

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

GRATIS
MAGASIN
April 2009
Nummer 99

Game reactor

Nordens største

www.gamereactor.com

®

WANTED
KUGLERNE
FLØJTER OM
HOVEDET I
GRINS SPIL

100+
SPIL

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

Brug dine penge på
den rigtige måde

**RIDDICK:
ASSAULT ON
DARK ATHENA**
MØRKET ER IGEN
DIN ALLIEREDE
STOR ANMELDELSE

GENSYN MED RAPTURE

BIOSHOCK 2

LÆS ALT OM SPILLET
KUN I GAMEREACTION

ARMY
OF
TWO 2**

**EHSHLUSIUT
DRENGENE ER
TILBAGE FOR
AT SMADRE
ENDNU MERE**

Milepælen venter

Næste måned er vi klar til Gamereactor #100



Uanset om du kun netop har opdaget det glittede Gamereactor-magasin i butikkerne eller du er årelang trofast læser, så har du sikkert opdaget, at vi meget snart rammer en regulær milepæl – nemlig udgivelsen af magasin nummer 100. Personligt kan jeg ikke tage æren for alle sammen, da jeg først kom til i år 2001, og på det tidspunkt eksisterede Gamereactor allerede, blot under navnet Gamez.dk. Alligevel kan jeg vist godt tillade mig at

sige, at jeg har været med et langt stykke af vejen; den første marts 2009 satte jeg mig således for ottende år ned i redaktørstolen.

Præcis hvad vi vil gøre ud af vores magasin nummer 100, er endnu en hemmelighed, men det har ikke skortet på forslag fra jer ude bag skærmen. Alt fra en Top 100 over de bedste spil gennem tiderne til en artikel om tilblivelsen af Gamereactor krydret af med anekdoter, pinlige billeder, små ture ned af fortidens gader og et genoptryk af gamle spil anmeldelser, er noget af det, der står højt på jeres liste – og lad mig blot konstatere, at en del af jer absolut ikke vil blive skuffede. Gamereactor 100 skal nok blive fejret med manér.

Men inden vi kommer så langt, så er der jo lige nummer 99, det magasin, du i øjeblikket sidder med mellem hænderne. Som altid har vi forsøgt at piske de bedste spil, ture, DVD'er og musik-skiver ud af vores samarbejdspartnere, og det er der kommet rigtig god spillæsning ud af. Det er bl.a. i dette nummer, du kan læse alt om Bioshock 2, der om noget er et af de spil vi virkelig glæder os til. Frygten for hvad det nyopstartede 2K Marin ville gøre ved konceptet, har uden tvivl ligget og luret i baghovedet, men efter at vi forleden fik syn for sagen i San Francisco, er vi ikke i tvivl om at Bioshock 2 er godt på vej til at blive et strålende bekendtskab.

I anmeldelses-sektionen går det heller ikke stille for sig. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena ser endelig dagens lys efter at svenske Starbreeze Studios har måttet skifte udgiver. Et andet svensk-produceret spil finder du i Wanted: Weapons of Fate, der som titlen antyder, er bygget over actionfilmen af samme navn. Det er også på anmeldelsessiderne, at du finder en grundig gennemgang af Madworld, Platinum Games ekstremt brutale voldsorgie, til Wii.

Når vi vender tilbage i maj bliver det naturligvis for at fejre mere end 10 år med spil og spillæsning, så vi håber naturligvis, at du tager turen ned til den lokale spil- og elektronik-butik for at hente et eksemplar. Det er trods alt for dig vi laver Gamereactor og derfor skal du også være en del af hele festen. Så ses vi i næste måned?

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Left 4 Dead Men en håndfuld venner og en god bredbåndsforsendelse er det god, solid underholdning.

SER MEST FREM IMOD:

Bioshock 2 Efter at have lavet oversættelsen af Petter Hegevals artikel om Bioshock 2, må jeg indrømme, at jeg i den grad glæder mig til at vende tilbage til Rapture.

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

Carsten Odgaard

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 Cronsiö

GAMEREACTOR NORGE

Jon Cato Lorentzen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoen, 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 spilstie. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Jeg hader bare at skulle sidde og lave Duracell-ark..."

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 aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



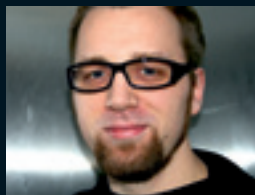
01 LEE WEST

Lee er redaktionens seneste ord-tornado med en usandsynlig stor bagage af spilviden. Han har drevet en spilbutik, rejst verden tynd, ejet og elsket stort set alle konsoller der nogensinde er udgivet, og er altid klar med

en bemærkning om spilindustrien og dens produkter. I denne måned har Lee fundet den indre trommeslager frem til Patapon 2, ligesom han har skrevet om de mange små perler der findes på Xbox 360 i form af Community Games.

FAVORITSPIL:

Henry Hatsworth - Nintendo DS har nogle fremragende spil



02 THOMAS Blichfeldt

Thomas er uden tvivl månedens pukkelyggede medarbejder. Han har pløjet sig gennem Wanted: Weapons of Fate, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Madworld, Ninja Blade og Demigod, for at kunne give jer alle indtrykene fra disse spil. Samtidig

har han skrevet månedens retro-kig på Sacrifice, indsat en lang række af teksterne i magasinet og passet Mikael's Gadget-område. Derfor er der heller ikke noget at sige til, at han i disse dage gnider sig meget i de blodsprængte øjne, der i den grad har været på overarbejde. Vi sparer ham lidt i næste måned.

FAVORITSPIL:

Left 4 Dead - Udøde, udøde og atter af udøde skal dræbes



03 ASMUS NEERGAARD

Asmus ville så gerne bidrage til denne måneds magasin, men som dagens gik og spillene udeblev, så endte han med at måtte producere udelukkende til sitet. Det har dog ikke slået Gamereactors spilentusiast ud. I stedet har

han fundet et helt nyt tempo og producerer i øjeblikket spil anmeldelser i et rasende tempo. Derfor kan du bl.a. logge på sitet og læse alt fra Disgaea Absence of Justice til Mario Power Tennis og Eat Lead: The Return of Matt Hazard.

FAVORITSPIL:

Gears of War 2 - Der er dømt granatregn - online baby!

EVERY
FRIDAY
ON GRTV

GRTV

News

Jennifer is ready to supply you with all the latest gaming news and stories each Friday on GRTV.

Are you watching?



LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

Det nyeste er det bedste?

2009 er skudt i fuld gang, denne gang med mange nye titler og fortsættelser af diverse serier og en masse udvidelsespakker. I mine 16 år som hardcore gamer har jeg dog lagt mærke til et sjovt fænomen, som springer frem gang på gang en fortsættelse på et spil udkommer, eller et nyt spil i genren kommer, som tilsyneladende er godt. Så kan alle andre forgængeres prestige og ære lige pludselig bare gå ad helvede til. Et pragteksempel på dette er GTA-serien og Fable. Og lad mig starte med GTA - lige siden GTA 3 har seriens deltagende været præget af mærkater overalt med "bedste i serien" og fantastiske anmeldelser ved hver eneste udgivelse, hvilket jeg godt forstår. Hvad jeg dog ikke forstod, var folks ufattelige evne til at svine GTA San Andreas til, da GTA IV udkom for snart et år siden. Overalt i Gamespots forums kunne man læse indlæg i stil med: "Ohhhh GTA IV er så meget bedre end San Andreas",

"Kampsystemet fungerer så meget bedre!", "Oh alting er blevet så meget forbedret" og "CJ var sådan en dårlig karakter!". Jeg vil da også mene, at GTA IV gjorde visse punkter bedre end forgængerne, men det ændrer da stadig ikke på, at de mange millioner mennesker, der købte GTA IV, højst sandsynligt også har købt GTA San Andreas fire år forinden, og den gang også erklærer det som det bedste i serien, meget bedre end forgængerne. At deres meninger så lige pludselig kan ændres så meget er decideret kvalmende. Molyneux fik også nogle rap over fingrene da hans Fable udkom tilbage i 2004, alle brokkede sig over det manglende materiale i spillet, men det ændrede da stadig ikke på at den selv samme person kunne give spillet 9/10, og fire år efter købe Fable 2 og sige: "Fable 1 var elendigt! Det mest kedelige og ensformige rollespil, jeg nogensinde har spillet!". Jeg er ked af at måtte lyde som Ben "Yahtzee" Croshaw (ham med hatten fra Zero

HUSH LIGE JAPAN Emil Overgaard ville ønske, at vi havde en ligeså ubesværet tilgang til spil som man har det i Japan. Her sidestilles en tur i arkadehallerne med en god tur i biografen eller en aften på en restaurant.



punctuation, hvis I havde glemt...), men alt hvad jeg kan sige, er føj. Simpelthen føj.
_MADS AASTED

En nation af nørder

Jeg ved ikke om du derude, ja dig, har en forestilling lidt ligesom jeg havde; at Japan og især Tokyo er et mekka for gamere og spilentsusiaster. Hvis du havde forestillet dig Japan som værende toppen af poppen i forhold til spil, så føler jeg at det er min pligt at åbne dine øjne for realiteterne Japan, som vi alle ved, huser alverdens mærkelige ting og sager (plus mennesker), alt lige fra lokummer med spuler til mennesker der er fascineret af beskidte underhøylere. Men den japanske måde at betragte spil på er meget langt fra den europæiske og amerikanske. I Japan er det at spille for mange det samme som at se en film i biografen. Det er en semi-social form for underholdning som gerne må nydes sammen med andre. Det er i for sig fint, for det

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra
gamereactor.dk/forum

Nu nærmer Gamereactor nr 100 sig snart. Redaktionen arbejder på et eller andet specielt til os læsere. Det er helt sikkert. Dog giver Tanggaard udtryk for i Marts nummeret, at han er på bar bund. De er ikke helt sikre på, hvad de skal stille op med nr. 100-udgaven. Hvis vi havde nogle ønsker, så skulle vi bare skrive.
_Mr. Riddick

Det skal handle om, hvordan det hele startede, hvordan livet på redaktionen har været og hvem der har arbejdet der gennem tiden, og så skal der også være nogle billeder af udvalgte forfattere fra de gamle blade.
_Virus

gør vi jo osse herhjemme, når vi inviterer venner hjem for at spille FIFA. Men japanerne går rent faktisk ud og ind i et af Tokyos utallige arkadehaller og spiller, og det er alle segmenter af samfundet man kan se. Den pæne herre med attachemappen og de unge purke med ekstrem akne. Hvordan er der så i sådan en arkade, spørger du? Forestil dig et venteværelse til lægen, og i det rum spiller der et rockband med dertilhørende lysshow i hvert hjørne, så kan du forestille dig hvor infernalsk det er for os europæere. Så husk blot på dette: Hvis nogen kalder dig en nørd, så send en tanke til Solens Rige, en hel nation af nørder.
_EMIL OVERGAARD

At være god til spil

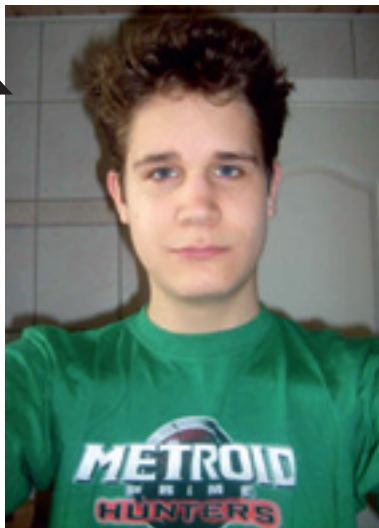
Der er i den seneste tid kommet mange store spil titler ud som Madworld, Resident Evil 5, Street Fighter IV og snart Afro Samurai, men jeg synes nogle af de store nye spil simpelthen mangler dybde. Et af disse er Madworld. Jeg købte spillet for to dage siden og synes faktisk det er et godt spil. Der er mange muligheder for alle de forskellige finishers, men et eller andet sted er det jo bare brutal vold (på den gode måde) Historien kommer man faktisk godt ind i, men man kommer aldrig til at tænke på hovedpersonens historie kun spillet historie, ikke ligesom i God of War, hvor både Kratos og historien er spændende hele vejen igennem. Det er så nogle spil jeg vil se hvor alt simpelthener spændende. Et andet godt eksempel på det er Fallout 3, det er helt vildt hvordan man skruer sådan en historie så spændende og stadig væk have mystik. Giv mig en god dybde i spil og jeg vil elske det for evigt, ligesom jeg har gjort med FF VII.
_EMIL JENSEN

For os er dybden i spil ikke nødvendigvis det samme som en god historie, men mere hvor mange muligheder det giver dig for personlig udfoldelse.

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.



HENNETH CHRISTENSEN

Alder? 17 år

Brugernavn på Gamereactor.dk? Ikke oplyst

Arbejde? Jeg arbejder lidt frivilligt hos Museerne i Fredericia hvor jeg til sommer muligvis kan blive kustode. Indtil videre søger jeg arbejde hos diverse steder og venter på deres svar.

Verdens bedste spil? Jeg vil mene, at det er Super Mario 64, det har givet mig så mange GODE timer.

Dit bedste spilminde? Jeg har to rigtig gode minder. Den er dengang hvor jeg spillede Super Mario 64 hos en rigtig god ven. Vi spillede nærmest hver dag, og vi forsøgte ikke så meget på at gennemføre spillet, men på at lave sjove ting i spillet - vi har stadig ikke gennemført spillet, da vi bare vil more os med det.

Favoritmusik? Jeg er meget glad for meget af Nintendos musik. Jeg synes, at Nintendo har lavet så mange gode stykker musik som Super Mario Theme, The Legend Of Zelda Theme, Super Smash Bros. Brawl Theme, The Legend of Zelda: Wind Waker Theme og mange andre. Genial musik til geniale spil.

Din mening om Gamereactor nr. 98? GR-magasinerne er ofte meget flotte spilmagasiner, men jeg syntes at bladene mangler mere Nintendo-indhold.

THE STREETS ARE HIS
BATTLEGROUND.
THE CAR
HIS **WEAPON.**



VIN DIESEL

WHEELMAN™



OUT NOW



16+



XBOX 360

PLAYSTATION 3

MIDWAY
www.midway.com

Wheelman © 2008 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PS3 and PS2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

wheelmangame.com

GameStop
power to the players™

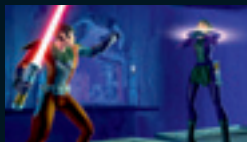
AMN



ANNONCERET

MAX PAYNE 3

Tredjepersonsskooteren Max Payne, der bød på blod, bullettime og bisser får nu en efterfølger. Næste del af den enormt succesfulde spiserie, udkommer til PC, PS3 samt Xbox 360 inden jul, og byder på en kynisk, bitter og noget ældre Max.



Star Wars: The Old Republic

Lucasart og Bioware er stadig godt igang med arbejdet på det kommende Massive Multiplayer Onlinespil Star Wars: The Old Republic, der foregår 300 år efter KotoR. Bounty Hunter klassen er netop blevet introduceret, så alle dusørjægerspiranter kan begynde at glæde sig.

NYHEDER/RYGTER/LISTER

Få dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk

JEG OVERGIVER MIG!

"Mock Surrender" er endnu en herlig tilføjelse til Army of Twos gameplay. Her kan den ene spiller lade som om, at han overgiver sig, og når fjenden kommer frem for at inkassere fangsten, kan medspilleren sende en byge af velplacerede kugler i panden på skurken.



! Læs mere om Army of Two:

WWW.GAMEREACTOR.DK



DON'T SHOOT Endnu er der ikke mange detaljer ude til den planlagte efterfølger, men skal man dømme spillet ud fra video og billeder, er der ingen tvivl om, at grafikken i denne omgang har fået et næk i den rigtige retning. Så er der bare tilbage at håbe på, at gameplayet følger med.

ARMY OF FOUR

EA leverer ny testosteronkampe under den kinesiske himmel

Titel **ARMY OF TWO: THE 40TH DAY** Platform **XBOX360/PS3/PSP** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Premiere **Q4 2009**

Tomandshæren vender tilbage i **Army of Two: The 40th Day**, og lover nye co-op kampe på Xbox 360, PlayStation 3 samt ganske overraskende også Sonys håndholdte PlayStation Portable.

De to testosteronbomber Elliot Salem og Tyson Rios, ryddede i Army of Two op i halvfemsernes Somalia akkompagneret af en sand strøm af machohørmende ligegyldigheder. Spillets plot behøvede ikke at blive taget synderligt alvorligt, og det var på ingen måde en skam da spillet var et tanketomt eventyr fyldt med projektiler, eksplosioner og til tider ganske glimrende co-op-øjeblikke.

Gamereactor har modtaget en stak nye billeder fra EA Montreal, der igen lover masser af flerspillersjov, denne gang under den kinesiske himmel.

Salem og Rios skal i fortsættelsen

flygte fra Shanghai, hvor de i actionbragets begyndelse mere eller mindre får smidt et fly i hovedet, og i et episk virvar af kaos begynder eventyret.

Samtidig med at duoen kæmper sig igennem ødelagte bydele skal de forsøge at løse mysteriet om The 40th Day. Ingen tvivl om at det er lykkedes EA-udviklerne, at fylde endnu flere farver på den grafiske malerrulle, og detaljerne har også fået et enormt skub i den rigtige retning: papirstykker og støv flyver om ørerne på de to antihelte, og skaber en langt bedre stemning end den første udgave formåede.

Vi er gået i gang med armbojningerne, har iført os vores pæneste dræberkluns, og mens vi arbejder på at fremme testosteronniveaet og komme i anmelder-topform kan du nyde billederne her på siden.

_Lee West



! FAHITA

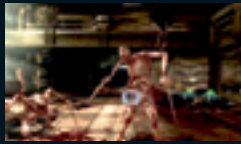
DET FØRSTE BRAG

Army of Two var sidste års bud fra Electronic Arts giganter på et Gears of War-inspireret co-op spil, og et ganske vellykket et af slagsen hvor vi på Gamereactor kvitterede med et fint 8-tal i den endelige anmeldelse. Heftige co-op kampe, og et på mange måde fornuftigt machoeventyr dannede rammen om eksplosioner og hektiske skydekampe i halvfemsernes Somalia.



Behemots nye spil

Efter Castle Crashers og Alien Hominid venter mange brugere i spænding på San-Diego firmaets næste titel. The Behemoth, har nu meldt deres tredje udspil på banen. Spillet er endnu ikke navngivet, ligesom det ikke er besluttet, om det bliver en eksklusiv 360 version.



Dead Space til Wii

Dead Space var sidste års store overraskelse for mange PC-, PS3 samt Xbox 360-ejere. Til efteråret kommer der en Wii version. Spillet producer Papoutsis udtaler, at Wii udgaven får en kvindelig heltinde, og mulighed for at gå igang med co-op kampe.

G.I. Joe

G.I. Joe, den klassiske 80'er serie, er i disse dage ved at blive kogt sammen til en hårdtpumpe actionfilm. Men nu kommer der så også et spil fra EA. Actionspillet, kommer til nærmest samtlige formater, og inkluderer de velkendte cobraskurke og U.S.-helte.



Punch Out!!

Den klassiske arcadeboks Punch-Out!, der udkom til Nintendos konsol, får nu efter mange år i dvale en efterfølger. Punch-Out!! vil igen denne gang byde på tegneseriagtige boksekampe imellem groteske karakterer. Kampen foregår fra den 22. maj på Wii.



DEN ORGANISKE FØLELSE Mens det første Army of Two spil bød på ganske fine back-to-back kampe og snigskyttemissioner føltes disse ofte meget mekaniske og scriptede. Denne gang vil en menu tilbyde flere alternativer til kampene, og forhåbentlig introducere en følelse af at være mere i kontrol, selv i de normalt fastlåste kampscenarier.



HVORNÅR?
Makkerparret Elliot Salem og Tyson Rios kan se frem til nye muligheder for at spille med musklerne, når EA Montreal skyder Army of Two: The 40th day på gaden i slutningen af 2009. Vi glæder os stort.

NYHEDER

RUNES OF MAGIC

Den Taiwan-baserede udvikler Runewaker Entertainment lancerede i marts deres gratis massive multiplayer online rollespil (MMORPG), Runes of Magic. Hvis du drøner forbi udviklerens webside, kunne du blive tilgivet for at tro, at du er blevet omdirigeret til World of Warcraft ved en fejl. Spillet ligner, lugter og lyder som Blizzards kæmpe succes, og det er sikkert ikke en tilfældighed. Men interessant ser det altså ud. Spillet er gratis at spille og downloade, så mangler du et nyt grindfix, er det bare at kigge forbi www.runesofmagic.com



HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Ifølge Guinness rekordbog, har det voldsomme skydespil med udsøgte og andet godfolk sat en rekord, der måske ikke er noget at være videre stolt af: Ordet "fuck" bliver, i de cirka tre timer spil-oplevelsen varer, brugt hele 189 gange. Dette er cirka en gang i minuttet, samt tre procent af den samlede dialog. Sørgeligt men sandt.

PAC-MAN PÅ FACEBOOK

Er du på Facebook og til retrospil, så har Namco Networks og J2Play netop annonceret både den gule pillespiser og manden med cykelpumpen til udgivelse i endnu en udgave. Dig Dug og Pac-Man vil byde på leaderboards, chat og meget mere, alt sammen integreret med din Facebook konto. Spillene kan hentes gratis, men hvis du vil spille mere end de første to baner må du hoste op med lidt under ti dollars.

MASTERCHIEF VS. WII-FIT

Der er ikke meget, der tyder på, at Nintendo pengetoget er ved at tabe fart. Det fikse balancebræt med tilhørende træningsspil er endnu en succes for Nintendo: Wii Fit har nu solgt seks millioner enheder til amerikanerne, hvilket er 0,1 million mere end Halo 3 har præsteret siden udgivelsen. Tager man samtidig i betragtning, at Halo 3 har otte måneders forspring på hylderne, må man sige, at det er ganske imponerende.

LITTLE BIG PLANET

Det lader til at Media Molecules fabelagtige platformspil gør noget ved PlayStation 3-ejerne derude. I hvert fald forlyder det nu fra Sony, at der nu er mere end 600.000 hjemmelavede baner til spillet. For at være helt præcis, så er der indtil videre 646.135 forskellige baner, hvilket betyder at der er skabt 35.373 nye baner om ugen. Disse er lavet af de godt 1.934.700 mennesker, der indtil videre har givet sig til kende via spillets online kreator-funktion.

