, snigskytte eller feltlæge, og af spiltyper finder man Rush, Squad Rush, Conquest og Squad Deathmatch. Flerspillerdelen i Bad Company 2 er mere taktisk end i eksempelvis Modern Warfare 2. Battlefield: Bad Company 2 har allerede et solidt tag i online-spillerne verden over, og det er velfortjent.

**Til dig som:** Elsker Modern Warfare 2.



UNDGÅ!

### JAMES CAMERONS AVATAR: THE GAME

UBISOFT / UBISOFT

**Vores mening:** Så er det tid til en spillatisering af årets vildeste 3D-film. James Camerons blockbuster-film omsættes til en sølle omgang spillet. Du er marinesoldaten Able Ryder og kan vælge om du vil støtte Na'vi-folket eller den store stygge militærmagt. Du kæmper los i jungelområder, og totalt ligegyldige multiplayer-kampe. En spilkontrol der mest af alt leder tankerne hen på en våd karklud, og et kamera der lader en del tilbage at ønske. Tarvelig malkning af en film, der i forvejen ikke byder på meget andet end flot 3D.

**Vælg i stedet:** iPhone/iPod Touch-udgaven





FILM



MILEVIDT  
BEDRE END  
ALLE ANDRE  
SPIL-TIL-FILM-  
OPLEVELSER

# Prince of Persia

Prince of Persia The Sands of Time leverer spilserien som actionfilm...



Skuespillere **Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley, Alfred Molina**  
Udgiver **DISNEY**  
Instruktør **MIKE NEWELL**  
Genre **ACTION**  
Premiere **21. SEPTEMBER**  
Tekst **TROELS PLEIMERT**

**MIKE NEWELL ER FILMINSTRUKTØR.** Han har blandt andet instrueret en Harry Potter-film og Fire Bryllupper og en Begravelse. Men når man arbejder for Jerry Bruckheimer er man ikke instruktør læn- gere. Man er som mediet i en séance hvor de til- stedeværende, der holder hænder omkring sigøj- nerdugen, er filmens publikum, og Jerry er spøg- elset, alle gerne vil snakke med. Tag ikke fejl: dette er ikke Mikes film. Det er Jerrys.

I Prince of Persia er alt er på plads fra Jerrys tilsyneladende evigt-fungerende formular-skuffe: Et storslået, eskapistisk eventyrplot med klart opdelt helte- og skurke-roller, og et hastigt fremdrevent plot kun afbrudt af spektakulære visuelle effekter, hidsigt klippede action-sekvenser og et nærmest obligatorisk romantisk sub-plot. Men ligeså typisk for en Bruckheimer-film er de visuelle nuancer gennemarbejdet ned til mindste detalje, og alle – alle – skud er komponeret med så stor omhyggelighed, at man undres om nogle af de involverede bag kulisserne ikke ærgrer sig lidt over, at al deres timelange slid er på skærmen i højst halvandet sekund.

Historien er en løs genfortælling af spillet med samme titel. Og på papiret lyder den utrolig for- mularisk, men det gør kassesucceser som Pirates of the Carribean, The Rock, Top Gun og Fræk- kere End Politiet Tillader – alle tidligere Bruckheimer-produktioner – også. Det er ikke det samme som at det ikke fungerer. Plottet er egent- lig bare limen, der holder de enorme kulisser og special effects sammen med rollercoaster-folelsen af at følge vores helte fra den ene kon-frontation til den anden, men selv om det er simpelt, så er historien og manuskriptet tydeligvis sammensat af folk med ægte kærlighed til både den persiske tidsperiode og spillet hvorpå filmen er baseret. Understøttet af solidt skuespil.

Men samtidig er den også en popcorn- rollercoaster-film for fuld udblæsning, der fyrer på alle de rigtige cylindre når den skal, er milevidt bedre end alle andre computerspils-film, jeg kan komme i tanker om, og i sidste ende leverer den en vare som kun Jerry Bruckheimer kan.

7/10



## Prinsen som spilserie

Jordan Mechner har stået for filmens historie og de første manuskriptudkast – Det var ham, der skabte det originale Prince of Persia-spil tilbage i 1989, og ligeledes skrev historien til Sands of Time spillet. Siden originalspillet er det blevet til et hav af gode eventyr med den persiske prins. Brøderbund og få andre har sat deres præg på serien, men Ubisoft var selskabet der for alvor tog fat i klassike- ren og genfødte serien med The Sands of Time. Det klassiske sidescrollende 2D- spil er også blevet genudgivet på alt fra iPhones til flashspil, og især Xbox Live- udgaven (billedet) leverer et fornuftigt bud på et godt remake.





