

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

GRATIS
MAGASIN
Sep 09
Nummer 102

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk

*BORDER LANDS

Vi har prøvespillet Gearbox'
tunge og flotte actionspil

SKUB TIL
DIN FANTASI

SCRIBBLE NAUTS

ANMELDELSEN

Beatles Rock Band

HARMONIX HAR
GJORT DET IGEN

BETA-TEST AF

id Softwares
seneste spil

Vi har kigget
nærmere på
Carmacks mest
ambitøse spil-
projekt til dato



11.22.09.09



16

www.pegi.info

XBOX LIVE

Microsoft game studios

BUNGE

XBOX.COM/HALO3ODST

Jump in.

FOR 30 YEARS, THE COVENANT HAVE BESIEGED OUR CIVILISATION, ANNIHILATED OUR CITIES, AND GLASSED OUR PLANETS. IT ENDS NOW. IT ENDS WITH YOU. VOLUNTEER FOR SERVICE AND FIGHT SIDE-BY-SIDE WITH THE FIERCEST WARRIORS THE HUMAN RACE HAS EVER KNOWN: THE ODST. JUMP INTO HELL - FEET FIRST. AND WHEN THE COVENANT LOOK TO THE HEAVENS AND SEE OUR JUDGEMENT RAINING DOWN, THEY WILL UNDERSTAND THAT HUMANITY'S LAST BREATH IS NOT SO EASILY EXTINGUISHED - AND THEY WILL KNOW FEAR.

PREPARE TO DROP

HALO 3

ODST

ORBITAL DROP SHOCK TROOPER

© 2009 Microsoft Corporation. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie.net logo are registered trademarks of Bungie LLC, and are used with permission. All rights reserved.



Slip det hele fri

Drop det indelukkede, tag favntag med masserne



Et eller andet sted, er der noget galt med computerbranchen i dag. Spilbranchen opstod, ligesom internettet, ud af frigørelsen af ret avanceret militærtæknologi. Det var computere og netværk, der var tiltænkt statens bedste forskere og videnskabsmænd, men som teknologien spredte sig, fik helt almindelige mennesker som du og jeg adgang til den.

De første mange år var præget af et skønt frisind. Dengang var begrebet

Freeware eller Shareware ikke opfundet, for modsætningen, altså ting man skulle købe, eksisterede slet ikke. Folk med forstand på computere og computerprogrammer lagde deres kreationer ud til fri afbenyttelse og dermed kritik. Et helt samfund af dygtige pionerer forfinede så løbende programmerne.

Spol frem til i dag og billedet er et helt andet. Microsoft, der som bekendt sidder på en usandsynlig stor del af markedet, låser deres kildekode og deres programmer til hinanden, mens de forsøger at presse andre ud af markedet. I den anden ende af spektret befinder Linux og Firefox sig. Det er åbne programmer, hvor kildekoden kan ændres, forbedres og forfines som andre får øje på åbenlyse mangler. Derfor er det heller ikke nogen hemmelighed, at mens Microsoft undskyldende udsender rettelser og opdateringer til deres Internet Explorer, så er Firefox langt mere robust og ligetil. Her hjælper et helt samfund af passionerede mennesker løbende med at gøre browseren bedre, ikke fordi de kan tjene penge på det, men fordi de er interesserede i at hjælpe.

Og hvor vil jeg så hen med det? Jo, når en branche, der i den grad har opfundet begrebet Open Source, ikke længere kan finde ud af at efterkomme mantraen, så er der noget galt. Når Epic ikke længere kan give baner væk til Gears of War, fordi det slår bunden ud af Microsofts pengemodell, så er det på tide at se branchen efter i sømmene. Når udvidelser der er gratis på PC, skal købes til konsollerne, så er det udtryk for en kynisme, der dybest set slet ikke harmonerer med de fleste udvikleres lyst til at "slippe fri og lad leve" For dem er det ikke god forretning at sælge selv den mindste ting, men at give meget af det gratis væk eller med en indbygget mulighed for at spillerne selv kan bygge videre på det. For de udviklere er det innovationen og det at have det sjovt, der vægtes højere end noget andet.

Fremtidens udgiver, spilhus eller programudvikler har forstået dette, for de kender deres ophav. De ved, at meget af det, de i dag "ejer" faktisk er blevet til nede på gulvet og at ægte innovation ikke kan låses inde i et skab. Hvis man ikke kan have fingrene i mulden, så kan man heller ikke plante blomster.

Velkommen til septemberudgaven af Gamereactor.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Battlefield 1943 Jeg kan simpelthen ikke lægge det forbandede joypad fra mig. Nøj, hvor er det godt.

SER MEST FREM I MOD:

Bioshock 2 Det er ganske enkelt nødt til at være lige så godt som ettern. Jeg vil tilbage til Rapture i stor stil - og ikke bare opleve en halvfesen fortsættelse.

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 Daniel Boutrup

SKRIBENTER

Lee West

Michael Bregnbak

Samuel Berthelsen

Carsten Odgaard

Nikolaj Jepsen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Stibo Graphic A/S

ISSN 1603-6522

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer


GAMEREACTOR SVERIGE

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

GAMEREACTOR NORGE

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

GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ 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 spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Der er ikke det, jeg ikke kan skabe med en pind"

TESTET VERSION:

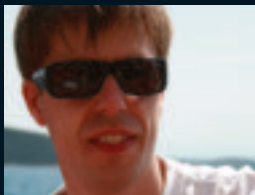
Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givet spil vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken udgave af et spil vi har kigget nærmere på, til de øjeblikke, hvor vi anmelder ud fra f.eks. en NTSC-version.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER

Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



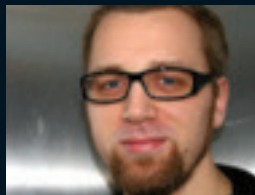
01 CARSTEN ODGAARD

Du har ikke set meget til Carsten i denne måned, men det er fordi vi har forbarmet os over ham. I virkeligheden skulle han have modtaget G.I. Joe, men da vi gerne vil holde på ham i årene fremover, så valgte vi alligevel

at droppe ideen. Carsten bliver dog et centralt omdrejningspunkt i efteråret, når vi skal have uendelig mange spil gennem anmeldermøllen og du kan glæde dig til hans mange anmeldelser her i magasinet og på sitet.

FAVORITSPIL:

Left 4 Dead - Pløk en zombie her, bomb en zombie der!



02 THOMAS BLICHFELDT

Thomas er på ferie som vi skriver disse linier. Efter et noget hårdt forår og en meget sparsom sommer, sendte vi ham til Jylland for at slappe af med kæreste og lille pøde. Men vi er ret sikre på, at han kommer tilbage med fornyet energi, en masse spiloplevelser og en gigantisk sult i forhold til efterårets mange spil. Han har i hvert fald allerede lagt sine klamme hænder på både Forza Motorsport 3, Colin McRae: Dirt 2 og ikke mindst en række PC-spil. Hold øje med hans anmeldelser i næste måned, for der går vi virkelig i overdrive.

FAVORITSPIL:

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



03 MICHAEL BREGNBAK

Michael er ligesom Thomas smuttet på ferie, når du læser disse linier, men han er tilbage og klar til efteråret. Et efterår han selv betegner som meget spændende. Til denne måned har Michael set nærmere på Dissidia: Final

Fantasy og Mini Ninjas fra danske IO Interactive. Det er også ham der har været i trøjen med Operation Flashpoint 2: Dragon Rising. Du finder alle hans indtryk og domme længere inde i magasinet. Hvad Michael helst vil sidde med dette efterår vides endnu ikke.

FAVORITSPIL:

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



鉄拳 TEKKEN 6



NORDIC CHAMPIONSHIP 09

READ MORE ON:

WWW.GAMEREACTOR.DK/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.FI/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.SE/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.NO/TEKKEN6

INBOX

De gode gamle dage

Jeg har elsket de aftener hvor blæsten har hærget mod vinduet og den eneste aktivitet man kunne foretage sig var at tænde sin dejlige konsol og bliver underholdt de næste 3-5 timer med svære baner, umulige boss'er og de forfærdelige 3 styks continues man nu måtte bruge i løbet af sådan en herlig oplevelse. Det var tider. Spilindustrien gav os en masse fantastiske oplevelser som man idag, hvis man har været med fra starten, vil sidde og huske tilbage på. Hvem husker ikke spil som Super Mario, Metroid, Donkey Kong, Final Fantasy 7, ja listen er lang af uforglemmelige spil som vi idag sidder og tænker tilbage på men af en eller anden grund er ved at gå i glemmebogen på os "gamle" gamere... Jeg tænker ikke så meget på at vi glemmer spillene men mere hvad et rigtigt konsol eventyr bestod af? Er det os eller industrien der glemmer? Nu sidder jeg her 23 år senere og tænker: Hvad skete der?

Jeg har netop investeret i en PS3 en dejlig sort maskine som byder på både blu-ray, internet, gaming, og ja næsten en lille computer, men alt dette rager mig egentligt en s#?%....det er spiloplevelsen der tæller, og ikke alt det der udenoms pjat som producenterne smider i maskinen for at camouflerer dens egentlige funktion - nemlig at afvikle spil. Jeg har købt et par spil, smider dem i maskinen og nyder den flotte og særpræget grafik der toner sig frem på skærmen. Jeg går lystigt i gang med spillet, justerer sværhedsgraden, og så er det ellers bare på jagt efter oplevelserne og disse må der være rigtig rigtig mange af i en indpakning til hele 549 kroner.

Ca 7,5 time senere toner slutsekvensen frem på skærmen og oplevelsen er slut. Hvad for noget? Hvor er de tre continues, hvor er de svære boss'er, hvor er lysten til at sige "sådan noget forbandede #%%%"?&" jeg klarede ikke boss'en og nu skal jeg starte helt forfra, hvor er



det henne? Javist bliver jeg spist af med at spille produktet igen iført et nyt kostume? Men hvad nytter det når sværhedsgraden er den samme, og jeg alligevel har klaret anden gennemspilning på kortere tid end den første. 549 kroner for en halvunken oplevelse. Nej i dagens spilindustri bliver vi bombarderet med savepoints eller steder hvor man kan gemme sit spil. Hvor pokker er oplevelsen i det. Hvad skete der med spilindustrien? Dem som sidder og udvikler kan vel næppe have glemt de dage de gyldne dage hvor spil virkelig var noget man kunne prale af?

/Jan Laursen

Er det ikke snart torsdag?

I hele sidste måned har jeg ventet. Ventet på det jeg, på nuværende tidspunkt, tror går hen og bliver årets spil. På Batman: Arkham Asylum, selvfølgelig. Men er ventetiden sund? Jeg er begyndt, ikke at syntes om det store

DIREKTE FRA GR

Månedens guldpris fra læserne på sitet gamereactor.dk/forum

I denne tråd kan I skrive hvilke spil I ser allermost frem til i år. Det skal dog være til X360. **Aksel95**

Hmm, jeg kan personligt kun komme i tanke om Alan Wake. **Misuma**

Modern Warfare 2 og Dragon Age: Origins, Måske AC2, men jeg er ikke helt sikker. **Axehero**

Assassin's Creed 2 helt klart. Ser også frem til Mass Effect 2 og Saboteur, men det er vist først næste år. **Minisnor**

firmaer der, lige pludselig, annoncerer et kæmpe spil. Ikke at jeg ikke kan lide kæmpe spil. For det kan jeg. Jeg vil hellere bare overraskes. Forestil jer Rocksteady på næste års E3. "Ja, vi har en lille overraskelse" de hiver et mørkt stof ned og bag står der, med store bogstaver, "Spider-Man: Beginnings". Så træder PR gutten frem og siger "Ja, imens vi arbejdede på Batman, som jo blev stort, har vi lavet et lille side-projekt. Det kommer på markedet om to uger, til PS3 og X360" Men sådan fungerer det desværre ikke. Oftest går firmaet selv ud og siger "Tat-tal" ellers er der en eller anden mongol, der bare var nødt til at ringe til nærmeste journalist. Grunden til dette er altid at spillet skal fylde mere end det egentligt gør. Og rigtigt tit, når vente tiden så er over, har man bygget en forventning op, der bare aldrig rigtigt passer ind i spillets lille etui. Ligesom Halo: ODST eller Tekken 6. Derfor ved jeg heller ikke rigtigt hvad jeg skal syntes om Batman-spillet. For selvom det er rigtigt fedt nu, lever jeg nok stadig på rusen af at have det. Men efter dette brev, vil jeg sætte mig ned og vente. Vente på Saw, Ghostbusters, Halo: ODST, Brütal Legend, Left 4 Dead 2 og hvad der ellers kommer på markedet her i spillernes juletid.