GODFATHER ONLINE

Den 10. april lander Godfather 2 spillet i de fleste spilbutikker. Mafialicensen der er baseret på filmen af samme navn fra 1974, begynder så småt at se rigtig interessant ud. Hvis en spiller står for et online spil, vil denne kunne benytte sig af Don Control. Don kontrollen tilfører et næsten RTS-agtigt gameplay til spiloplevelsen. Med Don Control, spiller man nemlig ikke en af fodfolkene, men kan se hele banen eller følge enkelte spillere undervejs i kampen. Samtidig introduceres waypoints, der åbner muligheder for at give holdet en hjælpende hånd undervejs i kampene, ved blandt andet at udpege fjendernes lokationer, give hints til steder med gode muligheder for bagholdsangreb, og opføre sig som en rigtig Godfather.

SPLIT/SECOND

Pure udvikleren vender tilbage med mere ræs

Pure raceren var et af dette års store overraskelse, og bød i bedste SSX-stil på gale stunts, og forrygende køreglæde.

På den nyligt overståede Game Developers Conference i San Fransisco kunne Black Rock fremvise deres nyeste racer: Split/Second. Mens den foreløbige version af spillet endnu ikke så lige så grafisk imponerende ud som hverken Burnout eller GRID, var det dog stadig en imponerende omgang ræs, der blev budt på.

Skademodellerne var endnu ikke implementeret. Men udvikleren understreger at spillet ender med at ligne en bedre Hollywood produktion, når først effekter, skader og farvelade-filtre er på plads.

Spillet tager udgangspunkt i et fiktivt reality tv-show, hvor deltagerne skal køre igennem en by, der er blevet fyldt med eksplosive fælder.

Disse bomber kan bruges til spillerens fordel, i form af "powerplay" detonationer, og ændrer samtidig bane-layoutet drastisk, når de bliver detoneret.

Split/Second spiller som en tv-serie, i bedste realityshow stil med en række løb, der forhåbentlig ender med dig som vinder.

Om Black Rocks bud på en køretur i helvede, ender som en vinder, får vi at se i starten af 2010 når spillet kommer til de største formater igennem PC, PlayStation 3 samt Xbox 360. Med Pure frisk i hukommelsen, venter vi spændte.

Lee West



BIG BROTHER Verdenen der danner kulisse for Split/Second er stærkt inspireret af diverse tv-realityshows. Således er byen bygget op, og fyldt med bomber, udelukkende for at tilfredsstille et actionhungrende publikum.



GRTV



MÅNEDENS FOKUS

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

NYE FEATURES PÅ GRTV

Nye muligheder på GRTV

Vi har efterhånden en del nye features på GRTV-siden. Via playlists kan du hver fredag se et nyt tematiseret program hvor vi introducerer nogle udvalgte shows i fullscreen-kvalitet. I fullscreen kan du også nyde de nyeste og bedste trailere fra ugen der er gået, præsenteret i vores trailershow, der kommer op hver fredag. Det bedste er, at du nu ikke behøver at sidde ved din computer for at se dem. De fungerer nemlig også via PlayStation 3 eller mediacenter, hvilket betyder at din TV-skærm nu også kan bruges til at se Gamereactor TV. Kan du ønske dig mere? Ja, det kan man måske, men det skal man ind på sitet for at se! Så har I noget feedback om hvordan vi kan gøre det bedre, er det bare at logge ind og kommentere videoerne.



INTERVIEW

GDC INTERVIEWS

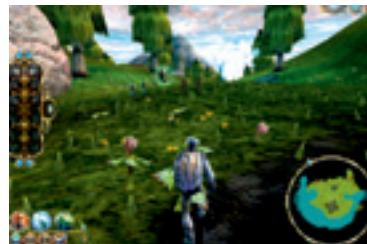
Mens vi skriver dette, er vi ved at få de sidste planer for GDC klar, og kan fortælle at nogle af højdepunkterne kommer til at være The Secret World fra Funcom, den nye Unreal Engine-opdatering, Crytek-interview, The Conduit og meget mere, som blandt andet The Independent Games Festival, der foregår samtidig. Vi forventer at have alt det bedste med hjem til jer alle.



ANMELDELSE

GTA: CHINATOWN WARS

Lee West har spillet sig igennem seriens storslåede Nintendo DS-evtlyr fra Liberty City. Grafikken minder mere om, hvad den gamle original havde at tilbyde, men denne gang rummer byen flere muligheder end nogensinde, og vi tager dig gennem det, du behøver at vide, via herlige levende billeder. Hør alt hvad Lee har at fortælle om Rockstar Leeds nyeste spil i GTA-serien.



SPECIAL

RETRO PROGRAM

I fremtiden vil vi prøve at lave nogle retro-programmer hvor vi tager for os af nogen af de gode gamle spil. Vi starter ud med Thomas Blichfeldt der har set på Sacrifice, et RTS-spil med rollespiselementer, lavet af folkene der stod bag selveste Earthworm Jim. Spillet har stadig en masse at byde på, og du kan se og høre alt hvad Blichfeldt har at fortælle om titlen på GRTV.

3 HURTIGE

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



NIELS NØRGAARD

Klipper

Du er den, der har arbejdet længst ved GRTV?

Det er rigtigt. Efter 4 år er det er utroligt, at jeg fortsat sidder her med alle de tosser.

Hvad er det fedeste ved jobbet?

Pengene og magten over hvad der skal vises i programmerne. Og selvfølgelig for glory og fame.

Hvorfor kaldes du Bam?

Jeg er blevet kaldt Bam siden jeg gik på efterskolen, og det står for bamse. Desuden er det også lyden det giver, når jeg tackler nogen i Amerikansk fodbold, som jeg bruger en stor del af min fritid på. Bam! Bam! Baaaaaaaaaaaaaaaaaam!

FORRETTEN.. GRTV NEWS

Har du svært ved at følge med i alle spilnyhederne fra det store, uoverskuelige Internet, eller bare ikke har tid til at sidde limet foran skærmen hver dag? Husk at vi hver fredag samler de største og bedste gaming-nyheder fra hele verden på GRTV News. Så slå et smut forbi hver fredag og tjek hvad vi har at fortælle.



KRONIK

Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen

VI TAGER TIL GDC

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

Så er der gået endnu en måned, og livet her på GRTV-redaktionen er hektisk og kaotisk som altid. Spil der ikke kommer til tiden, kamera der går ned og software der crasher og fører til timevis af overtid, er en del af hverdagen.

De enkleste ting, som at få et program op i fullscreen, kan nogle gange byde på flere problemer og ekstra-arbejde, end man skulle tro. Som forleden dag, da et to minutters program endte med at tage tre timer at render. Nogle gange elsker man sin computer, andre gange knap så meget.

Vi har også fået et nyt ansigt herinde, nemlig

Jennifer, der én gang om ugen kommer og besøger os for at optage GRTV News og weekendens trailershow. Hun kommer oprindeligt fra Canada, og har med sin glade person og sit gode engelsk hjulpet os.

Bengt fra Sverige har den sidste måned ufrivilligt prøvet, at gøre os alle sindssyge ved ikke at snakke om så meget andet end Mel's Diners Milkshake fra San Francisco, da vi i skrivende stund gør os klare til at rejse derover for at besøge spilmesse Game Developers Conference. Husk derfor at checke GRTV-siden for alt det seneste spilværk i videoform.

_GRTV Redaktionen

MILKSHAKE
Benkes årlige højdepunkt er Milkshaken på Mel's Diner. Den er værd at tage turen for!





INFORMATION

Producent: Nintendo

Pris: 1799,-

Premiere: 3. april

STOR TEST AF NINTENDO DSi

Lee West tager et kig på Nintendos næste tidsrøver i lommeformat, og med luppen i hånden går han på opdagelse i den kommende DSi's muligheder

It's-a me Mario, er for mange folk den universielle hilsen, der er synonym med spil og dermed Nintendo. Den lille håndholdte Nintendo DS er bare en af Kyoto-firmaets pengemaskiner, og med over 100 millioner solgte eksemplarer af den dobbeltskærmede konsol mener japanerne nu, at det er tid til en mindre opgradering også her i Europa..

Den 5. april bliver Nintendo DSi lanceret, og hvis man forventer den store revolution

hardwaremæssigt bliver man nok skuffet. Ikke desto mindre har underholdningsgiganten gang på gang bevist, at der ikke behøves stor hardware for store revolutioner. DSi-modellens største hardwaremæssige ændring består af to styk 0.3 MP-kameraer, fjernelse af den gamle GBA-port og en (meget) lidt større skærm.

Men som altid har Nintendo et par esser oppe i ærmet: indbygget software lader dig forme og ændre på billederne, du tager med

kameraerne, mens en DSiWare onlinebutik vil stå for masser af interessante applikationer indeholdende alt fra Mario-lommeregner og rejseguides til demoer af de nyeste spil.

Ingen tvivl om at Nintendo med DSi-modellen forsøger, at gøre deres nyeste udgave til andet og mere end bare en fiks lille spillekonsol, og hvis den rigtige software dukker op, kunne det let blive en PDA for begyndere.

_Lee West

Hardware

DSi ændringerne inkluderer en aflæser til SD-kort, to styk 0.3 MP-kameraer, en 0.5 cm længere stylus, en bredere men tyndere maskine og en 1/4" større skærm. Dette kommer desværre på bekostning af kompatibilitet med Gameboy Advance-spil, og en kortere batterilevetid.

SOFTWARE

Maskinen inkluderer software til at redigere lyden, der optages med den indbyggede mikrofon, samt et billedbehandlingsprogram med mulighed for at ændre på billederne, der tages med et af DSi'ens to kameraer. Der er yderligere mulighed for at synkronisere billederne med Photo Channel på Nintendo Wii. Den største nyhed er dog DSiWare netbutikken, der i fremtiden vil stå for salg og distribution af applikationer, demoer og spil.





Hvis du har spillet **BIOSHOCK**, bør du også spille:

Bioshock er med sikkerhed et af de spil som vi aldrig vil glemme, og mens du senere i bladet vil kunne læse meget mere om efterfølgeren, har vi her samlet syv spil sammen, som du bør prøve, hvis du nød udforskningen af Rapture. Spillene spænder over flere forskellige formater, men vi lover, at de alle er pengene værd.

SYSTEM SHOCK 2

1

Bioshocks åndsfælle

Platform: PC Udvikler: Irrational Games
Udgiver: EA Release: AUG 1999

System Shock 2 er et first person action-rollespil til PC, designet af Ken Levine, hvis portfolio inkluderer **Thief: The Dark Project**, **Tribes: Vengeance**, **Freedom Force** og selvfølgelig **Bioshock**.

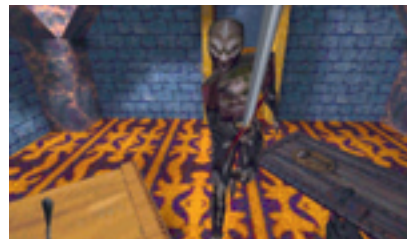
Efterfølgeren til 1994-spillet blev udgivet i sommeren 1999 og er heftigt inspireret af Sci-Fi genren cyberpunk, et tema det har til fælles med nogle af de andre anbefalede spil på denne side. Spillet solgte dog aldrig som forventet på trods af glødende anmeldelser fra verdenspressen, der ikke kunne få nok af det uhyggelige univers. System Shock 2 er dog selv den dag i dag, værd at tage et kig på, hvis du ikke kan få nok af Bioshock-stemningen. Plasmider, hacking-elementer og gru var store dele af Bioshock-oplevelsen, og i System Shock 2 vil du kunne opleve inspirationskilderne til disse. En overset klassiker, som på trods af simpel teknik, stadig er en særdeles spændende spiloplevelse.



2 DEUS EX

Cyberpunk og plottwists

Ion Stoms cyberpunk action-epos var et FPS-eventyr med rollespils-elementer. Hovedpersonen JC Denton skulle rydde op i 2050'ernes terrorister. Masser af konspirationsteorier og plottrejninger dannede rammen om en forrygende fortælling, der udkom på Mac og PC, mens Playstation 2 og Xbox måtte nøjes med spirituelle efterfølgere.



3 THIEF

Stealth og stemning

Thief kastede spilleren ind i en steampunk-inspireret middelalderverden, hvor man som tyven Garrett sneg sig rundt for at løse missioner. Lyden spillede en vigtig rolle i gameplayet, og fortalte om fjenders placeringer og hovedpersonens støjniveau. Stemningsfulde skygger og lys hjalp med til at skabe en stemning ikke ulig Bioshocks.

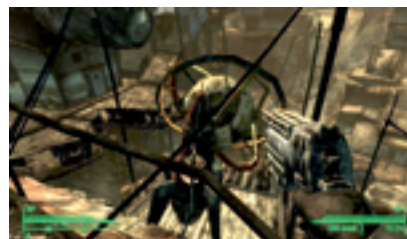
Platform: PC, Mac Udvikler: Looking Glass Studios Udgiver: Eidos Release: Nov 1998



4 HALF LIFE 2

Dystopien i højsædet

Valve har i årenes løb ikke gjort meget galt, og Half-Life 2 var ingen undtagelse. Gordon Freeman var den tavse protagonist, der med hans tyngdekrafts-våben løste opgaver og uskadeliggjorde rumvæsener. Black Mesa stod igen for problemerne i City 17, mens et stemningsfyldt lydspor blev leveret af Kelly Baily. En utrolig helstøbt oplevelse.



5 FALLOUT 3

Postapokalyptisk mareridt

Bethesda leverer med Fallout 3 en værdig efterfølger til Oblivion-eventyret, der fortæller en skræmmende hvad-nu-hvis-fortælling i et atomkrigshærgert USA, hvor du som en af de overlevende skal forholde dig til verden udenfor. Ligesom i Bioshock er den fortabte stemning og musikken fra 40'erne med til at underbygge en stærk oplevelse.

Platform: PC, Xbox 360, PS3 Udvikler: Bethesda Game Studios Udgiver: 2K Release: Oct 2008



6 DEAD SPACE

Religiøst vanvidsscenario

Dead Space bød på en heftig krydsning af skræmmende aliens og muterede mareridts-skikkelser. Bedre blev det, ved at skærmen var barberet fri for unødvendige informationer, samt at det havde en gennemarbejdet lydside og en medrivende baggrundshistorie. Det var dog følelsen af at være fanget og helt alene, der mindede os mest om Bioshock.



7 SHADOWRUN

Klassisk cyberpunk action

I 1993 udkom Shadowrun til Nintendos grå SNES. Spillet introducerede Jake Armitage, der efter at være forsøgt myrdet, vågner op med hukommelsestab og tager på jagt efter minderne og morderen. Spillet var et dystert og voksent rollespil der bød på hacking af den såkaldte Matrix og flere referencer til cyberpunkforfatteren William Gibson.

Platform: SNES, Sega Mega Drive Udvikler: Beam Software Udgiver: Data East Release: Nov 1993



INFORMATION

Navn DAXTER
 Alder 20
 Højde 0,90
 Vægt 6 HILO
 Fra UHENDT
 Specialitet HOPPE OG SLÅ
 Kendt fra JAH AND DAXTER,
 JAH II: RENEGADE OG JAH 3

INFORMATION

Navn JAH
 Alder 21
 Højde 1,75
 Vægt 50 HILO
 Fra UHENDT
 Specialitet HOPPE OG SLÅ
 Kendt fra JAH AND DAXTER,
 JAH II: RENEGADE OG JAH 3

PROFILER: JAK & DAXTER

Sidste generations allerbedste makkerpar er savnet af vores redaktør

Hvem Daxter var forud for hans møde med en pøl Dark Eco, er der ingen der ved, men det er også ret ligegyldigt. Under introduktionen til Jak & Daxter: The Precursor Legacy forvandles han til noget, der kunne minde om en blanding mellem et egern og et hamster, og fra det magiske øjeblik er et af spilhistoriens mest lune og herlige makkerpar født.

Heldigvis var den vidunderlige duo ikke fortabt i et kedeligt forsøg på at give plattformgenren en saltvandindsprøjtning, men et underholdende teknisk vidunder.

Den ene joke afløste den anden mens Dax-

ter, placeret på skulderen af Jak, gav den gas som spillets sjove, knæhøje surmuler. Det var harmløs, uskyldig komik, leveret af dygtige stemmeskuespillere, der i den grad fik Naughty Dogs platformspil til at sprudle af liv.

Med udgivelsen af Jak II: Renegade havde spilindustrien ændret sig. Det bekymringsfrie, farveglade udtryk var på retræte og GTA havde med sin enorme legeplads og missioner, sat en standard som alle forsøgte at leve op til – inklusiv Naughty Dog. Dette gav sig også udtryk i karakterdesignet. Jak blev smidt i fængsel, han blev udsat for tortur, og inden Daxter i vanlig facon fik ham ud af fængslet, var han blevet

dyster, selvdestruktiv og ikke mindst mere voksen. Daxter tog det dog helt køligt og stod igen for komikken. Hvis man ikke allerede elskede den lille fyr, så gjorde man det efterfølgende.

Siden hen er der udgivet tre yderligere spil i serien. Jak 3, Jak X, begge til PlayStation 2 og Daxter. Til trods for at Daxter blev afviklet på Sonys håndholdte PSP, så var mellemsekvenserne detaljerede og stemmearbejdet i top.

Seriens popularitet får jævnligt rygterne til at svirre om et nyt kapitel i serien, men om dette nogensinde skal udmønte sig i endnu et spil med den dynamiske duo er endnu uvist.

_Thomas Tanggaard



CARNEYVALE SHOWTIME

MS Point: 400 Antal spillere: 1

Leder du efter spillet med den gennemarbejdede og helt igennem velpolerede præsentation, så er dette nok Community-delens bedste bud. Spillet virker professionelt lige fra opstarten, og grafikken og lyden kan let konkurrere med de dyrere XBLA-spil. Du tager styringen af Slinky, en cirkusakrobat der skal udføre stunts på vej mod toppen af scenen. Spillets karakter er ren ragdoll, og måden du bevæger ham op på, er ved at udnytte diverse gribearme placeret på banen. Hvis du forestiller dig pinball i Bizarro world, er du ret tæt på spiloplevelsen. Et fængende bekendtskab.



COMMUNITY-SPIIL

Lee West sætter Xbox'en til nettet og undersøger hvilke spil, der er værd at købe til spotpris

Du kender det sikkert: vennerne kommer på besøg, kæresten er træt af at se dig spille Call of Duty, og børnene er rastløse. Bomberman Live er blevet spillet til døde, og selvom Xbox 360'eren står og brummer en båndbredde fra Xbox Live og de mange arcade-spil, er det ikke helt så interessant, at kaste en hundredelap efter et tilfældigt spil, der som oftest alligevel ikke byder på synderlig god underholdning, og slet ikke hvis kravet er flere spillere på samme konsol.

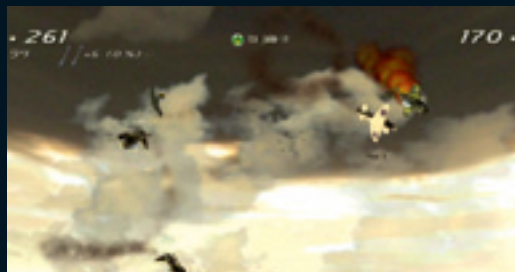
Redningen er måske tættere på end man skulle tro, og ret overkommelig for pengepungen. En mindre kendt del af Xbox Live servicen er Community Games. Da Xbox Live-delen i november sidste år gennemgik et redesign, blev der samtidig åbnet op for Community Games i en lang række lande. Danmark var desværre ikke et af dem i denne omgang, så med mindre man har adgang til en udenlandsk Live

konto, er det officielt lukket land lidt tid endnu. Det interessante for en udvikler ved servicen er, at man for 99 dollars kan blive XNA-medlem og komme i gang med at skabe indhold til tjenesten. Når spillet er parat til udgivelse, kan dette efter godkendelse af de andre medlemmer blive sat til salg på denne del af Live.

Der kan ved Community Games i Xbox Live Arcade-stil hentes demoer på alle spillene, dog altid tidsbegrænsede. Siden november sidste år, er det blevet til lidt over 150 spil på tjenesten. Spillene er prissat fra 200 til 800 Microsoft Point, og med et pointkort i hånden betyder det med andre ord, at man som spiller kan købe op til ti spil for cirka 200 kroner.

Vi satte os for at finde ti gode bud på spil i prislejet 200-400 point, med fokus på kvalitet, sjov og i langt de fleste tilfælde mulighed for flere spillere på samme skærm.

Lee West



AIR LEGENDS

MS Point: 200 Antal spillere: 1-2, co-op

Har du nogensinde spillet "Bip the Game" på Amigaen, og undret dig over, hvorfor så simpelt et spil kunne være så sjovt? Så vil Air Legends være noget for dig. Du vælger blandt ti flytyper, og tager kampen op mod fjenden alene eller med en ven. Spillet gælder om at skyde så mange fjender som muligt inden for en tidsramme. Det gøres ved normale skud og raketter, mens loops hjælper med at holde dig ude af fjendens ild. Enkel underholdning med fin grafik.

ARTOON

MS Point: 400 Antal spillere: 1-2, spiltsscreen

Artoon er ikke mindre end en perle, og ikke kun på grund af de stilfulde miljøer, der bevæger sig igennem alt fra cel-shading til vector inspirerede 3D-miljøer. Spillet er en moderne udgave af Q'bert, hvor du for at åbne exit skal farve minimum 60% af banen ved at hoppe på de enkelte ufarvede kasser. Døden føles aldrig som andet end ens egen skyld, som man ellers kunne frygte i et 3D-platformspil, grafikken er fantastisk for et Community-spil, og musikken er varieret og velkomponeret med lækre retro-agtige trancenumre. Umiddelbart lyder dette nok ret enkelt, men hvis man oven i hatten smider bevægelige kasser, specialkasser der kræver mere end et hop, bonus for udførsel af hoppene med stil, trofæer, multiplayer kampe, highscores og et sikkert greb om styringen, så ender man med en god aftens underholdning.