## The Maiden Heist

Genre KOMEDIE Premiere 28. SEPTEMBER Tekst KRISTIAN REDHEAD AHM

EN GANG IMELLEM kan man overvældes af hvor god en idé lyder, inden den bliver ført ud i livet. Christopher Walken, Morgan Freeman og William H. Macy i en skør komedie der blander Oceans Eleven med en pensionistudflugt lyder for vildt.

Sjældent er store talenter dog blevet spildt så meget. Alle tre oscarvindere er ekstremt tamme i deres ret overdrevne roller og på intet tidspunkt udnyttes deres unikke egenskaber. Man får indtrykket af de kun er med for at tiltrække flere seere... ja, det virkede jo faktisk også på mig.

En enkelt gang fik jeg sved på panden og de par gange der skete noget sjovt var det ikke just lærklaskende morsomheder, der blev disket op med. Alle vittigheder annonceres på en kilometers afstand og uden drejninger eller overraskelser er det svært at interessere sig for handlingen.

I stedet for at en mindeværdig komedie ender man med en ganske hyggelig trommerum af en film.

5/10



## Hot Tub Time Machine

Genre KOMEDIE Premiere UDE NU Tekst KRISTIAN REDHEAD AHM

JEG ELSKER FILM, der involverer tidsrejser. De fuldstændig hjernevridende muligheder som de flerdimensionelle udflugter giver, er i de rette hænder en garanti for originale historier.

Det nyeste skud på stammen, komedien Hot Tub Time Machine, blander elementer fra The Hangover og Tilbage Til Fremtiden og får det til at fungere. De fire venner Adam, Jacob, Nick og Lou tager til et skisort i Kodiak Valley. For 24 år siden havde de deres livs fest der, men nu er det et sørgeligt hul. Dette holder dem ikke fra at drikke helt ustyrligt og tilbringe natten i boblebadet. Da de vågner næste morgen er de blevet transporteret tilbage i tiden til den sagnomspundne fest og skal nu finde ud af hvordan de kommer hjem.

Ikke bare udnyttes det overdrevne 80'ers scenarie flot, selve tidsrejsen og de enkelte karakterer bruges til at skabe nogle hylende morsomme scener. Man ender derfor med en vellykket komedie fyldt med gode indfald.

7/10



De fire hovedpersoner der her har undgået den inkonsistente virus og nu befinder sig som nogle af de få overlevende i smittezonen

## The Crazies

Instruktør BRECK EISNER Genre GYS Premiere UDE NU Tekst LEE WEST

GEORGE A. ROMERO er af mange anset som værende faderen til hele zombiegenren indenfor gyserfilm. Den nu halvfjerdsårige filmmager har da også en del klassiske zombiegyser på samvittighed-en. I 1968 fik vi Night of The Living Dead med stavrende langsomme zombier. The Crazies fulgte efter fem år senere, og i 1978 fik vi den groteske kritik af et forbrugersamfund i opløsning med Dawn of The Dead.

I år er det tid til en genoplivning af The Crazies og historien om det idylliske landsbysamfund Ogdan Marsh, der falder fra hinanden, efter at et biologisk militærprojekt, Trixie Virussen, skaber en ny generation af zombielignende galninge.

Vi følger enkelte landsbyboere, der pludselig "slår klik". Naturligvis er dette bare optakten til endnu en historie om en bunke galninge og den tilhørende fangeleg. Historien er ganske enkelt ikke videre original, og det behøver den såmænd heller ikke være til denne slags film.

Problemet er desværre at genren forlængst er blevet piftet op af både den komiske Zombieland,

den mere intelligente 28 Days Later og den stemningsfulde I Am Legend. Sætter man The Crazies op mod disse værker, falder den hurtigt til jorden. Hvad der redder oplevelsen fra middelmådighedens favntag er enkelte glimt af godt skuespil fra Russel Clank som sheriffs medhjælper.

Og så alligevel ikke. For den nuværende instruktør virker mest af alt som om, at han nyder at efterligne det konventionelle gys med høje lyde og klastrofobiske kameravinkler, lige når man forventer det, fremfor at skabe en stemning af troværdig dommedag, som Romero kunne i sin storhedstid. Og det keder i længden.

Har du aldrig set en "zombiefilm" vil du ganske sikkert være godt underholdt af gysene og de letkøbte chockeffekter, og er du typen, der ikke kan få nok af zombielignende masser, så er der endnu en film til samlingen her. Du skal bare være forberedt på, at du ganske sikkert har set bedre eksempler på genren tidligere.