/Erik Wrang

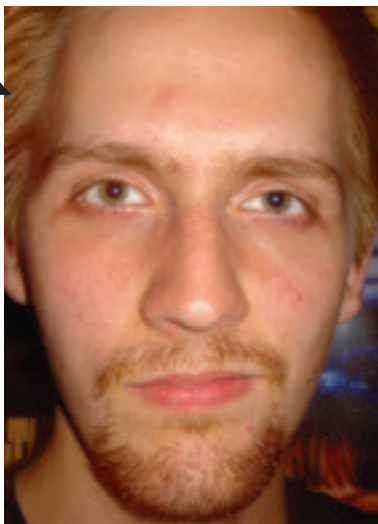
Godt site, dårlig reklame

Hej Gamereactor. Jeg vil gerne rose jer for jeres site som jeg faktisk alle syv dage i ugen er inde på. Jeg vil også gerne rose jer for jeres blog-muligheder, det er sjovt at skrive om f.eks. en masse nye spil man har købt. En ting jeg ikke kan lide ved siden, er nok den reklame I har i toppen af hjemmesiden da I havde f.eks. District 9. Det var det så irriterende, at så snart jeg kom til at sætte musen op i toppen af skærmen, at der så starter en trailer til filmen. Kan I gøre noget ved det? **/Orochimaru360x**

Månedens læser

Vi står klar med en masse spørgsmål til månedens Gamereactor-læser

Vil du være månedens læser? Så kom til tastaturet og få udfyldt vores spørgsmål med 3-4 linier lange svar. Send dem sammen med et godt billede af dig selv (ikke taget med et ringe mobilkamera) til info@gamereactor.dk



Daniel Echers

Alder? 18 år

Brugernavn på Gamereactor? Exitium

Arbejde? Er 3.g studerende på gymnasiet, så har ikke det store overskud til arbejde.

Verdens bedste spil? The Elder Scrolls: Oblivion. Dette stykke kunst har alt, god historie med en ufattelig evne til at stadig forundre siden 2006!

Dit bedste spilminde? Første gang jeg satte mig ned og spillede mig igennem Half-Life 2, den oplevelse sidder stadig i mit unge gamer sind.

Favoritmusik? Mest af alt metal musik, men jeg kan tåle at høre på det meste, alt fra Metallica til Mozart.

Hobby? Er vel fuldtids gamer! Men film og musik er også en stor del af min hverdag. Jeg er dog også meget glad for at læse.

Hader? Udeaktiviteter og konservatisme

Din mening om Gamereactor 101? Den dystre forside var det første jeg lagde mærke til, da jeg fandt bladet i den lokale Blockbuster. Dette magasin er min benzin ved de lange dage på gymnasiet. Anmeldelsen af Arkham Asylum, og de fede beta-testz'er fantastiske.

Dare you take on the challenge of Cursed Mountain

Cursed Mountain™

September
2009



Use the Wii Remote™ to release the cursed spirits trapped in limbo.



Mimic natural movements, such as climbing, running and pushing away enemies.



Brave your way across the desolate peaks of the Himalayas.

Take on the role of a fearless mountaineer as you climb the Himalayas on a quest to find your lost brother and discover ancient secrets of the Tibetan Monks. Battle extreme and hazardous conditions as you come face to face with a hidden evil deep in the icy glaciers.

16
www.pegi.info


DEEP SILVER

Wii™



MÅ NEDENS FOKUS

Tyskland har trukket vores nummer, og vi har været i trøjen til Gamescom

Spilkendisser

Jagten på glamour og gratis drinks er startet

Spilmesser er altid propfyldt med store personer inden for spilbranchen, og denne gang var ingen undtagelse. Ofte går det ikke helt op for én hvem det er man har mødt, for man er færdig med interviewet, og Bengt henter om, at vi selvfølgelig godt vidste hvem det var? Men vi kan jo ikke alle være omvandrende biblioteker, Bengt.

Denne gang fik vi igen mødt Tim Schafer (som de første på messen) til et fedt interview. Vi fik også mødt Ray Muzyka, manden bag Bioware, der har flere doktor- og akademiske grader end os alle på sit visitkort, den altid overentusiastiske Peter Molyneux og Jun Takeuchi, produceren fra Resident Evil 5 og Lost Planet. Og så er der selvfølgelig dem man ikke må filme, og denne gang var det Hideo Kojima. Men bortset fra ham, kan I selvfølgelig se alle vore interviews på GRTV.

Andreas Hvid



INTERVIEW

Mass Effect 2

Jeg tror ikke der er nogen på redaktionen, der er uenige, når jeg siger, at vi alle glæder os meget til det nye Mass Effect 2. Vi mødte manden bag Bioware og EA's rollespil og MMO-afdeling for at høre alt om projektet. Mass Effect tegner til at blive et af de mest interessante spil i længere tid, og i vores interview får du det hele fortalt. Så se med på GRTV.



ANMELDELSE

Colin McRae Dirt 2

Det første spil i Colin McRae-serien efter hans død har høje forventninger. Thomas Blichfeldt har lovet os at stille sig foran kameraet med sin store kærlighed for racing og fortælle jer om rallyspillet, er alt hvad vi har håbet på. Og kender vi Thomas ret, så flyder det med superlativer til denne ventede toer. Husk at se med, når vi anmelder Codemasters seneste spil.



REPORTAGE

Fra messegulvet

Blandt svedende tyskere der har stået timevis i kø, boothbabes, epilepsi-fremkaldende skærme og larmende højttalere, hører Petter Mårtensson hjemme. Så traditionen tro har han taget os med på en guidet tur, hvor han viser os hvordan det hele udfolder sig i Köln. Og du kan godt gøre dig klar til masser af varvid og varme. Sådan er alle messer.

3 HURTIGE

Vi har folk foran og bag kameraet. Her er en snak med en af dem



Andreas Hvid

GRTV-fotograf/klipper

Hvilken er den mest typiske fejl stjernerne foran kamera laver?

- Ikke at lytte efter hvad jeg siger, de skal gøre. Stå her. Se den vej. Hvor svært kan det være?

Hvilke muskler gør mest ondt efter en lang dag med optagelse på spilmesser?

- Øremusklen. Bengt og meget larm er ikke godt.

Hvad er dit favorit GRTV-øjeblik indtil videre?

- Optagelserne fra Julekalenderen. Nuff said.

Gå for alt i verden ikke glip af...

Interview med Peter Molyneux

Fik du med dig Peter Molyneux interviewet fra Gamescom? Hvis ikke, så tag og tjek det ud, hvor han snakker om fremtiden i Fable-spillene, den sakaldte "touch"-funktion og hans egen entusiasme under interviews med verdens spilmedier.



KRONIK

Andreas fortæller om hverdagen på redaktionen

Tysk tropevarme

Endnu en messe er klar, og vi er tilbage på redaktionen

Gamescom er overstået, og vi sidder igen med en stor bunke bånd fyldt til randen med interviews, præsentationer og optagelser fra messegulvet. Et resultat af diktatoren Bengt, der har pisket os rundt og nægtet os at spise, kun for at kunne slå rekorden på at filme mest mulige antal programmer i løbet af en dag.

Den siger nu 24, og han er derfor en meget glad mand, om ikke en smule for kæk, mens vi andre har grædet os selv i søvn efter vi kom hjem, grundet det hårde arbejde. Men der skal ikke være nogen tvivl om, at vi meget bedre kan lide Gamescom end gode gamle Games Convention

i Leipzig. Med på turen var også de nye tyske redaktorer Christian Gaca og Martin Eisler, der hurtigt fik forklaret os at det lokale "Kölsch" øl var en joke i forhold til deres eget lokale bryg. Vi nikkede fint, lod som om vi var enige og drak videre.

Nu sidder vi så tilbage i det gode faderland og klipper alle disse programmer, og ringer i vores lille karmaelefant som vi har overtaget efter Frederik, i håb om at vi kommer igennem det hele, før vi går i gang med Tokyo Game Show om ikke alt for længe. De kan du snart se frem til på Gamereactor TV.

_Andreas Hvid

Information

Navn **Samus Aran**
Alder **25**
Højde **178 cm**
Vægt **54 kg**
Fra **Zebes**
Specialitet **Dusørjæger**
Kendt fra **Metroid, Metroid Prime, Metroid Prime Trilogy**



PROFILEN: SAMUS ARAN

En af spillhistoriens største kvindelige dursørjægere, har sikret Nintendo masser af succes

Jeg vidste ikke engang, at Samus var en kvinde, da jeg i 1987 spillede mig igennem det første Metroid på planeten Zebes. Uanset hvad, så havde det ikke betydet noget, for det var spillet, en samling huler og rum, fyldt til randen med rumvæsner og gåder, der for alvor fangede min interesse.

Nintendo var dog ikke sene til at udnytte Samus' kvindelige attributter, da de sammen med Retro Studios, relancerede hende på GameCube i 2002, i det nu nærmest legendariske Metroid Prime. På det tidspunkt havde jeg faktisk glemt, hvor meget sjov jeg havde med mit Nintendo Entertainment System og

præcis, hvor meget dusørjægeren Samus Aran og de slibrige Metroids egentlig betød for min opfattelse af spilbranchen. Men som jeg spillede mig igennem GameCube-spillet, blev jeg klar over, at Samus og mit forhold altid har været passioneret, stormfuldt og præget af sjov.

Samus Aran er en af de få kvindelige helte i spil, der ikke er pumpet med enorme bryster, endnu større læber og et vulgært kropssprog. Det meste af tiden, har hun en pansret og ret avanceret dragt på, der nærmest skjuler alle former for kvindelighed. Alligevel føler jeg, at jeg har kontrollen over en sofistikeret dame, og ikke en dum dulle - noget der ellers mere er reglen

end undtagelsen i spilsammenhænge.

Metroid Prime-serien hører til blandt de bedste spiloplevelser, og har du endnu ikke stiftet bekendtskab med Samus Aran, de slimede Metroids eller bare hele de univers af action og gådeløsning som Gumpei Yokoi i 1986 opfandt, så bør du i den grad tage et kig på Metroid Prime: Trilogy, der samler Samus' seneste tre eventyr fra henholdsvis GameCube og Wii på en skive.

Det er en pakke, der for enhver pris bør nydes i langsomme, beherskede vejrtrækninger og som viser de bedste sider af serien frem.

_Thomas Tanggaard



Harmonien fortsætter

Gamereactor mødte Harmonix' Josh Randall til en snak om The Beatles: Rock Band, hvilke ildringe der skulle springes igennem for at få projektet på benene og hvad vi kan forvente os af det kommende spil

Hvordan startede ideen om The Beatles: Rock Band, og hvad var de største udfordringer som skulle klares for at få det lavet?

- Konceptet startede faktisk på grund af et tilfældigt møde under en Van Toffler familieferie mellem præsidenten for MTV Networks Music Group og Harrison-familien, Olivia og Dhani. Dhani Harrison er en stor fan af Harmonix samt dets historie og omdømme inden for udvikling af musikspil. Fra den samtale arbejdede MTV Games Paul DeGooyer og Harmonix Alex Rigopoulos med Apple Corps for at gøre denne drøm til virkelighed.

En af de største grafiske udfordringer var at repræsentere John, Paul, George og Ringo... fire af de mest genkendte ansigter i verden. Alle ved hvordan de ser ud, hvordan de bevæger sig osv., så det var vanskeligt at finde den rigtige balance af realisme vs. karikerede 3D-modeller. Vi studerede timevis af video og utallige billeder for at genskabe dem.

En anden stor udfordring var hvad der skulle gøres med bandet efter de stoppede med at tage på tour. Vi kom på ideen med at lade bandet rejse til forestillinger kaldet "Dreamscapes" i denne del af deres karriere, som er fantastiske verdener baseret på deres musik. Det var noget nyt for holdet, men vi var klar på udfordringen. Det var nærmest som at lave 20+ musikvideoer for The Beatles... ikke en helt lille opgave.

Mange spiller Rock Band for udfordringens

skyld, hvordan vil de relativt nemme popsange fra The Beatles udfordre disse spillere?

- Med hver Harmonix-titel forsøger vi at bringe innovationer og udfordringer til spilleren. Det originale Rock Band var det første band-spil der tillod spillere, at rocke ud på bas, guitar, trommer og vokal. Rock Band 2 perfektionerede den oplevelse og introducerede disc eksport. Innovationen i The Beatles: Rock Band er tre-parts harmonierne, som er sværere end du lige tror, og Dreamscapes.

Guitar Hero band-spillene synes at fokusere meget på, at give belønninger i form af videoklips, interviews, koncert klips osv. Jeres AC/DC-spil havde intet af denne slags, og vil vi derfor se den slags ekstra indhold i Beatles-spillet?

- Når man spiller i Story-mode vil spillerne kunne åbne op for ekstra indhold i spillet, som aldrig før sete billeder for eksempel. Jo bedre man spiller, jo flere cool hemmeligheder åbnes der op for. Apple Corps og Harmonix var enige om, at dette spil ikke skulle føles som historie-undervisning. Når det er sagt ville vi indsprøjte nogle af de fede historiske småbidder undervejs på din rejse gennem spillet. Der er nogle ret lækre hemmeligheder at låse op for!

Havde du under udviklingen af Frequency, nogen idé om at du en dag ville lave nærmest det samme spil med de originale Beatles master-optagelser, instrumenter og millioner af

fans et par år senere? Hvordan føles det at have transformeret hvad der var et kult-spil til et af de største mainstream-spil på markedet?

- Jeg kan huske, at have joket med Alex (vores chef) om at vi en dag ville lave et Beatles-spil. Jeg grinte bare, fordi jeg ikke troede, det nogensinde ville ske. Jeg tror, han grinte fordi han vidste det VILLE ske. Vi har lært en masse værdifulde lektioner siden Frequency. Vi har brugt år på, at perfektionere vores evner samt polere vores ideer. Det tog os mange års hårdt arbejde for at komme til hvor vi er i dag. Jeg er så taknemmelig for muligheden for at arbejde på The Beatles: Rock Band.

