

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

GRATIS
MAGASIN
Marts 2009
Nummer 98

Game reactor

Nordens største gamingmagasin

www.gamereactor.dk

NEED FOR
SPEED SHIFT
PEDALEN I BUND

+ ROCK REVOLUTION
BRUTAL LEGEND
JOB ISLAND
CHRONO TRIGGER
RAG DOLL KUNG FU

DANTE'S
INFERNO

Som God of War
bare i helvede?
Vi fortæller alt fra
vores besøg

*ANMELDELSEN
RESIDENT
EVIL 5

Chris tager til det brandvarme
Afrika for at dræbe zombier

100+
SPIL

VI GUIDER
DIG RUNDT I
JUNGLEN AF
SPIL TIL DIN
PC OG DINE
KONSOLLER

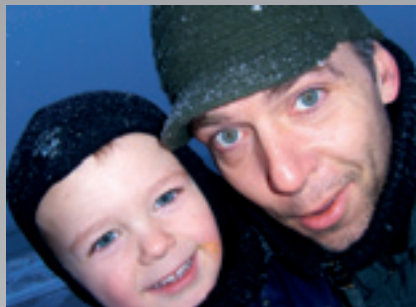
Stor liste med meget
fede spiloplevelser

F E D S A T I R E !

50 CENT I
MELLEMØSTEN
VI SKYDER OS
GENNEM DET
MEST GANGSTA
SPIL, DER!

En hektisk måned

Tanggaard og Blichfeldt knokler bare løs



"With dirty knuckles and burning eyes, I kiss the flames...", synger Stephen Simmonds i baggrunden, mens jeg demonstrerer en usædvanlig dårlig sidestilling i min læderstol foran computeren. Mine knoer er beskidte, ingen tvivl om det, og mine øjne brænder. Sidstnævnte fordi jeg nu i otte timer har stirret på en 15 tommer iBook Mac-skærm, mens jeg sammen med Thomas Blichfeldt, har indsat tekster, ændret tekster, helt fjernet

tekster og senere beskåret opslag ned til enkelsider. Det med de beskidte knoer er en anden historie, der involverer en tallerken spaghetti og min tro på, at jeg ikke behøvede at kigge på den, når jeg stak gafflen i mit kulinariske kunstværk. Resultatet kan ses på mit ellers så hvide tastatur.

Okay, men nok om det. Gamereactor er på gaden i en marts-udgave, der skuldet have indeholdt alt fra The Godfather 2 til The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena og Afro Samurai. Men du må "nojes" med Resident Evil 5, Silent Hill: Homecoming og 50 Cent: Blood on the Sand. Februar har nemlig været en ekstrem hektisk måned, hvor Atari pludselig skubbede Riddick med en god portion uger, og dermed gjorde min anmeldelse totalt redundant. Den bringes i stedet i april. Det samme er tilfældet for Afro Samurai, der først ankom et par dage før deadline, og som slet ikke kunne få plads i en i forvejen overbebygget maskinpark.

Vi havde også troet at Bioshock 2: Sea of Dreams, vi har været i USA for at se, kunne bringes i dette nummer, men de høje herrer hos Take 2 sagde "Det sker ikke mester" og så måtte vi trække det fra de glittede sider. Til gengæld kan du få lov til at høre alt om Dante's Inferno, der er under udarbejdelse hos samme hold som sidste år gav os Dead Space. Tænk Kratos møder Ninja Gaiden og skabningerne fra Silent Hill-spillene, så har du et meget godt billede af, hvad der venter dig.

Ellers så har vi naturligvis også lidt sideretter klar til dig. Du kan læse om Brutal Legend, Bionic Commando, om Rag Doll Kung Fu, der er på vej til PlayStation 3, om det nye online-rollespil Aion og om det noget aparte Job Island. Det er også i dette magasin, du kan finde anmeldelser af alle de seneste DVD- og musik-skiver.

Om et par numre når vi vores magasin nummer 100, og jeg skal være helt ærlig; jeg aner ikke hvad vi skal gøre med det. Har I nogle forslag? Er der noget I vil se, når vi runder denne milepæl? Skriv til mig, send noget via brevdue – alt læses igennem med stor interesse. Vi ses i næste måned.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Flower Våben, blod og granater kan man altid bruge, men jeg må indrømme at Flower er skøn afslapning.

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 spiliste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Ih altså mor, vi har ledt efter, hvor du har været..."

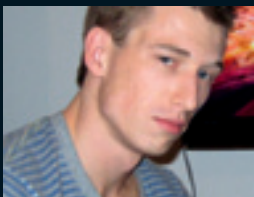
TESTET VERSION:

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

Det er underligt at skulle skrive den sidste klumme om Jesper, for hvad gør man når en af vores skribenter gennem mange år, beslutter sig for at stoppe, fordi studiet kræver en del og livet skal leves?

Man hylder ham naturligvis. Tusind tak Jesper, tak for alle de timer du har spenderet på redaktionen, alle de tekster du har knoklet for at levere til tiden, for alle de ture du rejste ud på, og for den inspiration som vi andre har kunnet trække på hos dig.

FAVORITSPIL:

Halo 3 - Jeg er bare nødt til at gå online, uge efter uge.



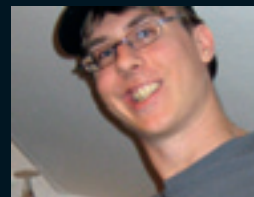
02 NICOLAS ELMØE

Det er ikke kun Jesper, der forlader Gamereactor i denne måned. Også Nicolas, vores faste MMORPG-ekspert, ord-jonglør og nybagt far, er nødt til at sige farvel til skriveburet for at passe knægten, kæresten og sit arbejde som leder af en spilbutik. Ligesom med

Jesper, så vil han være savnet af alle fremover. Nicolas brændte for det, han elskede at få en reaktion på sine tekster og han arbejdede altid fokuseret på, at forbedre hans sprog, observationer og indgangsvinkel til elektronisk underholdning. Uanset hvor du ender henne Nicolas, så har du vores støtte med dig.

FAVORITSPIL:

Warhammer Online - Når Emil sover, så slår jeg ihjel - online



03 ASMUS NEERGAARD

Egentlig skulle Henrik have anmeldt Silent Hill: Homecoming, men da det var Asmus der mødte op til Pan Visions arrangement, så endte han også med at få det med hjem. Glæden har dog ikke været så stor endda, og

slet ikke da Asmus opdagede, at Silent Hill hverken føles, ser eller er ligeså uhyggeligt som tidligere. Du kan læse hans anmeldelse længere inde i magasinet. Her støder du også på hans beta-tests af bl.a. Job Island, Aion og Rock Revolution.

FAVORITSPIL:

Gears of War 2 - Skal du have en granat i nakken smartass?

TO FORSKELLIGE VERDENER. EN BILLEDSKÆRM.
FORTJENER DU IKKE LIDT MERE FRIHED?
FULD HD TV MONITOR.

Forestil dig, at dit TV og computerskærm er én og samme sag. Og tænk dig så betydningen og bekvemmeligheden i at kunne klare sig med én billedskærm. Så kan du kigge på dine egne vilkår. Helt enkelt. Og med sine stilrene, slanke linjer og varme vinrøde design passer den formodentlig godt ind i din nuværende livsstil. Friheden er derude. Du skal bare gribe den.



M237WD
www.lge.com





LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

En konsol over dem alle

Ja, sommetider tænker jeg, hvorfor laver Sony/MS/Nintendo ikke bare én stor konsol? Det kunne muligvis være løsningen til alle de fanboys, der sidder på de forskellige forums, såsom GR, GT, IGN og lignende. Hver gang der bliver annonceret et nyt spil, som f.eks. Gears of War 2, eller et Uncharted 2, eller hvad ved jeg. Udviklerne vil have os forbrugere til at købe en bestemt konsol, hvilket fra starten udelukker os fra nogen spil. Vælger man PS3 får man Killzone 2, LBP, Uncharted 1+2, Gran Turismo 5, mens Xboxen har Gears of War 2, Halo 3, Halo Wars, GTA The Lost and the Damned. Nintendo behøver sågar bare skrive Mario eller Zelda på spillet for at være sikker på, at det vil sælge. Nu er jeg selv PS3-ejer, men derfor skal jeg ikke benægte, at jeg hулens gerne vil spille Gears of War 2 eller Halo 3. Så hvorfor ikke bare lave én stor konsol, så ville der ikke være nogen konsolkrig og der ville heller ikke være diskussioner om hvorfor netop deres konsol er den bedste, og så ville udviklerne højst sandsynligt tjene flere penge, da de derved ryger ud på et meget bredere publikum. Så kom nu bare med én endegyldig konsol, i stedet for at vi hvert år skal høre på alt det fanboy-pjæt.

_MIKE LUND

Giv mig lineære spil, tak!

Sandkasse-spil er blevet en større og større trend i spilindustrien de sidste år. Jeg har ikke lyst til at lave min egen historie i spil, og jeg har ikke lyst til at rende blindt rundt i en kæmpe kedelig verden uden noget at lave. Et eksempel er The Elder Scrolls: Oblivion, hvor jeg efter at have kommet ud af min fængsels-celle, fik stjålet en hest og red så rundt i verden. Og hvad så? Hele spiller virker så dødt og kedeligt på trods af den store kedelige verden der er blevet skabt til mig og som ikke siger mig noget. Giv mig i stedet en god lineær singleplayerkampagne hvor det hele kører på

KRISTINE HOUGAARD elsker hende, og vi elsker hende, fordi hun elsker dem. Derfor løber hun også af med månedens valgfrie spil. Jo, i få tilfælde er det i orden at lefle lidt for redaktionens enorme ego.



skinner. Alle mine favoritspil igennem tiden har været lineære, og jeg ryster på hovedet hver gang en anmelder giver et spil minuspoint for at være for lineært.

_EMIL OVERGAARD

At være god til spil

Mange af os gamere tager det for givet at vi er gode til spil. Når vi lægger et nyt spil i maskinen og er inde i stoffet på ingen tid, så tænker vi egenligt ikke over det. Vi undrer os ikke over, hvorfor vi kan huske svære kombinationer i hovedet, eller hvorfor vi har det så let med spil og andre har det så svært med dem. Er det en kunst at være god til at spille? Jeg husker, da jeg for første gang prøvede at spille et video-spil. Jeg syntes at det var meget svært at finde ud af, men da jeg snart begyndte at få interessen for det, så blev jeg bedre og bedre til dem. Jo mere tid jeg brugte på disse spil, jo bedre blev jeg simpelthen til dem. Og når jeg kigger på hvor svært mine

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Afro Samurai-demoen er ude nu på PSN. Download og giv jeres henrivende meninger med lige her.

_Themaz1987

Jeg selv er positiv overrasket. Bortset fra at kameraet kan drille lidt, nyder jeg at skære modstanderne i silketynde strimler. Selvom jeg har et lidt ambivalent forhold til Samuel L. Jackson, passer hans grove stil fint ind i spillets kontekst. Iøvrigt nyder jeg demoens grafik som skiller sig ud fra de fleste spil.

_Misuma

Jeg slukkede for demoen efter 10 minutter.

_Wipeout2097

venner eller min far eksempelvis har det med at spille spil, så forstår jeg det faktisk godt! For gaming er som en sportsgren. Hvis man vil være god må man træne og træne. Sjovt nok er det det som vi gamere gør næsten hver dag uden at skænke det at vi træner en tanke. Det er også derfor at vi har E-sport, Electronic sport, altså for at bevise at når vi vinder i en online kamp kan være lige så svært og udfordrende som når en professionel fodboldspiller scorer et mål. Så næste gang du sætter dig ned for at spille lidt på din konsol eller PC, så tænk lige over det, det er lige så meget en kunst at være god til spil som at være god til en hvilken som helst sportsgren.

_CHRISTOFFER LANGE

Bare bliv ved (Månedens brev)

Spilbranchen er et underligt broderskab. Der er kun adgang for mænd, det hele handler om pistoler, storbarmede piger og svulmende muskler - og jeg har intet imod noget af det, så jeg er nok ikke den typiske pige. Faktisk har jeg storgrinet, da jeg spillede mig igennem Army of Two som hårdtpumpet lejesoldat, og da jeg i God of War flåede udden fra hinanden med to sværd. Det hele er så skide uhøjtidligt og urmenneske-agtigt, at jeg ikke kan lade være med at blive fanget af det.

Til gengæld har jeg svært ved at læse anmeldelser, eller det vil sige jeg elsker jeres indblik i spillene, jeres måde at beskrive et spil på, så det både er underholdende læsning, men samtidig er letforståeligt, men falder fuldstændig fra, når jeg skal læse produktbeskrivelser af spil, som det er tilfældet hos Game-spot, IGN og en lang række udenlandske sites. Min bøn er derfor, og det kan være helt ude i skoven, at I aldrig må lave om på det. Lad jer ikke diktere af de læsere på sitet, der vil have alen lange anmeldelser, kedelige forklaringer og drøbende fortællinger. I har fat i mig, og sikkert også mange andre med den stil. Bliv ved.

_KRISTINE HOUGAARD

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.



RASMUS SHAMMELSEN

Alder? 14 år

Brugernavn på Gamereactor.dk? iRalleh

Arbejde? Går stadig i skole

Verdens bedste spil? Der har faktisk været to spil, som har gjort store indtryk på mig. Lige nu må Little Big Planet være spillet der optager mig mest. Det at man fuldstændig selv kan bestemme, hvordan man vil have andre folk skal se og føle ens bane. Og at man kan spille fire på samme konsol! Genialt, intet mindre.

Dit bedste spilminde? Da jeg for første gang satte GTA 4 i konsollen. Har aldrig set så smuk en grafik!

Favoritmusik? Jeg vil sige at trance må være det musik der ligger mest af på min computer, men jeg er faldet pladask for All-American Rejects siden jeg hørte dem på Boogie. Ellers ligger der også en del DAD og The Killers på min favoritliste.

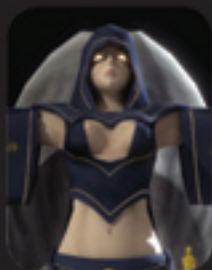
Hobbys? Man kan vel ikke slippe udenom at jeg spiller en hel del computerspil, men når jeg ikke gør det, så kan man da godt sætte en god film på eller være sammen med vennerne.

Din mening om Gamereactor nr. 97? Synes at Gamereactor er et fantastisk blad. Da det udkom, skyndte jeg mig ned på biblioteket - de havde ikke pakket det ud endnu.



På 3D College Denmark vil du få den bedste undervisning af erfarne lærere fra 3D miljøet og en studietur til det inspirerende 3D miljø i London.

Kontakt projektleder Søren H. Hansen på **27267745**, email **shh@djes.dk** eller tjek ind på **www.3dcollegedenmark.dk**



3D COLLEGE
www.3dcollegedenmark.dk

WMM



ANNONCERET

Lost Planet 2

Capcom har afsløret de første spadestik til Lost Planet 2, og stilen ser ud til at være den samme, med enorme monstre og flot grafik. Spillet er indtil videre kun annonceret til Xbox 360, men man ikke det også finder vej til PlayStation 3.



Mass Effect 2

Bioware har endelig besluttet sig for at vise den første forsmag på Mass Effect 2, og ifølge denne skulle kommandør Shepard være død. Vi håber på at udvikleren vil dele flere detaljer på den kommende GDC-messe, og glæder os til at høre mere om Shepards skæbne.

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



DE ER DER ALLE

I vanlig stil er grafikken langt fra fotorealistisk på Wii, og EA har i stedet truffet en beslutning om at satse på karikerede figurer, hvor man alligevel aldrig er i tvivl om hvem der er hvem.



EA TENNIS

Serve, Set and Match – EA træder ind på center courten

Platform **Wii/XBOX 360/PS3** Udvikler **ELECTRONIC ARTS** Udgiver **ELECTRONIC ARTS** Genre **SPORT** Udgivelse **2009**

Når EA Sports beslutter sig for at tage en ny sportsgren under vingen, gøres det sjældent halvhjertet og vi skyndte os derfor at sende udvikleren en hel bunke spørgsmål da vi hørte de ville udgive et Tennis-spil.

Derfor kan vi fortælle at Wii-versionen vil være den første der rammer markedet, og PlayStation 3- og Xbox 360-versioner først vil følge til foråret. Wii-udgaven lyder dog spændende da EA har gjort et stort nummer ud af at implementere de forfinede muligheder som den kommende Wii MotionPlus vil give. Således skulle oplevelsen blive ganske realistisk, og du vil endda kunne skruer bolden alt efter hvordan du holder kontrollere.

Der er også blevet gjort et stort arbejde ud af at alle

de inkludere personligheder vil spille som de gør i virkeligheden, og f.eks. nævnes det at man vil se en Rafael Nadal der defensivt på linjerne, mens eksempelvis Roger Federer er mere fuldendt spiller. Målet vil være at vinde de fire Grand Slam turneringer (Australian Open, French Open, Wimbledon and the U.S. Open) med din egen figur, og det kræver at du løbende opgraderer dennes evner ved at vinde kampe, samt deltage i forskellige minispil.

For at alle kan være med er der satset på en god blanding af simulation og arkade-tilgængelighed, men realismen i kontrolmulighederne skulle blive aldeles realistisk og bedre end hvad der hidtil er set i genren.

_Thomas Blichfeldt



SELVCONTROL Hvis du allerede har spillet de andre Tennis-spil på Wii, har du sikkert oplevet hvordan der ikke synes at være nogen der egentlig reagerer på hvordan du bevæger dig. På denne front lover EA at omskrive reglerne.

Nintendo DSI

Ganske overraskende har Nintendo afsløret, at de næsten står klar med den europæiske udgivelse af Nintendo DSI, og at alle vil kunne købe konsollen fra den 3. april. Prisen er endnu ikke blevet bekræftet men forventes at blive på cirka 1400kr. Bytter du din DS ud?

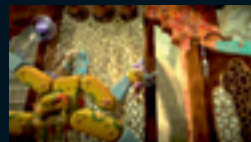


Alice 2

Kan du huske den voksne spilfortolkning af "Alice i Eventyrland" som American McGee lavede i sam-arbejde med EA tilbage i 2000. Nu er en efterfølger endelig på vej fra samme udvikler og udgiver, til Xbox 360, PlayStation 3 og PC.

Braid til PC

En af sidste års mest livlige spiloplevelser var spillet Braid, som benytter tidsmanipulation til det yderste. Nu følger det fra spillets skaber, Jonathon Blow, at den lille perle også udkommer til PC via tjenesten Steam, og skulle være klar den 31. marts.



Little Big Planet til PSP

Kort tid inden deadline, blev det afsløret af Media Molecules fantastiske PlayStation 3-oplevelse, nu skulle være i udvikling til PSP. Det vil ikke være udvikleren selv der står for konverteringen, men de vil hjælpe til og sørge for at charmen er på plads.



FART Fornemmelsen af fart har været en af de største mangelvarer i de mange seneste afsnit af Need for Speed, og derfor håber vi, at det er en af de første steder udvikleren starter.



RACERKØREREN

I Shift ser man ud til at skulle køre sig op helt fra bunden, og ikke bare hoppe ind i den tunede VW og give den gas på gadene. Vi håber at EA's nye satsning kan blive en reel udfordrer til Grid.

NEED FOR SPEED: SHIFT

Neonlys og klistermærker skiftes ud med simulation

Det er ikke nogen hemmelighed at Need for Speed-serien i lang tid har haft brug for et vitamin-tilskud, og specielt oven på det katastrofale Need for Speed: Underground synes det mere tiltrængt end nogensinde før.