6/10

## Re-release Vi anmelder Blu-Ray-versionen af en ældre film...



### The Boondock Saints

Udgiver SCANBOX  
Instruktør TROY DUFFY  
Genre ACTION  
Premiere 5. OKTOBER  
Tekst LEE WEST

DA THE BOONDOCK SAINTS udkom for mere end ti år siden, var der næppe de store forventninger til filmen om McManus brødrene (spillet af Sean Patrick Flanery og Norman Reedus). Historien om de to brødre der ser sig udvalgt af gud til at rense ud i de værste forbrydere på jorden henrykkede mange. FBI agenten Paul Smecker (spillet af Willem Dafoe) sætter jagten ind på de gale brødre, men må undervejs overveje, om de ikke bare gør det, som han så ofte har ønsket at gøre: få ryddet op i de værste kriminelle. Det er svært ikke at tænke på de egentlig ganske forfær-

delige "En Mand Ser Rødt"-film, bare tilsat stilistiske skyderier og fantastisk musik.

Man enten elsker eller hader Boondock Saint, men uanset hvad er det tid til en genudgivelse på Blu-Ray. Fuld 1080p billede og DTS-HD 5.1 er hvad man får på BD-skiven.

Især lydsiden imponerer, mens billedet gør sig rigtigt godt for en ældre lavbudgetsfil. Nogle herlige (men grynedede) fraklip og de nyere tegneserier inkluderet på skiven fuldender en solid genudgivelse.

8/10

# MUSIK



## Volbeat

Beyond Hell/Above Heaven er Volbeat i fin form

### Volbeat

Genre **METAL**  
Premiere UDE NU  
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Efter to turneer sammen med Metallica og koncerter på landets største scener, er Volbeat efterhånden ved at være et etableret navn. Og selvom de på deres fjerde album ikke viger langt fra den grundformular, der gjort dem til en succes, så er her ingen tegn på metal-træthed. De spiller tonsende boogie-metal med tydelig americana-indflydelse, der er stadig lagt stor vægt på det melodiose, og forsanger Michael Poulsen lyder stadig som en blanding mellem Elvis og den svenske kok fra Muppet Show, men Beyond Hell/Above Heaven har så mange friske pust, at man ikke kan anklage bandet for at sidde fast.

Åbningsnummeret The Mirror and The Ripper starter

som typisk Volbeat når de er bedst, men bliver hurtigt krydret med en lækker slideguitar, der bryder med det vante udtryk og sætter tonen for resten af pladen. Opfølgeren Heaven Nor Hell fortsætter stilen med sin mundharmonika, og er pladens måske nok mest melodiose sang. Her er desuden skruet helt op for de storslåede guitarflader, og man får straks indre billeder af at stå og skrælle med på de forreste rækker foran Orange Scene.

Der er nok nogen der vil mene, at Volbeat er blevet noget blodere og radiovenlige siden deres debutplade, men her er også numre til det hårde metalfolk. Who They Are lyder som Metallica i deres storhedstid, og der bliver for alvor vist tænder på Evelyn, hvor Mark Greenway fra Napalm Death gæsteoptræder. Hans hæse og bidske growl står i god kontrast Poulsens sang, og

nummeret slår en stor fed streg under, at Volbeat først og fremmest er et metalband.

Bandet går lidt i tomgang på pladens anden halvdel, hvor numrene bliver lidt for ensformige og Volbeat-typiske, men fornævnte Evelyn og Mikkel Kessler-nummeret A Warrior's Call, der passer glimrende ind, selvom det snart har et år på bagen, er med til at holde interessen fanget.

Skivens slutter med fanhyldesten Thanks, der uden tvivl er velment, men bliver en anelse for selv-smagende og tyk.

Hvis man ikke kan lide Volbeat bliver man næppe omvendt af Beyond Hell/Above Heaven, men tilhængere vil bestemt ikke blive skuffede.

Volbeat viser at de stadig har masser af gnist og energi, og er man til tunge guitarer, bør man helt klart give den et **lyt. 7/10**



### Lloyd Cole

Genre **ROCK**  
Premiere UDE NU  
Tekst BO NØRGAARD

Den engelske sanger og sangskriver Lloyd Cole er efterhånden en erfaren herre. Han debuterede helt tilbage i 1984, hvor han sammen med bandet The Combinations udgav albummet Rattlesnakes.

Broken Record er en underligt underspillet størrelse. Lloyd Cole spiller folk-rock med en bismag af country, som bl.a. Ryan Adams også gør. Hans behagelige stemme skaber, i samarbejde med den professionelle produktion, et velfungerende lyd billede. Dette er uden de helt store armbevægelser. Faktisk sker der ikke alverden rent musikalsk på pladen.