Hvad er dit favoritminde fra processen?

- Det var fantastisk at arbejde sammen med ejerne, høre dem dele historier og fortælle bagom-scenen fortællinger. Det var utroligt fascinerende at indse, at dette var rigtige mennesker, som arbejde afsindigt hårdt for at sammensætte disse utrolige værker. Jeg tror sådan rigtig det ramte for nyligt, da jeg så Paul McCartney i koncert og han havde scener fra spillet kørende bag ham mens han spillede "The End." Jeg tabte nær forstanden.

The Beatles er toppen når det kommer til berømte bands. Hvordan vil i toppe dette?

- Vi er et firma fuld af ideer. Bare glæd dig.

TEKST: Adrian Berg



G.L.A.D.O.S. - VI ELSKER DIG!

Stemmen der lover kage, bål og brænd og en masse andet, fungerer strålende i Portal. Man føler, at der er liv i de ellers tomme gange, og det er selvom stemmen kommer fra en computer.

DISKUTER NU!

Snak, blog og fortæl om dine oplevelser med spil og spilindustrien på www.gamereactor.dk

SÅ TAG DOG OG HOLD MUND!

Lee West sætter tåbelige gentagelser på dagsordenen

"I'll be back", "You talkin' to me?", "You can't handle the truth", og "I'm the king of the world". Tag et kig på disse fire citater og chancen er, at du hurtigt har billeder af Schwarzenegger, Robert De Niro, Jack Nicholson og Leonardo Di Caprio kørende for din indre nethinde. Ikke fordi replikkerne er blevet gentaget i en uendelighed under de respektive film, men fordi timingen var velvalgt, og filmoplevelsen stor.

Samtidig er jeg sikker på, at du uden så meget som at anstrenge dig, kan komme i tanke om et hav af andre ligeså klassiske filmcitater.

Prøv nu at foretage dig samme øvelse med dine spilfavoritter. Kan du fornemme vindheksen, der farer hen over den øde ørken? Sådan er det. Lev med det. Men hvorfor pokker er vi ikke kommet videre? Her er en branche der år efter år fabler om teknologiske landvindinger og filmiske oplevelser. Og så kan vi ikke engang få bare et stykke mindeværdig dialog?

Tag nu bare Sacred 2, forleden blev det til endnu en fornøjelig omgang co-op i det enorme actionrollespil. Musikken i dette spil er absolut stemningsskabende, desværre bliver man konstant revet ud af denne. Der går sjældent over et minut uden en kampscene, og ved hver eneste af disse skal man have hældt en omgang rabalderramasjang efterfulgt af en bunke kommentarer fra helten ind i øregangene, for at understrege situationens alvor. Da jeg med min Shadow Warrior ankommer til en af de større byer, konstaterer han med en tåkrummende B-films machostemme "I've been in this town many times before". Okay. Få sekunder senere gentages replikken. Efter en hurtig ridetur igennem byen, er vi nu oppe på en håndfuld af disse ligegyldige konstateringer.

Min partner der i spillet er Seraphim, vrøvler også løs, og snart er følelsen af at være to store krigere blevet afløst af fornemmelsen af, at styre et par pensionister med alzheimers på flugt fra det lokale pensionat, mens de febrilsk gentager de samme meningsløse sætninger. Jeg har som spiltester flere gange skullet udfylde ark med kommentarer og råd, og hver gang er der som svar på lydkritikken blevet konstateret "at vi kigger på det", og hver gang er produktet kommet ud med samme halvsløje gentagende

Da jeg med min Shadow Warrior ankommer til en af de større byer, konstaterer han med en tåkrummende B-films machostemme "I've been in this town before" Okay. Få sekunder senere gentages replikken. Der går ikke længe før vi er oppe på en håndfuld af den slags...

lydside. Jeg beder ikke om at karaktererne skal recitere Shakespeare, men hvor ville jeg dog ønske, at de kunne holde mund.

Begrænsningens kunst er tydeligvis svær, og jeg ville efterhånden give en halv arm, for ikke at skulle høre på de samme gentagende sløjfer spil efter spil. Så kære helte: det kan godt være, at I har en super replik, men lær da af De Niro, Schwarzenegger og de andre hoveder og begræns guldkornet til en enkelt gang eller to, så ville I måske også en dag blive husket.

Lee West

STEMMERNE!

Der findes gode undtagelser derude



Hvad sagde du lige?

Heldigvis findes der i den guld ørken af ligegyldigt ORDGEJL nogle få oaser. Stående klapsalver går derfor til: Portal for den fortrinlige DRÆBERROBOT G.L.A.D.O.S., der lover kage, fest og død samtidig med at historien bygges op til et festfyrværkeri af en boskamp. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE leverer overbevisende radiokommunikation, når tropperne småsnakker i de stille perioder, eller skriger paniske kommandoer i kampens hede. GHOST-BUSTERS: THE VIDEO GAME brillerer ligeledes. Med et manuskript skrevet af de originale forfattere, og alle de sædvanlige stjerner tilbage i deres vanteroller, vinder denne udgave let fans af spøgelsesfilmene over på spilsiden. I Grand Theft Auto IV gives en fornuftig smagsprøve på dialog med flere SAMFUNDSKRITISKE GODBIDDER, og mens Saint's Row vinder mindre på hovedpersonens replikker og de varierede musikgenrer, bydes der til gengæld på satirisk topunderholdning igennem nogle af de mere HØJREDREJEDE RADIOVÆRTERS DISKUSSIONER.

Dead Space formår at skabe en følelse af desperation og jagt gennem effektiv brug af lydeffektcollager og musik. Mark Hamill er måske ikke den største skuespiller, men til gengæld bør man ikke gå glip af hans til tider fremragende stemmeskuespil. Som Jokeren i DC Animated Universe TOPPEDE HANS PRÆSTATION efter manges mening, og i actionspillet Batman: Arkham Asylum gentog han denne rolle til topkarakter. På trods af alle disse eksempler på god spillyd, kan jeg ikke citere bare én mindeværdig replik fra de mange spilhistorier. MÅSKE ER MEDIET STADIG FOR UNGT, måske er det anmeldernes manglende fokus på lyd i spil, eller måske er det en forfjælet opfattelse fra spil-producenternes side om, at lyd kan og skal genbruges ligesom så mange andre spilkulisselementer. Lidt skriblerier på en væg i Portal er alt der dukker op hos denne skribent, lige indtil hukommelsen byder på "IT'S TIME TO KICK ASS AND CHEW BUBBLE GUM, AND I'M ALL OUT OF GUM". Duke Nukem fra 1996 bliver derfor spilreplikernes tvivlsomme redningsmand. Lad os håbe, at fremtiden byder på mere, ellers begynder løfterne om den store filmiske oplevelse at klinge hult.

Lee West

Heavy Rain vil mere...

Når Sony næste år lancerer det ambitiøse Heavy Rain, så skal stemmeskuespillet være brillant.

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

Renæssancen er på vej

Slip magten fri og se hvordan et helt samfund af spillere selv bliver forfattere af fremtidens underholdning



DEN KREATIVE LEGESTUE HAR aldrig været større end den er i Little Big Planet. Et letforståeligt og alligevel dybt værktøj giver dig masser af muligheder for at skabe din helt egen verden og udtryk. Der findes allerede et antal af kreative og mindre kreative baner derude - alle skabt af spillere.

DISKUTER NU!

Snak, blog og fortæl om dine oplevelser med spil og spilindustrien på www.gamereactor.dk

Tag en tur ud på Youtube, og se alle de vidunderlige indslag som spillere verden over skaber

Endnu en renæssance er på vej, og Tanggaard er ret sikker på, at den varsler gode tider for kreativiten

Renæssancen, der helt bogstaveligt betyder genfødsel, var en kulturel opblomstringsperiode. Et tidspunkt hvor gamle værdier fik nye betydninger og blev anskuet med friske øjne. Malere udfordrede sig selv med kunstværker, der indeholdte et mere nuanceret billede af verden, nemlig et perspektiveret syn, altså med dybde á la tidens 3D-spil. Imens skabte Gutenberg den 21 linjer lange bibel og trykpressen. Filosofiske overvejelser, tanker og værdier kunne pludselig mangfoldiggøres. Folk kunne læse andres tanker og blive præget af dem, blive inspireret til at stille spørgsmål og kræve forandring – eller til bare at opleve ting, de aldrig før havde drømt op.

Desværre gav renæssancen ikke magten tilbage til folket. Det var stadig malere, der malede til folket, stadig forfattere, der skrev til folket og stadig musikere, der spillede for folket. Levede man dengang, var man ikke medforfatter, man var endestationen for højtragede tanker og ideer. Man læste hvad andre havde tænkt og skrevet uden selv at kunne bidrage til debatten. Den enkelte borger kunne ikke massekommunikere.

Med dannelsen af Internettet skiftede dette

ældgamle perspektiv for første gang en smule. Det kan godt være, at det skulle havde været et militærprojekt, et fintmasket net af forskningsoplysninger og forsøgsdata, men som det blev sluppet løs i samfundet, skete det, der altid sker med teknologi; den blev brugt til at kontakte andre. Pludselig delte folk oplevelser, snakkede favoritbands og udvekslede meninger – og over meget store afstande. Uden et firma eller en bestemt afsender, kunne alle videregive deres oplevelser uden filter.

Og hvor vil jeg så hen med det? Jeg tror, at vi står overfor en ny renæssance, endnu en genfødsel af værdier og tanker – denne gang med computerspillet som en af de væsentlige faktorer i denne forandring. I mange år har spil været underlagt de samme dogmer som andre underholdningsmedier. En afsender og en modtager. Og for det meste store firmaer til enkeltpersoner. Men som branchen er blevet større og mulighederne i maskinerne er blevet vidtrækkende, giver det også det enkelte spilhus, muligheden for at skabe en identitet til spilleren, en slags medforfatterskab, hvor han/hun har indvirkning på spillets fremtid, hvor rammerne for oplevelsen kan udvides med noget, som selv ikke afsenderen oprindeligt havde tænkt på.

Little Big Planet er et fremragende bevis på det. Tag en tur ud på YouTube, og se alle de vidunderlige indslag som helt almindelige spillere har skabt. Se, hvordan dette igen skaber et sammenrend af mennesker, der alle bidrager til et fællesskab og en videreudvikling af Little Big Planet. Folk måles på hvad de bidrager med, hvad de skaber, hvad der ikke allerede er oplevet eller tænkt på.

Men hvorfor overhovedet give magten til spilleren eller forbrugeren? Faktisk er det meget enkelt. Uanset om vi bruger Facebook, YouTube, et tilfældigt forum eller chatter, så forsøger vi at give udtryk for hvem vi er, hvad vi står for, hvad vi drømmer om og hvordan verden ser ud fra vores lille stykke af universet. Forstå dette, og du er godt på vej til at skabe et spil, der automatisk vil blive omkranset af en vis portion spillere, der igen, via det stærkeste markedsføringsværktøj, nemlig mund til mund-metoden, vil blive spredt vidt og bredt. Stramt styrede spil, bøger, film og musik er ikke på vej ud, men de får skarp konkurrence fra dem, der lægger magten i hænderne på forbrugeren, og lader ham eller hende skabe et udtryk og ikke mindst et aftryk, der kan inspirere andre.

Thomas Tanggaard



www.gamereactor.dk

Legestue hos giganten Sony

Det blev til nærmest ud af ingenting, men er efterfølgende blevet kendt verden over for dets evne til at smide stærk teknologi direkte i hænderne på spilleren

Little Big Planet er fremtiden

Som topdown-styrede budskaber forsvinder og behovet for selvrealisering via et medforfatterskab stiger, vil spil som Little Big Planet opleve en større interesse end nogensinde før. Little Big Planet er, modsat mange andre spil derude, ikke noget specielt på overfladen. Det er et klassisk platformspil med en tilknyttet, troværdig fysik. Men der skal ikke meget mere til end et forsigtigt løft på låget til at vise, hvad der kan opnås med det værktøj som Little Big Planet i virkeligheden er. Det lægger helt og holdent magten over i hænderne på forbrugeren, der måske ved første øjekast, er en smule intimideret i forhold til opgaven, men som hurtigt finder sin stemme blandt mange andre. Allerede nu findes der et antal af baner, nogle væsentlig mere kreative end andre, men fælles for dem alle er, at der, et eller andet sted derude, er en person, der har sat sit aftryk på Little Big Planet-fællesskabet.

Og det med at sætte aftryk er det essentielle. Det er vigtigt at forstå, at det vi i virkeligheden gør, uanset om vi leger, skriver, maler eller spiller, er at række ud efter andre. Vi vil anerkendes, ses, vi vil skabe venskaber, bekræftes i at vi er til og at vi kan bidrage med noget, og det gør Little Big Planet muligt. Derfor var det også lettere morsomt at læse, at Media Molecule var bange for, om der nu var nok, der skabte baner, til at holde indholdet frisk og nyt. Selvfølgelig er der det. Behovet for at nå andre har aldrig været større.

