

GRATIS
MAGASIN
Februar 2009
Nummer 97

Norde

www.gamereactor.dk

UNCHARTED2

NATHAN DRAKE
TAGER TIL NEPAL
I AMONG THIEVES
VI FORTÆLLER!

KILLZONE2 +FEAR2

TO AF ÅRETS MEST
VENTEDE ACTION
SPIL HAR VÆRET
EN TUR GENNEM
VORES MASKINER

CAPCOM LEVERER
NYE LUSSINGER!

STREET FIGHTER IV

* ANMELDELSEN

FLO- WER

GENOPLIV
VERDEN
MED LIDT
HJÆLP
FRA EN
BLOMST!

Blichfeldt har
grønne fingre...

Overdosis af spil

Ingen udsigt til endnu en kedelig ørkenvandring



Engang var begyndelsen af et nyt spilår ensbetydende med én lang ørkenvandring. Krudtet blev skudt af i november og december, og røgen lagde sig først engang i begyndelsen af marts måned. Sådan er det ikke i år, i hvert fald ikke for redaktionens mange spilhoveder, der får spilkoderne i god tid til det trykte magasin. Inden vi gik i trykken i slutningen af januar, havde vi således både Resident Evil 5, Halo Wars, F.E.A.R. 2: Project Origin,

Afro Samurai, Street Fighter IV, Warhammer 40.000: Dawn of War 2, Killzone 2 og en hulens masse andre.

Resident Evil 5 gemmer vi af helt åbenlyse grunde til marts-udgivelsen af magasinet, da spillet som bekendt først lanceres i slutningen af måneden, men det betyder ikke, at vi ikke har proppet årets første spilmagasin med anmeldelser. Det er Street Fighter IV der pryder månedens udgivelse, og det er der en god grund til – vi elsker nemlig Capcoms klassiske serie og kan nærmest få nostalgiske tårer i øjnene, hver gang vi lader det nye spil snurre i maskinen. Helt anderledes står det til med Killzone 2, der ikke bare skal overgå ettersom, der som bekendt fik hug i Amerika, men klarede sig hæderligt i Europa, men som også skal definere konsollen for 2009. Sony har i den grad brug for et spil a la sidste års Little Big Planet, et spil der fortæller alle potentielle købere, at actionspillet lever i bedste velgående på PlayStation 3 – og uden at ødelægge det for nogen, kan jeg godt afsløre at Killzone 2 er strålende.

En anden ting der overraskende nok også er endt strålende, er Halo Wars fra Ensemble Studios, der fik sparekniven sent sidste år, og som siden kun har arbejdet på at få Halo Wars ud af døren, så det hædrede spilstudie kunne lukke og slukke. Beslutningen virker i øvrigt helt malplaceret, når man har oplevet strategi-spillet. For første gang nogensinde er det nemlig lykkedes et hold at omsætte en ellers tung mus/tastaturstyring til et joypad. Lad os håbe at Ensemble Studios ikke tager den magiske formular med sig i graven.

Om ikke så forfærdelig mange numre af Gamereactor når vi vores magasin nummer 100, og selvom det har været til at skue i horisonten i adskillige måneder, så aner vi ikke hvordan vi skal gribe det an. Hvordan fejrer man så mange års arbejde, så mange spil anmeldelser, så mange positive henvendelser fra læserne? Vi roder stadig med en masse ideer og tanker omkring det, og vi håber I vil elske magasinet uanset hvad vi ender med at gøre.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Resident Evil 5 Jeg spiller det, så snart jeg har en halv time. Anmeldelsen er klar i næste måned.

SER MEST FREM IMOD:

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena Jeg elsker Riddick, var vild med filmene og har gennemført Escape from Butcher Bay tre gange. Dark Athena får sommerfuglene frem i maven.

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Jesper Nielsen

Lee West

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Marie-Louise Wagner

Jesper Knudsen

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Stibo Graphic A/S

ISSN 1603-6522

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

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

GAMEREACTOR NORGE

Jon Cato Lorentzen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoene, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

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

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største spilleste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Benny måtte indrømme, at han ikke havde forstand på reumatisme"

TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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



3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 JESPER NIELSEN

Slå Halo-ekspert op på Wikipedia, og du vil sikkert finde et billede af Jesper Nielsen, stående med sin Spartan-hjelm under armen og et fjoget udtryk i ansigtet. Derfor var det også nærliggende at sætte ham til at

vurdere om Ensemble Studios virkelig havde forvaltet Bungies univers som det var meningen, eller om der var dømt ægte maveplasker. Du kan læse Jespers anmeldelse her i magasinet - og ja, det er vist gået meget godt.

FAVORITSPIL:

Halo Wars - Hvornår kommer I andre så online?



02 HENRIK BACH

Vi skriver februar, men vi har stadig ikke set skyggen af Silent Hill: Homecoming, et spil der ellers er øremærket til Henrik. Til gengæld kunne vi sende ham Monoliths gys F.E.A.R. 2: Project Origin, der også indeholder en del hårrejsende øjeblikke. Om disse

skyldes de indlagte gys eller blot er et udtryk for torens mange kvaliteter, vil vi lade Henrik fortælle dig i anmeldelsen. Den finder du længere inde i magasinet, omtrent der hvor du også kan læse alt om Killzone 2, Street Fighter IV, Skate 2 og en hulens masse andre. Silent Hill: Homecoming må vente til næste måned.

FAVORITSPIL:

Metal Gear Solid 4 - Fremragende, storladent og enormt flot.



03 ASMUS NEERGAARD

Asmus har ikke kunnet bidrage med noget i denne måned, men det betyder ikke at den erfarne skribent fra Greve ikke har sat sig til tastaturet. Asmus er nemlig en af Gamereactors mest aktive bloggere og fodrede i

hele december læserne med hans helt egen julekalender. Aparte var den, det er der vist ingen tvivl om, men det blev alligevel godt modtaget af hans faste læserskare, der siden hen har kunnet læse om bl.a. presseblomster og hans 2009-spilønsker.

FAVORITSPIL:

Fallout 3 - Mig, min rustning og evnen til at blæse knoppen af alle.

grand theft auto IV

the **Lost and Damned**

PEACE AND PROSPERITY
BE DAMNED

NEW EPISODE AVAILABLE FOR DOWNLOAD EXCLUSIVELY ON XBOX LIVE®

FEBRUARY 17, 2009

www.rockstargames.com/iv www.rockstargames.com/lostanddamned
ADD-ON CONTENT. GRAND THEFT AUTO IV REQUIRED TO PLAY.

XBOX LIVE



18+
www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360



LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

En ny pige i mit liv?

Det vigtigste i mit liv er min dame. Vi kender alle det at være forelsket i en sød ung pige, en pige som altid vil være mig tro, en pige som aldrig bliver jaloux, en pige som vil gøre alt arbejdet, mens jeg sidder tilbage og nyder frugten af hendes kundskaber. Min pige har det hele, de helt perfekte former, som står som den pæneste pynt i hele lejligheden, når man kommer hjem fra en rigtig møg dag på arbejde, er hun altid klar med den bedste trøst, ingen stor samtale, bare en oplevelse af støtte og en viden om at hun altid er der. Jeg skal være den første til at indrømme, at jeg aldrig har været nogen helgen, og har dog også flirtet lidt med andre piger, både japanske og amerikanske, men selvom ude er godt, så er hjemme dog bedst. Men så en kold, og stormfuld december-dag, skete det, jeg vil betegne som det værste øjeblik i mit liv; hun blev syg tre dage før jul, og jeg som havde købt masser af gaver til at forkæle hende med. Min pige endte på hospitalet, hvor jeg fik beskeden, at der ikke var noget at gøre, det var for sent og hun stod ikke til at reddes. Jeg fik sågar en fræk bemærkning om, at jeg altid kunne få en ny. Få en ny? Der vil aldrig komme en pige som er så perfekt som hende igen, hun var ligeglad med min barnlige side og lyst til leg, så nu går jeg fortvilet rundt og venter på at hun skal opgive den sidste gnist, og tage et bedre sted hen, med visheden om, at jeg vil finde en pige som hende igen. Enhver der har oplevet en så stor tragedie vil kunne nikke genkendende til at det værste, ventetiden, at vente på svar fra lægen, og når svaret så er at alt håb er ude, og der ikke er andet at gøre end at nyde den sidste tid man har sammen. Jeg vil ikke lade det slutte på denne her måde, jeg vil ikke gå rundt og være trist, jeg vil tænke på de gode tider vi dog fik sammen, på tiden hvor vi tog på mit livs eventyr med Nathan Drake. Jeg vil ikke glemme tiden, hvor vi med en russisk indvandrer slog os ned i New York's ghettoer,

ADNAN ZAMAN har virkelig fået øjnene op for magien i Little Big Planet og han beder derfor Sony om at tænke sig om, få pungen op af lommen og millionerne ud på bordet. Media Molecule skal købes mens tid er.



og steg hele vejen til undergrundens top. Tiden hvor alt håb var ude for menneskeheden og de eneste der kunne frelse os alle var mig og hende. Det er med et halvt hjerte, jeg afslutter dette brev, da det har fået mig til at reflektere over de dårlige tider, men heldigvis også de gode, og jeg kan slutte med et lettet sind. R.I.P PS3 V1.0
_TOBIAS KAASTRUP ANDERSEN

Sony, køb dog Media Molecule!

Oktober, 2008; mange åbensindede gamere opdagede i denne måned noget helt specielt med Little Big Planet. Retro-gamere så en genfødsel af den længe undervurderede 2D sidescroller, og moderne gamere opdagede et spil med mere personlighed, forskellighed og kreativitet end noget andet i dette årti. Og så er der folk som mig, der falder i omkring midten og føler kærligheden fra begge vinkler. Little Big Planet er et vidunder og blev af mange medier og gamere kåret som årets spil.

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Nu skulle demoen af Resident Evil 5 ligge klar til alle jer Xbox 360-ejere, med mindre du er bosat i Tyskland, hvor demoen åbenbart ikke er at finde!
_Hannik

Jeg kunne egentligt ikke lide det, synes det er alt alt for lukket. Jeg ved godt det er den klaustrofobiske følelse spillene skal have, men det er "pseudo" åbent. Er ikke så vild med det, og så ser splitscreen helt åbent ud, være end Halo 3.
_Wellknown soldier

Det er en fed demo - helt sikkert. Men jeg synes det er skide hamrende svært at styre.
_Blow

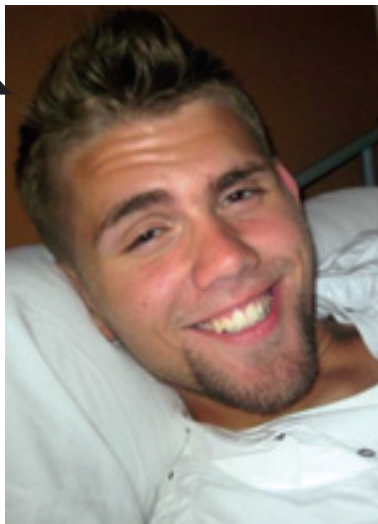
Jeg ved at jeres økonomi er strammet op grundet den hårde nedgang de seneste år, hvilket har medført omkring 15.000 fyringer, og at investeringer forlanger opmærksomhed, men det er tid til at gå til handling. Jeg mener at Media Molecule har bevist, at de er en af de mest talentfulde udviklere i denne generation. Faktisk er de også de første til at opdatere denne "Magic Pixy Dust" som Nintendo har brugt i over 20 år. I ved, den perfekte balance Nintendo skabte mellem et spil, ved at skubbe grænserne for spildesign. Og som Nintendo-spil, formår LittleBigPlanet at ramme det søde punkt mellem charmerende og nuttet, uden at afmærke det sukkersøde territorie helt. Det får dig til at smile, dog uden at du farer sammen af mætning. Media Molecule ramte plet.

Det gør dem til en vigtig ressource på et område, som Sony aldrig har formået at være helt fremme i. De andre gutter har udviklere som kender den unikke specielle ingrediens. Nintendo har EAD og Microsoft har Rare. Sony? Ja, I har ikke Media Molecule... endnu. Overvej dette, og lad ikke de andre gutter komme jer i forkøbet, for tro mig, med så godt et spil, så vil succesen kunne ses i horisonten. Spil med brugerskabt indhold passer ikke ind på de andre to platforme, og intet spil har gjort det så godt i meget lang tid, hvis ikke aldrig. Eksklusive spil og første-parti indhold er afgørende for en konsol. Uden det, er en konsol bare en almindelig "spil-afspiller". Nintendo har forstået dette i generationer, tag bare Mario og Zelda, og jeg tror Sony også har forstået det i denne generation. Eksklusive spil med brugerskabt indhold er nøglen til image-loyalitet, og jeg tror ikke, der er andre spil end LittleBigPlanet som formår at bevise dette. Sony købte Naughty Dog og Insomniac, når de beviste deres værd, og de har fået gamere til at trække på smilebåndet lige siden. Media Molecule har gjort præcis det samme. Indlem dem i familien, de repræsenterer et område

MÅNEDENS LÆSER

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

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



MIKKI HANSEN

Alder? 20 år
Brugernavn på Gamereactor.dk? Kelgrim
Arbejde? Flyttemand og værnepligtig her til februar.
Verdens bedste spil? Den er svær. Har været et par stykker alt efter hvilken periode af mit liv man ser på. Lige nu må jeg sige Gears of War 2, næsten alene på grund af muligheden for at spille hørde med fire af mine bedste venner ved siden af i sofaen! Selvom jeg er sikker på naboerne og overboen er ganske forføreligt uegnet.
Dit bedste spilminde? De utallige timer mine venner og jeg har brugt foran skærmen efter gymnasiet på at game Super Smash Bros. Melee
Favoritmusik? Lytter til rigtig mange forskellige genrer af musik, alt fra pop, rock til japansk trance og spil soundtracks, men synes altid at finde tilbage til Alternative som All-American Rejects, Anberlin og pop som Maroon 5.
Hobbys? Man kan aldrig blive for kreativ! Hvis jeg ikke spiller i min fritid eller er sammen med kæresten, så bruger jeg mine fingre på alt fra syning og tegning, til ler og maling.
Din mening om Gamereactor nr. 96? Synes forføreligt godt om Gamereactor, I tilbyder et gratis blad om et af de emner som optager det meste af min fritid.

Giv os en guide til online-junglen

Som markedet vokser for spil distribueret over nettet eller via f.eks. Sonys PSN-tjeneste eller Microsofts Xbox Live Marketplace, vokser også behovet for at vide, om man skal smide sit Visa-kort gennem den elektroniske fluesmækker eller ej. Jeg har f.eks. ikke et øjeblik fortrudt, at jeg har købt Braid (tusind tak Tanggaard) eller Castle Crashers, men for hvert glimrende spil derude, er der ti dårlige. Det er et problem på flere måder. For det første gør det købet af spil online utroværdigt og usikkert, det virker som om man køber katten i sækken eller spiller Lotto. For det andet drukner de gode spil mellem alle de projekter, der bare her i begyndelsen af den

digitale distributionsalder, forsøger at lave hurtige penge. Og de findes skam overalt - det er sikkert de samme personer, der kastede sig frådende over mobil-markedet for nogle år siden. Sidst, men ikke mindst, så mangler der omtaler af alle de her spil, der mangler guider, der fortæller os forbrugere, hvad der er værd at bruge pengene på, for online-markedet vil vokse og vokse, og dermed bliver behovet for en tour-guide også endnu større. Er det værd at få fat i Operation Anchorage? Er Knothole Island et sted at gå på eventyr, kan vi forvente os noget af Flower? Er Street Fighter 2 et nostalgitrip eller et godt spil?

...SUNE ANDERSEN



hvori PlayStation-mærket har haft mangler i lang tid. Ignorer ikke muligheden, og I vil blive værdsat fremover. ...ADNAN ZAMAN

Croft røver sin egen grav?

Det er efterhånden ganske almindeligt at støde på dommedagsprofetier over enten konsoller, spiludgivere eller spilsierier i disse år. Seneste dødsdømte offer er ingen ringere end Lara Croft fra Eidos Interactive. Sidstnævnte har netop offentliggjort salgstallene fra Tomb Raider: Underworld, og det kunne desværre kun blive til 1,5 millioner solgte eksemplarer. Hos Eidos havde man sat næsen op efter en halv million mere, og allerede nu begynder man hos den britisk baserede udvikler at tale om forandringer for serien; man vil gøre det mere attraktivt for kvindelige gamere. Om det indebærer en reduktion af BH-størrelsen, vides endnu ikke. Man vil også kigge på Batman-filmene og James Bond for at få ideer til en succesfuld forandring af et traditionsrigt koncept. Om det indebærer en superhelteinddragelse til Lara Croft eller et interaktivt møde med skuespilleren Jesper Christensen, vides heller ikke. Dog noterer man sig, at Crystal Dynamics forudgående udgave, Tomb Raider: Anniversary, har solgt over 3 millioner eksemplarer. Hvorfor? Der findes vel en række svar til dette, men jeg kan ikke lade være med at fokusere på én bestemt mulig årsag; Anniversary udkom i juni måned, mens Underworld landede midt i juletravlheden. Det kan et 30 mand mindre (alle fyret) Crystal Dynamics ikke lave om på, Eidos!
...KJELD CHRISTENSEN

Del min skærm, mange tak!

Der er meget i en simpel dansk hverdag, som man nemt kan forstå og forholde sig til. Men alt for ofte må jeg klø mig selv i den hårløse hovedbund, når jeg står hos en spilpusher og betragter udvalget af titler til min skattede PlayStation 3. Inden man køber et spil, sætter man sig godt ind i sagerne inden køb: læser om spillet, ser billeder og endelig undersøger hvilke muligheder der er ifm. netværk, data og multiplayer. Og dér er det gyldne ord; multiplayer! Det lader desværre til, at udviklerne til næste generations-konsollerne (Xbox 360 og PlayStation 3) har glemt den hedengangne multiplayer-funktion - splitscreen. Alt for mange spil, især bilspil, har i stedet udelukkende mulighed for at spille online. Misforstå



mig ikke, dét kan være utroligt sjovt, men det bør ikke udelukke splitscreen-muligheden.

Nye spil som Burnout: Paradise, Need for Speed: Underground og Pure råber på splitscreen-multiplayer, så man kan råbe, juble og nyde fællesskabet sammen med ens venner i sofaen. Men desværre må man i stedet sidde med hver sin PlayStation3 og gå online, og på den måde deltage i løb sammen. Jeg savner splitscreen og fællesskabet. Giv os det tilbage - vi er garanteret flere, der savner det. Så min bøn til de kære udviklere er enkel: Please, split my screen. Again!
...KARSTEN MOSKJAER
KOFOD

Spilfornyelse i horisonten

Vi har alle prøvet mindst ét af de tusindvis af Anden Verdenskrigsspil. Godt nok har nogle udviklere forsøgt, at gøre det nyt og forfriskende, men det er aldrig lykkedes 100%. 2008 var året, hvor vi fik en del nye ideer at se. Når jeg siger det, tænker jeg bl.a. på Mirror's Edge og Little Big Planet. Jeg ved, at jeg ikke er den eneste som synes, at fornyelse er en dejlig ting, og at Little Big Planet var en meget vigtig titel i spilindustriens historie, og vil helt sikkert påvirke mange spil i fremtiden. Kigger vi på nogle af de kommende (og allerede udgivne)

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gameactor.dk/forum

Ja, jeg har nu downloadet Fear 2-demoen, og jeg ville lige høre om der kommer noget uhyggeligt i den, inden jeg begynder at spille den. Og ja der må gerne være spoilers.
...Pumaen

Nej, ikke rigtig, kun et par gange, hvor Alma hopper ud i hovedet på dig. Sæt lysterken op og så er det problem løst.
...Pubaa

Så spil det dog bare for helvede Det er en af de bedste shooters i længere tid og du kommer til at blive skræmt lige meget hvad, også selvom vi fortæller dig om alle stederne.
...Gow vinther

Jeg synes heller ikke rigtig, der er noget uhyggeligt ved den, i hvert fald ikke noget der holder én oppe om natten. Jeg får lidt noia på, når jeg møder spøgelseset, men så skyder jeg bare.
...Killertoad

PSN og XLA spil, så ser det også meget lyst ud. Der er bl.a. Flock!, Flower, Braid, Flow, og meget mere, som med garanti vil komme. Jeg synes det er helt vildt godt at se, hvordan spilverdenen udvikler sig, og håber også der er andre, der gør. ...MAGNUS GRIMAR

Ægte kvalitetstid

For ikke så længe siden snurrede GTA IV lystigt rundt i min PS3, og selvom jeg som så mange andre synes, at det er et enormt velproduceret og gennemført spil, så har jeg faktisk et mærkeligt og meget ambivalent forhold til lige netop det spil. GTA IV er mere end noget andet den perfekte satiriske og grænseoverskridende karikatur af det amerikanske samfund, som vi som europæere elsker at hige efter, men samtidig ruller øjnene og ryster på hovedet af i ren og skær fryd over, at det ikke er os, der bor "over there". Hvis du har spillet spillet, sådan rigtigt, vil du med garanti have hørt og set de latterlige, men ikke desto mindre grinagtige radio- og tv udsendelser. Men udover det skuffer spillet mig. Så min pointe er: Kan man i virkeligheden lave en sådan karikatur uden at odelægge den fundamentale glæde ved spillet? Kan et spil som et medie bære så tunge pointer og historier?

WMM



ANNONCERET!

Call of Juarez er tilbage

Hiv seksløberen frem og gør klar til at indtage det gamle vesten igen, for i 2009 er efterfølgeren til Call of Juarez på banen, med efternavnet Bound in Blood. Ejere af enten PC, Xbox 360 eller Playstation 3 vil alle få muligheden for at tage til Mexico.



The Witcher hekser videre

Er man til et godt rollespil på PC'en er der ingen vej uden om The Witcher, men PC-eksklusiviteten kommer snart til at høre sig fortiden til, for en efterfølger er under udarbejdelse til både PlayStation 3 og Xbox 360. Der bliver lovet ny grafik, et nyt kampsystem og en endnu bedre historie.

NYHEDER/RYGTER/SLADDER OG LISTER Dugfriske nyheder på www.gamereactor.dk

UNREAL ENGINE 3.0

Selvom der er tale om Raven og FPS-genren, er udvikleren gået væk fra at bruge id's Quake-teknologi som tidligere, og Singularity er som første spil fra udvikleren lavet med Unreal 3.0

TIDSFORSHELLE For at skelne mellem de to forskellige tidsperioder i Singularity, har Ravens designere valgt at bruge forskellige farveskemaer. I 1950'erne er farverne derfor meget dæmpede, med sovjetisk propaganda over det hele og et blegere udtryk, end hvad man lige er vant til. Her er farverne langt stærkere og nemmere at adskille i fremtiden.