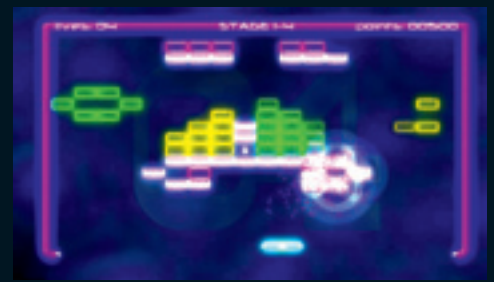




JOHNNY PLATFORM'S BISCUIT ROMP

MS Point: 200 Antal spillere: 1

Johnny startede ud som et hjemmebrygget spil til Nintendo DS. Designet føles som et godt platformspil fra 8-bit tiden, og selve spillet består af 55 små enkeltskærmsbaner, hvor ens simple mål er at åbne og nå udgangen. Dette besværliggøres af kiksstjælende robotter og et djævelsk godt banedesign. Der er platforme, der skal hoppes i stykker, robotter der skal overvindes, blokke der skal skubbes og puzzles, der skal løses. Og mens spillet er let at komme ind i, byder de senere baner på frustrerende gode øjeblikke. Spillet tager ikke mere end et par timer at gennemføre, men hjernen bag spillet, Craig Forrester udtaler, at de onde robotter måske planlægger at give Johnny hovedpine igen på et senere tidspunkt. Et herligt gammeldags platformspil, med lækker oldschool grafik.



BRICKS4EVER

MS Point: 200 Antal spillere: 1-2, co-op

Husker du med fryd de gamle Arkanoid-klassikere, hvor du med en pind i bunden af skærmen skulle sørge for at holde en kugle i gang, så skærmen kunne blive ryddet for blokke? Så vil du juble over Bricks4Ever. Spillet opdaterer grafikken med glødende flotte neonfarver, som man også så på Pac Man CE. Der er 50 baner, masser af indstillinger og endda mulighed for to spillere co-op. Ganske godt til prisen.



BLOW

MS Point: 400 Antal spillere: 1

Med lækker low-vibe musik, en følelse af ro, og en ny måde at spille puzzlespil på, minder stemningen i Blow om Braid. Princippet er enkelt: du leder en række sæbebobler hen mod udgangen ved at opstille vifter rundt omkring på banen. 70 baner og mulighed for selv at lave flere, garanterer masser af spiltid.



BOWLING X

MS Point: 200 Antal spillere: 1-8

En til otte spillere kan tage kampen op mod keglerne. Styringen fungerer godt og grafikken er flot og udfylder pladsen som den skal. Fysikken ren arkade, og spillet synes tænkt til hyggeaftener med vennerne. Sjovt og letligægeligt.



WEAPONS OF CHOICE

MS Point: 400 Antal spillere: 1

Weapons of Choice er udviklet af Mommysbest, og hvis du ikke har hørt om dette firma, har du sikkert hørt om stifterens tidligere projekt: Resistance Fall of Man. Weapons of Choice er et sidescrollende skydespil, der ved hjælp af et godt våbenarsenal, syv forskellige karakterer og farvestrålende grafik lynhurtigt har opnået stjernestatus. Det er Contra krydret med underlige væsener og tung guitar rock, altså ren klasse.



BAT-L-BLOCKS

MS Point: 200 Antal spillere: 1-4, battle + co-op

Dette er intet mindre end en Tetris-klon, der fungerer rigtig godt. Grafikken har fået et pift, og musikken er god og varieret. Der er mulighed for at spille den klassiske version, eller inkludere op til tyve forskellige typer angrebsblokke. Spillet kan spilles som den sædvanlige gode enkeltspilleroplevelse, men op til fire spillere kan på samme skærm kæmpe imod hinanden, arbejde sammen om klodserne, eller styre to vinduer pr. joystick. At overskuddet samtidig går til Childs Play-organisationen, betyder blot at enhver med bare en smule til overs for Tetris bør investere en tyver i dette spil. Godt hvis du spiller selv, uimodståeligt hvis i spillere flere.

ZP2K9

MS Point: 200 Antal spillere: 1-10, battle

ZP2K9 kan bedst beskrives som et 3D-skydespil pakket ned i et 2D-format. Banerne er enorme, der er 13 våbentyper, seks forskellige slags granater og masser af fantasifuldhed. Der kan dystes mod computeren, men har man mulighed for at gå på Live eller linke flere konsoller sammen, kan op til ti spillere tage kampene op med kendte multiplayer muligheder som Deathmatch eller Capture the Flag. Grafikken er holdt i en tjekket tegneseriestil, og spillet virker langt bedre, end prisen umiddelbart giver udtryk for. Godt til lidt hovedløs action.





KUMAR

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



Bombombom!
Multiplayerkampe kan være fantastiske, men de bliver også hurtigt store tidsrovne. Kumar nåede ikke sidste måneds deadline på grund af Quake Live, så derfor får du klummen i denne måned.

DET FORJÆTTEDE LAND

Kumar kæmper for at færdiggøre kronikken, men multiplayerkampene trækker

Klokken er 14.00 på en onsdag og den her klumme kommer sensikkert for sent til at blive inkluderet i marts udgaven af Gamereactor. Men hvad har jeg kunnet gøre? Jeg har været på Prince Edward Island de sidste par dage, på en rundtur af øen for at besøge en række spiludviklere midt i en af de værste snestorme i lange tider, og jeg havde helt glemt, at der hang en deadline over hovedet på mig. Nu sidder jeg så her, stadig i min morgenkåbe, og jeg er nødt til at tage en beslutning.

Jeg ved godt, at der ligger bunker af arbejde foran mig, specielt set i lyset af min lille tur rundt i et af de smukkeste og mest fortryllende dele af Canada (det er ikke noget du sådan umiddelbart kan se under snedriverne) men jeg har lige, åbnet Steam og er netop blevet færdig med at hente Scout-opdateringen til Team Fortress 2. Nu melder trangen sig så til at starte spillet op og forhåbentlig få de nye Achievements som spillet byder på, bl.a. Dodgers 1, Giants O, Kill an enemy Heavy and take his Sandwich – og det er bare for at få fingrene i det nye våben, et dobbeltløbet gevær, en ting jeg nærmest har savlet over de seneste uger. Trangen kan også stamme fra de manglende Heavy Achievements,

som jeg aldrig fik – tiden er muligvis inde til at dræbe Scouts.

Men jeg gør det ikke. Grunden til at jeg endnu ikke har startet Team Fortress 2 op, skyldes at jeg samtidig har et browser-vindue åbnet til Quake Live. Det er bogstavelig talt gået online, mens jeg skriver dette og jeg har siddet i kø på sitet i de seneste fire-fer timer, bare for at få lov til at prøve det. Hvilken plads havde jeg, da jeg hoppede ind i køen? Omkring plads nummer 34.000. Nu er jeg nede på omkring 17.000 og med lidt hjælp, kan det være at jeg får lov til at prøve spillet i morgen. Jeg kunne have siddet og spillet det nu, hvis det ikke var for det 16.999 andre røvhuller, der også mener at de lige skal prøve det.

Så jeg venter lidt længere. Men hvad er det? Ja, det er i hvert fald ikke bare lyden fra min koge kedel, der fortæller mig, at der er varmt vand til en ny kop the, det er også min Xbox 360 der kalder fra stuen: "Mathew, Mathew", råber den "Du har ikke brugt mig i dagevis, jeg er ved at blive helt kold. Kan du ikke huske sent i sidste uge, hvor du nærmest ikke kunne vente med at blive færdig med dit arbejde, så du kunne spæne ned til spillbutikken og hente Street Fighter IV?"

Og jo, selvfølgelig kan jeg det. Jeg var fuldstændig blæst væk af mødet med

spillet. Når jeg ikke spillede det, så tænkte jeg på det. Jeg overvejede hvordan jeg på den bedst mulige måde kunne bruge de nye Focus-angreb, hvordan jeg ville få mest ud af mine Super- og Ultra-kombinationer. Men siden jeg er vendt hjem har jeg ikke rørt spillet, i stedet sidder jeg foran min computer, nærmest i en søvngænger trance, mens jeg forsøger at samle tanker om en ting.

"Selvfølgelig kan jeg huske vores gode tider", sagde jeg til min Xbox, om end ikke ud i rummet, bare i forhold til historien her, for at sige det rigtigt ville selvfølgelig virke underligt, og sådan er jeg jo ikke. Men jeg fortsatte "og jeg ved, at min kæreste har brugt al sin tid på at mestre Sakura, mens jeg nærmest ikke har nået at spille andre end Ryu. Og det er utvivlsomt det bedste kamp-spil jeg har spillet siden dagene med Street Fighter III: Third Strike, men jeg kan bare ikke bruge tiden på at spille og genspille kampen mod en alt for stærk og urimelig ubalanceret sidste boss Seth igen og igen. Eller hvad værre er, jeg kunne ende med at spille online hele tiden, det går bare ikke. Jeg kender mig selv, jeg bliver hængende der og så får jeg ikke lavet mit arbejde."

Og jeg har jo ret, de er så vane-

dannede de computerspil. Det er naturligvis ikke deres egen skyld, men jeg ved at hvis jeg starter Team Fortress 2 op eller bare Quake Live, og jeg engang slipper gennem nåleøjet, så bliver jeg hængende i timevis, ude af stand til at løsrive mig fra de mange kampe. Jeg sidder der og stirrer fåret ind i skærmen, mens timer flyver derudad.

I stedet drikker jeg min friskbryggede the og sætter mig hen foran computeren, i gang med at surfe rundt. Og til sidst, fordi jeg faktisk begynder at kede mig, så får jeg faktisk lavet alt det arbejde jeg i virkeligheden bare har skubbet foran mig. Faktisk har jeg siddet og trillet tommelfingerene så længe, at det på forunderlig vis er lykket mig, at skrive denne klumme. Faktisk kunne jeg måske endda skrive den længere?

Tro mig, når jeg siger, at det ville jeg så forfærdeligt gerne, men så opdager jeg pludselig til min store forundring at Quake Live nu lukker folk ind meget hurtigere end tidligere, og i løbet af ganske kort tid er jeg inde, jeg er i det forjættede land. Jeg kan simpelthen ikke lade en mulighed som denne rende ud gennem fingrene på mig, bare for at få fyldt lidt flere ord på. Og man kan jo altid arbejde i morgen, ikke?

Mathew Kumar



DET JOURNALISTISKE ANSVAR

Er der plads til andet end de største blockbusters på spilmarkedet i dag?

Jeg havde for nyligt en samtale med Thomas Vigild, der som bekendt er Politikens spilansvarlige, omkring spiljournalistikens ABC i forbindelse med et potentielt kursus om selvsamme på IT Universitetet. Det var en snak, som hurtigt førte til diskussioner om spiljournalistikens essens og vigtigste områder, hvor en velskrevet, indlevende og relevant anmeldelse ikke overraskende fik klar førstehedsrang. Som spiljournalist er det en af dine mest fornemme opgaver at kunne formidle din oplevelse af et spil på begrænset plads, så det giver et akkurat billede af dit syn på oplevelsen. Det virker elementært, men er en konstant udfordring og noget, som de færreste når at mestre.

Men et andet mere overraskende og langt mere interessant punkt på dagsordenen var et emne, der omhandlede journalistens ansvar overfor både branchen og læserne. Når man er journalist, uanset emne eller område, så betræder man en magtfuld position med mulighed for at oplyse og belære en lang række mennesker, og det er en magt, som naturligvis kommer med et vist ansvar. Og i Thomas' øjne var dette vigtige ansvar at oplyse den jævne befolkning om den store oase af kreative, trendsættende og innovative indie-spil, som

hvert år drukner i oversvømmelsen af de store blockbuster udgivelser.

Indie-spil, der ganske enkelt indbefatter alle spil udviklet af selvstændige individer og uden fastlagte budgetter eller magtfulde bagmænd, der til enhver tid kan skrinlægge projektet, er et af spilbranchens mest oversete områder. Selvom det i ny og næ lykkedes at få en plads i rampelyset, som det har været tilfældet både med eksempelvis Counter-Strike, Braid og Portal, der startede sit liv som et studie-projekt, så får disse spil uendeligt lidt opmærksomhed. Og det er på trods af, at langt de fleste innovationer og fremtidsperspektiver bliver båret fra konceptfasen til prototype i disse spil, og dermed baner vejen for udvikling på det kommercielle plan.

Der er ingen tvivl om, at internettet har været et gunstigt rugested for indie-spillene og givet spirende spildesignere verden over mulighed for at dele deres kreativitet med et altid ivrigt publikum. Men desværre har internettets anarkistiske tilstande desværre også betydet, at innovationerne ofte må vige for billige kopier og spiloplevelser, der blot er 80'er design i ny indpakning. Vi mennesker lever desværre efter en konformitet, der for alt i verden undviger forandringer, og derfor bliver de mere nyskabende spil derfor også forbigået som en ilde-lugtende bum på Strøget i højlys dag.

Og det er netop her, at journalistens ansvar ikke kun bliver betydningsfuldt, men også fuldstændigt afgørende. Som spiljournalist er det vores evige pligt at sondere terrænet for nye og spændende historier, fremhæve det anderledes og originale samt hylde fremgang og udvikling. Som verden ser ud i dag, bliver alt dette krudt dog brugt på de stort opstillede kommercielle titler, der naturligvis byder på interessant nytænkning i tide og utide, men som oftest i kølvandet på de mere eksperimentelle indiespil. Grunden er todelt. Den mest åbenlyse årsag er den økonomiske, hvor de store udgivere gennem reklamer og andet habengut skaber en stor del af fundamentet for mange journalisters levevej, og her kan de selvstændige, budgetløse indieproduktioner naturligvis ikke hamle op. Men langt mere problematisk er faktisk den anden grund: publikummet.

Langt de fleste læsere i dag, selv dem der kalder sig hardcore-spillere, er primært interesseret i den næste store blockbuster, der med smuk grafik, endnu mere realistisk fysik og AI og gigantiske verdener river stuens nye hjemmebiograf fra hinanden. Det er et naturligt begær, og et begær som aldrig har ændret sig af den simple grund, at spiljournalister oftest kommer fra dette publikum og bibeholder deres fascination

af de stort anlagte produktioner. Hvem gider små, grimme og meget mærkelige spil, når man kan få samtlige sanser underholdt uden den store tankevirksomhed af det seneste AAA spil?

Derfor kan fingeren på problemets årsag også kun pege ét sted: indad. Det er helt og holdent journalistens opgave og ansvar at anerkende sin position, gå på jagt i den spændende verden af indie-spil og sprede denne viden ud til verdens befolkning. Det er naturligvis ikke informationer, som nogensinde ville rage hr. og fru Jensen en papand, men forhåbentlig vil det med tiden betyde, at gruppen af hardcore spillere vil udvikle en forståelse for og en trang til nyskabelserne. Præcis som det er tilfældet med musik- og filmbranchen, så skal spilbranchen udvikle sine egne niches og kulturelle snobber. Ikke for at være fise-fornemme eller højt på strå, men fordi den kommercielle side af branchen kan bidrage så uendeligt meget af et veludviklet indie-marked fyldt med skøre og abstrakte eksperimenter.

Derfor lader jeg dette være et endegyldigt opråb til både eksisterende og kommende spiljournalister derude: Tag imod eksperimenter og skøre forandringer med åbne arme, giv dem kærlig og kritisk behandling, og vær med til at bane vejen for en fremtid i spilbranchen.

_Jesper Nielsen



Nyd dem helt gratis
Jesper efterlyser et større fokus på indie-spillene, både fra den journalistiske side men også fra brugerne selv. www.indiegames.com er et godt sted at starte hvis du skulle have lyst til at prøve nogle af de gratis spil.

ANIMATION DOMINATION

299,95

VEJL. UDS. PRIS



På DVD 21. april



199,95

VEJL. UDS. PRIS



© 2009 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.



Kan købes hos bl.a.



og



MOVIE MATCH.DK

TERMETER



STOL PÅ VORES FØRSTE...
Venter du på et helt bestemt
eventyrlig har at tilbyde...

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

GOD OF WAR 3

Kratos finder køkkenknivene frem til endnu et blodigt slagtehus.
Tanggaard har set nærmere på det græske epos...



Mest eftertragtede

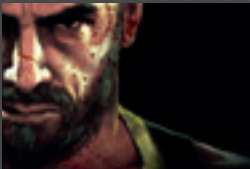
Hver eneste måned slår vi hovederne sammen for at finde tre nye spil som vi virkelig glæder os til



1 Alan Wake

X360/PC

Bliver GDC stedet hvor Alan Wake får lov til at slå sine folder? Vi håber det virkelig for vi har brug for et godt gys pakket ind i nogle hovedbrydende gåder og en tæskelækker grafik. Kom nu Alan, vi kan ikke vente mere.



2 Max Payne 3

PS3, X360, PC

Filmen var decideret rædselsfuld, så Rockstar behøver ikke at have fundet deres inspiration der, men hvis ellers ursuppen er i orden, så kan Max Payne 3 blive et af årets helt store spil. Vi glæder os til at høre mere om det.



3 Bioshock 2: Sea of Dreams

PS3/X360/PC

Artiklen finder du her i magasinet, og hvis ikke du, som os, glæder dig til mødet med Big Sister efter at have læst alt om spillet, så skal du til at finde en anden hobby.

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



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



Fra halv- til helgud
Historien i Demigod fortæller om hvordan en af de gamle guder er døde, og der derfor nu er blevet en plads fri. Otte halvguder tager kampen op for at stige i rang, hvilket betyder otte forskellige spillestile at vælge i mellem. Hvem tror du på?

Premiere 30. april

HALVGUDERNE

Gas Powered Games giver strategigeneren en frisk genstart, med mere end en smule hjælp fra DOTA...



DEMIGOD

Platform PC Udvikler GAS POWERED GAMES
Udgiver ATARI Genre STRATEGI

Et eller andet sted i USA må Gabe Newell og resten af holdet hos Valve, på en og samme gang sidde og fryde sig og fundere over hvorfor, så få andre synes at se den røde tråd. Udvikleren, der fra starten gjorde deres spil så modulerbare som muligt, har høstet stor succes med brugerskabte udvidelser, og er der mon nogen som ikke har hørt om succesen Counter-Strike, der selv på sit tiende år er ligeså populær som nogensinde før?

Counter-Strike er dog ikke den eneste brugerudvidelse der har opnået stor succes, og Defence of the Ancients til Warcraft 3, eller DOTA som yndes at kaldes blandt sine brugere, startede måske nok ud som en enkel ide, men er siden blevet en mindre revolution for strategigeneren. Det har Gas Powered Games bemærket og er gået i gang med en version af konceptet, der skal være mere tilgængelig, imponerende og frem for alt helt sit helt eget spil.

Rammerne er de samme som i DOTA og er yderst forfriskende og forvirrende, hvis du har

tidligere erfaring med genren, og derfor tror du uden videre kan kommandere rundt med tropperne. Efter at have valgt mellem en af otte gigantiske heltetkarakterer, der i størrelse rangerer fra vandtårn til skyskraber, bliver man nemlig smidt direkte ud på slagmarken, hvor ressourcer og enhedsproduktion ikke står i fokus. Enhederne produceres automatisk hvert tredieve sekund og løber af allerede bestemte stier, ganske synkront med fjendens enheder. Dette betyder, at de uden indvirkning fra spilleren, mødes cirka midt på banen hvor de slår hinanden ihjel. Skulle nogen overleve vil de gå løs på de fjendtlige kanontårne, der er spredt med stor gavmildhed over banen, for at avancere mod fjendens base som skal odelægges for at vinde spillet.

Fordi enhederne uden lidt hjælp vil ende i en evig strid, er det op til dig og din brug af heltetkarakteren at gøre forskellen. Hvordan du har tænkt dig at gøre dette kommer dog helt an på hvilken helt du har valgt, og hvor nogen giver masse af klive, fokuserer andre på at holde enhederne i live. Regulus er således den slatne udseende minihelt, der udrydder alt på afstand med sin armbrøst og til enhver tid kan flygte



STØRRELSE HAR BETYDNING De venkelige ligger af småmonstre koster intet at producere, og produktionen løber spillet selv for. I stedet bør du bekymre dig om at udnytte din helt og dennes evner så effektivt som muligt. Sjovt er det fordi du altid har størrelsen på din side.



FAKTA

STRATEGI IGEN

Chris Taylor og resten af mandskabet hos Gas Powered Games har for givet deres bud på fremtiden for strategispil, og Supreme Commander var i størrelse et af de mest enorme spil genren endnu har set. Supreme Commander var for øvrigt en opdatering af klassiske Total Annihilation som startede Taylors karriere.



THE ROOK! Mastodonten af sten og jern kunne meget vel blive en af årets sejeste spilhelte, og med hans enorme størrelse er der ikke meget der ikke må vige pladsen når det gigantiske monstret er på vej. Udvidelser af hans arsenal bygges direkte op ham, hvad enten det er bueskytter eller katapulter.



PÅ ET HELT ANDET PLAN Banerne minder med deres forudbestemte veje, oftest mere om et spilbræt fra eksempelvis skak, end de baner vi normalt vist oplever i strategispil. De er alle overskuelige, og man bør hurtigt planlægge sin rute mod fjendens base.

med sin høje fart. The Rook derimod er et levende bjerg af sten og jern, der er så stor at hans udvidelser består af kanontårne der bygges direkte på ham. Han er voldsom langsom, men udrydder det meste på sin vej uden problemer.

Så langt så DOTA, men ikke stoppestedet for Gas Powered Games der yderligere har udvidet formularen med langt flere unikke egenskaber og dingener til salg. Som fjenderne tæves, stiger man også i erfaring og evner, og er man snedig nok til at gå efter nogle af fjendens gulddepoter vil man også

FAKTA

NÆSTEN GRATIS?

Der er ikke den store tvivl om hvor Gas Powered Games har fundet inspirationen til Demigod. Derfor kan man også hurtigt få en forsmag på mange af de elementer Demigod byder på, ved at hente den gratis DOTA bane til Warcraft 3, hvis man har det stående mellem spilsamlingen. Det basale spil er det samme, og også mange af taktikkerne går igen.

kunne købe bedre våben og rustninger til helten, samt mere udstyr til enhederne.

Med flere timer end hvad godt er tilbragt med det originale DOTA og den tredje version af betan af Demigod, er der ingen tvivl om at udvikleren har forstået den uimodståelige simpelhed der er originalens største trækplaster. Demigod virker umiddelbart lidt langsomt og tungt i forhold til DOTA, og det er endnu sværere at se om udvidelserne til konceptet i sidste ende vil føles overflødige eller om de rent faktisk vil give ekstra taktiske muligheder. Yderligere er det også ærgerligt er der endnu ikke ser ud til at blive plads til de blandingsformulere der i DOTA giver adgang til de bedste våben og rustninger.