Løsningen ser ud til at blive en decideret genstart af helt serien, og Need for Speed: Shift er det første skridt i denne plan.

Væk er "tilgængelig for alle" attituden, væk er den gamle udvikler og væk er den haltende teknik der resulterede i hakkende, grynet og udetaljeret grafik. Ind er i stedet ønsket om at lave en bil-simulation, hvor det ikke gælder om at klæbe klistermærker eller grønt neonlys på bilen, men i stedet gælder om at få det maksimale ud af maskineriet.

Udvikleren hedder Slightly Mad Studios og tidligere arbejdet sammen med Sim-Bin Studios på GT Legends og GTR 2 hvilket skulle sikre at de ved hvad det hele drejer sig om.

Grafisk har vi endnu ikke nogen ide om hvad man gør, men at domme ud fra de inkluderede billeder, ser det ud til at man langt om længe har droppet den gamle teknologi. Er det tilfældet, er det en beslutning vi har ventet på i årevis, og et positivt første skridt for det afsnit.

EA har før genstartet Need for Speed serien, og sidst resulterede det i Need for Speed: Underground som stadig står som et af seriens bedste spil. Derfor håber vi også på at Shift kan genopfylde tanken, og vise at der stadig er masser af kilometer tilbage i denne serie.

Thomas Blüchfeldt

NYHEDER

SIN CITY I PROBLEMER

Red Mile kan oplyse, at de i den grad mangler penge til at fuldføre spillet over Frank Millers fantastiske tegneserie, og derfor nu søger et økonomisk tilskud på 10 millioner dollars. Disse penge håber man at kunne finde ved at lave en udgiver aftale, men intet er endnu på plads. Marv var måske ikke tiltænkt som spillert?

GOD OF WAR 3

Kratos kommende eventyr vil ikke benytte sig af Sixaxis bevægelsesmulighederne. Til gengæld skulle der ikke være nogen indlæsningspauser i spillet, og heller ingen hak i grafikken, da billedhastigheden konstant vil rulle over skærmen med 60 billeder i sekundet i en opløsning på 1080P. Vi glæder os til gensynet med Kratos.

ENSEMBLE BLIVER TIL ROBOT

Forvirringen må efterhånden være total hos Microsoft, for efter at have løst det tidligere Ensemble Studios og se størstedelen af det tidligere studie genopstå som Robot Entertainment, skal firmaet nu stå for Halo Wars-udvidelser og nye spil i Age of Empires serien. Spillene var de samme Ensemble arbejdede på før lukningen.

STARCRAFT 2 SNART

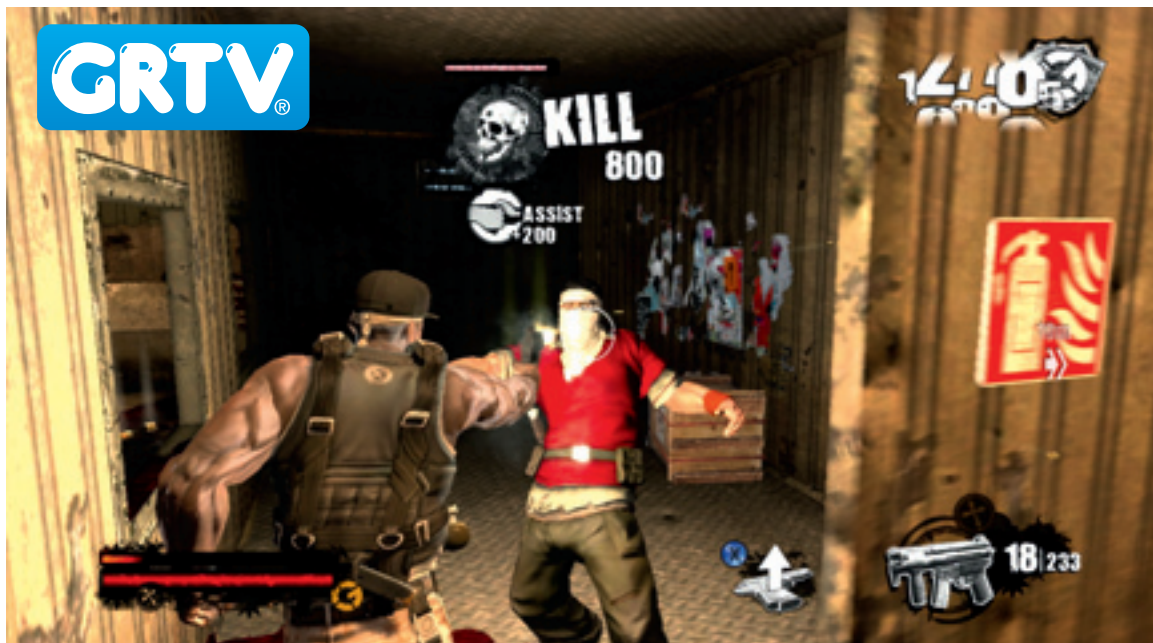
Dustin Browder fra Blizzard har lovet at betale på StarCraft 2 snart vil se dagens lys, og at den samtidig vil indeholde den nye version af Battle.net, firmaets online service. Yderligere sagde han også at Blizzard i fremtiden vil forsøge at have mindst en storudgivelse ude om året. Mindst en WOW udvidelse om året altså?

SQUARE/ENIX PÅ INDKØB

84 millioner pund er budet Square/Enix skulle have afgivet på den britiske udgiver Eidos, og ifølge både Square/Enix og lederen af Eidos selv, Tim Ryan, skulle det være et bud som enhver aktieejner burde være glad for. Mon vi derfor kan forvente at se rollespilsversioner af Tomb Raider og endda danske Hitman i fremtiden?



GRTV®



MÅNEDENS FOKUS

Kan det blive meget mere gangsta' end 50 Cent og hans hangarounds?

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Curtis tager maskingeværet under armen og går i krig

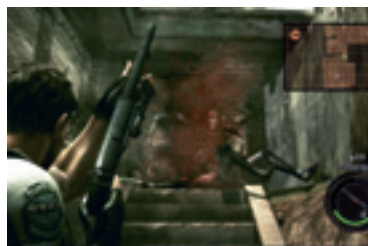
For mange lyder kombinationen 50 Cent og computerspil umiddelbart som noget man har mindre lyst til at bruge tid på end en DVD med første sæson af Panter Tanter. Specielt efter det første spil, der blev slagtet af anmeldere. Her på GRTV-redaktionen har vi været helt oppe at køre efter den første trailer, hvor "Fiddy" når at køre fem fyre ned, lave ti headshots, kapre en helikopter, skyde folk med deres maskingevær og styrte helikopteren ned på en sidste stakkels fjende. Alt i løbet af 20 sekunder. Ja, det er kikset og ja, det tager pis på sig selv, men vi kan ikke gøre andet end at elske det. Blichfeldt har anmeldt spillet, og vi anbefaler alle der har en fetisch for userios drengrovs-action å la 90'erne, at tage en kig på videoanmeldelsen.



INTERVIEW

JUST CAUSE 2

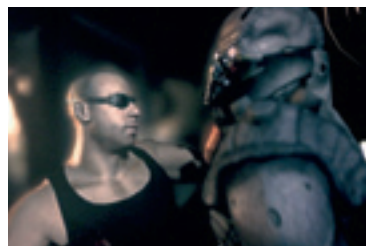
Svenske Avalanche er godt i gang med udviklingen af Just Cause 2, så vi bestemte os for at give dem et besøg og se hvordan det går med spillet. Det resulterede i flere gode interviews med blandt andet Lead Game Designer og Lead Sound Designer. Hvis du var fan af den enorme verden, de utrolige farver og den absolut smukke grafik, bør du se dette interview nu.



ANMELDELSE

RESIDENT EVIL 5

Demoen har været ude et stykke tid nu, og den er en af de mest downloadede demoer nogensinde på Xbox Live. Vi venter spændt på at prøve den færdige version, ikke mindst for at se om de har fikset alt folk har klaget over - som at man ikke kan gå og skyde samtidig og de langsomme bevægelser osv. Så husk at klik jer ind på GRTV-siden og se hele videoanmeldelsen.



SPECIAL

MONTHLY PREVIEW SHOW

Fra nu af vil vi i begyndelsen af hver måned lave et program, hvor vi præsenterer hvad vi kan forvente af se den kommende måned af spiludgivelser og demoer. Kan du ikke lige huske hvornår de forskellige udgivelser står klare, er det bare at gå ind hver måned på GRTV-siden for at holde dig opdateret. Giv os dit input så vi kan gøre programmet så godt som muligt.

3 HURTIGE

Vi har fanget en af Gamereactors medarbejdere til en snak om bl.a. E3...



ANDREAS HVID

Klipper / Kamera / Redigering

Hvad er dit bedste GRTV minde hidtil? Det må være en tur på restaurant vi havde i Los Angeles ved E3. Den indeholder hotel Ritz, limoturer, Kobebob, en ulovlig reggae-fest, bortførelse i store sorte SUV'er og redning af en russisk taxachauffør.

Skal man have overlegen genetik hos GRTV? Ja, det er et helt rimeligt krav fra vores side.

Beskriv dit drømmeprogram for GRTV. Det er et to timers langt program hvor Benke anmelder og fortæller om alle hans kopier af Phantasy Star-serien. Blichfeldt og Petter Mårtensson må gerne være med og kommentere hans fanatisme kritisk.

TO TIMERS GAMEPLAY

WOW!

BAM HAR DET HÅRDESTE ARBEJDE AF ALLE

Vores anmeldelser varer alt fra fem til ti minutter, og Bam er som regel den "uheldige" der skal tjene sin løn ved at spille og optage de givne spil. Omkring to timer med gameplay bliver det til, der så skal klippes ned til de 10 minutter.



KRONIK

Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



VI ER KLAR!
Vi vil også i år sørge for at holde jer opdateret med alt hvad der sker på messen. Tjek GR!

SPILUDVIKLING

Vi gør klar til endnu en omgang med verdens bedste spiludviklere

Så er det marts måned og tid for årets første spilmesse, nemlig Game Developers Conference, også kendt som GDC.

Messen foregår hvert år i San Francisco, og er hovedsagelig en messe for spiludviklere, hvor de mødes til forskellige foredrag holdt af alt fra komponister fra filmbranchen til de største indenfor spilbranchen der deler og diskuterer deres erfaringer. De sidste år har messen alligevel tiltrukket sig mere og mere af spilpressen der, lige som os, søger efter at få nogen gode interviews med udviklerne bag de kommende spil. Vi lover at komme tilbage med de

bedste interviews der er at skaffe, og lige som sidste år, vil vi holde jer opdateret med blogs, annonceringer og trailers mens det hele foregår.

Yderligere er vi også stille og roligt gået i gang med vores GRTV News, hvor vi i slutningen af hver uge opsummerer de største nyheder fra spilverdenen. Så er du en af dem der ikke har tid til at daglig tjekke sitet for sidste nyt, er dette en ypperlig mulighed for at holde sig opdateret med hvad der nu foregår i den altid så spændende spilverden. Vi håber naturligvis du er klar på det nye tiltag, så husk at tjekke det hver fredag.

_GRTV Redaktionen

INFORMATION

Navn EARTHWORM JIM
 Alder 28
 Højde 1.50
 Vægt 15 KILO (UDEN DRAGT)
 Fra UHENDT
 Specialitet BEKEMPE ONDSHAB
 Kendt fra EARTHWORM JIM,
 EARTHWORM JIM 2

PROFILEN: EARTHWORM JIM

Galaksens redningsmand med ryggrad som en kold kop kakao

Egentlig hænger det slet ikke sammen, men da Shiny Entertainment tilbage i 1994 slap Earthworm Jim løs på Megadrive med intet mindre end 24 megs under plastikkassetten, var det kun et fåtal, der ikke faldt pladask for den gakkede orm i rumdragten. Earthworm Jim var tiltænkt noget stort, og succesen fandt ham også hurtigt, ikke mindst da spilmagasinet GamesMaster gav spillet 100% i deres superlativ-proppede anmeldelse. Pludselig var den utraditionelle helt på alles læber.

Og der var grund til begejstring. Earthworm Jim, der ved et tilfælde skifter tilværelsen som bladspisende orm ud med et job som galaksens beskytter var sjov, anderledes og ikke mindst

genialt udtænkt. Hans Ultra High Tech Indestructible Super Space Cyber Suit, der blev til i et laboratorium hos selveste Professor Monkey for a Head (der havde en abe på hovedet), blev hans billet til livet som superhelt. Udstyret med en laserpistol og en ustabil makker kaldet Peter the Puppy, rejste han universet tyndt i jagten på skurke som Psycrow, Evil the Cat, Bob the Killer Goldfish og Queen Slug-for-a-butt.

Men tingene gik ikke altid som de skulle. Earthworm Jims makker var nemlig alt andet end en fredelig hundehvalp, og når han gik amok, så blev han i et inferno af salv og pels forvandlet til en slags varulv, der ligeså tit hang i benet på Earthworm Jim, som han tog sig af

skurkene – og så var der materiale til masser af spiløjeblikke, og senere også en tegnefilmsserie. Herhjemme kunne opmærksomme tv-seere med parabolen rettet mod Sky, se de fleste episoder i begyndelsen af halvfemserne. Dem der valgte at gøre det var for evigt fordærvede.

Selvom vi ikke har hørt noget til Doug TenNapel, designeren bag Earthworm Jim-figuren, siden lanceringen af spillene i 90'erne, så sidder den gale orm stadig fast på både hornhinden og hjernebarken. Jim var ganske enkelt så gennemført, at han straks røg ind i fornemt selskab med Sonic the Hedgehog, Super Mario. Vi elsker simpelthen rumormen. **_Thomas Tanggaard**



ØKO-GADGETS

Producenterne tænker i stigende grad på miljøet, og pudser glorien ved blandt andet at benytte genbrugsmaterialer. Om vi som forbrugere så hopper med på bølgen og køber produkterne, må tiden vise. Et lavere strømforbrug er dog altid en god ting, og så længe prisen kan holdes nede via genbruget bør vi ikke klage. Som altid kan I læse mere om hvad der sker i verden inden for gadgets på sitet www.gamereactor.dk/gadgets

PANASONIC SDR-SW21

CIRKAPRIS: UKENDT

Er du på udflugt efter et videokamera der kan holde til en aktiv livsstil, skulle du måske overveje SDR-SW21 fra Panasonic. Det lille robuste kamera optager på SDHC/SD-kort og er stød-, vand- og støvtæt. SDR-SW21 er vandtæt ned til 2m og stødsikkert mod fald på op til 1.2m. Du optager i MPEG2-kvalitet, og kan let smide dine kreationer på YouTube via det medfølgende software.



Panasonic
SDR-SW21



LOGITECH G13

CIRKAPRIS: 699,-

Med Logitechs nye G13-tastatur bliver det nemmere og hurtigere at spille alle dine yndlings spil. G13 er nemlig et dedikeret gamertastatur og giver dig med sine 25 baglyste taster mulighed for et væld af tastekombinationer. Den lille LCD-skærm viser spillstatistikker og takket være en indbygget hukommelse på 20MB, kan du gemme fem forskellige spillerprofiler direkte i enheden.



SAMSUNG BLUE EARTH

CIRKAPRIS: UKENDT

Samsung benyttede Mobile World Congress til at afsløre øko-touch-mobilen Blue Earth, som er fremstillet af genbrugte plastikflasker og oplades ved hjælp af solceller på bagsiden. Telefonen er fri for beryllium og phthalater og udstyret med særlige strømbesparende funktioner, samt en indbygget skridttæller, så du kan se hvor meget CO2-udslip du sparer ved at vælge bilen fra. Tænk grønt, tænk Samsung Blue Earth.



SONY X1050

CIRKAPRIS: 2.200,-

Sonys nyeste MP3-afspiller er pakket med de nyeste teknologier, og giver Apple kamp til stregen. Mest indlysende er den store 3" OLED touch-skærm, som sikrer flotte farver og en høj kontrast når du skal se video og billeder. Med Noise Cancelling får du ro på fyrteturen. Clear Audio giver klar lyd og en solid bas, og indbygget Wi-Fi gør det muligt at streamme videoer fra YouTube, downloade podcasts og sågar surfe på internettet.



SAMSUNG LUXIA

CIRKAPRIS: UKENDT

I 2009 sender Samsung deres nye Luxia TV-serie på gaden, som kommer i størrelser fra 40 til 55 tommer. Skærmene er udstyret med masser af ind- og udgange, LED-bagbelysning, Motion Plus (240Hz) og internet-forbindelse. Det mest iøjefaldende er dog de fysiske dimensioner og det elegante design. Skærmene er kun 6.5mm tykke, og er dermed de tyndeste LCD-tv til dato

GAMEREACTORS FAVORITTER

Vi har lavet en liste over de mest knusende våben og forklarer hvorfor I også bør kende dem



1. LASER DODONPACHI

I Cave's afsindigt actionfyldte skydespil har man ikke kun valgmuligheden mellem tre forskellige rumskibe, men også tre forskellige våbensystemer. Type A er den mest fokuserede, Type C er spredeskud og Type B en blanding. Det mægtigste våben er dog tilgængelig for dem alle, og ved at holde skudknappen nede kan man fokusere alle kræfterne i en konstant laserstråle der fjernede alt foran.

> Hold skudskappen nede i mere end et sekund.



2. THE FORCE R-TYPE

Få spil har budt på så ikonisk et våben som Irem's klassiske og stilsættende R-Type. Som en lille udødelig kugle der enten kan være fritsvævende eller bruges som skjold på fronten af dit rumskib, er de strategiske muligheder overraskende store. Spiller du defensivt med energikuglen sat sammen med dit rumskib, eller kaster du den efter fjenderne; valget er altid dit. En sand klassiker.

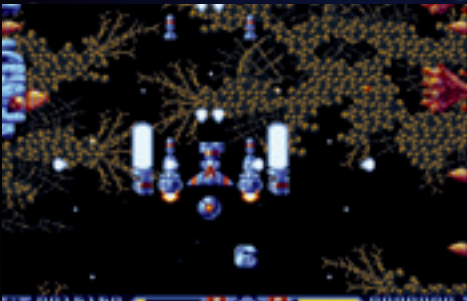
> Brug B-knappen til at adskille kuglen fra rumskibet.



3. POLARITY IKARUGA

Man kan altid forvente fra den japanske udvikler Treasure, og i Ikaruga er denne opfindsomhed vagt til live via et polaritetssystem. Med et enkelt tryk vælger man mellem en sort eller hvid farve på sit rumskib, og kan derefter absorbere projektiler af samme farve. Absorberes nok fjendtlige skud, kan de sendes tilbage mod fjenderne, hvilket betyder at der altid skal tænkes over strategien.

> Brug B-knappen for at vende dit rumskib.



4. SUPER NASHWAN POWER XENON 2

Lad det være op til de britiske Bitmap Brothers at finde det voldsomste våben, med den underligste baggrundshistorie. Nashwan var således en succesfuld væddeløbshest som udvikleren var betaget af, og navnet er derfor en genganger i deres spil. I Xenon 2 kan man for 700 credits derfor købe en lille dims med et hesteikon, der i ti sekunder giver dig de kraftigste våben i spillet.

> Brug 700 credits på våbnet og oplev 10 sekunders død.



5. OPTIONS GRADIUS V

De såkaldte options har altid været en del af Gradius serien, og som små udødelige droner der samtidigt kan skyde er de oftest din bedste chance for overlevelse. Med Gradius V blev dronerne dog givet helt nyt liv, og man kunne nu bestemme i hvilken position de skulle bevæges og skyde. Mulighederne, dette giver er næsten uendelige, og spillet kører stadig i vores konsoller. Pragtfuldt.

