

GRATIS
MAGASIN
Augusti 2009
Nummer 101

Verdens største spilmag

reactor.dk

PÅ STORT BESØG
**TUREN GIK
TIL USA...**
for at stifte be-
kendtskab med
Halo 3: ODS
og det smukke
Forza Motor-
sports 3

BATTLE FIELD 1943

ANMELDELSE
SVENSKERNE
HAR LAVET ET
STRÅLENDE
ONLINE-SPIL

LEFT 4 DEAD 2

VI HAR SNAKKET
MED VALVE OM
EFTERFØLGEREN

ANMELDELSEN

DEN MØRKE RIDDER

VI HAR ANMELDT
ARKHAM ASYLUM

SPLINTER CELL: CONVICTION

SAM FISHER ER TILBAGE - OG
DENNE GANG ER DET ALVOR



DRAGON AGE™

ORIGINS

18
www.pegi.info

PC
DVD
ROM



PLAYSTATION 3

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

WHAT DIDN'T KILL ME PREPARED ME FOR WHAT'S COMING.

CHOOSE YOUR ORIGIN 22.10.09

In an age of impending darkness, humanity gets a hero with a tortured past. As a Grey Warden you choose your origin, choose your allies, and give your enemies no choice but death.

dragonage.bioware.com
eanordic.com

 XBOX 360.

XBOX
LIVE



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BiOWARE™

Efteråret er på vej

Lanceringslisterne bliver en smule kortere



For en måned siden, sad jeg og gennemgik alverdens lanceringslister for efteråret - og jeg skal ærligt indrømme det med det samme, jeg var i den grad ved at tabe pusten. Det ene svinedyre projekt efter det andet, stod skulder ved skulder, klar til at storme butikernes hylder i jagten på spilpublikummets bugnende lommer. Det typiske smalle vindue med alt for mange spil og alt for lidt plads til andet end den bedste femtedel af spiludvalget.

Derfor var det også, på sin vis, glædeligt at Take Two, der står bag en del af de spil, jeg ser mest frem, valgte at udsætte stort set dem alle. Først kom nyheden om at Bioshock 2 ville blive skubbet og lanceret i første eller anden kvartal af år 2010, dernæst blev det bekræftet, at det samme sker for både Mafia 2, Red Dead Redemption og ikke mindst Max Payne 3. Det blev fulgt op af Sonys Heavy Rain, der som sådan ikke er løbet ind i produktionsvanskeligheder, men helt specifikt holdes tilbage til næste år, fordi de kloge hoveder bag, godt kan se, at et så specielt eventyr, nok har brug for at strække vingerne på et andet tidspunkt end lige omkring julehandlen. Hvem ved, måske var det de første haltende Little Big Planet salgstal, der fik Sony til at ringe Quantic Dreams op?

Uanset hvad, så er der vigtigt, at der gøres et eller andet ved den rædsomme polsemaskine, der startes op i slutningen af august og som først slukkes i begyndelsen af december. Det er simpelthen urimeligt og ulideligt, at skulle købe og ikke mindst spille, 75% af alle de bedste spil i løbet af blot to og en halv måned. Gode spil bør lanceres hver måned, ligesom biografier. Hvem ville f.eks. styrte ind i mørket otte gange i løbet af juleferien, fordi man skulle se de bedste film det år? Nej, filmbranchen har set, at man selvfølgelig godt kan smide store Hollywood-produktioner ud hele året og alligevel tjene godt på det. Ja, det kan endda være i sommerferien.

Heldigvis har de fleste af mine spilindkøb på det meste slet ikke været fra butikkerne, men i stedet direkte fra sofaen og min konsol. Worms 2: Armageddon? Det snupper jeg. Battlefield 1943? Jo, hvorfor ikke? Det er som om både Sony og Microsoft, endelig har fået fyldt depoterne op - og i disse finanskrisetider, så er det rart at mange ugers underholdning kan blive mine for kun et par hundrede kroner. Måske skulle de store firmaer i det helt taget skære ned på antallet af millionprojekter og så ellers lave flere mindre spil, spil vi så kan få til en tredjedel af det normale budget. Den lader vi lige hænge der... det lyder som noget jeg har sagt før. Nå, men uanset hvad, så velkommen til efteråret på Gamereactor.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Battlefield 1943 Flot, hektisk og lige til at forsvinde ind i. Jeg er konstant online og jeg elsker hvert minut.

SER MEST FREM IMOD:

Mafia II Jæf har ikke været fascineret af sandkasse-spil i flere år, men når Mafia II rammer gaden, så skal jeg have fundet jakkesættet og min tommygun frem igen.

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 Petter Hegevall

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

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

KORREKTUR Redaktionen

SKRIBENTER

Michael Bregnbak

Lee West

Carsten Odgaard

Asmus Neergaard

Marie-Louise Wagner

Jesper Knudsen

Nikolaj Jepsen

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 Nymo, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAME PUBLISHING®

Kontrolleret af dansk oplagskontrol

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største spiliste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Måske er det noget i luften, men her stinker virkelig..."

TESTET VERSION:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givent 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 CARSTEN ODGAARD

Efter et veloverstået E3, fik vi sat Carsten i stævne med Ubisoft, der gerne ville byde ham forbi til et kig på tre af firmaets kommende spil. Nemlig Assassin's Creed 2, Red Steel 2 og Splinter Cell: Conviction. Resultatet af

dette besøg, kan læses på beta-siderne, hvor vi også byder på eksklusive billeder fra spillene. Turen har tilsyneladende været god, for næppe var Carsten tilbage på pinden, før han sagde "Det gør jeg gerne igen" - og vi forstår ham godt.

FAVORITSPIL:

Race Driver: Grid - Smukke biler, fremragende fartfølelse.



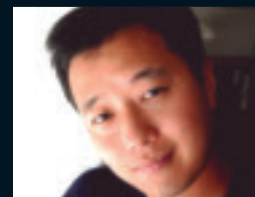
02 THOMAS BLICHFELDT

Modsat mange andre fra redaktionen, så har Thomas ikke siddet klistret til fladskærmen i sommerferien, men i stedet varmet mælk op, kørt lange ture med barnevognen og skiftet ble. Thomas er nemlig, som mange af jer måske har

opdaget, blevet far og den slags fylder (som visse af os andre godt ved) en del. Vi er dog ikke i tvivl om at sønne, nok skal blive døbt i spillenes tegn. Måske lægger Thomas blidt ud med lidt Neo Geo AES for derefter at starte Super Nintendoen op. Det er i hvert fald et godt sted at starte.

FAVORITSPIL:

Plants vs. Zombies - Zombierne pløkkes i hobetal, og det er sjovt!



03 MICHAEL BREGNBAK

Michael, er det ham med Fallout 3-udvidelserne? Og ja, det er Michael, der har stået for de seneste to udvidelser til Fallout 3, men det er ikke sådan, at det er det eneste han skriver om. Faktisk var det også ham der tog sig

kærligt af The Sims 3. Og vi har store planer for Michael i løbet af efteråret. Han skal nemlig, sammen med en lang række helt dugfriske tastaturtalenter, fortælle hvad du bør fodre din maskine med i løbet af efteråret.

FAVORITSPIL:

Infamous - Nøj, hvor jeg elsker at være en menneskelig dynamo.

PETER JACKSON
PRÆSENTERER



DISTRICT 9

BIOGRAFPREMIERE 21. AUGUST

[mtr:ca]



QED



www.sf-film.dk/district9

DRØP
KØBERNE BEVAR
ORIGINALERNE





LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

En lettere skuffet fan

Det kunne næsten ikke gå hurtigt nok at komme ned til min lokale Gamereactor-pusher for at hente blad nr. 100, et jubilæums - nummer der er blev forsinket en måned, og derfor var der lagt op til et brag af et blad, så mine forventninger var høje. Men til min store skuffelse havde bladet en forside der absolut ikke signalerede blad nr. 100, men derimod havde en ny udgave af en gammel retro-klassiker til at pryde forsiden. Og det stoppede ikke her, for da jeg bladrer magasinet igennem, er det eneste der er at finde om denne milepæl, en for mig, ligegyldig og tam artikel primært om Tanggaards karriere + lidt fra de andre nuværende på bladet, jeg kunne godt have tænkt mig noget mere, især fordi bladet ufrivilligt blev en måned forsinket, skulle man tro at der blev gjort lidt ekstra ud af bladet. Hvad med en timeline fra første dag til i dag? Interview/kommentarer/hilsner fra gamle medarbejdere, hvad blev der af Marquard osv. Og på nettet blev der heller ikke rigtigt fejret det helt store, hvad med GRTV? Det er oplagt at lave en reportage dels om den fest i med sikkerhed har holdt, interviews og meget andet, igen kunne man også her lave et tilbageblik, evt en blad nr. 100-konkurrence på siden, men heller ikke her er der blevet lavet noget. Derudover kunne det have været fedt og oplagt og se tilbage på alle tiders Top 100, af spil eller lave redaktionens top 10/25/50 over de bedste spil igennem tiden, ja listen er lang og skuffelsen var stor, men når det er sagt, så vil jeg samtidig også gerne komme med et par roser, for selv om blad nr. 100 på nogle punkter i mine øjne er en ommer, er jeg fuldstændig vild med GR og har læst det med stor fryd siden de gamle Gamez.dk dage. jeg kan godt lide de nye tiltag som GRTV News og at GRTV er blevet engelsk. Til sidst et stort tillykke med håb om at GR må leve i mange år endnu. **_LARS JØRGENSEN**

Til dagen og vejen...og gameren

Der findes så godt som intet bedre, end at tage over på gymnaset, snuppe en Cappuccino og to donuts, for dernæst at arbejde sig gennem otte stive timer. Dog ender det altid med et stort smil på læben, for det er lige den dag, at Gamereactor magasinet udkommer. Men mon det er flabet at storme ind i butikken, blot for at afhente en frisk udgave af bladet for dernæst at sige "Fortsat god dag" Ja det er vel en Hit n' Run-affære, der giver lidt adrenalin på vejen. Dog har man anskaffet sig lidt til dagen og vejen...og til gameren. Det er vel det hele værd? Al ros går til folkene bag skrivemaskinerne, hos Gamereactor, og det de byder os månedligt. Og risene går til os spil-enthusiaster, som har den værste tålmodig til vores elskede anmeldelser. *smiler for sig selv*. **_NICKLAS**

Tak for mange gode timer

Vi har alle læst Gamereactor magasiner



JACOB har svært ved at være væk fra sine konsoller i mere end 14 dage ad gangen. Han begynder at ryste og kan nærmest stopfodre en ældre pinball-maskine med femmere, blot for at få dulmet abstinensene.

igennem utallige gange i spænding om hvad vi i de følgende timer skal opleve i selskab med de nyeste spil. Mine kammerater og jeg har savnet udviklernes egne oplevelser med både deres egne og andres spil, så vi kan se hvad de har tænkt og oplevet for at kunne komme dertil hvor spillet skulle udgives. Vi interesserer os meget for hvordan spilverdenen fungerer og vi ved simpelthen for lidt! Men som sagt, så bliver vi grebet hver gang GR udgives og bruger flere timer på hvert blad. Godt gået GR!
_THOMAS ELMEGAARD

Vi siger mange tak for roserne og sender dem videre til resten af redaktionen.

Spilafhængighed på ferien

Som mange andre nyder jeg at tage på ferie. Bare at pakke kufferten, også tage afsted til hvilket som helst land der falder mig ind. Og ja jeg nyder det. At lægge under sydens sol, eller vandre i bjerge det hele er godt så længe man slapper af. Der er bare et problem. Efter et par dage begynder det. Mine hænder ryster, jeg får pletter for øjnene og jeg bliver svimmel. jeg leder febrilsk efter noget der så meget som minder om en kontroller. For jeg lider af den forfærdelige sygdom der kaldes spilafhængighed. Der går ikke mange dage på en ferie før jeg føler mig trukket hjemad tilbage til min konsol. Men det lykkes mig tit at få slået symptomerne ned, men så snart jeg er uopmærksom kommer de igen. En 14 dages ferie kan virke lang, når det eneste gaming du får, er en pinball maskine på den lokale Cafe. Og med den bemærkning må jeg slutte, jeg kan mærke jeg begynder at ryste igen.
_JACOB RIEVERS

Derfor har altid vores Nintendo DS eller PSP med på rejsen - det kan anbefales.

Lidt ris og lidt ros

Først og fremmest vil jeg sige at I inde på

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Nu er der jo ikke forfærdelig lang tid til Dragon age: Origins udkommer, i følge diverse spil sites, så jeg tænkte, at jeg ville lave en tråd. Men, måske det bliver udsat. Anyways, jeg glæder mig rigtig meget til dette udkommer. Kampsystemet, den forhåbentlig gode historie og det interessante univers... tror jeg da. Hvad med jer? Deler I samme glæde omkring dette spil?
_Svabergast

Det her spil er det mest oversete spil, efter min mening! Jeg følger dagligt med i nye informationer og videoer inde på <http://www.dragonage.bioware.com> og bliver mere og mere hooked på det her spil. Det minder mig lidt og et next-gen Neverwinter Nights-2 spil bare med meget mere blod, sex og drager.
_Trepel-L

Præcis lige som Psykocyber genfandt troen på Biowares evner indenfor rollespil ved at buldre igennem Baldur's Gate II har jeg også stablet de store forventninger til spillet på benene. Den lettere grovkornede grafik i f.eks. Baldur's Gate II betyder ikke en hujende fis, når man først blir fanget af atmosfæren, så bare tanken om en forholdsvis flot og sprød grafik i Origins er top svedlig.
_Truckerjohnny

Hmm har set en enkelt trailer tror jeg. Så konstruktiviteten af det her indlæg er nok ikke så mælelig, men den ene trailer (husker ikke helt hvilken) har bragt min interesse op i det røde felt. Tror nok lige jeg skal tjekke lidt mere af det ucl... på et tidspunkt
_Rasmus92

Gamereactor, gør et rigtig godt stykke arbejde inde på redaktionen, og at det er godt klaret med nummer 100, som i øvrigt havde en rigtig flot forside, med den grønne farve. Synes farver er en rigtig god ting, og derfor syntes jeg rigtig godt om nummer 100. De andre meninger fra de andre folk på Gamereactor i anmeldelserne, synes jeg er et rigtig godt "koncept" så at sige, da jeg synes at det gør en god anmeldelse bedre, at der er en second opinion, som også kan fortælle kort om spillet. Med hensyn til sitet, synes jeg der mangler få ting, som f.eks en "bruger søger", hvor man kan skrive den pågældende bruger og derefter komme ind på profilen. Som en lille klage, synes jeg at det går lidt langsomt på video-fronten. f. eks med Assassins Creed II developer diaries, hvor jeg allerede havde set for et par dage siden på Ign.com. Det er kun en lille bagatel, men dog stadig noget der kunne forbedres. Som en ny ting, synes jeg at det kunne være en god ide at smide en bruger-anmeldelse i bladet, måske en "månedens brugeranmeldelse", hvor nye anmeldelser skrevet i den pågældende måned kommer med, selvom det måske er et ældre spil. Endnu en gang godt arbejde. **_EMIL LARSEN**

Lidt ris og lidt ros

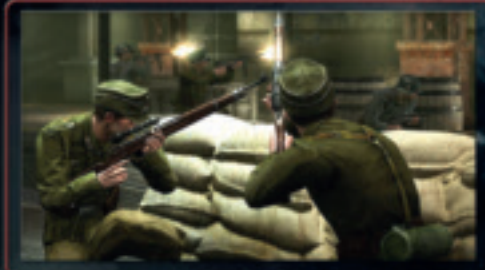
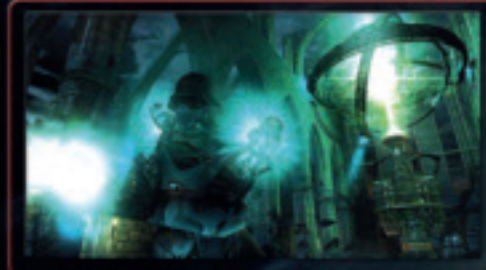
For det første vil jeg sige, at jeg hver dag er på jeres side og hver gang jeg ser jeres blad i en spillebutik, tager jeg det altid med hjem. Da jeg endelig fik fat i Gamereactor nummer 100 blev jeg skuffet. "Hvad er det dog for en forside" Jeg havde forventet noget wow eller "Det blad skal jeg bare have!" men i stedet var det bare hip hurra Gamereactor nummer 100. jeg fik ingen wow følelse da jeg fik det, men da jeg kom hjem og fik læst det blev jeg klogere, for det er et overfedt blad. Nu sidder jeg så her og spiller mit nye Prototype og venter spændt på nummer 101. Det var alt herfra og jeg håber I alle har haft en god sommerferie.
_JENS JØRGEN ANDERSEN



Wolfenstein

"THE GODFATHER OF FIRST-PERSON SHOOTERS RETURNS"

XBOX 360 THE OFFICIAL MAGAZINE



7TH AUGUST 2009



PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



ACTIVISION



ZOMBIE- CHEFEN

Gamereactor mødte Valves marketingschef Doug Lombardi i sted i London, og han var klar til at svare på et par af vores spørgsmål om zombier og gode spil. Læs hvad han havde at fortælle lige her...

Hvorfor tror du at zombier er gode fjender i videospil?

- Jeg tror simpelthen det er fordi de er så sjove at dræbe. Zombier er jo horder af snublende, stønnende monstre som man bare kan plaffe ned. De er kanonføde, og det er sjovt at skyde dem.

Blev du overrasket over den negative reaktion fra nogle enkelte fans, da Left 4 Dead 2 blev annonceret?

- Ja, jeg blev lidt overrasket. Det var ikke hvad vi havde forventet.

Hvad er din favorit zombiefilm og hvorfor?

- Åh, den er svær. Der er jo så mange forskellige. Jeg kan egentlig bedste lidt de gamle klassikere, de som var "low tech" med mindre budgetter sammenlignet med i dag. Jeg synes det er sjovt at se hvad de kunne gøre med to - tre kameraer og et par liter falsk blod. Men jeg har ingen konkrete favoritter, så er det lettere hvis du spørger mig hvad mit favoritspil er.

Det passer perfekt, for mit næste spørgsmål er: hvad er dit favorit zombiespil?

- Her er der også mange at vælge i mellem. They Hunger modifikation til Half Life er jo en fin klassiker, men jeg må faktisk sige at Plants vs. Zombies er min favorit. Jeg elsker det de har gjort med spillet, og hvordan de bruger zombierne.

Hvordan faldt valget på New Orleans som baggrunden for Left 4 Dead 2?

- Det virker bare så perfekt. New Orleans har jo fra tidligere en vældig skummel, nærmest hjem søgt historie. Helt i begyndelsen da byen blev grundlagt, viste de ikke at New Orleans egentlig lå under havoverfladen, så de gravede de døde i jorden som sædvanlig. Når ligene så senere blev presset op af vand og blev skyldt ud i floderne var der ikke meget at gøre. Senere, da de indså at de ikke kunne begrave folk på vanlig vis, begyndte de i stedet at flytte de døde til krypter og mausoleums. Jeg synes det er vildt at der faktisk er gravpladser hvor man kan gå rundt og være omringet af stenkister med døde mennesker i.

Byen er også enorm varieret, med forskellige typer geografi og arkitektur som vi kunne benytte os af; sumplandskab og flotte gader samt meget mere. Og så tror jeg ikke at nogen har lavet et spil om New Orleans på samme måde som vi har, så det er jo en bonus.

Hvad ville du have gjort hvis du befandt dig midt i en zombie-invasion?

- Det er ganske simpelt, jeg havde fået fat i en stegepande og gjort mig klar!