Demigod er allerede nu særdeles spilbart, og et friskt pust til genren der har manglet egentlig fornyelse siden Sacrifice for mange år siden. Spørgsmålet er dog snarere hvorvidt Demigod bliver værd at anbefale når nu DOTA allerede er på markedet, og på trods af de mange timers underholdning betæn har budt på, tillader jeg mig derfor stadig at være varsom i min sult efter det færdige spil.

...Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Hefrig taktik der er ganske original i forhold til andre kommercielle spil, men stadig mangler det sidste.

SMUKT

Akvarelfarver og action er vejen frem på Nintendo Wii



MURAMASA: THE DEMON BLADE

Platform Wii Udvikler VANILLAWARE
Udgiver MARVELOUS Genre ACTION

Fans af Playstation 2-klassikeren Odin Sphere kan godt glæde sig, for udvikleren Vanillaware er snart klar med deres seneste projekt Oboro Muramasa Youtouden, også kendt som Muramasa: The Demon Blade.

Japanske Muramasa er en smuk håndtegnet 2D action platformer med rollespilselementer. Mens Odin Sphere hovedsageligt fandt sin inspiration i nordisk mytologi, låner Muramasa i denne omgang både fra den japanske og nordiske mytologibog.

Muramasa var en berømt sværdsmeder levede i 1600 tallets Japan. Således får man i spillet, som enten en grå ninja eller en lyserød tøs, selvfølgelig kastet et par sværd i rygsækken og begynder rejsen.

Vanillawares Muramasa spilles som et klassisk sidescrollende hack'n slash, tilsat lidt udstyr og rollespilselementer. Derfor tvinges man blandt andet til at skifte våben, når man har uddelt en sværdsnit til den ene groteske karakter efter den anden, og får besked på at hovedsværdet er blevet sløvt. Det nye sværd slår hårdere, men er til gengæld væsentligt langsommere, en blandt mange interessante detaljer, som der forhåbentlig kommer mere af i spillet.

Men grafikken er hvor spillet virkelig leverer: Muramasa er smukt. Glinsende vandfald, tunge orkaner og skinnende solstråler igennem hovedhøje marker fylder skærmen i en kaskade af farver. På trods af de vilde sværdsving og gale minibosser, leder de impressionistiske vandfarveinspirerede omgivelser hurtigt tankerne hen mod Braid, hvilket ikke kan siges at være en dårlig ting.

Mens spillet oprindeligt ikke er udviklet med henblik på Wii-hardwaren, kan den spilles både med Wii-moten eller den klassiske controller, så både søndagshyggespilleren og den mere garvede platformentusiast kan føle sig hjemme her.

Vi var særdeles begejstrede for Odin Sphere, som på fremrangende vis beviste at 2D-grafik stadig hører sig spil til, og venter derfor spændt på den færdige udgave af Muramasa.

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Fantastisk grafik og lækker action var opskriften på Odin Sphere, vi håber på mere af det samme.



GAMMEL MEN SMUKT Hvad der helt præcis har gjort at Vanillaware har valgt at specialisere sig i 2d grafik ved vi ikke, men når det er så smukt vælger vi stedet bare at nyde det.

DEN ER MIN Erobrede portaler og flag giver bonuser eller flere enheder, så skynd dig!



Ingen online-del

Selvom Sonys PSN-tjeneste er blevet populær, så har Santa Monica Studios ikke i sinde at kaste sig over hverken en multiplayer-del, online score-boards eller co-op-funktioner. Kratos er alene om at nedlægge hele Grækenlands spraglede landskab af fabeldyr - og det er præcis som vi kan lide det.

Premiere 2009



EPISK SLAGTEHUS

Grækenlands mest hårdføre slagter får en saltvandsindsprøjtning med hjælp fra Sonys PS3



GOD OF WAR 3

Platform PS3 Udvikler SANTA MONICA STUDIOS
Udgiver SONY Genre ACTION

Rutschebaneturen, det episke eventyr, den fuldendte actionoplevelse, er noget som mange spilproducenter kaster sig ud i, uden egentlig at have den fjerneste anelse om hvad de går ind til. Actionspil er ikke bare actionspil.

Graven i gemmerne efter myter og sagn er en ting, en anden er hvordan man får spundet en malerisk historie omkring dette koncept, får hældt på med en helt der er både interessant og dyb, et system af kampe og udfordringer, der konstant

Monica Studios helt vanvittige God of War-spil. For jo, ren lyksalighed destilleret ned i spilform findes skam; alt du skal gøre, er at finde din PlayStation 2 frem og få fat i Kratos' to blodige fabler. Her går strålende grafik hånd i hånd med millimeterpræcis kontrol og helt vanvittige scenarier, der vil få dig til at gippe efter vejret. Det er som at sætte effektmanden Ray Harryhausen ned foran en computer sammen med John Carmack.

Med så mange superlativer på så lidt plads, kan det lyde som om God of War 3 skal levere underholdning i helt uanede højder for at tilfredse masserne, og det er helt rigtigt. Forventningspresset til Sonys Santa Monica studie er enorme,

FAKTA

RYGTER OM MERE

For en del år siden var det spiserier som Jak & Daxter, Ratchet & Clank samt Gran Turismo, der var Sonys flagsskibe i kampen om kunderne. I dag er det Uncharted, Killzone og ikke mindst God of War der udfylder de pladser, og specielt sidst nævnte forventes der meget af, når det lanceres senere i år. Det rygtes endvidere, at der er endnu et PSP-spil på vej med Kratos i hovedrollen, men dette vil Sony ikke kommentere.

konsoller med spillet. Vi vil redefinere den skala der er for spil i denne kategori, og hvad man kan gøre med dem. Og God of War-serien er det helt rigtige sted for den slags ambitioner"

Resultatet af den mantra bliver mere virkelig, da Stig starter God of War 3 op, for at demonstrere størrelsen på Kratos' fjender og nogle gange baner. I God of War-sammenhænge, er det naturligvis ikke først gang den græske slagter har gået på opdagelse på et fabeldyr eller en græsk myte. Men hvor disse tidligere var tiltænkt rollen som et episk baggrundstapet er God of War 3 mere helstøbt, mere gennemført. Her er selv jorden levende, og efter at have fremvist hvad der også ligger på

Jo, ren lyksalighed destilleret ned i spilform findes skam; alt du skal gøre er at finde din PS2 frem og få fat i Kratos' to blodige fabler...

holder dig på tæerne og ikke mindst en gnidningsfri teknisk side, så illusionen aldrig brydes.

Hvis du nu sidder og klør dig i håret og tænker "det er der aldrig nogen der har formået", så er det tilsyneladende fordi du ikke har spillet Santa

næsten lige så store som de titaner, der i treeren er omdrejningspunktet for oplevelsen. Og det ved Stig Asmussen, spillets instruktør udmærket godt. Der skal så at sige kul på drengen. Stig forklarer:

"Vi vil forsøge at definere denne generation af





STØRRE, VILDERE...KLOVN I typisk fortsættelses-mantra er God of War 3 større, mere brutalt og mere episk end nogensinde før, ikke mindst i de områder som Kratos slås i. Det er nemlig kilometer høje Titaner, der fungerer som landskabet og første gang du ser en sådan, taber du næsten vejret.



FAKTA

STADIG SEXET?

Santa Monica Studios er stadig i tvivl om hvorvidt de uskyldige, men men også sjove sex-spil, skal inkluderes i God of War 3. I de tidligere spil fandt Kratos sammen med et par piger, hvorefter kameraet kort væk fra dem og en hidsig stønnen begyndte. Her skulle du med præcise knaptryk tilfredsstilles de to letpåkledte kvinder. Gevinsten var naturligvis et bedre helbred. Her i Europa er den slags ikke ligefrem opsigtsvækkende, men i USA har det skabt store problemer. Specielt hos de nykristne.

ET RENT SLAGTEHUS En centaur må lade livet og se sine indvolde rende ud af den og farve jorden, mens en kyklop, må leve de sidste af sine sekunder i total blindhed.

Internettet i trailerform, viser det sig at PlayStation 3 i den grad kommer til at svede, for at fortælle den seneste oldgræske fortælling. Titanen som Kratos går rundt på er intet mindre end enorm. Alligevel har holdet ikke glemt skelettet i oplevelsen og ingen steder skiftes Kratos vilde kampe ud med uendelige Dynasty Warriors-scenarier. Uden at gå for meget ind i det fortæller Stig, at der stadig er masser af gåder, masser af velkoreograferede kampe og ikke mindst en episk historie. En anden ting der ikke spares på er blodet. Kratos er stadig en brutal kriger, en ægte slagter og allerede fra første øjeblik hugger, hakker, tæver, banker og skærer han alt i stykker.

Alt er så at sige business as usual hos Kratos og hans venner fra Olympen, og som Sony tør løfte på låget og måske endda give os joypaddet mellem hænderne i stedet for blot at lade os være tilskure, regner vi også med, at kunne fortælle meget mere om et af Sonys allerstørste projekter i år 2009. Indtil da må du smide Jason og det gyldne skind i DVD-afspilleren.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Vanvittigt højt teknisk niveau parret med en af spilhistoriens mest blodtørstige helte. Strålende.

OVERLEV DE UDØDE

At dræbe zombier har aldrig været sjovere. Survival Pack udvider oplevelsen



LEFT 4 DEAD: SURVIVAL PACK

Platform X360/PC Udvikler VALVE/TURTLE ROCK
Udgiver EA Genre ACTION

Mens mine første uger med Left 4 Dead efterlod mig skeptisk og irriteret, så har vedholdende spilleri i de sene nattetimer vist, at Turtle Rock Studios og Valve har skabt et velfungerende online-spil med masser af taktiske spidsfindigheder.

Timer er blevet til dage og dage til uger foran skærmen, mens jeg som skiftevis overlevende og udød har slået mine folder i kloakskakter, forladte byer og ødelagte fabrikker. Jeg kender i dag dem alle som min egen bukselomme, og derfor er det intet mindre end lige til tiden, at Valve nu hælder mere benzin på oplevelsen.

Left 4 Dead Survival Pack dækker over muligheden for at spille de to allerede kendte scenarier, Death Toll og Dead Air i versus-mode. Alene det fordobler antallet af multiplayerbaner og giver den nok bedste del af Left 4 Dead betydelig mere tyngde.

Men uanset hvor berusende versus-delen ser ud til at blive, så er det nok den helt nye Survival-funktion, der i første omgang vil trække mange til. Her har Valve ladet sig inspirere af Gear of War 2's Horde-mode samt Call of Duty: World at Wars zombie-kampe, men resultatet er i vanlig Valve stil en smule mere gennemtænkt. Væk er f.eks. muligheden for at holde de sidste rester af en gruppe zombier i live mens ens kammerater indsamler våben, ammunition og medicin. Her tildeles du i stedet tid som du udraderer modstanderne. Jo hurtigere du har gjort det, jo mere tid har du til at forberede næste bølge. Enkelt, men langt mere interessant.

Det samme gør sig gældende i begyndelsen af en Survival-kamp. Her vælter zombieerne ikke ind over dig, før du selv starter kampen og tiden til forberedelse er derfor uhyre vigtig. Her kan du strategisk placere benzindunke foran indgange, gasflasker ved stiger og selv få fyldt lommerne med molotovcocktails og rorbomber inden det går løs.

Left 4 Dead Survival Pack lader til at blive fintslebet, gratis underholdning til dem der allerede har taget Left 4 Dead til sig, og måske et incitament til at begynde med at spille det, hvis man ikke har besøgt de dødes land.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



God, solid udvidelse til et spil, der har vist sig at indeholde væsentlig mere end vi først troede.



LIGHTHOUSE er den nye bane i Left 4 Dead Survival Pack.



Bioshock 2

HJUN I GAMEREACTOR

En tur tilbage til Rapture var ikke noget Petter Hegevall kunne sige nej til, så han tog morgenflyet til San Francisco for at se nærmere på spillet.





Bioshock 2

Platform **PC/PS3/X360**
Udvikler **2K MARIN**
Udgiver **TAKE 2**
Genre **ACTION**
Udgives **NOVEMBER**

UÅBENTVINGDE Senior Producer Melissa Miller fortalte overfor os, at hun ikke rigtig var tilfreds med hvordan våbnene lod i Bioshock. De lod en smule forkelede. I Bioshock 2 har 2K Marin derfor genskabt dem alle fra bunden og tilført dem lidt mere tyngde og kraft.



Hænderne fulde En af nyhederne i Bioshock 2 er muligheden for at anvende dual wielding, hvilket betyder, at du kan skyde med dine våben samtidig med at du bruger dine plasmider.

Filosofisk komplekse spil med et intelligent manuskript, en velovervejret struktur og ikke mindst en verden fyldt til randen med gådefuld mystik, spænding og nuancerede karakterer, hænger ikke på træerne. Alt for ofte befolkes den stadigt voksende action-genre af ligefrem, intelligensberøvet og letsindigt skyderi. Den dybere oplevelse er sjældent til salg. Og det er der en enkelt grund til; at skabe spil med en underliggende ideologi, der så krydres af med fantasifulde væsner og dertilhørende verdener, er bare ikke let. Men at indfange spilleren har aldrig været en bekymring for Ken Levine, nærmest tværtimod. I mere end et årti har hans selvopfundne verdener været troværdige og interessante - og Rapture kan meget vel være hans bedste kreation til dato..

Det hele begyndte med en overdrevet fascination for 1920'ernes tidlige art deco (gotham deco). Den blev født i de æstetiske rammer hvor art nouveau fandtes, men blev videreudviklet til noget større, noget mægtigere. Deco-stilen portrætteres som oftes i form af søjler, buer og møbeldesign, men med Irrational Games ved roret blev der i Bioshock malet med en lidt anden pensel, en anden tidsalder. 1920'ernes mageløse former fortalte en historie om menneskets overlegenhed i forhold til naturen. Art deco-bevægelsen blev født ud af et arrogant perspektiv som satte kunst op mod



Big Sister – dybets dronning

Kan du huske den første lille pige, du reddede i Bioshock? Hende med de store hundeejne, som du tog med til overladden sammen med en lang række andre kvinder. Det var her de kom væk fra Raptures uhyrligheder og chancen for at få et normalt liv. Nu længtes den lille pige tilbage. Hun kunne aldrig rigtig tilpasse sig livet på overladden, og den egentlige verden virkede altid ugæstfri. Derfor vendte hun tilbage, 19 år gammel. I dybet udførte hun en lang række eksperimenter på sig selv i håbet om at kunne slås med selv byens værste rakkerpak. Og det lykkedes hun med. Ved hjælp af en specialkonstrueret dykkerdragt, der har en smidighed som en Big Daddy kun kan drømme om, er Big Sister byens ubestridte dronning. Hun passer på alle Little Sisters der har genbefolket Rapture, og råder dig ikke til at forsøge at ændre på den balance hun har skabt.



FAKTA

Kompromisløst

Ifølge 2K Marin er Bioshock og Bioshock 2 rent designmæssigt ikke bare unikke takket være deres specielle stil, men også i forhold til dets kompromisløse uvilje til bare at følge massemarkedet og rette ind efter markedsundersøgelserne eller en speciel stil; "2K har været fantastiske at arbejde med og har ladet os gå vores egen vej. Jeg kender udgivere, som tvinger deres studier til at klæde kvinden i spillet så meget af som overhovedet muligt, for at hive flere spillere til. Den slags forcerede kompromisser behøver vi ikke at overveje med vores drømmespil, om et projekt vi virkelig holder af og tror på."



videnskaben, og det var først senere at det blev fusioneret ind i kunsten og tog turen til østkysten. Ken Levine elsker formerne, helt specifikt Chrysler Building. Et mægtigt monument, hvor designet mødes i modernisme og futurisme med en snært af kubisme.

Rapture var en smuk verden, engang for længe siden. Da vi første gang besøgte den mageløse by, var den totalt i forfald. Det engang utopiske paradys var blevet revet i stykker i en politisk magtkamp, smadret af to ambitiøse mænds jagt på den totale magt. Det var et tilholdssted for de moralsk korrupte, de genetiske misfoster. Der er gået 11 år siden Jack styrtede ned ved det ensomme fyrtårn ud for Rapture. Det er tid til at vende hjem.

Jeg står på Golden Gate-broen. Det er den sidste uge i februar, og i går byttede jeg en ondskabsfuld vinterkulde ud med en californisk forårssol. Jeg lod bevidst jakken blive på hotellet, inden jeg to turen ned mod Fishermans Wharf. San Francisco er virkelig vidunderlig på denne tid af året. I går besøgte jeg 2K Marin. Et nyopstartet studie med de fleste af nøglepersonerne fra 2K Boston-studiet, afdelingen der stod bag det første Bioshock. Jeg fik set godt og vel ti minutter af Bioshock 2 – og jeg blev meget overrasket over hvilke valg 2K Marin har taget. ‘



Nye plasmider En af de nye plasmider i Bioshock 2 forvandler din hånd til en gigantisk flammekaster.

Jack er nemlig ude af billedet, og da du 11 år efter hændelserne vender hjem til Rapture, er det gennem en dykkerhjelme med panserglass. Ja, i Bioshock 2 er du smidt i skoene på en Big Daddy, den første af slag-sen, prototypen. Denne udgave blev kasseret af Dr. Tenenbaum, der anså den for at være for kraftfuld. Da demonstrationen af Bioshock 2 begynder hos 2K Marin i deres netop færdiggjorte konferencerum, vågner man op i en pøl af blæksort havvand. Pølen er et spejl og jeg indså hurtigt, at Bioshock 2 bliver en meget anderledes spiloplevelse, når man for første gang kigger ud gennem det mørke-grønne glas, der skjuler dykkerens øjne.

Som Big Daddy tager Rapture sig naturligvis anderledes ud. Kontrasten mellem at være svag og uvidende i det første eventyr og her i Bioshock 2 at være den hurtigste, stærkeste og mest alsidige Big Daddy nogensinde konstrueret, er noget der kan mærkes med det samme. Creative Director Jordan Thomas fortæller: "I Bioshock fandtes der altid en gråzone mellem godt og ondt. De gode

spilfigurer gjorde også nogen gange ondskabsfulde ting og omvendt. Dette er noget vi har videreudviklet til Bioshock 2. Og med muligheden for i denne omgang at spille en Big Daddy, tror vi at spilleren kommer tættere på Rapture end nogensinde før."

Ideen er at fremvise helt nye sider af byen. At lade os udvikle et mere intimt forhold til spillets største fjende. For uanset hvor mange Splicers eller Big Daddys vi kæmpede imod i det første, så var det byen der var den største fjende. Rapture virkede helstøbt, byen virkede troværdig. At følge et ideal, at tro på en ideologi uden at stille spørgsmål ved den, lærte vi allerede med System Shock-spillene var forkert - alligevel var det præcis hvad jeg gjorde i Bioshock. Den marxistiske indgangsvinkel og de objektivistiske undertoner førte tankerne hen på Ayn Rands epos Atlas Shrugged og George Orwells 1984. Ken Levine havde håbet på at jeg ville tvivle, at jeg ville overveje mine bevæggrunde og at jeg ville bruge byens begrænsninger til at sparke min egen kreativitet i gang. Det sidstnævnte skete, men



Rapture, 11 år senere

Lead designer Zak Mcclendon snakkede lidt med Gamereactor om hvordan den visuelle identitet hos indbyggerne gradvist er vokset frem over de seneste 18 måneder, som Bioshock 2: Sea of Dreams indtil videre har været i produktion. "At kunne blande en så smukt, forfalden by med oftest psykotiske spilkarakterer, er en kontrast, der er sjov at arbejde med for en designer. Spilfigurerens udseende og frem for alt deres tøj, er denne gang inspireret af mode-specialisten J.C. Leyendecker. Alt fra smådetaljer som ure, smykker og spænder er blevet studeret nøje, og sammen med et meget omsiggribende design, synes jeg det er lykkedes os at videreudvikle Rapture og dens indbyggere på en spændende måde.



Tilpasset Unreal-motor

Grafikteknologien i Bioshock 2 er den samme som i det første spil. Det er en meget modificeret udgave af Epics Unreal 2.5-motor. 2K Marin har forbedret iden (ganske betydeligt) samt pudset skyggerne af og øget muligheden for at kunne parallelbearbejde informationer, således at der er plads til flere fjender på skærmen samtidig. Bioshock 2 ser flot ud, men ikke i nærheden af f.eks. toppen af action-genren som eksempelvis Gears of War 2 og Killzone 2.

først langt inde i spillet. Førstnævnte skete aldrig, jeg tilpassede mig i stedet til stedet, til Rapture. Jeg blev en del af den by, der nådesløst forsøgte at tage livet af mig.

Her 11 år senere er Rapture i en endnu værre tilstand end sidst, men den er stadig mindst lige så... fascinerende. Mere vand har kæmpet sig inden for de metertykke metalplader og den kuppel, der engang beskyttede det elitære samfund. Her findes de fortabte sjæle der plyndrer, myrder og mishandler hinanden, nu er de blot mere forvredne, syge og psykotiske end tidligere.

Kun nogle minutter inde i spillet, et kort øjeblik efter, at det er gået op for mig, at jeg rent faktisk spiller en Big Daddy, står jeg foran en ubehagelig kvinde. Hun skriger, rører lidt på sig, næsten som et insekt. Og hun ligner til forveksling en Big Daddy, bare mere kvindelig. Dette er spillets største trussel. Dette er bossens slutboss, og en dødsmaskine så top-tunet og rasende, at Jordan Thomas med det samme fraråder mig at forsøge at angribe hende. Sekunder senere sætter hun i løb, forsvinder ned af siden på en oversvømmet elevator og lander på det gulv, der engang bød på et orkester, dansende mennesker og glæde. Vi står begge midt i en enorm koncertsal, og mens jeg kigger på væsenets detaljerede rustning, skyder hun mod glasset, der beskytter mig fra havets mange millioner liter vand, mens hun griner hysterisk. Hele den nordøstlige væg krakelerer og vandet begynder at vælte ind.