> Brug venstre analogpind til at styre dronerne.



6. COMBINATION RADIANT SILVERGUN

I stedet for lade dig opsamle underlige ikoner er man i Radiant Silvergun udstyret med alle våbnene fra starten, hvilke effektiviseres ved flittig brug. Mere spændende er dog at alle våbnene kan kombineres, for på den måde at byde på endnu flere muligheder. Vulcan Cannons, Side Bombs, Lightning Beams, Homing Missiles og Radiant Swords er derfor blot nogle af de mange muligheder.

> Brug en hvilken som helst kombination af knapperne.



7. FREE RANGE THUNDER FORCE V

Destruktive våben har aldrig været en mangelvare i Thunder Force-serien og mens de fleste var af den mere gængse slags, tog Free Range-våbnet kronen som det mest ødelæggende. En grøn, lydløs søjle som kunne vinkles som man ville, blev projekteret et par meter ud foran rumskibet, hvorefter alt hvad der bevægede sig ind i søjlens søgefelt blev mødt med hurtig laserdød.

> Vælg Free Range og vinkel den ved at bevæge dig rundt.



8. MEGAPHONE PARODIUS

Konamis parodi på deres egen Gradius-serie var egentlig ment som en undskyldning for en masse fjollet grafik og et gameplay, som på ingen måde tog sig selv seriøst. Alligevel indeholder spillet stadig i dag et af de sjoveste og bedste våben: megafonen. Gennem denne stemmeforstærker bliver der råbt skældsord og underlige sætninger efter fjenderne, som hurtigt må ligge sig i støvet.

> Saml den hvide klokke op og tryk på skudknappen.



9. MANIPULATOR ARM EINHÄNDER

Da Square forsøgte sig med en for dem ukendt genre, blev det ikke gjort halvhjertet - og Einhänder blev lanceret med et af de mest universelle våben i mands minde. Med den såkaldte Manipulator Arm var det ikke kun muligt at stjæle modstanderens våben, men også bruge dem i forskellige vinkler, alt efter hvilken type fly man valgte. Mulighederne var mange, og vi så gerne en efterfølger.

> Brug R1 eller L1 til at vælge våben og fyr løs med cirkel.

HÅRDFØRE KVINDFOLK

En spilverden der udelukkende er befolket af mandlige spilhelte hører fortiden til. Lee West har fundet de sejeste heltinder.

Der findes næppe en verden, der lugter så meget af drengehørm og pubertetsfantasier som spilverdenen. Storbarnede kvinder bliver kastet efter køberen i et desperat forsøg på opmærksomhed.

Lige når vi er ved at tro, at der er styr på tingene, og vi endelig er blevet voksne, dukker spil som OneChanbara: Bikini Zombie Slayers op på anmelderbordet, og vi bliver igen mindet om, at der er lang vej endnu.

At det mest kendte kvindeikon i denne verden er

en hvis frøken Lara Croft, der bedst huskes som badedragsmodel og ikke som eventyrer eller arkæolog, gør ikke situationen bedre.

Men til glæde for feminister og alle os andre, findes der heldigvis også gode eksempler på stærke, modige og interessante personligheder blandt de pixelerede kvindfolk. Vi tager et kig på vores favoritter og håber på i fremtiden at komme til at sige en mere ligelig fordeling mellem reelle spændende karakterer, og de halvnøgne E-skåls, tomme teenage-fantasier.



SAMUS ARAN METROID

Dusørjæger med et altid køligt overblik og med et klart mål i livet: at beskytte universet. Ikke ulig Alien-filmens Ripley, kommer Samus på banen med andet end et sukkersødt smil til de angribende rumvæsener. Da Samus i 1986 tog hjelmen af i slutningen af Metroid spillet og afslørede et kvindeansigt var spilverdens første rigtige heltinde født.



FAITH MIRRORS EDGE

Sej, klædt i tjeppet løbetøj, røde løbesko og tatoveringer omkring øjet samt på overarmen. Feminin, men tilført en fandanivoldsk attitude. Et gammel mundheld hedder at man ikke skal slå budbringeren ihjel. Ikke desto mindre er det, hvad der forsøges i Mirrors Edge, når Faith springer over bygninger, kæmper mod bevæbnede skurke og redder dagen.

JADE BEYOND GOOD AND EVIL

Omsorg, ro, styrke, raceneutralitet samt en lyst og evne til at forbedre verden, er alle sammen kvaliteter der lynhurtigt slåes fast hos Jade. Da hun første gang præsenteres, er det siddende i lotusstilling ved siden af et af hendes mange plejebørn. Pludselig fornemmer hun fare, og resolut tager hun barnet på ryggen og i sikkerhed. Kameraet fokuserer på hendes beslutsomme ansigt, og i en serie sort/hvide klik præsenteres vi for hendes profession som fotograf og hendes styrke som kvinde. Kortklippet og klædt i praktisk tøj, dog med jakke i kort snit, er hendes udseende med til at cementere, at man kan være sej, selvstændig og tiltrækkende som kvinde uden at ligne forsiden på Vogue.



**ALYX
VANCE**
HALF-LIFE 2

Iført jeans, vandrestøvler og en læderjakke hjælper hun som en vigtig brik i oprørsbevægelsen med at sikre menneskets overlevelse. Gordons kvindelige modstykke, og en kvinde i midttyverne, der er alt andet end svag. Venlig, livsglad, men også i stand til at skære igennem når det gælder, og altid parat til at instruere Freeman i ny teknik og ikke omvendt.



**JILL
VALENTINE**
**RESIDENT
EVIL**

Jill er ligesom Lara et bevis på, at man kan ligne en model og stadig have ben i næsen. Jill er ferm med skydevåben og var en af de to spilbare karakterer i det første Resident Evil, mens hun vendte tilbage som civil overlevende i den tredje del af serien. Som medlem af S.T.A.R.S. Alpha Team skar og skød hun sig uden problemer igennem utallige zombiehorder.



**LARA
CROFT**
TOMB RAIDER

Selvom Croft jo netop blev nævnt som klassens sorte får var det unægteligt hende der bragte spilfigurer på forsiden af alverdens magasiner. Mens hun stadig er den selvstændige og selvsikre type, har hendes fysiske fremtoning undergået en "normalisering" siden det første eventyr. Lara Croft er stadig kvindernes svar på Indy, og skal selvfølgelig nævnes.



PIXELERET KÆRLIGHED

Læs redaktionens blogs på: www.gamereactor.dk

DEN MANGLENDE SERIØSITET

Forsøger du også at undskylde dine timer foran fladskærmen?

Familiemiddage, vi kender dem alle sammen. Lidt for mange genstande på bordet, pose-småkager, bedstemorslik og alt for meget ligegyldigt sniksnak. Du har nu hørt på onkel Arnes historier om hans sydafrikanske frimærkesamling, og efter at have talt antallet af gange ordet filatelist sniger sig ind i samtalen, dører du let hen.

Pludselig er alles øjne rettet mod dig, da tante Inga, tydeligvis uberørt af at du er i midt-tyverne, spørger "hvad får du så fritiden til at gå med, for en rask dreng som dig spiller vel fodbold?".

Du har mest lyst til at fortælle om dit DoTA-hold, der jævnligt mødes for at bevare jeres ret gode position på ranglisten, samt de strategiske beslutninger, I har måttet træffe undervejs, men ender med halvforkølet, at mumle noget om "du spiller sådan set mest computer..." hvorefter familien kigger undskyldende på hinanden, alt imens de sukker noget om "at det er vist spild af tid, at sidde foran sådan en skærm hele tiden".

Det kan også være, at du ivrigt forsøger at fortælle om din hobby, mens

lysten langsomt bliver suget ud af dig gennem lige dele uforstående og overbærende blikke - for hvor er det frustrerende som gamer, at have så fantastisk en hobby og samtidig blive set ned på grundet samme. Men måske er det også vores egen skyld? For er vi ikke for dårlige til at udbrede budskabet på en intelligent og sober måde?

Filmmediet var også i dets unge år stemplet som et underlodigt tidsfordriv for den del af pøblen, der ikke kunne læse. De fleste er nok i dag af en anden mening og ville næppe beskrive en filmoplevelse på samme tarvelige måde, som spil ofte bliver det.

Jeg overhørte en velmenende gamer til et komsammen, som prøvede at forsvare spil overfor en gruppe ikke-spillende, da han kom ind på Ubisofts klassiker Beyond Good & Evil. Her måtte jeg krumme tæer, da jeg fangede sætningen "det er sådan lidt ligesom Tomb Raider, bare med en gris". Uanset de gode intentioner, druknede han forståeligt nok i et hav af overbærende blikke. Hvis vi vil have udenforstående til at acceptere vores hobby, må vi også

selv yde lidt, stoppe med at tænke som gamere og ikke være bange for at lyde som om vi faktisk selv tager mediet alvorligt. For nu at holde os til Beyond Good & Evil kunne en introduktion lyde sådan her: Beyond Good & Evil er et eventyrspil, i en fantasiverden, der låner charmen fra Alice i Eventyrland, men samtidig tager dystre emner op, ikke ulig George Orwells romaner. Spillets titel er meget sigende taget fra Nietzches værk af samme navn, hvor første linje lyder "Supposing that Truth is a woman -- what then?". Meget rammende, da dette netop er et spil, hvor du styrer en kvindelig fotograf, som langsomt drages ind bag kulisserne i en korrupt stat under jagten på sandheden. Et fantastisk eventyrspil.

Hvis vi som gamere turde ligge ud med en seriøs mine og et udsagn som dette, ville vi måske ikke så ofte save den gren over, som vi nu engang har fundet os så godt til rette på. GTA IV har givet massevis af negativ presseomtale, især hvis man er Hr. og Fru Jensen og ikke rigtigt forstår spil, og måske endda har overhørt naboens knægt, med et

fåret blik i øjnene, snakke om hvor mange biler man kunne smadre. Her kan vi som spillere gå ind og fortælle at GTA IV, ganske vist har en ganske stor grad af frihed, og bilslagtingen nok har været et udslag af denne sandkassentalitet, men at spillet samtidig er et voksenspil.

Spillet belyser problemerne ved at komme til USA som håbefuld immigrat med masser af gode intentioner, men uden meget andet end kriminalitet til at skaffe en indkomst.

Måske stormer fru Jensen ikke ud og køber spillet af denne grund, men om ikke andet får hun et mere nuanceret syn på spil og en forståelse for at spil ikke kun er fordummende underholdning til børn. Hvis vi tør tage vores hobby alvorlig, er der gode chancer for at andre følger med. Det er på tide, at vi spillere også kigger indad og tøjler vores indre legebarn, når vi beskriver vores hobby for udenforstående. Forhåbentlig kan disse eksempler være med til at give dig lidt ammunition til næste familiemiddag - men lad nu være med at gå efter et headshot, ikke?

Lee West



Sandkassen venter

Grand Theft Auto IV er mere og andet end bare action og blod, det er også historien om en immigrat, der til trods for gode intentioner og en drøm om noget større, ender med at leve af kriminalitet.



YOU WON'T BELIEVE HOW IT ENDS



LÆNGERE
OG
BLODIGERE
END
BIOVERSIONEN

KØB DEN PÅ
DVD OG BLU-RAY
HOS



LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20TH FEBRUARY



WWW.DAWNOFWAR2.COM



Warhammer 40,000: Dawn of War II – Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War II logo, GWK Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Rallic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the USA and other countries. THQ, Rallic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.



REACTOR



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK
Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du have et godt råd om et spil, som egentlig har at tilbyde. Gamereactor guider dig.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENTARER

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



MÅNEDENS BEDSTE!

BIONIC COMMANDO

Capcoms klassiske serie får nyt liv med hjælp fra svenske Grin. Henrik har fundet sin bioniske arm frem til lidt action i fremtiden.



Mest eftertragtede

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



1 Alan Wake

X360/PC

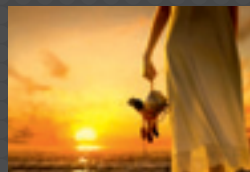
Kors hvor vi savner Alan Wake og hans mareridt i den lille by. Vi har ventet, ventet lidt længere og så en god portion mere, men lige lidt hjælper det. Forfatteren og ikke mindst udvikleren Remedy, er ikke til at finde nogen steder.



2 God of War 3

PlayStation 3

Enmands-slagteriet Kratos vender tilbage på PlayStation 3, mere rasende end nogensinde før, og vi er klar til at følge ham gennem tykt og tyndt, mens han dræber de sidste fabeldyr fra den græske mytologi.



3 Bioshock 2: Sea of Dreams

PS3/X360/PC

Vi kan ikke bringe artiklen for april, men på vores netop overståede tur til USA, fik vi set en masse til opfølgeren, der ventes med dirrende hænder.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskoldt

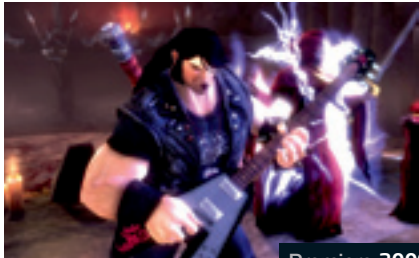
Lunkent

Varmt

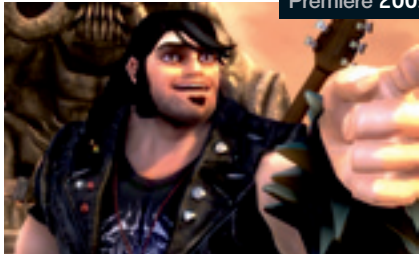
Brændende

Vulkanudbrud

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



Premiere 2009



DEN UDVALGTE Rollen som Eddie Riggs er skrevet til Jack Black, og han var da også Tim Schafers første ønske.

PIGTRÅD

Find spanden frem og gør klar til en rock-saga!



BRUTAL LEGEND

Platform PS3/X360/PC
Udvikler DOUBLE FINE STUDIOS
Udgiver EA Genre ACTION

Jack Black hører hjemme i en komedie, sådan er det bare. Han gjorde hvad han kunne i rollen som berømmelsesfikseret filminstruktør i Peter Jacksons King Kong, men lige lidt hjalp det – Black lignede en strandet guldfisk

Heldigvis har Tim Schafer, manden bag sidste årtis mest gennemførte og ikke mindst lårklaskende sjove eventyrspil, valgt at bruge Black, der hvor han gør en forskel, nemlig i rollen som Heavy Metal-elskende, guitar-svingende helt. Det er et kærlighedskram af læderbukser, nittearmbånd, puddelhår og guitarer i vilde farver – nå ja, og så Jack Black i rollen som roadien Eddie Riggs, der på mystisk vis transporteres tilbage til en lidt aparte fortid, hvor det er lettest at bekæmpe ondskab med en god omgang pigtråd, måske endda en heftig powersolo.

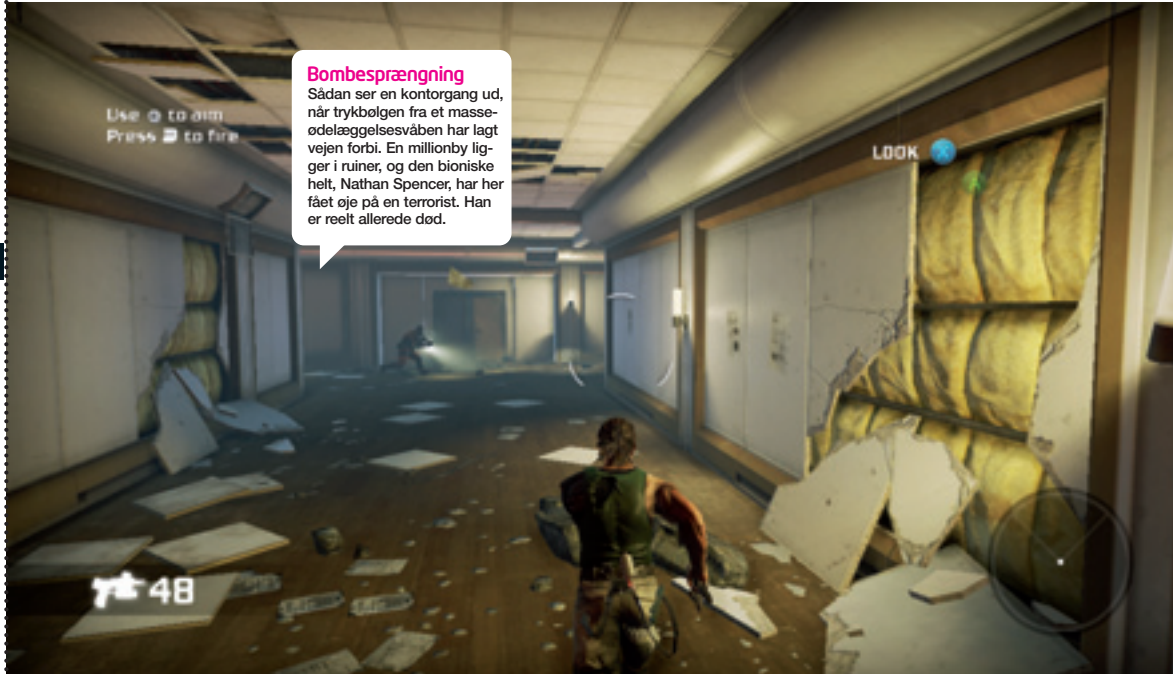
Hvordan Eddie Riggs havner i dette fabel-land er endnu uvist, men han får lov til at ride på et stort, uregerligt monster, hvor han, komplet med et enormt nittearmbånd, læderjakke og en klassisk sort t-shirt, får lov til at slå løs på de væsner, der holder stedets almindelige indbyggere nede.

Og det er præcis hvad Brutal Legend handler om, nemlig at få samlet en hær af akolytter, der kan slå ondskaben tilbage. Ved hjælp af klassisk Heavy Metal begiver Riggs sig ud på eventyr, hvor han kan kommandere rundt med sit følge. Der er headbangere, emo-unger og alt imellem. Brutal Legend arbejder med en fri verden, hvor du selv vælger hvad dit næste skridt er. Spilproducer Tim Schafer er en guld- and der lægger gulddæg, noget der gør vores forventninger til Brutal Legend skyhoje. Pigtrådmusikken er i den grad på vej tilbage.

Thomas Tanggaard



Anderledes, humoristisk og ambitiøs Heavy Metal-spil, der kan blive enhver headbangers vådeste drøm.



Bombesprængning

Sådan ser en kontorgang ud, når trykbølgen fra et masse-odelæggelsesvåben har lagt vejen forbi. En millionby ligger i ruiner, og den bioniske helt, Nathan Spencer, har fået øje på en terrorist. Han er reelt allerede død.

Sigt og skyd Skal vi være helt ærlige, virker våbnene ikke som Bionic Commandos største trækplaster. Ikke som det ser ud i den betakode, vi har spillet. Der er for meget knaldhætte og for lidt tyngde i både pistolen, granatkasteren og snigskytteriffen.



Valget er dit

Skyder du ham? Katapulterer du din bioniske arms wire ind i hans brystkasse og torpederer ham med benene først? Slår du ham i gulvet med din jernnøve? Eller skåner du hans liv og går videre med den egentlige opgave?