Hvor interesseret vil du sige at du er af zombier, sådan generelt?

- Personlig er jeg kun lettere interesseret af

zombier, men mange af de andre er nærmest fanatiske omkring alt hvad der har med de levende døde at gøre. Men jeg har læst Max Brooks Zombie overlevelsesguide, så jeg ved lidt...

Hvis du blev inficeret, hvilken type af Left 4 Dead ville du så blive?

- Boomer.

Hvorfor?

- Hehe, fordi de er morsomme. Bommeren er farlig, men den kan også få folk til at grine. Og så lader Boomerne de andre zombier gøre alt det trivielle arbejde mens han bare vakler rundt, og det kan jeg lide.

Zombiespil er ikke lige så godt repræsenteret i spilverdenen som så mange andre genrer. Kunne du tænke dig at se flere zombiespil på markedet?

- Ja, helt sikker. Zombiespil er jo meget sjovere end for eksempel spil om anden verdenskrig. Zombiespil er morsomme og interessante, og blander ofte humor med skræk, og det er der ikke så mange andre spil typer der gør. Jeg synes at spilindustrien har jagtet realismen alt for meget. Realisme er jo ganske kedelig. Det er meget sjovere at arbejde med det overnaturlige, som zombier og rumvæsener.

TEKST: Adrian Berg



MÅNEDENS FOKUS

Vi er godt i gang med at pakke taskerne, og gør klar til GamesCom

GRTV KIGGER MOD UDLANDET
GamesCom er det næste

Som i kan læse i kronikken nedenunder, så rejser vi snart til GamesCom i Tyskland eller rettere sagt Köln. Spilmessen overtager for gode gamle Games Convention i Leipzig, og vi er meget spændte på at se hvordan det hele bliver. Vi håber på en mere stille og rolig affære end E3, da en hel uge med kæmpe spillmesser ikke altid er ligeså glamourøst som det kan virke.

Nogen af jer har måske også fulgt med i vores blogs fra når vi er ude og rejse, og nu prøver vi at udvide blogsene til en serie programmer fra Köln hvor I kan se hvordan det hele fungerer bagom kameraet. Bengt, Petter, Andreas, Emil og Claus er teamet der tager afsted, og vi står alle klar til at give jer en masse god underholdning fra messen.



INTERVIEW

PETER MOLYNEUX

Vi har efterhånden snakket rigtigt mange gange med den altid glade og entusiastiske Peter Molyneux fra Lionhead, som nu også er blevet forfremmet til Creative Director hos Microsoft i Europa. Peter har stået for blandt andet Dungeon Keeper, Black & White og Fable, så vi glæder os til at se hvad han har at afsløre af fremtidige projekter, når vi igen interviewer ham.



ANMELDELSE

BATMAN ARHAM ASYLUM

Batman har haft hovedrollen i flere spil efterhånden, og ikke alle har været lige vellykkede. Nu ser det dog ud til at han har fået det spil han fortjener, og Thomas Blichfeldt er den hellige der har fået lov til at anmelder det. Embargoen loftes først mod slutningen af august, så hold øjnene åbne for videoanmeldelsen et par dage for udgivelsen, det er ventetiden værd.



INTERVIEW

LOST PLANET 2

Jun Takeuchi er manden bag efterfølgeren til Lost Planet, det spektakulært udseende actionspil der foregik på en isplanet, men kun hostede middelmådige anmeldelser. Vi har allerede aftale et møde med ham i Tyskland, hvor planen er at interviewe ham om det nye spil, som vi håber på bliver bedre end det første. Hør og se alt hvad den japanske udvikler har at fortælle.



3 HURTIGE

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

PETTER MÅRTENSSON
Spiljournalist og MMO-ekspert

Hvem er du?
Petter Mårtensson, spiljournalist på den svenske version af Gamereactor, og programleder for GRTV.
Er det rigtigt at du har spillet alle MMO's i verden?
Nej, men sig det ikke til nogen, man har jo trods alt et image som skal passes. Skal jeg sætte procenter på, mener jeg dog at være lige omkring de 98% hvilket jeg er ganske tilfreds med.
Nogen brugere hader dine tørklæder. Er det ok?
Det er det. Jeg bestemmer dog helt og holdent, og jeg elsker dem, og mener at flere burde bruge dem. Derfor er dette til alle haderne: Scarfboy FTW!

FORRESTEN.. WE NEED YOU!

Har du ros eller ris til vores programmer? Er der noget I vil ha mere eller mindre af? Så husk at smide en konstruktiv kommentar til programmerne inde på www.Gamereactor.dk. Vi læser dem altid igennem, også selvom vi ikke altid når at svare på alle spørgsmålene, og prøver hele tiden at lave de indslag I gerne vil se.



KRONIK Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



STILHED
Er man lidt heldig, kan man nå at opleve stilheden før det virkelige går løs på messen.

VI TAGER TIL GAMESCOM

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

Nu er sommeren snart ved at være ovre, og vi har holdt ferie, været på musik-festivaler og nydt solen når muligheden har budt sig.

Men jeg skal da ærligt indrømme, selv om jeg hader at sige det, at det er dejligt at slippe for at sidde på et kontor der holder en gennemsnitlig temperatur på omkring 40 grader, selv på de værste regnvejrsgange. Så sjovt er det altså heller ikke.

Der er sket en del forandringer her til sommer. Vores norske kameramand Eirik har forladt os for at lave dokumentarer efter at have fået sin livslange drøm om at besøge E3 opfyldt.

Emil har også bestemt sig for at skifte sin hverdag ud med skolegang, og efter en uge ved Gamescom siger han tak og farvel. Vi kan ikke gøre så meget mere end at sige tak for et godt og entusiastisk år til dem begge to.

Selv har jeg også lige prøvet at lave min egen gadget-anmeldelse. Jeg var så heldig at få begyndt med en lækker LCD-skærm, og jeg må ærligt indrømme at det var sjovere end forventet at stå foran kameraet. Forhåbentligt giver cheferne mig lov til at lave noget mere i fremtiden. Lige nu er det dog GamesCom der står for døren, så husk at følg med hele tiden.
_GRTV Redaktionen



SONY PSP GO

Pris: 1900,-

- **Skærm:** 3.8" med en opløsning på 480x272 punkter.
- **Hukommelse:** 16Gb.
- **Udgivelsesdato:** 1.Okt.

EN FORSMAG PÅ **PSP GO!**

Sony er klar med den nyeste modernisering af deres PSP

Det kan ikke rigtig påstås at være en overraskelse at det endelig at blevet tid til en opdatering af Sony's PSP, og annonceringen af PSP Go må da også være en af de dårligst skjulte hemmeligheder til dato i spilbranchen.

Ikke desto mindre har maskineriet fået et helt nyt design, som synes delvist inspireret af Sony's egne tidligere forsøg med transportable medieafspillere, og den popularitet sammenfoldelige mobiltelefoner synes at nyde for tiden.

Lommerøveren ligner derfor kun en

skærm med et par enkelte knapper når den er foldet sammen, men de primære knapper og styrekryds først viser sig selv når undersiden af konsollen, trækkes ud.

Ønsket er ikke at PSP Go skal være en efterfølger til den originale PSP, men i stedet en moderne og mere mobil løsning. UMD-drevet er derfor helt blevet skrottet, og spil vil kun kunne købes og hentes over trådløst internet, direkte til konsollens indbyggede 16gb lagerkapacitet. Sony har tydeligvis ikke ladet populariteten af services som

Steam og Apples Appstore gå sig forbi, og vi bifalder valget om endelig også at lade den transportable konsol, blive transportabel i sit spiludvalg.

At Sony ikke ønsker at splitte det originale PSP-marked betyder også at der stadig ikke er blevet plads til et analogstick mere, hvilket ellers har været et af de største kritikpunkter ved den originale PSP.

Skærmens størrelse er blevet barberet ned fra 4.3" til 3.8" med en opløsning på 480x272, samtidig med at vægten er

faldet med 43% fra den originale PSP, og størrelsen med 56%. For alle os der endnu har det originale PSP med på farten, bliver der altså tale om en konsol som både er markant lettere og mindre.

PSP Go vil kunne købes herhjemme allerede den 1. oktober, til en pris af ca. 1900kr, og til den tid kan du være helt sikker på at vi vil stå klar med en grundig gennemgang af Sony's nyeste lommerover, samt dens store virtuelle spilbibliotek.

_Thomas Blichfeldt



[PROTOTYPE]TM

BECOME ANYTHING. CHANGE EVERYTHING.



You are Alex Mercer, the PROTOTYPETM, the ultimate shape-shifting weapon. With no memory and no mercy, hunt your way to the heart of the conspiracy which created you, making those responsible pay!

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '3' and 'PLAYSTATION 3' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



INFORMATION

Navn GUYBRUSH THREEPWOOD
 Alder 19-21
 Højde 175 CM
 Vægt 58 KILO
 Fra UHENDT
 Specialitet PIRATERI
 Kendt fra SAMTLIGE MONKEY
 ISLAND-SPIL FRA LUCAS ARTS

PROFILEN: GUYBRUSH THREEPWOOD

Det eneste han ville, var at være pirat. Men han endte i stedet med millioner af dedikerede fans

Glem for et øjeblik Gordon Freeman, Super Mario, det lynhurtige pindsvin Sonic og gravrøveren Lara Croft. Når jeg tænker på store spilpersonligheder, er der ingen større end den sivynde, yderst uheldige og alligevel drøn charmerende Guybrush Threepwood.

Jeg blev introduceret til ham via det allerførste The Secret of Monkey Island. Her melder han fra starten klart ud; han vil være pirat, koste hvad det vil. Måske ikke ligefrem højtragende ambitioner sammenlignet med mine egne drømme om en tilværelse som astronaut eller præsident, men det er alligevel ambitioner, der

sender ham på kollisionskurs med den smukke, kvindelige guvernør Elaine Marley og den uødde pirat Le Chuck. Imens måtte jeg, fra monitoren på studieværelset, guide ham gennem alskens mulige og lettere umulige gåder, kun bevæbnet med en mus og en god portion fantasi. Det var fremragende underholdning.

At Guybrush Threepwood er en så stor personlighed, som han er i dag, er mere eller mindre et tilfælde. Alene navnet Guybrush, der opstod fordi udviklerholdet arbejdede i Deluxe Paint og savede helten med filnavnet Guy, hvorefter systemet smed .brush på, vidner lidt om hvor meget kreativ legestue den stod på hos

Lucas Arts i de år. Det samme skete med Threepwoods alder, skæg og hukommelse. Ikke alt stemmer overens, men det er næppe nødvendigt, for i Monkey Island-verdenen er der ingen regler, men masser af jov.

Skulle du få lyst til at stifte bekendtskab med den lettere aparte pirataspirant, så er det muligt i øjeblikket på både Xbox 360 og PC, hvor Telltale Games har nyfortolket det oprindelige spil. Det er et herlig gensyn med et stort eventyr. Og gør du det, så hils lige Gibberish Driftwood, nej jeg mener Nosehair Sheeppgood, undskyld Guybrush Threepwood, fra mig.

_Thomas Tanggaard



ER DU LEVENDE?

Spilverdenen er ikke det eneste sted hvor forskningen i kunstig intelligens er sat i højeste gear. Honda's Asimo betegnes af mange som det ypperste noget firma endnu er nået inden for livagtige, selvtænkende robotter.

MANGLER VI INTELLIGENS?

Lee West spekulerer over hvad fremtiden indeholder for den kunstige intelligens

Tidspunktet er sidst i 80'erne. Modefarven er pink, gerne på enorme Ball-trøjer krydret med fede påtrykte digitaltal. På fjernsynet får jeg et glimt af Sabrinas ene brystvorte på MTV, mens hun skræpper boys, boys, boys. En halvdoven 25 centiliter Cola-glasflaske står glemt ved siden af min brune Commodore 64 supercomputer. Jeg har netop overværet en revolution i computerspil fra Activision i form af Little Computer People. Dette er noget nær det ypperste indenfor kunstig intelligens: et lille hus, beboet af en lige så lille mand, der kan lære, vise følelser, spise og blive syg.

Nu skriver vi 2009. Modefarven er peach, nu kaldet koral. På nettet kan jeg se paparazzi-billeder af Megan Fox, der bader topløs i en bjergsø. En halvkold kop kaffe står glemt ved siden af min Macbook Pro. Videoklip fra E3-messen viser en demonstration af Milo, en kommende revolution indenfor kunstig intelligens til Xbox 360: en lille dreng, der kan lære, genkende og vise følelser. Jo, livet er fantastisk for en drengerøv som mig - men alligevel er det som om, at jeg har set det hele før.

Især løfterne om revolutionerende

computerspil og fremragende kunstig intelligens, lyder efterhånden som en halvhæs sirenesang.

Overbevisende kunstig intelligens har længe været et elsket emne for science fiction-forfattere, og et tomt løfte fra diverse spilproducenter. Og selvom vi stadig ikke ved, om androider drømmer om elektriske får, er vi måske lidt tættere på at kunne præsentere en værdig vinder af Turing-testen i spilformat.

Da forskeren og matematikeren Alan Turing i 1950 stillede spørgsmålet "kan maskiner tænke?", blev den filosofiske tanke hurtigt fulgt op af det noget lettere spørgsmål "kan en maskine slippe afsted med at lege menneske uden at blive afsløret i processen?"- og Turing-testen var født.

For når spiludviklere lover revolutionerende kunstig intelligens, burde det måske nærmere omformuleres til en lidt bedre illusion af intelligens. For det er vel i virkeligheden ikke et spørgsmål om at skabe en tænkende maskine, men snarere at skabe illusionen af en sådan?

En af de store afsløringer på E3-messen var det kommende Natal-projekt til Xbox 360. Endnu en elektronisk dims, der ligesom Nintendos Wii-mote lover at

revolutionere og skabe nye genrer. Og med et infrarødt kamera og mikrofon, blev der talt om stemmegenkendelse, aflæsning af ansigtsudtryk, vurdering af kropssprog samt guld og grønne skove.

Efter pinefulde reklameklip, der indeholdte den sædvanlige velfriserede Ikea-familie, der overentusiastisk vifter med armene som en gruppe faldskærmsudspringere, der har forbyttet faldskærmen og soveposen, blev der alligevel prikket til mit indre legebarn.

Peter Molyneux kom på scenen og Milo And Kate blev præsenteret. Når den visionære spilskaber taler, er det dog oftest med store armbevægelser. Denne gang havde han måske fat i noget.

Dmitri som nu hedder Milo (eller Millie såfremt du vælger den feminine udgave), har været under udvikling i flere år før Natal kom på bordet, men det er tydeligt at se, at Natal og Milo sammen har potentiale til at levere den eftertragtede illusion.

Da Natal-kameraet under demonstrationen samtidig scanner et stykke papir, som spilleren leverer til Milo, og den otte-årige computerdreng derefter betragter dette nysgerrigt, føles det som om, at endnu en barriere er blevet fjernet.

Cambridge Research og Microsoft Research i Seattle har spillet en stor rolle i udviklingen af Milo, og krydret med Molyneux' næsten barnlige entusiasme, er slutresultatet et overbevisende bud på fremtidig underholdning, der med lidt held kommer til at indeholde de ingredienser, der skal til, for at vi som spillere endelig kan opleve illusionen af at have en intelligent og følsom computermodpart.

Peter Molyneux fortæller om en stille onsdag, hvor han gik forbi en af de mange testmaskiner opstillet på kontoret, og Milo udbød: "Hej, Peter, jeg har ikke set dig i evigheder. Du ser virkelig træet ud". En imponerende bemærkning, der ganske vist er resultatet af en række ettere og nullere, der i kombination udløser en forudbestemt kommentar, men som i det øjeblik virker virkelig og intelligent.

Som Turing udtalte: "Hvis en maskine opfører sig ligeså intelligent som et menneske, så er den ligeså intelligent som et menneske".

Og mens der stadig er langt til talende guldrobotter og replikantjagende agenter, så er fremtiden måske endelig lige om hjørnet.

Lee West

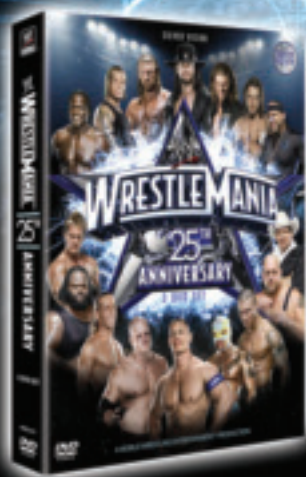


ER NU UDE I DANMARK!

WRESTLEMANIA

25TH ANNIVERSARY

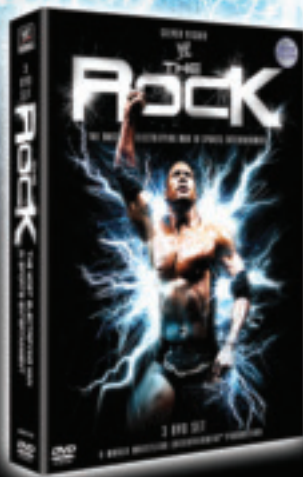
ALSO AVAILABLE AS A LIMITED EDITION VERSION AND IN BLU-RAY



UDE 6 JULI!



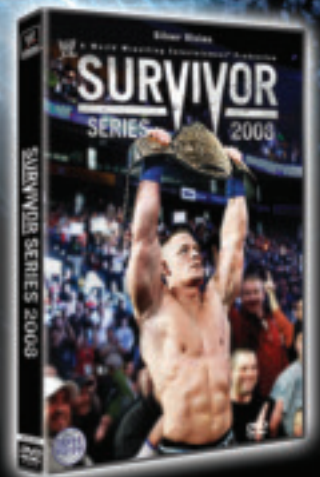
UDE NU!



UDE NU!



UDE NU!



UDE NU!



Gamereactor og Microsoft præsenterer

Deltag i fejringen
af Halo-seriens
fødselsdag og
vind fine præmier



Halo nation

Nordens nye Halo 3-community

www.gamereactor.dk

TEST



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

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



MÅNEDENS BEDSTE!

SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher vover sig frem fra skyggerne igen, for at genindtage tronen som den sejeste agent i konsolverdenen. Carsten har kigget nærmere på Ubisofts seneste spionthriller...



Mest eftertragtede

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



1 Forza Motorsport 3

X360

Asmus har i denne måned fået chancen for at køre en prøve-runde i Turn 10's kommende bilspil, og mens han har fortalt har vi andre lyttet. Det lyder virkelig som om den amerikanske udvikler har fundet speederen.



2 Mass Effect 2

X360, PC

Enkelte af redaktionen skribenter så først genialiteten af det første Mass Effect, da det landede på Pc'en, men har siden ikke kunne tale om andre spil. Bioware har enormt meget at leve op til, men vi tror på dem.



3 Bioshock 2: Sea of Dreams

PS3/X360/PC

Det virker nærmest unødigt at skulle forklare hvorfor vi glæder os til Bioshock 2, for enhver der allerede har oplevet Rapture, er også klar til at tage endnu en tur.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt

🔥 Lunkent

🔥 Varmt

🔥 Brændende

🔥 Vulkanudbrud

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



SLET IKKE SÅ FARLIG

Vi ved ikke hvordan de gør det, men Team Ico har en fantastisk evne til at skabe liv og sympati i deres spil, og det ser ud til at være de samme emner der går igen i The Last Guardian. Vi kender næsten intet til dragen, men vil allerede hjælpe den.