Onde tunger kunne måske endda finde på, at kalde det småkedeligt. Det gør, at det er melodierne og teksterne, der skal bære pladen, og det gør de også fint. For det meste. Desværre er der også tilfælde, hvor tingene ikke flasker sig helt så heldigt for Lloyd Cole. Faktisk ender sidste halvdel af pladen med at blive et mærkelig mismask af halvdårlige tekster og småkedelige melodier. Broken Record er en fin søndagsplade. Forvente bare ingen overraskelser. **6/10**



### Rick Ross

Genre **RAP**  
Premiere UDE NU  
Tekst BO NØRGAARD

Pladen Teflon Don er, ligesom Rick Ross selv også et spøjst bekendtskab. Som nævnt bruger han utrolig meget tid på at snakke om sine penge, sine damer osv., og leverer på den måde et gangsterrap-album efter den klassiske skabelon.

Pladen er meget velproduceret, der er en fin rød tråd mellem numrene, og det virker i det hele taget til, at det er bag knapperne, Ross er bedst. For nogen stor rapper er han altså ikke.

Linjer som "If she died on my dick/She would live through my rhymes" indbringer ikke priser for originalitet ret mange steder. Til gengæld vinder han på alle de stjerner, der har givet en hjælpende hånd med på pladen. Free Mason med Jay-Z, og Tears of Joy, hvor Cee-Lo's karakteristiske stemme leverer et suverænt omkvæd, er begge glimrende hip hop-numre. Sammen med Kanye West's vers på Live fast, Die young, giver de tre gode grunde til at lytte til Teflon Don.

Det er dog produktionen og ikke Ross der er den virkelige stjerne her. **5/10**



### The New Low

Genre **METAL**  
Premiere UDE NU  
Tekst BO NØRGAARD

The New Low spiller hardcore med små strejf af dødsmetal. Det er tungt, hurtigt og brutalt. Deres debutplade, Fall Empire er produceret af Jacob Bredahl, den tidligere forsanger i de danske metalveteraner Hatesphere, hvilket også kan høres i bandets lyd.

Vkalen synes at ændre sig meget lidt fra nummer til nummer. Men når et nummer lyder, som om det er opbygget af tre-fire mindre numre, der ikke i øvrigt ikke hænger sammen, ender man som lytter med at blive rundtosset.

Der er dog lyspunkter, og enkelte steder viser The New Low sig også fra deres bedre sider, fx på As I Float Above a Black Waste. Her viser bandet, at de er i stand til at skruer en god metal-sang sammen. I det hele taget fungerer Fall Empire bedst, når der bliver skruet lidt ned for tempoet.

I det her tilfælde gælder den gamle kliché med "Less is more", for bandet viser, blandt andet i As I Float Above a Black Waste, at de er i stand til at skruer en god metalsang sammen. **4/10**



### Robyn

Genre **POP**  
Premiere UDE NU  
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Med Body Talk pt. 2 får vi serveret en stribe skarpe og dansable elektroniske produktioner, der fungerer som den perfekte bund for den svenske sangerindes kælnne og evigt fængende vokal.

Pladens første fire numre trækker tråde til både 80'ernes synth-pop og moderne dance, og blander svævende synthesizerflader med dundrende stortrommer og pumpende basgange.

Selvom der kun er otte sange, får vi stadig rigeligt med variation. De tre første er elegant pop, mens Robyn på We Dance To The Beat sig ud i minimalistiske techno-toner, der i visse øjeblikke endda leder tankerne hen på Kraftwerk. Criminal Intent er let elektro-hiphop, hvor Robyns vokal rammer en perfekt balance mellem flabet og nuttet, og Snoop Doggs gæsteoptræden på U Should Know virker overraskende godt.

Pladen rundes af med den rørende ballade Indestructible, hvor elektronikken droppes til fordel for klassiske strygere. Body Talk pt. 2 er et let men velsmagende måltid, der kan anbefales til festen. **8/10**