SINGULARITY

Tid og rum står til din rådighed når Raven slipper dig løs...

Platform **PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360** Udvikler **RAVEN** Udgiver **ACTIVISION** Genre **ACTION** Premiere **2009**

Raven Software har et imponerende bagkatalog bestående af det ene tit efter det andet; lige fra Soldier of Fortune-serien til Hexen-, Star Trek- og Jedi Knight-spillene. Og man skal selvfølgelig heller ikke glemme, at de blev udpeget til at udvikle det fjerde afsnit i Quake-serien, samt videreføre BJ Blazkowicz mission i moderniseringen af Wolfenstein-spillene.

Nu ser der dog endelig ud til at være blevet sat en midlertidig stopper for at lave spil baseret på kendte serier, og i stedet bliver fokuset lige for tiden brugt på at skabe sin egen serie, Singularity. Der er tale om et brutalt actionspil, som lader dig træde i støvlerne på den amerikanske militærpilot Nate Renko, der ulykkeligtvis bliver skudt ned

over Russisk territorium. Det egentlige styrt sker på det ru landskab i hvad der ligner ingenmandsland, men skal vise sig kun at

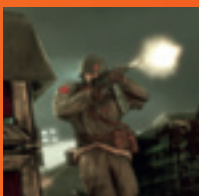
Gale russiske forskere har nemlig forsket i tidsmanipulation og formået at udrydde hele området for normalt liv...

være et stenkast fra en nedlagt forskningsbase. Kedelige og tomme omgivelser ville dog være et trist sted at basere et actionspil, og derfor rummer stedet en langt mere frygtindgydende hemmelighed, end nogen kan forestille sig. Gale russiske forskere har nemlig forsket i tidsmanipulation og formået at udrydde hele det omkringliggende område

for liv. Basen og de nærliggende omgivelser befinder sig i en slags tidsboble, hvor ting, personer, væsener og hele området kastes

mellem nutiden og en falmet version af 1950'erne. Desværre har Nates nødlanding vakt stor interesse, og russiske elitesoldater bliver straks sat på sagen for at undersøge, hvad der foregår. Herfra følger en heftig blanding af action og tidsmanipulation. Vi håber Raven kan gøre det igen.

_Jesper Karlsson



FAKTA

RAVEN SOFTWARE

Ravens baggrundshistorie er nærmest klassisk. To brødre var af den overbevisning, at de kunne udvikle bedre spil, end dem de plejede at spille på deres Amiga. De slog hovederne sammen med et par venner, og resten er historie. Fra debutspillet Black Crypt avancerede de senere til det ultra-voldsomme Soldier of Fortune og de godt sælgende Star Trek- og Star Wars Jedi Knight-spil. Raven var også udvikleren bag det middelmådige Quake 4.

Læs mere om Singularity:

WWW.GAMEREACTOR.DK

Disney's Star Guitarist

Det var naturligvis kun et spørgsmål om tid, før Disney-imperiet skulle krydses med Guitar Hero-succesen, og det ser ud til at ske nu. Med spillet følger en virkelig hestro Washburn-guitar med seks strenge, og hermed er det så bare at ramme de kulørte prikker. Rock on!



Phantasy Star Zero

Sega er klar med et nyt kapitel i deres lovpriste onlineserie, men denne gang er platformen Nintendo DS. Monstertæving foregår både online og offline, og uanset hvordan man vælger at spille, er det jagten på nyt udstyr og erfaringsniveauer der kommer til at fylde meget.

Rhythm Heaven

I Rhythm Heaven til Nintendo DS handler det ikke kun om at spille musik, men i højere grad om at lære at holde rytmen. Med inspiration fra Wario Ware og Elite Beat Agents bevæger man sig igennem en masse små spil, der alle skal kontrolleres med stylussen og rytmesansen.



Martian Panic

Marsmændene angriber! De grønne mænd fra den guldne planet er igen klar til at angribe vores blå planet, i deres tallerkenformede rumskibe. Med en eller to Wii-kontrollere i hånden skal de plaffes ned fra himlen. Sparer du skydespilene fra arkadehallerne, så tjek det ud.



MED RAVEN som udvikler er det en selvfølge, at der vil blive budt på en masse action. Men de er dog hurtige til også at fortælle, at der kommer til at være hjernegymnastik.



NYHEDER

MORTAL KOMBAT 9

Vi var ikke særligt begejstrede for Mortal Kombat vs. DC Universe, men det stoppede ikke resten af verden fra at gå ud og købe det. Derfor siger rygter nu, at seriens skaber Ed Boon allerede er gået i gang med det næste kapitel under kodenavnet Mortal Kombat 9. Er det med superhelte næste gang? Vi aner det ikke.



Til trods for stilstand, er der stadig mange Mortal Kombat-fans derude

MERE FRA DE BLOB

Selvom De Blob ikke var revolutionerende, så var det stadig sjovt og ikke mindst anderledes. Derfor er der gode nyheder i, at talsmænd fra THQ nu har fortalt at det slet ikke er umuligt, at vi kommer til at se mere til den levende farveklump. Hverken platform eller noget som helst andet er dog endnu blevet diskuteret.

PSP2 PÅ VEJ ELLER EJ?

Selvom udbuddet af nye spil på det nærmeste har været ikke-eksisterende, sælger PSP bedre end nogensinde før, men det skulle ikke have forhindret Sony i at arbejde på en efterfølger. De seneste rygter fortæller om en håndholdt konsol med en iPhone-lignende touch-skærm, Bluetooth og indbyggede lagringsmuligheder.

INGEN TOO HUMAN-TRILOGI?

Oven på en kæmpe fyringsrunde hos Microsoft forlyder det nu, at Too Human-trilogien også er kommet i søgelyset, som et projekt man måske vælger at stoppe allerede efter det første spil i den rygtedes trilogi. Udvikleren Silicon Knights har endnu ikke kommenteret rygten, og arbejder så vidt vi ved stadig videre på projektet.

WIPEOUT PULSE TIL PS2

PlayStation 2 er ikke død endnu, og står det til Sony selv er der stadig masser af grunde til at købe den. Et nyt rygte siger nu, at Wipeout Pulse kunne blive konverteret fra PSP til PlayStation 2, som vi for har set det ske med blandt andet Dexter og Ratchet and Clank: Size Matters. Udviklingen skulle blive foretaget af Sony Computer Entertainment Europe.

FAT PRINCESS I MARTS

Det underlige, men hylende morsomt udseende Fat Princess skulle med lidt held lande på PlayStation Network til marts. Spillet, der bedst spilles sammen med et bundt venner, er en slags Capture the Flag, hvor flaget er skiftet ud med en prinsesse, som hele tiden spiser sig tykkere, jo længere holdet er om at transportere hende hjem.

INDIANA JONES DROPPES?

Det har været stille omkring et Lucas Arts Indiana Jonas-eventyr i lang tid, og nu er der noget der tyder på, at spillet endegyldigt kunne være skrottet. Således fortæller rygterne, at Star Wars: Force Unleashed skulle have været det sidste større spilprojekt fra firmaets side.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP



SMASH! Spilstudiet bag det kommende Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up er Game Arts, er studiet der bl.a. har stået for rollespilsenien Grandia og ikke mindst Super Smash Bros. Melee

De velkendte Ninja Turtles får lov til at slå sig løs som Mario og alle vennerne - pow!

Konceptet er ligeså indlysende som absurd: fire muterede, rotteopfostrede krybdyr i deres teenageår, der hugger løs på hinanden med sværd og kastestjerner. Men hvem skulle være bedre som hovedpersoner i et vandvittigt kampspil fra skaberne af Super Smash Bros? Cowabunga!

I Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up slås op til fire figurer fra Turtles-universet mod hinanden, med klassiske våben som nunchaku, sværd, sai's, bo og katanas. En række forskel-

Det store paddekaos kan endda også spilles online...

lige specialangreb gør det hele sjovere, og banerne i sig selv vil også byde på faretruende udfordringer. Således var en af de baner vi fik at se baseret på et kloaksystem, hvor der fornedet var en gigantisk rotte, klar til at tage sig af alle der måtte falde ned.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up ser ud til at blive et festligt spil, som skulle gå lige ind, når du har vennerne på besøg, eller når du er klar til at tage imod udfordringer online. Med masser af forskellige baner og karakterer, skildpadderne selv inkluderet naturligvis, kan dette meget vel blive det sjoveste festspil på Wii siden Super Smash Bros Brawl.

_Jonas Elfving

SPOL LIGE I TIDEN, TAH!

I Singularity rejser du både i tid og rum
I Singularity rejser du gennem tid og rum, og som spiller får man hurtigt adgang til en maskine, der gør det muligt at kontrollere disse elementer. Fjender, genstande og endda spilleren selv kan rejse frem og tilbage gennem tiden, men alle reagerer dog ikke på samme måde. Forsøger man at sende fjendtlige soldater tilbage i tiden kan de for eksempel skabe horrible uheld, hvor de forvandles til noget ganske umenneskeligt. Tidsaspektet er omdrejningspunktet i Singularity.



Det kan naturligvis ikke lade sig gøre, at nedlände ved siden af en nedlagt russisk forskningsbase, uden at et eller andet er gået sket være Ravens dygtige hold er vi ikke i tvivl om, at der nok skal blive budt på masser af uhygge og spænding.



EKSLUSIV!



UBISOFT I 2009

Den franske gigant har store planer i 2009

For kort tid siden kunne Ubisoft til vores store overraskelse fortælle, at man havde bestemt sig for at udseende adskillige spil i starten af året, ikke mindst det spændende I Am Alive, men det er nu lavet helt om.

Således fremgik det i en udtalelse fra Yves Guillemot, lederen af Ubisoft, at I Am Alive nu er udskudt til 2010 og at det kun er Tom Clancy's H.A.W.X. som stadig står til udgivelse i første kvartal.

Yderligere kunne han fortælle at Ubisoft har en masse stærke titler planlagt for året, og der blev snakket om nye spil i velkendte serier som Red Steel, Assassins Creed, Splinter Cell- og Ghost Recon-serierne. Også fire nye licenserede spil blev lovet hvoraf de tre var James Cameron's Avatar, Teenage Mutant Ninja Turtles og en efterfølger til Arthur and the Invisibles. Firmaet spreder sig dermed, ligesom sidste år, over en bred vifte af spiloplevelser.

Om Ubisoft når at ombestemme sig endnu en gang ved vi ikke, men hvis de nævnte spil virkelig når at udkomme i år, bliver det i den grad et stærkt spilår for den franske spilgigant.

CITATET

Mærkelige, sjove og/eller helt vanvittige citater fra spilbranchen



"Thanks for rescuing me. Let's go for a burger. Ha! Ha! Ha!

Præsidenten i slutningen af Bad Dudes ville have burgere.



MINI NINJAS

Fra lejermordere til ninjæer. Danske IO kaster sig over et børnespil

Platform MULTI Udvikler IO INTERACTIVE Udgiver EIDOS Premiere 2009

Det er aldrig sjovt at blive valgt sidst, en universel regel, der gælder hvad enten man snakker rundbold, fodbold eller udpegelse af redder af den frie verden, og da slet ikke hvis man er ninja. Ikke desto mindre er det begyndelse på baggrundshistorien bag IO Interactives nyeste påfund, Mini Ninjas, hvor duoen Hiro og Futo bliver vores sidste håb, til trods for at de ikke engang har afsluttet uddannelsen som mester-ninja.

Den danske udvikler der før har givet os spil fulde af decideret voksne temaer, har med Mini Ninjas fuldstændigt ændret

kurs, og det nye projekt er lige omtrent så langt fra kyniske lejermordere og stofafhængige psykopater som man kan komme. Med en tegnefilmsverden bestående af karikerede figurer, og farvenuancer så bløde at man aldrig helt ved, hvor den ene farve stopper og den næste begynder, er udtrykket dog ikke til at tage fejl af. Hiro er den lille, hurtige, vakse leder af makkerparret, mens Futo er den simple, stærke og beskyttende kæmpe, der glædeligt giver en hånd med, hver gang der skal uddeles håndmadder.

Den børnevenlige stil følges godt til dørs af at ingen omkommer i Mini Ninjas-

universet, men i stedet forsvinder i en støvsky for derefter at blive forvandlet til et dyr, når de bliver besejret. En af Hiro's specialkræfter er at kunne forklæde sig som disse dyr, og hermed vil spillet lade dig udspionere fjenderne, samt finde hemmeligheder, som ellers havde været utilgængelige.

Karakterdesignet er ligeledes meget skarpt, og selvom vi gerne havde set en grafik der var tættere på de skitser, der blev lavet forud for spillet, har vi stadig et håb om at det er dér spillet grafisk havner, når det engang står klar til udgivelse.

_Thomas Blichfeldt

1364000

ANTALLET AF MARIO KART WII SOLGT I 2008

Der er efterhånden ingen grænser for hvilke rekorder den kære blikkenslager er klar på at slå, i samarbejde med Wii-konsollen. Vi tager hatten af for Nintendo og håber at de bliver ved med at tjene penge på Mario.



MASSER AF STIL

Mini Ninjas ser ikke ud til at presse dit system rent grafisk, men den danske udvikler har i stedet fokuseret på at lave en spilverden fuld af fjender og figurer som er letgenkendelige, samt malet med et stort antal forskellige farver.



HIHIHIYA! Kampsystemet bliver aldeles simpelt at gå til, men tilbyder dybde i form af forskellige specielle evner. Det er meget tydeligt, at alle skal kunne være med.



EN LISTIG NINJA I bedste Ninja-stil kan det nogle gange godt svare sig at liste af sted i stedet for blot at angribe hovedløst. Dette har selvfølgelig også givet udvikleren mulighed for at inkludere adskillige forskellige spilelementer, forvent dog ikke Metal Gear.

PLUS&MINUS

Hvad er godt og hvad er skidt? Vi forsøger at sætte ord på det

+

GOD 2009 SPILSTART

Resident Evil 5, Street Fighter IV, Killzone 2, Dawn of War 2, Halo Wars, FEAR 2, Bionic Commando og The Chronicles of Riddick, er alle landet i forsmags eller anmeldelses versioner. Dette er den bedste start på et spilår. Punktum.

KONTOR-ARCADEHALLEN

Med Street Fighter IV-koden installeret på kontorets PlayStation 3 er det hele blevet forvandlet til en arkadehal, hvor Sixaxis controlleren går på omgang mens alle forsøger at afpudse evnerne. Blichfeldt styrer kontoret.

APPLE-INVASIONEN

Først var det kun grafiker Frede der svor til Mac, siden hen kom GRTV's Andreas og Eirik til, og nu har Apple produkter efterhånden sneget sig ind overalt på kontoret. iPhones, Macbooks og Mac Pro er kommet for at blive.

-

HVILKEN FORSIDE?

Vi ved godt det er et luksusproblem, men med så mange gode spil at vælge i mellem har kampen om hvad der skal på forsiden været særdeles besværlig. Forhåbentlig er du ligeså glad for slutresultatet som vi er.

FINANSKRISEN

Det er bedrøveligt at læse hvordan store firmaer som Sony og Microsoft må fyre adskillige tusinde mennesker, og i det hele taget hænger finanskrisen os langt ud af halsen. Vi knuger sparegrisen lidt ekstra ind til kroppen.

DIABLO III, HVORNÅR?

Ja vi glæder os naturligvis til Starcraft 2, men det er Diablo III som størstedelen af redaktionen allerede diskuterer på livet løs. Da spillet kommer fra Blizzard kan vi dog lede længe efter oplysninger om en udgivelsesdato. Hvornår?

**NYHEDER****SPORE-UNIVERSET UDVIDES**

Der var aldrig rigtig tvivl om at det ville blive til udvidelser af Spore-univeret, og nu kommer fire styks. Udvidelserne har fået navnene Spore Galactic Adventures, Spore Creature Keeper, Spore Hero og Spore Hero Arena. Alle fire spil forventes lanceret i løbet af år 2009.

KOJIMAS FREMTIDSPLANER

Den japanske fader til Metal Gear-serien, Hideo Kojima har afsløret at han er i gang med tre nye projekter. Mest spændene er det dog at han skulle være direkte involveret i en af de tre produktioner, som altså er blevet til lidt af et specialprojekt for ham, samt at der stadig er mulighed for at dette spil vil udkomme i år. Yderligere et af de tre spil skulle være rettet mod verdenspublikummet.

TOMB RAIDER-INDHOLD

Hvis du for længe har spillet dig gennem Tomb Raider: Underworld og savner nogle nye eventyr, så kan du glæde dig over, at Eidos endelig har datomærket det første download-indhold til spillet. Beneath the Ashes hedder det første eventyr du kan drage ud på, og det kan hentes til Xbox 360 fra d. 10. februar. I samme moment kunne Eidos fortælle at næste download-pakke kaldet Lara's Shadow, er klar den 10. marts - altså måneden efter.

NYT FRA THE BEHEMOTH

Dan Paladin er navnet på en af bagmændene bag det fantastiske Castle Crashers på Xbox Live Arcade, og på hans egen blog har han afsløret at han og resten af teamet allerede er godt i gang med det næste projekt. Måske mere overraskende er det dog at spillet allerede skulle være klar som prototype, hvilket er en skarp kontrast til Castle Crashers som tog adskillige år at udvikle.

AMPLITUDE 2 PÅ VEJ?

Inden Harmonix gik i gang med udviklingen af Guitar Hero og Rock Band, stod udviklingen blandt andet på det anderledes musikspil Amplitude, og denne ville de gerne lave en efterfølger til hvis det står til firmaets daglige leder Alex Rigopulos. Samtidigt håber han på at PlayStation 2-originalen vil finde sin vej til PlayStation Network-servicen.

MASS EFFECT-EDITION?

Biowares Mass Effect er et fantastisk science-fiction rollespil som alle der kan lide genrerne bør prøve, og nu kommer der måske en 2 disc version med ekstra indhold. På den ene disc vil spillet selvfølgelig finde sig, mens den anden vil bestå af dokumentation, musik, et galleri, en trailer og Bring Down the Sky-udvidelsen. Desværre ved vi endnu ikke om denne version kommer til Danmark.

RESIDENT EVIL 5 TIL PC

Mens Resident Evil 5 lanceres d. 31. marts til både Xbox 360 og PlayStation 3, så har PC-ejere måtte kigge langt efter en udgave til deres maskine. Men sådan er det tilsyneladende ikke længere - ifølge Jerzy Cichocki fra CD Projekt så udgives PC-versionen senere på året 2009.

**INTERNET****NYHEDER - GAMEREACTOR.DK****2700 ANMELDELSER!**

Danmarks mest komplette arkiv af spil anmeldelser findes på Gamereactor.dk, og med over 2700 styks, skulle der være rig mulighed for at du kan finde hvad du søger - ganske gratis naturligvis.

REDAKTIONENS BLOGS

Har du lyst til at læse om hvordan en dag her på redaktionen foregår, eller måske i stedet hvilke tanker skribenterne gør sig om alt og ingenting, kan du gøre det ved løbende at læse vores blogs.

NYE FUNKTIONER

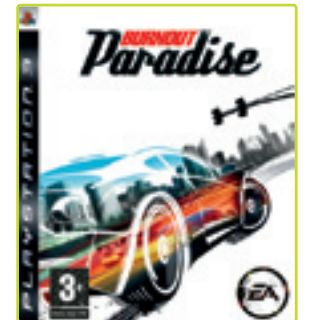
Du kan abonnere på blogs via RSS, skrive kommentarer i forummet fra din mobiltelefon, samt blive påmindet om private meddelelser via din mail.

BEDSTE SPIL FORSIDER 08

Det er ikke alle forsider, der lugter af muskelbunder og duller

**1 DEAD SPACE**

Brune nuancer, en afskåret arm og et mørkt rummeligt rum. Dead Space-forsiden er enkel, signede og interessant. Sådan skal en spilsforside se ud.

**2 BURNOUT PARADISE**

Om forsiden til Burnout Paradise er inspireret eller tyvstjålet fra rockbandet Karate og deres Unsolved-album ved vi stadig ikke, men den er ren, stilssikker og ikke mindst anderledes.

**3 FALLOUT 3**

Fallout 3 er kendetegnet ved stor grafisk selvsikkerhed og overskud, så derfor er det heller ikke den store overraskelse, at spils-forsiden fungerer strålende.

**4 MIRROR'S EDGE**

Svenske Digital Illusions ramte plet med deres kridhvide by, rene snit og sublim farvevalg. Mirror's Edge udstråler kraft og saft - det er en forsides, der nærmest skriger "Så kom mig dog for pokker!"



GRTV®

MÅNEDENS FOKUS

Vi tager turen til Neversoft, for at se det ventede Guitar Hero: Metallica

GUITAR HERO: METALLICA

Endelig noget nyt musik til Guitar Hero-serien

Guitar Hero og Guitar Hero: World Tour har været en enorm succes for Activision, med flere millioner kopier solgt over hele verden. Her på redaktionen ligger det fast i skiveskuffen på vores Xbox 360, men der er ingen tvivl om, at vi allerede er ved at gå trætte af at spille de samme sange om og om igen. Selv vores egen guitar-virtuoso Bam er ved at få nok. Vi glæder os derfor meget til at tage til Neversoft's studie i Los Angeles for at prøve det nye Guitar Hero: Metallica, hvor man ligesom GH: World Tour kan spille som et helt band. Og ja, vi skal nok prøve at få tid til nogen interviews og demonstrationer mens vi alligevel er derovre.



INTERVIEW

DANTE'S INFERNO

Vi blev inviteret med til Firenze i Italien for få demonstreret det nye spil fra EA. Der er ikke så meget information i omløb fra projektet, men vi garanterer at have svarene klar, når vi kommer tilbage med et video-interview, hvis vi da kan rive os selv væk fra de italienske pizzeriæer. Så husk at holde øje med Game-reactor Tv, for vi er med hvor det sker.



ANMELDELSE

HILLZONE 2

Så er opfølgeren her endelig, som vi alle har ventet på i så lang tid. Blichfeldt har taget sig af videoanmeldelsen, og efter mange timer på planeten Helghan, kan vi endelig vise jer om spillet ser lige så godt ud som den ekstremt flotte trailer, vi fik at se for nogen år siden. Hør om dette spil er hvad PlayStation 3 har brug for eller om der blot er tale om spildte arbejdstimer foran skærmen.



SPECIAL

PANDEMIC STUDIO TOUR

Pandemic Brisbane står til at blive solgt, ifølge rygterne. Vi besøgte studiet sidste år og fik et langt og grundigt interview med founder Josh Resnick, hvor vi får hele historien bag studiet. Det har vi klippet sammen til tre programmer, hvor I kan se selve studiet og selvfølgelig høre hele interviewet. Hør alt om firmaets spillede, planer for fremtiden og en masse andet.