SVINGER SIG FRA GREN TIL GREN

Efter godt 20 sabbatår er Nathan Spencer og hans bioniske arm tilbage på det godes side



BIONIC COMMANDO

Plattform PS3/X360/PC Udvikler GRIN
Udgiver CAPCOM Genre ACTION

Han har mistet sin anseelse i samfundet. Regeringen har flået hans bioniske arm af, fordi den er statens ejendom, og fængslet ham for forbrydelser, han ingen del har i. For ti år blev Nathan "Rad" Spencer udråbt til national helt. I dag sidder han på dødsgangen, glemt og forrådt.

Følelsesmæssigt er Spencer et menneske i frit fald, men sin stolthed og gennemslagskraft har han ikke mistet. Det finder hans øverstkommanderende i hvert fald ud af, da han blot timer inden, dødsdommen skal eksekveres, sender bud efter den bioniske læderhals og briefer ham om den seneste udvikling i verden udenfor. En terrorgruppe har bragt et altodelæggende våben i familie med atombomben til sprængning i byens centrum og lagt alt i ruiner i kilometers omkreds. Byens ødelæggelse bliver Spencers redning.

En helikoptertur senere befinder jeg på femtende etage i en kontorbygning. Printerpapir og askerester svæver rundt i vinden, som suser gennem de store huller i murerne, eksplosionen har efterladt. Der er bomstille og til min store overraskelse ingen lig. Jeg trækker pistolen med den ene arm, jeg har tilbage, gør kål på en stribe terrorister og finder min bioniske arm. Jeg er temmelig skeptisk. Indtil videre har spillet ikke gjort meget væsen af sig. Koden er nogle måneder gammel, så det var forventeligt.

Mindre forventeligt var det for mig, at spillets svenske bagmænd, Grin, ville få så relativt meget ud af den bioniske arm, som Capcom opfandt tilbage i anden halvdel af 1980'erne, hvor bionikken i bedste fald var på stenaldersstadiet. Man kunne få tanken, at der bag det store, forsøvede tandpastasmil, der udgør udviklerens logo, gemte sig en virksomhedskultur funderet på ironi og sjov og spas med pruttepuder på kontorstolene og kaffe-krushanke smurt ind i tandpasta. En spøg og skæmt-forretning, som havde forpuppet sig i en fashionabel kontorbygning i det centrale Stockholm. Hvis det hersker en sådan kultur, højner den tilsyneladende kvaliteten af de ansattes arbejde. Det er Pc-udgaverne af Ghost Recon: Advanced Warfighter-spillene beviser på. Det kan godt være, at spillene er blevet til i skraldatter, men de er alt andet end

Premiere 2009



Han beder om det

Han beder selv om at få kærligheden at føle, og der noget, Nathan "Rad" Spencer er fuld af, er det kærlighed. Han har bare en sær måde at vise det på. Men hvad kan man forvente af en mand, der har gennemgået hård militær træning?



MED DEN ARM kunne han få arbejde hos Falck. Bionikken er så stærk, at Nathan kunne trække bilen hele vejen til værkstedet og tilbage til kunden igen uden at få sved på panden.

til grin. Det er rasende gennemført.

Spencers bioniske arm indeholder en wire, som har mange fællestræk med Peter Parkers edderkoppespind. Lige så hurtigt som kamæleonens skyder sin tunge mod den intetanende græshoppe, kan Spencer hægte sin wire fast til en fjende, hoppe op i luften og katapultere sine 120 kilos kropsvægt ind i de stakkels lejesoldater. Nathan er en veltrænet gut, men der er mange kilos højteknologi skjult i metalarmen. Den er et omvendt redningsbælte i ruinbyens oversvømmede bydele, men et hårdtslående knojern i nærkampssituationer. Mere end noget

FAKTA

RINGER HLOHHERNE?

Hvis Bionic Commando lyder bekendt, er forklaringen ligetil. Capcoms bioniske helt indtog arkadehallerne tilbage i 1987, og året efter udkom efterfølgeren til Nintendo Entertainment System. Siden hen har Spencer været en tur forbi Gameboy, XBL Arcade og PSN. Gode spildesign forgår ikke så let.

andet er armen et luksuriøst transportmiddel, en nogle til friheden på linje med en stor firhjulstruktet BMW til bilferien gennem Europa.

Der er en stor frihed i at kæmpe sig op i toppen af en skyskraber og kaste sig ud i frit fald, indtil man finder noget at fæste sin wire til. Det er virtuelt bungyjump, faldskærmsudspring uden faldskærm, og når wiren først har kontakt med en lygtepæl, er du en moderne Tarzan i en ställian, frygtløs og i fuld harmoni med betonjunglen. Og da timing spiller en stor rolle, føles det godt, når man får sluppet sit tag i lygtepælen på det helt rigtige tidspunkt og kan bruge sit momentum til at komme gennem byen så let som en vandrefalk.

Den bioniske arm er et fantastisk redskab. Man fornemmer dog med nogenlunde samme umiskendelighed, at Bionic Commando ikke er nogen åbenbaring som et skydespil. Der er ikke meget punch eller tyngde i våbnene, som i denne betakode fremstår meget sekundære. Et andet forhold er grafikken, som svinger en del i kvalitet, og den endeløse strøm af betonruiner, vi blev mødt med. Men dette er som bekendt kun en betakode, og Grin har absolut fat i noget af det rigtige. Den bioniske arm er godt integreret i gameplayet, og Spencer er sit gamle, hårde og kontante jeg. Til maj finder vi ud af, om af Nathan "Rad" Spencers 20 sabbatår har gjort ham til en art virtuel anakronisme, eller om han og hans højteknologiske arm kan udfylde et tomrum på spils scenen.

Vi vurderer grundlæggende, at hans muligheder er gode, og der er stadig tid at gøre godt med.

Henrik Bach

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Grin har fat i den lange ende. Det kan ende godt.



FRI SOM FUGLEN Trods den bioniske arms dødbringende egenskaber har den sin største berettigelse som transportmiddel. Det er vidunderligt at svinge sig fra lygtepæl til lygtepæl, klatre op af gavle og kaste sig ud over skyskrabertage med tillid til, at man nok skal finde noget at gribe fat i.





Føl energien
Når Chien bruges til specialangreb, afføder det altid flotte lyseffekter, der til fulde lader dig vide, at dine angreb gør ekstra skade. Hiyaaaa!

Premiere 2009

KUNG-FU LEG

Find actionfigurerne frem og gør klar til at gengive dine favorit Kung Fu-film. Blichfeldt fortæller..



RAGDOLL KUNG FU

Platform PS3 Udvikler TARSIER STUDIOS
Udgiver SONY Genre ACTION

Det tog Capcom 18 år at perfektionere deres teknikker i en sådan grad, at de endelig følte sig i stand til at lave det fjerde spil i Street Fighter-serien. 18 år, hvor man igen og igen genopfandt persongalleriet i seriens forskellige underafsnit, for i sidste øjeblik at skifte dem ud, fordi man ikke følte de passede ind.

Med en sådan baggrund er der intet at sige til, at det i dag kun er et fåtal der tør røre kampspils-genren, for hvordan skulle man på nogen måde kunne hamle op den erfaring og de resourcer, som Capcom har brugt?

Spørger man svenske Tarsier Studios er jeg ikke sikker på, at de nogensinde har gjort sig alle disse tanker, og måske derfor er Fists of Plastic et kampspil, der dog kun bevæger sig løst inden for genrens rammer.

Ragdoll Kung Fu var originalt Mark Healeys hjertebarn, mens han endnu var ansat hos Lionhead. Men da projektet lige pludselig fik stor opmærksomhed, dedikerede han sig fuldstændigt til det og grundlagde udvikleren Media Molecule. Hvis det navn ringer nogle klokker, er det måske fordi Media Molecule senere skulle udvikle det spektakulære Little Big Planet, som stadig er et af de stærkeste kort

PlayStation 3 har at byde på.

Den svenske udvikler er startet dog helt forfra, og har blot valgt at genbruge rammerne som allerede var grundlagt med det første spil. Platformen er skiftet fra PC til PlayStation 3, og eksklusiviteten skulle være garanteret med Media Molecules tætte samarbejde med Sony. Endnu bedre er dog at kontrollen har forladt musen og nu er blevet klistret ud over Sixaxis-controlleren, hvilket i et snu tag gør det hele uendeligt mere tilgængeligt end før.

Med den venstre analogpind styrer man derfor sin lille figur, der mest af alt ligner noget fra et gammeldags dukketeater, hvor hver dukke holdes oprejst af snore et eller andet sted over scenen. Den lille figur vakler rundt, og hvert led i kroppen reagerer konstant i overdrevent form, hvilket specielt gør sig godt når der skal angribes. Med lidt trykken på controlleren sparkes og slås der nemlig i vilden sky, naturligvis fulgt til dørs af "hu, ha" skrald, som var man tilskuer til en lavbudgets actionfilm.

Men Tarsier har gravet dybere end som så i controllerens muligheder, og derfor bliver Sixaxis'ens tilt-kontrol benyttet til fulde. Vender du derfor controlleren på hovedet, må du se din figur gå i skrædderstilling, begynde at meditere og langsomt stige til vejrs, mens Chi omdannes til livsstyrke. Chien kan bruges til adskillige specialangreb, og for eksempel kan du gøre dine



KICK, PUNCH IT'S ALL IN THE MIND Ud over at slå på andre plasticfigurer, bydes der på et utal af andre spillemuligheder, der som oftest er fortolkninger af andre kendte multiplayeroplevelser.



FAKTA

HVAD ER KUNG FU?

De fleste har den forkerte opfattelse at Kung Fu refererer til en specifik kampstil, men ordene har i stedet en helt anden betydning. Faktisk er Kung Fu på kinesisk en betegnelse, der kan bruges om enhver form for evne som en person har dedikeret sig til. Snakkes der i stedet om kampsport er ordet Wushu en mere rammande og accepteret betegnelse.

slag eller spark ekstra potente ved at hive controlleren til den side du slår, i samme øjeblik du trykker på knappen.

Angrebene får du brug for, og er det ikke fordi du har inviteret tre venner til multiplayerkamp, er det med ganske stor sandsynlighed fordi du gør dig forhåbninger om at gennemføre nogle af spillets mange enspiller udfordringer. Disse rangerer fra simple slagsmål hvor flest mulige modstandere skal tæves, inden din livsenergi er sivet ud af dukken, til varianter som Capture the Fish og King of the Hill.

Der er intet der tyder på at Fists of Plastic skulle blive den endegyldige multiplayeroplevelse, men som sjov underholdning for fans af Kung Fu-film, kunne det meget vel blive ventetiden værd.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆSER TEMPERATUREN



Der er Aarhus-flade, skibberbryst og kindheste til alle, når Rag Doll Kung Fu lanceres - stensikkert.

FEAR YOU CAN'T FORGET
13.3.09



RESIDENT EVIL 4

18



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION™ and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies or its group of companies.



Premiere 2009



Er du mit kæledyr?
Grafisk er Aion af en anden kaliber end Blizzards online-mastodont, og byder på flotte lyseffekter men knapt så originalt design. Dog er mulighederne for at udsmykke egne figurer, imponerende store.

ONLINE-EVENTYRET

NCSOft gør endnu et forsøg på at erobre World of Warcrafts trone, og Asmus følger spændt med i projektet



AION: TOWERS OF ETERNITY

Platform PC Udvikler NCSOFT
Udgiver NCSOFT Genre MMORPG

Aion har allerede været ude længe i Korea, og er voldsomt populært. Af samme grund gav spillet ikke meget mening under vores præsentation, da kun ganske lidt er oversat til engelsk. Men selv da virkede Aion som en helstøbt oplevelse.

Verdenen, der kaldes Atria, bliver beboet af to menneskelige racer. På Atrias øverste halvdel ligger Asmodea og i bunden ligger Elysea. Asmodea bliver beboet af en race, der er tilpasset det skyggefulde lavahelvede Asmodea. Det betyder at Asmodeanere er djævelske væsener med kløer, dæmoniske rustninger og lignende. Elyseanere er derimod smukke, hvide skabninger med englevinger.

Når man efter mange quests endelig er klar til at erobre tomrummet mellem de to verdensdele, det såkaldte Abyss, er man ikke kun i kamp mod den anden race. Inde i The Abyss bor en race af dragelignende væsener, de såkaldte Balor, der angriber alt og alle. Kampe i The Abyss bliver derfor af NCSOft kaldet PVPVE, Player Vs. Player Vs. Environment.

Med en stor palet til kreationen af sin figur, masser af forskellige quests af forskellig art, samt det strategiske element ved at beherske The Abyss, kunne Aion meget vel give et alternativ til World of Warcraft, især hvis man længes efter en mere realistisk stil.

—Asmus Neergaard



World of Warcraft samt Warhammer Online, er ikke de eneste online-spil med potentiale.



FAKTA

LIGE MIG

Bortset fra spillets overvældende muligheder for at skræddersy din figur til egne visuelle mål, tillader Aion dig også at give din figur mange færdigheder. Ved hjælp af de såkaldte Stigma-sten kan du tilføje din figur evner og kræfter, der ellers ikke er associeret med figurens klasse. Kombiner dette med Aions seks professioner og du vil have nok at lave.



Premiere 2009

ARBEJDE!

Red verdenen som øhhh... kebakkok? Eller...



JOB ISLAND

Platform Wii Udvikler HUDSON SOFT Udgiver HUDSON SOFT Genre ACTION

En meteor med et grinende ansigt som Månen i The Legend of Zelda: Majora's Mask er på vej til at ramme Jorden! Hvad skal vi gøre? Lad os tjene masser af penge, så vi kan afværge katastrofen!

Det lyder ganske barokt, men det er sådan set baggrunden for Hudsons nyeste påhit, Job Island. Ved at udføre 50 forskellige jobs kan man tjene penge, der går til at forhindre Jordens undergang. Nogle nyhedsudsendelser og historiesekvenser binder hele molevitten sammen, mens du sidder og giver dig over dine ømme håndled.

For Job Island ser nemlig ud til at give håndledene og armene en workout i særklasse. De forskellige jobs som spillet tilbyder, er mange og utroligt varierede. Det ene øjeblik sidder du måske og syr på symaskine ved at holde Wii Remoten med begge hænder, det andet øjeblik sidder du og vender grillspyd for at forhindre maden i at blive branket. Fælles for alle jobbene er, at du altid vil blive overrasket, og du har med garanti ikke prøvet mange af tingene i virkeligheden.

Job Island ser i hvert fald ud til at byde på familiesikker sjov for alle aldersgrupper.

—Asmus Neergaard

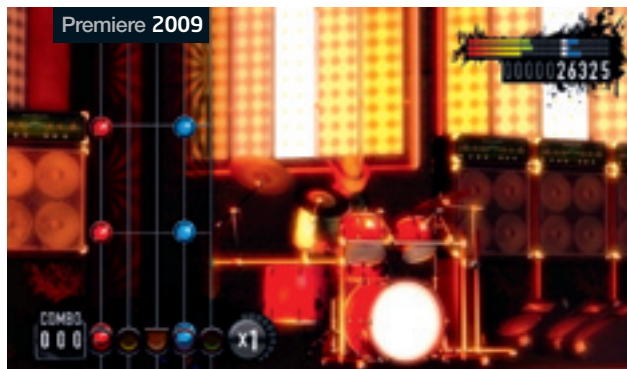


Spejst, farverigt og varieret. Job Island kunne meget vel være det nye Wii Sport.

PLASTIKSPADE IGEN

En uofficiel udvidelse, der passer til både Rock Band og Guitar Hero. Underligt, men sandt!

Premiere 2009



OLDNRDISK Det er muligt at præsentationen er funktional, men også forfærdelig kedelig.



ROCK REVOLUTION

Platform PS3/X360/WII/ND� Udvikler ZOE MODE
Udgiver KONAMI Genre MUSIC

Konami var meget specifikke, når det gjaldt Rock Revolution. Spillet skulle opfattes som en art udvidelse til to af tidens mest hippe musikspil, Rock Band og Guitar Hero.

Og netop derfor virker instrumenter fra begge spil til Rock Revolution, hvilket må siges at være lidt af en bonus, især hvis man har investeret i spillene og savner lidt ekstra musik at jamme til.

Det bliver dog en budgettagtig udvidelse, da sanglistens sammensætning vil bestå af 70%

coverversioner og kun i omegnen af 30% originalnumre. Licenser er naturligvis dyre, men man må samtidig huske, at det første Rockband fik på hattenpuden over det tit ret gyselige coverversioner, det bød på. Det sagt, ser Rock Revolution spændende ud, ikke mindst fordi at der skulle være lagt ekstra vægt på trommedelen. Lige en udvidelse for alle med en Lars Ulrich i maven, der kæmper for at komme ud.

—Asmus Neergaard



Interessant udspil fra Konami, der sikkert vil tiltale ejere af både Rock Band og Guitar Hero

TAKE **WARFARE**
TO A **HIGHER LEVEL**



Tom Clancy's
H.A.W.X
HIGH ALTITUDE WARFARE

12+
www.pegi.info

ask
about
games
.com

PC
DVD
ROM



XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "12", "PLAYSTATION", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Inf Dante's Inferno

Electronic Arts sætter alle kræfterne i værks for at skabe deres egen krigsgud, navnet er Dante.

Platform PLAYSTATION 3, XBOX 360 Udvikler EA Redwood Shores Udgiver EA Genre ACTION Premiere UKENDT

h

ar du nogensinde tænkt hvor spændende det kunne være at opleve underverdenen og dens herskere som de blev forestillet i 1300-tallet? Nej? Det kan ikke udelukkes, at jeg måske burde søge om et par ugers afretning

og observation i et hvidt, polstret rum uden dørhåndtag – men tanken om at spille min vej gennem helvede har strejft mig.

Jeg skal dog indrømme, at jeg ikke havde forestillet mig at et af Italiens mest kendte værker, Den Guddommelige Komedie, skulle laves om til spil. Producent og designer Jonathan Knight om at lave et spil over et 700 år gammelt digt: "Ganske tidligt i processen fandt vi ud af at der ikke var nogen pointe i at genopfinde helvede. Efter nærmest at være snublet over Dante's Inferno i søgen efter hvordan helvede også kunne se ud, blev vi fascineret af hvor omfattende digtet beskriver underverdenen, og herefter var der ikke nogen pointe i at bruge andre referencer. Vi valgte at bruge hele digtet."

Efter halvandet år i udvikling er Redwoodshore Studios klar til at vise sine mørke sider, og hvad var mere nærliggende end at holde præsentationen af Dante's Inferno i Dante Alighieris hjemby, Firenze?

Flyturen ned til Italien gik vældig godt, og hele vejen spekulerede jeg på hvordan spillet ville tage sig ud, og om det mon var godt. Der var noget ubehageligt

Eksklusivt!

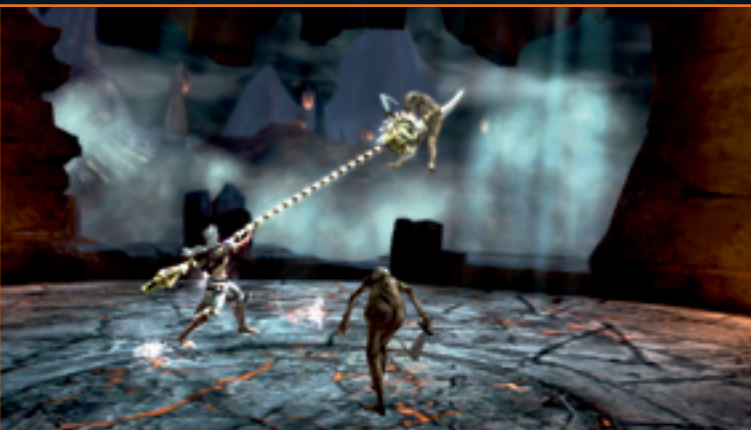




DU ER DA HEDELIG Det er svært at komme uden om at Dante i sit nuværende design, er knapt så sej at se på som Kratos. Alligevel satser udvikleren mange kræfter på det grafiske design, og man kan håbe på en modernisering af Dante.