# TRUTH IS THE FIRST CASUALTY OF WAR

**“BANBRYTANDE STRATEGISPEL TAR GENREN TILL NYA HÖJDER”  
-AFTONBLADET-**

Combine deceptive strategies to conquer the battleground



Quickly zoom from the tactics board right down to individual units



Outwit online adversaries in multiplayer and co-op modes



# RUSE™

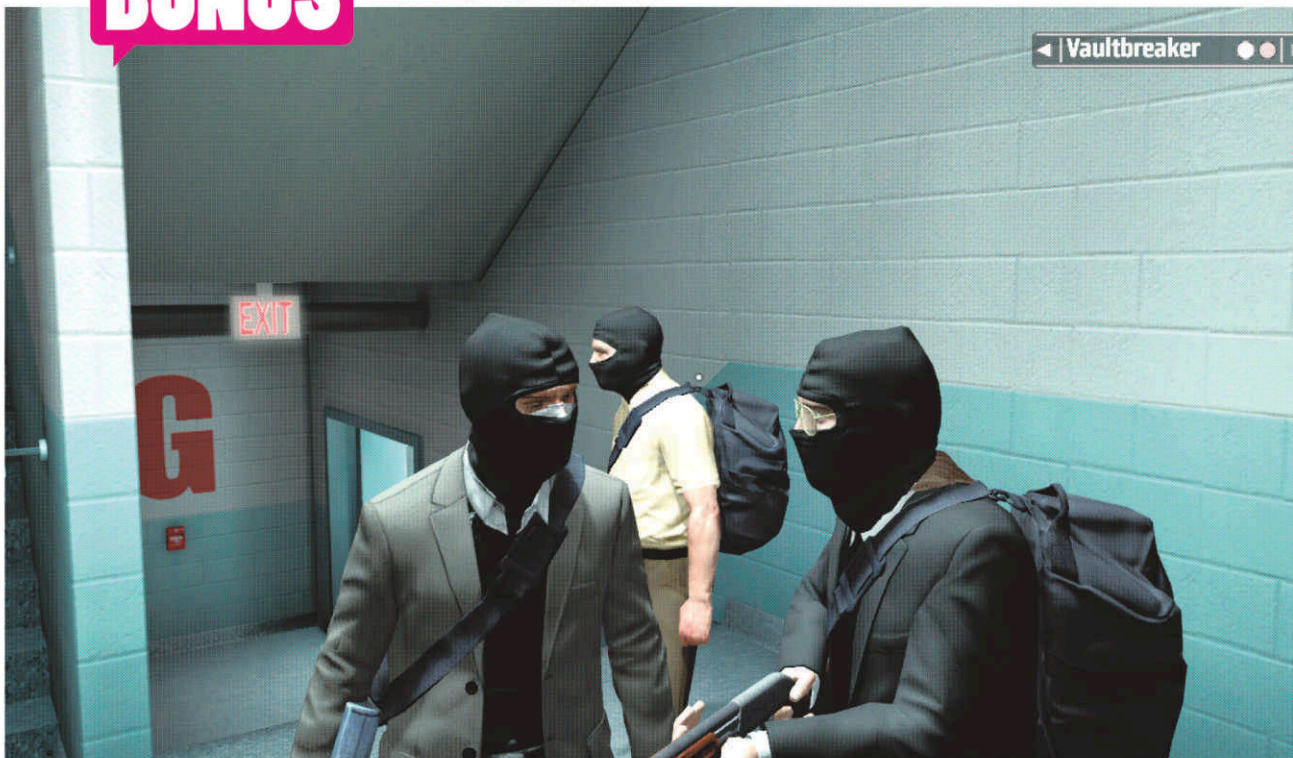
DON'T BELIEVE WHAT YOU SEE

[WWW.RUSEGAME.COM](http://WWW.RUSEGAME.COM)



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed By Eugen Systems. Uses Scaleform GFX © 2010 Scaleform Corporation. "X", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Notice: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement (SSA). You must activate this product via the internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see <http://www.steampowered.com/agreement> to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy. All rights reserved.  
A PERMANENT INTERNET CONNECTION IS REQUIRED TO PLAY THE PC VERSION OF THE GAME.



**BONUS**Rygter, omkamp, lister, dueller  
Husk du finder meget mere på: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)**Kane & Lynch: Dead Men**

Platform PS3 / Xbox 360 Premiere 2007

Lee kigger på det behårde makkerpars allerførste eventyr...

De danske spilmagikere fra IO Interactive åbnede dørene op til bevæbnede psykopater og en dystert historie om vrede, hævn og stakkevis af smertestillende piller. Det var naturligvis tid til den umage duo Kane & Lynch, fra den danske udvikler mest kendt for lejermorderen Agent 47.

At gense Kane & Lynch er som at tage i cirkus med ungerne for at se på klovne. Man føler automatisk, at man bør skrue smilet på, da det er "nogle man kender", men samtidigt er oplevelsen en anelse

lige gyldig. Vi gav i sin tid denne udgave 7/10 på den danske del af Gamereactor, og det på trods af at Simon måtte erkende, at "Kane and Lynch er en ganske habil spiloplevelse, der desværre har en del forstyrrende elementer og fejl, som godt kunne bruge en kærlig hånd. Det er tydeligt, at spillet er blevet ruset ud i julehandlen uden at være 100% færdigt."

Nu er det ikke længere en åbenbaring, når en dansk udvikler kan klare sig på spilmarkedet, og det er bestemt ikke

godkendt at levere et halvfærdigt produkt. For det er netop hvad det første Kane & Lynch er. Man kan skyde modstandere i hovedet på klods hold uden respons, og skjulte fjender kan nakke dig, uden at du nogensinde har en chance for at se, hvem eller hvad der er skyld i din død.