RETRO

TING VI ELSKER AT MINDES

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

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



Defender of the Crown

Lee West har reddet ungmøer og bekæmpet skumle riddere i en ægte klassiker

Platform **AMIGA** Udvikler **CINEMAWARE** Udgiver **MINDSCAPE** Lanceret **1986**



ER DET NU DIG IGEN?

Defender Of The Crown imponerede Amiga-ejerne i 1986, og senere blev det til udgaver til stort set alle tænkelige formater. Robin Hood: Defender Of The Crown blev i 2003 gennem Capcom udgivet til Xbox, PlayStation 2 samt PC. Farveladen kunne dog i denne omgang ikke skjule simpliciteten i strategispillet og det noget mere kritiske publikum gav hurtigt opdateringen dødsstødet.

Det var sidst i 1986, og spillere verden over var vant til at lade fantasien fylde de firkantede huller ud, når de pixelerede helte begav sig over computerskærmen. En dygtig grafiker hørte sjældenhederne til, og selv med Commodores Amiga, som var et påstået krafthus, var der langt imellem de store visuelle oplevelser. Det skulle der dog snart blive lavet om på.

Cinemaware var blevet grundlagt året inden af Robert og Phyllis Jacobs, og tiden var inde til deres første store satsning: Defender of The Crown. Her kom et stykke software, der lovede biografignende oplevelser styret af spilleren. Et strategisk kapløb om magten i middelalderens England, var hvad der stod på spilmenuen. Spilrevolutionen var designet af Kellyn Beck og med James D. Sachs som den kreative kunstner, var slutresultatet mere end imponerende.

Sachs stod for det grafiske arbejde og leverede en perlerække af øjeæble-smeltende lækkerier.

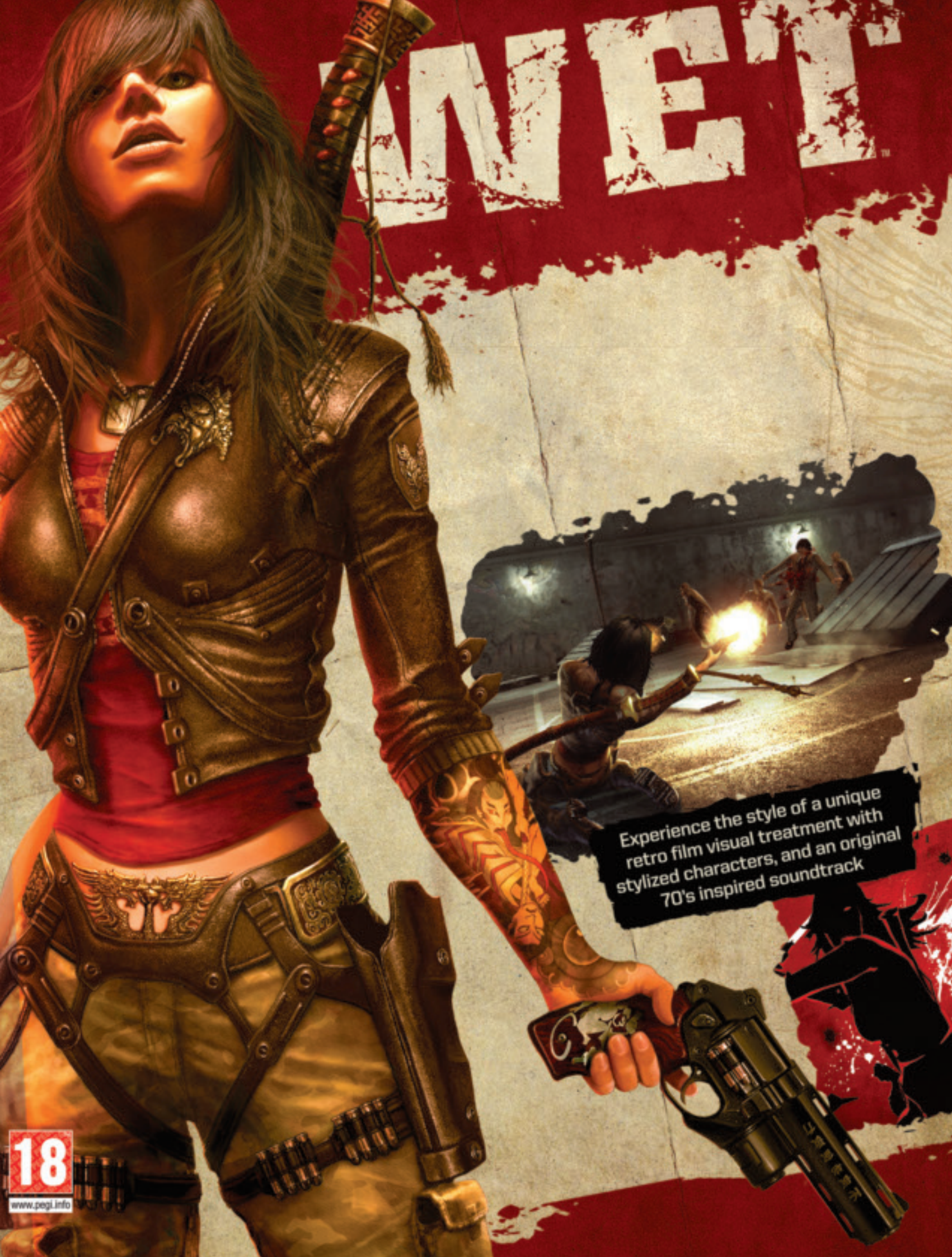
Da en kammerat og jeg første gang satte disketten i siden på Amigaen var vi lamslåede. Dette kunne simpelthen ikke passe: realistiske riddere, flot natur og fantastiske bygningsværker, det lignede jo virkeligheden. Defender Of The Crown var i sandhed spillet, som med en stolt mine skulle vises frem for vennerne.

Det tog ikke mange knaptryk før vi begav sig ud i middelalderens England i forsøget på at sikre kongeriget overlevelse. Selv klassiske helte som Robin Hood dukkede op undervejs i det farverige eventyr. Efterhånden som man fik slået fjenderne tilbage blev tidligere allierede pludselig de nye skurke. Snart var vi i gang med en belejring af naboborgene, hvor imponerende katapulter skabte rammen om vores invaderende styrker. Men var strategien alene ikke nok

til at holde en fanget ved skærmen, var der redningsaktioner af ungmøer i nød samt imponerende ridderturneringer til at sikre utallige timers magesløs underholdning. Cinemaware havde af økonomiske årsager været nødsaget til at skære i Amiga-versionen, men flere af disse detaljer blev atter implementeret i de senere udgaver.

Og udgaver var der nok af: Defender Of The Crown blev i de kommende år konverteret til stort set alle tænkelige formater, og især Commodore 64 leverede en ganske fortrinlig udgave af riddereventyret. Grafikken tog denne gang knapt så mange kegler.

Uden de rosenrøde briller påklippet er ridderspillet dog i dag en noget tam affære. Men man har vel lov at mindes mere uskyldige tider, ikke? Og gyldne tider var det i den grad. **Lee West**



BORDERLANDS

Experience the style of a unique retro film visual treatment with stylized characters, and an original 70's inspired soundtrack

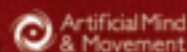
18
www.pegi.info

LOCK and LOAD

Become Rubi Malone, a gun-for-hire equipped with an arsenal of acrobatic moves, over the top sword kills, and dual pistols. Experience the freedom to shoot anytime, anywhere in an adventure spanning three continents.

Over-the-top acrobatics, fantastic aerial sword attacks and high body count combine for the ultimate interactive action experience

Seamlessly blend three types of gameplay with a 360 degree slip-aiming gun targeting system, sword fighting, and acrobatic ability



BFlere beta-tests på www.gamereactor.dk

Beta-tester



Dungeon Fighter

Platform **PC** Udvikler NeoPle Udgiver Nexon
Genre MMO/Rollespil

SPØRGER DU MIG, SKER DER ALT FOR LIDT I MMO-GENREN og jeg har for længst opgivet at jage vildsvin, arrige enhjørninger og poser fuld af tryllestøv for at opfylde de oftest stupide opgaver, jeg bliver givet af genrens mange spil. Jeg vil hellere tæve monstre, og ikke bare ved at klikke på nogle predefinerede angreb for derefter at se statistikker rulle over skærmen, og derfor ser Dungeon Fighter så pokkers interessant ud. Inspirationerne for Dungeon Fighter har nemlig i højere grad heddet Golden Axe og Streets of Rage, end World of Warcraft og Everquest, hvilket betyder masser af action og monsterbank. Bedre bliver det hele naturligvis af at spillets distributør Nexon, har tænkt sig at gøre det hele gratis og lade det fungere via de populære mikrotransaktioner. Vi os stort til denne moderne retro-oplevelse i onlineform.

Thomas Blichfeldt



HVORDAN VIL DU HAVE DET?

Borderlands er ikke en almindelig shooter, men i stedet et spil, der giver dig masser af muligheder for selv, at sammensætte de arsenal af våben og evner - ganske som med sidste års omfangsrige Fallout 3.

NU ER DET CELSHADED

Gearbox' actionspil startede ikke ud med at have den fede tegneseriegrafik som det har nu, men midt i produktionen, lagde holdet stilen om. Og det er absolut noget der pynter på det i forvejen flotte spil.

GÅR ALLE MED MASKE?

Der er flere og flere spil, der smider enten masker eller gasmasker på fjenderne. Killzone 2 har gjort Helghast-racen til et ikon for spillet, mens Borderlands bruger den til at lave et lidt mere skræmmende fjende-design. Virker det på dig?

Premiere 23. OKT

Borderlands

Platform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Udvikler Gearbox
Udgiver 2K Games Genre Action

PÅ TRODS AF AT JEG ALDRIG ER BLEVET GREBET

af Pokémon-dillen, har det aldrig undret mig hvordan Nintendos finurlige lommemonstre er gået sin sejrsgang over hele verden, for samlermanien kender jeg ganske godt. Hvor Pokémon-fans i årevis talt om navne som Pikachu og Bulbasaur, har jeg og vennerne nemlig i

stedet brugt navne som Frostburn og Stone of Jordan på vores færd gennem Diablo 2 og dets verden af magisk udstyr.

Noget kunne tyde på, at personalet hos Gearbox har gjort det samme, for selvom udvikleren i lang tid nu har forsøgt at gemme Borderlands bag snak om unikke ideer, karakterklasser, historie og grafisk udtryk, er vi ikke i tvivl om hvor spillets essens skal findes.

Perspektivet er ganske vist skiftet fra tredjeperson til førsteperson, og grafikstilen fra gotisk pixelfniddet til karikeret futurisme, men målet synes det samme, disse mange år senere. Derfor kan du, sammen med op til tre

venner, se frem til at skulle gå på monsterjagt i baner som spillet hver gang omrokerer, mens I venter på at en fjende taber et stykke helt unikt udstyr.

Og lige præcis jagten på udstyr skulle blive næsten uendelig i Borderlands, da udvikleren har lavet et system som automatisk skulle kunne genere millionvis af unikke våben. Våbnene kommer til at sprede sig over adskillige forskellige klasser, men kommer også til at adskille sig ved hvilke komponenter de er sammensat af og hvem producenten er.

Spillet vil byde på fire forskellige karakterer, som hver især repræsenterer en unik klasse, og dermed helt



Premiere 2009

Alpha Protocol

Plattform X360 / PC / PS3 Udvikler Obsidian
Udgiver Sega Genre Rollespil / Action

OBSIDIAN STÅR BAG nogle ganske solide rollespil, så da spilhuset annoncerede, at man var i gang med Alpha Protocol, der ud fra billederne mere lignede en opfølger til Splinter Cell end Star Wars: Knights of the Old Republic, så frygtede vi det værste. Heldigvis har Alpha Protocol vist sig at være meget mere og andet end et actionspil - det er nærmere et rollespil med actionelementer.

Som hemmelig agent med adgang til alskens isenkram, rejser du verden rundt i ægte globetrotter-stil, for at snuppe skurkene. Undervejs kan du forhandle med dem, true dem eller helt enkelt likvidere dem - og alt efter dit valg, får du så plusser og minusser på kontoen, points der igen kan bruges til at handle ind for. Vi har kun fået lov til meget korte og ret kontrollerede spilsessions, men det tegner i den grad godt indtil videre.

Samuel Berthelsen



unikke muligheder. Mordecai er snigskytten der helst besejrer fjender på afstand, og senere kan gøre brug af et fugle-lignende monster ved navn Bloodwing. Lillith er en Sirene og gruppens magiker, der kan assistere med

Spillet byder på fire forskellige figurer

magiske skjolde og tidsmanipulation. Roland er en lejesoldat der specialiserer sig i at støtte resten af gruppen med evner som genoplade ammunition og

erfaringsbonusser. Brick er gruppens menneskelige tank, der kan tage imod enorm skade for at beskytte resten af holdet, og kan senere få en evne hvor han tæver fjenderne med de bare næver.

Fælles for hver figur gælder det at de kan formes specifikt til din spillestil så snart du får skrabet lidt erfaringspoint sammen. Roland kan således vælge at bruge sine erfaringspoint i retningen "Infantry", hvor han vil kunne gøre mere og mere skade, mens vejen mod "Medic" i stedet vil lade ham genoplive og genoplade resten af holdet.