ET OFFER Ønsker du at hjælpe angrende sjæle kan du se frem til en større udfordring, men også tilsvarende større belønning. Valget vil være dit eget, men ønsker du at ruste dig bedst muligt mod fremtidige udfordringer, er der ingen tvivl om hvilken vej du bør gå.



velkendt ved den smule vi kendte til konceptet med Dante og hans Inferno – men hvor mange andre tredje-personers actionspil findes der, hvor man støder på mytologiske monstre, som man skal slå ihjel på kreativ vis?

Efter en tur med taxa jeg var overbevist om vi ikke ville overleve, samt otte timer i drømmeland, fik vi en rundvisning i Firenze som for tiden mere ligner en byggeplads end en typisk italiensk by. Vi lavede et lille stop der hvor Dantes hus engang stod, som dog nu måtte vige pladsen for et museum, der gav mere indblik i mandens liv. Han var ikke bare den første til at skrive på italiensk i stedet for latin, men havde placeret også pave Boniface i en af de inderste cirkler i Infernoet. De ni cirkler repræsenterede ifølge Dante graderne af helvede, og jo længere man kom mod midten desto syndigere var man, og desto mere modbydelig straffen, des værre måtte man gennemgå. Helvede var tydeligvis ikke et sted, man havde lyst til at besøge... med mindre man da hed Dante.

I bedste Donkey Kong-stil har Satan nemlig stjålet Dantes evige kærlighed Beatrice, og der er derfor ingen vej udenom rejsen til det hinsides for at vise Beelsebub hvem der er chefen. På sin vej møder Dante døden, men i stedet for at lade sig skræmme, tæver han døden og stjæler hans le. Med sig har han også et kors som han bruger som skjold, og som yderligere giver ham adgang til kraftige, magiske angreb.

Her ligger vi naturligvis mærke til forskellen

mellem det originale værk og spillet. Originalt var Dante en rolig og behersket fyr, der oftest brugte tiden på at snakke med sin vejleder Virgil, og jeg tror ikke der nogensinde blev uddelt tæv til døden eller stjålet nogen våben. Syndig var han heller ikke originalt, og i hvert fald slet ikke i den grad som spilversionen viser sig at være, gennem de flashbacks, man oplever gennem hele spillet.

Der blev ikke lagt skjul på at der stadig var et års udvikling tilbage, men det til trods havde EA allerede en spilbar demo klar. Spillet opførte sig naturligvis lidt uforudsigeligt, men glæden ved rent faktisk at få lov til at prøve spillet opvejede det. Således startede vi lige efter at døden havde fået tæv og fortsatte vores vej ned i helvede ved at kravle på en mur broderet af knogler og skelet-hoveder. Kontrollen og grafikken minder om noget fra et græsk-inspireret eventyr, jeg engang har spillet... Jeg tager i en stump af et håndtag og hiver i det, hvorefter en bro viser sig og lader mig fortsætte min gang. Jeg tager dog ikke mange skridt før jeg bliver angrebet af døde væsener, og pludseligt rejser der sig et flammehav omkring os, der ikke forsvinder før jeg eller monstrene er døde. Kampene er lettilgængelige og animationerne ser allerede lækre ud, og yderligere forsikrer EA, at hele spillet vil holde en konstant billedhastighed på 60 billeder i sekundet. Men blodspøjtene som virkelig giver kampene pondus, mangler.

"Vi har ingen intentioner om at lave det blodigste eller mest grusomme spil endnu set,



1 FJENDER Uanset hvor bevæbnet du måtte være kommer fjenderne krybene i alle former.



2 UDFORDRINGER Ind i mellem fjendeknusningen vil der også blive plads til gådeløsning, forvent dog ikke store hjernevridere.



3 STØRRE FJENDER Lige som man tror man har besejret alle underverdenens dæmoner, dukker de store af slagsen op.

men vi er heller ikke ude på at gøre det børnevænligt. Så forvent at det bliver blodigere, når vi er kommet videre med udviklingen.”

vej vil betyde ekstra opgaver, som naturligvis løbende vil stige i sværhedsgrad. Klarer man ekstraopgaven vil belønningen være dobbelt så

som en spinkel type, en smule højere end gennemsnitspersonen, der konstant venter på at fylde sin båd med de dodes sjæle og sejle dem til det hinsides, har udvikleren en anden fortolkning. Derfor er Charon og båden her sammensmeltet, således at de udgør et og samme væsen som man i form af Dante deltager i voldsomme kampe på. Faktisk fik vi at se hvordan Charon pludselig blev klatret op på af en enorm trolde, der havde en lille fyr siddende på skuldrene, som angiveligt kontrollerede troldens bevægelser. Efter at have tævet trolde i knæ, blinkede pludseligt et stort ikon for cirkelknappen, og mens der blev hamret løs på den, tævede Dante løs i en voldsom

KAMPENE ER LETTILGÆNGELIGE OG ANIMATIONERNE SER ALLEREDE LÆKRE UD

Jeg slår leen tværs gennem et monster, men må overrasket se til at han stadig ikke opgiver mens han sidder fast på mit våben, og først da jeg har slynget ham mod en mur går han i opløsning. Med cirkelknappen tager jeg fat i væsener og giver dem en mægtig svingom. Kampene er allerede sjove, og selvom de voldsomme dræberafslutninger, hvor man i bedste ”tryk-så-hurtigt-du-kan-for-at-hive-hovedet-af” for at få et par klokker til at ringe på toppen af Olympen, føles det godt.

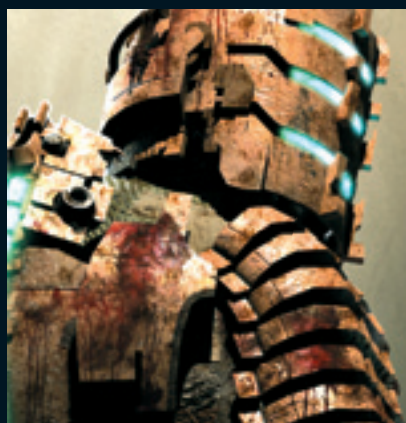
stor som hvis man havde valgt afstraffelsen.

Et af de mest spændende elementer introduceres når man møder færgemanden Charon. Hvor de fleste har en forestilling af ham

Jeg finder ud af at de sammenkrøbne kroppe som ligger henslængt rundt omkring kan forvandles til magi og ekstra energi, med lidt vold. Man støder også på angrende sjæle, eller Shades, som man kan straffe eller tilgive. Disse er karakterer i det originale værk, og man kan høre dem mumle fraser fra digtet hvis man lytter efter. Vælger man at straffe disse, får man en kontant bonus lige med det samme, hvorimod tilgivelsens



EN ANDEN VERDEN Der gøres et stort stykke arbejde ud af designet af underverden, og godt ser det ud.



DEAD SPACE

Det er jo dem med...

Førhen har det ikke været nemt at adskille de forskellige afdelinger af EA, men efter John Ricitiello er kommet til, er der sket forandringer. Således er Redwood Shores afdelingen blevet fremhævet som dem der stod for det aldeles fremragende Dead Space, som vores egen Henrik Bach gav en flot karakter på 8. Studiet har før udtalt at de vil mestre tredjepersons action genren, og Dante bliver det næste skridt i den retning.



MAGI SHAL DER TIL Hvis du bliver træt af at ty til de brutale nærkampsvåben, kan du selvfølgelig altid hive trylleposen frem og kaste besværgelser efter modstanderen. Ganske som i God of War forventer vi dog at kampene primært vil foregå i nærkontakt med fjenderne.



SÆT SIG! Monstrene er ikke kun til for at blive kværnet til mos, men vil i enkelte tilfælde også kunne bestiges og bruges til enten at tæve modstandere eller løse nogle af spillets opgaver. Det er dog endnu svært at se om det bliver en gennemgående mulighed, eller om det kun vil være muligt i de øjeblikke hvor en konkret opgave kræver de ekstra kræfter.

animation. Hvis det før var klokker der ringede på toppen af Olympen er det nu enorme trækbaser, der brøler løs. I stedet for dog at banke trolden til plukfisk, overtager man selv pladsen som rytter på ryggen af kæmpen, og lad mig bare sige med det samme, at det er utroligt sjovt at gå fra næsten at måtte bide i græsset, til pludselig at

tæve løs med en enorm kæmpe som dødsredskab. Charons hoved er længst fremme på båden, og for at stoppe ham skal man benytte de nyerhvervede kræfter fra giganten. Kampen resulterer i en heftig omgang knaptrykkeri, alt sammen timet til de ikoner, der dukker op på skærmen, og da Charon endelig må opgive slynges Dante ind i et fakkelbelyst rum. Rummet er cirkelformet og er indgraveret med små monumenter som minder om gravsten. Her overraskes man af barneskrik, hvorefter monumenterne giver plads for børnelignende

min favoritfjende, men jeg har helt sikkert en forkærlighed for de baby lignende monstre, man møder første gang i Limbo. Der er noget svært foruroligende ved babyer i helvede", siger Jonathan da han ser min reaktion på babyerne som kravler op fra gravstederne.

Dantes Inferno har et unikt grundlag for at blive en helt unik historie i spilregi. Hvis man blot vælger at ignorere de værste Hollywood-fadæser og i stedet arbejder på at gøre spillet en smule mere originalt, kunne dette meget vel blive en vaskeægte succes. Uanset alt andet er ambitionerne fra



GOD OF DANTE?

Der er ingen vej uden om at Dante's Inferno synes mere end inspireret af Sony's God of War, men når nu man finder man skal efterligne nogen er det heller ikke et dumt sted at starte. Kratos eventyr har mere eller mindre defineret genren, og lige nu er der kæmpe store forventninger til det tredje udspil fra krigsgudens side. Alligevel bør man dog ikke undervurdere EA Redwood Shores der før har skubbet til genrens rammer, men det lækre Dead Space. Uanset hvad glæder vi os til at svinge leen med Dante.

DET ER UMULIGT IKKE AT SE LIGHEDERNE MELLEM GOD OF WAR OG DANTE'S INFERNO

monstre som vil Dantes værste. Som om scenen ikke allerede er forstyrrende nok, skærer de mange børneskrik gennem marv og ben. Disse små monstre er lynhurtige, og så er der altid mange af dem hvilket betyder, at man altid bør frygte dem som modstandere. Og her slutter demonstrationen desværre brat.

"Jeg har desværre ikke mulighed for at nævne

EAs side høje. Det er umuligt ikke at se lighederne mellem God of War og Dantes Inferno, men det er jo ikke ligefrem det dårligste sted at hente inspirationen fra...

Tilbage er der derfor bare at se hvordan den italienske poet i fremtiden vil klare sig mod den græske dræbermaskine. Vi glæder os.

Richard Imenes



ANGRIB! Der vil naturligvis være mulighed for at slynge fjender op i luften og hugge videre på dem, og mon ikke et combo-meter også sniger sig ind?



EPISKE HAMPE. Et af de bedste aspekter ved God of War var de kampe hvor spillet mere føltes som et one-on-one kampspil, og alle evnerne skulle bruges. Vi håber Dante kan efterligne dette aspekt, og give os lige så krævende kampe.





SPILMAGASINET

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

Resident Evil 5

Chris Redfield er tilbage i en solid gang gyser action i det femte udspil i den japanske gyserserie. Du kan vinde en kopi af spillet og en lækker Xbox 360 Elite med tilbehør. Gå ind forbi www.Gamereactor.dk for mere information om konkurrencen.

Sæt kryds ved det rigtige svar



Hvem hedder hovedpersonen?

- Chris Redfield Jack Black Magnus Ömtand

Hvem har udviklet spillet?

- Ubisoft Capcom Polyphony Digital

Hvad hedder den onde organisation?

- Umbrella Zombies 'R US Rainbow Warriors

Begrundelse:

Skriv med max 15 ord hvorfor det lige skal være dig der vinder filmen og en Xbox 360.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dit navn & adresse:

Du kan også deltage på Gamereactor.dk. Så slipper du også for at klippe magasinet i stykker. Smart!

Navn:

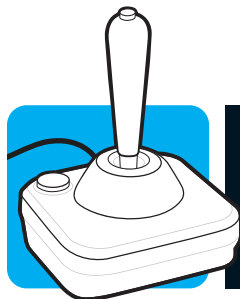
Adresse:

Postnummer & by:

Telefonnummer:

E-mail:

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 skidtet.

UAFHÆNGIGE, FÆRLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUSSPIL

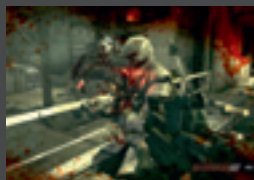
RESIDENT EVIL 5

Det er slut med gamle slotte, torden og lysestager. Nu står den på zombie-bekæmpelse i det solrige Afrika...



GAMEREACTOR #97

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



Killzone 2
Playstation 3
Street Fighter IV
PS3/X360/PC
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
Xbox 360

9/10

9/10

8/10

8/10



Skate 2
X360/PS3
FEAR 2: Project Origin
X360/PS3
Shaun White Snowboarding
Multi
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant
Multi

8/10

7/10

7/10

7/10



Flower
Playstation 3
Rise of the Argonauts
PS3/PC/X360
Alone in the Dark: Inferno
Playstation 3
Need For Speed: Undercover
Ps3/X360/PC

7/10

6/10

5/10

4/10

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



RESIDENT EVIL 5

Capcoms succesrige serie tager turen til Afrika, hvor T-virusen stadig hærger lokalbefolkningen

Platform **PS3/XBOX 360** Udvikler **CAPCOM** Udgiver **CAPCOM** Premiere **13 MARTS** Antal spillere **1-2** Testet Version **PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL)** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION** Læsmer på www.gamereactor.dk/



SKAL VI SIGE ENCORE?

Capcom har tilsyneladende fundet begyndelsen på Resident Evil 4 så velfungerende og stressende, at de har brugt den igen i det seneste kapitel. Nok er den spanske savelandsby udskiftet med en afrikansk af slagsen, men du jages stadig rundt fra gade til gade, tag til tag, mens du forsøger at holde zombieerne hen, så du kan undslippe.



FAKTA

CHECKPOINTS

Kan du huske de mæridts-agtige ture for at finde en skrivemaskine? Det er slut med Resident Evil 5, der i stedet har indført et koncept, hvor historien deles op i kapitler. På den måde gemmer systemet undervejs på hver bane, samt hver gang du gennemfører et helt kapitel. Det er rigtig godt, hvis du er træt af de blækband som skulle bruges, men dårligt når det kommer til historien, da det får plottet til at virke som små episoder.

TIPS

SPIL OGSÅ
Dead Rising **8/19**
XBOX 360

Tævløs på de døde med havestole, smarte trøjer og bowling-kugler.

Det er kun formiddag i Kijuju, men solen står allerede højt på himlen. Fra et hus i nærheden høres en statisk radio-prædiken, og i den minimale skygge som de faldefærdige huse tilbyder, sidder indbyggerne og kigger ud over den tomme plads, som udgør byens centrale midte. Deres trætte øjne følger enhver bevægelse jeg laver, men det er ikke med velkomne blikke. Alligevel ler jeg lidt for mig selv.

Længere ned ad gaden er fem unge mænd i gang med at sparke til en sæk. Hvad eller hvem der er inde i den, vil jeg ikke vide. De stopper med deres forehavende, da jeg passerer dem, og pludselig bliver der meget stille. Da jeg vender mig om er de borte. Er det stilheden før stormen? Heldigvis er jeg selv



VÅBENENE ER kraftige i Resident Evil 5 og et velplaceret skud fra et jagtgevær, kan sagtens sende en af indbyggerne i gulvet, men lyden der følger med dette smæld, er alt andet end imponerende. Det lyder mest af alt som om du skyder hundepropper af på nytårssaften. En mere fuldendt lyd ville i den grad have klædet spillet.

2ER EN ANDEN MENING

Af: Tanggaard Som: Er en smule skuffet

Resident Evil 4 var og er stadig et mesterværk. Tempoet, de helt fantastiske skift i lokalitet, plottrejningerne, zombieerne, bosserne og våbnene fungerede bare upåklageligt. Resident Evil 5 odelægger meget af dette med en klunret styring, der ikke er tilpasset det nye og højere action-niveau, en ringe kunstig intelligens og en mangel på negativt ledende øjeblikke. Det her er en pæn, til tider velfungerende actioncocktail, men der er en del ridsler i lakken.

Konklusion:
Ud med gyslet, ind med den tunge action

7/10

bevæbnet til tænderne og jeg håber at min kontaktperson, som jeg er på vej hen til, ligeledes er iført en skudsikker vest.

Det er ti år siden den skæbnsvangre julinat på Spencers herregård. Chris Redfield, der tilsyneladende har brugt størstedelen af disse år i den lokale vægtløfterklub, har lagt sin lovende karriere som STARS-agent bag sig og arbejder nu for specialstyrkerne, der udelukkende koncentrerer sig om biokemisk terrorvirksomhed i Bio-terrorism Security

Assessment Alliance. Og BSAA er ikke ligefrem Læger uden Grænser.

Der er hverken karantæneinstitutioner eller oplysningsarbejdere på gaden i det afrikanske landskab. Nej, i Kijuju er det kun Kurt Cobains kur mod elendighed der virker, og doktor Redfield ordinerer gerne en god omgang bly til dem, der ikke lige kan holde sig i skindet. Hvis du forventer dig en snigende uhygge med klassiske gyserelementer, så bliver du skuffet – Resident Evil 5 er et rent adrenalinskud leveret

ONDSKABEN

Capcoms zombies angriber!



PIGEN MED BEN I NÆSEN

Det kan godt være at Sheva kommer fra Afrika, men hun lyder som Lara Crofts lillesøster, når først hun åbner munden. Hvad der dog er stensikkert er, at hun i den grad sparker bagdel, både hvis du lader computeren styre hende, men også hvis en ven tager joypaddet og hjælper til. Der er ikke dømt lillepige, når det kommer til froken Alomar.



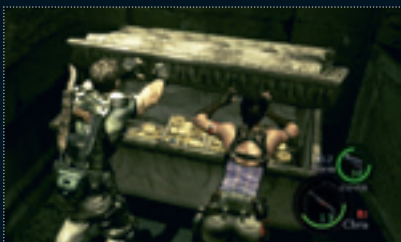
HVEM UL VÆRE FORRET?

Før du overhovedet kan stå foran ham her, så er du nødt til at vade gennem en krokodille-befængt sump. Her kan du meget let ende dine dage, hvis du ikke får benene på nakken. Og der er absolut ikke nogen idé i at skyde på disse forhistoriske dræbere. Du dør med det samme.



DE KALDTE HAM FLAGERMUS

Præcis som det var tilfældet med Resident Evil 4, så introducerer Capcom løbende nye boss'er, der vanen tro er enorme og som kræver lidt snilde. Ham her skal bombes med miner og derefter skydes, hvor det gør ondt - i bagen.



LAD OS FÅ FAT I GULDET

Præcis som det var tilfældet i Resident Evil 4, så kan du indsamle diamanter, rubiner og funklende guldkrønner, der så igen kan byttes for nye våben, opgraderinger af selvsamme og nogle healende urter. Der er dog ingen skummel købmand med jakken fuld af ting her. Du køber ind mellem de forskellige kapitler, og kan så bruge dem efterfølgende.