Premiere 2010

EN DRENG OG HANS DRAGE

Holdet bag Ico og Shadow of the Colossus arbejder endelig på en hardware som er ambitionerne værdig



THE LAST GUARDIAN

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler TEAM ICO
Udgiver SONY Genre ACTION

Har du nogensinde været vred, mens du spillede? Hvad med hidsig eller bare kørende på en rus af endorfiner? Ja, jeg har også været der. En specielt vellykket aften med Call of Duty 4: Modern Warfare, kan sende min pulsmåler helt op under taget, mens en vundet kamp i Pro Evolution Soccer, hvor jeg scorer med få sekunder tilbage, kan få mig ned på knæ i stuen i gang med at knuge den nærmeste pude som var det en flere kilo tung pokal. .

Glædesrus, opstemthed, vrede, skuffelse, hidsighed. Jeg har været dem alle sammen

Spil kan ikke, på nær Ico og Shadow of the Colossus, involvere mig følelsesmæssigt

igennem, det er naturlige reaktioner når man spiller, når mit konkurrencegen kickstartes og jeg skal kæmpe for overlevelse. Spil kan gøre

noget ved mig...til en vis grad.

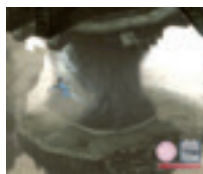
Men spil kan ikke, på nær Ico og Shadow of the Colossus, involvere mig følelsesmæssigt i historien, spilfigurerne og rejsen. Den slags skal komme fra hjertet, jeg skal mærke, at jeg er bange på min figurs vegne, mærke modløsheden over min situation, over hvad der sker med folk omkring mig og hvad de går igennem. Og det gøres ikke ved at stikke mig et gevær og fortælle mig, at jeg er det sidste bolværk mod en invasion fra rummet.

Team Ico er, uden at pakke det ind, mestre i det følelsesladede, i at finde de helt basale begreber frem, der gør det anstrengende for mig, hvis jeg forsøger ikke at involvere mig. Som Ico, den lille dreng med den hornede hjelm,

kunne min første indskydelse måske være, at redde mit eget skind, at slippe ud af min fangekælder og se himlen igen. I stedet danner



BEFRI MIG Billedet her er næsten det samme som et af de første der blev vist fra spillet, og endnu ved vi ikke hvorfor den kraftige lænke har været taget i brug for at holde på dragen.



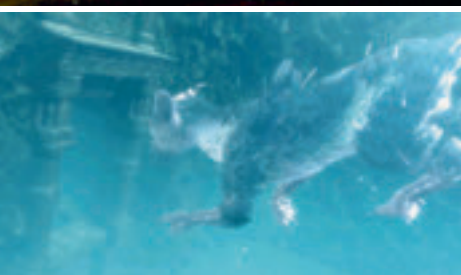
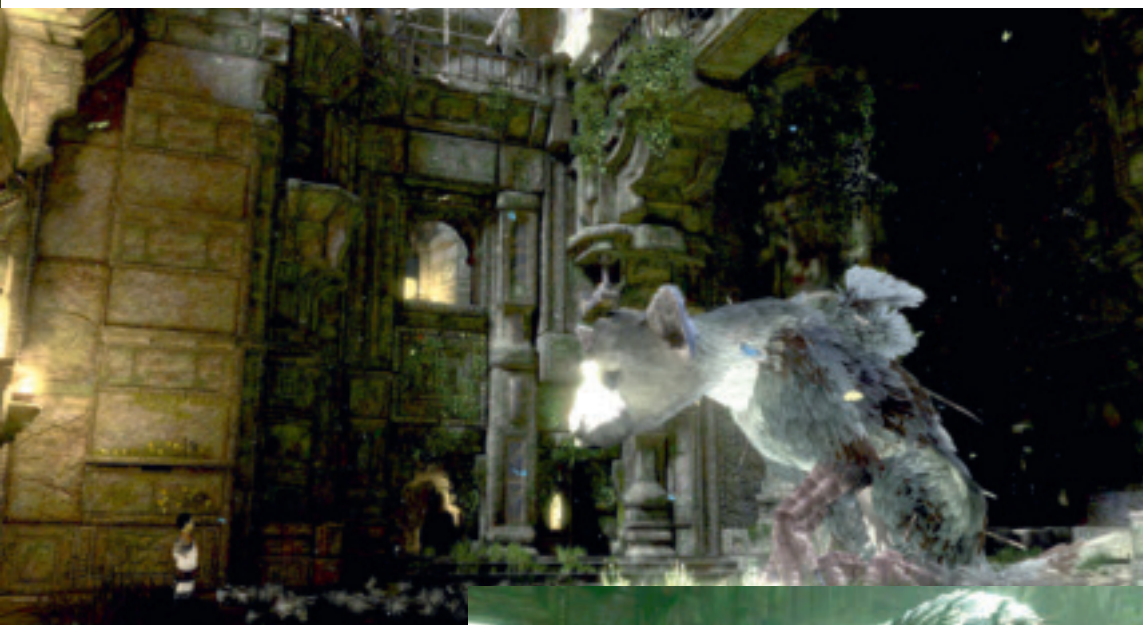
FAKTA

HUNSTENS UÆJ
Lederen af Team Ico hedder Fumito Ueda og er hverken uddannet inden for spiludvikling, eller har haft spil som en stor del af hans barndom. I stedet beskriver han sin passion som kunst, uanset om det er i form af malerier, film eller spil. Ueda blev færdiguddannet på Osaka University of Arts i 1993, og startede herefter med at arbejde hos spiludvikleren WARP som animator.

jeg, med en pige jeg aldrig rigtig snakker med, et dybfølt venskab. Hun er hjælpeløs, nærmest gennemsigtig og har brug for mig, jeg kan ikke svinge hende.

Det samme gør sig gældende i Shadow of the Colossus. De enorme, udskårne bjerge, der vandrer hvileløst rundt på de guldne marker, virker først som ubetydelige og ligegyldige forhindringer, der bare skal nedlægges, men som historien skrider frem, bliver det klart, at man ikke selv er herre over sin skæbne og at man, måske, er i gang med at udrydde noget smukt og enestående. At man er et redskab i hænderne på noget ondskabsfuldt. Bedre bliver det ikke da Wanderes hest dør. Uden overhovedet at vide det, er du blevet fortrolig med din sorte ganger. Hvornår opstod de bånd, hvordan kan en pixeleret hest blive en ven? Eller endnu vigtigere, hvorfor gør det så ondt at se

I ALT SIN PRAGT Vi er allerede helt vilde med den grafiske stil Team Ico har brugt til sit seneste spil, og håber nu bare at der også bliver brugt kræfter på at få det hele til at glide flydende over skærmen. Udviklerens tidligere spil dojede begge med tekniske problemer, som vi nu håber dengang skyldtes hardwaren.

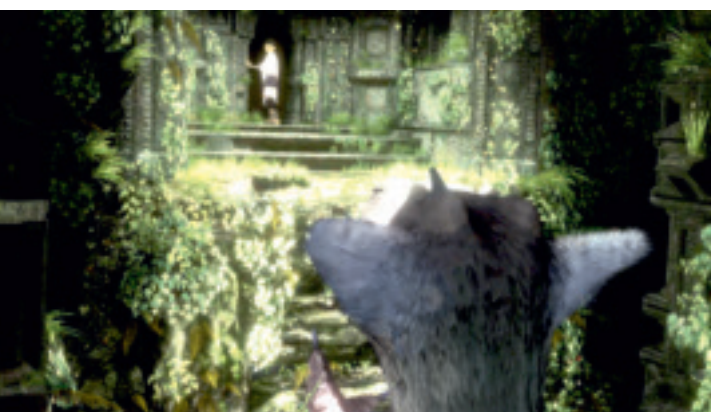


LIDT AF HVERT The Last Guardian ser i sin opbygning ud til at komme til at minde mere om Ico end Shadow of the Colossus, og der synes i højere grad at fokuseres på platformshopperi end decideret gådeløsning.

den forsvinde ned i dybet?

Om Team Ico selv kan svare på dette vides ikke, men det er tydeligt, at deres tredje spil The Last Guardian, opererer i samme smukke grænseland af store følelser, venskaber og sælsomme eventyr. I The Last Guardian er din ven et monster. Dette må vi antage, da det har været kædet fast til at hul i jorden. Samtidig er dets fjerpragt præget af sporadiske spyd og pile, et vidnesbyrd om drabelige kampe for overlevelse.

Alligevel er vi ikke i tvivl om at monsteret, der ligner en blanding mellem en ørn og en drage, er vores ven. Den ligger hovedet på skrå som en lyttende hundehvalp, da vores spilhelte klør den nænsomt i panden og har de mest bedårende øjne. Allerede der, er vi klar til at gøre hvad som helst for at passe på vores ven



SIT! Forholdet mellem dragen og drengen, ser ud til at blive det vigtigste element i spillet.



FAKTA

INSPIRATION

I modsætning til de fleste andre japanske udviklere, startede Team Ico's leder, Fumito Ueda, faktisk med at lege på en Amiga 500, en computer som ellers primært var populær i Europa. Han har tidligere fortalt hvordan det var det franske spil Another World, der inspirerede ham til at lave de første skitser til Ico.

– og det er et enestående trick. Følelser for et fabeldyr i et spil.

Præcis hvilken størrelse The Last Guardian bliver oplevelsesmæssigt, er endnu ikke til at spå om, for hvad har vi i virkeligheden set? Ikke meget. Jeg tror dog godt alligevel, at jeg tør sige, at det bliver et klassisk Team Ico-spil. Allerede nu er den grafiske palet som løftet ud af de forgående spil. Ruiner, overstrøet med græs og badet i et smukt, blødt skær blander sig med en opadgående sol og en dreng, der både af udseende og tøj, lader til at komme fra samme område som Ico og Wanderer. Vi kan nærmest fornemme båndet mellem dem.

Da Team Ico endnu ikke har ladet nogen spiljournalist gribe joypaddet, så er alle disse skriblerier stadig kun bygget på traileren. Derfor kan det også være, at ovenstående slet ikke stemmer overens med det billede af The Last Guardian som det japanske udvikler sidder med. Men en ting er sikkert; traileren emmer af følelser, forhåbninger og drømme – og det er et godt tegn på, at Team Ico er ved at sammenkoge en omgang fremragende elektronisk underholdning til os.

Og kan det på nogen måde ende med at fornøje som Ico og Shadow of the Colossus har gjort det hos mig utallige gange, så er der lagt i kakkellovnen til et af de bedste eventyrspil nogensinde.

– Samuel Berthelsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Usædvanligt smukt, følelsesladet og anderledes spil, der snildt kan ende som endnu en klassiker.

KAPOW!

Bionic Games er snart klar med tæv til Wii'en



SPYBORGS

Platform Wii Udvikler BIONIC GAMES
Udgiver CAPCOM Genre ACTION

At skulle leve op til skyhøje forventninger som er skabt på grund af tidligere succes kan aldrig være sjovt, hvad enten man er musiker, filminstruktør eller spiludvikler. Ikke desto mindre er det den situation Bionic Games står overfor med deres debutspil, fordi flere af udviklerens ansatte har Ratchet and Clank stående på CV'et.

Spyborgs er dog noget helt andet, og selvom ideen egentlig var at det skulle være et skydespil inspireret af tegnefilm som dem man kender fra Cartoon Network, besluttede udvikleren sig pludselig for at ændre fokus, og nu skulle spillet i stedet være et kampspil.

Og et kampspil er hvad jeg langsommelig har bevæget mig igennem, siden Wii'en accepterede den preview version, der var blevet sendt til os.

To ud af de tre helte skal med på hver mission, og har du ikke en ven til at hjælpe til, tager konsollen over. Det står dog meget hurtigt klart at de forskelle der skulle være mellem de tre forskellige figurer i praksis betyder minimalt, da modstanderne er særdeles ligeglade og glædelig zapper løs af din energi, uanset hvor stor og stærk din karakter er.

Bedre bliver det heller ikke af kontrollen på dette stadie er ulogisk, og synes hevet ned over et kampsystem som er decideret mangelfuldt. De få manøvrer man har til rådighed, er så langsomme og uimponerende, at man ikke kan bøjede modstanderne for at være ubekymrede når de kaster sig hovedkulds mod mig. Her hjælper det heller ikke syndeligt, at man kan oplade et specialangreb, hvor tiden pludselig står stille, mens der skal flakses med Wii-controllerne, for angrebet kun kan fokuseres på en modstander af gangen.

Det er svært at spotte om udviklerens talenter kun strakte sig til skydespil, og i så fald endnu sværere at spotte hvorfor man besluttede sig for at skifte genre, men der er ingen vej uden om at den version vi er blevet sendt af Spyborgs, er en slem skuffelse. Der er antydninger af kvalitet til spore hist og her, men resten af pakken savner en alvorlig gang afpudding, fokus og nytænkning.

– Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Kedeligt kampspil, der lige nu mangler en ordentlig portion udviklervilje for at blive interessant.



Premiere SEP

OS TO! Spyborgs er man aldrig alene, og har du ikke en ven skal Wii'en nok tage over og kontrollere spiller nummer to.

TEKKEN 6™

THE #1
FIGHTING GAME
IS BACK!



12
www.pegi.info

BANDAI
NAMCO
Games

namco®

PLAYSTATION 3

PlayStation Network

PSP

XBOX 360 LIVE

AVAIL



AVAILABLE FALL 2009



TEKKEN™ & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Microsoft
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

WWW.TEKKEN.COM



Agent med lidt ekstra

Sam Fisher har alle dage været en gør-det-selv mand, og i det nye spil er hans metoder kun blevet endnu mere brutale. Ubisoft lover at friheden til at spille som man lyster, er større end nogensinde før, noget som vil se f

Premiere 2009

AGENT ELLER EJ

Ubisoft kalder Sam Fisher: Du må igen trække i arbejdstøjet, verden har brug for dig



SPLINTER CELL: CONVICTION

Platform XBOX 360 Udvikler UBISOFT
Udgiver UBISOFT Genre ACTION

Sam Fisher er tydeligvis ikke blevet blidere med alderen. Det blev der sat en tyk, fed streg under ved Ubisofts fremvisning af det kommende Splinter Cell: Conviction. Ud fra den enkelte scene vi fik fremvist, ser det nemlig ud til, at det nyeste skud i serien bliver et ret blodigt og brutalt spil.

Scenen er denne: Vi befinder os på et mørkt og skummelt toilet. Med en fast hånd om en hals forsøger Sam Fisher at presse informationer ud af den person som halsen tilhører. De nye retningslinjer for afhøring af fanger ser ikke

Splinter Cell har altid handlet om stealth, hvor man på kreativ vis har skullet snige sig forbi uden at blive opdaget og udføre drab uden at lave larm

ud til at have nået frem til Sam Fishers ører, for han er tilsyneladende en mand der skaffer sig efterretninger som i de gode gamle kold-

krigsdage, hvor en mand var en mand, og en agent var en agent: Da manden ikke vil tale, hamres hans hoved først ind i et spejl, dernæst ind i væggen. Men det afgørende slag kommer, da hovedet rammer en toilet-kumme med så stor kraft, at den knuses i sammenstødet med kraniet. Det gør tydeligvis ondt. Meget ondt. Og herefter kommer ordene i en lind strøm fra torturofferet, der nu, med blod ned af kinderne, gerne vil tale.

Offerets fortælling bliver fortalt via projektorer på rummets vægge, som i en biograf. Vi træder med andre ord aldrig ude af karakter mens vi bliver briefet, men bliver i scenens intensitet, hvor man stadig kan bevæge Sam Fisher rundt omkring. Det er elegant udført, og

jeg har faktisk aldrig set noget lignende i et spil før. Generelt set ser det ud til, at man kun i lille grad skal træde ud af karakter for at kigge på



EN MOD ALLE Bare fordi oddsene altid synes mod Sam, er der ingen grund til at have medlidenhed med ham. Hans hårde agenttræning har nemlig gjort at et overtal af problemer, kun er et mindre problem.

! FAHTRA

FORTSTTES...

Splinter Cell Conviction er det sjette spil i Tom Clancy's serie om den hemmelige agent, Sam Fischer. De andre i serien er: Splinter Cell (2002), Pandora Tomorrow (2004), Chaos Theory (2005), Double Agent (2006) og Essentials fra 2006, som kun blev udgivet til PSP. Det nye spil udgives kun til Xbox 360 og det er i følge Ubisoft selv ikke noget man har tænkt sig at ændre i fremtiden.

menuer, oversigtskort osv. Briefinger og missionsmål bliver projekteret direkte på de steder man skal søge hen, ligesom aktive mål også er diskret oplyst i forhold til resten af omgivelserne. I det hele taget ser det ud til, at man har gjort utrolig meget ud af hele tiden at holde spilleren inde i spillets univers ved hjælp af enkle designmæssige valg. Det er i den grad en god ide og tegner meget lovende.

Splinter Cell har altid handlet om stealth, hvor man på kreativ vis har skullet snige sig forbi fjender uden at blive opdaget og udføre drab uden så meget som en lille flue aner uro. Foruden de sædvanlige gadgets, er der

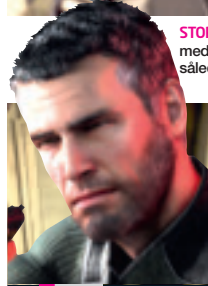
selvfølgelig også et par nye gameplaymæssige tiltag i den retning, der ser interessante ud i det nye Conviction. Den første er den såkaldte "mark and execute"-feature. Den går kort og godt ud på, at Sam Fisher kan markere forskellige mål inden for rækkevidde, enten personer eller objekter, som han så automatisk kan ramme. Det lyder måske ikke af meget, men det ser ud til at det kan blive et vigtigt taktisk våben.

I scenen vi fik fremvist, træder Sam Fischer ind i et stort rum oplyst af en lysekroner, hvorunder et par vagter står og snakker. Et andet sted i rummet står en anden vagt. Sam markerer denne vagt og lysekronen. Først rammes lysekronen, så lyset i rummet forsvinder, og de to vagter under lyset bliver slået ud af kronens fald. Det andet skud går herefter til den sidste vagt i rummet, der ikke har set Fishers position, da lyset forsvandt i rummet med det første skud. På den måde kan man hurtigt og enkelt prioritere mellem ens mål, så man ikke bliver opdaget.

Et andet nyt element er den såkaldte "last known position"-feature: En silhuet signalerer den position ens fjender sidst har set en. De vil derfor automatisk søge hen mod denne position, hvilket selvfølgelig kan bruges taktisk, så man kan snige sig ind på dem fra anden side. At Splinter Cell: Conviction nu er et helt andet spil end det, som UbiSoft for et par år siden annoncerede, nævnes ikke med et ord på dagens fremvisning. Væk er Sam Fishers lange hår, hans evne til at forsvinde i store menneskemængder og hans beskidte tøj. Denne løbske agent er lidt tættere på det



STOP ELLER JEG SKYDER Man bør oftest undgå direkte ildkamp med fjenderne, men Sam er dog ferm med alle slags håndvåben således at man også vil kunne skyde sig ud af knebne situationer.



FAHITA

HJEM SHAL?

Splinter Cell-seriens succes var medvirkende årsag til, at man udvidede Tom Clancys agent-univers med en række romaner. Disse romaner blev alle udgivet under navnet David Michaels, som reelt set var et pseudonym der dækkede over forskellige forfattere. Der er i alt udgivet fire Splinter Cell-romaner, så læs dem hvis du vil vide mere om serien.

oprindelige oplæg, men stadig langt nok væk til at føles ny og frisk.

Det ser ud til, at UbiSoft Montreal er på vej til at styre Splinter Cell: Conviction sikkert i havn. De nye gameplaymæssige tiltag ser ud til at virke formidabelt. Lyseffekter, omgivelser og de designmæssige valg i relation til de førnævnte projektioner, giver spillet et distinkt og meget flot grafisk udseende. Alt i alt en meget lovende pakke, der lige nu tegner til at kunne blive en af efterårets helt store titler. Så har du nogensinde tvivlet på Sam Fishers evner, så er det på tide at lægge al tvivl på hylden. Conviction er poleret og drevent.