3 HURTIGE

Vi har fanget en af Gamereactors medarbejdere til en snak om bl.a. lagkage...



EMIL OESTERGAARD

Klipper / Kamera / Redigering

Kan du lide forårslagkage? Aha. Hvis det er den med tre æggehviter, 175 g sukker, 5 dl piskefløde og stærk mokkaekstrakt er jeg solgt. Alt med kaffe er per definition lækkert. Det ved alle.
Spil, du drømmer om at se som film? Hmm. Shadow of the Colossus er jo et oplagt bud, og jeg tror det kunne blive til et rart zen-manifesteret og storladent eventyr.
Og til sidst, hvorfor var du den sidste på GRTV-redaktionen der fik Xbox 360? Fordi jeg er stædigt. Og skambidt af en hidsig PC-fanboy med enkelte sidespring hos Sony. Men det holder ikke længere.

10 TIMERS JULEKALENDER!

SÅ MANGE TIMER MED BÅND FILMEDE VI

Selv om serien på 24 afsnit tilsammen varer cirka det samme som en almindelig spillefilm, hvilket er 90 minutter, brugte vi 10 timer med råbånd for at filme hele molevitten. Tak til skuespillerene, der ikke kan huske deres replikker.

WOW!



KRONIK

Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen

GLOBETROTTERNE

Udstyret med et kamera, mikrofoner og en kuffert, rejser GRTV ud

Endelig er et af historiens bedste (eller værste for os med få penge?) spil-efterår overstået. Her på GRTV-redaktionen var der fuld gas hele tiden, specielt hvor vi havde en julekalender der skulle op hver dag, med rekvisitter og skuespillere, der ikke kunne deres replikker.

Nu gør vi os så klar for endnu et hektisk år med spilmesser og ture for at se, hvad udviklerne har at byde på de kommende måneder. Foråret er det mest hektiske, med utallige invitationer og ikke mindst Game Developers Conference i San Francisco i marts. Derefter kommer E3, der igen i år ser ud til at blive til

noget, der minder mere om det gamle E3 med kæmpe booths, timesvis med kø og modeller udklædt i spilkostumer fra spil, de aner intet om. Men vi elsker det alligevel.

Games Convention i Leipzig ser også ud til at blive en anden oplevelse med deres nye navn, Gamescom og nye lokaler i Köln. Vi håber det tiltrækker flere udviklere, hvilket betyder flere og bedre interviewere for os og jer, og ikke bare ender som et stunt for de lokale spilentusiaster. Vi lader derfor vores batterier op, mens vi kan og gør os klar til endnu et år, der ser ud til at blive godt for os gamere.

_GRTV Redaktionen



TYSKERNE! Ja, de er mange og de lugter. Messearbejde er alt andet end en ferie. Tro os, vi har været der.



INFORMATION

Navn **MARIO MARIO**
 Alder **30**
 Højde **1.70**
 Vægt **90 KILO**
 Fra **BROOHLYN, NEW YORK**
 Specialitet **HELT**
 Kendt fra **SUPER MARIO BROS.**
MARIO HART OG PAPER MARIO.

PROFILEN: SUPER MARIO

Den verdenskendte blikkenslager Mario redder svamperiget og prinsessen hver gang

PLATFORMSHELLEN

It's-a me Mario, er for spilfans en universel hilsen, der på få sekunder fortæller, at man nu er i selskab med verdens mest behagelige blikkenslager og platformshelt. De brune runde sko, de blå overalls med gule knapper, den røde trøje, de hvide handsker og den røde hat med et stort M, har altid været påklædningen, der definerede den muntre helt.

Det er dog lige så meget det store smil, det ofte latterliggjorte moustache og i særdeleshed

den runde tyksakmave, et resultat af for meget Alfredo-sovs, der altid har gjort den glade blikkenslager så pokkers uimodståelig.

Hvad enten det er som platformshopper, gokartkører, sportsstjerne eller rollespilshelt har humøret og omgivelserne altid været de samme, og Mario har i høj grad altid været helten, der ikke har lagt skjul på, at det er helt i orden at være en smule klodset, bange og dumdristig, så længe det er i den gode sags tjeneste. Om det er broderen Luigi, indbyggerne fra svampe-

kongeriget eller den evigt udsatte Princess Peach, der er i problemer, står Mario altid til tjeneste, og venskabet er altid udgang for blikkenslagerens eventyr. Mario er en sand spilhelt, som intet har mistet siden han første gang så dagens lys, og vi holder stadig ligeså meget af ham og vennerne. Og så er han i øvrigt helten i nogle af de bedste spiloplevelser vi nogensinde har haft - tænk blot på Super Mario Bros. og ikke mindst Super Mario 64.

_Thomas Blichfeldt



CES 2009

Et år er gået, og det er endnu engang blevet tid til at vende snuden mod ørkenbyen Las Vegas. Årets messe har, som sædvanlig, budt på masser af computere, frække nye afspillere og ikke mindst nye og spændende teknologier. Vi skal have 3D-fladskærme hjem i stuen og Blu-ray med på bilturen. Her er et lille udpluk af nogle af de mest spændende produkter fra årets første og største elektronikmesse. Som altid kan I læse mere om hvad der sker i verden inden for gadgets på sitet www.gamereactor.dk/gadgets

LOGITECH G19

CIRKAPRIS: 1.500,-

Logitech udvider deres Gamer-serie med et spritnyt tastatur. G19 har, ligesom forgængerne, masser af programmerbare taster, der let kan administreres via den medfølgende software, og en indbygget LCD-skærm med en opløsning på 320 x 240 pixels. Skærmens primære opgave er at vise spiloplysninger, men kan også bruges til billeder og endda video, hvis det er, hvad man ønsker.



SAMSUNG P3

CIRKAPRIS: UKENDT

Samsungs nye medieafspiller P3 er super tynd, har lækker lyd og en stor trykfølsom skærm på 3". Det nye interface afgiver små vibrationer når du trykker på skærmen, og helt i stil med nyere Samsung-telefoner kan du tilpasse hovedmenuen. P3 kan spille musik, vise video og billeder, har FM-radio, diktafon og Bluetooth. Samsung P3 fås i sort eller sølv, og i størrelser af 4, 8, 16 og 32GB.

GEFORCE 3D VISION

CIRKAPRIS: 1.100,-

Med de nye GeForce 3D Vision briller fra Nvidia, kan du få en helt ny stereoskopisk oplevelse ud af mere end 350 kompatible spil. Brillerne er trådløse, har en rækkevidde på 20m og synkroniseres med din skærm via en lille sender, der kobles til med USB. Desværre kræver brillerne en skærm der kan klare 120Hz, og et kompatibelt GeForce-grafikkort, men har du det, er der også en ny dimension i vente.



SONY VAIO P

CIRKAPRIS: 5.000,-

I disse netbook-tider, vil Sony også være med på bølgen, og lancerer nu deres lille Vaio P. Maskinen har en skærm på blot 8", en opløsning på hele 1600x768 pixels, og vejer kun et halvt kilo. Indvendigt er der blevet plads til alle nyere trådløse teknologier, samt GPS og et fuldt tastatur. Maskinen kan holde strøm i fire timer og kommer med Windows Vista, samt Xross Media Bar, som vi kender fra PlayStation 3.



PANASONIC DMP-B15

CIRKAPRIS: UKENDT

Dette er intet mindre end verdens første transportable Blu-ray afspiller. Skærmen er på 8.9" og har en opløsning på 900 x 620 pixels, hvilket selvfølgelig er lige i underkanten, men forbind den til en fladskærm med et HDMI-kabel, og du får fuld udnyttelse af formatet. Udover film, kan afspilleren også gå på nettet, hvor du eksempelvis kan se video-ondemand fra sider som YouTube eller Google Video.

NYKO WAND

CIRKAPRIS: UKENDT

Nyko Wand ligner og virker præcis som din Wiimote, dog med en meget væsentlig forskel. Den har nemlig en teknologi kaldet "Trans-Port", som ganske enkelt betyder at du kan overføre knaptryk digitalt. Med ekstra-tilbehør, som vil komme senere, betyder det blandt andet at du vil kunne få en pistol, der rent faktisk føles som en pistol, og ikke blot en klump hvid plastik.





DUGFRISKT

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



Fuel

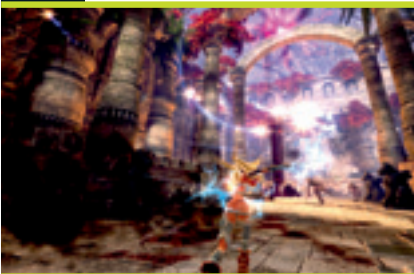
PC/PS3/X360 - CODEMASTERS

14,000 km² er størrelsen på arealet som Fuel vil sprede sig over, og på denne enorme mængde vil du på tohjulede, eller i firehjulede fartøjer kunne drøne rundt i alskens forskellige slags ræs. Den franske udvikler Asobo Studios lover at evigt forandrende vejrudsigter, samt det uforudsigelige terræn vil betyde konstante udfordringer. Vi glæder os.

The Wheelman

PC/PS3/X360 - MIDWAY

Milo Burik er navnet på hovedpersonen i The Wheelman, men det havde nok været nemmere blot at kalde ham Vin, for ikke kun står skuespilleren Vin Diesel's Tigeon Studios bag spillet, den hæse aktor lægger også ansigt til hovedpersonen. Spillet skulle blive en blanding af Burnout og Crazy Taxi, og med muligheden for at ødelægge det meste af Barcelona i voldsomme biljagter, lover udvikleren tung action.



X-Blades

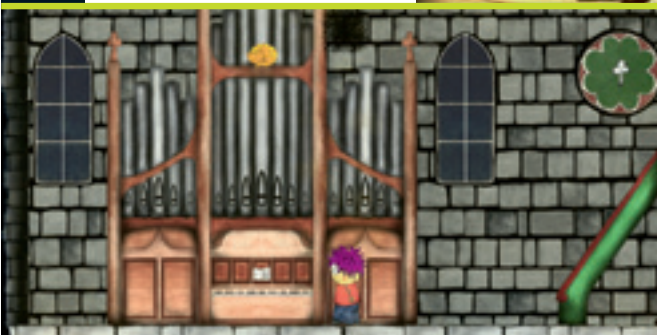
PC/PS3/X360 - SOUTHPEAK

Med mindre du snakker russisk skulle chancerne være små for at du allerede har stiftet bekendtskab med X-Blades, for actionspillet, der på det russiske marked gik under navnet Oniblade, er først nu på vej til både PC og konsol. Heftige pistol- og nærkamp bliver lovet - og vi tror dem.

Venetica

PC/X360 - DECK 13

Døden er død og hans efterfølger er en grim bandit, der tilmed har fået storhedsvanvid. Det kunne lyde som baggrundshistorien for en skæv tegneserie, men er i stedet byggestenene til det tysk udviklede rollespil Venetica. Masser af strategiske kampe, magi og store monstre skulle være i vente.



Clover

XBOX 360 - BINARY TWEED

Med et særdeles unikt grafisk udtryk og en voksen baggrundshistorie kan Clover meget vel blive et af de mest unikke spil, der endnu har fundet vej til Xbox Live Arcade. Som drengen Sam må man rejse landet rundt for at undersøge, hvad der skete i den krig, hvor Sam mistede begge sin forældre. Binary Tweed holder endnu kortene tæt ind til kroppen, men vi forventer os noget meget anderledes.

Race Pro

XBOX 360 - ATARI

Med både GTR-, GT Legends- og Race-serierne på samvittigheden har den svenske udvikler Simbin allerede bevist sit værd, når det kommer til bilspil. Race Pro er dog udviklerens første forsøg på Xbox 360, og kan de få en ligeså nøjagtig simulation af det at køre bil med over på konsollen, har vi et voldsomt godt bilspil i vente.





Super Hypercube!

Det bedste indslag på Montreal International Game Summit var uden tvivl Super HyperCube, der i dagens anledning var flankeret af både 3D-briller og en Wii-mote hoved-tracker.

AT VÆRE SNEET HELT INDE

Kumar har brugt hele sin jul indendøre, okay så næsten da. Nu fortæller han om det...

Uhh, sikke en rædselsfuld vinter. Kære læser, jeg ville virkelig ønske, at du kunne se de driver af sne, der i øjeblikket ligger uden for mit vindue – det er mere end knæhøjt. Det er åbenbart takken for at bo et sted, hvor ens nærmeste nabo er en parkeringsplads. Alligevel er det ikke ligefrem noget, der får mig til at ville gå ud, vel? Nej, så er det bedre at blive indenfor og spille computerspil – ikke mindst fordi jeg også har reddet mig en slem forkølelse.

Ja, den er god nok; vinteren stinker. Faktisk så har jeg en fæl misstanke om, at det netop er derfor, at nærmest alle spiludgivere lancerer deres spil i november og december. Det er ikke fordi det er jul, men fordi de, som os andre, ikke gider forlade deres hjem. Nå, men det føles virkelig som lang tid siden, jeg sidst skrev til Gamereactor. Måske mest af alt fordi jeg i december var rasende produktiv med andre opgaver og faktisk kunne holde en fortjent juleferie, uden at sidde foran computeren – og det er virkelig alt, jeg har lavet.

Jeg har siddet i mit hus og spillet computerspil, og for det meste spil der er skabt af uafhængige spiludviklere. Primært fordi de har det med at være mere interessante. Faktisk er de så interessante, at jeg i stedet for at rable derudad, har lavet en lille liste over det,

jeg har spillet i den forgangne måned. Super Hypercube (Kokoromi/Polytron) – Ja, okay, jeg har måske lojet en smule, for i slutningen af november bevægede jeg mig faktisk uden for mit hjem, for at deltage i Montreal International Game Summit. Det er generelt et rigtig godt arrangement (på nær lige de timer, hvor jeg flakkede omkring på gaderne i byen, for at hjælpe en kollega med at finde et hotelværelse).

Trækplasteret ved arrangementet var Gamma 3D-delen, en slags club/gaming-aften med Djs og en masse forunderlige spil. Super Hypercube var helt klart det bedste spil – det var en slags abstrakt version af et af de typiske japanske underholdningsshow kaldet Hole in the Wall. I spilversionen skal du manipulere en række kasser, så de passer ind i hullet. Det er lidt svært at forklare præcis hvad slags oplevelse spillet er.

Men selvom spillet er fremragende alene i sin idé, så blev oplevelsen bestemt ikke værre af, at der i dagens anledning var inkluderet en Wii-mote hoved-tracker og et par 3D-briller, så du rent faktisk kunne kigge rundt om kasserne, for at se om de nu også passede ind i hullet. Det var en meget anderledes oplevelse, og noget jeg ikke har prøvet lignende tidligere – du kan spille det online her, men uden hoved-trackeren: <http://bit.ly/superhypercube>

Spelunky af Derek Yu – hold da fast. Det er spillet som jeg ubetinget har brugt mest tid på i de forgangne måneder, og det har kun været ude siden midten af december. Spelunky er en slags platformspil, hvor banerne genereres tilfældigt – og det er så pokkers spilbart og dragende, at jeg faktisk har forbudt mig selv at spille det. Når du først er kommet forbi den flotte, pixelerede, æstetiske grafik, der bl.a. giver projektet sit særpræg, så er det de tilfældigt

Det er så pokkers spilbart og dragende, at jeg faktisk har forbudt mig selv at spille det

genererede baner, der gør det så vane-dannende.

Spelunky er på mange måder et totalt uretfærdigt spil, fyldt til randen med hundredvis af fjender, der dræber dig med kun ét slag, og dør du, så er det slut. Game Over. Der er ingen mulighed for at fortsætte, og du er bare nødt til at håbe på, at banerne næste gang er en smule mere "på din side". Det er et spil, du kan blive ved med at spille, fordi du lige skal se, om det er denne gang, du besejrer alle fjenderne med lethed, eller om du får de nødvendige powerups. Du kan spille det igen og igen, og bare det at skrive om det, får mig til at ville spille det. [En halv time og otte dødsfald

senere] Det må I undskyldte. Hvis I gerne selv vil spille det, så kan det gøres lige her: <http://bit.ly/Spelunky>

Fable II (Lionhead) – Vent, hvad? Det her er da ikke et spil fra en uafhængig udvikler? Nej, du har ret, men det er det bedste kommercielle spil i år 2008, så jeg kan ikke lade være med at nævne det her. Faktisk kan man godt lidt kalde det et hjemmeprojekt, når man tænker på alle de ambitioner, den sindrighed og de skarpe kanter, som spillet har – det kan

måske være et æresmedlem. Når Fable II virker – og der er mange historier derude, der kun fortæller om rædsels-scenarierne, så er det nok det bedste eksempel på en levende fortælling nogensinde. Det er mageløs underholdning, der har fået mig til at sidde hjælpeløst fast foran skærmen, og det selvom tæppet nogle gange blev trukket væk under mig – der er så mange facetter af spillet, der bare fungerer strålende. Selv det nye download-indhold, Knothole Island er værd at kigge nærmere på. Det eneste problem er at det er dækket af sne, og får mig til at tænke på det rædselsfulde vejr udenfor mine vinduer.

Mathew Kumar

RACE PRO

NOTHING GETS CLOSER



www.pegi.info

www.atari.com/racepro

ONLY ON
XBOX 360

GAME

FIRST PLACE FOR GAMES

WTCC
FIA World Touring Car Championship

EUROSPORT

SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM

ATARI

© SIMBIN STUDIOS AB. RACE PRO is a trademark of SIMBIN STUDIOS AB. All rights reserved. Used under authorization by SIMBIN STUDIOS AB. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Aston Martin Racing is a trademark used under license from Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. The BMW logo, the BMW name and the model designations Z4 and M3 are trademarks of BMW AG and are used under license. Chevrolet Corvette C5-R, Corvette C6-R, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Simbin Studios AB. Dodge is a trademark of Chrysler LLC. Dodge Viper and its trade dress are used under license by Simbin © Chrysler LLC 2008. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

SPILAVNED!

MASSER AF BRÆNDVARME KONKURRENCER
www.gamereactor.dk

SIEMENS GIGASET SL780

- 1 Hvilket firma står bag Gigaset serien?
1: Nokia X: Siemens 2: Samsung
- 2 Hvor mange numre kan du lagre på telefonen?
1: 500 X: 5000 2: 50.000
- 3 Hvilket materiale er telefonen lavet af?
1: gummi X: træ 2: metal

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

VND!
Vi har 4 stk på højkant



STORE VEGA 24.02
BILLETUGEN 70 263 267 OG FONIA
NYT ALBUM **ULTRA BEATDOWN** UDE NU
WWW.DRAGONFORCE.COM

LIVE NATION



GAMEREACTOR
Tag en tur g

KOMMENDE SPIL
nereactor.dk



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du bare gerne vide hvad spiljungen egentlig har at tilbyde. Gamereactor guider dig igennem det hele.



MÅNEDENS BEDSTE!

AFRO SAMURAI

Tekashi Okazakis manga og anime omsættes til et digitalt blodbad af katanasværd, cigaretter og en funky afro. Tanggaard har uddelt tæsk i det feudale Japan...



Mest eftertragtede

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



1 Uncharted 2

PlayStation 3

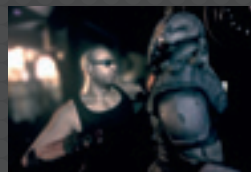
Du kan læse alt om Uncharted 2: Among Thieves i dette magasin, men gør dig klart med det samme, at du sikkert, som os, vil længtes efter det færdige spil. Vi er i hvert fald mere end normalt oppe og køre over toeren.



2 Resident Evil 5

PS3/X360

Vi har det færdige spil mellem hænderne, og når vi ikke sidder med en deadline over hovedet, så spiller vi det febrilsk. Det er meget store sager, og vi kan fortælle alt om det i næste måned. Så kig endelig forbi.



3 The Chronicles of Riddick: AOD

PS3/X360/PC

Vi elskede ham i Pitch Black, var vilde med ham i Dark Fury, forfødte ham i Escape from Butcher Bay. Derfor glæder vi os meget til Assault on Dark Athena.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Brændende 🔥 Vulkanudbrud

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



EN GOD HÅRKUR?

Afroen står ud til alle sider, når verdens nok mest tilbagelænede samurai indtager konsollerne



AFRO SAMURAI

Platform X360/PS3 Udvikler NAMCO BANDAI
Udgiver ATARI Genre ACTION

Afhuggede lemmer, knivskarpe sværd, en storpulsende samurai med et enormt hår og en klassisk historie om hævn? Hvis ikke Tekashi Okazakis Afro Samurai er det naturlige førstevalg til en konsolbehandling, så ved jeg ikke, hvad det er.

Her er det hele; lejemordere, døde fædre, ekstravagante og ofte underlige bosser, et anderledes, men stadig feudalt Japan, og så selvfølgelig det altoverskyggende katana-sværd.

Indrømmet, Afro Samurai kan ikke vifte med eksamensbeviset fra manuskript-linien

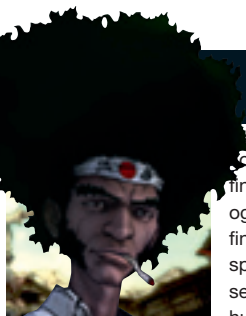
Og netop katana-sværdet er herligt at svinge rundt med i Afro Samurai, mens man gør kort proces af de nærmest endeløse rækker af fortabte soldater og snigmordere, der vælger at træde ind foran verdens anden bedste lejemorder. Ja, den er faktisk god nok. Selvom jeg allerede har spandevist af indvolde, blod og

afhuggede kropsdele på samvittigheden, så er der en, der gør det bedre end mig, når livet skal klemmes ud af et mål – og han er tilfældigvis også min fars morder. Derfor er optikken også stillet ind på at få fat i ham. Hvis både hævnen og pladsen som verdens bedste lejesvend kan blive min i bytte nogle uger som slagteri-arbejder, så er jeg med på den.

Indrømmet, Afro Samurai kan ikke vifte med eksamensbeviset fra manuskript-linien på Danmarks Filmskole, uden at få buksevand i frikvarteret, men det behøver spillet heller ikke. Mens historien kunne stå på et frimærke, så er det i volden og ikke mindst billedsiden, at

Namco Bandais seneste projekt har sin berettigelse – og her kan det godt få min stemme... Okay, så næsten da.

Som oplevelse er Afro Samurai lineær og blottet for egentlig dybde. Hvis du vil fremad i Okazakis flotte animé-verden, så er du nødt til at lade sværdet tale. Helt enkle knap-



FAKTA

SAMUEL TALER!

Samuel L. Jackson har været badass i en lang række film, så når han nu lægger stemme til Afro Samurai, både i spillet og anime-serien, så føles det helt naturligt. Det samme gør musikken, der er lavet af producer og musiker RZA, nok mest kendt for hans deltagelse i rap-kollektivet Wu-Tang Clan og filmen Ghost Dog.