Gearbox har på intet tidspunkt lagt skjul på at det

har været spil som Diablo og World of Warcraft, der har fungeret som de spillemæssige inspirationer for Borderlands. Blandingen af førstepersonsskydespil og rollespil er dog forsøgt før, og det er svært ikke at frygte, at nogle af de mange fejl som prægede Flagship Studios Hellgate: London, vil gentage sig i Borderlands.

Alligevel nærer vi alligevel et stort håb for Gearbox nyeste produktion, og udvikleren virker allerede nu til at have bedre styr på balancen, humoren og grafikken end hvad vi har set tidligere. Det lanceres i oktober, og vi glæder os til at se nærmere på det.

Thomas Blichfeldt



TAG IKKE BETONMUREN!

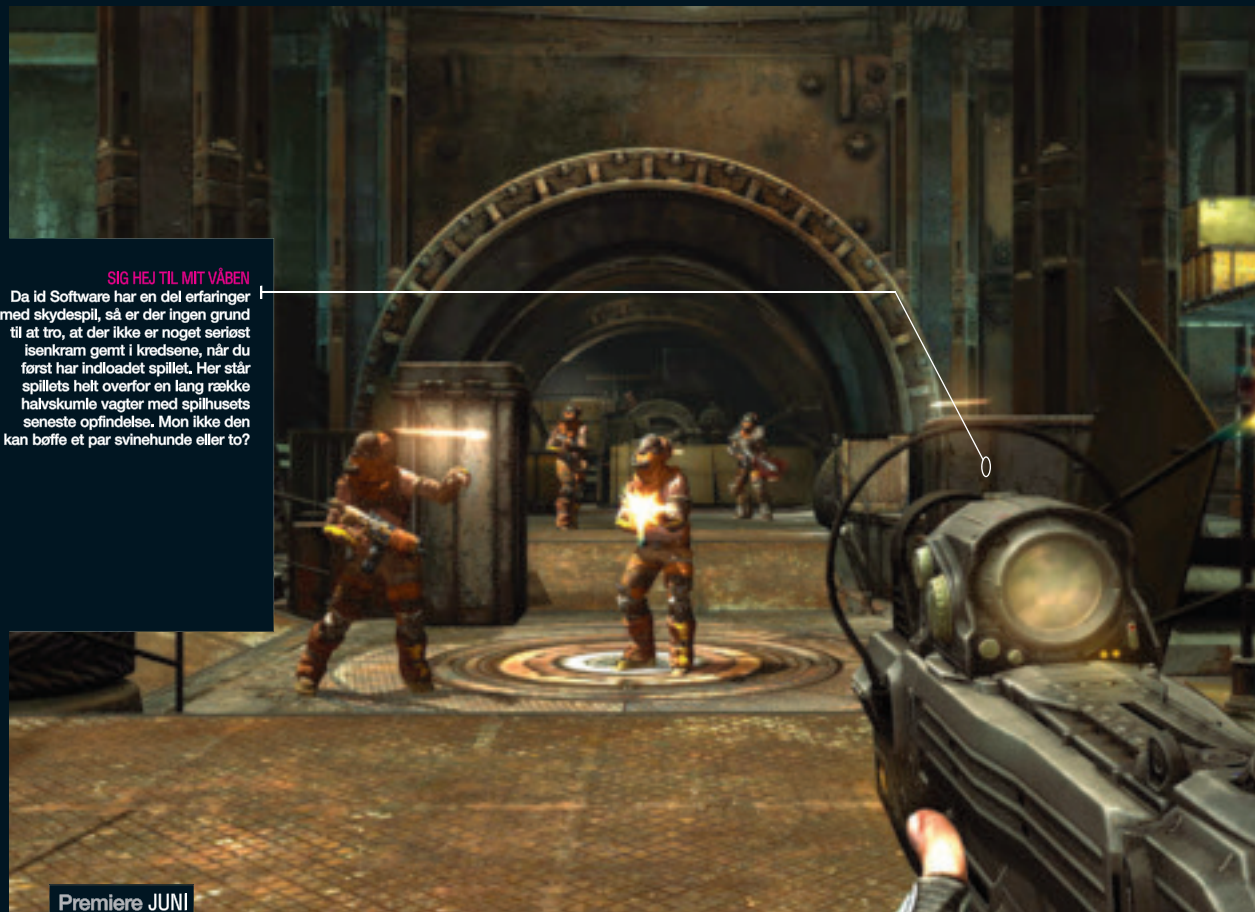
Da en stor del af Rage, har at gøre med ørkenræs, så kan du også være sikker på, at både bilene og ikke mindst skadesmodellen fungerer som den skal. Derfor ville det også være mere end dumt, at hamre direkte ind i en beton-afskærmning som denne her, da det utvivlsomt vil betyde din bils endeligt i ethvert løb. Rage giver os nærmest fråde om munden.

MODSTANDEREN SKAL NED

Selvom der er regler i Rage, så skal du ikke holde dig tilbage for at skubbe, smadre og i det hele taget, ødelægge din modstanders chancer for at komme helskindet gennem løbet.

GLEM VEJEN, TAG STIEN

Rage foregår i en dystopisk og lettere uregerlig fremtid, så de ellers så pæne veje, er der ikke så mange af som tidligere. Til gengæld er der masser af små, sandede stier.



SIG HEJ TIL MIT VÅREN

Da id Software har en del erfaringer med skydespil, så er der ingen grund til at tro, at der ikke er noget seriøst isenkram gemt i kredsen, når du først har indloadet spillet. Her står spillets helt overfor en lang række halvskumle vagter med spilhusets seneste opfindelse. Mon ikke den kan bøffe et par svinehunde eller to?



Premiere JUNI

Rage

Platform **PC / PlayStation 3 / Xbox 360** Udvikler **id Software** Udgiver **Zenimax/Bethesda** Genre **Action**

GODT GEMT BAG EN SKÆRM ET ELLER ANDET STED I MESQUITE,

Texas sidder verdens måske nok mest indflydelsesrige programmør, når det kommer til grafikteknologi i spil, og selvom denne tekst er en forsmag på et spil, er spillet og teknologien i dette eksempel aldeles uadskillelige. Mere end noget andet er

Rage nemlig lige nu en teknisk demo, der viser resultatet af nutidens grafikteknologi når den destilleres gennem John Carmacks binærkode-fungerede hjerne. Og resultatet er aldeles overvældende, hvis man skal dømme ud fra de videoer, der indtil videre er blevet frigivet af spillet.

Udviklerens forkærlighed for forladte, sterile måne-baser og invasioner fra det ydre rum, er denne gang blevet skiftet ud med en postapokalyptisk verden, hvor mutanter, primitive fartøjer holdt sammen af gaffertape og en desperat kamp for overlevelse fylder hverdagen.

Planen er at spillet i høj grad vil fokusere på langt

større diversitet end de tankeløse skydespil, den texanske udvikler tidligere har skruet sammen. Derfor vil en stor del af spillet denne gang fokusere på brugen af fartøjer, hvilket blandt andet betyder deltagelse i for-

Resultatet er aldeles overvældende

skellige løb, samt opgraderingen af ens fartøj. Hvor meget vi kan forvente, at kunne pille ved og udstyre de forskellige fartøjer, er der endnu intet om, men af det vi



DET GØR STADIG ØNDT
 Det kan godt være, at du har de seneste våben, men rammes du af den hjemmelavede kølle, så er det godnat Bertram - og du hedder ikke engang Bertram.



GOODYEAR VILLE VÆRE STOLTE
 I fremtiden har man tilsyneladende ikke brug for en ordentlig rustning eller skudsikker vest. Man bruger bare et gammelt Goodyear-dæk til at beskytte nakken, så skal alt nok gå i kampene.

MUTANT, MIG?
 Han er nærmest grisefarvet ham banditten her, men mon ikke, at man alligevel skal holde en vis afstand? Der er jo en grund til, at han overhovedet ser sådan ud.

VELKOMMEN TIL SUNNY VISTA
 Da Rage er et ambitiøst projekt af Carmack, så kan du være helt sikker på, at den tekniske side af projektet sidder lige i skabet. Det giver sig bl.a. til udtryk i de enorme miljøer som spillet har. Så blot på billedet. Det er imponerende.

indtil videre har set, er både maskinkanoner og turboboosts inden for rækkevidde.
 Fartøjerne bliver dog ikke de eneste der kan udvides, for det vil også blive muligt at tilføje nye dele til våbenarsenalet. Det lyder som om id Software har ladet sig inspirere af Bioshocks måde, at tilføje nye effekter til de forskellige våben, og vi regner med at blive sendt på jagt efter stumper og stykker for at opnå et mere potent arsenal.
 Biler, våben, mutanter og alt andet sendes over skærmen via id Tech 5, som ikke overraskende er femte generation af grafikteknologi fra hr. Carmacks side. Hvor

andre udviklere oftest stiller sig tilfreds med at kunne fylde på med lidt flere polygoner og lyseffekter end sidst, har den texanske programmør-guru dog en anden tilgang, hvor mindst et nærmest umuligt mål skal opnås med hver ny teknologi.
 Målet har denne gang været at give frie grænser for brugen af teksturer, altså de overflader der giver detaljerne i grafikken. Desto mere detaljerede teksturerne er, desto mere plejer de oftest at fylde, hvilket går ud over billedhastigheden. Dette problem skulle dog ikke eksistere i id Tech 5, og begrænsningerne i de grafiske detaljer skulle derfor på det nærmeste være

ikke-eksisterende.
 Grafisk ser spillet da også allerede utrolig flot ud, med ørkenlandskaber der ser ud til at strække sig i det uendelige, og personligheder der synes langt mere forskellige i størrelse og design, end hvad vi hidtil har været vant til.
 Vi bifalder den erfarne udvikler for at bevæge sig ud over de lettillgængelige skydespil som udgør deres bagkatalog, men er stadig spændt på at se, hvor godt det færdige spil kommer til at implementere de mange interessante ideer.
Thomas Blichfeldt



120

Premiere 2009

Little Big Planet

Platform **PSP** Udvikler Media Molecule Udgiver Sony
Genre Platform

SELVOM LITTLE BIG PLANET ikke nåede de svimlende salgshøjder som Grand Theft Auto IV eller Assassin's Creed gjorde, så var det stadig en succes - ikke mindst fordi det viste, at der stadig er plads til leg og innovation indenfor spilbranchen. Og det er den innovation, der nu hældes videre ned på Sonys håndholdte maskine PSP, der som bekendt har masser af muskler. Men hvad forventer vi os så? Jo, vi regner med at spillet, i endnu større grad end PS3-udgaven, er udrustet til de bus-, tog- og flyrejser mange af os hver dag har. Det skal være enkelt at skabe baner, at dele dem med andre PSP-ejere, at bruge kameraet til at indscanne vores egne teksturer, at udbrede kendskabet til dem via WiFi-funktionen. Heldigvis ser Media Molecule ud til at have styr på det hele, så vi glæder os ustyrligt.
Samuel Berthelsen



Premiere 6. OKT

Operation Flashpoint Dragon Rising

Platform **PC / PlayStation 3 / Xbox 360** Udvikler Codemasters
Udgiver Codemasters Genre Action / Strategi

MIT FØRSTE SPIL ENDER nogenlunde sådan som jeg forventer det ville ende, hvis jeg nogensinde blev kastet ud i en rigtig krig. Fuldstændig handlingslammet ligger jeg sammenkrøbet bag en lav stenmur, mens kuglerne

hvisler om ørerne på mig. Blodet fosser fra et skudsår i mit ene ben, og spredt ud over terrænet bag mig ligger resterne af min deling enten døde eller døende. Alligevel hører jeg mig selv råbe på en medic. Igen og igen, indtil det til sidst sortner for mine øjne.

Der er sket meget siden Codemasters og Bohemia Interactive i fællesskab, tilbage i 2003, kunne offentliggøre planerne om en fortsættelse til krigsspillet Operation Flashpoint: Cold War Crisis. I 2005, efter længere tids dødvande i projektet, gik de to parter fra hinanden, og tjekkiske spiludvikler Bohemia Interactive tog ved bruddet den ufærdige spilkode med sig, og

kunne senere i 2007 udgive spillet under navnet Arma.

Det britiske spilforlag Codemasters beholdte rettighederne til navnet Operation Flashpoint og videregav udviklingen af spillet til et af deres egne interne spilstudier, og det er det spil, der nu under navnet Operation Flashpoint: Dragon Rising, endelig er ved at være klar til udgivelse.

Med 70 forskellige våben, 50 forskellige transportmidler og et antal af fjender spredt ud over en ø på størrelse med Langeland, kan fans af Operation Flashpoints karakteristiske blanding af realistisk krigssimulation sat i en stor åben verden, godt begynde



GRAFISK FUNKTIONELT

Grafikken er mere funktionel end køn, men det er den pris man må betale for 278 kvadratkilometer åbent landskab og en draw-distance på 30 km. Til gengæld så er realismen i højsædet hele vejen. Det er behærdt arbejde - hele tiden.