_Carsten Odgaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Splinter Cell: Conviction ser meget lovende ud, og vi glæder os stort til det færdige spil endelig er klart.

SNIGANGREB

Ikke alle ninjæer er faretruende dræbermaskiner, hvis man spørger danske IO Interactive



MINI NINJAS

Platform X360, PS3, Wii, DS Udvikler IO INTERACTIVE Udgiver SQUARE Genre ACTION

Det kan diskuteres hvorvidt det var fortjent at IO Interactives sidste storsatsning, Kane and Lynch blev katalysator for en masse mudderkastning, og fyringen af en amerikansk, velkendt spilskrivent. Det er dog svært ikke at se Mini Ninjas som et resultat af al denne trummerum.

Med græsstrå der rager ham op over hovedet, møder vi Hiro der er en knapt færdiguddannet Ninja, men knivslarpe reflekser, katana-sværd, kastestjerner og ninja-dragt. Vi får dog ikke lov til at beundre ham længe, da indbildsk onde samurai er godt i gang med at sætte ild til den landsby vi befinder os i.

Hiro er dog ikke alene, og på et splitsekund kan man i stedet tage kontrollen over Futo eller Suzume. Futo er en omvandrende mastodont, der er klodset nok til at kunne snuble over sine egne ben, men med sin hammer kan forvandle både fjender og omverden til støv. Suzume er Futus direkte modsætning og er lille, hurtig og kan med sin fløjte paralyserer enhver fjende. Skiftet mellem de tre figurer aktiveres med et enkelt klik på højre analogstick, og forvandlingen sker på et splitsekund så du altid har alle figurerne og deres evner til rådighed.

Hvis det hele lyder en smule genkendeligt, er det nok fordi Mini Ninjas allerede i denne prøvesmag, virker som noget man har spillet ufattelig mange gange før. Tilbage i 2003 var engelske Argonaut Studios på banen med deres i-Ninja, og viste man ikke bedre skulle man tro at dette havde været IO Interactives største inspirationskilde.

Vi afskriver hverken IO Interactive eller Mini Ninjas efter denne prøvesmag, men håber dog på at se lidt flere ideer, en smule mere dybde og lidt mere charme i det færdige spil.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆBER TEMPERATUREN



Et ninja-eventyr der lige nu mangler dybde og fornyelse for at adskille sig fra andre ninja-spil



Premiere 2009



FRÅRLIGT Karakterdesignet er lækkert, og er med længder det bedste aspekt af den ellers kedelige og uopfindsomme grafik.



PÅ MED SNIGE -MOKASINERNE Sam er rigtig glad for mørket og hemmelige skjulesteder, og derfor vil det altid være at foretrække at gemme sig, frem for hovedkulds at prøve at torpedere modstanderne. Lamper, alarmer og andet udstyr kan derfor neutraliseres sådan at situationen altid falder i Sams favor.





SCOR NU!

EA er igen klar til at drible bolden rund på banen



FIFA 10

Platform PS3/X360/PC/Wii Udvikler EA
Udgiver EA Genre SPORT

Jeg hader Luca Toni. Den kæmpehøje, tons-tunge, lemmedasker af en italiensk fodbold-spiller. Jeg har ikke tal på, hvor mange gange den mand, i de døende sekunder af en kamp, har farvet mig en ellers velfortjent og glørværdig sejr med en velplaceret inderside eller et tilfældigt hovedstød.

Indrømmet, nu er det selvfølgelig ikke den rigtige Luca Toni som jeg hader, men derimod hans pixelerede alter ego i de seneste års udgaver af fodboldspillet FIFA. Men det var dengang. Og i en branche hvor man aldrig er stærkere end sin sidste udgivelse, er det på tide, at vi tager et smugkig på FIFA 10.

Jeg har egentlig spillet i noget tid, før jeg for alvor lægger mærke til den nok lækreste nyskabelse i FIFA 10 – den såkaldte 360 graders kontrol. Helt paradoksalt er det nemlig en af den slags forandringer som man aldrig rigtig har vidst, at man manglede. Den nye 360 graders kontrol betyder, at hvor man tidligere i princippet kun kunne styre sin spiller i 8 retninger, så har man nu fuld 360 graders bevægelsesfrihed.

Nærkampene virker mere udpenslede end tidligere, og man kan nærmest mærke hver en skulder og albue, som møder din spiller når du går ind i tacklingerne.

EA Sports har de seneste år brudt deres tidligere uvane med at fjerne lige så mange gode ting fra spillet, som de tilføjede. Det samme synes at gælde for dette års udgivelse. Men hvor de seneste års forbedringer var markante og iøjnefaldende, så synes mange af nyskabelserne i FIFA 10 at være mere i detaljerne. Der er masser af grund til at glæde sig til det færdige spil senere på året.

_Michael Bregnbak

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆGER TEMPERATUREN



EA bliver ved med at forbedre det smukke spil, og vi er indtil videre imponeret over resultatet.



Premiere 2009



Plænen er grøn Der bliver for alvor kæset for de grafiske detaljer i Fifa 10, og at udvikleren endelig har fået styr på hardwaren er der ingen tvivl om.



Effektivitet!

Som snigmorder er det vigtigt at man lærer hvordan man effektivt afliver sit offer, uden at skabe opsigt. Situationen som den viste på billedet her, skal derfor helst undgås, og ellers afklares hurtigst muligt.

Spektakulær grafik Ligesom der ikke blevet sparet på kræfterne under udviklingen af det originale Assassins Creed, bliver det heller ikke sagen med efterfølgeren. Ubisoft har presset sit hold til maksimale, og efterfølgeren ser allerede grafisk spektakulær ud. Bliver det mon årets flotteste spil?



På alle tidspunkter

Som snigmorder befinder man sig oftest bedst i mørket, og måske derfor har udvikleren denne gang inkluderet muligheden for at bevæge sig rundt i nattens mulm og mørke. Hvad det præcist kommer til at give af fordele, ved vi dog ikke.



DEN FARLIGSTE SNIGMORDER

Middelalder bliver udskiftet med renæssance og Leonardo Da Vinci i Assassins Creed 2



ASSASSIN'S CREED 2

Platform PS3/X360/PC Udvikler Ubisoft
Montreal Udgiver Ubisoft Genre ACTION

Byen er Venedig. Tiden er renæssancen. Året er 1486. Mit navn er Ezio, og jeg sidder og venter på en bænk ved et torv med særdeles stort leben: Handlende, gøglere og andet godfolk farer ud og ind mellem hinanden. På himlen kan man se det ene store fyrværkeri efter det andet. Det er tydeligvis en festdag, jeg er vidne til.

En mand henvender sig pludselig til mig, og efter en kort meningsudveksling ligger manden død på brostenene. Jeg har dræbt ham. I løbet af kort tid har jeg arbejdet mig væk fra gerningsstedet. Op, op, op ad Venedigs skønne tårne går turen – og her på toppen, hvor udsigten er fænomenal, venter en af Leonardo da Vincis skønne opfindelser på mig: En metal-konstruktion med vinger. Jeg ifører mig vingerne, og i næste øjeblik svæver jeg ud over byen med kurs mod "Sukkenes bro", hvor jeg som en høg slår ned i mit næste offer her fra luften. Manden er død. Ved at benytte den varme luft fra bål spredt rundt omkring i byen, kan jeg holde vingerne i luften i lang tid. Jeg suser videre mod mit næste mål, som befinder sig på et centralt og magtfuldt sted i byen: Dogepaladset.

Introduktionen til Assassin's Creed 2 efterlod mig særdeles begejstret, og mine lidt blandede minder fra det første spil forsvandt som dug for solen. Det her tegner til at blive godt. Selvom Assassin's Creed i det store hele blev rigtig godt modtaget, både af anmeldere og spillere over hele verden, så var der alligevel lidt knurren i krogen hist og her. Ingen var vel i tvivl om, at Ubisoft havde fat i den lange ende, og i det store hele havde lavet et godt produkt: Konceptet var godt, gameplayet var godt, stemningen var god. Problemet var blot, at Assassin's Creed spillede på for få strenge. Når man havde udført en mission havde man, groft sagt, udført dem alle.

Kritikken nåede også frem til Ubisoft, som har brugt megen tid på netop at imødekomme kritikken og forbedre spillets svage aspekter. Og hvis man skal domme ud fra den tidlige version af spillet, så ser det ud til, at dette er lykkedes for dem.

I Assassin's Creed 2 indgår man som Ezio et professionelt samarbejde med Leonardo da Vinci, som blandt andet stiller en masse

Premiere 2009



En arbejdsrelateret skade

Mulighederne for at uskadeliggøre modstanderne synes nærmest uendelige, og dog er meningen at også Assassins Creed 2 lige som etteren, vil opfordre spilleren til at snige sig afsted ubemærket, i stedet for at agere dræbe-maskine. Valget er op til dig.



Flg min fugl Spillets jetpack kan gøre oplevelsen noget mere interessant, og især de baner, hvor den kom præ-monteret, blev hurtigt til et ganske fornøjeligt flyvende helvede.

gadgets og udstyr til rådighed for en. Det giver forøgede bevægelsesmuligheder og flere måder at slå folk ihjel på.

Renæssancebaggrunden virker også velvalgt. Selvom det første spil var flot at se på, så tilbyder renæssancebyggeriet en helt anden miljøvariation i kraft af arkitekturen. Meget passende har man nu også indført aften- og nattemiljøer, hvilket understøtter stemningen i renæssancearkitekturens matematisk definerede rum, som Venedig er et skoleeksempel på. Byen lyser ganske enkelt op om natten i et væld af gadelamper, labyrintiske og lange

FAKTA

LEONARDO HVEM?

Det er ikke første gang, at Leonardo da Vinci giver en hjælpende hånd med i et spil. Han optræder for eksempel indirekte via sit maleri "Den sidste nadver" i spiludgaven af Dan Browns "The Da Vinci Code". I peg-og-klik adventurespillet "The Secrets of da Vinci" fra 2006, skal man opklare en række mystiske hændelser omkring geniets mystiske død.

skygger, fyrværkeri og spejlinger og glimt på vandoverfladerne. Det er som at kigge på et levende postkort.

Ændringen af landskabet og arkitekturen har også medført, at man har lavet en række justeringer i den måde ens karakter bevæger sig på. Bygningerne er nemlig langt højere og mere komplicerede. Derfor er vores lejermorder helt nu mere adræt: Han kan hoppe højere og kravle hurtigere, hvilket jo er meget rart, så det ikke tager så lang tid at kravle op. Dernæst kan man også svømme. Et møde med en vandoverflade er således ikke mere lig med den sikre død.

I det hele taget tegner Assassin's Creed 2 sig til at blive et mere levende og mindre statisk og formularisk spil. Et eksempel: I første spil kunne man lave et fantastisk forsvindingsnummer ved at gemme sig i en høstak. Uanset hvor snu ens efterfølgere var, kunne de aldrig finde en her. Det er der nu lavet om på. Høstakkene er der stadig, og fungerer også som gemmestæder. Men man skal ikke mere tro, at den hellige grav er velforvaret, bare fordi man sidder musestille og sammenfoldet i en bunke hø. Fjender kan med andre ord godt finde frem til ens gemmestæder.

Vi mangler endnu at se mere til historien i spillet, ligesom vi også mangler at hvordan variationen mellem missionerne kommer til udtryk. Men ud fra det set, er der god grund til optimisme.

Det ser ud til, at udviklerne har lyttet til den kritik der var af det første spil. Opgaverne ser ud til at blive langt mere varierede, grafikken er smuk og der er med andre ord al mulig grund til at glæde sig.

Carsten Odgaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TÅGER TEMPERATUREN



Det kan gå hen og blive rigtig godt. Vi venter spændt.



Gummiknæ Flugten er oftest at foretrække frem for at begive sig kamp mod et dusin soldater, og derfor har udviklerne arbejdet hårdt på at alt i Assassins Creed 2 vil kunne bruges i de mange flugtforsøg. Den enorme bevægelighed skulle være hvad der adskiller dette fra de nærmeste konkurrenter.



Lidt for enhver smag

Turn 10 har gjort et stort arbejde ud af at udvide repertoiret af biler i det nye spil. Ikke mindre end 400 biler vil derfor være inkluderet, og denne gang er der derfor også flere typer inkluderet. Hvad en SUV laver på en racerbane forstår vi ikke helt, men hver deres egen smag.



Man kan jo altid drømme

Uanset hvor ondt det gør at indrømme overfor os selv, er det nok de færreste af os der nogensinde får råd til en Lamborghini Murcielago eller en Audi R8 med de danske bilpriser som de ser ud lige nu.

POLE POSITION

Turn 10 er snart klar til igen at bevise hvorfor de fortjener at ligge i fronten af feltet



FORZA 3
Platform X360 Udvikler Turn 10 Udgiver Microsoft Genre Driving

Kombinationen af toptunet forbrændingsmotor, skinnende lak og aerodynamiske former kan få langt de fleste, i hvert fald for en stund, til at overlade begreber som "CO2-regnskab", "kollektiv trafik" og "miljøhensyn" til folk i fodformede sko, og bare give den gas ned af motorvejen.

Det er let at se, hvordan man kan gøre spillere til bilfanatikere. Efter at have brugt timer på at tune, male og køre i virtuelle biler, får de rigtige en helt anden tiltrækningskraft. Men hvordan omvender man bilentusiaster, der aldrig har holdt et joystick i hænderne før, til en habil virtuel chauffør? Turn 10's svar er "Brugervenlighed". Ved hjælp af forskellige hjælpesystemer vil alle være i stand til at spille Forza 3. Det illustreres med en funktion der kaldes "One button racing". Her styres bilens retning, fart, bremses og gearskifte ved hjælp af en knap. Man holder bare speederen i bund, og spillet klarer resten.

For nogen vil dette lyde, som endnu et knæfald for den gruppe af forbrugere, der kaldes "casual", men teorien er sådan set ganske god. Alle, lige fra en femårig, der første gang er brændt varm på en knaldrød Ferrari F430 til den 60-årige, der har sukket over lækre biler hele livet, kan finde ud af Forza 3. Desuden vil spillet have en fortæller. En venlig britisk stemme guider spilleren gennem spillet. "Velkommen til Forza Motorsport 3," siger han. "Hvis du vil køre i bil øjeblikkeligt, vælg menupunktet 'Quickrace'." Denne fortæller vil, foruden at berette om funktioner, kunne lede

spilleren gennem hele spillet. Alt fra opgraderinger af bilen til valg af løbstyper, kan spillet vejlede om, skulle man give det chancen. Dette er et andet udslag af brugervenlighed. Spillere med mere selvtillid kan dog sagtens selv udforske de forskellige muligheder. Man belønnes faktisk for at prøve selv, da spillet ikke selv giver de bedste tuningsmuligheder. Vil man have den hurtigste slæde i kvarteret, må man selv sidde og eksperimentere, Forza er nemlig i bund og grund en simulator.

Noget, der dog med garanti er med til at fange opmærksomheden, er spillets grafik, og springet fra Forza Motorsport 2 til Forza Motorsport 3 er ganske enormt. Målet har hele tiden været at få langt flere detaljer som dækslitage og detaljerede skadesmodeller inkluderet, og fordi man nu har bygget spillet



FAHTA

FARTEN!

Det lyder måske som en petitesse, men det er efterhånden alment kendt at bilspil bliver nødt til at forløbe med 60 billeder i sekundet, da fartførmelsen ellers går tabt. Dette ved Turn 10 heldigvis, og udvikleren har fra først præsensation af Forza 3 insisteret på at 60 billeder var essentielt for spillet. Bravo!

fra bunden til konsollen, er det alt sammen blevet inkluderet. Endnu vigtigere er det dog at det hele glider over skærmen med 60 billeder i sekundet, hvilket giver en særdeles god farførmelse.

Der er ingen tvivl om at Forza Motorsport 3 er et imponerende spil. Vi skal dog se noget mere til karrieredelen, samt de andre ting drengene hos Turn 10 arbejder på, for vores begejstring vil nå kogepunktet. Alligevel ser Forza 3 ud til at fortsætte den gode stil der blev lagt for dagen, med det kriminelt oversete Forza Motorsport 2. Vi glæder os til at se mere.

_Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Turn 10 viste deres evner med Forza 2, men ser ud til at overgå sig selv og genren med Forza 3.

Premiere OKTOBER 2009



Amerikanere og deres biler

Måske fordi Turn 10 er en amerikansk udvikler, vil man ikke kunne undgå af finde en Dodge Ram på banen engang i mellem. Den overhales dog hurtigt af de fleste andre biler.



Sådan ser de ud Turn 10 ser virkelig ud til at have nydt den ekstra udviklingstid de denne gang er blevet givet, og specielt kan dette ses på den grafiske side der virkelig briller med sine detaljer.



E K S K L U S I V T !

HALO ODST

Bungie har stadig ikke givet slip på Halo, og selvom det ikke er Master Chief der har hovedrollen mere, kan seriens fans godt glæde sig...

Af: Asmus Neergaard Grafisk form: Frederik Røssel





Vender kludedukkerne tilbage?

Et af de mest hyppige kritikpunkter som Halo-serien har måtte forsvare sig i mod, har været dets løjerlige fjender, som med deres klynk til tider har mindet om dukker i stedet for farlige fjender. Måske derfor forekommer de overfor The Rookie langt farligere end i tidligere Halo-kapitler.

Det kom som lidt af en overraskelse, da Bungie fortalte, at de ikke var helt færdige med Halo 3. Halo 3: ODST startede som Halo 3: Recon og var egentlig bare en udvidelse. Men som tiden gik og spillet begyndte at fylde mere, skiftede det karakter fra udvidelse til fuldbåret og selvstændigt spil.

Men er Halo 3: ODST i det hele taget relevant og ikke bare "mere af det samme"? I højeste grad! ODST er nemlig en noget anden oplevelse end Master Chiefs galaktiske kamp mod rumvæsner, gale kunstige intelligenser og The Flood. ODST lægger an til et noget mere afdæmpet gameplay og lader samtidig historien udforske nye områder.

Kronologisk befinder vi os lige omkring begivenhederne i Halo 2. En gruppe ODST-soldater, der som de hårde hunde de er, er villige til at lade sig skyde ud af rumskibe ned på fremmede planeter, gør klar til en ny mission. Men som det så ofte sker, går missionen ikke efter planen. Den Covenant-krydser, de skulle lande på, springer ind i hyperrummet, hvilket ledsages af en enorm eksplosion, der spreder ODST-soldaterne for alle vinde. Det er nu op til spilleren, i rollen som soldaten The Rookie, at finde ud af hvad der er sket.

Og allerede fra de første minutter er det tydeligt, at oplevelsen bliver noget anderledes end den sædvanlige Halo-oplevelse. Først og fremmest fordi hovedpersonen er en anden. Master Chief kunne prale af at være en regulær cyborg iført en fantastisk avanceret kamprustning. The Rookie er et almindeligt menneske. Et almindeligt menneske med kamptræning og nogle lækre våben, men immervæk stadig et menneske. Dette har direkte indflydelse på gameplayet. The Rookie kan ikke hoppe så højt, han kan heller ikke slå med samme kraft som en forhammer. Derfor bliver tilgangen til kampe også en hel anden.