Dette er naturligvis sammen med det faktum, at man selv spiller en Big Daddy og nu jager en Big Sister, den tredje nyhed omkring Bioshock 2. I rollen som umenneskelig, alsidig dykker (jeg borer, slås, løser gåder, kaster med plasmider og bruger, uden problemer, alle de skydevåben, jeg støder på) at jeg kan overleve under vand. Dette har 2K Marin taget til sig, og derfor kommer du også under eventyret ud i selve havet. På den måde kan du, via små stier, opleve den frodige have der omgiver Rapture. Lead Designer Hoghart Delaplante fortæller: "Vi elsker Rapture, nogle gange mere end den virkelighed, vi selv lever i. Allerede under udviklingen af det første spil vidste vi, at vi gerne ville fortsætte med at fortælle historier om stedet, og den del af Rapture der fandtes i

Bioshock udgør ikke mere end 30% af byen. I Bioshock 2 vil spilleren kunne udforske en større verden, og man vil også blive afkrævet at tage stilling til livet som Big Daddy."

At 2K Marin elsker Rapture er der ingen tvivl om. Alle snakker passioneret om byen, og overalt på væggene hænger der alt fra koncepttegninger, kort og ideer til mindre

bygninger og hele kvarterer. I visse tilfælde snakker holdet om byen som var det deres egen hjemby.

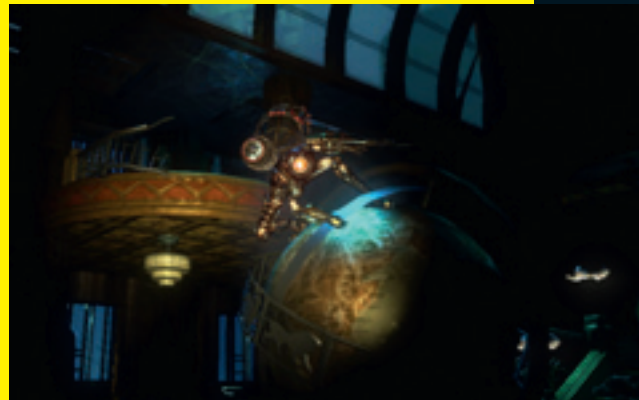
Jordan Thomas bryder tavsheden i rummet med yderligere en interessant tese om Bioshock og verdenen i spillet. "Vi stoler på vores fans. Vi stoler på dig, og vil absolut blive ved med at gøre det. Bioshock blev nydt af



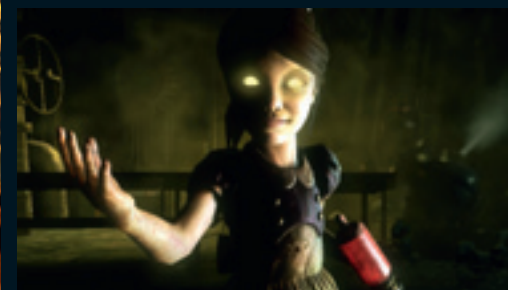
BEDRE HAMPE 2K Marin lover at kampen i Bioshock 2 er mere glatte, større, hurtigere og hårdere – ligesom de dermed bliver mere vanedannende. Boret som man har på højre hånd, kan man bl.a. bruge til at bore sig igennem døre, vægge (nogle af dem) og givetvis også fjenderne.

Designinspirationen

Lead designer Zak McClendon fortæller følgende om udformningen af Big Sister: "At designe hende var uden tvivl en kæmpe opgave. Vi var alle sammen enige om at hun skulle være grotesk og klam, men samtidig elegant og lidt aparte i sin egen skønhed. Det tog mig mange lange ugers hårdt arbejde med skitser og en del research at få skabt hendes krop. Hun er jo en teenager, og derfor må hun ikke se sexet ud, hun skal i stedet være smuk og tragisk på en og samme tid. Jeg hentede inspiration fra diverse insekter og nærstuderede greyhounds, bl.a. hvordan de bevæger sig. Kurven som hun har på ryggen er til at bære Little Sisters i. På siden af hendes dragt, ved lufttanken, har de små piger tegnet kridttegninger af dyr."



DEAD SPACE Creative Director Jordan Thomas kunne under vores besøg hos 2K Marin (en time underfor San Francisco) fortælle, at han virkelig er vild med Dead Space. Holdet har hentet en del af deres inspiration til bl.a. opgraderingssystemet og nogle af våbnene.





millioner af spillere verden over og blev elsket for dets mix af rolle-, eventyr- og actionspil. Vi fangede et bredt udsnit af publikum med vores blanding af action og rollespil. Vi vil gerne have at vores spillere kan udtrykke sig gennem den valgfrihed, som vi tilbyder, og det bliver spændende at se, hvor forskelligt en situation tackles. Nogle spillede Bioshock som en hvilken som helst slags shooter, hvor man bare tager sig gennem niveau efter niveau, andre udnyttede arsenalet af plasmider og den omkring-

liggende spillmiljøer på en måde, der gjorde det muligt ikke at skulle skyde en eneste gang gennem hele spillet. Det var den valgfrihed, der gjorde Bioshock så specielt, og der var noget vanedannende over det. Og det er den del, vi vil videreudvikle.”

Ud over et par vigtige detaljer, så ved vi faktisk ikke så meget om Bioshock 2. Mange af spørgsmålene omkring prototype-dragten er hemmelige og alt der har med den forvredne, insektlignende storesøster at gøre vil 2K Marin heller ikke snakke om – i

hvert fald ikke endnu. For mit eget vedkommende er Rapture en af de mest mindeværdige spilverdener jeg nogensinde har besøgt, og bare tanken om at få lov til at vende tilbage gør mig varm indeni. I november er det igen tid til Bioshock 2, og selvom der anes en noget restriktiv indstilling til balancen i spillet (som Big Daddy kan man bore, tæve, skære og myrde alt der står i vejen for en) er det med glæde og forventning, at jeg ser frem mod toeren.

Petter Hegevall



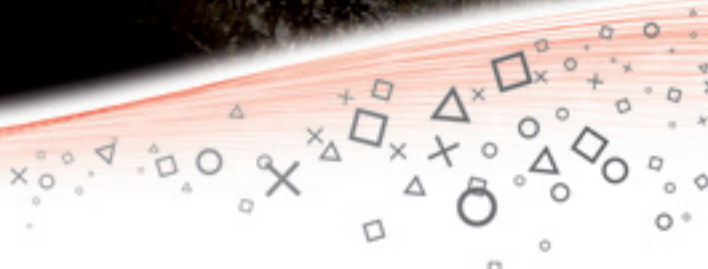
HÅNDHOLDT SPÆNDING TIL UHYGGELIG GO' PRIS



KØB DEN NYE RESISTANCE RETRIBUTION PSP MED SPIL, ETUI OG RESISTANCE SKIN.



FONA



ANMELDELSER

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk

STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

DANMARKS
STØRSTE
SPILSITE
www.gamereactor.dk

MÅNEDENS FOKUSSPIL

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Richard B. Riddick er tilbage i mørket med sine knivskarpe Ulaks. Vi tager turen gennem den forbedrede og nyfortolkede udgave og fortæller det hele i vores store anmeldelse...



GAMEREACTOR #98

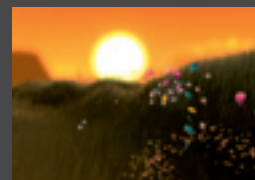
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Chrono Trigger 10/10
Nintendo DS
Halo Wars 9/10
Xbox 360
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned 9/10
Xbox 360
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 8/10
PC



Resident Evil 5 8/10
PS3/X360
Skate 2 8/10
X360/PS3
Shaun White Snowboarding 7/10
X360/PS3
50 Cent: Blood on the Sand 7/10
PS3/X360



Flower 7/10
Playstation 3
Silent Hill: Homecoming 6/10
PS3/PC/X360
Alone in the Dark: Inferno 5/10
Playstation 3
Onechanbara: Bikini Samurai Squad 2/10
X360/Wii

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

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



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Richard B. Riddick er tilbage i mørket, klar til at dræbe med sine Ulaks. Tanggaard er taget med...

Platform **PS3/X360/PC** Udvikler **STARBREEZE STUDIOS** Udgiver **ATARI** Premiere **24. APRIL** Antal spillere **1-8** Testet Version **PAL, X360** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION** **GRTV** Se mere på Gamereactor.dk/grtv



DE LANGE KNIVES...

Riddick kan dræbe sin modstander med en hårnål, men her gør vi kort proces af et par vagter på Dark Athena bevæbnet med de velkendte Ulaks-knive.



NÆRKAMPE er stadig en stor del af Riddick-oplevelsen og som altid, føles det rigtig at sende en fjende i gulvet med et sving fra et boldtræ eller utallige stiksår. Kontrollen fejler heller ikke det mindste og er yderst intuitiv.



FAKTA

DARK ATHENA

Denne nye udgave indeholder både Escape from Butcher Bay, der blev lanceret i 2004 til Xbox, en helt ny historie ombord på rumskibet Dark Athena og en multiplayer-funktion. Dark Athena kan snige sig op på 6-8 timers spilletid, hvilket måske ikke er helt nok for dem, der virkelig er store Riddick-fans.

TIPS

SPIL OGSÅ

The Orange Box **3/18**
XBOX 360, PS3, PC
Fabelagtig historie om Gordon Freemans kamp for frihed. Skal absolut spilles.

Undertrøjen sidder stramt hen over den muskuløse krop, og svejsebrillerne er parkeret sikkert på den skaldede isse. Skal der meget mere til for at beskrive en af spillhistoriens mest brutale og gennemførte antihelte Richard B. Riddick? Fra plyssæderne i biografmørket var der ikke megen kærlighed at spore til den sidste furyaner, og den dyrtproducerede film floppede fælt. Men på Microsofts jomfru-konsol, den i dag velkendte Xbox, blev det licenserede spil rost til skyerne.

Det var dengang i 2004, og på det tidspunkt var Starbreeze Studios Sveriges wonderkind, der med stor teknisk snilde og ovenud imponerende karaktermodeller skabte mangeløse spiloplevelser, oplevelser der pressede maskinerne til det yderste. I 2009 er klimaet en del mere skånselsløst og den virtuelle verden, som i mellemtiden er blevet både højtopløselig og dermed rasende detaljeret, kræver sin mand. Og det svenske hold af ildsjæle er kun til dels denne mand.

I virkeligheden er Assault on Dark Athena ikke et nyt spil, men i stedet et blandings-

produkt. I pakken finder du det oprindelige Escape from Butcher Bay, krydret af med en 6-8 timer lang fortsættelse ombord på rumskibet Dark Athena og en håndfuld multiplayer-funktioner til dem der mente, at det nærmest var forkasteligt, at originalen ikke indeholdte den slags online-leg. Jeg tror dog, at sidstnævnte kan rulle den slags argumenter ind i et vådt badehåndklæde og så slå dem selv med

det, for netop multiplayer-funktionerne er i Assault on Dark Athena den største akilleshæl. Du skal grave dig forbi de udødelige Deathmatch, Team Deathmatch, Arena og Capture the Flag-spil, for du havner ved modes som Butcher Bay Riot og Pitch Black. Førstnævnte er en variation over Capture the Flag bare med tre fraktioner, og jeg oplevede ikke engang en kamp, der var bare tilnærmelsesvis mere

ESCAPE FROM BUTCHER BAY foregår i det topsikrede Butcher Bay-fængsel, hvor Riddick med hjælp fra medfangerne lykkes at stikke af. I Assault on Dark Athena samles Riddicks rumskib op, mens han ligger i hypersøvn. Herefter starter en hæsbæsende kamp for overlevelse på skibet der er fyldt med lejesoldater.



DRONERNE har våben, men de er en del af deres dragt og kan derfor kun bruges, hvis man slæber rundt på modstanderen.

spændende eller udfordrende, end hvad spil som Call of Duty 4: Modern Warfare, Halo 3 eller Left 4 Dead allerede har udødeliggjort.

Heldigvis er det en nærmest pletfri opvisning i tempo og plottrejninger du møder, hvis du i menuen vælger enten Escape from Butcher Bay eller Assault on Dark Athena. Den oprindelige historie om Riddicks flugt fra det topsikrede fængsel Butcher Bay, der bl.a. også indeholder fortællingen om hans eyeshine, bugter og vrider sig som en slange over de 10-14 timer eventyret varer. Her bombarderer Starbreeze dig konstant med nævekampe, skudduelle og snigeri (set fra bl.a. tredjeperson) Der spædes så yderligere til et sirligt tempo, gode dialoger, overordentlig kompetent stemmeskuespil og en for mig, mesterlig afslutning. Den gode fortælling fortsætter i Assault on Dark Athena, der foregår efter episoden på Butcher Bay. Her



FAKTA

VIN DIESEL

Det er muskelbøffen Vin Diesel, manden bag film som xXx, Babylon A.D. og Fast and Furious der lægger stemme til Richard B. Riddick, og han gør det strålende. Hans ru stemme passer perfekt til antihelten og giver yderligere tyngde til hele universet. Desværre lader det ikke til at der kommer flere Riddick-film med Vin Diesel.

ULAKS Du begynder dit eventyr med en hånmål, snuppet fra kaptajnens smukke lokker, men falder snart over de velkendte Ulaks, der er dødelige i hænderne på Riddick.

læner Starbreeze Studios sig godt nok lidt for meget op ad den skjulte tutorial jeg var så vild med i det oprindelige spil, men som tempoet stiger og Riddicks arsenal af våben udvides, viser det sig, at Dark Athena i den grad er en fortsættelse med lidt flere taktiske sider.

Visuelt er The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena ikke førsteklases. For det meste er spillet pænt, holdt i kolde grå toner, der passer perfekt til Riddicks verden af metal og flimrende computer-skærme, men der skal ikke mange mellem-sekvenser til, før du lægger mærke til de noget upolerede overflader og den generelle mangel på detaljer. Det er et 2004-spil, poleret og plejet efter alle kunstens regler for at få det til at være præsenteret i 2009.

At Assault on Dark Athena stadig her fem år senere, fungerer strålende og leverer en af de mest gribende rutschebaneture inden for actiongenren, kan man vælge at se som et tegn på det tidløse og klassiske design som spillet indeholdte, eller bare spilbranchens manglende evne til at forny sig. Jeg hører til første kategori og nyder nyfortolkningen.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

GOOT, GENNEMFØRT ACTIONSPIL

■ Gode historier. Godt tempo. Lækkert stemmeskuespil.
■ Tynd multiplayerdel. Slidt grafisk standard.

SORTE TANKER

Tag med Riddick på arbejde



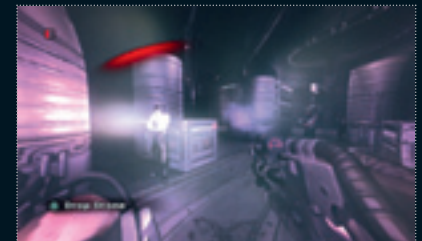
RICHARD B. RIDDICK

Fans af Riddick stiftede første gang bekendtskab med ham i Pitch Black, dernæst den dyre, men dårligt sælgende The Chronicles of Riddick. En animeret film blev det også til i form af Dark Fury, men det er nok spillene der for alvor har sat Riddick på verdenskortet og gjort ham til spilhelt.



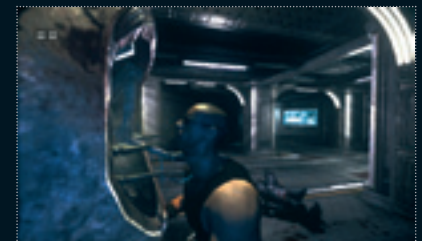
TID TIL LYKKEHJULET

Riddick kan bære på et stort arsenal af våben, her i blandt knive, koller, hånmåle og håndvåben. De vælges fra et hjul, der godt kan drille en smule, men som enkelt og struktureret giver dig et overblik over dine muligheder. Vores favorit er dog de krumme Ulaks. En ægte klassiker.



DRONERNES DAG

Når du har overmandet en af Dark Assaults droner, så kan du, så længe du slæber rundt på den livløse krop, benytte dig af deres gevær. I begyndelsen virker det både underligt og en smule frustrerende ikke at kunne tage våbnet med sig, men det giver Dark Athena et mere strategisk præg.



HELBREDELSE ELLER OVERGREB?

At bruge en af de installerede medicin-automater, virker mere som et overgreb end egentlig helbredelse. Du trækkes mod sylespidse nåle, der bores dybt ind i dit sårbare kød og fastholdes foran maskinen, indtil indgrebet er fuldført. Er der ingen der har hørt om den praktiserende læge?



HEKTISKE ILDKAMPE

Ud over nævekampen, så har Riddick masser af tilbyde på, når der skal skydes vildt omkring sig. Nøjagtig som med The Darkness, har svenske Starbreeze Studios formået at lave våben med tyngde og en god solid lyd. Glæd dig til masser af spændende skudvekslinger.



Genre ACTION

HVOR ER DU HENNE?

Der bliver ikke sparet på effekterne eller blodet i MadWorld, og som det kan ses her, går det nogen gange ud over overskueligheden. Heldigvis sørger spillet for, at du ikke bliver angrebet, mens det viser dig de voldsomste sekvenser.

MADWORLD

Platinum Games hiver Wii'en op i de voksnes rækker, og Blichfeldt oplever måbende det voldsomme underholdningsshow

Platform Wii | Udvikler PLATINUM GAMES | Udgiver SEGA | Premiere UDE 18. APRIL 2009 | Spillere 1 | Testet Version PAL | Anb. Alder 18+

Jeg har aldrig spillet så voldsomt et spil som Madworld før, og det har du heller ikke, så lad mig derfor slå fast, at det er ganske umuligt at snakke om dette spil uden at træde nogen over tærerne. Hvor God of War og Grand Theft Auto har draget kubikmeter af kritik over deres grafiske indhold, kan hverken de to eller nogen andre spil på markedet i dag sætte en finger på MadWorld, når det kommer til blodsudgydelse.

Jack er den nærmest firkantet-brede kolos, der med lidt mumlen og en lomme fuld af oneliners



FAKTA

EN TUNG ARV

Det kan godt være at udvikleren i dag gemmer sig bag navnet Platinum Games, men størstedelen af mandskabet kommer fra det tidligere Clover Studios. Den afdøde udvikler gav os fantastiske spiloplevelser som Viewtiful Joe, og i særdeleshed klassikeren Okami. Vi håber på flere spil med samme kreative ånd, og sprudlende ideer.

TIPS

SPIL OGSÅ

Conan 5/18 X360, PS3
Conan ville gerne være Kratos, men når ham ikke til sokkerholderne. Dog stadig et udmærket spil.

indbyder spilleren til voldsorgiet. Han bruger ikke et sekund på at være imødekommende overfor spilleren, og er udmærket godt klar over at ingen introduktion er nødvendig, hvis man allerede er gået så vidt som til at ligge penge på bordet for at stikke hovedet ind i dette dystre univers.

Alligevel får jeg mig tilsneget, at jeg befinder mig i et makabert spilshow, der dog ikke har det store at gøre med Lykkehjulet, Jeopardy eller Hvem vil være Millionær. Spillereglerne er fornærmende simple, og med lidt introduktion fra sponsoren XIII bliver jeg fortalt, at det kort og godt drejer sig om at slå så mange af de omtumlede bandemedlem-mer ihjel, på så frygtelig vis som mulig.

Som en god gammeldags arkademaskine gælder det hele om at score points, og highscorelisten er her opdelt i trin, der gradvist lukker op for bonusser, minispil og modstandere. Points får man for at træve modstandere, men tæv i MadWorld er ikke ens med et par håndmadder eller spark til skinnebenet. I stedet forklarer en træningsmission mig om dyderne ved at sætte en jernstøbe tværs gennem hovedet på en modstander, hvordan man uskadeliggør nogen med et bildæk samt hvordan en mur behængt med syle kan bruges som menneskelig opslagstavle.



LEVENDE TEGNEFILM Madworld ligner i den grad Frank Millers herlige noir-tegneserie Sin City og fungerer faktisk afvæbnende i forhold til de utallige liter blod, da det hele får en langt mere humoristisk tone. Men voldeligt er det dog alligevel.

Det er ganske enkelt umuligt ikke at blive overvældet af de makabre scenarier, og måske derfor har udvikleren valgt at pakke MadWorld ind i en sort/hvid voksentegetegneserie, hvor kun det røde blod flyder ud over siderne. Når Jack banker knyt-næven gennem en modstander akkompagneres det med et "Powwww!", og når motorsaven i hans venstre arm sættes i gang følger et stort "Vrooom" på skærmen, samt fra Wiimotens spæde højtaler.

Kontrollen sidder lige i skabet, og det er knus-indbydende forfriskende at Platinum Games ikke er gået i selvsving over Wii'ens unikke mulig-heder. I stedet bruges A-knappen til slag og greb, mens B-knappen hiver motorsaven frem. Skal der yderligere kraft på slagene, følger man dem op med et sving med Wiimoten, mens et simpelt løft af Nunchucken får Jack til at slå en baglæns fikflak for at undvige fjendtlige angreb. Kun i specielle situationer, som når "Finisher" blinker hen over skærmen og en modstander skal sendes til det



EN MAND OG HANS CYKEL Jacks køretøj består naturligvis af en motorcykel, som ganske ligesom ham selv er stor, kantet og helt igennem brutal. Sekvenserne er dog lidt kedelige.



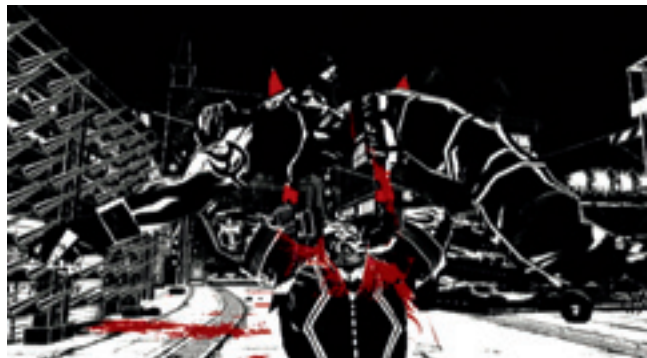
MØD MOTORSÅVEN Nogle ting stiller man bare ikke spørgsmål ved, når det kommer til et spil som MadWorld, og hvorfor Jack eksempelvis har en motorsav i højre arm, er der ikke tid til at overveje. I stedet betjenes den let med Wii-moten, og fjender saves over som var de råddent pindebrænde.



hinsides på ekstrem voldsom vis, skal kontrollerne bevæges. Men det fungerer stadig godt.