JEG KAN SE DET HELE

En del af fornøjelsen i et hvert Operation Flashpoint-spil er at stå i baggrunden og observere krigen udspille sig foran dine øjne. Mange af spillets kampe foregår over store afstande og ikke som i mange spil, direkte op i ansigtet på fjenden.

GØR SOM JEG SIGER!

Via hurtigmenuen kan man både udstede generelle ordrer om formation og spredning. Men man kan også udstede direkte ordrer ved at pege på et bestemt punkt i landskabet.

TUNGE VÅBEN

Spillets våben føles tunge og gennemførte. Du føler hurtigt, at du er en ægte soldat og at du er placeret midt på slagmarken. Enhver fan af våben vil elske spillets detaljegråd.



at glæde sig. Handlingen udspiller sig på øen Skira, der efter fundet af store olie- og gasreserver, er blevet omdrejningspunkt for en konflikt mellem Rusland, Kina og USA. Selvom mine mange første forsøg på at nå op

Som en lille brik i en stor krigsmaskine

ad den lille bakke, der leder op til det radaranlæg, jeg har fået til opgave at springe i luften, er endt i dunderende fiasko, har jeg ikke i sinde at give op. Som leder

af den fire mand store Spec-Ops gruppe kan jeg med en markør pege på et vilkårligt punkt i landskabet og ved hjælp af en hurtigmenu udstede ordrer.

Bliver man ramt i spillet, og tro mig, det gør man ofte, så afhænger skaden af hvorpå kroppen man bliver ramt. Et skud i benet betyder, at man ikke længere kan løbe, et skud i armen nedsætter evnen til at bruge sit våben og et skud i hovedet indløser som oftest en returbillet til nærmeste checkpoint. Ikke-dødelige skudsår resulterer desuden i, at man begynder at miste blod, og får man ikke stoppet blødningen i tide, er det igen game over. Operation Flashpoint har altid handlet

om realisme. Om at føle sig som en lille brik i en kæmpe krigsmaskine. Det er spillet hvor de fleste kampe foregår over lange afstande, uden man nogensinde kommer i nærkontakt med sin fjende. Det er spillet hvor alt foregår i et langsomt, velovervejet tempo, fordi enhver blottelse prompte bliver belønnet med en velplaceret kugle.

Med en sværhedsgrad, der allerede nu ligger langt over det rent masochistiske, bliver den største udfordring for Codemasters, at finde den rigtige balance mellem realisme og spilbarhed inden udgivelsen i oktober.
Michael Bregnbak



HVOR SKAL DU HEN?

Det virker også som om der har været større fokus på at skabe situationer, hvor spilleren ikke i samme grad kan slippe væk fra overvældende trusler. En af ændringerne er hastigheden på karaktererne. Du vil ikke altid kunne flygte. Så pas på!

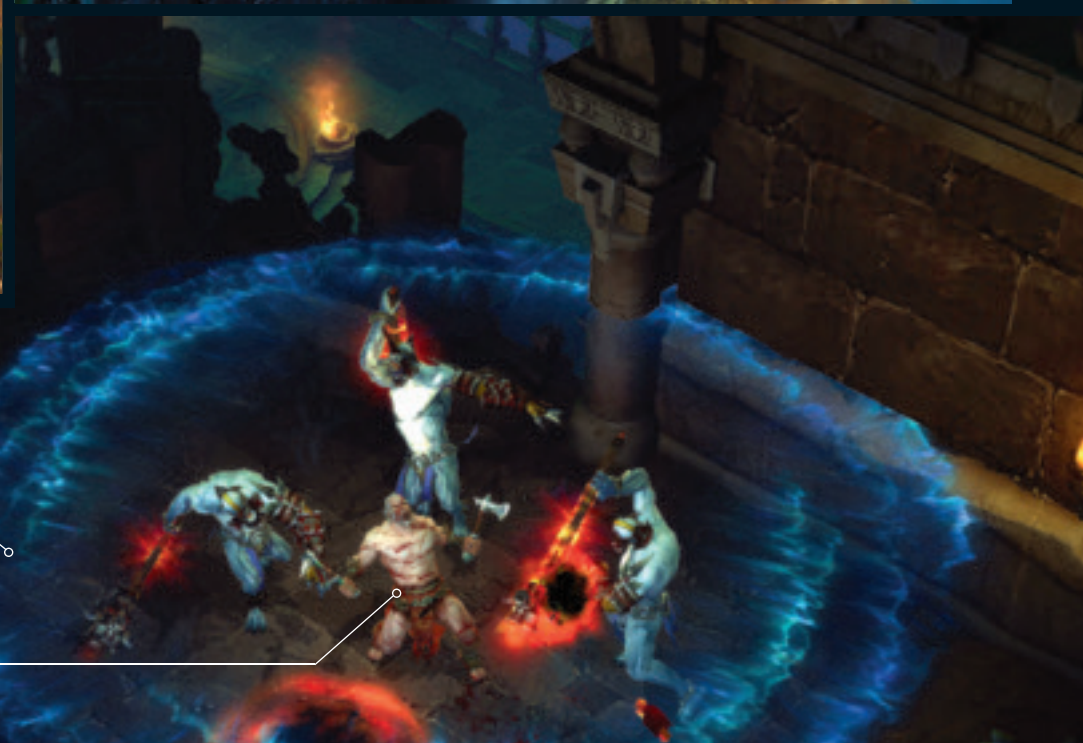
SE 3D-DØDEN I ØJENENE

Havok-fysik og en specialbygget 3D-motor leverer en overbevisende udgave af det velkendte isometriske gameplay, og effekter flyver om ørerne på helten. Samtidig er der i denne omgang mulighed for at zoom ind på spilleren.

FAR ER IKKE SUR...

Når Barbaren bliver sur, så er det bare med at komme væk. Dette opdager disse monstre dog alt, alt for sent. Så kunne de lære det.

Premiere 2011



Diablo III

Platform **PC** Udvikler **Blizzard** Udgiver **Activision**
Blizzard Genre **Action / Rollespil**

DET TREDJE KAPITEL I DIABLO-SAGAEN sagaen har delt vandene. Mens mange fans verden over glæder sig til endnu et dybt hack and slash-eventyr, er der andre, der føler, at oplevelsen er blevet forvandlet til en omgang regnbuefarver fra happyland.

Uanset holdningen, fik vores GRTV-team dog syn for

sagen på den netop overståede tyske Gamescom-messe, og de er ikke i tvivl: Diablo 3 fanger stemningen fra de første spæde skridt i den dømonfyldte verden, runde former eller ej.

På Blizzards stand kunne man således få syn for sagen med troldmanden, heksedoktoren og barbaren. Sidstnævnte kan med rette kaldes en genganger fra de tidligere spil. Han er dog ikke en direkte kopi, og med Hulk-lignende angreb, er det er tydeligt at udviklerholdet har haft et ønske om at skabe mere end et spil domineret af enknaps-klasser. Dog uden at låne for meget fra World Of Warcraft, og dermed skabe et spil hvor kontrol

dominerer over angreb. På Blizzcon blev den fjerde ud af de fem planlagte klasser annonceret i form af munken. Munken er endnu en melee-klasse, dog i en noget mere skrøbelig udgave. Men hvad denne klasse mangler i hårdførhed, kompenserer han for med at hav af fikse tricks. Hurtighed, og en brændende hellig ild er nøgleordene i denne sammenhæng.

Diablo 3 føles stadig som et godt hack and slash. Og på trods af mindre kantede omgivelser, samt flere farver, er det tydeligt, at dette ikke ender som en regnbueglad udgave af de to forgængere.

Lee West



Mass Effect 2

Platform **PS3 / X360 / PC** Genre Rollespil Premiere 2009

Når EA Montreal og BioWare slår pjalterne sammen om at levere det næste afsnit i det velafpudsede actionfyldte eventyr, er der lagt op til store sager. Et forbedret kampsystem og kunstig intelligens samt nye alien racer er blandt de nye tiltag på sci-fi menuen. Mængden af animationer ryger også i vejret.



Brutal Legend

Platform **PS3 / X360** Genre Action Premiere Oktober

Rocktober som producer Tim Schafer allerede har navngivet måneden hvor Brutal Legend udkommer, er lige om hjørnet, og rock-eventyret med Jack Black i rollen som roadien Eddie Riggs, ser bedre ud end nogensinde før. Der loves pigtråds-musik for alle pengene, masser af action og en portion humor.



Scribblenauts

Platform **NDS** Genre Puzzle Premiere Oktober

Et stjerne skal indfanges i hver bane, men hvordan du gør det kommer helt an på din fantasi, for grænser er der ikke mange af. Hvis stjernen er fanget i et træ, kan du eksempelvis blot skrive "ladder", selvom "chainsaw" eller "fire" er sjovere. Mulighederne synes uendelige. Scribblenauts kan blive fantastisk.



Assassin's Creed 2

Platform **PS3 / X360 / PC** Genre Action Premiere November

Når Altaïr afløses af Ezio Auditore di Firenze, flyttes handlingen samtidig til Italien i det femtende århundrede. Leonardo Da Vinci deltager også i løjerne, og denne gang er det med en hovedperson, der ikke er bange for vand. Så forvent nye måde at snigmyrde på til lands, til vands og i luften.



Dragon Age: Origins

Platform **PS3 / X360 / PC** Genre Rollespil Premiere Oktober

Af mange spillere spået som den spirituelle efterfølger til Baldur Gate. Vi har dog svært ved at se denne sammenligning når muligheden for at spille flere på samme skærm ikke er til stede. Ikke desto mindre loves der forrygende historiefortælling krydret med masser af episke kampe.



New Super Mario Bros.

Platform **Wii** Genre Platform Premiere November

Den store nyhed i denne omgang er derfor muligheden for at spille fire spillere på samme skærm i jagten på mønterne. Mario, Luigi og to af de små paddehattevenner står for underholdningen i, hvad der let kan ende som det bedste Mario nogensinde. Nintendo DS-udgaven sælger i øvrigt stadig som varme nudler.



Bayonetta

Platform **PS3 / X360** Genre Action Premiere 2010

Den platinblonde Dante er skiftet ud med heksen Bayonetta, der foruden at kunne forvandle hendes hår til benknusende magier, også gemmer på skydevåben overalt på kroppen. Det giver uægtelig noget opmærksomhed når den tidligere producer på Devil May Cry-serien siger, at han giver genren et spark i klodserne.



The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Platform **NDS** Genre Rollespil Premiere 2009

Links eventyr nummer to til Nintendo DS er godt på vej, og de største nyheder ser ud til at blive at eventyrerens båd denne gang er skiftet ud med et tog, hvortil man med stylussen vil kunne tegne togskiner. Også nye værktøjer i form af en transportabel tornado-pistol, samt en fjernstyret kæmpe ridder er inkluderet.



F1 2009

Platform **Multi** Genre Racing Premiere 2009

Det er kun Wii-ejere der får lov til at opleve hvordan Codemasters tager sig af Formula 1 i år, da både Xbox 360 og Playstation 3-ejere må vente til næste år. Wii-versionen ser dog særdeles lækker ud, og selvom Codemasters har sat Sumo Digital til at udvikle, håber vi på at kunne gøre Button, Vettel, Hamilton og Webber kunsten efter.



Final Fantasy XIII

Platform **PlayStation 3 / Xbox 360** Genre Rollespil Premiere 2010

Den engelske oversættelse skulle være så godt som færdig, og Square/Enix har nu meldt ud at både Playstation 3 og Xbox 360 versionerne begge lanceres på samme tid næste år, i både Europa og USA. Grafisk ser spillet ud til at sætte nye standarder, og firmaet lover at historien og kampsystemet bliver mindst lige så fantastisk.



All Points Bulletin (APB)

Platform **PlayStation 3 / PC / Xbox 360** Speltyp Action Premiere 2010

David Jones og Realtime Worlds står for udviklingen af All Points Bulletin, og da Jones var hjernen det originale Grand Theft Auto samt Crackdown, forventer vi et effektivt MMO fyldt med politi og røvere. På GDC blev det afsløret at Vivox ville stå for kommunikationen, og at spillerne vil få mulighed for, at ændre på stemmen.