Selvom den svageste Grunt måske ikke lige er mere faretruende i The Rookies sko, er det nødvendigt at tage sig i agt. Brutes er store og ondskabsfulde, og selv en enlig Brute kan sagtens være lidt af en mundfuld, især når nærkamp med den er lige så effektivt som at bruge en vandpistol til at slukke en skovbrand. Lars Bakken, en af Bungies banedesignere og netop banedesigner på ODST, fortæller at dette er en nøje planlagt forskel. "Der er forskel på Master Chief og ODST-soldater. Spillet føles stadig som Halo, men vi ville alligevel have nogle små elementer, der adskiller sig fra den klassiske Halo-

Livet som soldat

Selvom du ikke altid er alene i de drabelige kampe, er The Rookie en helt anden person end Master Chief. Fordi han ikke er iklædt den samme elektronikbrynje, kommer strategien også i højere grad til at spille ind, når The Rookie bevæger sig i kamp. Bungie har dog ikke glemt sit hvor de kommer fra, og kommer ikke til at tvinge spillere af Halo: ODST til at snige sig af sted for at avancere gennem spillets forskellige baner.



Våben skal der til

Bungie har igen forsøgt at balancere våbenudvalget sådan at der er noget for alle. Snigskytterifler, maskinpistoler og pistoler med kikkertsigte er derfor naturligvis inkluderet.

formel. Man tager skade ved fald fra store højder, ingen skjolde og så videre." Et andet nyt element er ODST-soldaternes hjelme. Her har de faktisk en fordel, som den kære Master Chief ikke har. Ved tryk på X-knappen aktiveres hjelmens VISR-funktion, der byder på "nattesyn". Omgivelserne lyser op, mens fjender bliver indrammet af røde linier, allierede bliver indrammet af grønne linier. Hvad der dog virkelig påvirker gameplayet er The Rookies helbred. En trend i actionspil er at lade helten have et regenererende helbred. Det havde Master Chief, det har The Rookie ikke. I stedet har Bungie lavet et udholdenhedssystem. Han kan tage imod en vis portion bly uden at tage skade, derefter går det ud over hans helbred. Mens udholdenheden kommer sig af sig selv, er al skade blivende. Naturligvis indtil at man finder nogle førstehjælpskasser.

Skulle man komme i tvivl, er ODST ikke et noget mere stillestående spil end de forgående Halo-afsnit. Selvom The Rookie får lov til at gå rundt alene i New Mombasas regnfulde nat, til den ualmindelig stjerningsættende lyd af en enlig saxofon, er der masser af action i spillet. The Rookies opgave er nemlig at finde spor efter sine holdkammerater. Når han finder et spor, får spilleren ved hjælp af





Et visir til at reagere dem alle

Et af de mest effektive værktøjer der stilles The Rookie til rådighed, er den såkaldte VISR-funktion. Denne fungerer som et slags "nattesyn" hvor omgivelserne lyser op, mens fjender bliver indrammet af røde linier, og allierede bliver indrammet af grønne linier. Systemet fungerer upåklageligt og giver The Rookie en strategisk fordel forud for hver kamp.



Fjender i alle afskygninger

Selvom hovedpersonen har ændret sig, er fjenden stadig den samme. Derfor må du gang på gang forsvare dig overfor fjender i alle afskygninger, og oftest med færre midler end da Master Chief havde hovedrollen.



Vi står sammen side om side

Co-op har været en stor grund til Halo-seriens eksplosive popularitet, og derfor vil en sådanne mulighed naturligvis også være inkluderet i Halo: ODST. Op til fire spillere vil derfor kunne bevæge sig i kamp sammen over Xbox Live. Det bliver specielt nyttigt i den nye Firefight Mode, hvor holdet skal forsvare sig mod legioner af fjender over tid.

flashbacks serveret, hvad der er sket med en given holdkammerat. Holdet af ODST-soldater består foruden The Rookie af Dutch, Buck, Mickey og efterretningsagenten Dare. Hvert flashback sætter spilleren i en af soldaternes jernbeslåede kampstovler og byder på et væld af situationer. En mission satte spilleren i defensiven og her måtte man kæmpe mod den ene bølge af fjender efter den anden, mens man nervøst kunne se ammunitionstælleren nærme sig nul. En anden giver spilleren en Spartan Laser og her er følelsen af magt et gennemgående tema.

Missionerne i spillet skal ikke nødvendigvis spilles i rækkefølge, så vi skulle samtidig sørge for at historiebiderne var forståelige i en hvilken som helst rækkefølge." På vanlig vis er Bungies ansatte meget hemmelighedsfulde og afslører meget sjældent noget om fremtidige projekter med mindre, at det er planlagt. Derfor ville Lars ikke besvare om denne tilgang også vil præge fremtidige projekter, som eksempelvis Halo: Reach, men som Lars siger: "Vi vil altid gå efter projekter og idéer der udfordrer os."

Savner man baggrundsviden eller bare et dybere indblik i historien, vil ODST ligesom Halo 3 gjorde det, byde på terminaler hvor man kan finde ekstraviden. Disse er dog rigtigt godt gemt, så de fungerer som en belønning til spillere, der virkelig udforsker omgivelserne.

Halo har tit været synonym med multiplayer, og i Halo 3: ODST vil det primære multiplayer-indspark være Firefight. Firefight fungerer på samme måde som Gears of War 2s Horde-mode gør det. Du skal sammen med dine venner kæmpe mod bølge efter bølge af spillets fjender. Til at begynde med har man til deling fem liv, men hver afsluttet runde belønnes med flere liv og en genoptankning af ens våben. Det er muligvis ikke den mest originale tilføjelse, men det er meget morsomt og højspændt. Det bedste er at man endelig kan få lov til at lave knibtangsmanøvre, lave bagholdsangreb og hvad der ellers har været forbeholdt Halos forskellige baddies.

Banerne i flerspillerdelen stammer fra singleplayer-kampagnen og synes opbygget med det ene formål at lade fjenderne have så mange fordele som muligt, hvilket faktisk ikke er så slemt som det lyder. I stedet for bare at



Teknisk overskud

Det ville være synd at sige at Halo 3 pressede konsollens tekniske kræfter, og det synes Bungie måske også at have indset. Således virker det som om den amerikanske udvikler har optimeret teknologien, så den tager fordel af maskinen.

være overvældende, kræver det at folk rent faktisk arbejder sammen. Kun ved at advare hinanden, dække hinanden og rent faktisk opføre sig som var man en gruppe soldater kan man nå til sidste runde. Foruden fjenderne, der kommer i alle spillets varianter, krydres affæren med brug af de forskellige effektskabende kranier. Præcis som i Halo 2 og 3 vil kranierne ændre visse faktorer, som eksempelvis at fjenderne altid vil springe væk fra granater eller at Grunts eksploderer, når de bliver skudt i hovedet. Halo 3: ODST er et interessant projekt. Først og fremmest fordi det rykker ved mange af de elementer, der opfattes som værende en fast bestanddel af Halo-oplevelsen. For det andet fordi historien er interessant bygget op. The Rookies søgen efter sine kammerater i kontrast til de andres actionfyldte kampe mod masser af fjender fungerer godt og støtter hinanden.

Og så ser det alligevel ud til at ODST er ægte Halo med en interessant historie, hvis man interesserer sig for det. Marty O'Donnells kompositioner, der synes stærkere og mere kraftfulde for hver gang man lytter til dem, og det perfekte miks mellem action og udforskning går sammen om at lave en interessant udvidelse til et meget populært spil. Ikke overraskende ser Bungie igen ud til at have fat i den lange ende, og Halo fans kan godt glæde sig.

Asmus Neergaard

WMMFL

MASSER AF FEDE KONKURRENCER
Flere konkurrencer: www.gamereactor.dk



EA SPORTS

VIND SPILPAKKE!

Tag chancen, deltag i Gamereactors konkurrence og vind spil fra EA

Kryds svarene af her:



Hvem besejrede Roger Federer ved dette års Wimbledon?

- Peter Korda Rafael Nadal Andy Roddick

Hvad hedder boxeren som Mikkel Kessler tabte til?

- J. Calzaghe Andre Ward Josh Lyman

Hvor gammel er Tiger Woods?

- 28 år 31år 33 år

Dit navn og adresse:

Du kan også deltage i denne konkurrence på Gamereactor.dk og så slipper du helt for at sende denne kupon ind!

Navn:

Adresse:

Postnummer & by:

Telefonnummer:

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk

DANMARKS
STØRSTE
SPILSITE
www.gamereactor.dk

MÅNEDENS FOKUSSPIL

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Engelske Rocksteady Studios har været fast besluttet på endelig at give mørkets ridder det spil han så længe har fortjent - og Batman: Arkham Asylum skuffer ikke...



GAMEREACTOR #100

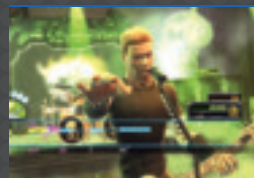
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Infamous	9/10
Playstation 3	
Pokémon Platinum	7/10
Nintendo DS	
Punch-Out	8/10
Wii	
Bionic Commando	6/10
Xbox 360/PS3/PC	



Guitar Hero: Metallica	8/10
X360/PS3	
Fight Night Round 4	8/10
X360/PS3	
Shaun White	
Snowboarding	7/10
Multi	
Crash Bandicoot:	
Mind Over Mutant	7/10
Multi	



Flower	7/10
Playstation 3	
Rise of the Argonauts	6/10
PS3/PC/X360	
Alone in the Dark:	
Inferno	5/10
Playstation 3	
Need For Speed:	
Undercover	4/10
Ps3/X360/PC	

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



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Rocksteady Games er klar til at give Batman sit endegyldige comeback i spilform

Platform **XBOX 368/PLAYSTATION 3/PC** Udvikler **ROCKSTEADY STUDIOS** Udgiver **EIDOS** Premiere **28 AUG** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Genre **ACTION**



JUUUUUUUUU CHOP!
Kampsystemet er ikke kun simpelt og afhængigt af god timing, men også aldeles givende for alle der gider at lære det. Inspirationen synes at være kommet fra Fable 2. Vi brækker os ikke over valget.



FLYGT! Modstanderne sørger oftest for at angribe i hobetal, men det betyder intet når man er superhelt med evnerne i orden. For os bag skærmen udvikler det hele sig hurtigt, til et spørgsmål om god timing og kæbeknusende angreb.



FAKTA

DEN HAR JEG HØRT FØR...

Spillets historie er delvist inspireret af tegneserien ved navn Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth. Mange af de samme elementer går således igen, og blandt andet kan man også i spillet høre historien om Amadeus Arkham, grund-læggeren af den frygtelige sindsyge antalt. Historien i spillet, tager dog nogle helt andre drejninger, og er slet ikke ligeså mørk.

TIPS

SPIL OGSÅ

Infamous 3/18
PLAYSTATION 3
En særdeles vellykket actionoplevelse, pakket ind i en verden af tegneserier.

Jeg ville gerne kunne fortælle dig, at jeg kendte hver en lille detalje om Marvels X-Men univers, at jeg vidste hvem Red Hulk var, eller at jeg kendte alt til DC-heltene. I bund og grund er jeg nemlig fan af superhelte og deres mange eventyr, men i dag har jeg simpelthen svært ved at finde hoved og hale i alle deres historier. I et desperat forsøg på at holde de mange personligheder nutidige og relevante, har næsten alle tegneserie-forlagene nemlig genopfundet superheltegang på gang, og jeg aner ikke hvem eller hvad, mange af dem står for mere.

Derfor holder jeg mig til de superhelte, der uanset fornyelser i design, stadig holder sig til de samme grundprincipper som i første omgang fangede mig, da jeg startede med at læse tegneserier, og her står Batman helt i spidsen.

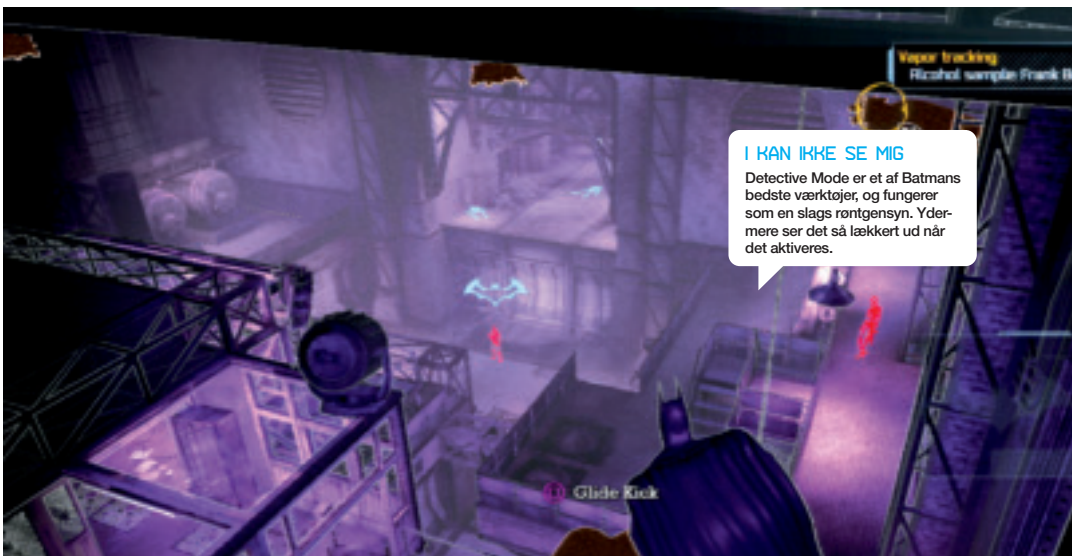
Bruce Waynes alter ego har ganske vist været portrætteret som flommet gådeløser i den kitschede tv-serie fra 60'erne, som stilet tegne-filmshelt i Batman: The Animated Series og som bitter hævner i Frank Millers Batman: The Dark Knight Returns, men værdierne har altid været de samme. Alt dette ved Rocksteady Games åbenbart, for indenfor de første minutters spilletid, har den britiske udvikler allerede demonstreret en så indgående forståelse for Batman og hele dennes univers, at man som fan kan slå fejl-radaren fra.

Et sitrende psykotisk grin fra den lighvide, ranglede Joker sender nærmest kulde-gysninger ned af min ryg, og mens hans design er hentet fra "The Killing Joke" er hans lege-fulde humør en videreudvikling af personligheden fra "The Animated Series". Batman selv er den tavse modsætning, der nærmest maskinelt fuldfører sin opgave, som her består i at tilbagelevere Jokeren, til galeanstalten Arkham Asylum. Ikke overraskende går der ikke lang tid før helvede bryder løs, og i stedet for at indespærre Jokeren på anstalten, er det lige pludseligt Batman, der befinder sig som den indsatte på verdens farligste sinds-sygeanstalt for kriminelle - hvor størstedelen for øvrigt sidder buret inde på grund af flagermusemanden selv.

Arkham Asylum skal hurtig vise sig at være en labyrint af stål, aflukkede områder og hemmeligheder som offentligheden helst aldrig skulle få nys om. Fordi Jokeren har taget magten, må alternative ruter gennem anstalten bruges, og her kommer Batmans mange værktøjer i spil.

Den øverste, højre skulderknop bruges til at aktivere en grapplinghook, der meget hurtigt bliver dit kæreste øje, da den giver adgang til en stor bevægelsesfrihed og lader dig undslippe de fleste knebne situationer. Brugen af dette værktøj lader dig også ofte hænge langt over fjendernes opmærksomhed, og kombineres dette med "Detective Mode", kan du med lidt snilde uskadeliggøre fjenderne en for en, inden nogen aner uråd.

INDELHUKET Selvom jagten på Jokeren starter indendørs, går der ikke lang tid for hele øen hvor Arkham Asylum er placeret, kan udforskes.



I KAN IKKE SE MIG
Detective Mode er et af Batmans bedste værktøjer, og fungerer som en slags røntgensyn. Ydermere ser det så lækkert ud når det aktiveres.



SE MIG Det er på alle tidspunkter bedst at gemme sig i skygge, specielt når fjenderne senere får fat i skydevåben.

Repertoiret af værktøjer åbnes løbende på vejen gennem spillet, og med "Detective Mode" aktiveret, vil du hurtigt finde mange hemmeligheder som kun kan åbnes op ved at vende tilbage på et senere tidspunkt. Her har udvikleren ladet sig inspirere af spil som Metroid og Castlevania, og det klæder i den grad spillet.

Når det kommer til kamp holdet systemet simpelt. En knap bruges således til slag og spark, en anden til modangreb og en tredje til at paralisere modstanderne. Et blåt ikon indikerer at en modstander gør klar til at angribe, og standses dette med et modangreb, står det dig frit for at følge op med flere angreb. Gøres dette kontinuerligt vil kampen på skærmen flyde af sted, mens et combo-meter, som også fungerer som erfaringsbonus, vil forblive stigende. Erfaringen som optjenes kan bruges til at udvide udbuddet af tricks.

Af mindre petisser bør det nævnes at banedesignet svinger i kvalitet, og selvom det



FAKTA
HVOR ER BEBOP?
Hvis du ikke synes at have hørt om udvikleren Rocksteady Studios før, er det ikke dig der er noget galt med, for de færreste kan huske deres forrige spil Urban Chaos: Riot Response. Spillet der udkom til Playstation 2 og Xbox tilbage i 2006, var dog et udmærket skydespil, der specielt imponerede med sine varierede missioner og afsindige våben. Desværre solgte spillet skidt, og derfor kan kun få huske det i dag.

JEG ER SUPERHELT Det er virkelig lykkes Rocksteady at give spilleren følelsen af at være Batman, og endda helt uden at blive nødt til ty til tricks som ikke ville passe serien.

på alle tidspunkter er godt, er det ærgerligt at man ikke har gemt det bedste til sidst. Ligeledes kunne der sagtens have været budt på mange flere kampe og snigmissioner, når begge elementer nu fungerer så godt.

Og så er der den sidste detalje, for Batmans seneste eventyr vil uden de store anstregelser være gennemført på lige omkring syv timer, og for mit vedkommende med en gennemførelses-procent på 78. De syv timer er dog proppede med kvalitet, og alene kampsystemet, og i særdeleshed sniger-systemet, er blandt de bedste af slagsen, jeg endnu har prøvet. En gennemspilning mere er allerede planlagt så snart tiden er til det.

Med disse skavanker lyder det måske som om Rocksteadys seneste udspil er en blandet affære, men Batman har aldrig virket mere fokuseret, balanceret og gennemtænkt i spilform. Udvikleren har ganske simpelt indfanget essensen, af hvad der har pustet nyt liv i flagermusens popularitet, og destilleret det ned til syv timers spilunderholdning af den bedste slags. Vi glæder os allerede til at se mere Batman fra Rocksteady i fremtiden.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

FLAGERMUSEN I ABSOLUT TOPFORM

Fantastisk grafik og lyd. Lækkert kampsystem. God stemning.
Erfaringssystemet mangler dybde. Kedelige bonuser.

TOP FEM

gode grunde til hvorfor Batman holder...



SØRG FOR AT EVNERNE ER I ORDEN
Hvis du ikke helt synes at du har styr på Bat-evnerne, står det dig frit for at benytte nogle af de mange bonusmissioner som der låses op for på vejen gennem spillet. Disse belønner dig efterfølgende med points alt efter udførsel, og sammenligner dig med andre spillere.



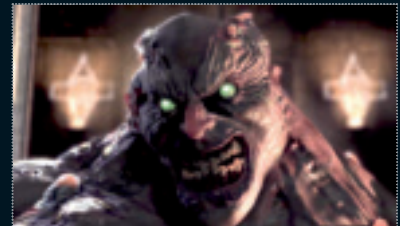
KÆMP MED FINESSE OG STIL
Kampsystemet er afsindigt simpelt at bruge, men er stadig fyldt med nok dybde til at man altid har lyst til at op-søge fjenderne. At udvikleren har formået at sammen-sætte et så givende system, på en måde hvor alle vil kunne være med, er bemærkelsesværdigt.