Points-kravene for at åbne op for banernes boss er stiger konstant, og det samme gør heldigvis de makabre muligheder. Hvor en lygtepæl gennem hovedet i første bane kan synes voldsomt, blegner det en smule, når man i en senere bane finder en autovask hvor børsterne er skiftet ud med enorme rundsavsklinger. Helt galt går det dog oftest, når nok point er kommet i sparebossen til at åbne op for de såkaldte Bloodbath Challenges. Disse består af alt fra menneskelig dart, hvor modstandere skal baskes så hårdt at de sidder fast på en enorm dartskeive, til noget lignende kricket, hvor fjendernes hoveder skal sendes gennem adskillige ringe. Minispillene bør være en del af strategien, da de er den bedste mulighed for lettjente points.

Belønningen for point-høsten er dog altid det hele værd, og MadWorld byder på nogle af de bedste bosskampe i nyere tid. Som altid gælder det om at aflure fjenderne deres rutiner, men spillets egen version af quicktime-events kombineret med tegneseriestilen resulterer i lækre



HUSK AT STRÆKKE UD De groteske måder at afslutte modstanderne på, er altid kreative fundet på, og ekstremt farligt udseende. Her ses for eksempel hvordan Jack river en mand i to dele.



**FAKTA
HARDCORE?**

Der er ingen tvivl om at MadWorld er en lidt uvant titel, når man ellers ser på hvad der findes på Wii, og mange har allerede kaldt spillet for formatets første voksne spil. Ud over at kontrollen passede godt til Wii-controllersen, har Platinum Games dog endnu ikke ønsket at fortælle hvorfor Nintendo konsollen, blev den udvalgte platform i forbindelse med MadWorld.

TIPS

SPIK OGSÅ
God of War 2
9/10 PLAYSTATION 2
Kratos anden omgang viste alt hvad man kunne få ud af maskineriet.

kampe, der stødt vokser i udfordring. MadWorld er dog ikke altid en dans på blodvædede roser, og et par voldsomme problemer har desværre sneget sig med. Kameraet er hele spillet igennem den største modstander, jeg måtte slås med, og ofte er der ingen mulighed for at se hvor pokker jeg bliver angrebet fra. Værre er dog at det helt basale gameplay ikke kunne holde min interesse fanget, som timerne gik.

Hvor det i starten af sjovt at sammensætte kombinationer af omverdenen og modstanderne, for at score de helt store points, bliver det desværre rutine i en sådan grad, at man ikke ænser hvad der sker på skærmen, og det er vel og mærke skræmmende, når nu den visuelle side ellers er så voldsom.

Derfor er det også med et tungt spilhjerte, at jeg ikke kan anbefale MadWorld som en klokkeklar vinder. Når spillet fungerer med sin gode kontrol, fantastisk visuelle stil og makabre humør er det heftigt, sjovt og særdeles lækker skruet sammen. Omvendt er det en pinsel at spille sig igennem, når kameraet for alvor driller.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10
Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 6/10
BRUTALT, SMUKT OG BLODIGT

- Lækker grafik. God kontrol. Sjovt i små doser.
- Forfærdeligt kamera. Mangler mere dybde.

PATAPON 2

Lee West fyrer op for rytmesansen med toeren

Platform PSP Udvikler SONY Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+



Genre MUSIK

GDD GRAFIK Patapon 2 er igen fyldt til randen med finurlige figurer og en stilsikker grafik. Det er lækkert lavet.

Patapon føltes specielt, og var det også: i bund og grund blev man kastet ind i et strategispil, hvor rytmen man slog an, bestemte om ens små tobenede tilbedere marcherede, angreb eller gik i forsvarsposition. Pata - Pon - Chaka - Don var de fire udtryk, der kunne kombineres, og selvom det til tider var svært at huske knaptryk under en hektisk kamp, blev det aldrig rigtigt frustrerende.

Som ivrig spiller af stort set alle musikspil fra Parappa the Rapper til Dancing Stage tog jeg imod Patapon-rytmeoplevelsen med åbne arme. Det var derfor med store forventninger, at også denne UMD-skive blev kastet i PSP'en, og jeg må nok indrømme, at jeg ved første øjekast blev skuffet.

Patapon 2 ligner og føles utrolig meget som forgængeren, men denne gang er oplevelsen af at være vidne til noget nyt og unikt ikke helt så slående. Franske Rolitos karismatiske silhouetter vender igen tilbage, og musikken er påfaldende ens. Efter et år der har budt på Loco Roco, Pixeljunk Eden, Flower, Braid, Guitar Heroes og et hav af eksperimenterende titler virker Patapon ikke længere helt så imponerende og nytænkende. Hvor etteren var som første møde med en velsmagende, iskold smoothie, føles efterfølgeren desværre mere som at få leveret en kasse frugt og en bunke med køkkenudstyr, for derefter med bind for øjnene, at blive bedt om at genskabe oplevelsen. Intet udover det mest basale er særligt intuitivt præsenteret, og hvad der tidligere gjorde Patapon til en fornøjelig titel, bliver nu begravet i et hav af let diffuse micromanagement-muligheder.

Da Tanggaard i sin tid anmeldte etteren følte jeg måske nok, at han var lidt hård, derfor er det underligt i skrivende stund at overveje, om efterfølgeren faktisk fortjener selvsamme syvtal.

Patapon 2 kan dog anbefales til storfans af originalen, eller hvis du savner et gensyn med de tobenede øjne og higer efter en højere sværhedsgrad samt et system, der lægger op til masser af forsøg og gætværk. Os andre, vi pata-pata-pata-poner videre.

Lee West

KARAKTER 7/10
Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 8/10
GOOT, MEN IKKE MEGET ANDERLEDES

- Stadig charmerende og fantastisk for storfans af Patapon
- Rodede tilføjelser, der ikke gør nye spillere nogen tjenester



NINJA BLADE

Katana-sværdet synes efterhånden en smule sløvt...

Platform **X368** Udvikler **FROM SOFTWARE** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1**
 Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **16+**

Jeg spillede *The Last Ninja* på **C64**, *Shadow Ninja* på **Amiga**, *Shinobi* på **Mega Drive**, *Mystical Ninja* på **Super Nintendo** og *Ninja Gaiden* på **Xbox**, og alligevel kan jeg ikke huske nogensinde at have mødt en Ninja som **Ken Okanawa**.

Som del af et knapt så hemmeligt slags Ninja-politi, er Ken med helt i front, da en mystisk virus rammer Tokyo og begynder at forvandle de altid superelskverdige ungpiger i skoleuniform, til den slags skrækindjagende monstre som altid synes at plage ninjajer.

Genren er action, og inden man rigtigt ved hvad der foregår, er man allerede blevet smidt ud i den første Quick Time-sekvens hvor hurtige knaptryk lader Ken lave pindemad af de angribende fjender. Det lyder ganske almindeligt for genren, men som timerne skrider ind på spillekontoen opdager man, at spillet har gjort den fatale fejl, at vise alle sine kort inden for den første halve times spil.

Det virker ellers fortrinligt, når Ken med et par få strejf med sine sværd får fjenderne til at kigge langt efter deres flyvende kropsdele, før de forvandles til en gang støv. Og at give adgang til stort set alle evner og våben fra

start er ligeledes en god idé, fordi man så i stedet kan koncentrere sig om at udnytte dem til fulde.

Men noget er gået galt, og i stedet for at stole på egen intuition har man i stedet fokuseret kræfterne på at efterligne andre spil. Derfor smides der om sig med kedelige historisekvenser, og forfærdelige Quick Time-sekvenser. Som vist i *God of War* kan de sagtens være spændende, men her bruges de med så få minutters mellemrum at enhver intensitet hurtigt fordufter. Helt galt går det også gået med det grafiske design, og Ken selv, der med en maske der ligner et 8-tal klippet ud i papmache, er en af de de grimme superhelte jeg har set til dato.

Der er alt for langt mellem de gode bidder, og Ken fortjener derfor ikke min hjælp – så finder jeg hellere de andre ninjajer frem igen.

_Thomas Blichfeldt

KARAKTER 5/10

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

HALVBEDELIGT ACTIONSPIL

- Godt kampsystem. Adskillige hemmeligheder. God kontrol.
- Fantasiløst grafisk design. Konstante quicktime-sekvenser.

Genre **ACTION**



JAMEN DET LIGNER JO... Voldsomt ser det ud, men *Ninja Blade* mangler langt mere dynamik og fart, for at kunne blande sig med klassens tungeste drenge. Yderligere hjælper det heller ikke at hovedpersonen selv, ligner en pauseklovn fra en dårlig tegnefilm.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Rockstar har rettet skrumpepistolen mod Liberty City og er nu klar med oplevelsen i lommeformat

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **ROCKSTAR LEEDS** Udgiver **PAN VISION** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1 - 2** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION**



DET LIGNER JO SIG SELV Grafisk er det ganske simpelthen ikke til at forstå, hvordan Rockstar Leeds har hevet så meget ud af maskineriet. *Chinatown Wars* er uden sammenligning den mest imponerende 3D-verden, vi har set på Nintendo DS hidtil.

Det var naturligt at forvente, at *Chinatown Wars* ville være en nedroslet version, af alt hvad der nogensinde har gjort *GTA* populær. Det er det ikke, og med "18+" certifikatet klar som beskyttelse, har Rockstar Leeds ikke set nogen grund til at spare på seriens voksne indhold.

"Uncle Kenny" Wu Lee er den første der tilbyder mig et job, og hvad der starter i det småkriminelle udvikler sig hurtigt til en kamp om herredømmet over byens mest stoftrafikerede områder, med restaurationen af Triaden som det ultimative mål.

Missionsstrukturen fungerer på samme

måde som i de tidligere spil, og hvor "Uncle Kenny" starter ud som min eneste kontaktperson, udvides mit netværk hurtigt til at inkludere undergrundens mest skumle personligheder, alle med hver deres agenda.

Den mest gennearbejdede nye mulighed er dog salg og køb af de mange stoffer, der gennemsyrrer byen. Pushere er klar til at købe og sælge over hele byen, og oftest er efterspørgslen på enkelte varer større nogen steder i byen end andre, hvilket hurtigt kan udnyttes hvis man har de rigtige kontakter.

Verden er akkurat ligeså levende som jeg normalt har været vant til fra serien, og



FAKTA

DMA HVEM?

Egentligt var det slet ikke Rockstar der startede *GTA* serien, det var i stedet den skotske udvikler *DMA Design*, og det var først fra seriens andet afsnit og fremover, at der kom til at stå Rockstar på spillekassetten.

gaderne er fyldte med biler, støj og indbyggere med hvert deres formål. Der kan ikke være nogen tvivl om, at dette er den mest imponerende 3D-verden på maskinen endnu.

Selv med et par småfejl hist og her har *Chinatown Wars* den enestående egenskab tilfælles med de andre kapitler af *GTA*-serien, at det er en absolut tidsrøver, som ofte forvandler hvad der skulle have været fem minutters leg, til timevis af underholdning.

_Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

GTA MED ALT I LOMMEFORMAT

- Utroligt mange timers spil. Fantastisk grafik. Stor originalitet.
- Dialogen er svag. Lyden lever ikke op til resten af serien.

RESISTANCE: RETRIBUTION

Sony klemmer PlayStation 3-serien Resistance ned på PSP, og Lee West nyder resultatet

Platform PSP Udvikler SONY BEND Udgiver SCEA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version PAL Anb. Alder 16+

Genre ACTION



SKYD! SKYD! SKYD!

Snigskytterfler, der skaber en slags slowmotion, og dermed gør det lettere at placere headshots, plasmaguns, granater og kraftskjold er bare nogle af de fornøjelige dræbere, som det velpolerede spil byder på.

Efter en ganske imponerende og stemningsskabende introduktion, bliver jeg kastet ud i den første ildkamp. Spillet leverer en fin tredjepersonsvinkel, og det står hurtigt klart, at her er et seriøst forsøg på at levere en håndholdt Gears of War rutsjebanetur i Resistanceverdenen.

Lige indtil du affyrer det første skud. Fjenden virker som en svamp, og efter en sand byge af projektiler falder han endelig til jorden. Hvorfor man i begyndelsen af spillet skal have kastet et våben i hænderne, der virker omtrent lige så effektivt som en utæt vandpistol, er uforståeligt. Heldigvis byder det dusinstore arsenal på andre mere interessante og tilfredsstillende våbentyper.

Syphon Filter: Logan's Shadow viste, at det kunne lade sig gøre at hive en fornuftigt styring ud af maskinen, og ikke alene leverer Sony Bend samme tilfredsstillende med Retribution, udvikleren overgår også alle forventninger. Spillet kan også styres med dit PS3-joypad, hvis du er den heldige ejer af en PlayStation 3, og med et tv-ud kabel i siden på din PSP, kan du selvfølgelig også køre det ud på storskærmen. Spiller du derimod Retribution udelukkende på din PSP, er styresystemet tilpas intuitivt, med aim-assist. Alle detaljerne samt de mange indstillingsmuligheder for både knapper og følsomhed gør Retribution til et af de mest



FAKTA

GRAYSON

Resistance: Retribution følger marinesoldaten James Grayson i ugerne efter det oprindelige Resistance: Fall of Man, og broderens infektion af Chimeragenet. Grayson er nu fængslet som deserter, men bliver hurtigt sat fri, for at hjælpe oprørsgruppen "The Maquis" med at tilbageerobre Europa fra de invaderende Chimeraer. Til tider er helten dog så machohermende krampagtig at høre på, at det bliver gabende kedeligt.

TIPS

SPIL OGSÅ GEARS OF WAR

8/10 X360
Marcus plukker aliens og luftter musklerne i et lækkert tredjepersons eventyr på Xbox 360.



SIGHTSEEING Retributionoplevelsen virker fantastisk helstøbt: banedesignet er gennemtænkt, og når Grayson kravler, svømmer eller løber igennem energiudladninger og skud, sker det sjældent til et slideshow af gråbrunt genbrugstapet.

spilbare skydespil på den lille håndholdte. Fjenderne er ligeså vellykkede, uanset om det er mange af de klassiske typer fra PlayStation 3-versionerne, eller de mangeartede bosstyper, der spænder over alt fra muterede giganter til ED-209 inspirerede robotter. Stemmeskuespillet er næsten på samme høje niveau som det pompøse og filmagtige lydspor. Er du ejer af Resistance 2, og endnu ikke solgt på Retribution, lokker PSP plus med flere salgsmønstre i form af gennemspilning som inficeret, nye dialoger, flere våben, regenererende liv samt nye områder, der tidligere ikke kunne nås. Multiplayer byder på fem modes,

mens Voice chat, klaner, rang, medaljer og venelister også er blevet klemt ned på skiven. Det er virkelig imponerende, så lidt Retribution føles som de sædvanlige spinoffs til håndholdte, og efter 12 timers spillet og masser af udfordringer i vente, er der kun tilbage at sige: køb det.

Lee West

KARANTEN 9/10

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

HELSTØBT OPLEVELSE

- De kreative omgivelser af hardwarens begrænsninger.
- Det lidt tamme stemmeskuespil og dialogen.



WANTED: WEAPONS OF FATE

Skud er blevet kurvet, fjender besejret, og en filmrolle efterlevet med Blichfeldt i førersædet

Platform **PC/X368/PS3** Udvikler **GRIN** Udgiver **WARNER BROS. INTERACTIVE** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet version **GULD**, PC Anb. Alder **18+**

Genre **ACTION**

SNEDIG SNIGER

Gør man brug af spillets snedige coversystem, vil man i løbet af ganske kort tid kunne snige sig op på fjenderne og udskedelliggøre dem på voldsom vis. Ønsker man ikke at bruge pistolen, er kniven også altid tilgængelig.



VELKOMMEN OMBORD Her ses en af spillets mest originale baner, hvor de gængse kontorbygninger er blevet skiftet ud med et fly, der senere skal finde sig styrkende mod jorden. Din fremgang dikteres efter hvor god du er til at finde dække fra fjenderne.

Udvikleren er svenske GRIN, og de har på intet tidspunkt under udviklingen af Wanted lagt skjul på de mange spil, der har inspireret dem. Derfor når man næsten at falde i søvn, inden spillet begynder at vise sin rigtige kulør.

I stedet for bare at lade Wanted være undskyldt med at være et licensspil bundet op over andre spilsucceser, der stadig er bedre end 999 af de andre spillicenser vi ser i dag, har GRIN nemlig tilføjet spillet en smule

originalitet.

Hvor "bullettime" efterhånden er blevet standard for ethvert actionspil, har GRIN med Wanted valgt at lave deres egen variant. Ved at aflede fjendernes opmærksomhed med et par blindeskud, træder man ind i en tidslomme som sløver omgivelserne en smule. Skynder man sig at bevæge sig fra dække til dække mens tidslommen er aktiveret, vil tiden dog blive yderligere sløvet ned for hvert dække man

D en evige drøm om at blive opdaget, om en dag at få åbnet en helt ny side af sit liv for at flygte langt væk fra de grå omgivelser, der snigende er blevet hverdag, er noget de fleste har tænkt på, og derfor også udgangspunkt for en masse eventyr.

Personligt lurer det eksempelvis stadig i mig, at døren en dag bliver åbnet og et Formel 1-team vælter ind for at fortælle mig, at det er mig de har ledt efter i alle disse mange år.

I Wanted-filmen blev Formel 1-drømmen byttet ud med rollen som pistolsvingende revolvermand, og hvor filmen brugte halvanden time på at forklare hvorfor og hvordan Wesley Gibson gik fra navnløs kontormedarbejder til søvntrængende actionhelt, forventes det i spillet at jeg kender alle detaljerne eller blot vælger at se bort fra dem. Spillet foregår timer efter filmen og fokuserer på de mange strabadser Wesley's forældre måtte igennem for at skjule hans eksistens som spæd.

Det er dog langt mere håndgribeligt end det lyder, og da kontrollen endelig overlades til mig hvisker en stum stemme "Gears of War", og lader mig kaste mig efter dække, sigte og skyde ganske som var jeg den fødte, virtuelle pistolkonge.



FAKTA

LICENSER FRA ALLE SIDER

Foruden at skabe et spil over Wanted licensen, er GRIN allerede godt i gang med adskillige andre licens projekter. Således arbejdes der lige for tiden også på spillet over den kommende Terminator film, samt naturligvis den stort-opsatte opdatering af Capcoms klassiker Bionic Commando. Udvikleren der startede med den hæsbælsende fremtids-racer Ballistics er i sandhed kommet langt siden sin spæde begyndelse.

TIPS

SPIL I STEDET

Gears of War 2 9/10
XBOX 360

Marcus Fenix og slænet drager gennem et af det bedste actionspil endnu.

HVOR I VERDEN ER... Lokaliteterne er overraskende mange og diverse i Wanted: Weapons of Fate, og rangerer lige fra udtjente gamle borgre, til underjordiske bjerg-huler og grå kontorbygninger. Oftest har du dog ikke tid til at beskue de forskellige steder for andet end det dække du hele tiden søger efter.



SKYD IKKE, NYD!

Den svenske udvikler har badet hele spillet i en lækker belysning, der måske ikke er særlig realistisk, men giver en forbløffende lækker effekt når man tager sig tiden til at beundre den. Et grafisk pragt-værk er det ikke, men bestemt en lækker detalje.



HVEM DER? Skal man være effektiv, skal man også bruge dine forskellige tilgængelige teknikker, her blindskud.

når til, og fjenderne vil hurtigt miste enhver anelse om, hvorhen de skal pege deres våben. Banerne er derfor bygget op, så man med en smule øvelse kan bevæge sig fra skjul til skjul, og kombinere dem som man ville gøre med angreb i et kampspil.

Knap så sjovt er det dog at kurve projektilerne, og selvom det i filmen er det helt store omdrejningspunkt i alle actionscenerne, føles det i den interaktive version som et billigt trick der alt for let kan udnyttes. GRiN lader mig ellers ganske simpelt bestemme kurven på projektilet med det ene analogstick, ganske som jeg ville i ethvert golfspil. Problemet er bare at hvert succesfuldt drab lader mig bruge tricket igen, hvilket betyder, at jeg ikke har brug for at benytte andre muligheder med mindre jeg bevidst vil gøre det mere besværligt for mig selv.



FAKTA

SMIL ELLER GRIN

GRiN er en af de udviklere som aldrig har gjort sig i kompromisser. Derfor var der en forklaring med til mange af udviklerens første spil, hvor i der stod hvorfor de havde valgt kun at udvikle deres spil til de absolut kraftigste PC'er på markedet. En særdeles modig beslutning, der siden har holdt udviklerens tekniske kompetencer helt i top.

Den overraskende dosis originalitet er dog ikke nok til at skjule, hvad der andre gange viser sig at være et aldeles skabelonskåret bud på genren. Værst er udviklerens inkonsekvente banedesign, der det ene øjeblik imponerer og skaber spænding, for i det næste at tabe det hele på gulvet, som havde enhver kreativ tanke for en stund forladt holdet. Når jeg kaster mig i dække blandt sæderne i et styrtende fly, og skubber madvogne afsted som bevægeligt skjul, føler jeg mig som del af en hæslig blockbuster. Men når jeg i en anden bane skal lege skydetelt bag en maskinkanon, og i den efterfølgende bane skydetelt med snigskyteriffel, er jeg ved at falde i søvn.

Jeg er ikke et sekund i tvivl om de fleste udviklere gerne havde trukket Wanted-licensen ned over Gears of War, og været ganske tilfredse med resultatet. Den eneste grund til at det ikke er sket her, er at udvikleren GRiN ganske enkelt har haft for meget respekt for sig selv og licensen, til at lade det ske. Derfor ender spillet som noget, der så ufatteligt gerne ville have været mere end et licensspil, men hvor ressourcerne og tiden bare ikke har været til, at udvikleren har kunnet følge projektet helt til dørs.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 6/10

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

SJOVT ACTIONSPIL

■ Sjovt dækkesystem. God kontrol. Spændende banedesign
■ "Billige" specialevner. Inkonsekvent banedesign.

AFRO SAMURAI

Østens mest tilbagelænedede samurai hugger løs

Platform **X360/PS3** Udvikler **NAMCO BANDAI**
Udgiver **NAMCO BANDAI** Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version **X360, PAL** Anb. Alder **18+**



HYAAA Udvikleren har fundet et lækkert grafisk udtryk til spillet, også selvom resten af pakken ikke hænger sammen.