Starcraft II

Platform **PC** Genre Strategi Premiere 2010

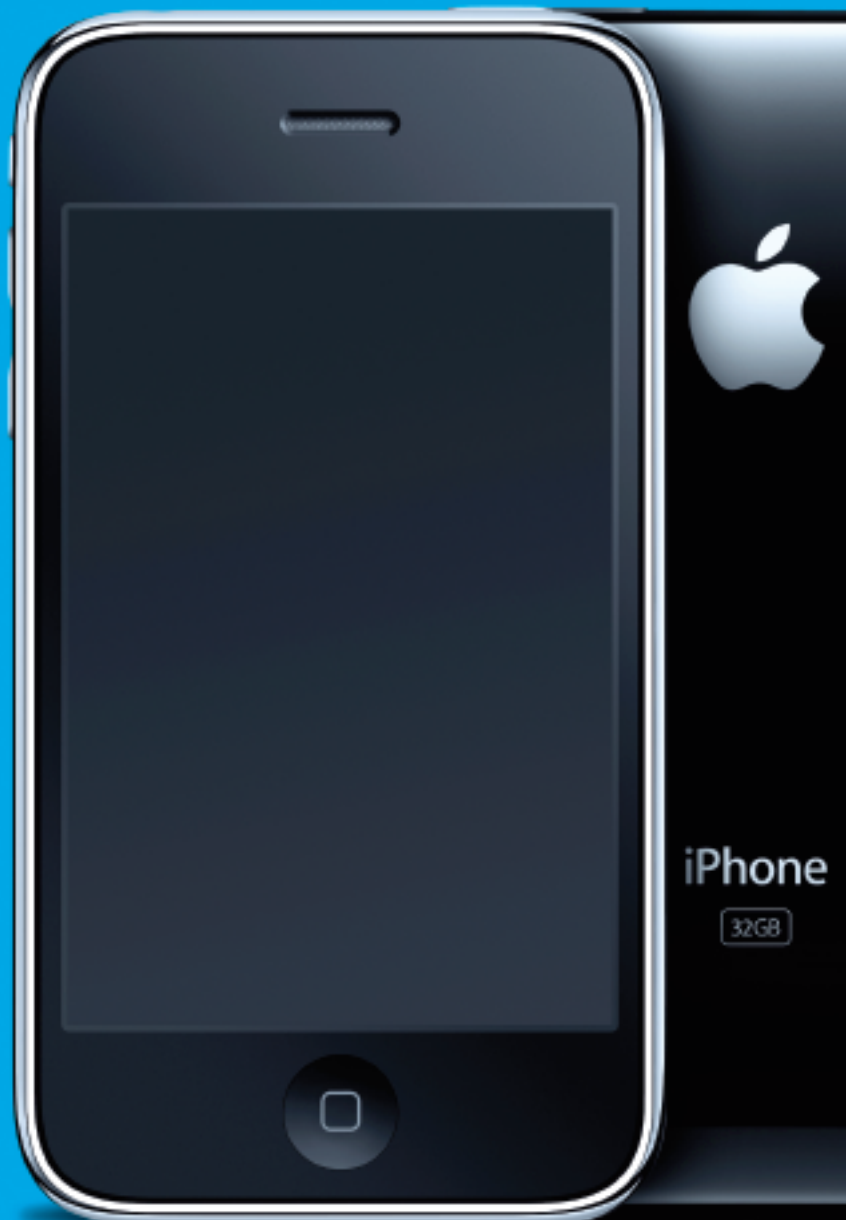
Når Blizzard engang kaster næste episode af det klassiske strategispil på gaden, bliver det som første del af en trilogi, med stor fokus på historiefortælling. Der bydes på 25 nye missioner til solospilleren, og selvfølgelig online multiplayer bestående af de sædvanlige Protoss, Terran og Zerg-styrker i kamp, men med nye evner.

Fremtiden

Med en opdateret DS, en endnu bedre iPhone og en redesignet PSP, er der mere fart i det håndholdte marked end nogensinde før. Vi guider dig igennem alle tre platforme



en i lommen



SONY

PSP GO!

Efter 15 års total bærbar dominans fra Nintendo lancerede Sony **PSP'en** og brød det monopollignende marked. Og efter fem år på markedet, satser man nu på den nye og steghede **PSP Go**



Specifikationer

Udvikler: Sony
Pris: ca. 2800,-
Udgives: 1. Oktober
Farve: Sort
Lagringsmedie: Flash-hukommelse
Tilkoblinger: Bluetooth, WiFi, USB
Batteritid: 3-6 timer
Kamera: Nej
Billede: 3,8"-skærm (480x272 pixels)
Farver: 16,77 millioner
Størrelse: 128x69x16,5 mm
Vægt: 158 gram

”Go kommer i oktober”

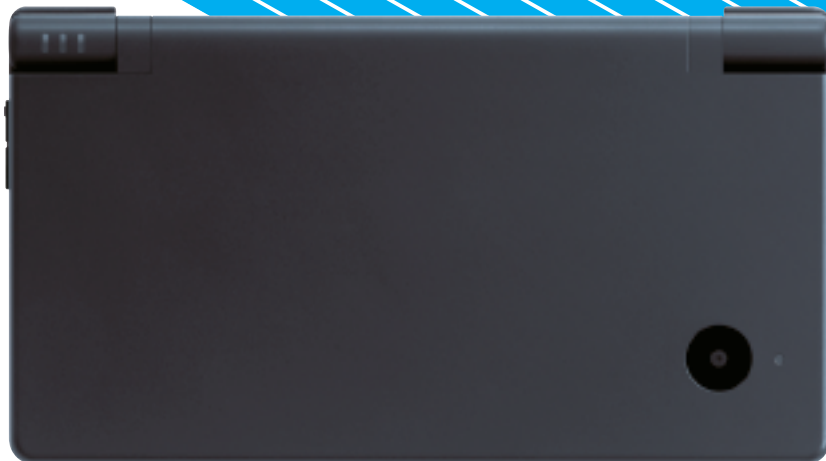
SONY SKIFTER GEAR

Noget gammelt, noget nyt, noget lånt, noget blåt

Ja, det virker nærmest som om Sony er ved at arrangere et bryllup mellem os og PSP Go. Egenskaberne i den nye bærbare, passer nemlig præcis ind i rubrikken ovenfor. Man har nemlig beholdt alt, der var godt ved den gamle PSP, som en stor, herlig skærm, de udmærkede knapper og styrekors. Men samtidig har Sony rettet blikket fremad og turdet satse på en bærbar enhed uden UMD-skiver. I stedet downloades alle spil, og man har endda satset på en model, der kan foldes ud, således at den fylder mindre i lommen.

Sony har heller ikke set sig for gode til at låne alt det, der er godt ved konkurrenternes Nintendo DS eller iPhone. Derfor har PSP Go nu samme type butik, hvor der kan handles småspil fra, ligesom den har indbygget flash-hukommelse. Og det blå? Den nye PSP er udrustet med Bluetooth-understøttelse.

PSP Go er altså både mindre, smidigere og har bedre tilslutningsmuligheder – og så den dobbelte batteritid, fordi man samtidig har sløffet UMD-skiverne. Men som alle ved, så er et bryllup ikke gratis. Omkring 2.800 kroner, kommer en PSP Go til at koste, og det er omtrent samme pris som en PlayStation 3 Slim. Sony har dog ikke tænkt sig at erstatte den eksisterende PSP-model med den nye, men blot at tilbyde den ved siden af. Dermed kan man vælge den ældre model, hvis pengene ikke rigtig rækker til det. Vil man være med på den værste, og hvem vil ikke det, så gælder det om at være klar foran spilbutikkerne d. 1. oktober, for der lanceres PSP Go.



Fremtiden for PSP Go

Resident Evil, Grand Theft Auto og et nyt bærbart Motorstorm

Allerede ved lanceringen af PSP Go, vil Sony kunne tilbyde masser af klassiske PSP-spil til download. Desuden satser man stenhårdt på nye storspil af en hvis kvalitet, blandt andet fra serier som Resident Evil, Grand Theft Auto og Motorstorm. De lanceres nemlig inden længe. Sony har også en filmtjeneste under udarbejdelse, der skulle komme i år 2010, og inden for ganske kort tid, bør det også være muligt at downloade tegneserier fra Marvel. PSP Go er helt enkelt en satsning fra Sonys side og den viser, at man giver den lille pakke krudt en god portion opmærksomhed i årene fremover.

Fire grunde til at du bør skaffe dig en PSP Go!

1 Den skarpe skærm

PSP'en har en fremragende og meget skarp skærm, som bare må opleves med sine 3,8 tommer, noget der gør den ideel til både spil og film. Til PSP Go er den desuden skarpere, end nogensinde før. Til trods for at PSP Go-skærmen er lidt mindre end sin forgængers, er den dog større end Nintendo DS'ens skærm tilsammen. Selv baggrunds-belysningen er rigtig god og gør, at man kan spille selv i stærkt lys.

2 Stort spiludbud

Allerede i dag findes der over 1000 PSP-spil på markedet, blandt andet succeser som Grand Theft Auto: Vice City Stories, Metal Gear Solid: Acid, Burnout Dominator og flere udgaver af Buzz. Sony lancerer samtlige af disse spil i download-form til PSP Go, og man kan for ganske få penge, fylde det 16GB store flash-hukommelseskort ud med yderst fede spil. Desuden venter der rundt om hjørnet en række indie-spil.

3 God onlineunderstøttelse

Da Sony har fjernet UMD-læseren fra PSP Go, har man i stedet udrustet den med et rigtig godt online-tiltag. Den vil både kunne hente film, spil og endda tegneserier, der afvikles direkte på skærmen. Men Sony har også større planer end dette, og om ikke så forfærdelig lang tid vil der komme flere tjenester til. Desuden bør man hæfte sig ved, at PSP Go har indbygget Skype og en rigtig god browser.

4 Jukeboksen i lommen

PSP'en har altid kunnet læse MP3-filer, men med PSP Go satser man hårdere end nogensinde på musik. Foruden muligheden for at hente musik og musikvideoer, har man også inkluderet tjenesten Sensme. Ved at analysere musikken der lyttes til, finder programmet lignende bands og kunstnere, der måske kunne have interesse. Det er altså meningen, at du igennem denne tjeneste kan finde helt nye favoritter.

Horisontens spil

Her er nogle PSP-spil du skal holde øje med



Jak and Daxter

Dec



MGS: Peace Walker

Marts

De mange fans har snakket og snakket om et nyt Jak & Daxter, og i november er det endelig tid til The Last Frontier. Et platformspil, der ser mindst ligeså charmerende ud som de gamle spil i serien. 40% af eventyret kommer i denne omgang til at foregå i en række flyvende og kørende enheder.

Vi elsker Metal Gear Solid 3 og har drømt om en opfølger. Dette må Hideo Kojima have hørt, for han og resten af holdet lancerer Peace Walker næste år. Det er en direkte fortsættelse til Snake Eater, der ser rasende flot ud og som understøtter co-op og spil-momenter lånt fra spil som Army of Two.



Gran Turismo

Okt



Little Big Planet

Okt

Polyphony har ikke sjusket med Gran Turismo PSP, der skulle indeholde banerne og lignende fra Gran Turismo 4, kombineret med bilfysikken fra Gran Turismo 5. Totalt kommer der til at være over 800 biler fra verdens mange fabrikker. Det fedeste bærbare racingspil ser altså ud til at blive virkelighed.

Man har droppet multiplayerunderstøttelsen, men har ellers ladet Little Big Planet til PSP være intakt, med samme herlige grafik og alle bandedesignerens funktioner i behold. Dermed kan man selv sætte sig ned og konstruere sin drømmebane, eller bare hente en af de flere tusinde, der allerede findes.

NINTENDO DSi

Netop som vi troede, at hele verdens befolkning, allerede havde købt sig en **Nintendo DS**, overrasker Nintendo med **Nintendo DSi**, der på blot nogle måneder har slået alle tænkbare salgsrekorder

”DSi har to kameraer”

Specifikationer

Udvikler: Nintendo
Pris: ca. 1800 kroner
Udgives: 3. april 2009
Farve: Sort, hvid
Lagringsmedie: Flash-hukommelse /SD-kort
Tilkoblinger: WIFI
Batteritid: 10-15 timer
Kamera: 0,3 megapixels
Billede: 2x3,25"-skærme (256x192 pixels)
Farver: 260.000
Størrelse: 74.9x137x18.9 mm

108 MILLIONER SPILLERE

Nintendo fortsætter med at dominere

Det forlyder at Microsoft arbejder på en bærbar konsol, at Sony har flere planer for deres PSP og at iPhone 3GS er teknisk stærkere end Wii. Der er med andre ord behård konkurrence på markedet. Alligevel kunne det ikke rage Nintendo mindre. De har den laveste opløsning, en præstation der ligger lavere end de fleste mobiltelefoner og absolut ingen finesser at prale af. Nintendo satses i stedet på enkelthed, og skaber den slags enheder som masserne har behov for, frem for kun teknik interesserede.

Dette ledte til den største spilsucces nogensinde, og da Nintendo skulle følge deres Nintendo DS-fremgang op med noget nyt, lavede man Nintendo DSi. En bærbar enhed med en lille hukommelse på godt en kvart gigabyte, et digitalkamera på 0,3 megapixel og muligheden for at hente bittesmå spil via det trådløse internet. Og det var det hele, ikke engang MP3-filerne understøttede man.

Og hvordan gik det? Det blev en bragende succes, naturligvis. De tidligere salgsrekorder, der blev sat af den slankere Nintendo DS Lite-model, blev totalt udkonkurreret, alle skulle have en Nintendo DSi. Kort sagt kan det bare konstateres, at Nintendo stadig har fremtiden foran sig på den bærbare side. De er ganske enkelt bedst til at vide, præcis hvad forbrugeren gerne vil have og hvilke funktioner de gerne vil bruge i spillene. Nintendo DSi er kort sagt en triumf, og du kan være stensikker på, at alle udviklere fortsat understøtter formatet 100 % i årene fremover.