RHESUS NEGATIV?

Der bliver ikke sparet på blodet i Afro Samurai, der indeholder den nok bredeste vifte af måder at slå andre ihjel på. Her fjernes hoveder fra kroppe, arme fra kroppe og ikke mindst ben fra kroppe. Og skal der være fest, så deles kroppen midt over.



Premiere 2009



En person, to steder

Du har sikkert hørt sætningen "Det er umuligt at være to steder på én gang". Men det er det altså ikke. Se blot på dette billede.



DET ER I volden og den smukke billedside, at du kan finde substansen i Afro Samurai, for der er ikke megen variation i hverken opgaver eller historie. Selv de små krumspring som Afro ind i mellem skal udføre, er blot for den store adspredelse. Det er ren "ud ad landevejen"-action.



Ikke så sort og hvidt!
Når du først er blevet tilpas hidsig, så har du muligheden for at søge ind i dette lækre sort/hvide paradis, hvor dit sværd er endnu skarper.



GRAFISK HERLIGHED Man får meget foræret, når man kaster sig over en spilatisering af Afro Samurai, ikke mindst de smukke, næsten blyantegnede figurer. Visuelt er spillet herligt.

blyantstreg, de er langlemmede og så er de præget af en usædvanlig fandenivoldskhed. De pløjer nemlig frem mod dig, og det er uanset om du lige har sendt deres syv kollegaer til det nærmeste shinto-tempel. Den slags giver pote, i hvert fald hos mig, for jeg elsker at se regulære springvand af rhesus-negativ sprøjte frem på fladskærmen mens jeg ivrigt tæver løs på knapperne. Billedsiden er i det hele taget pragtfuld, og selv når oplevelsen bliver noget rutinepræget, så er det ikke til at hive øjnene væk fra spillet.

Har du en forkærlighed for hiphop, bliver oplevelsen endnu bedre. Personligt har jeg aldrig været den store fan af det enorme og helt uoverskuelige rap-kollektiv Wu-Tang Clan, men når RZA sidder ved pulsten og producerer

FANS AF ANIME-SERIEN kan glæde sig til et gensyn med alle Afro Samurais venner og fjender. Okazaki har selv været en del af projektet og har løbende godkendt ændringerne.

numre, der til forveksling ligner det han afstedkom til Ghost Dog og Kill Bill, så får volume-knappen lige en tand mere.

Lydkulisserne er i det hele taget ret vellykkede, og når Afro Samurai åbner munden, for det meste blot for at sige noget åndet, så er det selveste Hr. røvfuld Samuel L. Jackson, der lægger stemmebånd til. Og kan man så være andet end solgt?

Lad mig slutte med at besvare mit eget spørgsmål; Ja, det kan man faktisk godt. Til trods for Afro Samurais vidunderlige kunstneriske side, de uendelige mængder af blod og det fnuglette kampsystem, så er det ikke svært at få øje på de underliggende mekanismer, dem der skal holde spillet kørende, når den første eufori har lagt sig – og der havde Namco Bandai svært ved at holde mig fanget. Der er ganske vist et par sekvenser med timede hop, og når spillet anstrenger sig, så kan du også blive bedt om at finde et eller andet, der er vigtigt for at komme videre.

Om det forholder sig anderledes, hvis du har hyldemeter efter hyldemeter af animé-film eller manga-tegneserier, skal jeg lade være usagt, da jeg netop ikke har Tekashi Okazakis værker stående. En ting er dog sikker; Afro Samurai er flot, aggressivt og blodigt.

_Thomas Tanggaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Flot og ikke mindst voldeligt actionspil, der nok skal gøre indtryk på - på en eller anden måde.

LOMMEULD?

Liberty City skrumpes i format, men ikke i fylde. Tag med på nye eventyr



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
Platform NINTENDO DS Udvikler ROCKSTAR
Udgiver TAKE TWO Genre ACTION

Der findes en slags universelle regler om ting, som bare ikke passer sammen i denne verden.

Eksempelvis Uwe Boll og biografærredet for nu at nævne et åbenlyst tilfælde, og indtil for nylig Rockstars Grand Theft Auto-serie og familievenlige Nintendo-konsoller.

Dette vil Chinatown Wars ikke kun lave om på, men også gøre det ved at bringe hver en lille brøkdal af kriminaliteten, stofferne og underverdenen fra de foregående kapitler på PlayStation og Xbox, med over.

Liberty City er igen byen hvor det hele udspilles, men hovedrollen er helt ny. Huang Lee er et ungt medlem af de kinesiske triader, og kommer til byen kort tid efter hans far er blevet slået ihjel. Han er dog ikke alene i Liberty City, og derfor vil mange af missionerne i første omgang komme fra onklen Wu "Kenny" Lee.

Hvor opbygningen synes den samme som før, drager udtrykket inspiration fra hvordan serien så ud før den landede på PlayStation. Alt er lavet i polygoner, men holdt i et 2D-lignende perspektiv med kraftige omrids af figurerne på skærmen. Grafisk er det derfor ganske unikt at se på, samtidig med at det på alle tidspunkter er overskueligt og imponerende. Brugen af lommerøverens unikke muligheder bruges også til fulde, og styllusen anvendes derfor i minispil der dækker alt fra kortslutning af biler til samling af rifler og tatovering af forskellige legemsdele. GTA-serien har aldrig nogensinde haft problemer med at give valuta for pengene, men skulle man være bange for at der ikke er nok timer i DS versionen, kan man fryde sig ved at der er blevet smidt et udfordrigt minispil med i pakken, hvor man kan købe og sælge rusmidler til hele byen.

Det er befriende at se en udvikler, der ikke med det samme tænker i restriktioner, fordi en så stor spilsérie skal flyttes til en lommekonsol, men i stedet ser ud til at skabe et ligeligt sidestykke til resten af serien. Vi glæder os.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

Rockstar imponerer igen, og ser ud til at være i gang med et af årets mest spændende Nintendo DS-spil.



Premiere 2009

SPEEDEREN I BUND Man undslipper denne gang politiet ved at køre dem af vejen, i stedet for blot at gemme sig. Det skulle lede til nogle voldsomme biljagter, ikke for set i serien.



MR. MØRKELEG

Richard B. Riddick forbedres, fornyes og forlænges. Et flot svensk eventyr med verdensformat



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Platform PC/PS3/X360 Udvikler STARBREEZE
Udgiver ATARI Genre ACTION

Han lyder som om han måske burde rømme sig, men når Riddick med stensikker, snøvliende sandpapirstemme siger "The Dark, my home", så er det svært ikke at mærke sommerfuglene i maven - og jeg ved, hvorfor de er der.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, var et af Xboxens absolut bedste actionspil - en sirlig genreblanding af action, snigeri og nævekampe, der med strålende grafik, et herlig tempo og en seriøs historie, tryllebandt mig til fjernsynet.

Dengang Escape from Butcher Bay blev

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, var et af Xboxens absolut bedste actionspil - en sirlig genreblanding der virkede...

lanceret, var det med de helt store PR-kanoner buldrende på medieslagmarken. Spillet fortalte historien om Richard B. Riddicks flugt fra fængslet Butcher Bay, mens biograffilmen foregik efter Pitch Black. De mere dedikerede fans kunne også labbe den animerede kortfilm Dark Fury i sig og nyde Slam City på nettet i

flashform. Det var en sand tæppebombning, men det var et tiltag, der ikke hjalp meget. Riddick-filmen var en katastrofe, der ikke kunne trække publikum ind i biografmørket. Riddick var som koncept stendødt. Alle planer om flere film blev øjeblikkeligt skrindlagt.

Det er derfor også mere end nogensinde noget af en satsning, som svenske Starbreeze Studios har kastet sig over med The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. En nyfortolkning af det oprindelige spil, krydret af med et helt nyt kapitel og en multiplayerdel.

Publikummet var forsvindende lille til det første spil, og det var selvom det høstede topkarakterer hele vejen rundt, så hvor står den forbedrede udgave her fem år senere?

For at være helt ærlig, så skænkede jeg det ikke en tanke, da min begrænsede udgave af spillet blev sendt i maskinen. Riddick er for mig en af spilverdens bedste figurer, og det er til trods for, at han oprindeligt var tiltænkt rollen som funklende Hollywood-stjerne. En halv time med Assault of Dark Athena gav mig svaret:



DER SKAL VÅBEN TIL Escape from Butcher Bay havde et tungt arsenal af våben, der både lod godt og lå godt i hænderne. Det samme er tilfældet med Assault on Dark Athena.

FAKTA

GODT GENREMIKS

De forskellige elementer blandes også sammen med stor succes i denne nyfortolkning. Uanset om du griber et gevær, tæver en fjende til døde med dine hænder eller kravler gennem en ventilations-skakt, så er du med hele vejen. Tredjeperson- og førstepersonsvinklerne fungerer strålende sammen, og der er intet mærkværdigt i pludselig at hænge fra loftet eller snige sig afsted.

Riddick er tilbage i storform.

At Assault on Dark Athena er et actionspil, lader sig ikke skjule. Jeg er knap vågnet fra min hypersøvn, før jeg i skikkelse af Richard B. Riddick, bruger en hårnål til at dræbe en patruljerende soldat med. Herfra skiftevis kravler og sniger jeg mig gennem et koldt og klinisk rumskib, nogle gange med hjælp fra mit mørkesyn kaldet EYESHINE, andre blot i skæret fra skibets kunstige belysning. Undervejs insisterer fjernstyrede droner på at stoppe mig, men som de nærmer sig mine skjulesteder i mørke, gør jeg kort proces af dem - fra tid til anden overtager jeg endda deres påmonterede maskin-

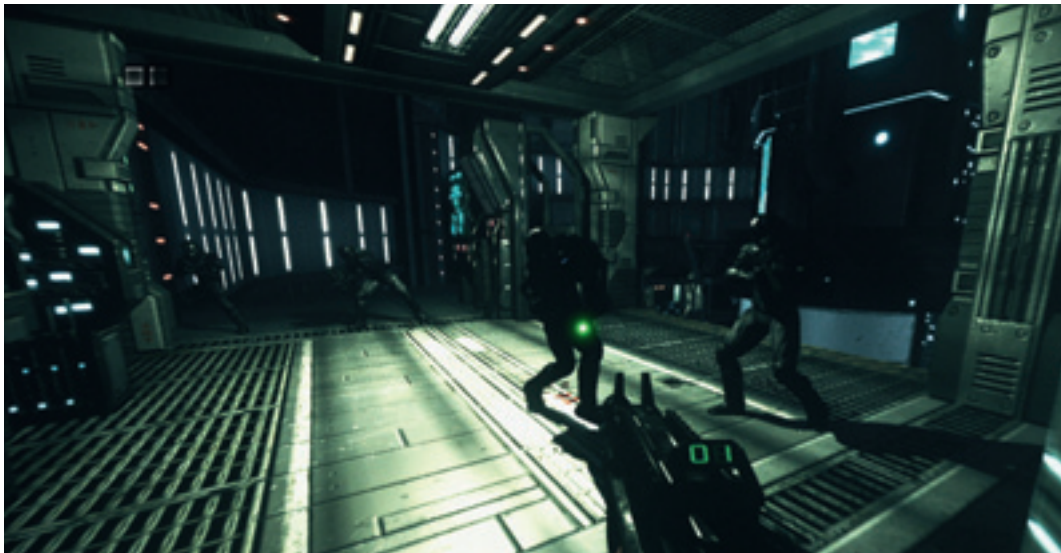
Premiere 2009

Dødens sendebud

Riddick er en effektiv dræbermaskine, der ikke behøver meget mere end en hårnål, for at dræbe en gruppe soldater. Og når først han få fat i en kniv og et baseballbat, så kan fjenderne godt forberede sig på døden. Richard B. Riddick er, som han selv siger det, dødens sendebud. Nævekampene er i øvrigt både realistiske og ubehagelige.



NÆRKAMP ER VEJEN FREM Mens flere actionspil har forsøgt sig med nævekampe, så er det stadig kun Riddick-spillene, der leverer brutale, overbevisende og ikke mindst hidsige nærkampe, hvor knive, baseballbats, skruetrækkere og andet jages igennem uopmærksomme fjender.



gevær og fjerner deres kammerater, før jeg fortsætter min rejse. Jeg er en dræbermaskine – og som min spilfigur siger: ”Navnet er Riddick, jeg er helvedes sendebud”

Uanset om Riddick henretter sine intet-anende ofre med hans bøjede knive, en hårnål eller et baseballbat, så føles det helt rigtigt. Nævekampene i Assault on Dark Athena er intense, beskidte og rå, det er brutalt og det fungerer strålende. Selv de livgivende maskiner som findes overalt på rumskibet, er hård-hændede og voldsomme – det føles mere som

FAKTA FLERE FILM?

Biografifilmen The Chronicles of Riddick fik en rigtig dårlig modtagelse af både kritikere og publikum, og det fik Universal til at skrinlægge de planlagte opfølgere. Ifølge instruktør David Twohy og skuespiller Vin Diesel, så er Riddick dog ikke død og begravet. Fortsættelserne, hvis de kommer, vil dog blive lavet for en del færre penge.

et overgreb at blive lappet sammen end som et kærligt lægetjek.

Assault on Dark Athena viser kun glimtvis sine svagheder frem. Lettere grove animationer af både Riddick og hans fjender efterlader ikke én med indtrykket af en totalt opdateret udgave, ligesom visse grafiske elementer er udetaljerede og firkantede – dette ses specielt i mellemskvenserne, der afvikles med den grafiske motor. I 2004 var Starbreeze blandt klassens mest flittige til at udnytte potentialer i Microsofts Xbox, men i 2009 er standarden højere.

Jeg var aldrig i tvivl om min begejstring for det oprindelige spil, så Atari har ikke skullet sælge mig ideen om en opdateret udgave. Faktisk så har jeg ledt Xbox Originals igennem et utal af gange, i håbet om at finde det på tjenesten, men hver gang er jeg lusket slukøret derfra. Heldigvis vendes skuffelsen snart til glæde, og bare tanken om at skulle igennem Butcher Bay igen, flyder mig med fryd. Assault on Dark Athena byder på en unik actionoplevelse, og du bør give spillet en chance, når det lanceres i løbet af foråret.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Velsmurt opdatering af et af Xboxens bedste spil. Et herligt miks af genrer, der fungerer i praksis.

VI SER DIG!

Alan Moores tegneserie får liv som download-spil



WATCHMEN: THE END IS NIGH

Platform MULTI Udvikler DEADLINE GAMES
Udgiver WARNER Genre ACTION

Det måtte ske før eller senere. Watchmen, Alan Moores sublime tegneserie om maskerede selvtægtsmænd (og kvinder) går til filmen. Og mens tegneserieforlægget ikke virker oplagt som filmmateriale, er tanken om et spil bygget over tegneserien utænkelig. Hvordan laver man et spil over en tegneserie, hvor fokus er på folk, der taler og ikke slår på hinanden?

Svaret er naturligvis, at det gør man ikke. I stedet for at følge tegneserien og filmens handling, der er sat i 1980'erne, foregår spillet i 1970'erne. Således sikrer danske Deadline Games at spillets handling trygt befinder sig i det velkendte territorium; Øretævernes holdeplads.

Watchmen: The End is Nigh er opdelt i episoder og har heltene Nite Owl og Rorschach i hovedrollerne. For de uindviede kan det nævnes, at Nite Owl er en Batman-agtig gut, der besejrer sine fjender ved hjælp af forskellige himstregimser, mens Rorschach... tja, han er en psykopatisk gut i trenchcoat, der gennemtæver sine modstandere, hvilket sådan set virker sympatisk nok. Spillets plot er faktisk inspireret af tegneserien. Spillets producer Søren Lund forklarer: ”Hvad vi tænkte var at her er de her figurer, der er klædt ud til fest. Men da tegneserien finder sted, er festen faktisk overstået. I vores spil er festen stadig i gang.”

Selvom spilepisoderne mest af alt ser ud til at kombinere en ganske glimrende grafik, to karismatiske superhelte og et Streets of Rage-agtigt gameplay, vil der også være mere intellektuelle udfordringer. Eftersom både Rorschach og Nite Owl er på skærmen samtidig, er der mulighed for co-op. Således skal de to figurer hjælpe hinanden gennem banerne. Rorschach kan dirke aflåste døre op, mens Nite Owl har en entrehage, der kan løfte ham over forhindringer. De to heltes specielle evner vil både hjælpe dem gennem banerne og lukke op for hemmelige områder. Søren Lund understreger også at der bliver arbejdet hårdt på at gøre spillet så tro mod tegneserien som muligt. Vi håber at spillet kan gøre serien retfærdighed.

—Asmus Neergaard

TERMOMETER GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Spændende projekt, der forhåbentlig bærer frugt og som kan gøre spil- og tegneserie-fans glade.



Premiere 2009

RORSCHACH ER med sin brune trenchcoat og sin evigt blækplettede maske, en fanfavorit. Vi elsker ham.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Skattejægeren går i Marco Polos fodspor. Gamereactor har set nærmere på den ambitiøse opfølger til et af år 2007's bedste spil.

Format PLAYSTATION 3 Udvikler NAUGHTY DOG Udgiver SONY Premiere 2009

Eksklusiv!

En bjergkæde danner rammen om et azurblát, ugæstfrit landskab, hvor vinden pisker sneen op i smukke mønstre. En enlig mand kæmper sig gennem de knæhøje snedriver. Forfrossen, såret og vaklende vandrer han fremad. Skattejægeren Nathan Drake er så langt fra de panamanske jungler, som man overhovedet kan komme det. Det er et sceneskift, der er til at tage og føle på – og det er meningen, for ambitionerne er skyhøje, når det kommer til Naughty Dogs Hollywood-smurte forsættelse.

Og det er ikke fordi det oprindelige Uncharted: Drake's Fortune ikke var ambitiøst. Mens andre famlede rundt på Sonys PlayStation 3 og underleverede på såvel det grafiske som spillemæssige plan, havde Naughty Dog tæmmet Cell-chippens og dens kræfter. Resultatet var et velsmurt, filmisk eventyr, fyldt til randen med skudduelle, farefulde hop og en historie, der trak på de bedste myter og legender. Til gengæld var det også forsigtigt og ude af stand til at



NATHAN DRAKE

Lidt som gamle Indiana Jones

Harrison Ford havde succes med det som Indiana Jones og Lara Croft har også klaret sig godt i Tomb Raider - vi snakker naturligvis om gravrøveri. Den seneste eventyrer, der skal forsøge at gøre dem kunsten efter, er Nathan Drake, der i det første spil, befandt sig i de panamanske jungler, og som her i anden omgang bl.a. kommer til Nepal. Amy Hennig vil dog godt indrømme, at der er et par jungler hist og her i den kommende fortsættelse.

blende de forskellige koncepter ordentligt sammen. De hæsblæsende skudduelle blev aldrig på overbevisende måde vævet sammen med Nathan Drakes atletiske evner. Begge koncepter virkede kraftigt inspirerede af andre spil som bl.a. Gears of War og Tomb Raider, og selvom de, hver for sig, var mindst lige så gode, og i nogle tilfælde bedre end de projekter, som der blev skuet til, så manglede der en skrædder til at holde samme på dem. Drake's Fortune var pænt, glidende og fængende, men det manglede nogle unikke fingeraftryk.

Naughty Dog træder derfor ud på endnu tyndere is med Uncharted 2: Among Thieves, der ikke bare hælder pistol og klatreture ned i ram-kredsene, men nu også snigeri. Alligevel er der ingen grund til bekymring, for Santa Monica-studiet har poleret og pudset på de eksterierende dele af spillet, samtidig med at de har sat ekstra krydderi på resten af oplevelsen. Resultatet

HUOR DET oprindelige Uncharted: Drake's Fortune kun bød på skudduelle og klatring, så forsøger Uncharted 2 sig også med den slags snigeri, der bl.a. har gjort Solid Snake og Sam Fisher til husholdte navne. Indtil videre fungerer det faktisk godt.

skulle gerne være en rutschebanetur, der er ethvert biograflærred værdigt, men som samtidig ikke berøver spilleren af reel indflydelse. Pludselig toner fy-ordene interaktiv cinematiske oplevelse frem.

Amy Hennig, der oprindeligt satte pennen til papiret

er forbundet med negative associationer om en ukontrollerbar spiloplevelse. En slags autopilot, hvor spilstudiet bedøver publikum med korte, nøje instruerede action-øjeblikke og styrer alt andet med lange mellemsekvenser. Den bjørnefælde har Naughty Dog

DRAKE'S FORTUNE VAR PÆNT, GLIDENDE OG FÆNGENDE, MEN DET MANGLEDE NOGLE UNIKKE FINGERAFTRYK.

hos amerikanske Crystal Dynamics og leverede historierne til Legacy of Kain-spillene, for senere at finde et nyt hjem hos Naughty Dog, mener at den interaktive cinematiske oplevelse, rent konceptmæssigt,

bevidst prøvet at undgå med Among Thieves, ikke mindst i forhold til det nye element; snigieret.

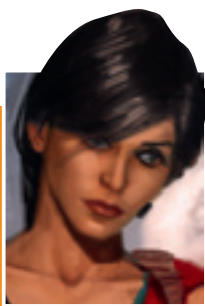
Bruce Straley, der er spillets Game Director, mener at snigieret ikke nødvendigvis skal være mojsommeligt



GRAFIKPERLE... Uncharted 2 fortsætter hvor Drake's Fortune slap. Tempoet er højt, kampene velfungerende og animationerne endnu mere glidende og livagtige. Ifølge Naughty Dog udnyttes PlayStation 3-konsollen bedre i denne omgang.

eller tålmodighedskrævende – i stedet skal det bruges i samspil med de andre elementer, som en slags ”ekstra værktøj” i kassen, en forklaring der absolut giver mening.

Og meningen slås kun yderligere fast med syv-tommersøm, da en tidlig udgave af Among Thieves loades ind og toner frem på fladskærmen. Vi er i en by i Nepal, stående midt i et virvar af ruiner, hvor beskidte butiksskilte, sorte røgsojler og de karakteristiske nepalesiske flag skaber en mageløs stemning. Badet i et sent



HELTINDEN: CHLOE FRAZER

Nathan Drake møder flere stærke kvinder i fortsættelsen

Præcis som i Drake's Fortune, flankeres Nathan også i denne omgang af en smuk kvinde. Hun hedder Chloe Frazer, og er ifølge Amy Hennig mere handlekraftig end Elena. For ikke at afsløre for meget om historien, valgte Naughty Dog ved fremvisningen ikke at dykke dybere ned i Chloe, så indtil videre er hun lidt et mysterium.

enkelt skib og kun 18 overlevende. Hvad der skete undervejs har Marco Polo aldrig fortalt – og præcis derfor har Hennig og resten af holdet, brugt historien

AMONG THIEVES ER HELLER IKKE DET KLUDETÆPPE AF INSPIRATIONSKILDER, SOM DET TIDLIGERE VAR.

eftermiddags lys, kæmper Drake sig ned gennem gaderne, kun i glimt skjult bag udbrændte biler, delvist sammenfaldne mure og i lange, sorte skygger. Grafisk overstråler det Drake's Fortune en del.