De slæbende trommer afslører hiphop-producer **RZA's** fingre på pulten, og det klæder i den grad et spil som Afro Samurai, der lever og ånder for udtrykket.

Formen er stærk og fladskærmen propes med maleriske solopgange, imponerende guldbelagte dragetempler og oprørte have med faretruende mørke regnskyer. Midt i det hele står Afro Samurai klar til at skære adskillige centimeter af enhver, der står i vejen for ham.

Til gengæld er det sværere at få øje på den usvigelige sikkerhed og de store armbælgelser i det rent spilmæssige. Afro Samurai er et produkt der lader sig, eller rettere dig, nøjes med slappe, ensformige kampe, hvor der intet tempo eller afveksling er at spore. Endeløse rækker af uintelligente fjender samles som fluer om en lort, mens de med meget lidt engagement og et smalt repertoire af bevægelser forsøger at stoppe dit blodige fremtog.

At man heller aldrig føler, at man rent faktisk svinger andet end en tandstik, er nærmest utilgiveligt. Afro Samurai er som Kratos, en veltunet dræbermaskine. Men hvor den græske slagters voldseskapader udmøntede sig i velinstruerede kampe med en overbevisende virtuel tyngde, er Afro Samurai lillebroderen, der vifter med farverige balloner fyldt med helium.

Kameraet har i øvrigt den sædvanlige tendens til at flakke rundt om dig, og i visse tilfælde svinger du derfor helt i blinde. Når det ikke sker, så bruges det til at vinkle kommende kampe i enten slow-motion eller fra skæve vinkler, og mens det ser strålende ud de første par minutter, så misbruges effekten i en sådan grad, at det i stedet bliver søvndyssende og irriterende.

Fans af manga-serien bør måske se cocktailen an, men i andre bør vente på noget, der har lidt flere spilmæssige visioner.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 4/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 4/10

KEDELIGT MIKROFONHÅR

■ Visuelt lækkert. God musik. Lækker atmosfære.
■ Ensformigt. Uden et godt tempo. Uintelligente fjender.



Genre ACTION



DET ER JO LIGESOM...

Wheelman begrænser dig ikke kun til at sidde bag rettet, og lader dig også løbe rundt i tredjeperson. Her tager spillet en drejning til svagt skydespil, og spørgsmålet er om ikke man havde gjort bedre ved helt at undlade denne skuffende del.

WHEELMAN

Vin Diesel kører Barcelonas gader helt tynde, og Petter er med hele vejen

Platform **X360/PS3** Udvikler **MIDWAY** Udgiver **ATARI** Udgives **UDENJ** Antal spillere **1**
 Testet Version **X360, PAL** Anb. Alder **16+**

Wheelman er et underligt spil. Det er en filmlicens hvor filmen først kommer efter spillet, men hvor instruktøren stadig vil kræve, at man kender spillets historie for at forstå handlingen i den kommende actionfilm.

Det er alt sammen ambitiøst, og det er med stor selvtillid, at Midway blæser en af de mest intense indledninger jeg nogensinde har oplevet i gang, naturligvis inkluderende et bankrøveri, en lækker dame i tætsiddende læderdress og en kuffert fuld af stjålne penge. De har brug for et lift, og hvem bedre til det end dig og din toptunede Chevrolet? Men så begynder spillet, og entusiasmen forsvinder hurtigt. Den første halve time går ud på at køre bil, hurtigt, inde i Barcelona. Historien føles en smule forceret, biljagterne indeholder elementer som nærkampangreb, hvor man skal skubbe til andre indtil de eksploderer og gaderne er tomme som i en spøgelsesby.

Heldigvis ændrer spillet karakter en smule, og det begynder at blive bedre. Vin Diesels figur Milo Burik skifter t-shirt, allierer sig med byens rumænske mafia og finder et maskingevær i en



FAKTA

TIGON HVEM?

Tigon Studios er navnet på Vin Diesels eget spillfirma, som dog indtil videre mest har fungeret som konsulenter på spillene over Fiddick karakteren, og nu Wheelman. Firmaet har dog adskillige projekter i støbeskeen, blandt andet Secret Service, Perrone, Melkor og Barca B.C. Genrene spredter sig over alt fra rollespil, til action og strategi. Så skulle der vist være nok Diesel til alle.

TIPS

SPIL OGSÅ

Burnout: Paradise **8/10**
 X360/PS3/PC

Fantastisk bilspil der sætter alle kræfterne på fart og action.



OG SÅ AFSTED Fartfølelsen og bilfysikken er overraskende god i Wheelman, og denne del af spillet bliver sjældent kedelig. Bedre bliver det kun af at grafikken på alle tidspunkter er godt detaljeret og fyldt med lækre effekter.

skjult gyde. Spillet som til start minder om Pursuit Force til PSP forvandles og tager nu i stedet form som en actionoplevelse à la Saints Row – jeg stiger ud af min bil, stjæler en ny, hopper ud igen og springer en bygning i luften. Wheelman har helt sikkert sine lyse stunder, og jeg er positivt overrasket det faktum at Midway har ladet sig så meget inspirere af GTA-verdenen, som de har. Historien fortæller om Milo (en amerikansk agent under dække, på opgave i det solrige Spanien) og hans jagt på byens gangsterkonger. Mellemsekvenserne er lækre, og det mærkes tydeligt, at Midways ambitionsniveau har været højt.

På trods af en lækker bilfysik og god variation i opgaverne falder Wheelman dog igennem på et par punkter. Biljagterne er langt fra så underholdende som de kunne have været, hvis Midway helt havde skåret helt nærkampsystemet væk, hvor man ved hjælp af

nervøse ryk i højre analoge styrepind forsøger at ramme modstanderne. Yderligere hjælper det heller ikke, at Barcelona virker som en spøgelsesby og at politiet i spillet er dummere end sand. Og så kan man undre sig over at Midway pludselig føler, at de skal prædike om hvad der er sundt, ved at sørge for at hverken fodgængere eller politi kan skades i Wheelman – de hopper i stedet til siden, lige meget hvor hurtigt man kører mod dem.

Wheelman er ikke uden sine fordele, langt fra, men det er også langt fra så godt som Grand Theft Auto IV og Saints Row 2.

Petter Hegevall

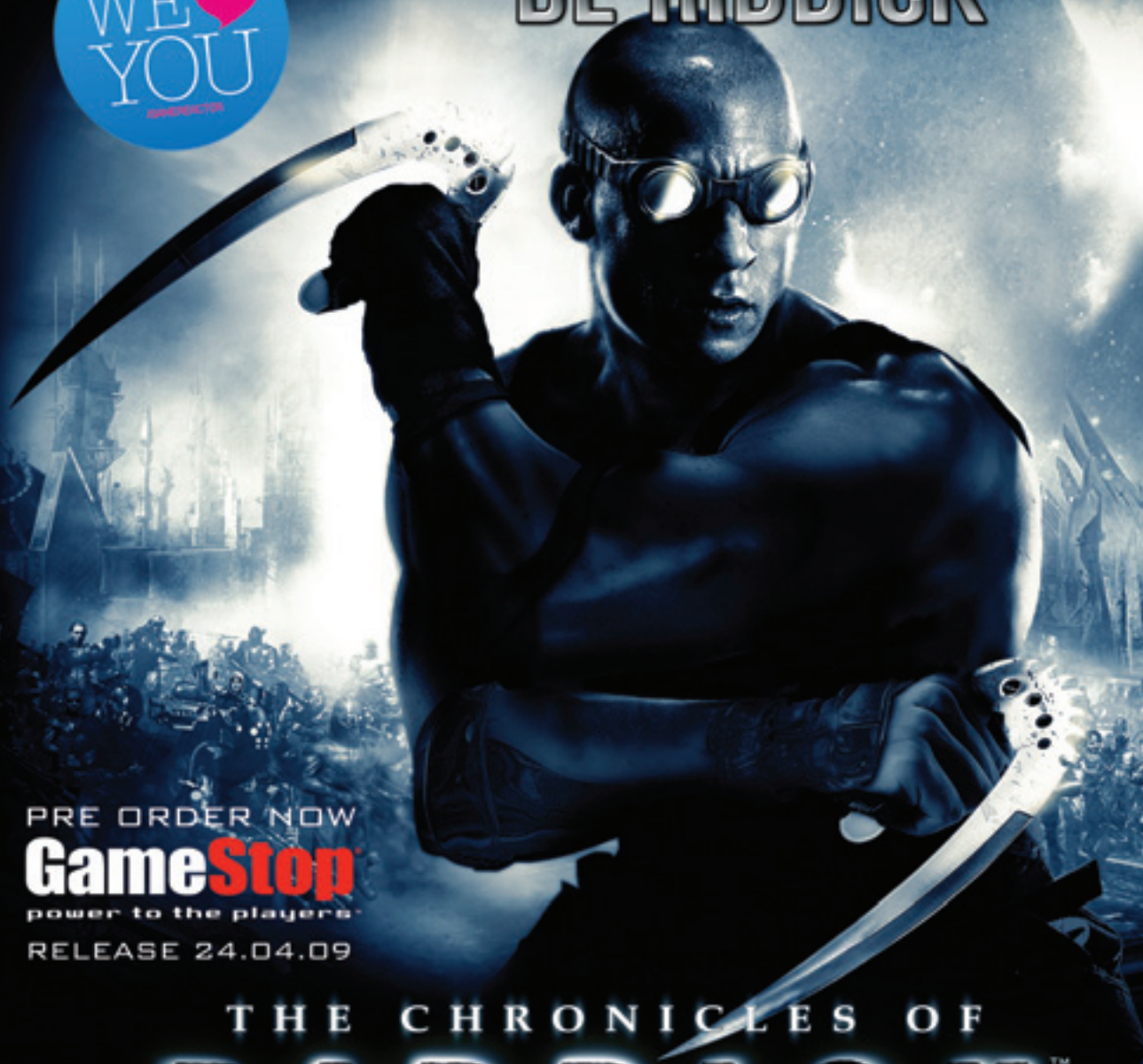
KARAKTER 6/10
 Grafik **8/10** Lyd **8/10** Gameplay **5/10** Holdbarhed **6/10**

ORDINÆR ACTIONOPLLEVELSE

- Lækker grafik. God musik. Varierede opgaver. God historie.
- Livslos by. Dumme fjender. Dårlige animationer.



BE RIDDICK



PRE ORDER NOW
GameStop
power to the players
RELEASE 24.04.09

THE CHRONICLES OF **RIDDICK**

ASSAULT ON DARK ATHENA

INCLUDES THE REMASTERED
2004 CLASSIC
**"ESCAPE FROM
BUTCHER BAY"**
TWO CHRONICLES ON
ONE DISC



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - BRAND NEW FULL-LENGTH CAMPAIGN



THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE "PITCH BLACK" MODE



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES, COUNTLESS KILLS



PC DVD ROM

www.riddickgame.com

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3





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.

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

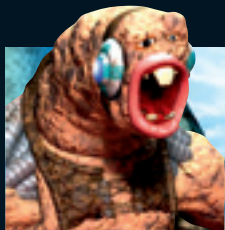


REN MAGI. Selv ni år efter dets udgivelse er det stadig imponerende hvor mange smukke grafiske detaljer Sacrifice har at byde på, og man kan ikke andet end at drømme om hvad en opdateret version af grafikteknologien ville kunne vise.

SACRIFICE

Earthworm Jim, MDK og Messiah var ikke nok. Shiny ville genopfinde strategigeneren...

Platform **PC** Udvikler **SHINY** Udgiver **INTERPLAY** Lanceret **1999**



IDEER SHAL DER TIL

Med teknologien på plads bliver karakterdesigneren Joby Otero, givet al den plads han skulle bruge, til at kreere det måske mest originale ensemble af underlige figurer og væsner, nogensinde set i et spil af dennes slags. Manahoars var nødvendige for at suge mana til sig, men da de ikke kunne forsvare sig selv, var de designet som små evigt nervøse skvat. Ikarus var i stedet aldrende krigsveteraner, som med syede vinger af læder flaksede løs for i korte perioder at holde sig svævende, og Boulderdash enorme monstre som med deres haler kastede klippestykker efter modstanderen. Vi så gerne en efterfølger.

Stratos, Pyro og Persephone sloges alle om min opmærksomhed, ganske uvidende om at jeg aldrig ville kunne hjælpe andre end James, den kære, simple gud af sten og jord, der foruden sin hyggelige personlighed, havde en vis lighed med Earthworm Jim, heltens fra Shynys tidligere spil.

De tilbød mig alle løfter om magt, besværgelser og frygtelige tilføjelser til mine hæere af mærkelige væsner, hvis bare jeg lige kunne gøre dem en tjeneste og skaffe andre guder af vejen.

Spillet var Sacrifice og foruden allerede, at have overbevist mig med sine tidligere bedrifter, havde Shiny et es i ærmet når det kom til at pumpe nyt liv i den stagnerede strategigeneren: RT-DAT. RT-DAT var navnet på det maskineri der drev hele værket i baggrunden, og var på daværende tidspunkt ligeså uvirkelig som tidsmaskinen, udødelighed og andre gode emner fra gode science-fiction historier. Alligevel havde Shiny fået teknologien til at virke, og kunne byde på et spil hvor detalje-

graden altid var enorm, fordi programmet selv fandt ud af, hvor spilleren kiggede hen og derfor vidste hvor kræfterne skulle fokuseres.

Joby Otero befolkede verdenen med højst originale og mærkværdige skabninger, som alle var imponerende animerede. Ligeledes imponerende var verdenerne der skiftede mellem rullende grønne bakker, afbrændte og døde sletter og meget andet.

Den mest positive overraskelse var dog at denne fantastiske grafikklir, kun var indpakningen til et af de mest originale og actionfyldte strategispil til dato. Straks efter at have taget kontrollen over troldmanden Eldred, måtte jeg nemlig i gang med at indtage mana-fontæner, samt besejre fjendtlige monstre for, at stjæle deres sjæle og ofre dem til min valgte gud, før de igen kunne genfodes som egne tropper.

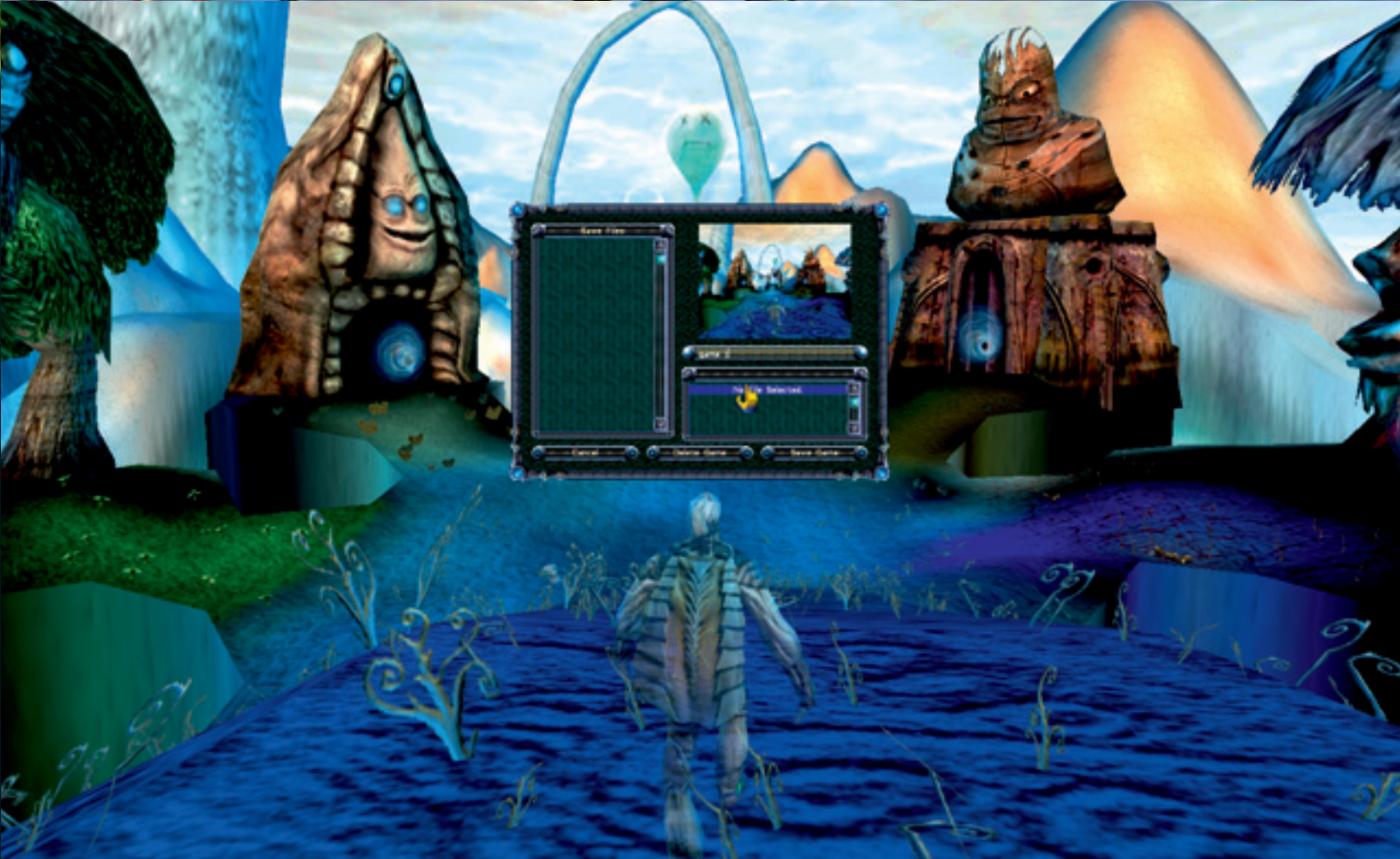
Med fingrene godt placeret på WASD-tasterne og Eldred repræsenteret i tredjeperson, føltes det ligesom at spille et action-spil, og med de eneste ressourcer værende mana som

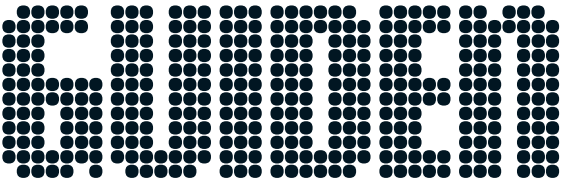
klarede sig selv, og sjæle som krævede at man gik i kamp, blev man altid tvunget til at spille aggressivt. Belønningen i kamp var altid kun de sekunder væk, det tog at nedkalde den såkaldte "Sac Doctor" der med en meterstor kanylde sugede fjendtlige sjæle op, og galoperede tilbage til offerstedet.

Det hele blev underbygget af Eldreds sørgelige skæbne som fortaltes i retrospekt, og de valg man forud for hver bane foretog sig alt efter hvilken gud man valgte at hjælpe.

Næsten ti år efter sin udgivelse er det ekstremt imponerende hvor godt Sacrifice stadig holder rent grafisk, men nærmest forbloffende hvordan det stadig i dag er ligeså originalt og spilbart som da det blev lanceret. Good Old Games har for nylig opdateret spillet, så det kører på selv de nyeste systemer, og derfor har jeg igen begivet mig i krig mellem guderne, præcis ligeså godt underholdt som for ti år siden.

_Thomas Blichfeldt





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 købsguide 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.	SPILTITTEL	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 Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
8	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
9	Saint's Row 2 PS3-spillere fik ikke originalen, og derfor er der god grund til at kaste sig frådende over fortsættelse.	Action	THQ	9/10
10	Pure Poleret og lækkert ræs i ægte arkadestil. Pure er spillet du har ventet på i årevis. Fremragende.	Racing	Disney	9/10
11	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	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	The Chronicles of Riddick: Dark Athena Vin Diesel er tilbage som den dystre Riddick i Starbreezes genfortælling af Xbox overraskelsen.	Sport	Atari	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

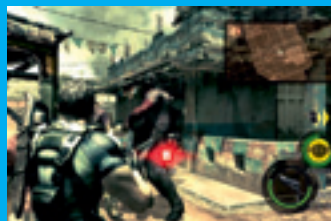
GAMEREACTORS købsguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk, Danmarks største spille-til.

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 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.

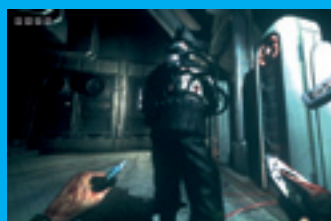


SKAL SPILLES

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

STARBREEZE STUDIOS / ATARI

Hvad handler det om: Som den iskolde Riddick sniger du dig afsted i mørket, for at undslippe en potentiel fatal skæbne.
Bedste øjeblik: Når du lærer at gøre brug af de simple, men velvirkende spillmekanikker og uden problemer udskadelligør den ene fjende efter den anden fra mørket, mens Vin Dieles hæs stemme droner ud af lyd-anlægget med perfekte onliners.
Til dig som: Elsker at skulle snige dig frem, i stedet for bare at trække en pistol og skyde løs, og elsker en god antihelt.

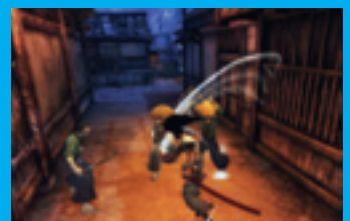


UNDGÅ!

AFRO SAMURAI

NAMCO BANDAI / ATARI

Hvad handler det om: Du er verdens coolste samurai, der med mikrofonhår og sværd gør verden et usikkert sted for alle, der måtte stå dig i vejen.
Værste øjeblik: Når du hakker løs på fjenderne, og må indse at effekten er minimal. Dit sværd føles som var det lavet af vådt pap, og alle efterfølgende kampe føles meningsløse og ekstremt kedelige.
Vælg i stedet: Heavenly Sword blev ikke helt så godt som vi havde håbet på, men Narikos færd gennem den ekstremt flotte verden er stadig værd at afprøve hvis man er til genren.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **220 G**
 Mål **176x74x23**
 Pris **1299,-**

Sonys PSP kommer med en stor widescreenskærm, 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	SPLTITEL	KARAKTER
1	Daxter	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	God of War: Chains of Olympus	8/10
4	Echochrome	8/10
5	Lumines II	8/10

MICROSOFT XBOX 360

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

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	SPLTITEL	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	ZK 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	ZK 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	ZK 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	The Chronicles of Riddick: Dark Athena Vin Diesel er tilbage som den dystre Riddick i Starbreezes genfortælling af Xbox overraskelsen.	Sport	EA	8/10
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	ZK 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 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 videregitteret, 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

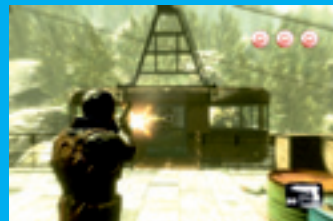
WANTED: WEAPONS OF FATE

GRIN / WARNER

Hvad handler det om: Wesley Gibson kan kurve projektiler i luften, hvilket gør ham til en åbenlys spilhelte. Her fortælles historien om hans barndom, samt hans forældre dog naturligvis pakket med action.