GIV DET LIGE ET FORSØG MERE
At starte et modangreb er så simpelt som at trykke på en knap, så snart et lysende ikon viser sig over en fjende. Det betyder at kampene i højere grad bliver et spørgsmål om timing, end lange knapkombinationer. Alle kan være med.



VELKOMMEN TIL GALEANSTALTEN
Stemningen nærmest vælter ud af billedet, så snart spillet er startet. Arkham Asylum lugter langt væk af et sted som indbyggerne af Gotham City helst ønsker at glemme, og anstaltens kolde stålskelet giver kun enkelte steder plads til beskidte rum og glemte afkroge.



TEKNISK BRILLIANCE
Både grafik og lyd er af den ypperste kvalitet, og specielt stemmeskuespillet er i en genre for sig selv. Unreal teknologien fungerer som basis for det hele, men Rocksteady har gjort den til deres egen, og resultatet er så måbende flot at selv Epic må være misundelige.



Genre **FIGHTING**



SEND HAM MOD HIMLEN
Hvis du planlægger at gøre stor skade, er det bare at løfte modstanderen fra jorden, og ramme ham med både spark og slag mens han stadig er i luften. Teknikken kaldes "juggling" og er essentiel at lære for at

KING OF FIGHTERS XII

SNK forsøger at genopfinde King of Fighters på samme måde som Capcom genopfandt Street Fighter. Blichfeldt fælder dommen...

Platform **PS3/X360** Udvikler **SNK** Udgiver **ATARI** Premiere **AUGUST** Antal spillere **1 - 2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **16+**

Normalvis prøver vi her på Gamereactor at skrive anmeldelser som alle kan forstå, og det uanset om de kender til genren eller serien på forhånd. Det er dog en næsten umulig opgave med King of Fighters XII, for ud over at kunne fortælle at der her er tale om et kampspil i 2d, er dette en opdatering kun tiltænkt de mest hårdføre fans der i forvejen har nærstuderet seriens tricks og timing.

Med hold bestående af tre figurer hver, har King of Fighters altid haft grobund for en højere



DET OPFANDT JEG SELV Med navne som "Back Knuckle", "Buster Throw" og "Rising Upper" er beskrivelserne af de mange forskellige tricks oftest ikke særlig sigende. Effektive er de dog, ydermere ser de særdeles imponerende ud.



FAKTA

HVEM ER SNK?

Shin Nihon Kikaku (SNK) betyder oversat New Japan Project, og er navnet på det japanske firma der gav liv til de ekstremt populære NeoGeo arkademaskiner. Maskinerne udemærkede sig ved at indeholde flere spil i samme maskine, hvilket sparede arkadehallerne for en masse plads. Firmaet stod også for mange populære spil.

TIPS

SPIL OGSÅ

Street Fighter IV
9/18 X360, PS3, PC
Ryu, Guile, Chun-Li og Akuma er tilbage i absolut topform. Et af de bedste.

strategisk tilgang til kampene, ind de nærmeste konkurrenter som Street Fighter, Tekken og Virtua Fighter. Med valget af tre kæmpere, har du mulighed for at skræddersy ganske specifikke strategier, hvilket for mit vedkommende eksempelvis altid resulterer i en figur der kan kæmpe på distance, og to som stormer modstanderne med kraftige angreb.

Mens konceptet altid har været det samme, har kvaliteten af de mange forskellige kapitler været voldsomt svingende. På trods af at vi nu er på det tolvte afsnit af serien, foretrækker de fleste fans eksempelvis stadig King of Fighters 98 - seriens femte spil. De mange fornyelser der har været forsøgt afprøvet på serien, har simpelthen ikke virket, og har i stedet forpurret det den rene spilbarhed. Derfor skal seriens nyeste kapitel ses som en genstart, en nybalancering pakket ind i helt nye klæder.

Serens konstant voksende antal af kæmpere, er derfor denne gang barberet ned fra 40 til kun 22 figurer, hvilket ganske sikkert vil betyde at nogle af favoritterne mangler. Hovedpersoner som Terry Bogard, Joe Higashi og Iori Yagami er dog stadig inkluderet, og alle med en revideret udbud af tricks og angreb.

Uanset hvilken trio af figurer du sammensætter,



LEVENDE TEGNEFILM Ubisofts nyeste eventyr kan skrives op som endnu et af de spil, der succesfuldt sætter sit eget præg på den velkendte cellshading teknik. Resultatet er intet mindre end smukt, og farverne og billedhastigheden er altid gode.

vil der dog være to nye teknikker som skal indlæres hvis du vil gøre dig nogen forhåbninger når du drager online. Guard Attack er et semiautomatisk system, der med en smule timing både parerer et angreb og giver dig mulighed for et modangreb. Problemet med Guard Attack er dog at det er alt for nemt at lære, og kan bruges til at parere alle typer angreb på nær lige kast.

Critical Counter som er knapt så let at bruge, men forvolder alligevel også enorme problemer i spilbalancen. Aktiveres Critical Counter kan man i et par sekunder sammensætte stort set alle angreb til en lang kombination, men slemt bliver det først når man spiller mod nogen der kan afslutte denne lange kombination med et superangreb. Gøres dette korrekt kan du se frem til at miste storstedelen af din livsstyrke, hvilket meget hurtigt kan blive enden på kampen.

SNK har tydeligt forsøgt at modernisere King of Fighters-serien, ikke kun via nye tiltag i spilbarheden, men også i indpakningen. Således



TERRY "LEGENDARY HUNGRY WOLF" BOGARD Selv om et bredt udbud af forskellige personligheder udgør karaktergalleriet i King of Fighters, har Terry Bogard alle dage været det tætteste serien er kommet på en hovedperson. Sytten år efter sin debut, er han stadig en af de sej

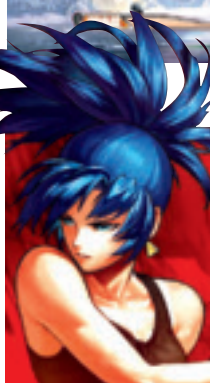


byder seriens tolvte kapitel på den første modernisering af seriens grafik til dato, men det er desværre en blandet affære. Lækkert er det at se hvordan hver af de 22 karakterer er blevet tegnet og farvelagt helt på ny, men at man ikke har kunne undgå en særdeles grum pixelering er ærgerlig. Værre er dog at det kun er selve figurerne der er tegnet på ny, mens animationen stadig er de samme gamle, som fans har døjet med i så mange år.

Hvis du alligevel vælger at hverken pixeleret grafik eller ubalancerede tilføjelser skal stå mellem dig og de mange kampe online, er der en sidste hurdle som dog måske endegyldigt vil spænde ben for dig, for King of Fighters XII er nemlig et rod online. Faktisk skal man være heldig hvis man finder nogle kampe inden man mødes af de første problemer, men langt værre er det at blive smidt ud af en igangværende kamp, fordi netkoden pludselig ikke magter opgaven mere. At kunne spille online mod sine venner, er essentielt for et spil af denne genre, og at SNK ikke har finpusset denne del bedre, er uforståeligt og aldeles frustrerende.



ANDRE MULIGHEDER Hvis slag og spark ikke er nok, kan man altid ty til det store udbud af specialtricks, som vist her.



FAKTA

FATAL START

Ryu Sakazaki, en af kæmperne fra King of Fighters, debuterede egentlig som en åbenlys kopi af Ryu fra Capcoms Street Fighter 2. Capcom tog senere revanche, og opfandt Dan som en kopi af Ryu. Derfor var Dan også en tudeprins, der oftest snubled over egne fødder, knapt kunne affyre en ildkugle og generelt havde spillets svageste angreb. God spilhumor.

TIPS

SPIL OGSÅ
Soul Calibur 4
8/10 PS3/X360

Namco finder de mange våben frem igen, og leverer kamp til stregen.

Et sidste problem er at kontrollen aldrig synes præcis nok, og alt for ofte lader dit hold stå spørgende tilbage, mens du gennem kontrolleren, prøver at forklare dem hvad du gerne så dem gøre. Her er tale om et spil der i endnu højere end eksempelvis Street Fighter IV bør spilles med et arcadestick og ikke en controller, men selv her vil forvalde problemer. Det er som om King of Fighters mangler evnen til at forudse hvad spilleren planlægger, og i stedet forventer bevægelseskombinationer som er fuldstændigt præcise hver evig eneste gang.

King of Fighters XII er et skuffende bekendtskab, et faktum som kun tydeliggøres ved de andre stærke kampspil vi er blevet budt på i år, ikke mindst Street Fighter IV. Det virker ikke som om viljen har manglet hos SNK, men snarere at det har været økonomien eller tiden der pressede. Derfor ærgrer det også endnu en gang at kunne sige at King of Fighters '98 stadig er seriens bedste spil, og at den japanske udvikler endnu ikke genfanget magien.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 5/10
Grafik 5/10 Lyd 4/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 6/10

GENNEMSNITLIGT KAMPSPIL

- God dybde. 22 forskellige figurer.
- Pixeleret grafik. Manglende balance. Uskarp kontrol.

SHATTER

Arkanoid og BreakQuest smeltes sammen på PSN

Platform PSP Udvikler SIDHE Udgiver SIDHE
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PS3,
PAL Anb. Alder 3+

Genre ACTION



PARTIKELSTORM Sørger du for at lade batteriet op, er det muligt at gøre brug af et ekstremt potent strålevåben.

Spillidéen er hverken ny eller original, og man behøver ikke at se godt efter for at indse at det er gamle arkadeklassikere som Arkanoid og Breakout der har stået som fundament for Sidhes lille glædesoplevelse. Ideen er derfor at man med et lille bræt skal sende en kugle mod brikker som forsvinder hver gang de rammes, og misser man kuglen mister et liv.

Den tapre udvikler har dog ikke set nogen grund til at kun at opdatere grafik og lyd, for at lade spilbarheden stå tilbage urørt, og har derfor modificeret reglerne ganske voldsomt.

Med brugen af L2 og R2 knapperne er det derfor muligt henholdsvis at suge og puste den lille metalkugle, hvilket betyder at man kan vinkle sine skud. Hermed undgås også den, for genren, velkendte situation hvor adskillige minutter skal bruges på at ramme den sidste fordømte brik, før man kan avancere til næste bane. Men teknikken kan bruges til mere.

Hver brik der udslettes efterlader frit-flyvende partikler som kan absorberes af brættet ved at suge dem til sig. Partiklerne oplader et batteri som kan bruges på flere forskellige måder, blandt andet som skjold eller som destruerende partikelkanon. At suge disse partikler til sig, kræver dog timing da brugen af sugefunktionen som nævnt også inkluderer metalkuglen, hvilket betyder at man hurtigt kan miste liv.

Sidhe har også leget med udformningen af banedesignet, og derfor starter man i nogen baner for nede i skærmen, i andre i siden, mens nogle helt tredje baner er formet i ovaler frem for den normalt firkantede form. Beslutningen betyder at få baner ligner hinanden, og dette krydres med at spillereglerne hvor hver ny bane varierer.

For en tiendedel af hvad du normalt må punge ud for et nyt spil til konsol, har den New Zealandske udvikler nemlig leveret en afpuddet perle, der byder på masser af timers underholdning, lækker musik og et spillkoncept hvor alle kan være med.

Thomas Blichfeldt

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

ET SJOVT SPIL TIL EN GOD PRIS

- Lækker grafik. Lettilgængeligt. Flot lyd. Langtidsholdbart.
- Kontrollen mangler en smule skarphed.



Genre DRIVING



IKKE I SAMME LIGA SOM hverken Race Driver: Grid, Gran Turismo eller Colin McRae: Dirt 2. Sådan tænker du sikkert efter fem minutter med Superstars V8 Racing i maskinen - og det har du helt ret i. Black Bean kan ikke mænge sig med mestrene i denne genre.

SUPERSTARS V8 RACING

Carsten tager ud at køre med de skøre - desværre

Platform X360/PS3 Udvikler BLACK BEAN Udgiver D3 PUBLISHING Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version PAL Anb. Alder 3+

Superstars V8 Racing sigter efter realisme, men rammer desværre stort set forbi skiven i den henseende. Det er for mange ridser i lakken.

Diverse indstillingsmuligheder og vejreflekter baner dog ikke i sig selv vejen til det forjættede realismeland. Det mærker man med al tydelighed, når man befinder sig på de asfalterede baner. Styringen virker underlig stiv og aldrig naturlig. Det samme gælder den kunstige intelligens, der nærmest følger en række usynlige snore rundt på banen.

Superstars V8 Racing er et klinisk og middelmådigt udført spil, der rammer forbi det mål det forsøger at ramme. Det mangler

stemning og sjæl, men den største mangel af alle er dog det eklatante røde underskud på underholdningsværdibalancen.

Superstars V8 Racing er et uvedkommende fyldprodukt der kan stå og samle støv på hyldeerne, mens vi venter på sensommerens og vinterens store racingtitler som Forza 3 og Colin McRae: Dirt 2.

Carsten Odgaard

KARAKTER 4/10

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

TAMT OG KEDELIGT BILSPIL

- Hæderlig grafik med pæne lys- og vejreflekter.
- Spillets AI og styringen. Karriere- og multiplayerdelen.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood er klar til at introducere et nyt publikum for hvad det vil sige at være pirat

Platform XBOX 360 / Wii Udvikler LUCAS ARTS Udgiver LUCAS ARTS Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 12+

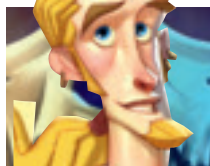
Monkey Island-serien satte i sin tid standarden for en række point-and-click adventure-spil som skulle dominere store dele af 90'erne.

Men først lige en introduktion til de uindviede: The Secret of Monkey Island er et klassisk point-and-click adventure hvor man samler objekter op, og bruger disse til at løse gåder for at avancere historien. Kun fire gange i løbet af spillet kræves det at man handler inden for et specifikt tidsrum, og resten af tiden kan man roligt sætte sig tilbage og fokusere på

Vi befinder os et eller andet sted i Karibien. Guybrush Threepwood ønsker mere end noget andet at blive en mægtig sørover. For at opnå dette må han stjæle, drage på skattejagt og ikke mindst indgå i fægtedueller hvor den der kan finde på de bedste fornærmelser vinder.

Historien er velskrevet og dialogen holder et afsindigt højt, humoristisk niveau hele vejen igennem. Det anbefales derfor altid at gemme hvad der virker som det mest sandsynlige svar, til slutningen af samtalerne, for på den måde at få alt med hvad spillet har at byde på at vanvittige dialoger.

Grafikken har derimod fået sig en kraftig overhaling, og baggrundene er specielt nydelige. Grafikkerne har ikke ændret meget på



FAKTA

SCHAFFER HVEM?

Tim Schafer der hjalp til med udviklingen af GURUBRUSH's eventyr, har sidenhen lavet sit eget spilstudie, som blandt andet har givet os det fantastiske Psychonauts. Lige nu er de dog ved at finpudse den sidste kode til Jack Black rock-actionspillet Brutal Legend

originaldesignet, og har i stedet fokuseret på at opgradere detaljeniveauet og tilføje små animationer som blæser lidt mere liv i omgivelserne. Det har også en praktisk værdi, eftersom vigtige genstande bliver lidt lettere at genkende, og man derfor ikke forceres til at klikke skærmen igennem for at være sikker på at man ikke er gået glip af noget.

Hvis du, som jeg kan lide den nostalgiske følelse af den gamle grafik, de slidte lydeffekter og manglen på stemmer, har LucasArts lavet en løsning som praktisk talt udvisker enhver negativ ting ved opdateringen: med et enkelt skifter spillet nemlig mellem den nye og den gamle version.

The Secret of Monkey Island er et vigtigt

stykke spilhistorie og bør spilles af alle. Hvis opdateringen kan bidrage til at en helt ny generation af spillere får lyst til at snuse til hvad der meget muligt kan være den sjoveste spilsérie nogensinde, er jeg helt og holdent for det. Selv om jeg kan alle gåderne udenad, er The Secret of Monkey Island et af de spil jeg gang på gang vender tilbage til for en nostalgisk gennemspilning.

Magnus Tellefsen

KARAKTER 9/10

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

DET BEDSTE PIRAT EVENTYR I VERDEN

- Fremragende historie og dialog. Originalenspillet er med.
- Stemmeskuespillet kunne have været bedre.

Genre EVENTYR



EN NY MAND Opdateringen af Monkey Island har naturligvis gennemgået en grafisk forvandling, men har du lyst til at spille originalen er det også muligt, ved hjælp af kun et knaptryk.

HAR DU DU BANGDEORDENE I ORDEN? Hvis du gør dig nogen forhåbninger om at skulle sammenskrabe bare et gram respekt hos de andre pirater, skal du have snakketøjet i orden. På Monkey Island er det nemlig tilsvingerne der afgør enhver duel, og kan du tvinge modstanderen til at fælde en tåre, er kampen vundet.

MARVEL VS. CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES

Nu er det endelig muligt at finde ud af om Iron Man virkelig er stærkere end Mega Man

Platform X360/PS3 Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 12+

Genre ACTION



EN SMULE UNFAIR
 To modstandere mod en protonkanon? Capcom har ikke sparet på fantasien, og derfor situationen på billedet, helt normalt i Marvel vs. Capcom 2. Resultatet er oftest ganske spektakulært.



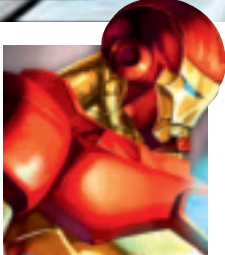
HAN HAR DA TAGET SINE VITAMINER Umiddelbart kan det virke urimeligt at sende superheltene som Wolverine og Cyclops mod menneskelige modstandere som Ryu og Jill Valentine, men Capcom har sørget for at proppe alle med superangreb.

En kirke omgivet af grønt, højt græs og en stille vind som kærtegner den omkringliggende natur, udgør baggrunden på skærmen, og truer med nærmest lulle mig i søvn inden spillet er gået i gang. Umiddelbart leder den slags tanker hen på et lommeofilosoferende rollespil, og jeg tror ikke det vil være forkert at sige, at man skal lede meget længe efter en baggrund som harmonerer mindre med resten af spillets ustyrlige kaos.

Med kontrollen overladt til mig, har to hold af hver tre figurer nemlig bevæget sig ind på skærbilledet. Selvom det simple mål for mit vedkommende, er at banke modstanderens hold til selvtillidsmanglende pindebrænde, når jeg nærmest ikke at sige "hej" før skærmen er fyldt med regnbuefarver og laserstråler.

Det må være med en hvis fornøjelse, at Capcom stadig kan påstå at have det mest kaotiske 2d kampspil som del af sortimentet, på trods af at det nu er ni år siden spillet originalt blev udgivet. Måske er det også lige netop dette omdømme der har gjort, at spillet i opdateret form nu har fundet vej til både Xbox Live Arcade og Playstation Network.

Stilen er god gammeldags 2d kampspil, hvilket betyder dejlige pixelerede figurer af den slags din HD klare fladskærm prøver at



FAKTA

KAOS I PIXELFORM

Capcom har aldrig været i stand til at opgive 2d-kampspillene, og selvom udvikleren nu har bevist hvor godt kampspil kan fungere i 3d med Street Fighter IV, formemmer man at de helst så spilverdenen fungerer som dengang Street Fighter 2 stadig var kongen. Derfor skulle der også være plads til at genudgive langt flere af firmaets 2d-kampspil, og stod det til os så vi gerne Street Fighter Alpha 3 og Street Fighter 3 Third Strike finde vej online.