MIG OG MIN GAMLE HUMMER

Ret tidligt i Resident Evil 5, smides du op på taget af denne hummer, hvor du så får til opgave at lære disse irriterende zombier at holde afstand til dit køretøj. Også dette gevær lider af en slæm tendens til at blive overophedet. Det er åbenbart en fast ting i spil.

FORSHELLIGE STEDER Selvom Afrika nok næppe råder over glemte slotte, gamle miner, sump med kæmpe-krokodiller eller underlige templer, så oplever du det hele i Resident Evil 5, der også byder på motorbåde, kæmpe krigsskibe og monstre lavet udelukkende af snibrige slanger.



REN ACTIONBASKER Der er ikke meget gys tilbage i Resident Evil, der mest af alt er blevet skruet væsentlig op i tempo, tilføjet endnu flere fjender og frataget stort set alle gåder. Desværre har kontrollen ikke fulgt med, så den kan godt fra tid til anden drille og frustrere en del.

direkte til hjertet.

De afrikanske slumkvarterer er mageløst realiserede, og optegner virkelig et barbarisk samfund hvor volden hænger. En blå himmel lægger taget på oplevelsen, mens en skarp sol steger alt den rammer. Alligevel kigger jeg lige op i solen, mens et smil finder vej til mine læber. Resident Evil 5 er flot, rigtig flot og ser man bort fra den til tider ulogiske by-arkitektur, er det en fornøjelse at udføre lidt U-landsarbejde i de meget varierede miljøer bestående af blikhuse, faldefærdige bygninger og slidte veje. Det er i den grad civilisationens vugge.

Med på rejsen er Sheva Alomar, en hjælpende højre hånd fra den afrikanske afdeling af BSAA. Med Sheva ved din side, er det meningen at du skal kunne halvere indbyggetallet i Vestafrika med en god ven over nettet eller i samme sofa, via den indlagte



FAKTA

TAG DEN SAMMEN

Sheva er med for at din ven kan opleve hele eventyret sammen med dig. Når hun styres af computeren er spillet lidt for let på den normale sværhedsgrad, men når det spilles med en ven, så bliver det mere realistisk og ikke mindst morsomt. Det skulle dog have været muligt at gå gennem eventyret alene - for en bedre indlevelse.

splitscreen-funktion. Det skulle bare have været en mulighed, og ikke en tvang. Dels berover det spillet af en stor del af udfordringen, fordi Sheva er en pige med ben i næsen, og det ødelægger samtidig en del af udforskningen, da hun med glæde stormer ind i ethvert rum og tæver løs på alt, der ikke er surt fast.

Spilkontrollen, der har været sagt meget om i forbindelse med demoen, skaber helt klart en række frustrationer, til trods for at du kan vælge mellem fire forskellige opsætninger. Jeg har selv tidligere refereret til styringen som krøbling-simulatoren, men i takt med at Chris bliver varmet op, så føles den ligeså pålidelig som stabil, med undtagelse af nærkampene.

I øvrigt trives jeg med geværet mellem hænderne. Det er her, jeg vil være, det er det, jeg har længtes efter. Resident Evil 5 lever ikke rigtig op til de forventninger, som forgængerens uden tvivl har skabt, men det ville også være umuligt. Chris er ikke en ligeså umiddelbar helt som Leon, ikke ligeså gennemført, og jeg føler heller ikke helt det samme engagement i historien. Ikke engang den "jeg skal lige lidt længere"-følelse indfinder sig. Alligevel nyder jeg det.

..Mattias Hegerius

KARAKTER 8/10
 Grafik 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 8/10
GODT, GEDIGENT ACTIONEVENTYR

Flot grafik. Fængslende historie. Varierede spilmiljøer.
 Ingen reelle gys. Ingen rigtige gåder

HUVEDPINEN? Et vist antal af zombierne udvikler sig drastisk af at blive skudt på. Det er bl.a. tilfældet her, hvor vi har pløkket hovedet af en indbygger, der så efterfølgende bliver en omvendrende blæksprutte af tentakler, skarpe kløer og blod - lækkert!



50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Blichfeldt er gået undercover for at se hvordan det virkelige gangsterliv fungerer...

Platform PS3/X360 Udvikler SWORDFISH STUDIOS Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 18+

Genre ACTION



INFORMATIONER

Skærbilledet er på alle tidspunkter fyldt til randen med opgaver, statistikker, bonuser og muligheder. Det er dog heldigvis knapt så forvirrende som det kan se ud, og fungerer fint.

Hvad pokker gør man som spiludvikler, når man får stukket 50 Cent-licensen i hånden og får at vide at spillet skal være fyldt med action og fjenderne gerne må være sindsforvirrede soldater, der i den grad minder om terrorister? Man finder en snedig vinkel, og Swordfish Studios vinkel hedder humor.

For at vide med hvilken tankegang, du skal gå til 50 Cent, er det vigtigt at du ser traileren hvor "Fiddy" agerer enmandshær og jorder, skyder og tæver adskillige soldater til lirekassemand inden de kan nå at sige "A'ha". Hvis du herefter sidder og tænker "fuck hvor sejt" er du sikkert 13 og vil tro, at spillet er den dybeste alvor og nyde det. Hvis du derimod hulkende må trykke pause og tørre tårerne fra den fremprovokerede latter fra øjnene, er du over 13 og vil for alvor nyde det.

Historien prøver ikke på at tage sig selv seriøst, og efter at have spillet en særlig svedig koncert er nogen angiveligt stukket af med de ti millioner dollars som skulle have været "Fiddy" og G-Units hyre. Sådan noget går ikke ubemærket hen, og da våben pludseligt holdes mod arrangørens hoved mens Lloyd Banks råber "Smoke that sucka, Fiddy", findes en kompensation i form af et skelethoved indhyllet i diamanter, særdeles "bling". Gruppen angribes dog af særligt ondsksfulde soldater på vej



FAKTA
HVEM ER SVÆRDFISKEN?
Swordfish Studios er måske ikke et navn du genkender, men har faktisk eksisteret i adskillige år. Udvikleren udsprang oprindeligt af det tidligere Rage Software og besluttede sig for at blive i det engelske, hvor de i lang tid koncentrerede sig om Rugbyspil. Senere blev det til det overraskende kompetente Cold Winter, og med en smag for action-spil påbegyndte man så arbejdet på 50 Cent: Blood on the Sand.

TIPS
SPIL OGSÅ
Army of Two **8/10** X360, PS3
Ligetil og fyldt til randen med semipolitisk propaganda og action.



SVAGSYNET Der er aldrig tvivl om hvor fjenderne befinder sig, og fordi de skal nedlægges så hurtigt som muligt har udvikleren besluttet at lade dem omrindes af en rød aura. Behjælpeligt!

mod lufthavnen, og da skelethovedet stjæles ser både "Fiddy" og G-Unit ingen grund til ikke at agere lejesoldater, de er jo gangstas og hovedpersonen cementerer det kontant med sætningen "Gimme back my skull!".

Med indpakningen og stilen på plads har udvikleren stykket resten af spillet sammen som et puslespil, bestående af knapt ændrede brikker fra et utal af spil. De "lånte" spilelementer er dog kun "lånte" på samme måde som hvis nogen "låner" noget af dig, uden at

have nogen intentioner om nogensinde at levere det tilbage. Spilelementerne er med andre ord tyvstjålet, men solidt implementeret og derfor fornøjelige.

Kontrollen er ren Gears of War, og alt lige fra hvordan coversystemet virker til følelsen af våbnene og det altid hektiske tempo vil føles særdeles velkendt for alle, der før er trådt i Marcus Fenix tunge støvler. De få elementer af samarbejde, hvor noget skal løftes eller forhøjninger bestiges, er taget fra Army of Two og

BANG! SAGDE DET Det bør ikke overraske nogen af spillets helt Marcis Fe... 50 Cent kan tåle lidt af hvert, og således er maskinkanoner, snigskytterifler og sågar bazookas ingen problemer, så længe han bare har et stykke pap at gemme sig bag.



TANK < HUMMER

Du vil for eller siden opleve at nogle fjender prøver at stikke af fra dig, og derfor er det naturligvis heldigt at "Fiddy" altid har en Hummer stående klar. Med denne hænger man igennem landskabet, mens der skydes på alt og alle.



QUICK-FU Skal man tro på spillet, uddannes man åbenbart også i nærkontakt, når man skal være rigtig gangster.

klares med et par simple knaptryk. Nærkampene er fyldte med quicktime-elementer som i Jason Bourne spillet, men føles ikke så brutale.

Bedst er dog elementerne lånt fra The Club, og det føles næsten som at starte en flippermaskine hver gang nogen skydes. Pludseligt går en timer i gang og giver dig et par sekunder til at skyde den næste fjende, men bonuspointene tæller ind på kontoen. Andre gange blinker en lille tekst i venstre hjørne, og giver dig muligheden for at klare en opgave som at skyde tre fjender på ti sekunder, med en belønning bestående af ekstra potente våben.

Pointene opgøres efter hver bane i en bronze, sølv eller guldmedalje, men er ikke den eneste valuta i spillet. Rundt omkring finder man nemlig tilfældigt strøede kasser, som nærmest naturligvis er fyldte til randen med guld-armbånd, diaman Smykker og enhver anden tænkelig genstand som kan indgå som "bling".



FAKTA
CURTIS HVEM?

Du skal ikke mange minutter ind i spillet før 50 Cent minder en person om, at det kun er hans venner der må referere til ham som Curtis. Det kan umiddelbart virke lidt underligt da 50 Cents album fra 2007 var navngivet Curtis, som referencen til hans døbt navn Curtis James Jackson III, og det derfor knapt er en hemmelighed. Albummet var det tredje fra ham, og følges i marts op af "Before I selfdestruct" hvorfra singlerne "Get Up" og "I get in" allerede er ude. Play that, playa.

TIPS

SPIL OGSÅ
Gears of War 2 9/10 X360

Marcus Fenix og resten af slænget rydder op i Locust-underverden.

Disse kan efter hver bane byttes til nye våben, modangreb eller ekstra potente verbale tilsvininger, hvor sidstnævnte lader en slowmotion-effekt op.

Havde alt dette været blandet sammen af en mindre talentfuld udvikler uden humor, havde det ganske sikkert endt som det forrige 50 Cent-spil, som stadig den dag i dag spøger i de fjerneste kroge af mange en anmelders hjerner. Men Swordfish Studios kan sit kram, og derfor er Blood on the Sand som en kompetent Light-version af de allerede nævnte spil, hvilket ikke er dårligt hvis man er i humør til lidt tankeløst skyderi.

Spillets største minus er dog at ambitions-niveauet aldrig nogensinde har været at blande sig med genrens største drenge, men i stedet blot agere andenrangs-oplevelse. Dette gør sig gældende i alt fra grafik til lyd, og i særdeleshed gameplay, der hele vejen igennem er velvirkende, men særdeles genkendeligt. Som sådan ville det derfor også være svært at anbefale Blood on the Sand, hvis du ikke allerede har gennemspillet eksempelvis Gears of War.

Thomas Blichfeldt

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

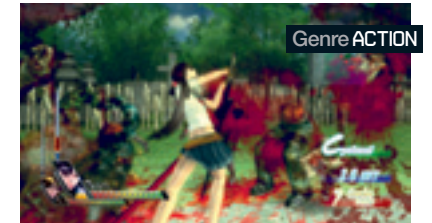
EN SJOV GANGSTERKOMEDIE

- Kontrollen er skarp. Våbnene føles gode. Masser af humor.
- Alt er prøvet før. For meget gentagelse. Uambitiøst.

ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD

Aldrig før har piger i bikinier været så kedelige...

Platform X360 Udvikler TAMSOFT Udgiver D3
Premiere UDE NU Antal spillere 1 - 2 Testet Version PAL
Anb. Alder 18+



Genre ACTION

LAD VÆRE Der findes intet i Onechanbara der redder det fra at være et aldeles tamt og ligejydigt actionspil. Undgå!

Aya er en mode-mæssig katastrofe i hendes lyserøde bikini, lange halstørklæde, bredskyggede cowboyhat og lange, snørrede læderstøvler. Hun er som trådt ned af podiet i en tarvelig stripbar, komplet med urimelig dyr champagne og en kold, blankpoleret stang til at gnide sig op ad.

I Onechanbara står den på fodslæbende zombier så langt øjet rækker, nå ja, og så kedsomhed i litervis. Og det er ikke fordi Tamssoft gør sig de store anstrengelser for at bryde monotonien. Onechanbara handler nemlig kun om én ting, og det er at lege sushi-kok med et katana i hånden, mens du hakker stribevis af stavrende zombier til kødfelis. "Hai, hai - haaaaii yahhh", råber Aya, mens jeg først sparket et par udøde omkul, dernæst hugger deres arme af og til sidst deres rådne hoved. Det hele præsenteres i en flodbølge af blod og hakkende, usammenhængende animationer.

Selv spillets bolværk mod gennemførelsen af banerne, de enorme boss, ligner iøvrigt overskuds-elementer fra andre spil. Der er bl.a. den omvandrende kompostbunke, den muterede spækhugger og en kolos der mest af alt minder om svineaffald fra Danish Crown. Det er svært at måle andet end en hvilepuls, når de så samtidig bare kræver endeløse tryk på de samme knapper, før de bukker under og trækker låget over kisten.

Onechanbara falder dog for alvor igennem, når spillet forsøger at trække de miljøer, figurer og baggrunde rundt, som Tamssoft insisterer på at afvikle. Det er ikke fordi kravene er urimelige, nærmere fordi spillemotoren er tæt på en fadæse.

Intet redder dette fra at være et regulært tidsspilde. Ikke engang co-op-funktionen er et plus på kontoen, fordi du på den måde udsætter din nærmeste familie eller venner for den pinsel som Onechanbara i virkeligheden er. Horribelt på alle måder.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 2/10
Grafik 4/10 Lyd 2/10 Gameplay 2/10 Holdbarhed 4/10

KEDELIG KONVERTERING

- Zombierne.
- En ringe spillemotor. Manglen på udfordring.



SILENT HILL: HOMECOMING

En noget afdæmpet hjemkomst til den stille bakke. Asmus har overlevet med kun en lommelygte

Platform PC/X360/PS3 Udvikler INSOMNIAC Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-69 Testet Version PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION

KLASSISK MYSTIK

Når spillet er bedst, er der stemning på drengen. Dukken på gulvet, det afdæmpede røde lys og de blodige vægge gør håndfladerne klamme i ren forventning. Alex har dog brandøksen klar.



Det kan næppe betegnes som en skøn hjemkomst, når straks man stiger ud af bilen opdager, at ens hjemby åbenbart er invaderet af tåge. Værre er det, når kælderer er oversvømmet og ens mor bare sidder og stirrer frem for sig. Og så er der naturligvis nogle monstre, der kommer op af kloakristene.

Alle, der har set gysfilm, ved at der findes to slags gys. Det fysiske gys, der gerne lader et eller andet hoppe ind i synsfeltet med efterfølgende chok, og det psykiske gys, hvor stemning og handlinger får det til at risle ned af rygmarven. Silent Hill har altid handlet om det psykiske gys. Frygten for hjælpeløshed og institutioner ser Silent Hill ofte på i skikkelse af de frygtede hospitaler, hvor alt er nedslidt og hvor kørestole ligger forladte hen.

Silent Hill Homecoming, udviklet af det amerikanske udviklerhold Double Helix i stedet for Team Silent, der ellers har stået for spillene i serien, virker utroligt entusiastisk. Måske en anelse for entusiastisk, hvis jeg skal være ærlig. Knap 10 minutter inde i spillet har vi allerede overværet et dødsfald samt haft en konfrontation med en af fanfavoritterne, de storbarmede sygeplejersker. Eftersom dette bare sker i hovedpersonen Alex Shepards drøm, fortsætter han til sin hjemby Shepard's Glen, der ligger et stenkast fra Silent Hill. Her løber



FAKTA

KULDEGYSENDE GODT OG FLØT

Netop hjemvendt fra udlandet besøger soldaten Alex sin hjemby Shepard's Glen. Plaget af drømme om sin lillebror tager han alle spillets absurdfiteter med en knusende ro. Opdagelsen af et monster i sin oversvømmede kælder får end ikke Alex til at løfte et øjenbryn. Lidt af en kontrast til tidligere helte (og heltinder), der har været chokeret over fjenderne. Heri ligger en del af skuffelsen over Silent Hill: Homecoming

TIPS

SPIL I STEDET

Silent Hill: The Room 8/18 PS2/XBOX

Brillant atmosfære, mæser af absurde øjeblikke og klamme gys.



OP AF BRØNDENS HLARE VAND Disse skumle væsner, der kravler op gennem kloakriste, hedder Lurkers. De er silbrige, klamme og ikke mindst afskygvækkende. Pas på, for de dukker frem når du mindst venter det.

Double Helix's entusiasme igen af med dem, hvorfor vi meget hurtigt står i underlige væsner til knæene.

Og netop monstrene er kilden til en stor del af Homecomings stemningsproblemer. Ser du, Alex Shepard er soldat. Han er trænet til at dræbe. Derfor virker det ikke nær så skræmmende at gå på tomandshånd mod en eller anden monstrøsitet. Når Alex har muligheden for at undvige klør, tentakler og hvad monstrene nu har, fjerner det noget af den desperation, de andre spil havde i spandevs. Selv de

smukt designede boss (hvis man kan kalde en skikkelse med lidt for mange lemmer med seksuelle undertoner for smuk) er ikke så forfærdelig skræmmende når man, på grund af det effektive kampsystem, kan gemme pistolerne og det tunge skyts til man mest har brug for dem.

Stemmingsmæssigt virker det også som om at Double Helix prøver for hårdt. Når den almindelige verden træder i baggrunden til fordel for Silent Hills frygtdimension, lånes der kraftigt fra Christophe Gans' film fra 2006. Det ser



TID TIL CHEFEN!
Selvom det kan blive nødvendigt, så er det ikke anbefalsværdigt at angribe spillets boss'er med køkkenknive. Asphyxia her skal angribes bagfra, hvilket sådan set stemmer fint overens med det noget seksuelle design.

CHRONO TRIGGER

Square-Enix' magi stråler på Nintendo DS-konsollen

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **SQUARE ENIX** Udgiver **SQUARE ENIX** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **12+**



Genre **ROLLESPIL**

MARKEDET i begyndelsen af spillet, danner rammen for dine mange, og ret så spændende, tidsrejser. Herligt.

Chrono Trigger blev udviklet i 1995 af det daværende Square, med kræfter som Hironobu Sakaguchi, Akira Toriyama, Yasunori Mitsuda og Nobuo Uematsu lurende i kulissen. Men nu skriver vi immervæk 2009 i kalenderen og har stiftet bekendtskab med alt fra Final Fantasy VII og X, Lost Odyssey og Vagrant Story. Hvorfor skulle vi lade os forføre af et spil der er 14 år gammelt og end ikke i 3D?

Svaret er uhyre enkelt: Fordi Chrono Trigger den dag i dag stadig er et af de allerbedste rollespil, der nogensinde er blevet fremstillet. Og eftersom jeg allerede nu har afsløret spillets kvaliteter, så kan du sagtens lade være med at skele til karakteren og fise ud og købe det! Er du her stadig? Så må det være fordi, du ikke er overbevist.