Bedste øjeblik: Når spillets innovative cover-system begynder at blive en del af strategien, og man uden de store problemer laver vellykkede overraskelsesangreb på fjenden.

Til dig som: Mangler et udmærket actionspil der ikke nødvendigvis prøver at bilde dig ind, at det er det bedste siden skiveskåret brød.



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 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!

NINJA BLADE

FROM SOFTWARE / MICROSOFT

Hvad handler det om: Tokyo forvandles i løbet af få sekunder til et paradys for underlige monstre, og kun Ken Okanawa og hans trofaste våben kan rydde op i rodet.

Værste øjeblik: Når endnu en Quicktime-sekvens afbryder spillet, og beder dig om at indtaste knapsekvenser med få sekunder varsel, og straffer enhver fejl ved at bede dig om at gentage sekvensen igen.

Vælg i stedet: Ninja Gaiden 2 lever godt nok ikke op til forgængeren, men leverer alligevel knivskarp action med Ryu Hayabusa i hovedrollen. Ninjaen er pengene værd.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **DVD**
 Vægt **235 G**
 Mål **148x95x29**
 Pris **199,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 DS

NR.	SPILTITEL	KARAKTER
1	Chrono Trigger	10/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
5	Professor Layton and the Curious Village	8/10

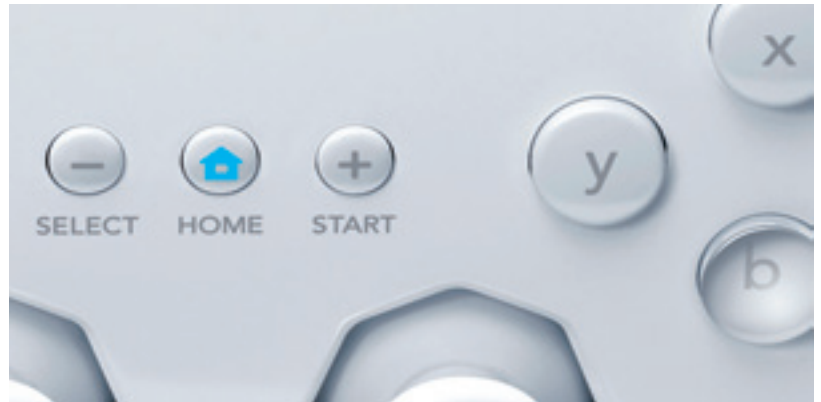
NINTENDO WII

Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 WII

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

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

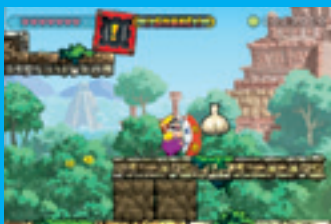
GAMEREACTORS købeguide er helt og holdent baseret på redaktionens egne favoritter, og har derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spilleliste.

SKAL SPILLES

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er Marios onde nemesis 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.

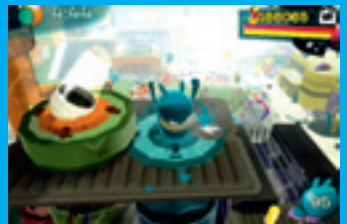


SKAL SPILLES

DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

Hvad handler det om: En fæl race af højtalerligende 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

MADWORLD

PLATINUM GAMES / SEGA

Hvad handler det om: I Jacks tonstunge støvler bliver man deltager i det mest makabre spilshow til dato, alt sammen illustreret som en sort-hvid tegneserie. **Bedste øjeblik:** Når du møder spillets opfindsomme boss, der hver især skal klares med specifikke strategier, snilde og god brug af Nintendo-konsollens unikke muligheder. **Til dig som:** Har brug for mere end børnevenlige Nintendo eventyr, med masser af farver og familieværdier til den lille hvide konsol. Det her er lige omtrent så voksent og brutalt som det kan blive på nogen konsol.

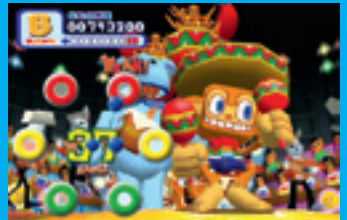


LINDIGAI

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SEGA

Hvad handler det om: Du er en lille abe, der ved hjælp af to knaldrode 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 ænser hvad det er du gør, og dermed gør spillet langt sværere end det burde. Og så er alle de indlagte mini-spil af så fladpandede 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.

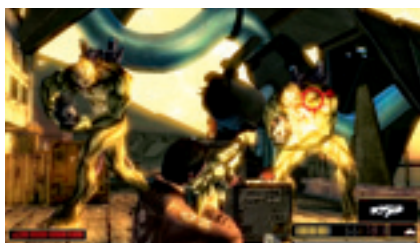




LOMMEN DS: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

ROCKSTAR LEEDS / TAKE 2

Hvad handler det om: Skab et liv som Liberty Cities største forbryder, og tjen penge på alle tænkelige måder.
Bedste øjeblik: Når du indser at dette et håndholdt GTA uden kompromisser.
Til dig som: Ikke kan få nok af GTA-serien, og er parat til at prøve seriens mest eksperimenterende afsnit i lommeformat.



LOMMEN PSP: RESISTANCE: RETRIBUTION

BEND STUDIOS / SONY

Hvad handler det om: Verden står igen under angreb fra den frygtelige Chimera-fjende og kun du kan gøre forskellen.
Bedste øjeblik: Når det begynder at vise sig hvor mange kræfter udvikleren proppet i spillet, og hvor meget ekstra indhold der gemmer sig under overfladen.
Til dig som: Som elsker et heftigt actionspil,

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 formåts 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 kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis Ekstrem flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skønt!	Action	EA	9/10
8	Empire: Total War Strategi serien med verdens største krig er tilbage, bedre end nogensinde før. Kræs for alle strateger.	Strategi	Sega	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 Dybt 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 og 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 fornuftig 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 infat 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

EMPIRE: TOTAL WAR

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

Hvad handler det om: 1700 tallets mange krige har brug for en ny general, og med Creative Assemblys erfaring med genren er der rigeligt at gå i gang med for alle fans.
Bedste øjeblik: Når slagene i størrelse begynder at blive så episke og detaljerede, at det bliver noget nær umuligt nogensinde at forestille sig, at man skulle kunne vende tilbage til andre spil i genren, uden at føle at noget mangler. Det er voldsomt spektakulært
Til dig som: Savner strategispil hvor det er strategien og ikke produktionen af enheder, der giver den endegyldige sejr.



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 valg du ellers ikke ville have, både i kampsituationer og informative samtaler.
Til dig som: Kan lide en god science-fiction fortælling og selv ønsker at tage del i den. Historien er sublim og valgene mange.



SKAL SPILLES

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

RELIC ENTERTAINMENT / THQ

Hvad handler det om: De ærefulde Space Marines står igen som den sidste bastion mellem det gode og det onde, og kun du kan lede til dem til den ultimative sejr.
Bedste øjeblik: Når du oplever hvordan Relic har krydset adskillige genrer, taget det bedste fra dem alle og ender med et af de bedste og mest unikke strategispil, set i lang tid.
Til dig som: Ikke kan få nok af at nedkæmpe fjendtlige horder, mens man kontant optimerer sine tropper med nyt udstyr, og lærer dem nye utrolige evner. For the Emperor!



! UNDGA!

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.





MÅNEDENS FOKUS

VAMPYRPIGEN

Elegant svensk fortælling om en vampyripige og hendes liv

Lad Den Rette Komme Ind

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

En dreng skærer sig i hånden og spørger om en pige vil blande blod med ham. Pigen begynder at ryste, hendes pupiller går amok og hun skrigger at han skal gå. Jeg sidder tilbage i sofaen og overværer et umuligt venskab, om end et venskab som sjældent er set stærkere. Den svenske vampyrfilm Lad Den Rette Komme Ind fortæller en historie om isolation, ensomhed, venskab og umulig kærlighed. Samtidig stiller filmen spørgsmålet om vi egentlig er bedre end en blodtørstig vampyr, et spørgsmål der måske lyder dumt, men som i bund og grund flyder ud i resultatet af mennesket egne fantasier og erfaringer. Det er svært ikke at lade sig

rive med af universet der er opbygget i Lad Den Rette Komme Ind. Den simple by, de ensomme snedriver, den konstante koldt belyste nat gør sig som fænomenale scenarier i historien. Historien ved hvad den vil, og man sidder konstant og bliver ført gennem den ene magiske sekvens efter den anden. Magien kommer som et udfald af den fåmælte stemningsfyldte musik, billeder som er så gennemført beskrivende og gennemtænke at man ikke kan andet end at blive forbløffet, og sidst og ikke mindst filmens to hovedpersoner. Kåre Hedebrant og Lina Leandersson spiller fantastisk som henholdsvis den ensomme skilsmiddeldreng der bliver mobbet i skolen, og vampyripigen der aldrig kan leve et normalt liv.

Som den vampyrfilm det nu engang er bliver man

selvfølgelig heller ikke sparet for blod, og det er endnu en fabelagtig del af Lad Den Rette Komme Ind. Uden at udpensle volden i et vampyrangreb, eller jagten på blod ud i ansigtet på seeren, bliver man i stedet serveret nogle geniale vinkler på det hele, og selvom det ikke skaber sønderrivende chok-effekter, kan det mærkes helt ind til benet når en person bliver dræbt. Det samme kan mordernes tanker når det sker. Der er hele tiden noget dobbeltmoralisk over drabene i filmen, og når man føler medfølelse for de ofrene, forstår man samtidig vampyrens trang til at overleve.

Lad Den Rette Komme Ind er på alle områder en anbefalingsværdig film, og som vampyrfilm formår den at fremvise temaet fra en helt igennem nyskabende vinkel. Virkelig seværdig. **9/10**



Kandidaten

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

Der er spænding i luften som Kandidaten udfolder sig, og jeg sidder i sofaen og holder øje med alle detaljerne. Kandidaten er nemlig en klassisk thriller, og intet mindre end en klassisk dansk advokatthriller med et spind af løgne og bedrag. Det hele er ret spændende, og tempoet er højt. Men hele tiden kører der en stemme inde i mig der siger, "Der mangler et eller andet".

Det er Minority Report møder Djævelens Advokat, med et kraftigt hint af dansk realisme, når instruktøren Kasper Barfoed serverer Kandidaten. Fortællingen er skabelonskåret, personerne er tilpas vedkommende og tempoet er konstant i den rigtige ende af skalaen. Derudover er filmen lækkert filmet med sit lettere grynede, gråtonede look og Jeppe Kaas stemningsfyldte musik. Kandidaten både godt ud, lyder godt, og har desuden en tilpas spændende historie. Dog kører resten på en rutine som gør at den aldrig løfter sig særlig højt over en gennemsnitlig spændingsthriller. Den er bestemt et kig værd til som en film lørdag aften, men heller ikke mere. **6/10**

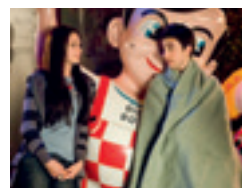


Quantum of Solace

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

Quantum of Solace' første brud på serien er det faktum at den fortsætter hvor Casino Royale slap. Bond har Mr. White, og den vilde biljagt går fra Whites håndlangere, en jagt der selvfølgelig er i den kære agents favor. Under et forår af Mr. White går det dog galt, da Bonds chef M's bodyguard springer frem som skurk og sørger for at White slipper væk. Jeg kan med rette sige at dette er Bond som du aldrig har set ham før. Daniel Craig har fået at vide at han skal være sur, og det er han. Bond er blevet forvandet fra en storcharmer til en kold og hævnøst person, med et ansigtsudtryk svarende til Steven Seagal.

Quantum of Solace er et skridt tilbage i Bond-universets retning, og hvad der kunne have været et interessant nyt tiltag i serien, ender med at blive en kold hævnhistorie uden sjæl og charme. Det er længe siden at jeg har siddet tilbage med en så tam følelse af at noget manglede. Forhåbentlig får vores kære agent et ordentlig skud Martini, shaken not stirred, inden næste film i serien kommer frem. **4/10**



Sex Drive

Genre **KOMEDI**
Udgivelse 5. MAJ
Tekst JESPER HNUJSEN

Lad det være sagt med det samme. Intet er nyt i Sex Drive, og hvis du har set Road Trip har du allerede set en bedre film, og behøver ikke spilde tid på denne film. Der er lysglimt af gode intentioner, forso på god humor og ikke mindst masser af bryster, kønssygdomme og fuldskab. Alt sammen lander pladask på jorden, med undtagelsen af et par få scener hvor hovedpersonen er udklædt i et burgerkostume. Skuespillerensemblet er ligeledes trist. Ingen af de tre hovedroller besidder komisk timing eller gode skuespillere, og selvom man undervejs møder fine cameos fra bl.a. Seth Green som amish, så tilføjer disse scener bare ikke nok til oplevelsen. Bedst er eks-Cyclops James Marsden som lans storebror Rex. Han har det tydeligvis sjovt i rollen som ensidig balle med en tyrs temperament, men ikke desto mindre er det surt at se han ikke kan bruge tiden på bedre film end denne. Sex Drive er tydeligvis tilegnet bumseede teenagere med hang til humor fra de lavere regioner, og det lykkes også...næsten. **3/10**



Yes Man

Genre **KOMEDI**
Udgivelse 28. APRIL
Tekst JESPER HNUJSEN

Tager man Yes Man og sætter op mod mange af Jim Carreys forrige film, finder man med det samme en noget mere seriøs tone. Jim Carrey beviser endnu en gang at han ikke bare duer til pruttehumor og skøre ansigter, men samtidig mestrer en hvis alvor i skuespillet. De andre skuespillere passer fint i deres roller, og Zoëy Deschanel gør især et indtryk i rollen som Allison. Kemien mellem Carl og Allison er kort sagt rigtig god.

Yes Man er i bund og grund en amerikansk slapstick komedie som man kender dem, men selve temaet er fantastisk livsbekræftende og rørende, hvilket er med til at løfte Yes Man er par trin over den gængse komedie. Når Jim Carrey redder en selvmordskandidat fra døden ved hjælp af sang og guitarspil, var jeg solgt. Filmen løfter ikke nogle større sten, og kører meget inden for traditionelle konventioner inden for komediegenren. Ikke desto mindre løfter skuespillet og temaet filmen et godt stykke over de fleste komedier, og Yes Man er helt klart en af Jim Carreys bedre film. Så lad mig sige; yes man! **7/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

FEMTE GEAR!

Det rockede synth-symposium er tilbage med en skive, der i den grad har masseret Marie-Louises øregange

Turboweekend
GHOST OF A CHANCE
Genre **ROCK/ELEKTRONISK**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Den københavnske electro-synth-trio har stadig et rungende ekko fra deres debutalbum *Night Shift* hængende efter sig, når de slår dørene op til deres seneste album, *Ghost of a Chance*. Der er så absolut ingen tvivl om, hvem der endnu en gang inviterer inden for i dette rockede synth-symposium, selvom tempoet og ihærdigheden har sænket sig en hel del.

Debuten fra 2007 var en festlig én af slagsen, og man var ikke et sekund i tvivl om, hvilke hensigter Turboweekend havde med albummet. Det var et gigantisk festfyrværkeri, der kunne tilfredsstille selv den tørstigste electroholiker. Singlerne *Into You* og *Wash Out*, der også undergik et ansigtsløft i form af et SuperTroels remix, var begge

eksplosive energiudladninger, og det faldt ret godt i streng med resten af albummet.

På *Ghost of a Chance* fanger man hurtigt en anden stemning, og selvom der stadig er en masse af alle de udglattende og lækre synthflader, som vel må ses som Turboweekends varemærke, så er det stadig en ny tilgang til genren og deres stil. Jeg skruer derfor automatisk ned for tempoet, når jeg lytter til denne plade, men forventningerne overskrues og rammer langt forbi max.

Denne nye stil klæder dem, ligeså vel, som den gamle stil klædte dem for et par år siden. *After Hours*, som er albummets første single er et glimragende pragt-eksemplar på Turboweekend anno 2009. Der er virkelig gjort plads til Silas Bjerregaards udmærkede vokal, og den tunge bas rammer et sted i mellemgulvet, og summer videre. Nummeret *Holiday*

rammer cirka ligeså plet, som førstesinglen, og man fornemmer hurtigt, at de tre unge mænd rent faktisk føler sig bedre tilpas i en genre, hvor adjektivet "hygge" kunne passe ind i en form for hygge-electro-rock sjasket til med synth og en velrullet vokal, der er tilpas kompakt og tilpas anvendelig.

Hen mod slutningen, hvor man egentligt blot er begyndt at lulle med, og føler sig godt tilpas sænker trioens tempoet yderligere. *Up With The Smoke - Down With The Ash* og *Your Body Free From Mine* er yderst behagelige numre i et nærmest Mikael Simpson-agtigt lydunivers, hvor den ene lyd skaber den næste, og man ikke helt hvad man skal forvente af næste takt.

Jeg er yderst tilfreds, når det sidste nummer ringer af, og skammer mig ikke ved at starte det hele forfra. Mmmh... dansk musik er immervæk stadig det bedste. **9/10**



The Fray
THE FRAY
Genre **POP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

De ynder ellers at gå under genren alternativ rock, men jeg har svært ved at spore det rockede i de ti nye klichéramte flodeskæringer. Der er langt fra den skræbete alternative rock scene og så til det, som The Fray generelt leverer. Men de gør sig formidabelt som dem med alle hjertevalerne og de forcerede klaverseancer.

Tilbage i 2005 havde de deres gigantiske gennembrud med albummet og singlen *How To Save A Life*, og man skal have været mere end overordentlig hellig, hvis man ikke er stødt på den i radioen. Det nye album har fuldt denne opskrift, og de har igen formået at skabe endnu et hit med *You Found Me* singlen. Den har blandt andet fået sin airplay via den amerikanske serie *Lost*. The Fray vækker ikke nogen nysgerrighed hos mig. Deres stil og udtryk er så legitimt og lige efter bogen, at det hurtigt bliver uinteressant, og jeg egentligt holder op med at lytte. Jeg synes bare ikke, de er specielt banebrydende eller rørende, og de formår ikke at holde mig i særligt lang tid ad gangen. **5/10**



Bat For Lashes
TWO SUNS
Genre **ALTERNATIV**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Ud over filmen *Donnie Darko* fra 2001 med Jake Gyllenhaal i hovedrollen, så kender jeg kun én anden ting, der kan fremkalde den underlige følelse i kroppen af ubehag, der alligevel ikke er helt så ubehageligt men egentligt meget mystificerende, dragende og komplet vanskeligt at håndtere. Det er *Natasha Khan* aka *Bat For Lashes*. Jeg solgte min sjæl til *Det Onde*, da jeg tilbage i 2006 hoppede ind i hendes debutalbum, hvor især singlen *What's A Girl To Do* fik et solidt tag i mig. Den kvinde, med det arbitrære tekstinivers hun bygger op, og derefter kælent og indtagende fremmaner, er så fascinerende, at jeg faktisk slet ikke ved, hvordan jeg skal beskrive det. På det nye album falder man straks i igen, og man føler sig magtesløst ophævet, når åbningsnummeret *Glass* starter. På lydsiden har hun *Yeasayer* med sig, der kan betegnes som en psykodelisk popgruppe, der hovedsagligt opererer inden for indie genren. Det er gennemført og hun besidder en klang i sin vokal, som kun *Heather Nova* kan gøre hende efter. **8/10**



The Late Parade
IN CHASE OF RED BEADS
Genre **POP**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Hvis der er en genre, der falder mig yderst svært at synes dårligt om, så er det melankolsk støjrock med en rørstrømsk og indtrængende mandefalset i forgrunden. Jeg er med fra det første ynke, der slåes an af forsanger *Rune Vigil*, til det allersidste ekko, der svinder ud med det sidste nummer på pladen.

Musikken er stilmæssigt meget rocket og meget melodisk. Nummeret *We Will Walk Straight Through This Wall* er vitterligt en yndig, yndig lille skabning, der gradvist øges i intensitet og bliver båret igennem af et fantastisk sammensat musikalsk arrangement. Det er også med dette nummer i baghovedet, at jeg begiver mig på opdagelse af resten af albummet. Deres kredses om denne form for udtryk, og der skæves ikke til nogle sider undervæjs. På den måde kan *The Late Parade* måske godt virke meget stringente, men de slipper af sted med det hele alligevel. De har en dybde og essens, der gør, at man bare må acceptere dem og helst have lidt mere af dem. **8/10**



Attrap
HAPPITALISM
Genre **ALTERNATIV**
Tekst **MARIE-LOUISE WAGNER**

Attrap, en århusiansk konstellation bestående af fire mennesker. Officielt har de eksisteret siden år 2004, og opnåede i 2006 et mindre *Barometer*-hit med sangen *1234*. Så de er ikke helt grønne inden for branchen. Der leveres underspillet indiepop i den rene form. Der er skåret helt ind til benet, og det er ikke muligt at opsnappe lyden af en eneste tromme på hele albummet. Stilmæssigt holder de sig ufatteligt tæt op ad folk genren, med deres harmoniserede vokalarrangementer, samtidig med at de udstråler en lige til og poppet facon, der klæder de her finurlige numre, der er at finde på *Happitalism*.

Lad det være et mindre klagepunkt at lydfladen nogen gange kan virke ligegyldig, og lad os i stedet koncentrere os om de smukke melodier, og de flotte vokaler, der fylder meget på denne plade. Når det går allerbedst, som på *Warsong*, hvor stemningen lige bliver løftet med et ekstra festligt indspark i form af lidt klap og skrig, så viser Attrap sig at være lidt vilde. **7/10**

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, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle Device and all associated marks, logos, slogans, 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, variously registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic 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, Relic 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.



Games for Windows **LIVE**