Der er sket en del på tre år, og på trods af en velskrevet historie, er det lidt af en pine at gennemspille makkerparrets første eventyr. Dead Men kan derfor med god vilje lige hives op på et lille 5-tal.

**Download**

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen

**Pocket Legends**

iPhone / iPad / gratis

Tre klasser og en håndfuld instances med mulighed for at kæmpe op til 5 spillere sammen lyder måske ikke af meget. Men når det kan ske over din normale telefonforbindelse på din iPhone, bliver det straks mere imponerende. Der er 45 niveauer, men du kan stige til 13 uden at skulle have pengepungen frem. Derefter er det tid til mikrotransaktioner hvis du vil fortsætte løjerne. PL er ganske repetitivt, men fornøjeligt i små doser. Spillet er netop blevet opdateret med quests og en mere sammenhængende verden. **9/10**

**Dead Rising 2 Case Zero**

Xbox Live Arcade / ca. 35 kroner

Inden det går løs i syndens by har Chuck Greene et stævnemøde med den udøde befolkning fra en lille flække. Denne appetitvækker for Dead Rising 2 kaldes Case Zero. Som en forsmag til to'eren har vi derfor hakket, skudt og tævet løs på de stakkels, livlige lig. Godt nok har Capcom sat prisniveauet lavt (400 MS Point) med dette spil, og der er såmænd også god grund til at give det mere end en omgang, men med den korte længde på omkring to timer, skal spillet absolut ses som en snack inden måltidet. **7/10**

**Scott Pilgrim vs the World**

PSN/ Xbox Live Arcade / ca. 70 kroner

Scott Pilgrim-spillet er en kærlighedserklæring til en næsten afdød genre, der er proppet med så mange referencer til de største grillbar-klassikere, at det nærmest er lige for hver enkelt af de sprøde pixels, indeholder et lille "vi husker dig"-budskab. Der skal tæskes skurke, og der bydes på muligheden for at spille fire spilleren sammen i bedste Castle Crashers-stil. På den visuelle side er animatoren Paul Robertson i topform og det hele serveres med charme. Rigtig god underholdning med vennerne. **8/10**

Snak fra spilindustrien

**Spilsnak****Far Cry 3 på vej**

Rygtet om en 3'er er næsten bekræftet. Udviklingen ledes af Josh Mosqueira, der tidligere var chefdesigner på Company of Heroes hos Relic Entertainment.

**This is Vegas**

Efter at have kastet 300 millioner kroner efter sandkassespillet, lyder rygtet nu, at Warner har luk-ke-t og slukket for projektet.

**EA Sports MMA aflyst**

Alt tyder på at EA undlader at udgive MMA-spillet i Danmark for at undgå problemer med de mange reklamer for energidrikke, der er i spillet.

**Rage på iPhone**

På sidste måneds QuakeCon-event dukkede selveste Doom-skaberen John Carmack op og fremviste på vanlig afslappet vis Rage på iPhone. Videoen imponerede og vi kan forvente spillet senere på året.

**PSP 2 med touch**

Atter en spilmesse og atter en omgang PSP 2-rygter. Denne gang var det Gamescom og PSP 2 med påstået touchinterface der var fokus. Luften gik dog lidt af ballonen og annonceringen udeblev.

**Doom 4 kun til Xbox 360**

Doom 4 er ikke fremvist officielt endnu, men hvisken i krogene indikerer at Microsoft har haft pengepungen fremme for at sikre titlen eksklusivt til Xbox 360.

**Kingdom Hearts: Birth by Sleep ikke på PSN**

Rollespilsekskenderne PSP-ejerne bør ikke investere i PSPgo. Om ikke andet har Square Enix udtalt at Kingdom Hearts: Birth by Sleep kun vil udkomme på UMD og altså ikke som download på PSN.

**EA registrerer Sims 4**

Det kommer næppe som en overraskelse. Men EA har nu registreret The Sims 4.com.

**Infamous 2 med Move**

Rygtesmedene er igang igen, og alt tyder på, at efterfølgeren til Infamous fra Sucker Punch får Move-control.



# Kør som en prof

Seriøs simulatoracing

Gamereactor tester Fanatecs tjekkede racing-produkter

## Fanatec Rennsport Cockpit

Producent Fanatec Format Multi Pris ca. 7600:-

At prøve at trimme sine omgangstider med rattet i skødet er lidt som at spille billard med en snor. Det kan lade sig gøre, men resultaterne lader vente på sig. Det er derfor Fanatec findes. Tyske racing-galninge hvis simulatorprodukter konkurrerer i sin helt egen vægtklasse.

Rennsport Cockpit er præcis hvad det lyder til. Et stift og sortlakeret aluminium-cockpit til de seriøst simulatortrængende. Med i pakken er der en Sparco-stol, metalbur, stativ til tre 32-

tommerskærme, samt perfekte monteringsmuligheder til Fanatecs rat og pedaler.