Among Thieves er heller ikke det kludetæppe af inspirationskilder, som det tidligere var. Et tomt magasin og en håndfuld døde lejesoldater, leder gnidningsfrit Nathan fra kamp til klatring og videre til lidt dristig snigen omkring. Skiftet virker ikke det mindste påtaget og på intet tidspunkt synes Uncharted 2, at miste herredømmet over tempoet eller fortællingen. Det eneste spørgsmål der mangler at blive besvaret i kølvandet på præsentationen er; hvorfor er Nathan Drake i Nepal?

Manusforfatter Amy Hennig har svaret. Among Thieves er centreret omkring Marco Polos mange rejser, men helt specifikt hans tur fra Kublai Khans enorme rige til hans fødeby i Europa, nærmere betegnet Venedig. Ifølge den Polo selv, drog han fra Khan med intet mindre end 14 skibe og over 600 mænd, men da han endelig nåede den italienske bys havn, var flåden reduceret til et

som et springbræt, til at digte videre på fortællingen. Dette sender igen Drake afsted på en jagt efter det



BESHYTTELSE SHAL DER TIL Gears of War 2 introducerer skjoldet til actionspillet, og kun måneder senere kan vi se det i Uncharted 2: Among Thieves. Om det er en ren tilfældighed, eller om Naughty Dog endnu engang har ladet sig inspirere af andre kvalitetsspil på markedet, skal vi lade være usagt, men tilføjes passer nydeligt ind i de mere hæsbælende kampe.

LINDSHYLD, HR. CROFT?
Nathan kunne sagtens være Lara Crofts storebror eller kæreste, for han er mindst lige så adræt og nysgerrig som Tomb Raider-ikonet.





SNIGERI: FØRSTE LEKTION
At møde modstanderne med højt hævede pistoler, er ikke altid den bedste strategi. I denne scene sniger Drake sig ubemærket ind på sit mål.



HUIS DU HAN, SÅ HAN...
Ideen med skjoldet er fin nok, så længe det er dig, der benytter dig af det. Men her har en af lejesoldaterne fået fat i det, og så bliver det først irriterende.

VARIATION, VARIATION... Naughty Dogs vigtigste mål med Uncharted 2, har været at proppe så meget variation ned i pakken som overhovedet muligt. Nepal er kun et af de steder som Drake besøger, så du kan glæde dig til livet som ægte globetrotter.



UNCHARTED 2-MOTOREN Modsat mange andre udviklere, så har Naughty Dog ikke valgt at arbejde videre med Epsics Unreal-motor. Firmaet har i stedet udbygget deres eksisterende Uncharted-motor med en masse finesser, der bl.a. giver endnu flottere animationer.



sagnomspundne Shangri-La og et værdifuldt artefakt kaldet Chintamani-stenen. I bedste sondagsmatinee-stil er Drake ikke alene om at jage stenen, og det bringer ham på kollisionskurs med en paramilitær leder og hans flok af udisciplinerede lejesoldater. Heldigvis får Nathan denne gang hjælp af den mørkhårede skønhed Chloe Frazer, der tilsyneladende erstatter både Elena og den middelaldrende Sullivan.

Vi kommer heller ikke uden om emnet hestekræfter, mens store dele af ledelsen på projektet viser toeren frem. Christophe Balestra

er vigtigt, når Nathan Drake ikke ligefrem er så pokerske anderledes end de fleste andre spillhelte derude.

Men selv det har Naughty Dog bandageret og forbedret. Mens det første spil kastede Drake ud i et eventyr, hvor man ikke var i tvivl om hans heltestatus, så er der også en mere lyssky side til hovedpersonen i dette andet kapitel. Drake har altid levet i grænselandet mellem hvad der er rigtigt og forkert, og i Among Thieves lægges der ikke skjul på Nathans mere mørke sider. Amy Hennig skynder sig dog at forklare, at der

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE BRUGTE CA. 30% AF PLAYSTATION 3-KONSOLLENS SPU - DENNE GANG GÅR VI LIGE TIL GRÆNSEN.

kan i hvert fald ikke undgå at smide et tal på bordet.

"Uncharted: Drake's Fortune brugte ca. 30% af PlayStation 3-konsollens SPU - denne gang går vi lige til grænsen. Det betyder at vi kan blande og skifte animationer meget hurtigere, og vi har flere ansigtsbevægelser til karaktererne, så der kan skabes flere og mere forskellige udtryk."

Og samlingen af spiljournalister har ikke svært ved at tro på medstifteren af Naughty Dog. Among Thieves kører glidende, med et væld af detaljer og helt nye animationer, der gør oplevelsen mere realistisk, og det er selvom de endnu engang er håndanimerede. Det er de små indlagte karaktertræk, der gør forskellen, og det

på ingen måde er tale om at det hele skal være mørke, blod og bandeord, men at Nathan er en smule mindre renskuret i denne omgang.

Uncharted 2: Among Thieves er stadig næsten et år fra udgivelse, så selvom spillet allerede nu ser imponerende ud og trækkes af en fuldt opdateret version af Uncharted-motoren, så forventer Naughty Dog at have endnu flere esser i ærmet til årets fremvisninger på både E3 og til Games Convention i Leipzig. Det amerikanske spilstudie sigter altid efter stjernerne, når der skal laves underholdning, og specielt som i Uncharted 2's tilfælde, et godt eventyr. Og vi skal nok være på plads, for vi elsker et godt eventyr.

_Thomas Tanggaard



HELTEN: NATHAN DRAKE

I Drake's Fortune var Nathan en renskuret helt, der stod på det godes side i kampen mod de onde magter, men da han som udgangspunkt er en småsvindler og en gravrøver, så har spilstudiet forsøgt sig med en ny retning i toeren. "Det er ikke doom and gloom", siger Amy Hennig og lover fans, at Nathan ikke bliver mørk og dystre, men i stedet viser sine andre sider frem. Deraf undertitlen på toeren Among Thieves.

FIGHT!



STREET FIGHTER IV

BRING IT ON!
20.02.2009

CAPCOM®



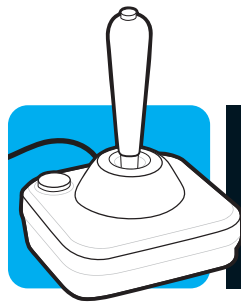
PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

12+
www.psp.ch

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUSSPIL

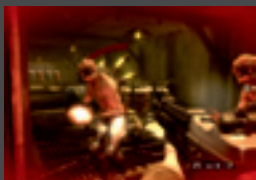
KILLZONE 2

Sony har spenderet 42 millioner euro på et actionspil
Nu fortæller vi dig om pengene er godt givet ud...



GAMEREACTOR #96

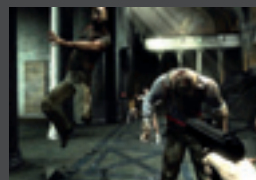
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Resistance 2 8/10
Playstation 3
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts 8/10
Xbox 360
Call of Duty: World at War 7/10
X360/PS3/PC
The Last Remnant 7/10
Xbox 360



Prince of Persia 7/10
X360/PS3
Left 4 Dead 7/10
X360/PC
Shaun White Snowboarding 7/10
Multi
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant 7/10
Multi



Alone in the Dark: Inferno 5/10
Playstation 3
Need For Speed: Undercover 4/10
Ps3/X360/PC
Spore: Cute & Creepy 3/10
PC
Wii Music 2/10
Nintendo Wii

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

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



STREET FIGHTER IV

Street Fighter er endelig tilbage i topform og klar til at skræmme alle andre fra tronen

Platform X360/PS3/PC Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere 29. FEBRUAR Antal spillere 1-2 Testet Version PS3, PAL Anb. Alder 16+

Genre ACTION



DET EVIGE OPGØR

Ken og Ryu har altid været hovedpersonerne i Street Fighter universet, og det fortsætter i Street Fighter IV. Med næsten identiske evner skal der dog nogle timer på spilkontoen, inden du finder ud af hvem af de to er din favorit.



Uarmedunken, brød i skiver og Super Mario Bros, klassikere som hver i deres tid blev regnet for noget nær det ypperste, menneskeheden endnu havde præsteret. Uheldigvis havde jeg hverken meninger eller tastatur klar dengang, og derfor er jeg ikke sikker på nogensinde, at have haft muligheden for at anmelde en klassiker af den karat. Capcom har dog gjort deres ypperste for at levere et kampspil, som vil blive husket med samme ærefrygt, og jeg er solgt.

Shoryuken!, lyder det da den første kamp begynder, og med en kvartcirkel efterfulgt af et tryk på den kraftigste slagknap, sendes en knitrende blå ildkugle mod min modstander. Ildkugler, flammende uppercuts og cirkelspark med 1440 graders rotation er hverdag i Street Fighter-universet, og spiloplevelsen er derfor helt sin egen. Men selv hvis skulle du have holdt dig opdateret i forhold til seriens mange kapitler og underafsnit, har det fjerde afsnit en himlens masse at lære fra sig.

Først og fremmest er timingen, som uadalt virker til at være den samme som tidligere, men som under overfladen er radikal anderledes. Ikke kun fylder figureerne mere på skærmbilledet end nogensinde før; farten og i særdeleshed længden på hoppene er også helt anderledes. Småting, tænker du måske, men når du



FAKTA

STREET FIGHTER 1

På trods af at det ligger i navnet, kan det være svært nogen gange at huske at der rent faktisk var et spil i serien, inden Street Fighter 2. Det første Street Fighter udkom i 1987 og opnåede et ikke samme popularitet som efterfølgeren. Alligevel er det i retrospekt tydeligt at se at der er adskillige elementer og sågar figurer, der blev lånt fra det første spil og genopstod i forfinet form i de senere spil. Genbrug er en herlig ting.

TIPS

SPIL OGSÅ

Soul Calibur IV
8/18 X360/PS3
En af de bedste kampspil serier gør comeback i storform. Fyldt til randen med lækkert indhold.

den første times tid ikke kan få noget til at hænge sammen, og det hele virker en tand ved siden af sig selv, bliver du nødt til at overveje disse aspekter.

Ligeledes bør du også tage med, at dette er et komplet nybalanceret Street Fighter, hvor intet er blevet overladt til detaljerne, og Capcom har tydeligt draget på mere end 18 års spillererfaring. Alene det, at projektil-angreb nu fungerer mere som en måde at stoppe modstanderens momentum på, end et egentligt angreb, betyder at man bør revurdere sin spillestil med favoritter som Ryu, Ken og Sagat.

Den nærmest uendelige spildybde skal dog findes i de to nye tilføjelser til kampsystemet,

kaldet Focus Attacks og Revenge Gauge. Et Focus Attack lader dig bryde din modstanders rytme i to forskellige stadier. I det første stadiet absorberes et angreb således, at man stadig tager skaden, men ikke bliver stoppet. I stadiet nummer to ignoreres det fjendtlige angreb ikke kun, men gives også tilbage i form af et modangreb, som ikke kan stoppes. Mest genialt er dog at Focus Attack kun kræver god timing, og nemt aktiveres ved at holde medium spark og slag nede i et par sekunder.

Revenge Gauge fungerer ligesom Super Combo-baren for neden i skærmen, og giver muligheden for at lade et super angreb op. Men hvor Super Combo-baren lades op ved at ud-



DISNEY SIGER HEJ Det grafiske udtryk i Street Fighter IV er ren tegnefilm uden at være cellshaded, men animationen er den rigtige stjerne her. Dhalsim ser ud som var han lavet af gummi, E.Honda får et manisk udtryk når han slår løs, og alle har fornøjeligt overdrevne ansigtsudtryk når de rammes.



BLANKA ER IKKE IMPONERET Selv med et stort antal figurer at vælge i mellem, er det lykkes Capcom at gøre et beundringsværdigt stykke arbejde med spilibalancen. Alle, på nær lige ærgerlige Seth, byder derfor på nye udfordringer og strategier.

dele tæv, fungerer det omvendt med Revenge Gaugen, der lades op ved at få tæv. Med denne hersker muligheden for et kampvindende comeback altid, og det er fantastisk rart, altid at have en chance, uanset hvor håbløs kampen ser ud.

Fire splinterne personligheder gør deres indtog i det fjerde afsnit, og mere end nogensinde før virker det til at Capcom at forsøgt gøre dem originale, i både udseende og spillestil. Med 25 karakterer repræsenteres et væld af forskellige spillestile, og uanset om du er den ekstremt offensive spiller, eller du kører skildpadde-stilen og lader modstanderen komme til dig, vil der være mere end én karakter som passer dig.

Selv med masse af udfordring fra konsollen, fungerer Street Fighter IV dog klart bedst som multiplayer-oplevelse. Den ypperlige balance og den evige chance for et



FAKTA
DE ER VELKOMNE
Det må være et hårdt stykke arbejde at tilføje nye personligheder, til et karaktergalleri som er blevet fintunet over så mange år. Alligevel føles hverken C. Viper, El Fuerte, Abel eller Rufus nogensinde ved siden af. Det skal dog blive spændende at se om de mange professionelle spillere der tidligere har domineret Street Fighter 2 og 3, vil domme de nye karakterer så balancerede, at også de vil flytte til det nye spil.

TIPS
SPIL OGSÅ
Tekken 5 9/10 PS2
Namco bedste kort på hånden når det kommer til kindheste, og et særdeles lækkert spi.

comeback holder kampene intense, og at Capcom tilmed har tænkt over onlinemulighederne, gør det kun bedre. Efter eget valg kan man derfor kæmpe mod vennelisten, eller vælge en mulighed, der gør det muligt at blive udfordret selv om man skulle være i gang med at spille mod computeren – arkadehallen har sjældent været tættere på stuen.

Et problem som Capcom dog ikke har kunnet gøre noget ved, er at hverken Xbox 360 eller PlayStation 3-controllerne gør sig særlig godt til spillets mange tricks. Xbox'ens digitale styrekryds er slet og ret elendigt, og mangler respons i forhold til bevægelserne, samtidig med at det slet ikke er præcist nok.

Den endegyldige sandhed i forhold til Street Fighter IV herfra er dog, at det er et helt igennem fantastisk spil, som selv uden det sagnomspundne navn, ville have rangeret som et af genrens mest spilbare eksemplarer. Her er tale om en pakkefuld millionvis af strålende varme farver, fabelagtigt figurdesign og et gameplay finpudset over 18 år, hvor der stadig har været overskud til at tilføje nye velvalgte aspekter. En værdig efterfølger til den mest populære kampspilserie nogensinde.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

BALANCERET, UDFORDRENDE OG FLØT

➤ Balancen og figurerne. Online-delen. Fornem grafik.
➤ Bossen Seth. Kræver nærmest en ny controller.



ØV DIG LIGE HER Er der et sted man godt kunne ønske sig at der var blevet gjort et større stykke arbejde, er det i træningsdelen. Den er simpelthen ikke udførlig nok.

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Eventyret, der var trægt og alt for gammeldags

Platform X360, PS3 Udvikler PANDEMIC STUDIOS
Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet
Version X360, PAL. Anb. Alder 16+



UHA DA DA Spillet er ikke hverken pænt eller tæt på.

Skeletet i The Lord of The Rings: Conquest er til at få øje på ganske få minutter inde i første bane. Det består af lige dele Dynasty Warriors og Kingdom Under Fire, giver dig styringen over en figur fra Tolkens roste eventyrverden, og smider så legjoner af fjender i hovedet på dig. Alt du skal gøre er at finde knapperne, der får din mand til at hugge, skyde eller stikke sig igennem dem - det er rørende enkelt og mindst ligeså kedeligt.

Conquest er nutidens Gauntlet. Endeløse rækker af fjender angriber dig fra alle sider og vejen frem er brolagt med kampe, kampe der ikke kræver hverken de store færdigheder eller megen indlevelse. Teaterkulisserne er naturligvis letgenkendelige steder fra Tolkens fantasy-verden, noget der hjælper på atmosfæren, men i Conquests tilfælde fungerer de stadig som livløse lærere. Ikke engang de fire klasser du kan spille, kan redde Conquest fra ikke at blive en kende monotont. Bueskytten er klart den letteste at spille, da man på afstand kan nedlægge et væld af fjender med velplacerede pile. Imens er krigeren den mest interessante, fordi du altid befinder dig midt i stormens øje.

At The Lord of the Rings: Conquest heller ikke er en grafisk perle, gør det endnu svære at blive hængende foran fladskærmen. Alt er askegråt, bæbrunt og en smule orange. Intet stråler rigtigt i den høje opløsning på fjernsynet og animationerne er grove, hakkende og uden reelt liv. Det er som at se et ringe programmeret PlayStation 2-spil blive afviklet på en Xbox 360 med et 14 tommer sommerhus tv. Den kunstige intelligens er også til offentligt skue det meste af tiden. Uanset om du guider din hær af elvere og mennesker frem mod fjenden eller ej, så vader de med glæde ud over afgrunde og direkte ind i bygninger. The Lord of the Rings: Conquest optager hyldeplads i butikkerne - intet andet.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 3/10

Grafik 5/10 Lyd 8/10 Gameplay 3/10 Holdbarhed 5/10

TYNDSLOT OG RET LIGEGYLDIGT

➤ Godt, anderledes tag på historien. God musik.
➤ Styring uden tyngde. Ensomme missioner. Tam grafik.



KILLZONE 2

Guerrilla Games sætter Holland på verdenskortet med et smukt og ekstremt hæsbælende spil

Plattform **PLAYSTATION 3** Udvikler **GUERRILLA GAMES** Udgiver **SONY** Premiere **27. FEBRUAR** Antal spillere **1-31** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION** [Læs mere på www.Gamereactor.dk](http://www.Gamereactor.dk)



TIL VÅBENFANATIKEREN

Glem figurgalleriet, glem den fantastiske grafik og tænk ikke på musikken. Stjernen i Killzone 2 er de velsmurte og brølende våben, der ligger tungt i dine hænder og som skrigger, når aftrækkeren holdes inde. Det føles helt fantastisk, intet mindre.



FAKTA

MIN HERSKER!

I det oprindelige Killzone, kom horder af Helghast-soldater til ISA-planeten Vektra, for at overtage den. Heldigvis sendte både Templar og Rico dem tilbage, hvor de kom fra og i fortsættelsen går ISA så i offensiven, for at sikre sig bestandig fred. Missionen i fortsættelsen er centreret omkring tilfange tagelsen af Visari, der med dundertaler, forsøger at fordrive ISA-soldaterne fra Helghan.

TIPS

SPIL OGSÅ

Bioshock 9/10
PS3/XBOX 360/PC

Anderledes actionspil med en fremragende billedside og en mageløs historie.

Der er ingen tvivl om at 21 millioner euro er mange penge. For den sum funklende mammon kunne du bygge skoler i Uganda, vaccinere store dele af Zimbabwes kolera-ramte befolkning og sikre Togoleserne endnu mere rent drikkevand. Hos hollandske Guerrilla Games, der er placeret lige midt i centrum af Amsterdam, har fokus dog ligget et helt andet sted.

Killzone 2 lugter af penge allerede fra opstartssekvensen. Eksplosioner fylder såvel skærmen som højtalerne, og på skærmen opildner Helghast-lederen Visari sine tropper til den forestående kamp om hjemplaneten Helghan. Imens forbereder Interplanetary Strategic Alliance sig i luftrummet over planeten på en regulær invasion. Der males med brede, episke penselstrøg fra begyndelsen, og det er noget der virker på en garvet kritiker som jeg selv. For jeg ved af det, er jeg smidt ned i militærstøvelerne på Tomas "Sev" Sevchenko og i gang med en hårrejsende nedstigning til Helghan, mens antiluftskys eliminerer mine soldaterkammerater og deres åbne troppetransporter.

Killzone 2 slipper aldrig taget om dig, og tempoet er mindst ligeså skånselsløst som klimaet på Helghan. Mellem murbrokker, elektriske storme og rygende bombekraterer tommer du magasin efter magasin i de



BANEDESIGN Selvfølgelig er der de åbenlyse betonpiller, der nærmest skrigger om at blive brugt, når kuglerne pifter om ørerne, men det er i de små krinkelkroge at Killzone 2 virkelig kommer til sin ret. Designet virker levende og meget lidt firkanter.

fremadstormende Helghan-soldater med de ikoniske, orange øjne. Nogle falder som fluer for dit buldrende våben, mens andre kryber i skjul og i stedet forsøger at ryge dig ud med nøje tilrettelagte granater og velplacerede skud.

Visuelt er Killzone 2 uden tvivl Guerrillas svendestykke. At sammenligne spillet med 2005-traileren fra Electronic Entertainment Expo er ikke fair, men heller ikke nødvendigt, for Sonys actionepos leverer grafik af så høj klasse, at man ikke et øjeblik er i tvivl om at

PlayStation 3-konsollen puster og stønner i kredsen under pianolakken. Helghan har i postkortsform måske ikke så meget at byde på, da paletten af farver holdes dæmpet og udelukkende leveres i rustbrune, grå og blålige nuancer, men detaljegraden er tårnhøj, designet funkler og antallet af fjender, der enten stormer frem mod dig, lægger dækild for deres kammerater eller overvåger et område med et monteret maskingevær, er mindst talt imponerende. Når dette så krydres af med rullende

HEJ HELGHAN!

Postkort-øjeblikke fra Killzone 2



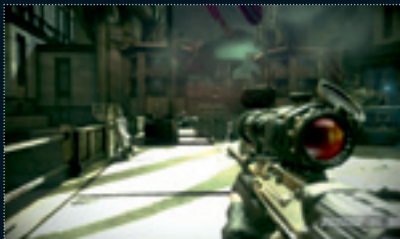
AT DØ I EN BLODRUS

Der findes intet liv-meter i Killzone 2, men som du bliver beskudt, går skærmen amok i et orgie af blodpletter. Dette fungerer strålende i de fleste tilfælde, men når du er omringet af mange fjender, kan det være forvirrende.



SE LIGE MIT MASKINGEVÆR!

Hvor det oprindelige Killzone, havde store problemer med de monterede maskingeværer, så fungerer det smertefrit i fortsættelsen. De er dog tilsyneladende opfundet af den samme mand, som også stod bag lygten i Half-Life 2 og maskingeværet i Gears of War 2, det bliver nemlig hurtigt rødglødende og skal så køle af nogle sekunder - øv.