TIPS
SPIL OGSÅ
 Street Fighter IV 9/10
 X360, PS3
 Et sublimt kampspil, der bringer serien og genren op på et nyt niveau.

ignorere, også selvom de her er forsøgt opskalerede.

Den underlige kombination af pixels og polygoner betyder nogen gange at overblikket mistes, og den første smag af dette får man kort tid efter "Start" knappen er trykket i bund. Et net med 56 forskellige ansigter dukker op, hver repræsenterende en figur med vidt forskellige evner og strategier, og som om dette ikke var nok, skal en kampstrategi også vælges for hver figur.

Derfor er Marvel vs. Capcom 2 stilmæssigt et kampspil der i højere grad ligger sig op af et partyspil som Super Smash Bros Brawl til Wii, end genrens mere seriøse kombatanter som

Street Fighter 3 og Virtua Figther 5. De fleste vil fint kunne klare sig ved at hamre løs på knapperne, og se figurerne sende missiler, plasmastråler og mindre planeter i panden på modstanderne, mens kun en smule mere øvelse vil lade alle få tilgang til de skærmudslettende superangreb. En god introduktion til genren, for alle der ikke tidligere har taget springet.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 6/10

Grafik 6/10 Lyd 5/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 7/10

VANVITIG KAOS I KAMPSPILS FORM
 + Enormt figurgalleri. Masser af forskellige stilarter. Billigt.
 - Ofte tilfældige kampe. For kaotisk. Ikke nok dybde.



BATTLEFIELD 1943

Svenske Digital Illusions genopfinder krigszonen og smider den ud til tilbudspris

Platform X360/PS3/PC Udvikler DIGITAL ILLUSIONS Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Testet Version PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



KAN DU HUSKE...
Battlefield er på mange måder et nostalgisk tilbageslag, til tidligere tiders uforpligtende og hæsbælende skydespil. Når kuglerne flyver, og fjenderne falder, føles det som en velkendt klassiker i nyt tøj.

Jeg spillede aldrig Battlefield 2 særligt meget. Jeg var ganske enkelt for dårlig. Det samme gjaldt Battlefield 2142, som jeg kun spillede flygtigt. Jeg vil gerne have, at der er fuld fart over feltet, når jeg spiller multiplayer. Jeg elsker de mere actionbetonede spil, der tilgiver visse fejl og hvor spillereglerne trods virkelighedens love. Quake II, Unreal Tournament, Marathon 2, Half-Life Deathmatch og Halo 2. De er alle sammen favoritter jeg har spenderet uanede mængder af timer sammen med.



FAKTA
DE DIGITALE SVENSKERE
Hvis du var en af de mange som havde en Amiga 500 tilsluttet til dit TV tilbage i starten af 90'erne, kan du måske huske at have set nogle grafikdemoer fra en demogruppe som kaldte sig for "The Silents". Det var fra denne demogruppe Digital Illusions skulle opstå. De fire grundlæggere startede firmaet med de tre pinball spil Pinball Dreams, Fantasies og Illusions, før udviklingen af Battlefield blev påbegyndt.



FARVELADELÆKKER Battlefield 1943 er ikke nogen grafisk tour de force, således er animationerne ikke det, der skal sælge den forrygende action-shooter. Til gengæld fungerer den i kampens hede, og man efterlades med et godt helhedsindtryk.

stedet Japan mod Amerika i kampen om Stillehavet. Der findes kun tre kort i Battlefield 1943 og blot en spilmode (Conquest) Lyder det som lidt? Det er det overhovedet ikke. Bare en så enkel ting som at tillære sig hele geografien af de tre baner og reglerne, er nok til at holde dig beskæftiget et godt stykke tid. Og indlæringskurven fungerer strålende. Noget som ethvert online-multiplayer spil altid bør have.

eller Japan, alt efter om du vil have hjem eller khaki-brun kasket på) må overtage for at vinde kampen. Der findes, i vanlig Battlefield-stil, tre forskellige figurklasser at vælge imellem - og som du dør, har du (også som man plejer) mulighed for at vælge en anden figurklasse. Alle der nogensinde har spillet et Battlefield-spil, vil føle sig hjemme på slagmarken efter et par sekunder og Digital Illusions har grebet spillets valg og prioriteringer an på en smart og pædagogisk måde, så du aldrig er i tvivl om

Conquest kredser om fem forskellige strategiske pladser som dit hold (enten USA

TIPS
SPIL OGSÅ
COD4: Modern Warfare
3/18 X360, PS3, PC
Infinity Wars mesterstykke er stadig afsindigt sjovt i multiplayer.

PAF! PAF! PAF! Den svenske udvikler har altid smidt et enormt stykke arbejde i lydsiden til de mange forskellige kapitler af Battlefield, og her skuffer Battlefield 1943 da heller ikke. Således kan du se frem til krig fra alle sider, hvis du har sat konsollen til et surround anlæg. Det er næsten som at være der selv - næsten.



PLAF DEM BARE NED

Uendelig ammunition sikrer at Battlefield 1943 aldrig taber pusten, og altid sikrer at tempoet er i top. Konstante mængder af kugler holder kampen på sit højeste. Dejligt uforpligtende og adrenalin-fremkaldende.



IKKE KUN FODTUSSE Der er masser af kreative muligheder for at nakke modstanderen, til lands, vand og i luften.

hvad du skal gøre.

Som altid findes der en hel del køretøjer spredt ud over de tre baner som 1943 indeholder. Alle, der tidligere har spillet et Battlefield-spil, ved udmærket, hvor farlig og giftig man kan blive, hvis man har tillært sig kontrollen af f.eks. en panservogn eller et bombefly.

Et god stykke inde i spillet og i fuld fart med at myrde hinanden, ser man som spiller hvad Battlefield 1943 i virkeligheden indeholder, hvilket er mængder af gode indslag. Bare en så lille ting som at samtlige af spillets våben har uendelig ammunition, er noget jeg anser for en genistreg, specielt da gabende tomme multiplayer-våben i årevis har irriteret mig. Andre ting som smart udvalgte spawn-punkter og et perfekt spiltempo, gør at enhver multiplayerspiller vil elske det.

Battlefield 1943 er baseret på samme



FAKTA

DET VIRKER!

Der har efterhånden været en strid strøm af udviklere som har forsøgt at gøre Battlefield kunsten efter, men ingen af dem har opnået samme succes. Således måtte Nova Logics Joint Operations stå tilbage uden spillere, på trods af at det teknisk var langt foran. Selv ikke Trauma Studios der ellers havde haft enorm succes med deres Battlefield modifikation Desert Combat, kunne ikke få spillerne til at skifte til deres Frontlins: Fuel of War. Battlefield er derfor altså kommet for at blive.

TIPS

SPIL OGSÅ
Team Fortress 2 9/10
X360/PC
Valves humoristiske multiplayer oplevelse, holder stadig fortsat.

grafikteknologi som Battlefield: Bad Company (Frostbite) og det kan mærkes. Grafikken er opbygget på samme måde med den samme mængde detaljer, og en meget stor del af de tre kort kan faktisk ødelægges. Der findes en god mængde fuldpris spil til Xbox 360 og PlayStation 3, der overhovedet ikke er ligeså flotte som Battlefield 1943. Skal jeg klage, så skal det være over animationerne, der lader en del tilbage at ønske. Det nærmest ulæselige, minimale heads up-display er også noget, der kan irritere.

Alligevel er Battlefield 1943 et ekstremt vellykket download-spil som på Xbox 360 savner et tilsvarende modstykke, mens det på PlayStation 3 givetvis i årene fremover må sammenlignes med Warhawk. Jeg foretrækker dog dette spil frem for Icoognitos Studios actionoverraskelse, der dog ikke bør ignoreres. Battlefield 1943 er flot, smidigt, perfekt struktureret og meget vanedannende. At kunne bevæge sig rundt mellem 23 andre spillere og smadre alt for kun ca. 100 sølle kroner, er en dejlig sommergave, jeg kan takke svenske Dice for.

Petter Hegevall

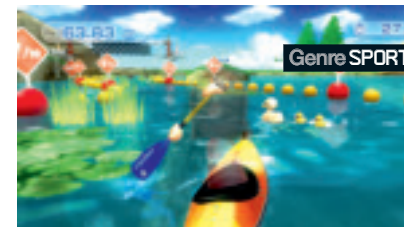
KARAKTER 8/10
Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 7/10
VELFUNGRENDE ONLINE-ACTION

- ✓ Lækker grafik. Velgjort styring. Herligt oplæg. Sjove baner.
- ✗ Kun tre baner. Visse stive animationer.

WII SPORTS RESORT

Sporten er igen klar til at invadere stuerne derhjemme

Platform **Wii** Udvikler **NINTENDO** Udgiver **NINTENDO**
Premiere **LIDE NU** Antal spillere **1-4** Testet Version **PAL**
Anb. Alder **7+**



Genre **SPORT**

AFSTED NU! Bevægelserne man skal lave for at avancere, rangerer fra de sjove til de aldeles meningsløse.

Indledningen til Wii Sports Resort, efterfølgeren til casual fænomenet og til verdens bedst sælgende spil, er et faldskærmsudspring.

Faktisk er faldskærmsudspringet ikke det første du ser i Wii Sports Resort. Forinden har en tre minutter lang forfilm nemlig indledt med at fortælle dig hvordan det nye tilbehør, Wii Motion Plus, tages i brug.

Bueskydning er den første disciplin der fanger min opmærksomhed. Her anvende både Wiimoten og Nunchucken, og er du højrehåndet holder du Wiimoten i venstre hånd, samtidig med at højre hånden, med nunchucken, forestiller strengen som skal spændes på buen.

Frisbee er også sjovt, og samtidig den første lejlighed hvor Wii Motion Plus får mig til at hæve øjenbrynene. Da min Mii første gang hiver frisbeen ud af munden på den ivrige hund og efterfølgende tager sigte, er overensstemmelserne mellem mine bevægelser og hvad der sker på skærmen, overraskende præcise.

Præcisionen i kontrollen er god, selv når det kommer til basketball, og allerede efter den første straffekastsrunde kan jeg forestille mig hvordan det kommer til egne sig godt som opvarmning til en god fest.

Et par runder bordtennis gør mig også glad. Her kontrolleres batted og ikke spillerpositionen, hvilket er et klogt valg. Igen er responsen i forhold til hvordan man bevæger controlleren god, og det er muligt at lave skruebolde, og tempoet er så højt at koncentrationen bliver nødt til at være konstant.

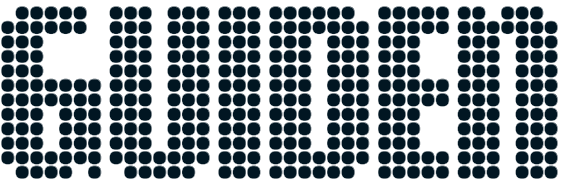
Der er altså tale om et par sjove nye tiltag og meget mere behøver man egentlig ikke at vide om Wii Sports Resort. Wii Motion Plus er ingen chokerende revolution, men den giver en mærkbart forbedret kontrol og højnet præcision. Selv om der findes discipliner der strejfer det nærmest meningsløse, er de alle fyldte med Nintendo-charme. Ganske simpelt aldeles morsomt.

Jonas Elfving

KARAKTER 7/10
Grafik 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10
IKKE DET STORE COMEBACK

- ✓ Adskillige sjove discipliner. God grafik. Chamerende design.
- ✗ Nogle meningsløse discipliner. Til tider underlig kontrol.





GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundt med Blu-ray afspiller

INFO

Fabrikant **SONY**
Premiere **23/03 07**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vægt **5 KG**
Mål **325X98X274**
Pris **FRA 3599,-**

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



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

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

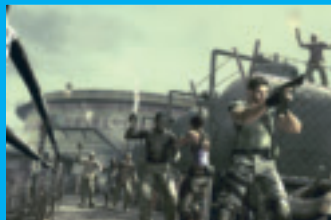
NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet	Platform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
3	Metal Gear Solid 4	Action	Konami	9/10
4	Street Fighter IV	Fighting	Capcom	9/10
5	NY Ghostbusters: The Game	Action	Sony	9/10
6	Killzone 2	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
8	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
9	NY Infamous	Action	Sony	9/10
10	Pure	Racing	Disney	9/10
11	NY Battlefield 1943: Pacific	Action	EA	8/10
12	Flower	Action	ThatGameCom.	8/10
13	The Chronicles of Riddick: Dark Athena	Sport	Atari	8/10
14	NY Fight Night Round 4	Sport	EA	8/10
15	Resident Evil 5	Action	Capcom	8/10

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 gys- og zombiefilm blandet med et B-films plot.

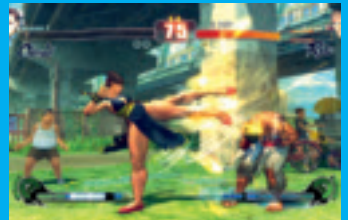


SKAL SPILLES

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 dyster mellem dig og vennekredsen.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / ATARI

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

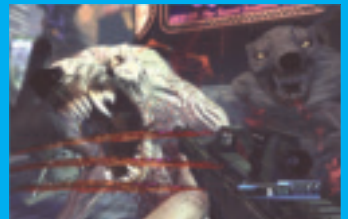


UNDGÅ!

LEGENDARY

CODEMASTERS / ATARI

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



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



PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **228 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

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

MICROSOFT XBOX 360

Den er ikke ligefrem lydløs, men kataloget af spil er fremragende

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **399x303x258**
 Pris **1395 KR**
 (ARCADE), **1895 KR**
 (PREMIUM), **2895 KR**
 (ELITE)

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



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!	Action	Microsoft	10/10
2	Halo 3 Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.	Action	Microsoft	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
4	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	2K Games	10/10
5	Braid Tidsmanipulation og gammeldags platformspil, med geniale ideer og oceaner af charme. Fabelagtigt	Action	Microsoft	10/10
6	Street Fighter IV Kongen er tilbage på sin trone, og 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 storforn.	Action	Microsoft	9/10
8	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
9	Fable 2 Molyneux holder hvad han lover, det er Fable 2 et strålende bevis på. Vi elsker det engelske eventyr.	Rollespil	Microsoft	9/10
10	Halo Wars Emsemble Studios viser at RTS genren godt kan lade sig gøre på konsol. Guf for strategiske Halo fans.	Action	Microsoft	9/10
11	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
12	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
13	Tales of Vesperia Overraskende godt rollespil med en fremragende grafik og en del dybde. Absolut værd at nyde.	Rollespil	Atari	9/10
14	Battlefield 1943: Pacific For kun hundrede kroner, får du adgang til en mægtig slagmark, hvor det gælder om at overleve.	Action	EA	8/10
15	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10

GAMEREACTORS løbsogude er hellig og holdt baseret på redaktionens egne favoritter, og her derfor intet at gøre med officielle slagslister fra butikkerne. For flere og længere anmeldelser anbefaler vi dig at besøge www.gamereactor.dk Danmarks største spillsite.

SKAL SPILLES

TALES OF VESPERIA

NAMCO BANDAI / ATARI

Hvad handler det om: Yuris hjemkvarter står pludselig uden den livsvigtige blasta, der bl.a. forsyner byen med vand - og derfor opstår der kaos. Hvem tyvene er og hvad de vil med den, må du finde ud af. Og som altid er der langt mere under overfladen end blot et simpelt tyveri.

Bedste øjeblik: Hvert eneste sted er et smukt maleri, badet i sol, alle regnbuens farver og en lang række fabeldyr. Det er nærmest ikke til at beskrive.

Til dig som: Elsker Final Fantasy-serien, men som godt ved, at ventetiden er alen lang.



SKAL SPILLES

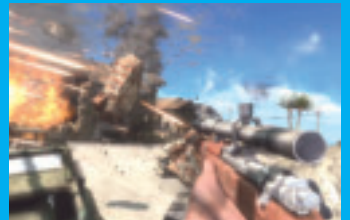
BATTLEFIELD 1943: PACIFIC

DIGITAL ILLUSIONS / EA

Hvad handler det om: Du smides ned i skoene på enten en amerikansk eller japansk soldat, og skal så, på tre store kort, tilkæmpe dig banens fem flag for at vinde slaget. Det lyder enkelt, men det er det absolut ikke.

Bedste øjeblik: Når du droner gennem landskabet i en tank, affyrer din kanon og ser halvdelen af en bygning forsvinde i et inferno af ild og røg. Intet mindre end herligt.

Til dig som: Ikke ejer en PC og som i årevis har savnet de store, episke slag som Battlefield-fans har kunnet nyde online.



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!

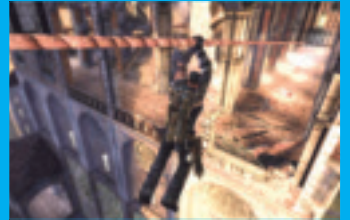
DAMNATION

CODEMASTERS / ATARI

Hvad handler det om: Du spiller den sammenbidte og rå Hamilton Flourice, der kan klatre, skyde og fyre tynde oneliners af. Og selvfølgelig er der en række skurke, der skal have en på munden.

Værste øjeblik: Når du opdager at spillets ringe grafik ikke er ment som en joke, men i stedet forsøger at sammenblende Gears of War med Tomb Raider og en god portion steam punk. Og så hele styringen. Tåbelig.

Vælg i stedet: Gears of War hvis du vil skyde, Tomb Raider hvis du vil klatre og Damnation, hvis du vil leve et liv i elendighed.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **HDRT**
 Vægt **235 G**
 Mål **149x85x23**
 Pris **1199,-**

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

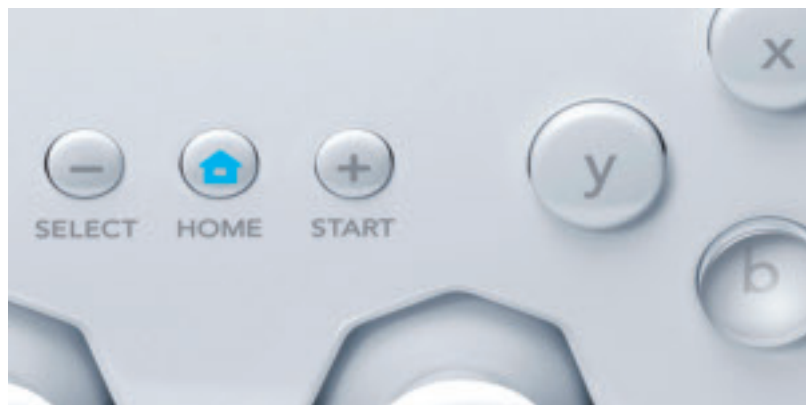
NINTENDO WII

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 mesterverk. 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 varvittige. Vi elsker det.	Party	Nintendo	8/10
10	EA Sports Active Træn dig selv i form foran fladskærmen. Nu er det slut med at få olmevæ og små håndtag.	Sport	EA	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	Wii Sports Resort Opfølgeren til Wii Sports er propfyldt med nye, herlige mini-spil, der er sjovest sammen med vennerne.	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	Indiana Jones and the Staff of Kings Du kender manden med tyrepisken og du har altid gerne villet være ham. Nu kan du - på Wii.	Action	Lucas Arts	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 spilleste.

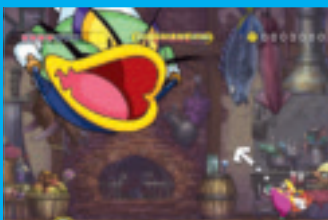
SKAL SPILLES

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er Marios onde nemesi 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

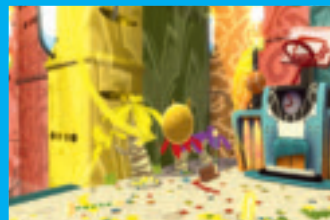
DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

Hvad handler det om: En fæl race af højtaler-ligende væsner, tømmer din hjemplanet for farve og patruljerer gaderne med hård hånd. Dit job, som en rullende farveklud, 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: Du deltager i verdens mest blodige tv-show og det eneste du skal gøre, er at holde publikum underholdt. Dette gøres ved at stikke, hugge, kvase, kvæle, træde, skyde eller sparke din modstander til døde. Hejt med et orgie af blod til følge.