Lad os tage det fra begyndelsen: I Chrono Trigger spiller du som den klassisk stumme protagonist Crono, der ved et uheld bliver suget ind i en tidsportal sammen med sin lidt nørdede veninde Lucca og prinsessen Marle. Hvad der starter med en redningsaktion bliver hurtigt til en kamp om klodens overlevelse. Ikke så forfærdelig langt inde i spillet erfares det, at verden vil gå under i det herrrens år 1999. Kampsystemet i Chrono Trigger er turbaseret, og med mindre man ligefrem har et problem med det, vil Active Battle System, som kendes fra de tidlige Final Fantasy-spil, passe lige ind i oplevelsen. Samtidig er genreens berygtede tilfældige kampe droppet til fordel for fjender, der kan undgås, skulle man have lyst til det. Man skal derfor være en næsten urimelig hård hund af en rollespilshader for ikke at glædes lidt ved Cronos eventyr.

Denne udgave af Chrono Trigger kunne sagtens have undertitlen "Ultimate Edition", da det indeholder al det ekstrairindhold, der nogensinde er lavet. Chrono Trigger er, uanset hvordan man vender og drejer det, et af de bedste rollespil der er skabt, og det er uanset om det er første gang man spiller det eller man blot vender tilbage.

Asmus Neergaard

KARAKTER 10/10

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

ET AF DET BEDSTE NOGENSINDE

- Stemnings- og karakterfyldt soundtrack. God historie og figurer.
- Forfærdelig fartfølelse. Ringe teknik. Dårlig kontrol.

DET RØDE IKON i skærmens venstre side er health-indikatoren, og det eneste spilelement der popper op på skærmen. Heldigvis er det der kun når man er i kamp.

sådan set ganske fremragende ud, men samtidig bliver man belemret med nogle mørke-effekter, der er mere irriterende end skræmmende. Alex har ganske vist en lommelygte, men det virker kunstigt når denne ikke lyser mere end et par meter frem. Andre design-beslutninger virker ligeledes fortænkte. Alex kan eksempelvis kun komme gennem aflåste døre, hvis han har en nøgle til dem, mens han uden større problemer kan bruge et jernrør til at bryde ind i skabe og lignende. Og selvom det er et must i sådanne spil, er det ikke videre naturligt at Alex drejer som en superolietanker, der er sprunget læk.

Omgivelserne er klart Homecomings bedste element. Menneskene er derimod ikke særligt elegante, og fra tid til anden virkede nærbilleder



FAKTA

LILLEBROR JOSH

Allerede første gang man ser Alex' bror Josh, ved man at der er ugler i mosen. Fra børnetegningerne, der er fordelt over hele byen til hans udseende, der stammer direkte fra filmen The Omen, er Josh ikke hvad han giver sig ud for. Det hører åbenbart til i familien. Skræmmende.

af ansigter mere uhyggelige end de hårløse monsterhunde, der trasker omkring i gaderne. Bedre held har musikken og lyden med at skabe stemning. Musikken er endnu engang kreeret af Akira Yamaoka, og formår at skabe en atmosfære af mismod, disharmoni og uhygge. Det glider afsted helt uhindret.

Silent Hill: Homecoming synes at være et spil, der virkelig prøver at leve op til forgængerne, og som en nævenyttig lillebror ikke rigtig formår det. Uhyggen indfinder sig ikke rigtigt, grafisk bliver der ikke passeret nogen milepæle, som da Silent Hill 2 udkom og gameplayet virker underligt forladt.

Samtidig er plottet ikke nær så spændende eller interessant som eksempelvis Silent Hill 2. Det rider mere på klicheerne serien igennem mange år har oparbejdet, plottet giver ikke ligefrem anledning til dybere tolkning, som det ellers har været tilfældet tidligere. Med mindre Team Silent får lov til at lave næste spil, ser det ikke ud som om at serien nogensinde når fortidens gysende højder.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

HALVKEDELIGT GYSERSPIL

- Flere forskellige slutninger. Virkelig stemningsskabende musik.
- Plottet halter, kampene er for lette. Ringe stemmeskuespil.



HJEM, HÆRE HJEM? Alex står uden for sit barndomshjem og får sig snart en ubehagelig overraskelse.



Genre STRATEGI



EVENTYRET VENTER

Det er en kampagne med god variation, en velfortalt historie og en række spændende missioner. Spillet føles ikke på nogen måde for kort, men vi savner stadig The Covenant.

HALO WARS

Efter 14 år lukker den legendariske udvikler dørene med et velment brag

Platform **XBOX 360** Udvikler **ENSEMBLE STUDIOS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **27. FEBRUAR** Antal spillere **1-6** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

På overfladen ligner Halo Wars et ganske traditionelt og måske endda et smule ordinært strategispil, der er blevet pakket ind i den populære Halo-franchise for at sælge varen. Men under overfladen gemmer der sig en ganske anden historie, der fortæller om et yderst veldesignet spil, der formår både at appellere til strategi-nørderne og konsolspillere med trang til hurtig action.

Den læner sig ganske vist meget op af styringen i de nyere konsolversioner af Command & Conquer, men byder alligevel på nok ændringer og finjusteringer til at hæderkrone sig som genrens bedste. Opbygningen er simpel: enheder vælges med A, kan flyttes rundt og angribe med X, bruge deres specielle angreb på Y og fravælges på B. I kombination med de to bumpers, der bruges til henholdsvis at vælge alle enheder i banen og alle på skærmen, og D-pad'et, der hurtigt lader dig springe rundt mellem forskellige hære, baser og andre vigtige begivenheder, har du sådan set hele udvalget lige ved hånden.

Halo Wars har kun én enkelt ressource, som anskaffes via en bestemt bygning, og jo flere af disse bygninger, desto hurtigere får du nye ressourcer. Samtidig skal der også bygges



FAKTA

KOM DOG I KRIG!

Det er muligt at spille helt op til seks personer mod hinanden, dog kun delt på tværs i hold, hvor racerne indbyrdes kan blandes som i et bedre politisk korrekt spil. Her kan det hurtigt gå hektisk for sig, især hvis banerne fyldes ud. Ønsket om et action strategispil er opfyldt.

TIPS

SPIL OGSA
Command & Conquer 3: Kanes Wrath **7/10 MULTI**

Klassisk strategi, der dog ikke er helt lige så konsolvenligt som Halo Wars.



LEGENDARISK STORKRIG Historien i Halo-universet går langt tilbage, og mens Master Chief var en lille knægt, der blev kidnappet og bragt til militærlæjr, brød menneskehedens største og mest ødelæggende krig nogensinde ud.

kraftværker for at låse op for mere avancerede bygninger, opgraderinger og enheder, og for overhovedet at få adgang til enhederne, skal deres respektive bygninger opføres. Der bliver derfor hurtigt pladsmangel på baserne, hvilket hurtigt kan få imperialisten op i enhver. Og nu bliver valget først svært: skal du ekspandere og sprede dine hære, hvilket gør dig sårbar, eller hold dig forskanset på et lille område med færre ressourcer?

Desværre er computeren ikke altid den sjoveste udfordring i Halo Wars, hvilket både gør sig gældende i kampagnen og skirmish. Problemet er bestemt ikke sværhedsgraden, der på Legendary nok skal give enhver spiller kamp til stregen, men derimod opførslen på den kunstige intelligens, der alt for ofte tydeligt viser, at det rent faktisk er kunstigt. Det er især når computeren begynder at bevæge sig ad

tydeligt fastlagte ruter med nærmest timede intervaller, at den taber sin troværdighed.

I størstedelen af tiden er Halo Wars dog en fryd at pløje sig igennem. Det føles utrolig godt at opbygge kæmpemæssige hære og opgradere enhederne til at være ustoppelige, for derefter at marchere direkte ind i fjendes base og pille den fra hinanden.

Halo Wars er et fortrinligt strategispil med masser af action, taktik og dybde og jeg håber sætter den nye de facto-standard for strategispil på konsollerne.

Jesper Nielsen

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

FABELAGTIGT STRATEGI-SPIL

- Knivskarp styring. God blanding mellem strategi og action.
- Ingen Covenant kampagne. Den kunstige intelligens.

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED

Jesper er steget på jernhesten og har kørt Liberty City tynd, sammen med The Lost

Platform **XBOX 360** Udvikler **ROCKSTAR** Udgiver **R.E. MEDIA** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-8** Testet Version **REVIEW** Anb. Alder **18+**

Følelsen af frihed og uafhængighed sætter sig i kroppen, mens udstødningen pruster i en behagelig takt og skubber gang i kværnen. Seks jernheste danner langsomt formation langs vejen og forrest får lederen, Billy Grey, bilerne til at vige, som Moses der skiller vandene.

Selvom Liberty City stadig danner rammen for oplevelsen, og derved ikke bevæger spilleren ud i helt nye og ukendte omgivelser, så betyder byens vanvittige omfang og det nye narrative udgangspunkt, at man hurtigt føler sig hensat til et helt andet univers. I rollen som vice-præsidenten for The Lost, Johnny Klebitz, bliver man sendt på en sand rutschebanetur, efter at præsident Billy Grey løslades på fængslet med en aggressiv mentalitet og skumle planer.

Den nye historie fastholder samme høje kaliber som originalen, hvor både stemmeskuespillet, animationerne og dialogen byder på historiefortælling af højeste klasse - sammenlignet med spilindustriens normale standarder - og indeholder om muligt endnu flere politiske referencer, satiriske kommentarer og kritik end tidligere. Og det er især i Johnny's



KØR DOG! Størstedelen af transporten i The Lost and the Damned foregår på motorcykel, men derfor har man dog stadig muligheden for at "låne" biler fra indbyggerne i Liberty City.

FAKTA

STED TIL STED

The Lost and the Damned er kun den første af de lovede udvidelser til Grand Theft Auto IV, som Rockstar laver eksklusivt til Xbox 360. Microsoft var hurtigt ude med pengepungen, og håber dermed at kunne lokke alle fans af serien til at vælge Xbox 360 i stedet for PS3.

møde med Niko og deres fælles "venne"-kreds, at hele universet bindes sammen og giver begge historier ekstra troværdighed og værdi. Med skiftet fra den ensomme Niko til bandemedlemmet Johnny følger ligeledes et nyt perspektiv på gameplayet, der i det store hele følger samme opskrift for missioner og kampe, men alligevel byder på et drys nytænkning hist og pist.

En anden betydningsfuld faktor er naturligvis motorcyklen, der som det nye primære køretøj

får lov til at eskortere Johnny omkring til diverse slagsmål og skudduelle. Jeg er stadig ikke helt vild med styringen, og det er irriterende, når du bliver kastet af og må bruge et par sekunder på at komme til bevidsthed igen. Men fornemmelsen af at sidde på en jernhest med resten af slænget, og bare give hele verden fingeren, er uovervindelig og maner alle petitesseer til jorden.

De nye våben og køretøjer er spændende nok at lege med, og selvom de nye multiplayer muligheder er marginale ændringer af eksisterende typer, så tilføjer det hele i værdi. Da det hele sælges for blot 1600 Microsoft point, hvad der svarer til omtrent 120 kr., så er The Lost and the Damned et tilbud, som ingen GTAIV spiller kan sige nej til. The Lost and the Damned er utvivlsomt en af de bedste, største og mest gennemførte udvidelser, jeg nogensinde har set - også selvom det blot er mere af det samme.

Jesper Nielsen

KARAKTER 9/10

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

SOLID UDVIDELSE TIL GTA-SERIEN

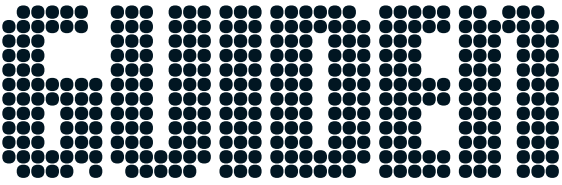
- Omfangsrig og gennemført udvidelse, historie af høj kvalitet.
- De nye elementer er underspillet, meget af det samme.

Genre **ACTION**

MED PERSONLIGHED

Det er imponerende at Rockstar formår, at fortælle en helt ny historie med The Lost and the Damned, og ikke bare brygger videre på fortællingen om Nico og resten af slænget. Det bliver spændende at se hvad næste udvidelse byder på.





GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundet med Blu-ray afspiller

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Ekstrem ambitiøst, flot, anderledes og et spil som PlayStation 3 virkelig har brug for. Vi elsker det!	Platform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV En enorm sandkasse med helt ufattelig mange udfordring og en bundsolid historie. Nyd det!	Action	2K 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 har 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 Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
8	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk 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	2K Games	8/10
12	Flower Et fornøjeligt og beroligende eventyr ulig alt andet. Køb det online, direkte fra PSN butikken.	Action	ThatGameCom.	8/10
13	Skate 2 Den 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	Resident Evil 5 Capcom er tilbage med et solidt spileventyr til alle fans af Resident Evil-serien.	Action	Capcom	8/10

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

SKAL SPILLES

RESIDENT EVIL 5

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: Chris Redfield er tilbage, efter at have gjort sin entre i det aller første Resident Evil-spil. Denne gang er stedet Afrika, og den frygtelige virus har igen videremuteret, hvilket skaber flere problemer end før i det sygdomsramte land. Er Umbrella Corp. mon på spil igen eller er der tale om nye bagmænd?

Bedste øjeblik: Første gang du i co-op bliver reddet af din makker, og oplever hvordan samarbejdet virkelig er essentielt.

Til dig som: Elsker gyser- og zombiefilm blandet med et B-films plot.



SKAL SPILLES

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: At slå løs på hinanden med et udvalg af farverige karakterer, og lære de mange specialteknikker. Hvad enten du er den defensivaive eller aggressive spiller er der en figur til dig.

Bedste øjeblik: Når det hele begynder at klikke, og du finder ud af, at man 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 randen af et sviende nederlag.

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



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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

Bedste øjeblik: Når du med over 200 kilometer i timen, droner mod et sving, 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!

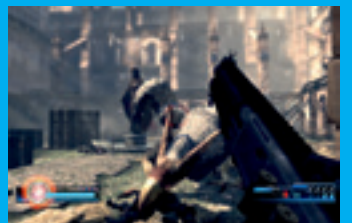
LEGENDARY

SPARK UNLIMITED / ATARI

Hvad handler det om: Du er storytven 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,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

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

MICROSOFT XBOX 360

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

INFO

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



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War 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 har 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 Emsemble 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 Den bedst fungerende kontrol i et skateboard spil nogensinde. Black Box viser vejen frem for genren.	Sport	EA	9/10
14	Resident Evil 5 Capcom er tilbage med et solidt spileventyr til alle fans af Resident Evil serien.	Action	Capcom	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 spil-site.

SHAL SPILLES

RESIDENT EVIL 5

CAPCOM/CAPCOM

Hvad handler det om: Chris Redfield er tilbage, efter at have gjort sin entre i det aller første Resident Evil-spil. Denne gang er stedet Afrika, og den frygtelige virus har igen videmuteret, hvilket skaber flere problemer end for i det sygdomsramte land. Er Umbrella Corp. mon på spil igen eller er der tale om nye bagmænd?
Bedste øjeblik: Første gang du i co-op bliver reddet af din makker, og oplever hvordan samarbejdet virkelig er essentielt.
Til dig som: Elsker gyser- og zombiefilm blandet med et B-films plot.



SHAL SPILLES

HALO WARS

EMSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT

Hvad handler det om: Det er på tide at vise 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 rollespils-varianter. Samtidigt hjælper det hvis du er fan og gerne vil vide om Halo-universet.



SHAL SPILLES

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: At slå løs på hinanden med et udvalg af farverige karakterer, og lære de mange specialteknikker. Hvad enten du er den defensive eller aggressive spiller er der en figur til dig.
Bedste øjeblik: Når det hele begynder at klikke, og du finder ud af, at man 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 randen af et sviende nederlag.
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 ligeegyldige.
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 forfæjlet.
Vælg i stedet: Ready 2 Rumble, Fight Night eller hvilket som helst andet boksningsspil, der bare byder på en smule kontrol.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **DVD**
 Vægt **235 G**
 Mål **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

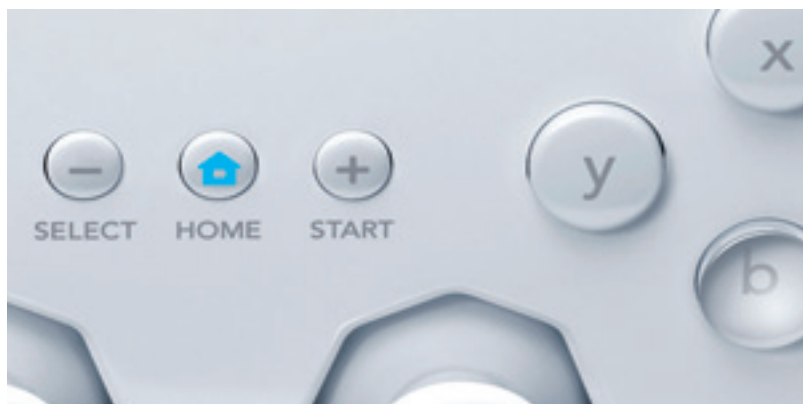
NINTENDO WII

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

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er Marios onde nemeses Wario, der endnu en gang skraber til dig af mammon, mens du redder en masse alfer fra deres fangeskab. Ja, okay historien er vist ret så ligegyldig, det kan vi godt se. **Bedste øjeblik:** At finde den absolut sidste mønt, så du ved, at du har støvsuget hele banen for alt af 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.

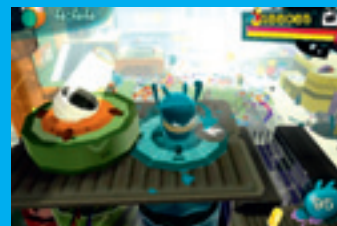


SKAL SPILLES

DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

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



SKAL SPILLES

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.

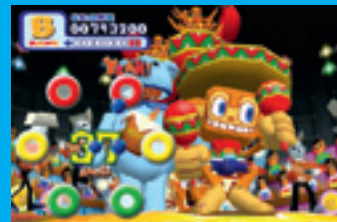


UNDGÅ!

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 DRAWN / SONY

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

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

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

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis 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	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
10	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
11	Supreme Commander Dyb strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
12	Mass Effect Den bedste blanding af rollespil og science-fiction nogensinde, fra holdet der gav Baldurs Gate.	Rollespil	EA	9/10
13	Company of Heroes Virkelig gennemført strategi-spil, der vil få dig til at gribe fat i armlænet på kontorstolen. Bundsolidt.	Strategi	THQ	9/10
14	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	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Strategi	EA	8/10

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

SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

BETHESDA / UBISOFT

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 ike mindst nye og meget dyre biler. Men kan du gøre det?

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

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



SKAL SPILLES

MASS EFFECT

BIOWARE / EA

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

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

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



SKAL SPILLES

SPORE

MAXIS / EA

Hvad handler det om: Ligesom tidligere gudespil, byder Spore dig på muligheden for forme dit egen væsen og civilisation.

Forskellen er dog her at du kan guide udviklingen helt fra amøbe stadlet.

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

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



UNDGÅ

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

Hvad handler det om: En bygningsarbejder, der griber geværet og giver tyskerne tørt på, da de forsøger at invadere Amerika. Men kan du redde USA fra det tredje rige?

Værste øjeblik: At opdage, at man efter at have tømt to magasiner, stadig ikke er i nærheden af at ramme ens fjender. Eller bare det, at se en tysker, sidde totalt fast i nogle murbrokker. Hold da kæft, det er skidt.

Vælg i stedet: Crysis, Half-Life 2, TimeShift eller et hvilket som helst andet actionspil. Turning Point er lige til skraldespanden.