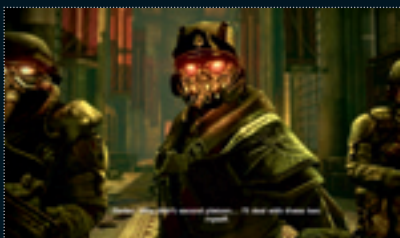
SØG OG DU SKAL FINDE

Snigskytteren er præcis, hurtig og enormt givende at have mellem hænderne. Så snart du spejder hen over slagmarken og får en ensom Helghast-soldat, giver det et lille sus i maven. Dette sus bliver til ren begejstring når du planter en kugle i hovedet på ham, for derefter at se hvordan hans kammerater, vender sig forvirret rundt for at finde dig.



VELKOMMEN TIL THARSIS

Et af de mest ugæstfrie, men samtidig mest spændende steder i Killzone 2, er det fjertliggende Tharsis-raffinaderi, hvor en hidsig vind pisker sandet op og bygningerne er i forfald. Banedesignet er fremragende og langt mere organisk end i så mange andre actionspil, og der er mange gode gemmesteder.



MANDEN DER KUNNE FORSVINDE

Radec, Visaris højre hånd og general, der kan gøre brug af optisk camouflage, er det naturlige sidste bolværk mod dig og dine soldaterkammerater, men af en eller anden grund får Guerrilla aldrig rigtigt skabt en værdig slutning ud af det opgør. Du er dog sikret en treer, så bare rolig.

DEN MANGLENDE VARIATION Landskabet skifter tit karakter i Killzone 2, men kampene forbliver de samme - uanset om du vandrer gennem Helghan-hovedstaden Pyrrhus eller det fjertliggende Tharsis-raffinaderi. En større variation i opgaverne, ville kunne have sendt Killzone 2 helt til tops.



INTET ARSENAL UDEN... Gears of War havde en flammekaster, det samme havde Call of Duty: World at War - nu er turen så kommet til Killzone 2. Brænd løs!

2ER EN ANDEN MENING

Af: Thomas Blichfeldt Som: Beskydes

Killzone 2 er meget bedre end jeg havde forventet, og her er heldigvis tale om langt mere end et spil kun båret tomme af løfter. Det er hektisk, brutalt og imponerende grafisk, men det er samtidig også forsigtigt i dets spil-design, og her savner jeg en smule mere mod. Spillet føles som en lang deathmatch, og der har desværre ikke været tid til nogen former for adspredelse i hverken tempo eller omgivelser. Et bundsolidt skydespil uden nogen slinger i valsen.

Sammenfatning: Særdels solid FPS oplevelse på Playstation 3 **8/10**

tanks og øredøvende luftbombardementer, havner kæben til tider på gulvet.

Til trods for det grafiske overflødheds-horn, den umage gruppe af ISA-læderhalse og den bombastiske musik, så er hovedaktøren i Killzone 2 i virkeligheden våbnene. Lugtende af olie og med en god virtuel tyngde samt en hidsig hvæsen, sprøjter de kugler ud, mens dit Sixaxis-joypad brummer lystigt med fra sofa-kanten. At holde skulderknappen inde og se en håndfuld sortklædte soldater forsvinde i en kugleregn, føles helt rigtigt - nøjagtigt som det var tilfældet med det oprindelige spil. Begejstringen bliver ikke mindre, når du lader dit våben og ser hvordan ivrige hænder flår magasinet ud af geværet, sætter et nyt i, banker på våbnet og sætter fingeren tilbage på aftrækkeren. Intet spil fanger min sygelige interesse for våben bedre end Killzone 2 - jeg har nogle forbundsfæller hos Guerrilla, det er stensikkert.

Killzone 2 kan dog ikke fastholde intensiteten hele vejen. Generelt føles mange af kampene, trods et helt uvirkeligt antal fjender

ISA-SOLDATER



Tomas "Sev" Sevchenko SEVCHENKO

Du smides ned i støvlerne på Tomas, eller bare Sev som han kaldes i Killzone 2. Han er pligttopfyldende og dygtig - og så er han den fødte leder.



Sergeant "Rico" Velasquez VELASQUEZ

I etteren gjorde Rico det strålende som det store brod med det tunge gevær og i Killzone 2 er han blevet lederen af Alpha Squad. Rico er stenhård og rasende dygtig.



Korporal Shawn "Natko" NATKO

Natko er Alpha-gruppens sprængstofseksper. Han blev valgt til holdet af Dante Garza, der også er en del af gruppen.

på skærmen og højt tempo, for lange. Det, der starter ud som ren digital eufori, erstattes i nogle perioder af decideret ensformighed. De drevne kampe erstattes sjældent af andet end en fortællende mellemsekvens, hvorefter det er tilbage på slagmarken, og når du har mødt Helghast-hærens svar på en omvandlerende tank for femte gang, kræver det ikke megen list, udelukkende at sigte efter hans højeksplosive tank på ryggen. Set i lyset af den episke stemning, som Killzone 2 lægger for dagen, er slutningen også noget nær en skuffelse, Guerrilla får aldrig rigtigt skabt en værdig slutning ud af opgøret med Radec.

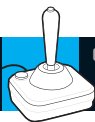
Alligevel er Killzone 2 et mageløs underholdning i den dyre ende af spilbranchen. Det er et produkt, der viser hvad en PlayStation 3 kan, når et hold spilentusiaster har både færdighederne, tiden og pengene til at udleve deres drømme om den ultimative action-oplevelse. Killzone 2 er ikke mesterværk, til det mangler spillet en bedre slutning, en større variation og et mere vel-fungerende stemmeskuespil, måske endda også en skarpere kunstig intelligens i dine allierede, men som virtuel krigssimulator er Guerrilla Games' rutschebanetur intet mindre end overvældende.

Thomas Tanggaard

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

DYRT OG RASENDE GODT ACTIONSPIL

- Fremragende grafik og god musik. Velsmurt styring.
- Ujævnt stemmeskuespil. Mangler variation i missionerne.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

Blichfeldt er gået i uddannelse som Space Marine og har kommanderet rundt med tropperne

Plattform PC Udvikler RELIC Udgiver THQ Premiere 28. FEBRUAR Antal spillere 1-8 Testet Version GULD Anb. Alder 16+

Med kun et fåtal af soldater bevæger jeg mig gennem et junglelandskab første gang jeg bliver givet kontrollen.

Genren har før lært mig, at det betyder jeg er på jagt efter en base, hvor produktionen af flere enheder kan sættes i gang. Men basen dukker aldrig op. I stedet bedes jeg ganske hurtigt om at kommandere mine soldater i læ for den kugleregn, de befinder sig i, hvorefter et modangreb startes. Desperat kigger jeg rundt på skærmen for at finde ud af hvor mange ressourcer jeg har til rådighed, og nærmest fortvivlet må jeg indse, at det ikke findes nogen steder.

Min søgen efter genrens gængse grundpiller retfærdiggøres af, at jeg elskede det første Dawn of War, der måske nok var et temmelig ordinært RTS, men med lækker grafik og et par enkelte gode ideer var actionfyldt og sjovt. Afsnit to er noget helt andet, og her mange timers spil senere har jeg stadig svært ved at se, hvor grænserne starter og slutter, mellem alle de genrer, som Relic i denne omgang har blandet sammen.

I stedet for at satse på ressourceindsamling og krigsproduktion, har Relic besluttet sig for at bruge opbygningen fra deres eget Com-



GRAFISK ER Dawn of War tro mod universet og ganske flot udført. Der er dog for meget genbrug.

1 FAKTA

STED TIL STED

I hvilken rækkefølge du vælger at gå i gang med banerne, afgøres på et kort over et fjernt univers. Desto flere planeter man låser op for, desto flere baner er der at vælge imellem. Men i samarbejde med spillets historie gør du bedst i strategisk at vælge din fremgang, ellers så kan du få visse problemer senere i forløbet. Så husk lige det.

pany of Heroes. Derfor har man på alle tidspunkter kun kontrollen over fire specialiserede grupper, med højst fire mand i hver. Disse udgør dine strategiske muligheder, og spreder sig fra snigskytter til kampvognslignende supersoldater og flyvende nærkampsspecialister. I front er altid din Force Commander, en hær i sig selv og en dødstornado med hans motorsavsværd. Enhver der før har spillet et RTS ved, at sejren meget hurtigt kan komme til at afhænge af hvem, der har flest penge i banken - et kedeligt og uønsket faktum.

Det er der ikke noget af her, og udvikleren har i stedet indsat strategiske punkter rundt omkring på hver bane, der lader dig genoplade dine soldater ganske gratis. Denne løsning på et velkendt genreproblem er så simpel og velvirkende, at det ikke er til at forstå, at ingen sådan rigtigt har brugt den før. Pludselig tvinges man til at være offensiv og taktisk, samtidigt med at der kun sjældent er grund til at genstarte en mission.

Alt er dog ikke den reneste strategifryd, for selv med solid krydsning af genrer og gode ideer, har der sneget sig et par kedelige elementer med i det nyeste Warhammer-spil. Den absolut største ærgrelse forårsages af det kraftige genbrug, der viser sig efter de første timers spil. Som det er nu, er der i stedet tale om et strategispil, som kunne have været bedre, men som jeg alligevel bare ikke kan give slip på - det er sikkert orkernes skyld.

_Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

SOLIDT STRATEGI-SPIL

- Taktisk og lettilgængeligt. Rollespiselementerne. Genreoriginalitet.
- Alt for meget genbrug. Slowt tempo.

Genre STRATEGI

UDEN HJERNER

Målene for banerne varierer mellem besejring af bosser, igen et element lånt fra rollespilsværdenen, til forsvar af strategiske punkter og indsamling af hemmelige objekter. Dette gør Dawn of War 2 mere spændende.





"P", "PS", "PLAYSTATION", and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved. Killzone® ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation@Network and PlayStation@Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

KILLZONE® 2

THEIR HOME, YOUR HELL.



killzone.com



PLAYSTATION 3



Genre **SPORT**



LAND ORDENTLIGT

Det er fint nok at sætte af til et ordentligt hop og fyre den af med tricks mens du er i luften, men har du ikke forberedt en ordentlig landing, er der kun skadepoints at hente. Disse opgøres på brutal vis efter hvor galt du kommer af sted.

SKATE 2

EA fortsætter stilen, og viser hvorfor Skate-serien stadig sidder trygt på tronen. Blichfeldt har stærkt blødende knæ...

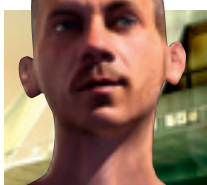
Platform **PS3/X360** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **X360, PAL** Anb. Alder **16+**

Igen, igen, igen, igen! Ved det femte forsøg lykkes det endelig, og fotografen lader mig vælge, hvilket af de mange billeder han har knipset, jeg vil bruge til artiklen i magasinet. Men jeg ved, at jeg kan gøre det bedre, og derfor siger jeg til ham, at vi lige gør det hele igen. 17 forsøg senere sidder tricket der endelig, lige som jeg havde forestillet mig det skulle se ud.

Jeg betegnes normalt ikke som en person med et overskud af tålmodighed, men Skate 2



TAG UDFORDRINGEN HER OG NU Skulle man ikke gide blot at skate hovedløst rundt, er der fyldt godt på med udfordringer man kan give sig i kast med. Disse lader også den ligegyldige historie fortsætte, og giver adgang til nyt udstyr og sponsorer.



FAKTA

BLACK BOX

På trods af at have opnået nærmest universel ros for Skate serien, blev det for kort tid siden offentliggjort at udvikleren bag ville blive lukket. Foruden Skate har Black Box også stået for udviklingen af Need for Speed serien, hvor specielt den nyeste udgave (Need for Speed: Underground) fik stor modvind fra anmeldere over hele verden. Vi vinker farvel og håber på mere Skate i fremtiden.

TIPS

SPIL OGSÅ

SSX 3 **PS3**
GAMECLUBE, XBOX, PS2
 Et urealistisk bud på de af snowboardet, og et af de sjoveste spil i genren.

gør det ganske enkelt sjovt at være komplet håbløs, og det er i sig selv en kvalitet.

Som en af de tilsyneladende eneste anmeldere, der aldrig rigtig fik taget sig tid til at dykke sig i det første Skate, er der nemlig en hulens masse at lære, og selvom jeg godt kendte til det roste kontrolsystem, er det at mestre det, en sand kunst. Venstre analog styrepind bruges til at kontrollere den mest basale kontrol, som for eksempel hvilken vej, man vil bevæge sig, mens højre analoge styrepind kontrollerer hovedpersonens vægtfordeling på skateboardet, og altså dermed hvilke tricks man laver.

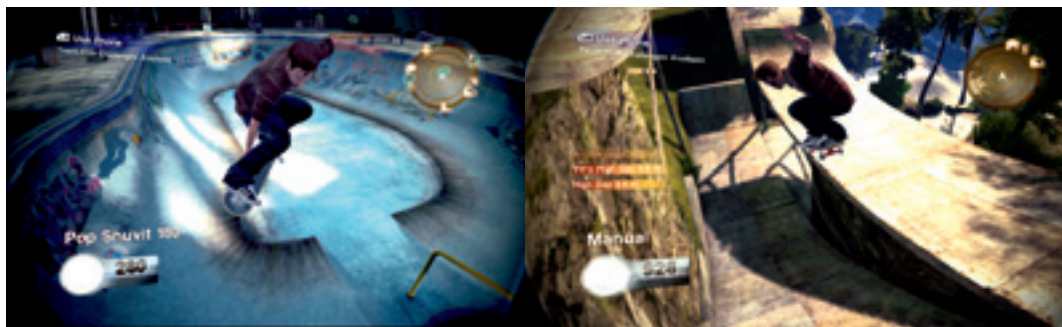
Kontrollen var en vaskeægte genererevolution i det originale Skate, og her har intet ændret sig i Skate 2. Ved yderligere at sænke kameraet, så der i højere grad fokuseres på boardet frem på personen, samt sørge for at holde opgaverne mere jordnære end hos konkurrenterne, er her tale om genrens mest realistiske oplevelse til dato, og det endda med en pæn afstand. Det er også i kontrollen, at mange af efterfølgerens nyheder skal findes, på studiet har brugt mindst ligeså mange kræfter på at uddybe, hvad der var godt før, som på at



EN BY FULD AF POTENTIALE Uanset hvor man befinder sig i New San Vanelona, er der altid muligheder for at øve sig på skateboardet. Black Box har gjort et imponerende stykke når det kommer til bebyggelsen af verdenen. Man keder sig aldrig.

udbygge spillet med nye muligheder. Dette demonstreres bedst ved at trick-repertoireet er blevet kraftigt opdateret, men uden at det på nogen måde har gjort kontrollen mere kompleks. Derfor kan grabs nu laves med begge hænder, ligesom det er muligt, at skabe afstand mellem personen og boardet midt i et trick - hvilket alt sammen naturligvis kan kombineres med de muligheder, man i forvejen havde.

Hvis du bare har læst en smule om Skate 2 inden denne anmeldelse, vil du dog vide at den største forskel de to spil imellem, er at du denne gang kan stige af boardet. Kontrollen virker ganske vist en smule kantet og upoleret, når man er til bens, men muligheden for at kunne bevæge sig op på ellers utilgængelige afsatser, gør at man får endnu mere lyst til at udforske de mange områder. Bedst er dog, at man til bens kan flytte rundt med forskellige dele af verden, det værende alt fra bænke til ramper, kasser og skraldespande. Dette giver både mulighed for at få adgang til udforskede områder, samt at sammentømre konstruktioner,



STAY TRUE! Der er gjort et stort stykke arbejde ud af at gøre omverdenen så autentisk som muligt, og resultatet er betagende. Hvad enten der snakkes tomte svimningspools, dekoreret med graffiti eller sider af byen resten af befolkningen helst ville glemme, virker det hele enormt virkelighedstro.



ER DU FOTOGEN? På trods af at skateboarding gerne vil anses som en del af undergrunden, handler det i Skate 2 om at sørge for at populariteten er konstant voksende. Hvad enten det betyder at stå på hale for en fotograf, eller imponere publikummet med dine evner, skal du have karismaen i orden.

der kan bruges til improviserede tricks.

Legepladsen man bevæger sig rundt på, hedder denne gang New San Vanelona og er som navnet antyder, igen en udvidelse af en af de mest essentielle dele fra det første spil. Mulighederne for vanvittige spring og specielt fald er altid til stede, og hver lille afsats, hjørne, kantsten og stakit kan altid tages i brug. Måske for at imødekomme nybegyndere belønnes man denne gang også for de mest brutale fald, og i stedet for blot at give en pointbonus, har spilstudiet lavet et system, der nøjagtigt viser dig, hvilke knogler er blevet knust.

Kritikken af det første Skate var næsten den samme fra alle sider, og Black Box skal have stor ros for at have rettet det meste, men alligevel er det svært ikke at sidde tilbage med følelsen af, at der kun er tale om mere af det samme, når man spiller Skate 2. Det må være en aldeles utaknemmelig opgave, at skulle videreudvikle et spil, der ved udgivelsen blev kåret som en genrevolution, men den sympati rækker ikke voldsomt langt, når man har punget ud for spillet.

Verdenen virker ofte for stor og uoverskuelig, og kort tid efter man er gået i gang står man på egen hånd. Tilliden fra udvikleren er bemærkelsesværdig, men man kan hurtigt komme til at føle sig lidt fortabt, mens man leder efter det næste kapitel i spillets historie.



FAKTA

THE Z-BOYS

Hvis du kalder dig selv for en skater og slet ikke ved hvem "The Z-Boys" er, kan du godt pakke troværdigheden sammen. Ved den del af Venice Beach der blev kaldt Dogtown, startede den lille surferbutik Jeff Ho Surfboards i 1974 skateboarding holdet Zephyr. Holdet bestod blandt andet af Jay Adams, Tony Alva, Chris Cahill og Stacy Peralta, og påbegyndte den rå aggressivitet i både evner og image, som med tiden har defineret hele kulturen. Se eventuelt filmen Lords of Dogtown.

TIPS

SPIL OGSA

Skate 8/10 X360/PS3
Den samme superbe kontrol definerede også det første Skate, og spillet holder derfor stadig som en god tidsrover.

Størrelsen på spilverdenen er forsøgt kompenseret ved at lade dig bruge en slags teleportering, der i teorien skulle lade dig springe fra den ene ende af kortet til den anden, men på katastrofal vis, er det ikke altid at disse rent findes som markeret på kortet.

Ærgerligt er det også at ens egen figur ligner noget fra et tidligt PlayStation 2-spil, specielt fordi introduktionen er ultra cool lavet, og med virkelige skuespillere, der præsenterer persongalleriet på samme B-film vis, som vi også kender fra Need for Speed.

Mest problematisk er dog at det hele føles for velkendt, hvis man har stiftet bekendtskab med det første spil. Der er forbedringer, masser af ændringer og ikke mindst en række nye tiltag, men deja-vu-følelsen er ikke til at slippe uden om.

Jeg tøver dog ikke et sekund med at kalde Skate 2 det bedste skate-boardingspil på markedet, det sørger kontrollen alene for, men det skal ikke afholde mig fra at håbe på at det uundgåelige Skate 3 byder på mere originalitet i forhold til genren, og ikke kun serien.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

DET BEDSTE SKATE-SPIL

- Nær perfekt kontrol. Masser af udfordringer. Stor spilverden.
- Uoverskuelig spilverden. Ikke nok nyt. Til tider grov grafik.

RISE OF THE ARGONAUTS

Godt, robust eventyr eller bare en græsk tragedie?

Platform PC/PS3 Udvikler LIQUID Udgiver CODEMASTERS Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



KRATOS HAR allerede dræbt guder og vendt op og ned på Grækenland - nu er det så Jasons tur.

Rise of the Argonauts er en medrivende fortælling, der rask væk omskriver de ofte velkendte legender, men med et solidt greb om den græske mytologi. Spillet simpelthen hen oser af klassisk eventyrstemning, enorme mængder udpræget godt stemmeskuespil med mulighed for undertekster, og et formiddabelt soundtrack af Tyler Bates, manden bag blandt andet musikken til 300-filmen.

Codemasters har valgt at markedsføre Argonauts som et actionrollespil, og denne beslutning kan man undres over, da der ofte går både halve og hele timer uden kamp, og når disse endelig opstår, er de så lette, at man sjældent behøver at bruge nogle af de mere specielle færdigheder, som man har til rådighed. Således bliver man kastet ud i hurtigt overståede kampe inden for de første få minutter i spillet, for derefter at løbe ærinde i en times tid uden skyggen af action.

Jasons energiniveau indikeres som en standard igennem mængden af blod på tøjet, mens fjendernes kan give sig udtryk i alt fra tabte våben til afhuggede arme. Argonauts driver af blod i de hurtige kampe. Det føles dog aldrig påtvunget voldeligt eller plat, men i stedet lige tilpas på den gode gladiator-agtige måde - selv når en fjende bliver kløvet i to i slowmotion.

Når du nu har læst så langt i denne anmeldelse og set alle superlativerne, undres du måske over tallet på bundlinjen. Forklaringen er desværre ret enkel; Argonauts føles som en fantastisk god bog, skrevet med en usandsynlig grim font. Grafikken hakker og sprutter når du vender din spilkarakter, kameraet vil ikke lade dig se op mens du løber, du bliver ofte afbrudt af loadetider, animationerne under samtaler ser billige og livløse ud. Hele den tekniske side, er simpelthen alt for svingende.

Generelt føles det færdige produkt, som om udviklerholdet har været under et enormt tidspres. Det er rigtigt synd, for fortællingen fortjener virkelig en bedre indpakning.

Lee West

KARAKTER 6/10

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

GOD HISTORIE, MEN RINGE UDFØRELSE

- God historie, fulgt op af en fremragende lydside.
- Grafikproblemer, loadetider og et besværligt kortsystem.



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Folkene bag det fremragende Condemned er klar med deres nye FEAR-projekt

Platform X360/PS3 Udvikler EA MONTREAL Udgiver EA Premiere 7. MARTS Antal spillere 1-4 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 18+

Genre ACTION



PRÆMIEHYLDEN

Sådan bør en præmiehylden i en børnehave aldrig se ud, men heldigvis er der ingen børn til stede. Armacham har udført medicinske eksperimenter på børnene uden forældrenes viden. Aldeles væmmeligt og skræmmende.

Intet er så uvist som fremtiden, men sikkert og vist er det, at frygten sjældent fører noget godt med sig.

Alligevel har det moderne, civiliserede menneske en mærkværdig tendens til at opsøge frygten. Jeg selv inklusive. Jeg har i de sidste ti timer kæmpet mig gennem en mørk, makaber verden, hvor døden er mere synlig end livet, og hvor den næste paranormale hændelse eller angstprovokerende hallucination aldrig ligger særlig langt ude i fremtiden.