Det er dyrt, optager masser af plads, og er relativt besværligt at samle. Samtidigt er den uhyggeligt stabil og perfekt tilpasset til nørdet brug af os simulatorfanatikere. Stolen kan glides frem og tilbage, og pedalerne justeres til at sidde i den vinkel, man finder mest behagelig. Minus for den unaturligt skålformede stol, men ellers en drøm for enhver racingfantast.

8/10



## Fanatec Clubsport Pedals

Producent Fanatec Format Multi Pris ca. 1600:-

Få ting er så nørdede som at opgradere sin racingudrustning med perfekte Porsche-pedaler i ægte aluminium. Hvilket vi på redaktionen selvfølgelig allerede har gjort.

Clubsport-pedalerne er de mest avancerede racingpedaler, man kan købe, og kvaliteten er fantastisk. Pedalerne er perverst velkonstruerede, uhyggeligt skønne at træde på, og tilbyder indstillelig modstand i både bremse og kobling.

Stort plus for force feedback i bremsepedalen, dog kun på PC.

9/10



## Fanatec Porsche 911 Turbo S

Producent Fanatec Format Multi Pris ca. 2900:-

Til PC og PS3 er der mange valgmuligheder for de simulatorbidte. På Xbox 360 er der praktisk talt kun én: Fanatec Porsche 911 Turbo S, et vidunderligt rat der kan bryste sig af gedigen byggekvalitet, behageligt læderbetræk og et nemt installationssystem.

Det bedste ved Fanatec Porsche 911 Turbo S er den ekstremt præcise bæltedrift og de tre separate force feedback-motorer. De medfølgende plastikpedaler stinker, men ellers er det et brillant rat.

9/10

# Listerne

Læs med her når vi bringer de 10 højest vurderede spil igennem tiderne ifølge metacritic.com. Se listen herunder

## 1 Legend of Zelda: Ocarina of Time 1998 99% (gennemsnit) 9/10 (GR)

Tidernes mest succesfulde Zelda-spil anses også for at være det bedste. Links tredimensionelle debut er et stykke spilhistorie som fik en enig spiller verden til at juble over eventyret i Hyrule. Fik du læst vores kæmpe artikel i Gamereactor #110 om Zelda?



## Tidernes 10 bedste spil ifølge Metacritic.com

Placering	Spiltitel	Platform	Udkom	Karakter	Gennemsnit
2	<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b> Med Tony Hawk's Pro Skater lykkedes det Neversoft at ramme lige i øjet. Toner fra Papa Roach, Rage Against the Machine og Millencolin lagde stemningen til et velfungerende trickspil. På et marked der endnu ikke var overlæsset med ekstreme sportsspil var dette en vinder.	Multi	2000	8	98,5%
3	<b>Soul Calibur</b>	Multi	1999	9	98,3%
4	<b>Grand Theft Auto IV</b>	Multi	2008	10	98,1%
5	<b>Perfect Dark</b>	N64	2000	8	97,8%
6	<b>NFL 2K1</b>	DC	2000	9	97,5%
7	<b>Halo</b>	Xbox	2001	9	97,4%
8	<b>Metroid Prime</b> I 1994 udkom Super Metroid, ofte anset som et af tidernes bedste spil. Derefter var det stille i lang tid, indtil Samus gjorde comeback i Metroid Prime. Det var slut med de simple platformsbaner og førstepersonsperspektivet dominerede i et fortræffeligt eventyr.	Gamecube	2002	9	97,2%
9	<b>Grand Theft Auto III</b>	Multi	2001	9	97,1%
10	<b>Super Mario Galaxy</b> I 2007 vendte Nintendo tilbage med Super Mario Galaxy til Wii. En ny klassiker var skabt, og den skyhøje karakter i hus.	Wii	2007	10	97%