Bedste øjeblik: At knalde et bildæk over hovedet på en fyr, for derefter at jage en jernstang gennem hovedet på ham og smide ham i en skraldespand.

Til dig som: Gerne vil have nok ekstremt til din Wii, der samtidig serverer blod og involverer med et stort glimt i øjet.



UNDGÅ!

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SEGA

Hvad handler det om: Du er en lille abe, der ved hjælp af to knaldrede 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.





LØMMEN DS: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

ROCKSTAR GAMES / TAKE 2

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



LØMMEN PSP: RESISTANCE: RETRIBUTION

BEND STUDIOS / SONY

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

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis 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 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	^{NY} The Sims 3 Hyggeligt, sjovt og uden de typiske mål. The Sims 3 kan spilles af alle og nydes på mange niveauer.	Strategi	EA	8/10
15	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Strategi	EA	8/10

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

SKAL SPILLES

THE SIMS 3

EA / EA

Hvad handler det om: Du skal endnu engang skabe, lege med og udfordre dine egne virtuelle simmer i en herlig træer, der giver mere handlenfrihed, flere valgmuligheder og masser af nye opgaver.

Bedste øjeblik: Når du enten har skabt eller tilintetgjort din simmers liv ved enten at introducere dem for kæresten, venner, problemer eller husdyr. Det er sjovt.

Til dig som: Savner et spil, hvor der ikke nødvendigvis er et fastlagt mål, og hvor der i den grad kan folles rundt med en masse tøj, hår og andre ting.



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

SPORE

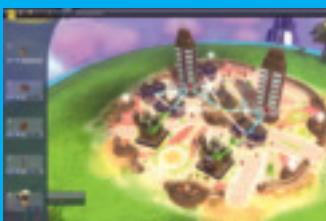
MAXIS / EA

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

Forskellen er dog her at du kan guide udviklingen helt fra amøbe stadiet. Dette gøres ved hjælp af flere forskellige elementer.

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

Til dig som: Elsker lettilgængelig strategi med masser af uforudsete og originale ideer



UNDGÅ!

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

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

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

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





MÅNEDENS FOKUS

SUPER GOD

En fantastisk filmatisering af Alan Moores mesterværk

Watchmen

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS Blichfeldt

Fem forsøg skulle der til før Watchmen endelig fandt sig en instruktør og budget som magtede opgaven. Blichfeldt har set Zack Snyders seneste projekt.

Tidligere instruktører som Terry Gilliam havde meldt ud at historien var for omfangsrig til at skrue ned til to kun to timer på lærredet, og forfatteren bag den originale tegneserie, Alan Moore, havde allerede forud for det første filmforsøg tilbage i 1986, sagt at det var en aldeles ufilmelig historie som ikke kunne lade sig gøre.

Historien fortæller om en alternativ version af 80'erne, hvor kappeklædte hævnerne og superskurke er en realitet, men frem for være et slør for

endnu en "realistisk" superheltehistorie, filosoferer Watchmen i stedet over hvad en superhelt egentlig er, og hvordan en sådanne ville passe ind i den virkelige verden.

Den største genistreg er dog tilføjesen af Dr. Manhattan, som startede livet som en ganske almindelig videnskabsmand, men via et forfæjlet eksperiment er blevet det tætteste nogen endnu er kommet på en gud i menneskeform. Utolig er hans udvikling fra empatisk menneske til koldblodig praktiker - for hvem ville gide at bekymre sig om liv, død og kærlighed, hvis man var befriet fra alle fysiske begrænsninger?

Hvis du allerede nu synes at det hele lyder en smule højtlyvende, vil du ganske sikkert opleve det samme i tifold hvis du sætter dig til at se filmen, for ovennævnte

eksempler er kun et meget lille udpluk af de mange historier der tilsammen udgør Watchmen. Det er dog en mesterlig fortælling for alle som kan finde hoved og hale i det, og særdeles godt virker det fordi instruktøren Zac Snyder på det nærmeste har filmatiseret tegneserien billede for billede.

Du vil med garanti blive skuffet hvis du forventer dig en superhelte film fuld af eksplosioner og slåskampe, faktisk vil du nok blive skuffet hvis du i det hele taget forventer dig en superhelte-film. Alle som kan holde tungen lige i munden og godt kan lide at få sat hjernen i gang selv efter filmen er stoppet, bør dog prioritere denne perle som topprioritet næste gang der skal ses film. Et mesterværk af en film, der ikke er langt bag tegneserien i sin stærke fortælling. **10/10**



How To Lose Friends & Alienate People

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

Simon Pegg spiller hovedrollen som Sidney Young, en britisk bladredaktør og journalist i evig jagt på det søde liv i Hollywood. Med hans utrolig kritiske tilgang og dårlige manerer formår han dog gang på gang at ødelægge det for sig selv. Hans væremåde får ham alligevel i rampelyset hos Clayton Harding, ejeren af verdens største celeb-magasin Sharps, der af nostalgiske årsager tager ham til sig, og herfra tager Sidneys liv en kovingding. Simon Pegg byder som sædvanligvis på ubegrænset charme, og passer perfekt ind i rollen som den umanerlige Sidney Young der kommer ud for alverdens uheld og uheldige personligheder. Filmen bringer aldrig noget nyskabende eller overraskende på bordet. Filmen er, ligesom Simon Pegg's forrige Run Fatboy Run, en let kærlighedskomedi som hiver sig selv lidt for sikkert i land. Simon Pegg er sjov og pletvis genial, men han burde måske snart lede efter nogle mere udfordrende film inden han selv begynder at tabe venner og fremmedgøre mennesker. **4/10**



Wallander: Hævnen

Genre **KRIMI**
Udgivelse UDE NU
Tekst ANDERS ISAKSEN

Vi følger politikommisæreren Wallander, efter han er flyttet ud til havet i et idyllisk nabolag hvor han slapper af med venner og nyder et stille liv. Idyllen bliver brudt af eksplosioner i Ystad og en serie af mord. Mordene falder samtidig med en Mohammed-udstilling og snart beskylder alle hinanden for alt. Ideen bag er måske fin nok, men det hele er så forudsigeligt og elendig udført at man mister interessen, og hvis det ikke var fordi jeg skulle anmeldte denne film havde jeg slukket længe inden rulleteksterne. Skuespillerne keder sig åbenbart ligeså meget som seeren for der er ikke den mindste form for indlevelse. De kunne ligeså godt have taget manuskriptet med ind foran kameraet og begyndt at læse op. Normalt kan jeg rigtig godt lide en god krimi. Et spændene plot og interessant persongalleri der holder en fængt hele vejen. Wallander: Hævnen er bare ikke en af dem. Det er ganske enkelt en rodet og afsindigt kedelig film. Efter at have set gode svenske film som Snapphannar havde jeg forventet mig en del mere af denne her. **1/10**



The Way of War

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst ANDERS ISAKSEN

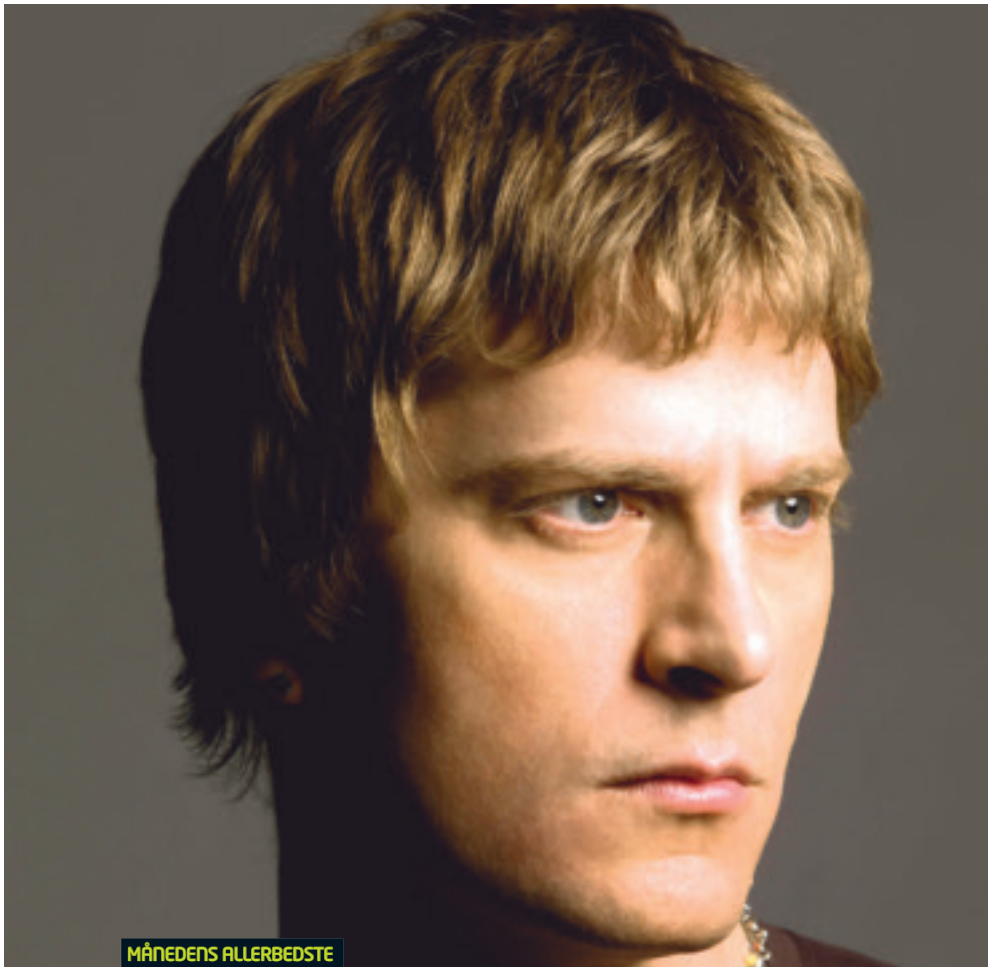
Handlingen centrerer om David Wolfe en hjemkommen amerikansk helt, som har slået en af USA's største terrortrusler ihjel. Problemet er bare at ikke alt er som det syntes at skulle være på denne mission, og stille og roligt går det op for David at hele missionen er bygget på en løgn. Filmen springer meget igennem forskellige tidsperioder og oplevelser i Davids liv. I begyndelsen af handlingen er det meget rodet. Man bliver som tilskuer kastet hid og did og må så prøve selv at finde hoved, hale og ikke mindst rod tråd i de forskellige begivenheder. Instruktøren John Carter prøver at bruge kameraet meget i sine dialoger, det er bare ikke så effektivt når de fleste skuespillere ikke fortrækker en mine, uanset hvilken følelse de skulle forestille at have. Andre dialogtunge film, som for eksempel The Insider af Michael Mann, gør det her så meget bedre. Skulle John Carter ønske at lave endnu sådan en type film, håber jeg virkelig han ser nogle af hans meget dygtigere kolleger over skulderen, for detter er for dårligt. **3/10**



Married Life

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst ANDERS ISAKSEN

Married life handler om kærlighed, lykke og venskab. Filmen foregår i 1940'ernes USA. Nærmere bestemt handler den om Harry. En gift mand hvis kone aldrig har åbnet sig følelsesmæssigt for ham. Han søger derfor sin lykke og trost hos den unge smukke Kay. Men hvordan skal han fortælle det til sin hustru? I stedet for at lade sig skille beslutter han sig simpelt hen for at forgifte hende. Det hele går dog mere eller mindre galt for ham, da han fortæller om sin plan til hans bedste ven Richard. Og for at det ikke skal være nok forelsker Richard sig også i den unge Kay. Det er i sig selv et meget anderledes twist. Dette her er ikke Casa Blanca, men den låner meget fra datidens klassikere - og tusind tak for det. Married Life skal ses hvis man tør se en film om kærlighed og ikke mindst alle de underlige ting vi mennesker bilder os ind vi har brug for. Ligesom personerne der portrætteres ønsker man ikke at bryde grænser, men blot at servere en anderledes fortælling og sætte lidt tanker i gang. **7/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

DEJLIG POP

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

Rob Thomas CRADLESONG

Genre ROCK/POP
Tekst NICOLAJ PEDERSEN

Rob Thomas er stadig mest kendt som forsangeren fra de amerikanske indie-darlings, Matchbox Twenty, på trods af, at det sideløbende er lykket for ham at stable en ganske succesfuld solo-karriere på benene.

I 2005 udgav han sit første studie-album under eget navn, *Something to Be*, der på trods af relativt dårlig modtagelse i musikpressen, nød stor kommerciel success. Nu er han efter fire års pause tilbage med sit andet solo-album, *Cradlesong*.

Ligesom en god del af Matchbox Twenty's repertorie byder *Cradlesong* på radiovenlig og skiveskåret poprock. Albummets 14 sange er skrevet og arrangeret med sikker hånd og selvom de alle holder sig indenfor rammerne af god,

gammeldags pop, er sangene krydret med spredte elementer af verdensmusik, ska, country og rendyrket firserpop. Resultatet er et varierende og, for en popplade, eksperimenterende udtryk, som sammen med den knivskarpe og lækre produktion er med til at hæve albummets niveau betragteligt og adskille det fra andre popudgivelser.

Men her ligger en del af problemet også. *Cradlesong* er bundsolidt håndværk, men det bliver af samme årsag ofte for sikkert og nogle steder direkte kedeligt. Der mangler bestemt ikke sikre hits som *Her Diamonds*, *Give me the Meltedown* og *Someday*, men der er til gengæld kun enkelte sange, der rent faktisk har nerve og personlighed og de er - sjovt nok - gemt væk på pladens sidste halvdel. Her finder man dog, efter min mening, albummets bedste sange: den rockede *Still Ain't*

Over You, den sarkastiske *Wonderful* og den intime *Cradlesong*.

Når man samtidig kigger på albummets tekster, der et langt stykke af vejen er både forudsigelige og prætentløse, får man det indtryk, at Rob Thomas som kunstner og *Cradlesong* som album, sætter sig mellem mere end bare to stole: Mellem poesi og pladder og mellem personlighed og metervare.

Cradlesong er med andre ord en blandet fornøjelse. Hvis man er ude efter en god popplade befolket med dansable hits og/eller er fan af Matchbox Twenty, er der masser af valuta for pengene på dette album. Hvis man derimod gerne vil lære Rob Thomas at kende som kunstner - hvilket man uvægerligt får et indtryk af, at manden gerne vil have at lytteren skal - er der til gengæld ikke meget at komme efter! **8/10**



The Benefits

SEIZE THE DAY
Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den danske duo, der består af Ilanguaq Lumholdt og Thomas Stengaard måtte drage hele vejen fra vores kjære hovedstad til Los Angeles for at lægge sidste hånd på deres længeventede debut-album. Det tog lang tid før de formåede at få leveret dette album til omverdenen, og det var derfor ikke helt uden forventninger, at det så endeligt blev frigivet til pøbelen i maj måned i år. *Seize The Day* er deres førstesingle og er også blevet tildelt pladsen som åbningsnummeret på pladen. Det er ikke et ukendt nummer, der har roteret i lang tid i den danske æter. Det er derfor med højtragede violin-spil og et yderst dansevenligt *The Benefits* tager deres udgangspunkt på denne debut. Jeg skal gerne indrømme, at jeg synes det er et udmærket popnummer, der i høj grad egner sig til diverse klubber landet over. Så er det vidst også det. Resten af albummet emmer af stor tomhed. Jeg forstår ikke helt, hvad det er der sker, men det er i hvert fald sikkert, at der skal meget mere til en to velsammensmeltede vokaler til toeren. **5/10**



Adiam Dymott

ADIAM DYMOTT
Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Hun er svensk. Men hun fremstår ikke særlig svensk. Begge hendes forældre er fra Afrika, men hun er født og opvokset i landet, der huserer vores svenske naboer. Dette er hendes debut, og det starter ikke dårligt ud. Hun synger smukt, og har tydeligvis en naturlig og erfaren brug af sin vokal. På den musikalske side er albummet også komplet gennemført, og der er ikke nogen slinger i valsen. *Numrene Pizza* og *Miss You* er hendes to single til albummet, og de er sammen med nummeret *John Denver* også de bedste bud på de klareste stjerner på dette album. *Miss You* er en dejlig rocket energiudladning, med et fangende omkvæd og en masse guitar. *Adiam Dymotts* vokal kommer også op i skærende falset, der er tilpas kantet og hun fremstår som en ægte rockchick, som kun *Chrissie Hynde* fra *The Pretenders* har gjort det før hende. Uhm!

Men på de bredere referencer, hvor man gerne skulle kunne dykke ned i teksten og få tilført sig selv lidt livserfaring, drukner man i slatten lyrik. Trist. **7/10**



Hollywood Undead

SWAN SONGS
Genre RAP/ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

De er fra Los Angeles, og jeg gætter på at de mødte hinanden under en ol-bong eller et andet flatterende sted, hvor man kan spille sin ungdom. Deres kunstnernavne indeholder da også fantasifulde sammensætninger såsom *Johnny 3 Tears*, *Funny Man* og *Da Kurzz* (jeg gætter på, at han er velsignet med krøller). Dette er deres albumdebut, og jeg tvivler på, at de nogensinde kommer tilbage med en to'er. Der er simpelthen tale om et regulært fejlskud af jævnt høj karakter. Deres tekster er meningsløse, og indeholder et utal udgaver af the F-word. Det er rappen, der er den bærende vokal - og i bedste Linkin Park stil har de tilført en lidende og prætentløs rockvokal over de fleste omkvæd på numrene. Musikken er støjende, og nærmest metal-agtig, dog uden nogensinde rigtigt at manifestere sig som sådan. Det er ret patetisk og langtfra dybfølt. Ikke noget nævneværdigt at fremhæve, desværre. Faktisk så kan man sige, at skivens titel er yderst velvalgt. Dette kunne sagtens blive bandets store svanesang. **3/10**



Peter Fox

STADTATFFE
Genre REGGAE
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Der er langt fra *Seed* til dette album af Peter Fox ham selv. Det er kun positivt. Alt det der *dance-hall* lir er lagt pænt på hylden, tilbage er kun rendyrkede reggae beats og en tilforladelig rap, der bliver leveret mit *schwung*. Som titlen på albummet antyder (*Stadtaffe*, direkte oversat betyder *Byabe*), så handler det hovedsageligt om at være i byen, opleve byen og være en del af denne. Det er alt fra *sightseeing* til, hvordan han indtager sin by. På titelnummeret tildeler han endda sig selv i rollen som kongeaben i byen "In einer Stadt voller Affen bin ich der King, weil ich mit schiefen Grimasse für die Massen sing".

På den musikalske side er der ikke nogle krumspring eller overraskelser. Det er regulær reggae med jungletrommer og andet lir. Det er ofte ganske overspillet og meget forvirrende, og jeg kan ikke tåle mere end få numre ad gangen. Det er lidt for sjovt, lidt for ustruktureret og ikke særligt meningsgivende for mine promiskuøse øregange. Jeg ved ikke helt hvor Fox vil hen med dette udspil. **6/10**



Disney
**AARON
STONE**

ON TV. ONLINE. EVERYWHERE.



HELT NY TV-KANAL!



12. SEPTEMBER

WWW.DISNEYXD.TV



©Disney

Canal Digital



youSee