Jeg står og glor ind i en tørretumbler, hvori et afhugget hoved ruller rundt og afgiver dumpe, taktfaste lyde. Hovedets tidligere ejermand ligger på gulvet i en blodpøl, og foruden den skingre støj i periferien af lydbilledet er her for en gangs skyld stille. Jeg fortsætter uvilligt min fremfærd og sparker et bord omkuld, som jeg tager dækning bag, da jeg ser en stor gruppe Replica-soldater åbne ild. Ilden besvares, men i første omgang ikke af mig. Armacham, firmaet som står bag Harbringer-projektet – udviklingen af den perfekte soldat – har sendt deres egne tropper ind på hospitalet for at slette alle spor efter det fejlslagne projektet. Jeg lader dem rase ud, aktiverer slowmotionfunktionen og rydder de overlevende soldater fra begge lejre af vejen. Jeg er en lus mellem to negle. En hund i et spil kegler. En dobermann, der udmærket kan bide fra sig.



FAKTA

VEJEN TIL FRYGTEN

Spiludviklere har siden tidernes morgen søgt efter de virkemidler, der kan indgyde frygt i spilleren foran skærmen. Manhunt forsøgte sig med rå, udpenslet vold, Resident Evil med chok-effekter, Condemned brugte førstepersonsperspektivet og tvang konsekvent spilleren til at møde sine fjender ansigt til ansigt. Trods den stærke konkurrence er det nok Silent Hill-serien, der har fundet frem til de mest effektive virkemidler, og for alvor har skabt skabt frygt blandt spillere.

TIPS

SPIL OGSÅ
Gears of War 18/19
XBOX 360

En klassiker, der kan spilles igen og igen – specielt, hvis du går online.



TRØSTESLØSE BETONBYGGERI er ingen mangelvare i spillet, og der mangler heller ikke fjender, her i form af en Replica-soldat.

Det originale FEAR fangede mig aldrig. En del af forklaringen er formentlig, at jeg spillede Xbox 360-udgaven og ikke pc-udgaven. Men det er også kun en del af forklaringen. Trods den glimrende AI, som leverende en masse hæsblæsende ildkampe, så blev spillet langsomt, men sikkert, monotont, med mindre man gad presse sig selv til at foretage taktiske eksperimenter. Uhyggen, rædslen, den omklamrende følelse af angst, som titlen lagde op til, svævede konstant rundt et sted oppe i spillets øvre stratosfære. Den blev, ligesom

historien, kraftigt underspillet, og de samme lokaliteter og fjender blev genbrugt rundhåndet. Æblet er ikke faldet langt fra stammen i FEAR 2: Project Origins tilfælde. I de første tre til fire timer er dårligt belyste kældergange, hospitalssenge og -apparater i alle afskygninger, døde menneskekroppe og blod, blod og atter blod de eneste synsindtryk. Fjendtlige soldater er der rigeligt af, og de er ikke blege for at flankere mig og "flushe" mig ud af mit skjul med et par granater. Jeg har selvfølgelig selv et es i ærmet – slowmotionfunktionen,



DØDENS REDSKABER
Blod og våben er spillets varemærker. Her er en shotgun i aktion, men det kunne lige så godt være en angrebsriffler, en SMG, et lasergevær eller en sømpistol. Du har også granater i flere varianter at gøre godt med, så husk at skyd løs.



OFTEST ER DU ALENE, men fra tid til anden har du allierede ved din side. Her er den kønne Stokes i færd med at sende et deling fjender tilbage til deres skaber.



SNIGSKYTTERIFLEN kan man andet end elske den? Fra sit skjul hundrede meter væk kan man let og elegant gøre fjenden kold.

som med et tastetryk forvandler de toptræuede Replica-soldater til stillestående skydeskiver. Den skal dog bruges med omtanke, for løber slowmotionmåleren tør midt i en ildkamp, er man selv et let offer.

Uden slowmotionfunktionen og en håndfuld spændende våben ville Project Origin ligne de fleste andre FPS-spil. Det har mange trange korridorer, trøstesløse betonbygninger og klaustrofobiske værelser. Man føler, at man går i ring. Jeg var flere gange på nippet til at stemple Monolith-folkene som fantasiløse, men efter en højt uventet bosskamp, og efter at jeg endelig nåede ud i det fri, så jeg lys for enden af tunnelen. Billedet knitrede, landskabet skiftede fra en by i ruiner til en flammende eng med en lille pige i en gynge. Den forpinte Alma, der har måttet stå så meget igennem, for at Armacham kunne udvikle supersoldater med telekinetiske evner. Hendes historie er hjerteskræende.

Det er atmosfæren og historien, der skiller



FAKTA

STAKKELS BARN

Alma er FEAR-seriens omdrejningspunkt. Siden faderen opdagede hendes mentale evner, har Armacham brugt hende som et redskab til at skabe den perfekte soldat. Alma blev spærret inde som svårig og brugt som rugemor med hendes fars velsignelse. Hun fik tyvstjålet sin barndom, og hendes liv blev gjort til et mareridt. Man forstår vel godt, at hun vil have hævn.

Project Origin ud fra det hav af FPS-spil, der findes i dag. Det er de øjeblikke, hvor lyset går ud, og spøgelsesagtige skikkelser jagter dig og skrider dig ind i øret. De øjeblikke, hvor scenariet skifter frem og tilbage mellem drøm og virkelighed. Project Origin stråler, når det sender dig ind i en forladt folkeskole med stakkevis af notater om, hvordan man har opdelt børnene i grupper og systematisk testet bevidsthedsudvidende medikamenter på dem. Det stråler, når det sender dig gennem gader og stræder i en kæmpe pansret robot udrustet med maskingeværer og missiler. Det skinner, når det åbner op for de paranormale sluser og sætter tankerne i gang i hovedet på dig. Så ved du, at FEAR 2 ikke blot er endnu et spil af den alt for velkendte FPS-skuffe.

Modsat originalen kan du i FEAR 2 tage sigte ved at trykke på venstre skuldertast og øge træfsikkerheden. Inkluderingen af den funktion opsummerer ganske godt, hvad FEAR 2 er for en størrelse. Det er først og fremmest et FPS-spil. Dernæst et gyserspil. Det har givet mig en række gode timer og oplevelser, men faktum er, at der er langt bedre bedre FPS- og gysereoplevelser derude.

Henrik Bach

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

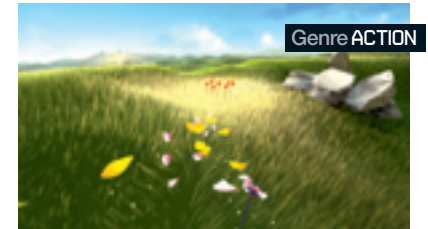
EN HÆDERLIG FORTSÆTTELSE

- Slowmotionfunktionen. De paranormale indslag. Våbnene.
- Historien er perifer.

FLOWER

Væk en døende natur til live i Sony's seneste eksperiment

Platform **PS3** Udvikler **THAT GAME COMPANY** Udgiver **SONY** Premiere **27. FEBRUAR** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **3+**



Genre **ACTION**

LEVENDE LANDSKAB For hver samling af blomster som vækkes fra deres slumren, vækkes også området til live.

Flower er en lille pakke fuld af farver og blomster, som umiddelbart ikke adskiller sig voldsomt fra andre spil, måske lige bortset fra, at de fleste nok slet ikke ville kalde det et spil. Mere sikkert er det dog, at det er den nyeste blanding af kode og grafik fra spilstudiet That Game Company, samme gruppe tastaturstraffere som sammensatte det ligeså genresky Flow.

Lighederne mellem Flow og Flower er dog flere, og temaerne for begge er evolution og liv. I Flow blev man givet liv som en blanding af en vandmand og parasit, og måtte så absorbere andre væsener for konstant at vokse sig større på bekostning af alle andre. I Flower er situationen omvendt, og her skal man i stedet gøre sit bedste for at give livet tilbage til den natur, som synes at være blevet et glemt emne i den travle hverdag.

På en mark fyldt med grønt græs står den gule plante midt i billedet, fuld af liv og med den blæsende vind som ivrig sludrekompagnon. Jeg trykker forsigtigt på joy-paddet og ser et blad flyve afsted fra planten, som lader sig kontrollere ved at jeg vipper rundt med Sixaxis-controlleren. Med et tryk blæser jeg til bladet og styrer det mod den nærmeste blomst, som vækkes til live, giver en livsbekræftende lyd og afgiver et blad. Flow blev groft kritiseret for ikke at være andet end en kontrollerbar baggrund til din fladskærm, og var du af den overbevisning, vil du uden videre kunne sige det samme om Flower. Derfor befinder jeg mig også ved en mental blokade, mindst ligeså stor som den fortvivlende genreindeksering af Flower, for hvordan døden bedømmer man noget som nogen vil mene er en semikedelig hippie-pauseskærm, og andre en smuk oplevelse?

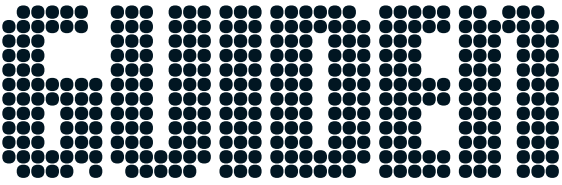
Jeg aner ikke hvad andre ville have gjort, og derfor vælger jeg i stedet at fokusere på den nærmest zen-lignende oplevelse, de simple tanker og det smukke udseende, og med det i mente, kan jeg ikke mindes mange andre PSN-spil, der har et så stærkt udtryk.

Thomas Blichfeldt

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

SUKT OG MEGET BEROLIGENDE

- Flot grafik og lyd. Enkelt gameplay. Beroligende.
- For enkelt for mange. Kort. Minimal genspilningsværdi.



GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundet med Blu-ray afspiller

INFO

Fabrikant **SONY**
Premiere **23/83 87**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vægt **5 KG**
Mål **325x98x274**
Pris **FRA 3599,-**

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



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Ekstrem ambitiøst, flot, anderledes og et spil som PlayStation 3 virkelig har brug for. Vi elsker det!	Platform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV En enorm sandkasse med helt ufattelig mange udfordring og en bundsolid historie. Nyd det!	Action	ZK Games	10/10
3	Metal Gear Solid 4 Kojimas sidste fortælling om Snake og Metal Gear universet, med kompleks historie og utrolige scener.	Action	Konami	9/10
4	Street Fighter IV Kongen er tilbage på sin trone, og sjældent har kampspil været så friskt, balanceret og sjovt.	Fighting	Capcom	9/10
5	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
6	Killzone 2 Sindsoprivende actionspil, der giver Playstation 3 det definitive skydespil, den i så lang tid har manglet.	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
8	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
9	Saint's Row 2 PS3-spillere fik ikke originalen, og derfor er der god grund til at kaste sig frådende over fortsættelse.	Action	THQ	9/10
10	Pure Poleret og lækkert ræs i ægte arkadestil. Pure er spillet du har ventet på i årevis. Fremragende.	Racing	Disney	9/10
11	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	ZK Games	8/10
12	Flower Et fornujligt og beroligende eventyr ulig alt andet. Køb det online, direkte fra PSN butikken.	Action	ThatGameCom.	8/10
13	Skate 2 Det bedst fungerende kontrol i noget skateboard spil nogensinde. Black Box viser vejen frem for genren.	Sport	EA	8/10
14	Dead Space God sammenblanding af Resident Evil, Gears of War samt en masse filmreferencer. Meget underholdende.	Action	EA	8/10
15	Resistance 2 Resistance 2 er lysår bedre end Imsomniacs første forsøg. Det er pumpet fyldt med solide øjeblikke.	Action	Sony	8/10

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

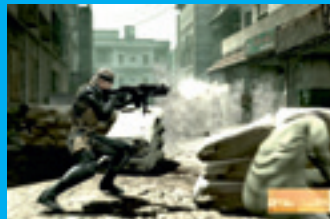
SKAL SPILLES

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI

Hvad handler det om: Krigsførsel er blevet privatiseret, og de frygtede Metal Gear våben er vækket til live igen. Snake er den eneste der kan stoppe den kommende dommedag. **Bedste øjeblik:** Første gang du for alvor oplever kaoset på krigsmarken, og indser at Kojima og resten af holdet ikke har sparet nogen steder. Det er varmt smukt, skræmmende og absolut unikt.

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



SKAL SPILLES

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: Slå løs på hinanden med et udvalg af farverige karakterer, og lær de mange specialteknikker. Hvad enten du er den defensive eller aggressive spiller er her en figur til dig.

Bedste øjeblik: Når det hele begynder at klikke, og du begynder at finde ud af at man du for at mestre spillet skal kunne meget mere end blot at hamre løs på knapperne. Første gang du med den rigtige teknik vinder en kamp på tabets rand er du fanget.

Til dig som: Mangler et balanceret kampspil til dystre mellem dig og vennekredsen.



SKAL SPILLES

SKATE 2

BLACK BOX / EA

Hvad handler det om: Du er en ung skater der endelig er klar til at smage frihedens søde igen, og har tænkt sig at gøre det på et skateboard. Skate dig fra bunden til toppen. **Bedste øjeblik:** Når den logiske kontrol begynder at sidde i fingrene på dig, og du håbløst kigger tilbage på alle forrige spil i genren, og overvejer hvordan du nogensinde har kunne spille dem. Skate 2 er helt og aldeles sit eget spil og det lærer man hurtigt. **Til dig som:** Har brug for et godt skateboardspil som ikke har noget med den famøse Hr. Hawk at gøre.

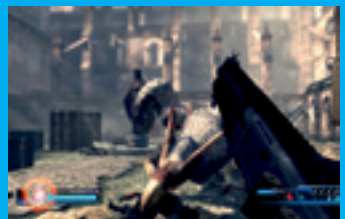


UNDGÅ!

LEGENDARY

SPARK UNLIMITED / ATARI

Hvad handler det om: Du er stortyven Deckard, der hyres til at stjæle en boks, der senere skal vise sig at være den sagnomspundne Pandoras Æske. Da den åbnes bryder helvede løs, og det bliver dit job, samt dit geværs, at få dem tilbage i æsken. **Værste øjeblik:** Når man opdager at Legendary på mange måder ligner Turning Point, og ikke bare er uopfindsomt, men også rummer en del tekniske fejl. Skuffende. **Vælg i stedet:** Halo 3, Bioshock eller andre højprofilerede actionspil som vi allerede har givet skyhøje karakterer og rosende ord.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

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

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

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

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

MICROSOFT XBOX 360

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

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **389x83x258**
 Pris **1395 KR**
 (ARCADE), **1895 KR**
 (PREMIUM), **2895 KR**
 (ELITE)

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



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!	Action	Microsoft	10/10
2	Halo 3 Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.	Action	Microsoft	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
4	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	2K Games	10/10
5	Braid Tidsmanipulation og gammeldags platformspil, med geniale ideer og oceaner af charme. Fabelagtigt	Action	Microsoft	10/10
6	Street Fighter IV Kongen er tilbage på sin trone, og sjældent har kampspil været så friskt, balanceret og sjovt.	Fighting	Capcom	9/10
7	Gears of War 2 Herlig opfølger til et af de bedste actionspil nogensinde. Marcus Fenix og drengene er tilbage i storform.	Action	Microsoft	9/10
8	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
9	Fable 2 Molyneux holder hvad han lover, det er Fable 2 et strålende bevis på. Vi elsker det engelske eventyr.	Rollespil	Microsoft	9/10
10	Halo Wars Ensemble Studios viser at RTS genren godt kan lade sig gøre på konsol. Guf for strategiske Halo fans.	Action	Microsoft	9/10
11	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
12	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
13	Skate 2 Det bedst fungerende kontrol i noget skateboard spil nogensinde. Black Box viser vejen frem for genren.	Sport	EA	8/10
14	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
15	Viva Pinata: Trouble in Paradise Herlig have- og zoologisk-simulator, der er strammet kraftigt op i forhold til originalen. Gennemført.	Strategi	Microsoft	8/10

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

SHAL SPILLES

HALO WARS

ROCKSTAR / 2K GAMES

Hvad handler det om: Det er på tide at vise at Halo-universet er til mere end skydespil, og Ensemble Studios har sat sig for at vise at det også gør sig godt som strategispil.
Bedste øjeblik: Når man begynder at forstå logikken i kontrollen, såvel som en balanceringen mellem de forskellige enheder. Pludselig tænker man ikke længere over at man spiller en typisk PC-genre, på konsol.
Til dig som: Mangler strategi på din konsol, og ikke gider flere japanske rollespilsvarianter. Samtidigt hjælper det hvis du er fan og gerne vil vide mere om Halo-universet.



SHAL SPILLES

BRAID

NUMBER NONE / MICROSOFT

Hvad handler det om: Hvad der ligner et simpelt platformspil, er en tidsmanipulerende klassiker på samme højde som Portal. Tims vej gennem forskellige episoder i hans liv, kræver at du holder tungen lige i munden og bruger hjernen på måder du normalt ikke ville.
Bedste øjeblik: Når det pludseligt går op for dig, at en opgave der hidtil har virket umuligt, viser sig at have en aldeles simpel løsning. Braid bliver i dit hoved selv når du ikke spiller.
Til dig som: Kunne lide den slags alternativtænkning som var påkrævet for at gennemføre et spil som Portal.



SHAL SPILLES

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: Slå løs på hinanden med et udvalg af farverige karakterer, og lær de mange specialteknikker. Hvad enten du er den defensive eller aggressive spiller er her en figur til dig.
Bedste øjeblik: Når det hele begynder at klikke, og du begynder at finde ud af at man du for at mestre spillet skal kunne meget mere end blot at hamre løs på knapperne. Første gang du med den rigtige teknik vinder en kamp på tabets rand er du fanget.
Til dig som: Mangler et balanceret kampspil til dystre mellem dig og vennekredsen.



! UNDGÅ!

FACEBREAKER

EA / EA

Hvad handler det om: Tegnefilmsboksning står på programmet, med kæberaslere og mavestod der ser ud som var de hentet fra en Tom og Jerry tegnefilm. Humor er der dog ikke meget af, kontrollen er ikke eksisterende og karaktererne er ligegyldige.
Værste øjeblik: Når man skal slæbes igennem små introer til hver figur, der er så pinedød usjove, at man ville strømmen gik. Helt igennem usset, og komplet forfjælet.
Vælg i stedet: Ready 2 Rumble, Fight Night eller hvilket som helst andet boksningsspil, der bare byder på en smule kontrol.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **HURT**
 Vægt **235 G**
 Mål **149x95x29**
 Pris **199,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 DS

NR.	SPILTITTEL	KARAKTER
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Meteos	9/10
5	Professor Layton and the Curious Village	8/10

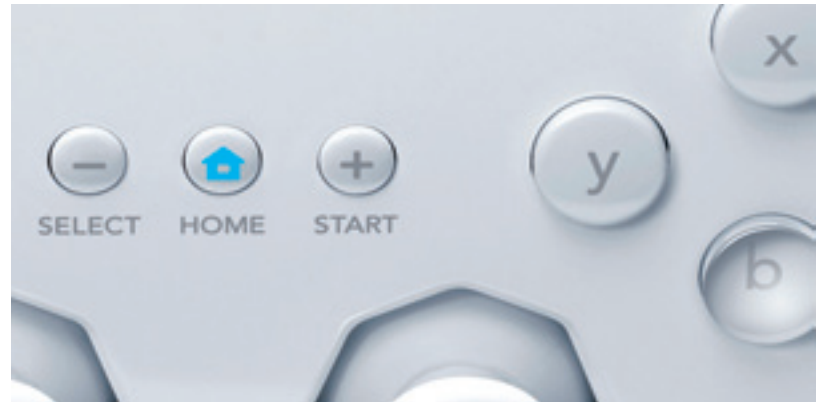
NINTENDO WII

Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **7 DEC 06**
 Medie **DVD**
 Signal **COMPONENT**
 Vægt **1,2 KG**
 Mål **55,4x44x225**
 Pris **2199,-**

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



GAMEREACTOR TOP 15 WII

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

NR.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et sandt mesterværk. Fremragende underholdning.	Platform	Nintendo	10/10
2	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Den elskede eventyr-genre får en genfødsel med masser af sjove gåder og knivskarp kontrol.	Eventyr	Capcom	9/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Link er tilbage for at redde hele kongeriget og du skal naturligvis hjælpe ham. Langt og godt spil.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Boom Blox Fremragende puzzle-spil der blander klodsmajor med domino, og som har en knivskarp kontrol.	Puzzle	EA	9/10
5	Super Smash Bros. Brawl Snorlige fighting-spil med hele galleriet af Nintendos velkendte spilfigurer. Et helt fantastisk spil.	Fighting	Nintendo	9/10
6	Metroid Prime 3: Corruption Samus er tilbage med strålende kontrol, og en spændende afslutning på en fortræffelig trilogi.	Action	Nintendo	8/10
7	Mario Kart Wii Mario Kart-feberen raser igen, og dette er en herlig udgave af det fængende koncept. Køb det.	Racing	Nintendo	8/10
8	Mercury Meltdown Revolution Det har aldrig været sjovere at guide en klump kviksølv rundt. Gode og tit ret svære baner.	Puzzle	Atari	8/10
9	Wario Ware Smooth Moves Han er gal, hans mange mini-spil er kaotiske, sjove og grænser til det vanvittige. Vi elsker det.	Party	Nintendo	8/10
10	Rayman Raving Rabbids Rayman viser hvordan mini-spil-konceptet skal gores. Vi elsker de små og tit gale spil. Herligt!	Party	Ubisoft	8/10
11	De Blob Herligt sammenrend af sød grafik, en plasken med farver og et utal af morsomme tidsbaserede opgaver.	Action	THQ	7/10
12	Wario Land: The Shake Dimension Lækker 2D-grafik, masser af baner, en rimelig brug af Wii-motens funktioner og en gal Wario!	Platform	Nintendo	7/10
13	Mario Strikers Charged Football Mario og vennerne viser hvordan fodbold med tricks og underlige baner kan være yderst givende.	Sport	Nintendo	7/10
14	Battalion Wars II Strategisk velovervejet og dybt. Hvis du elsker at kommandere rundt med tropperne, så slå til.	Strategi	Nintendo	7/10
15	Geometry Wars: Galaxies Hvis først du bliver bidt af konceptet, så kan du godt vinke farvel til ugerne. Meget, meget fængende.	Puzzle	Vivendi	7/10

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

SKAL SPILLES

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

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

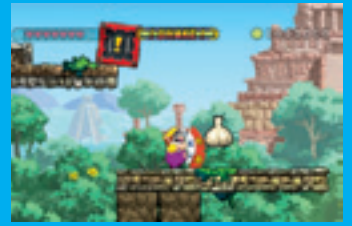


SKAL SPILLES

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er Marios onde nemesis Wario, der endnu engang skraber til dig af mammon, mens du redder en masse alfer fra deres fangeskab. Ja, okay historien er vist ret så lige gyldig, det kan vi godt se. **Bedste øjeblik:** At finde den absolut sidste mønt, så du ved, at du har støvsuget hele banen for alt er værdi. Wario Land er for dem, der vil se og have alt i spillet. **Til dig som:** Savner 2D-grafik i moderne spil, og som gerne vil have et traditionelt platform-spil med en række mindre fornyelser.