GAMLE FAVORITTER I TILBAGEBLIK Læs mere på: www.gamereactor.dk



TING VI ELSKER AT MINDES

Retro-spil er følelser, nostalgi, minder og masser af gode timer foran fjernsynet. I denne serie ser vi tilbage på de spil, der stadig hænger ved hos redaktionen.

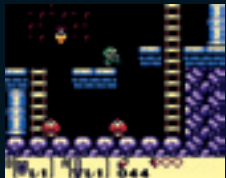


I LANDSBYENS FAVN Efter skibbruddet vågner Link op i Mabe Village, og denne danner et fint og hyggeligt hjem for mange af spillets forskellige figurer.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Det første håndholdte Zelda-spil er stadig blandt de bedste. Asmus fortæller...

Platform **GAMEBOY** Udvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Lanceret **1993**



HÅNDHOLDT I FARVER

I 1998 udkom The Legend of Zelda: Link's Awakening DX. Denne nyudgivelse blev lanceret i forbindelse med udgivelsen af Gameboy Color, og var derfor i farver. De to udgaver var i det store hele ens, men DX-udgaven indeholdt alligevel lidt ekstra. Den gav mulighed for at tage billeder og printe disse ud på Gameboy-printeren, mens en ekstra og helt ny dungeon med dertilhørende nye fjender var baseret på farver.

Der er noget særligt, for ikke at sige magisk over første gang du tænder en spritny computer eller konsol. Første gang du piller folien af et spil. Første gang du stifter bekendtskab med et spils særlige charme.

For mit vedkommende kom mit første møde med Miyamotos grønklædte Link i form af Gameboy-spillet The Legend of Zelda: Link's Awakening, og selv den dag i dag, 16 år efter, er det blandt mine yndlingsoplevelser.

Allerede fra første færd ved man, at Link's Awakening er lidt anderledes. Link lider skibbrud og vågner op på øen Koholint. Vi er altså langt fra Hyrule. Ganons forskellige rænkespil, Zelda og naturligvis den ikoniske Triforce. I stedet centrerer spillet sig om at finde 8 magiske instrumenter, der tilsammen kan vække den legendariske Vindfisk, der slumrer på toppen af Mount Tamaranch. Til trods for scenskiftet er Zelda-essensen den samme. Forskellige skumle huler og grotter skal udforskes, fæle bosser skal besejres og folk skal hjælpes. Når Link ikke slår på fjender, er han en ven af folket. En lang kæde af byttehandler udmønter sig i en fin sløjfe til en hund, hundemad til en krokodille og skæl til en havfrue, alt

sammen uden nogen egentlig konsekvens for spillet, bortset fra en næsten ubetydelig belønning til sidst.

Uanset hvor heroisk Link er, ville Zelda ikke være Zelda uden en vis form for humor. Det første eksempel byder på børn, der henvender sig direkte til spilleren. "Hvis du vil gemme, skal du bare trykke på alle knapperne på én gang! Øh, jeg ved ikke hvad det betyder, jeg er bare et barn!" Det er en herlig selvbevidst start på et eventyr, og selvom spillet aldrig går efter at være morsomt, er der alligevel noget at more sig over. Spillets morsomste indslag er måske Links mulighed for at begå butikstyveri. Efter at have slidt og slæbt for at tjene 200 Rupees til at købe en skovl, er det en fæl opdagelse, at der nu er en bue til salg til den nette sum af 980 Rupees. Eksperimenterer man lidt, opdager man at det er muligt at forlade butikken uden at betale for buen.

Straks er man overlykkelig, da man må have snydt spillet på en eller anden måde! Men ingen handling uden konsekvens, for da man vender tilbage til butikken, dræber butiksejeren Link. Resten af spillet må man bære navnet THIEF i stedet for det navn, man indtastede ved eventyrets begyndelse, en kæmpe skam.

Når man beskriver Link's Awakening, lyder det som så mange andre indslag i Zelda-serien, men der noget andet og mere over det. Det er opdagelsen af at Koholint, byerne, væsnerne og de mange indbyggere kun findes i Vindfiskens drømmeverden, der gør spillet specielt. Hver eneste opgave der løses, hvert monster der besejres og hver indbygger der hjælpes, bringer Link tættere på at vække Vindfisk, og dermed opløse hele øen. Således vil hver eneste præstation konsekvent blive ledsaget af et stik af sorg over at være med til at ødelægge denne verden. Det giver en følelse af konsekvens, som serien aldrig rigtig har kunnet gentage.

Dette kombineres med en af Zelda-seriens mest fængende melodier, The Ballad of the Windfish. Fra det øjeblik du hører melodien første gang vil dens sørgmodige toner følge dig gennem resten af spillet.

I forhold til andre "rigtige" Zelda-spil føles The Legend of Zelda: Link's Awakening muligvis begrænset, men i kraft af en strålende lydside, et veloversat og humoristisk manuskript, gode udfordringer og masser af charme, stråler spillet stadig som et af de ubetinget bedste Gameboy-spil nogensinde.

Asmus Neergaard



MÅNEDENS FOKUS

MEGET RODET

Stor, dum og hamrende forvirrende actionfilm med Mr. Diesel

Babylon A.D

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

Den ensomme lejesoldat Toorop, spillet af en sædvanlig hardcore Vin Diesel, får opgaven at transportere en mystisk ung pige fra et kloster i Rusland til New York på seks dage. Toorop er på terroristlisten i USA, hvilket ikke ligefrem gør turen nemmere, og undervejs går det også op for ham at pigen, kaldet Aurora, besidder andet end bare et pænt ydre og en ustabil personlighed. Hendes evner rækker langt over almindelige menneskers, og inden længe er Toorop, Aurora og nonnen søster Rebekah jaget overalt. Hvad der startede ud som en rutineopgave for penge, fylder nu Toorop med spørgsmål, for hvem vil egentlig have Aurora, og hvad er formålet med hende? Hvad kan hun?

Efter at have set filmen har jeg stadig ikke fået ordentlig svar på disse spørgsmål, og det er egentlig ret ærgerligt, nærmest utilgiveligt.

En rejse der åbenbart skal foregå over seks dage får man aldrig et overblik over, og alle de forskellige lokaliteter og overgange er så befængt med plottuller og urealistiske personudviklinger, at man en halv time før slutningen, fuldstændig er holdt op med at bekymre sig om persongalleriet.

Babylon A.D. har en spillelængde på 97 minutter, og på den tid skal den forsøge at vise en episk fremtidsrejse, med nogle dybe karakterer og hæsblæsende action. Denne opgave formår den aldrig nogensinde at klare, og hvad værre er, så er actionsekvenserne langt hen af vejen flade og uden de store wow-øjeblikke. Dette er bestemt et problem når over halvdelen af

filmene består af netop action. Hvad der er gået galt hen ad vejen er der mange teorier om, men primært går skylden på at instruktøren ikke kunne holde budgettet og at studiet derfor klippede en næsten tre timer lang film ned til halvdelen. Hvis denne teori passer, så har jeg mest af alt lyst til at fodre filmstudiet til en flok sultne tigere, for det er nok den værste beslutning man kunne tage med et oplæg som Babylon A.D.

I sidste ende skal jeg dog ikke kunne sige om en dobbelt så lang film ville gøre oplevelsen bedre, men faktum er at denne version af filmen aldrig burde være udgivet, for på trods af et pænt udseende og nogle interessante ideer, så er Babylon A.D. nogenlunde lige så holdbar som skibet Titanic. Den er usammenhængende, rodet og faktisk ret så kedelig. **3/19**



Transporter 3

Genre **ACTION**
Udgivelse 7. APRIL
Tekst JESPER HNUJSEN

Bilerne flyver af sted i en rasende fart og skuddene snurrer omkring ørene på den hårdføre Frank Martin. To lastbiler er forude og decideret pladsmangel på vejen gør det umuligt at slippe væk fra skurkene. Hvad gør man? Man vender selvfølgelig bilen op på siden og kører på to hjul. Alt er muligt når ultraseje Jason Statham er pakkeleverandør, for regn og slud, pakken skal ud. Med en så tynd præmis ærgrer det mig derfor også grueligt meget, at en film som The Transporter 3 kan skuffe så meget i forhold til sine forgængere. Actionscenerne er måske ligeså overdrevne som de forrige film, men ikke desto mindre mangler karismaen. Hvor de første film i det mindste kunne anvende lidt inspiration fra de fabelagtige scener i de to første Taxi-film, så lugter The Transporter 3 langt hen af vejen af jævn metervare. The Transporter 3 ødelægger langt hen af vejen mange ting for serien, for selvom den forsøger at holde stilen rent handlings og actionmæssigt, så er det som om at al energien og humoren er forsvundet undervejs. Kedeligt, intet mindre. **4/19**



Burn After Reading

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

Burn After Reading handler om personer, selvske personer. De er alle sammen hamrende godt beskrevet, for på hver deres måde yder de en selvtværdighed, der ikke kan røkes ved. Ingen ved rigtig hvad de laver, de handler bare ud fra det de ved, og det er i bund og grund ikke særlig meget. Derfor er det også hamrende sjovt at følge karaktererne udfolde sig som de gør. Alle skuespillere gør det super og forstår virkelig at frembringe deres mest sorte talenter inden for komikkens verden, men specielt George Clooney og Brad Pitt gør sig bemærkede undervejs. Begge ser ud til at have det hamrende sjovt, og sammen med resten af slængt i filmen, kunne jeg ikke andet end at blive grebet af stemningen. Handlingen og det overordnede tema i filmen er intelligens i alskens former og farver. Dette resulterer helt bevidst i en dybt forvirrende film langt hen ad vejen, men på en eller anden måde formår Coen-brødrene at slippe helskindet fra dette, da de undervejs tryller med filmmediet, som kun få instruktører kan gøre det. **8/19**

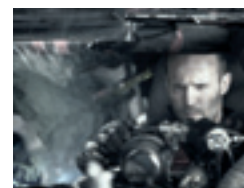


American Teen

Genre **DOKUMENTAR**
Udgivelse 7. APRIL
Tekst JESPER HNUJSEN

American Teen følger forskellige personer på deres sidste år på high school, en tid hvor skridtet fra ung til voksen for alvor begynder at presse på. Vi følger den populære og arrogante pige Megan, sportsudoveren Colin, norden Jake og den alternative Hannah. Alle fire personer har hver deres drøm, og alle kan mærke presset fra verden og familien, jo tættere de kommer på dimissionen. Men livet er svært, man kan ikke altid få hvad man vil, og i USA er det at komme på college en kæmpe ting, og det bevidst at fravælge college en endnu større ting.

Filmene beviser at USA i virkeligheden uddeler hver enkelt borger den frihed, som de bliver født med. Har dine søskende gået på Notre Dame, skal du gøre det samme; har din far været god til basketball, skal du være det samme hvis du ikke vil i hæren; er du nørd, forbliver du nørd, og forsøger du at udleve din drøm om Hollywood vil der altid være hård modstand hos dine forældre undervejs. God, men ikke specielt opsigtsvækkende eller nytænkende. **5/19**



Death Race

Genre **ACTION**
Udgivelse 31. MARTS
Tekst JESPER HNUJSEN

Året er 2012. Den barske minearbejder Jensen Ames, spillet af den altid seje Jason Statham, bliver uskyldigt dømt for mordet på sin kone. Resultatet er at han havner i et af USA's allerfarligste fængsler, med et mål, at slippe ud og finde sin nyfødte datter. Denne mulighed bliver pludselig en realitet for Ames, da han bliver tilbudt frihed af den kolige kvindelige fængselsdirektør Hennessey. For at opnå sin frihed skal han overtage pladsen som den frygtede racerører Frankenstein i det såkaldte Death Race, dødsløbet, der er fængslets varemærke. Og det gør han så.

Historien er i det store hele en undskyldning for at underholdningen, nemlig ræset, kan komme i gang. Det er hamrende banalt, men det samme kan siges om konceptet Death Race, så historien og løbet følges fint hånd i hånd gennem hele filmen. Paul W.S. Andersons fremtidsvision er ligeledes passende til filmens tema, hele farveregistret består af forskellige nuancer i grå og brun, samt en sjat rød når blod og koldstykker flyver gennem luften. God søndagsunderholdning. **5/19**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

AALBORG, YES!

De hedder Oh No Ono, men Marie-Louise er godt og grundigt glad for den veldrejede opfølger og siger "yes!"

Oh No Ono EGGS

Genre ALTERNATIV POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Oh No Ono har nu valgt at ligge deres andet album, der har fået titlen Eggs. Eggs er ti støbninger, der alle er blevet indspillet over en periode på hele ni måneder. De fire unge mænd fra Aalborg nåede et godt stykke rundt i Danmark med deres debut, Yes fra 2006, og en del omtale i det britiske kongedømme blev det da også til. Ikke helt dårlige forudsætninger for en opfølger, med ti forventningsfulde udklækkede numre, der alle har deres islæt at slås med eller være stolte af.

Det er et eksperimentrende Oh No Ono, der møder én på denne æg-symfoni. Optagelserne til albummet har fundet sted hist og her, lidt på landet, lidt i en kælder, lidt på åbent hav og andre usammenhængende steder. En spændende mikstur, der alt

sammen bæres af bandets overordnede sans for kvalitet. Uden denne evne til at samle de mange tråde til noget definerbart, så ville man føle sig lettere tilsidesat i selskab med Oh No Ono. Men der er heldigvis masser af dagsorden og talent, der udspiller sig så åbenlyst, at man har alle forudsætninger for at tage dem til sig.

Pladens førstesingle har allerede set dagens lys i form af evig rotation som "Ugens uundgåelige" på P3. Internet Warrior er vitterligt ganske uundgåelig, og den er da også et af de mest tilgængelige numre på Eggs. Den er en unægtelig fortsættelse af den svævende Swim, der ligger lige før tonerne til Internet Warrior bliver sat i svingninger. Man mødes af lettere, udefinerbar fuglelyd (uden at være den store ornitolog, så gætter jeg på en halvfred skovdue), og så sættes den melodiose førstesingle i gang. En smuk

lille skovhymne, med korarrangementer og strygere, der alle bliver luftigt efterfulgt af Malthes lyse klange. Et fint blueprint af, hvad resten af albummet har at byde på. Generelt er albummet rigtig fornuftigt bygget op, og der følges op med endnu en anderledes tilgang til popgenren i nummeret Icicles.

Det er som om, at der hen imod slutningen bliver satset lidt for meget på det sterile og fremadbrusende udtryk, frem for alle de finurlige afstikkere, der har præget albummet op til nu. Miss Miss Moss er et helt igennem irriterende nummer, der bare kører af sted i den samme ligegyldige rille, og nærmest er en skændsel på dette yndige udspil.

Det er helt klart, at Oh No Ono fungerer helt sublimt på store dele af pladen, men jeg mister lidt modet hen imod slutningen, hvor tingene smuldrer lidt, og det virker lidt tilfældigt. **8/10**



Raphael Saadiq THE WAY I SEE IT

Genre SOUL
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Raphael Saadiq har hidtil ikke været et navn, der har fået særlig meget opmærksomhed inden for vores landegrænser. Han har været med et utal af de store kunstnere og hjulpet dem fra producerstolen. Mary J. Blige, The Bee Gees og John Legend er blot få navne fra den imponerende liste, Raphael kan tillade sig at stykke sammen. Han har figureret i forsangerrollen i et blues band, og generelt beskæftiget sig med musik hele sit liv.

Det er hans tredje soloudspil, og først nu sker der for alvor noget i den del af karrieren. Et album, der sender mig igennem hele retro-møllen og sætter mig af en gang midt i 60'erne, hvor det ville være oplagt at slutte af med en lille twist. Der er helt klare referencer tilbage til den famøse Motown tid, og Raphael holder sig også hele vejen igennem stringent til dette udtryk. Det er et fantastisk, velmenende album, der emmer af sprød soul fra den ene ende til den anden. Genren er snæver, men med de selvsikre armbevægelser der bliver udført er dette et eventyr udi soul komposition. **8/10**



Brandy HUMAN

Genre SOUL
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

90'ernes stjerne, der var på samme bølgelængde med J-Lo, Janet Jackson og Mariah Carey – alle nogle af 90'ernes allersprødeste sugargirls, der nedlagde hittilisterne verden over. Sådan kunne man karakterisere Brandy, den gang. I dag er det en lidt anden udgave man støder på, når man lytter til det første album i over fire år.

Som i så mange andre tilfælde, er det et kaotisk privatliv, der endelig har forløst sig i et album, og denne gang med den sigende titel Human. Da vi sidst forlod Brandy var hun one of the girls, nu er hun tilbage som fuldvoksen fuldblods kvinde, og det kan godt være svært at forholde sig til. Stemmen er der stadig, det opdyrkede beat og de lette korarrangementer er til stadighed en implementeret del af musikken – men, hun er jo vokset ind i en anden tid. En tid hvor Rihanna og Beyoncé hersker på den scene, hvor Brandy plejede at stå. Det føles lidt som om tiden er løbet fra Brandy, uanset hvor overvejjet og sympatisk hun end er, så er der bare nogle andre, der gør det bedre i dag. **6/10**



The Priests THE PRIESTS

Genre KLASSEISK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Det er med fare for at knække halsen utallige gange, at jeg her kaster mig ud i at anmelde klassisk musik fra den katolske kirke frembragt af hele tre præster. Den nordiske præstetrio bestående af broderne Fader Eugene O'Hagen, Fader Martin O'Hagen og deres ven Fader David Delargy skrev sidste år kontrakt med Sony BMG Music, værende noget af en uvant genre at sætse på. Hvis jeg skal drage paralleller til andre jeg har kendskab til inden for genren, så må det være flodebølledrengene i Il Divo og mediestuntet Poul Potts, der blev opdaget i et engelsk talentshow. Sætter man disse to fornævnte fænomener op mod disse tre Gudsbenådiget velartikulerede og velsyngende præster, så mærker man hurtigt en stor forskel i helheden og troværdigheden. Det er som om, at det giver en lidt anden følelse at høre Ave Maria fra en så sammentømret trio, der har troen og sangen til fælles. De er med sikkerhed savnet et sted deroppe i det nordiske hver søndag morgen, nu hvor hverdagen byder på koncerter. **8/10**



Ryan Leslie RYAN LESLIE

Genre R&B
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Hvis man dykker godt ned i musiks scenen, så finder man ofte dem, der er med til at skabe de store kunstnere, uden egentlig nogensinde selv at komme frem i det glamourøse rampelys. Men nu ser det ud til, at Ryan Leslie skal få lov til at varme sig lidt under den glohede griselampes røde skær. Ingen tvivl om, at manden er rasende talentfuld. Det selvbetitlede soloalbum er et stort festfyrværkeri af superproduceret R&B/hip-hop-lyd, der er så stramt og smoothed skruet sammen, at det næsten gør ondt. Det gør lidt ondt, fordi Ryans lyriske univers ikke kan hamle op med de store drenge, han tumler rundt iblandt på den amerikanske hip-hop-scene. Det er om nogen steder i denne genre, at kliché-dyrkelsen kan være ganske okay, men det kan også blive for indholdsløst, hvis det stort set er det eneste, man kan. Det er helheden, der fører Ryan Leslie frem. Dykker man ned i detaljen og nærstudier den lyriske del og vokalen uden for kontekst, så er der alligevel et godt stykke helt op til stjernerne. **6/10**

SOFA rækken

-altid en god film til hjemmebiografen



UDE NU

PÅ DVD 3. MARTS



PÅ DVD OG BLU-RAY 10. MARTS



www.sf-film.dk