OBS! For de fulde anmeldelser af alle spillene på listen besøg Gamereactor.dk

## Tidernes 10 mest solgte konsoller

Placering	Konsol	Udvikler	Udkom	Generation	Antal millioner
1	<b>Playstation 2</b>	Sony	2000	6	142,8
2	<b>Nintendo DS</b> PlayStation 2 sælger stadig godt, og alt tyder på at den runder 150 millioner solgte i år. Det er ganske fortjent med et bagkatalog af forrygende titler. Nintendo DS er ganske vist ikke 10 år gammel, men kataloget af spil er allerede imponerende. Mon ikke den ender på førstepladsen i 2011?	Nintendo	2004	7	128,9
3	<b>Game Boy</b>	Nintendo	1989	4	118,7
4	<b>Playstation</b>	Sony	1994	5	102,5
5	<b>Game Boy Advance</b>	Nintendo	2001	6	81,5
6	<b>Wii</b>	Nintendo	2007	7	70,9
7	<b>NES</b>	Nintendo	1984	3	61,9
8	<b>PSP</b> Man kunne fristes til at kalde PSP for verden mest succesfulde flop. Konstant får den kritik, og er kendt som lidt af en forfæjlet ide. Alligevel har Sony solgt langt flere PSP-maskiner end de fleste konsolmagere kan prale af for deres produkt.	Sony	2004	7	60,2
9	<b>Super Nintendo</b>	Nintendo	1990	4	49,1
10	<b>Xbox 360</b> På samme tid som det tog at sælge 21 millioner Xbox-maskiner, har de solgt det dobbelte antal Xbox 360-enheder. Efter fem år står maskinen stadig stærkt.	Microsoft	2005	7	41,7

# Vind en PlayStation 3 og Kick-Ass på Blu-Ray



## 1. præmien PS3 & Move

Sonys krafthus af en spillemaskine kan blive din inklusiv den nye Move-controller og naturligvis Kick-Ass på film.

### Ekstra præmier Kick-Ass Blu-Ray

Du har også chancen for at vinde Kick-Ass på Blu Ray. Den forrygende superheltefilm som vi i sidste udgave af Gamereactor kvitterede med et flot 9/10 for i anmeldelsen.

### Sådan gør du: Deltag og vind

Send kuponen herunder, eller læs mere på Gamereactor.dk. Vi trækker vinderne blandt de indsendte kuponer samt tilmeldingerne på vores hjemmeside den 1. oktober.



### Sæt kryds ved det korrekte svar:

#### Hvilken superhelt er Peter Parker?

- Spider-Man  Cyclops  The Hulk

#### Hvilken superhelt er Clark Kent?

- Batman  Superman

#### Hvilken superhelt er Bruce Wayne?

- The Punisher  Batman  Charles Xavier

### Motivering:

Skriv med højst 15 ord hvilken superhelt, du synes, er den bedste og hvorfor

.....

.....

.....

.....

### Dit navn & adresse:

Du kan naturligvis deltage i lodtrækningen på gamereactor.dk, så slipper du for at klippe i bladet. Hurra!

Navn: .....

Adresse: .....

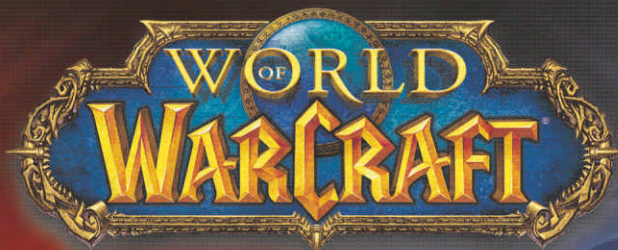
Postnummer & by: .....

Telefonnummer: .....

Klip kuponen ud, læg den i en kuvert og skriv "Superhelt" på kuerten. Eller endnu smartere: sus forbi Gamereactor.dk og deltag i konkurrencen lige der, uden at skulle klippe i bladet. Kuponen kan sendes til: Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf., 2900 Hellerup.

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

CREATIVE



HØR AZEROTHS FORUNDERLIGE VERDEN, SOM DU ALDRIG HAR HØRT DEN FØR!



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
HEADSET



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
WIRELESS HEADSET

### Det ultimative headset til MMO-spil

Oplev lydene af Azeroth som aldrig tidligere med Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset og Sound Blaster® World of Warcraft® Headset, der indeholder banebrydende lydteknologi og THX® TruStudio PC™. Den uovertrufne teknologi giver dig surroundlyd i hovedtelefonerne, optimering af spillyde – og forbløffende realisme. Vis, hvor din troskab ligger, med de udskiftelige headset-mærker med symbolerne for den side, du tilhører, og mulighed for belysning med 16 millioner programmerbare farver.



[soundblaster.com/worldofwarcraft](http://soundblaster.com/worldofwarcraft)

Mød os på Facebook: [www.facebook.com/SoundOfGaming](http://www.facebook.com/SoundOfGaming)

Fås hos:



Kun i udvalgte butikker



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

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



# THIS IS THE FACE THE ENEMY FEARS

THIS IS FORCE MULTIPLIED.  
RELENTLESS. EXACTING. PRECISE.

THIS IS A NEW BREED OF WARRIOR.  
FOR A NEW BREED OF WARFARE.

THIS IS TIER 1.

PRE-ORDER NOW



DOMINATE  
DICE MULTIPLAYER



JOIN THE ELITE AS  
A TIER 1 OPERATOR



# MEDAL OF HONOR

MEDALOFHONOR.COM



14.10.10

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.