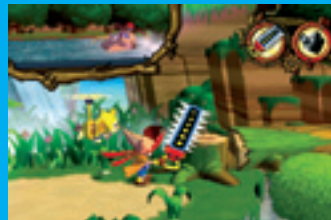


SKAL SPILLES

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

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

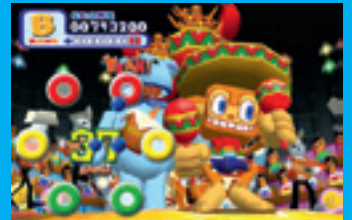


UNDGÅ!

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SEGA

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





LOMMEN DS: LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

LEVEL 5 / NINTENDO

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



LOMMEN PSP: GOD OF WAR

READY AT DAWN / SONY

Hvad handler det om: Krigsguden Kratos er endnu engang uenig med alle som står i hans vej, specielt når familien involveres. **Bedste øjeblik:** Når det går op for dig at ganske lidt er gået tabt i hoppet fra Playstation 2 til PSP, og det hele føles som det altid har gjort. **Til dig som:** Som elsker et heftigt actionspil, og ikke kan få nok af Kratos.

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis Ekstremt flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skönt!	Action	EA	9/10
8	Warhammer Online: Age of Reckoning Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Rollespil	EA	9/10
9	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
10	Supreme Commander Dybt strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
11	Mass Effect Den bedste blanding af rollespil og science-fiction nogensinde, fra holdet der gav Baldurs Gate.	Rollespil	EA	9/10
12	Splinter Cell: Double Agent Sam Fisher når helt nye højder i denne spionthriller, hvor du skal balancere mellem godt og ondt.	Action	Ubisoft	9/10
13	Command & Conquer Red Alert 3 Hele det herlige galleri af tåbelige karakterer er tilbage. Og så den selvfølgelig på stram strategi.	Strategi	EA	8/10
14	Warhammer 40.000: Dawn of War 2 En fornøjelig blanding af taktik, action og et lækkert spilunivers. Relic leger succesfuldt med genren igen.	Strategi	THQ	8/10
15	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10

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

SHAL SPILLES

MASS EFFECT

BIOWARE / EA

Hvad handler det om: Galaksen er blevet samlet, men mistroen er stadig stor i mellem de forskellige fraktioner, og en ny fjende varsler dommedag. Genren er rollespil, men der er samtidigt blevet plads til en action og moralske valg, der vil vise hvem du er. **Bedste øjeblik:** Når du begynder at kunne mærke hvordan de lærte evner giver dig valg du ellers ikke ville have, både i kampsituationer og informative samtaler. **Til dig som:** Kan lide en god science-fiction fortælling og selv ønsker at tage del i den. Histoiren er sublim og valgene mange.

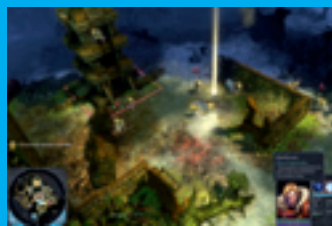


SHAL SPILLES

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

BIOWARE / EA

Hvad handler det om: Du er Force Commander der bliver smidt lige ind i kampen om universets skæbne. Kommander dine soldater rundt, søg dække og driv fjenderne tilbage. **Bedste øjeblik:** Første gang du lokker fjenderne til at jage din Force Commander, for at lede dem i det baghold af Space Marines du har gemt bag faldne murbrokker. **Til dig som:** Har brug for en frisk fortolkning af strategi genren, og gerne vil opleve den blandet sammen med et utal af andre genrer.



SHAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hvad handler det om: Du er en nyslået racerfører, der skal forsøge at kæmpe dig op gennem rækkerne i jagten på en podieplads, berømmelse og ikke mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det? **Bedste øjeblik:** Når du med over 200 kilometer i timen, drøner mod et sving, bremses hårdt, lader bagenden svinge ud og så drifter gennem hele svinget, for bagefter at grine af dine konkurrenter. Det er mageløst. **Til dig som:** Var vild med Colin McRae Dirt, men som savnede en god onlinedel, endnu flere biler og en aldeles forunderlig grafik.

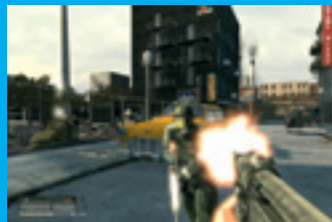


UNDGÅ!

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

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



SAM & MAX: HIT THE ROAD

Asmus mindes Steve Purcells gakkede makkerpar fra det hysterisk morsomme Hit the Road

Platform PC Udvikler LUCAS ARTS Udgiver LUCAS ARTS Lanceret 1993

Der var engang hvor Point 'n Click-genren var udbredt. Genrens mest markante indslag var også nogle af de sjoveste spil i historien. Med spil som Leisure Suit Larry, Maniac Mansion og Monkey Island var genren fantastisk. Men for mit vedkommende tårner eventyret om freelance politibetjentene Sam og Max sig op. Sam & Max Hit the Road var sådan set et ganske almindeligt adventurespil, hvor man i rollen som Sam og Max skulle udforske en række miljøer for at finde spor og genstande, der kunne bringe historien videre.

Men hverken plottet, opgaverne eller hovedpersonerne er helt almindelige. Sam er en knap to meter høj hund i en habit, mens Max er en lille hyperaktiv kanintingest med hang til vold. Da de to

bliver sluppet løs i Amerika sker der virkelig løjer og langkål. Deres politikommisær sætter dem til at finde ud af, hvem der har sluppet et omrejsende tivolis Big Foot fri.

Denne jagt på den storfodede primat sender Sam og Max til adskillige af Amerikas turistfælder, som Verdens Største Rulle Sejlgarn, Bungiejump ud af Mount Rushmore-monumentets næser og Frostenen, der sådan set ikke ligner en frø. Nej, det er ikke seriøst, og på den måde bliver hele spillet afviklet. Man skal være et ualmindeligt humorforladt individ for ikke at smile bare en eneste gang i løbet af spillet.

Og langt de fleste mennesker, mig inklusive, brøler af grin, når Sam og Max begynder deres pingpong-dialog. "Ja", siger Sam lakonisk, da de træder ind i et



VELKOMMEN TIL TIVOLI! Man kan spille 'Wak-A-Rat' i det omrejsende tivoli og vinde en lommelygte (uden pære), der er vital for fremgang i spillet. Logisk? Nej. Sjovt? Ja!

rædselskabinet med underlige menneskelige mutanter overalt. "Alt ser helt normalt ud!". Eller få minutter senere, da Sam og Max tager imod opgaven at finde den bortløbne Big Foot. Sam siger "Bare rolig, vi finder jeres bortløbne Big Foot, før I kan få læst Koranen." "Koranen," udbryster Max. "Var det ikke ham, der sloges mod Godzilla?"

Som alle andre Point 'n Click-adventurespil er opgaverne ofte ret kringledede og kræver mere end almindeligt omløb i hovedet. Men selv den trægste opgave bliver tilgivet, når skuespillerne Bill Farmer og Nick Jameson giver Sam

og Max liv, sarkasme og ætsende replikker. Men spillets traditionelle opbygning gør sådan set ikke noget, for hvert forsøg på at komme videre bliver ledsaget af en morsom bemærkning.

Sjældent har et spil leveret så meget humor i en pakke, og den dag i dag sidder der stadig spillere, der tænker tilbage på Sam & Max med fugtige øjne og håber, at Lucas Arts vender tilbage til de gode, gamle dage. Jeg ved det, for jeg er selv en af dem. Men udsigten til at det sker, er desværre forsvindende lille. Det bliver nok ved minderne.

Asmus Neergaard

MAKKERPARRET SAM & MAX

Sam elsker is og holder meget af at køre stærkt uden kørekort, stjæle fra butikker, skyde og lave telefonfis. Mindre afdæmpet er Max, der hellere end gerne tyr til vold for at løse problemer og ofte er modtageren, når spillets slapstick-jokes skal fortælles. Sam & Max: Hit the Road er et af Lucas Arts bedste eventyr nogensinde.



I'm a volunteer. But they let me sleep here, and I get all the twine I can eat.





MÅNEDENS FOKUS

JEG SER DIG!

Shia forsøger at holde liv i en film, med helt enorme plothuller

Eagle Eye

Genre **ACTION**
Udgivelse 24. FEBRUAR
Tekst JESPER HNUJSEN

Jerry Shaw, solidt spillet af den lovende Shia LaBeouf, er en ung mand hvis liv aldrig er kommet længere end at arbejde i den lokale kopi-butik. Uden de store ambitioner lever han et liv i skyggen af sin tvillingebror Ethan, som på det tidspunkt befinder sig i hæren. De to brødre har ingen reel kontakt, og det bliver ikke bedre, da Jerrys mor en dag ringer for at fortælle, at Ethan er død. Dette er et kæmpe nederlag for Jerry, men tid til sorg bliver der ingen af da han kommer hjem og finder sit værelse fyldt med højteknologisk militærudstyr. Telefonen ringer, og en kvindestemme forsøger at guide ham gennem et flugtforsøg fra FBI, men dette mislykkes. Da opringen sker igen hos

FBI, bliver flugten dog en realitet, og Jerry er nu på flugt fra staten som mistænkt terrorist, uden at vide hvorfor. Det eneste han ved er at han skal følge stemmen, hvis han ikke vil dø. Samtidig bliver den enlige mor Rachel udsat for den samme stemme, og da stemmen fører Jerry og Rachel sammen, forsøger de i fællesskab at finde ud af, hvorfor de er havnet i den hektiske situation. Dog er overvågningssamfundet i USA langt mere intelligent, end man lige skulle tro.

Lad mig sige det med det samme; plottet i filmen er mildt sagt hæsbæsende latterfremkaldende på mange punkter, og heldigvis gør filmen heller ikke det store ud af at erkende dette, og i stedet udnytte overvågningssamfundet som en undskyldning for den ene actionskovens efter den anden. Filmen

ligger nemlig perfekt i kørebanelen til en lørdag aften med Hr. Popcorn og Fru. Slik. Det er ren Michael Bay-action, og selvom den flere steder fungerer, med nogle velkoreograferende eksplosioner, vilde gadgets og flyvende biler, så lider den, ligesom en Michael Bay-film, under fatale plothuller og i det hele taget et koncept der er ligeså tyvstjålet og overdrevent, som det egentlig er relevant i nutidens samfund.

Med tydelige referencer til både Enemy of The State og Rumrejsen 2001 er det svært at acceptere Eagle Eye som en god film, for begge referencer gør det betydeligt bedre. Men ser man bort fra den komplet åndssvage historie, er underholdningen hjemme. Hvad mere kan man forlange af en Michael Ba.. undskyld, jeg mener D.J. Caruso-film? **5/10**



Wanted

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

At kalde Wanted for en intelligent og eftertænksom thriller ville være synd. Wanted er nemlig bare det ene hæsbæsende stunt overpyntet med visuelt gej efter det andet. Biler der flyver i luften på de mærkeligste måder, kugler der bliver skudt af sted, som man aldrig før har set i film og bulle time-effekter en masse. Der bliver mildt sagt ikke spildt mange sekunder på handlingen, og det behøves der heller ikke.

Skuespillerne gør hvad de kan med rollerne og den minimale egentlig som det skal. Det virker dog immervæk lidt trist at se en karakterskuespiller som Morgan Freeman spille en så overfladisk rolle som Sloan, ligesom det gjorde i Lucky Number Slevin. Ligeledes er der heller ikke meget andet over Angelina Jolie end behårde replikker og sexede kurver. James McAvoy passer til gengæld perfekt i hovedrollen som taberen Gibson, der finder sit sande jeg. Og når han til sidst i filmen blæser knoppen af alt der rører sig, er det svært ikke at blive revet med. Wanted er skabt til at underholde, intet andet. **5/10**



Tropic Thunder

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse 2. FEBRUAR
Tekst JESPER HNUJSEN

Stiller spiller selv hovedrollen som den afdankede actionhelt Tugg Speedman. Sammen med den 5-dobbelte australske oscarvinder Kirk Lazarus, spillet af en fabelagtig morsom og sort Downey Jr., samt komikeren Jeff Portnoy, Jack Black i sit rette element, er de i færd med at indspille den dyreste krigsfilm i Hollywoods historie. Tingene går dog helt skævt og filmens omkostninger bliver, ironisk nok, filmens akilleshæl. Plottet er fyldt til randen med referencer til alt fra I Am Sam til Dommedag Nu, og bruger sine referencer med så stor omhu, at stort set hver enkelt scene formår at virke frisk og morsom. Det altoverskyggende komiske treklover i filmen består af Ben Stiller, Jack Black og Robert Downey Jr. Ben Stiller formår at gøre Tugg Speedman tilpas dum og naiv til at man både griner af personen og samtidig føler med ham, i hans kamp for at få sin karriere op at køre igen. Tropic Thunder er stort set alt hvad man kunne ønske sig fra Ben Stiller, og selvom den ikke helt når samme højder som Zoolander. **8/10**



Mirrors

Genre **GYS**
Udgivelse 19. MARTS
Tekst JESPER HNUJSEN

Keifer Sutherland, spiller den udbrændte familiefar og kriminalkommissær Ben Carson, der efter at have skudt og dræbt en person er gået helt ned med flaget. Hans tilstand har fået konen til at smide ham for døren, og derfor lever han nu midlertidigt hos sin søster Angela. Men trods hans psykiske problemer kæmper han nu for at komme tilbage til sin normale tilværelse, sin kone og vigtigst af alt, sine to børn. Da han får jobbet som nattevagt i den nedbrændte Mayflower-bygning, tror han nemlig det er chancen for en ny start. Men det varer ikke længe for mærkelige ting begynder at ske. De mange butiksspejle i The Mayflower er nemlig ikke helt normale, noget Ben lægger mærke til allerede ved rundvisningen.

Tag ikke fejl, Mirrors er faktisk en flot og stemningsfyldt film, med den store Mayflower-bygning som et skræmmende, om end noget ensformigt scenarium. I sidste ende vil Mirrors dog bare for meget, og håbet om en ny The Shining, som instruktøren ellers promoverer med, må jeg kigge længere efter. **4/10**



The Forbidden Kingdom

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

Jackie Chan og Jet Li spiller henholdsvis en fuld krigermunk og en stille krigermunk, og begge to lyser op i The Forbidden Kingdom. Filmen er som skabt til de to kung fu-guruer, og sammen med Jason, spillet af den komplet ligegyldige Michael Angarano, skal de redde Kina. Filmen kommer med nogle fantastiske asiatiske inspirerende kampscener som vi kender dem, fyldt med farve, episk stemning og folk der hopper urealistisk langt. Der er i det hele taget mange gode øjeblikke i selskab med The Forbidden Kingdom. Men filmen fejler desværre ved ikke at tage sit oplæg helt seriøst nok, og dermed mener jeg ikke at den er for sjov, men derimod at den haster alt for meget med at komme frem til en afslutning.

Selvom jeg kunne forudse hele handlingen og egentlig godkendte dens traditionelle præmis fra de første minutter, så jeg alligevel med en følelse bagfter at lidt mere brug af følelsesregistret og udnyttelse af de fantastiske scenarier ville have skabt en, hvis ikke fantastisk, så rigtig solid film **6/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

STÆRK DEBUT

Det unge københavnske band spiller afpillede numre, der dog indeholder mere under overfladen

Won't Lovers Revolt Now WON'T LOVERS REVOLT NOW

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

Won't Lovers Revolt Now er en ung, debuterende kvintet fra det københavnske, der har begivet sig ud i en klassisk lo-fi produktion med intentionerne på rette plads. Albummet indeholder 10 numre, der alle har en sær tendens til at virke bekymrende afpillede og tilbageholdende. De instrumentale elementer er i højsæde, og når forsanger Jeppe Cornelius ruller ud med sin lyrik, bliver man hurtigt mødt af en rastløshed, der ellers ikke udspiller sig i musikken.

Musikken bliver en vuggende baggrund, der smyger sig om den jævne, men fængende vokal, der stille og roligt arbejder sig igennem et yderst tiltalende album.

Der er ingen tvivl om, at Won't Lovers Revolt Now referenceramme rækker et godt stykke tilbage i fortiden,

og man fristes til at proklamere, at der er en snert af old school rock'n'roll, som kun Paul McCartney og deslige i dennes velmagtsdage kunne producere. Der er dog en del mere leg at spore hos Won't Lovers Revolt Now. Det er det, der gør dem så umiddelbare og nutidige: De trækker på simple og gangbare elementer, og tilfører selv en særdeles nutidig lyd, der passer godt ind i den danske, alternative musikscene for tiden.

Med et helt igennem jævnt og fornuftigt udspil, der trækker sig selv længere op ad rangstigen efter få gennemlytninger, er der selvfølgelig afstikkere, der gør Won't Lovers Revolt Now til et band, der viser, at de har flere kvaliteter end dem vi skimter på debuten. Det kan godt synes som en lidt for afdæmpet udgave af bandet vi møder, men alt i alt har de mange selvsikre elementer, der rækker ud over det gængse.

Ambiguous er klart et af de mest fremtrædende numre på pladen. Nummeret er løst sammensat af groovy trommegang og dertilhørende klaver, hvor Jappes nærmest messende vokal i versene bliver til melodisk lyrik i omkvædet, godt forfulgt af temposkift på den musikalske side.

Hen mod slutningen på pladen kommer nummeret It's Come To This til at stå som et yderst veltalende symbol på den bredde Won't Lovers Revolt Now formår, at arbejde med inden for rammer, der i realiteten er ret begrænsede. En charmerende evne, der måske kan overses ved de første gennemlytninger.

Der er altså stærke spor af et yderst imponerende udtryk, der godt kunne drages længere frem i lyset på en mulig opfølger. Potentialet er der, spørgsmålet er vel bare om beskedenheden er for stor til at prøve rammerne af. **8/10**



Jenny Wilson

Genre **HARDSHIPS!**

Genre **ELECTRONICA**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Det er ikke just med forventningerne begravet i den frosne muld, at jeg her kaster mig ud i Jenny Wilsons nyeste udspil. Albummet Love and Youth tilbage fra 2006, bød på et sublimt og overvældende udtryk, der efterlod så evigt meget til fantasien – og hurra for det! For det er lige præcis det, Jenny Wilson er så ustyrligt dygtig til: At mixe det uforudsigelige med iørefaldende pop og electronica, tilsat den skæve lyrik og sårbare vokal. Det er instrumentalt intelligens, når det er allerfinest. Genren er umulig at fastsætte, og det er kun de himmelråbende blå vidder, der sætter grænserne for brug af synth, strygere og klappen i takt henover de 13 numre på Hardships!

Forstesinglen The Wooden Chair er en sær størrelse, der stille og roligt bygges op omkring et yderst rytmisk og iørefaldende fundament. Nummeret tager til i omfang henover omkvædet, for dernæst at falde ligeså brat, som det startede. Det er denne evne til at jonglere mellem det helt enkle og det kolossale, der gør Jenny Wilson til en utilregnelig og skæv musiker. **8/10**



Surfact

Genre **EUPHORIA**

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

Der er lagt op til melodisk rock, grunge og storladne lyd, når Surfacts andet album indtager sin plads på den danske musikscene. De skal være så hjertens velkomne, og med et vellykket debutalbum fra 2007 i bagagen, så kan det ikke være helt svært at holde gejsten på det nye album, der indeholder i alt 10 edderspændte tracks.

Forstesinglen Absolutely Shameless har været i konstant rotation på P3 det sidste stykke tid, og man skal have været usandsynligt sløv i betragtning, hvis man ikke er faldet over den og kan nikke genkendende til de gedigne guitariffs og Jesper Storgaards fremtrædende vokal. Hvis man kigger på albummet som helhed, så er netop Absolutely Shameless et pragteksempel på et af deres mest holdbare numre. Dermed ikke sagt, at de ikke holder standarden. Det er som om troværdigheden falmer mellem hænderne på dem hen mod slutningen og først bliver samlet op på albummets sidste nummer, Fuel igen. Men så gør de det eddersparkemig også fornuftigt. **6/10**



Lily Allen

IT'S NOT ME, IT'S YOU

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

Denne Lily Allen er vokset, og hun er tilmed vokset længere ind i den selverkendende mørkegrå himmel, hvor referencerne til eget væsen og opvækst kommer uhindret til livs i lyrikken. Man fornemmer hurtigt, at der er rigeligt med materiale at arbejde ud fra, og teksterne er meget personlige men samtidig distancerende på en provokerende facon, der nok også er med til at gøre de tungere numre lidt mere spiselige. Hun har kastet lidt af den mere poppede tilgang til musikken og har i stedet satset lidt mere på grænseoverskridende synthflader, der kan være så umådeligt irriterende. På forstesinglen The Fear rammer synthen som en gennemgående baggrundstone, der dirrende understreger nogle af de irritationsmomenter, der er at finde hos Lily Allen.

Når det så er sagt, så skal Lily Allen have ros for den fornyelse hun har tilbragt sin egen lyd. Hun har formået at levere nogle up-tempo, dansevenlige numre, der tilfører hende en anden form for street-cred end den Lily Allen vi så i 2006. **6/10**



Bruce Springsteen

WORKING ON A DREAM

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

Det er 25 år siden bossen proklamerede, at han var født i USA. Siden da er det ikke gået stille for sig for Bruce og hans medsamensvorne E Street Band. Der er et utal af studiealbums og hits at se tilbage på, og vejen har været lang og broget. Bruce Springsteen orienterede sit sidste album på den politiske scene, og det var lige for man gav op på ham og fik for meget. Working on a Dream er derfor en forfriskende sag, det puster lidt liv i de gamle lokker, og forsikrer én om, at den Bruce, vi alle sammen troede vi kendte, rent faktisk er derinde.

Der er store flokler, sange om kærlighed, drømme og endeløse highways. En simpel rockslasker hist og her, simple kærlighedserklæringer og tilmed også et nummer, der skærer til benet og er dedikeret til hans afdøde ven, Dan Federici. Dette udført af den karakteristiske hæse stemme, hvor man nærmest kan mærke, hvordan han bider i mikrofonen og stønende former ordene og for dem bragt ud over det svagt anede underbid. Et rigtig godt album. **7/10**



DVD & BLU-RAY 10. FEBRUAR



DVD & BLU-RAY 24. FEBRUAR

DEN BEDSTE UNDERHOLDNING TIL HJEMMEBIOGRAFEN



NU PÅ DVD



DVD 10. FEBRUAR



DVD 10. FEBRUAR