Alle bruger DSi Ware

Log på og hent ekstra billige spil ned

Der har længe været forholdsvis billige download-spil til konsollerne. Derfor har Nintendo også lanceret DSi Ware, der er en lignende download-tjeneste til Nintendo DSi, fyldt med småspil til omkring 70 kroner stykket. Der er også super enkle mikrospil til 15 kroner og en række billige applikationer til under en tier. Og hvad er så en applikation? Jo, ser du, da DSi kan andet og mere end bare at afvikle spil, findes der også musikprogrammer, sprogkurser, lommeregner, madlavningstips, træning og en masse andet. Tjenesten er i dag en succes og udviklerne står i kø for at lave ting til DSi Ware.

Fire grunde til at du bør skaffe dig en DSi!

1 Større og bedre skærm

Nintendo DS har altid haft meget små skærme, men på Nintendo DSi er der faktisk to 3,25 tommer skærme. Desuden er kvaliteten blevet meget bedre, hvilket gør grafikken i en lang række spil meget tydeligere. Det gør bl.a., at ældre spil som New Super Mario Bros. og The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, aldrig har set bedre ud. Skærmene har desuden fået en antireflex-behandling, så de er langt bedre.

2 Indbygget browser

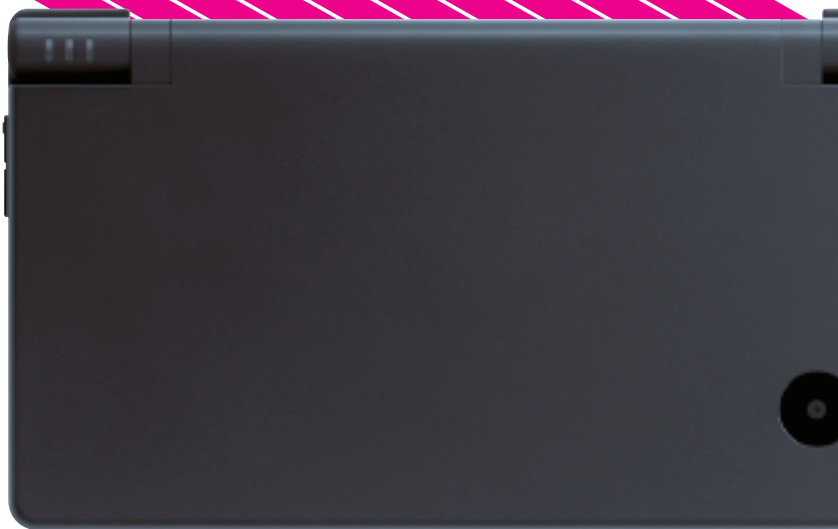
Dem som ville surfe nettet på deres Nintendo DS, var nødsaget til at købe en ellers gratis browser fra Opera, noget der løb op i et par hundrede kroner – og det fungerede stadig ikke særlig godt. I Nintendo DSi findes Opera allerede indbygget og takket være Nintendos beslutning om at udstyre den nye maskine med mere hukommelse, er det nu en pletfri oplevelse at surfe online, der hvor der er trådløs forbindelse.

3 Godt med hukommelse

Nintendo DSi indeholder 256 megabyte hukommelse at gemme på, hvilket mere end rækker for de fleste, eftersom Nintendo opmuntrer til mindre programmer og spil via DSi-tjenesten. Men for den som virkelig gerne vil have mere ud af maskinen, så kan den udvides med et SD-kort på op til 32 gigabyte. Dette bliver der sikkert brug for i fremtiden, da Nintendo går med store planer for download-demoer og endda film.

4 Sjove kameraspil

Ud over at de yngste synes, at det er sjovt at lege med de billeder, de selv har taget via det medfølgende program, så er der faktisk flere spil, hvor kameraet aktivt bruges. Ikke mindst i DSi Ware-spillet Wario Ware: Snapped, hvor det gælder om at spille alle de lynhurtige spil, ved at bevæge kroppen. Flere Nintendo DSi-eksklusive spil er også på vej i den nærmeste fremtid. Heriblandt vil være firmaets meget populære Pokemons.



Horisontens spil

Her er fire kommende NDS-spil du skal holde øje med



Zelda: Spirit Tracks

Dec

Spirit Tracks ser virkelig unikt ud. At Link er en ingeniør, der rejser rundt i sit tog verden over, lyder mest af alt som om nogen hos Nintendo har røget jolleurt. Men det indeholder masser af klassiske huler, der skal udforskes med genfærdet fra det oprindelige Phantom Hourglass.



Scribblenauts

Okt

Et unikt puzzleplatformspil, hvor det kun er din egen kreativitet, der sætter grænserne. Hver eneste ting på det engelske sprog, kan bruges til at løse problemer, hvad enten det handler om en spætte, en svamp, et kunstmuseum eller en dominikanermunk. Bare skriv ordet og se så, hvad der sker.



Kingdom Hearts 358/2 Days

Nov

Actionrollespillet med det svære navn udspringer sig mellem del et og to i serien. Der følger vi Roxas, et alter-ego af den gamle hovedperson Sora, i et eventyr, der tager os med til forskellige Disney-verdener i et virvar af eventyr og sortklædte japanske emo-helte. Det bliver sikkert rigtig godt.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Okt

Mario-brødrene småbizarre rollespileventyr fortsætter på DS med en uventet drejning. En skummel magiker har givet Bowser muligheden for at krympe og sluge sine fjender. Spillet udvikler sig på to fronter: dels med Bowser som hovedperson, og dels med Mario og Luigi på eventyr inden i ham.

APPLE IPHONE 3Gs

Trods stenhård konkurrence lykkedes det **Apple** at sætte sig på MP3-afspiller scenen. Med iPhone blev de senere smartphone-ledende og med **iPhone 3GS** er der tale om en spilleenhed.

” 3GS er stærkere end Wii ”

Specifikationer

Udvikler: Apple
Pris: 5500-6000
Udgives: 19 juni 2009
Farve: Sort/hvid
Lagringsmedie: Flash-hukommelse
Tilslutninger: Bluetooth, GSM, 3G, WiFi
Batteritid: 5-16 timer
Kamera: 3 megapixls
Billede: 3,5" skærm
320x480 pixls
Farver: 260.000
Størrelse: 115,5x62,1x12,3 mm
Vægt: 133 gram

iPhone

32GB

APPLE VIL VÆRE MED NU

Apple bliver en spiller at regne med

Apple har det seneste årti haft samme usvigelige sans for, som Nintendo, at skabe lige præcis det produkt forbrugeren vil have. I dag findes stort set alle funktioner i produkterne. Denne form for tankegang resulterede tilbage i 1998 i computeren iMac, hvor man droppede alle tanker om disketter og alle mulige ekstra programmer, og i stedet fokuserede på forbrugeren samt fremtiden.

Præcis den tankegang går igen med iPhone, der til at begynde med savnede de lettere meningsløse standardfunktioner som 3G-understøttelse og MMS. Men med dens overlegne forbrugervenlighed og smarte design, blev iPhone en dundrende succes, som siden har fået to opgraderinger, hvoraf den seneste, iPhone 3GS, ikke bare er en strålende telefon og lommecomputer, men også er blevet en formidabel spilleenhed. App Store fyldes imens op med billige indie-spil, stor produktion fra velkendte udviklere og mængder af skønne småprogrammer.

Præstationsmæssigt er den bedre end PSP, og flere udviklere har til og med sagt, at den er bedre end Wii. Selvom det er gået uhørt hurtigt for Apple, at blive en spiller på markedet, forventes iPhone at blive endnu større, og derfor holder både Sony og Nintendo nøje øje med firmaets mindste bevægelse. For selvom både PSP og DS har flere funktioner, så er iPhone den eneste, der også er en mobiltele- fon. På den måde bliver iPhone langt mere et stykke essentielt stykke isenkram, man har med og som kan bruges, når man står og venter i en kø eller taget bussen og toget.

Overlegne online-muligheder

Over en milliard downloads fra iTunes Appstore

Apple er i forvejen verdens førende inden for distribution af digital musik via iTunes Store, da stort set alt kan hentes. Samme infrastruktur har Apple brugt på App Store, hvor man kan hente spil og lignende til iPhone. Der er tæt ved 100.000 forskellige applikationer til maskinen nu, modsat kun 500 for ca. et år siden. Der er allerede downloadet over to milliarder ting ned fra App Store i prisklasser fra det fuldstændig gratis til det der koster omkring hundrede kroner – og udvalget er så stort, at hverken Nintendo eller Sony nogensinde kommer i nærheden af det. Det er ret så imponerende.

4 Grunde til hvorfor du bør skaffe dig en iPhone

1 Brugervenligheden

Præcis som med operativsystemet, er Apple verdens førende i brugervenlighed, og at skulle læse manualer, er helt overflødig eftersom alt er vanligtvis intuitivt. iPhone er rasende enkel at anvende, selv uden stylus, til forskel fra andre produkter. Man kan forstørre tekst, skrive SMS og spille med fingeren uden nogen former for problemer. Det er dette system alle smartphone-fabrikanter i øjeblikket forsøger at kopiere.

2 Den kan det hele

Det betyder ikke noget, om du vil se film, lytte til musik, fortage notater, navigere via GPS, skrive en mail, surfe på nettet, ringe til en ven, bruge valutakurserne eller noget helt andet. iPhone 3GS er præcis alt det og mere til, og det er virkelig en suveræn ting at have med sig. Og så har vi ikke engang nævnt, at den også er en solid spillemaskine med en god præstationsevne og et fantastisk udvalg af spil til enhver smag.

3 Understøtter 3G

Selvfølgerlig kan du hente spil hjem trådløst på Nintendo DSi og PSP Go, men forsøg at gøre det, mens du ræser afsted på motorvejen med 100 km/t, iPhone har en 3G-opkobling og skal derfor ikke bruge WiFi, og har du bare et nogenlunde abonnement, så findes der ikke det sted, hvor du ikke kan hente de bedste stykker musik og de sjoveste spil. Du har nemlig adgang til alt, hvad der er på iTunes og App Store.

4 Rolando ruller videre

Ja, vi er nødt til at nævne det. Det Loco Roco-lignende Rolando, ligner ved første øjekast de orange og lettere ufornelige Rocos mindre brødre. Vores svenske kollega anmeldte forleden spillet og gav det den imponerende karakter på 9/10, og dens opfølger fik samme karakter og følgende ord med på vejen: "Rolando 2: Quest for the Golden Orchid er et fantasifuldt, smart designet, udfordrende og underholdende spil."

Horisontens spil

Her er fire spil til iPhone 3Gs du skal holde øje med



Rally Master Pro

Nov

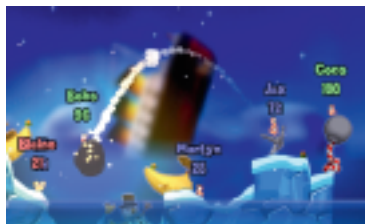
Mobiltelefonspillet Rally Master anses for at være et af de bedste spil der er lanceret. Derfor er det heller ikke så mærkeligt, at vi ser frem til iPhone-konverteringen, der dels får en kraftig opdatering på den grafiske front, men som også får mere indhold. Totalt loves der mere end 27 baner i alle slags veje.



Portal

Nov

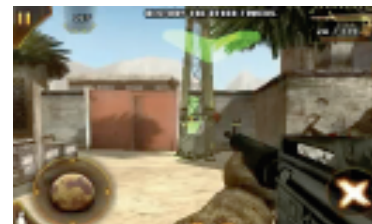
Valve er ikke selv indblandet i udviklingen af projektet, men det forhindrer ikke iPhone-versionen af det kommende Portal, i at være skræmmende velgjort. Med kun få kompromisser, findes alle de vidunderlige puzzles, vi allerede er kommet til at elske, og vi ser frem til at se, om der er kage i iPhone-udgaven.



Worms

Okt

Nej, der findes ikke noget nyt i Worms, og derfor er det også lettere underligt, at det har taget Team 17 så lang tid at lancere det til iPhone. Men ligesom de mange andre versioner, er det forbandet spilbart, specielt sammen med vennerne, og det er uden tvivl et af de bedste spil til iPhone.



Modern Combat: Sandstorm

Sep

Man frygter lidt at ens iPhone smelter, når man ser Modern Combat: Sandstorm blive afviklet i fremragende og ret avanceret stil på Apples lille underværk. Det er et klassisk skydespil i samme stil som Call of Duty, med et højt tempo og en strålende styring. Et fuldblodsspil, til lommen altså.

MIDGARD GAMING CASE

„Midgard“ - home of mankind and protected by Thor, God of thunder, and his hammer. Signaling the strength of divinity and mercy, but at the same time propitiating the hardware you built in. Combined design and features such as black coated SECC and steel mesh are spotlighting your chassis when your system is built. Furthermore this chassis is supplied with 2 x 120mm pre-installed fans (orange blade and black, transparent housings), but another 5 fans can be mounted in different areas for best possible airflow.



XIGMATEK

KEID 20 GAMING HEADSET

The Mionix Keid 20 is a comfortable, high quality headset, specifically developed for gaming. The 50 mm driver is optimized for clear and precise sound. The large-size ear pads have an ergonomic design and are equipped with a special memory foam that forms after your ears. The headband is flexible and auto adjusts to your head. The ergonomic design, superior comfort and an optimized sound makes Mionix Keid 20 to a perfect choice for long sessions of intensive gaming.



NEW!



NEW!



NH-U12P SE2 CPU COOLER

Recommended by more than 150 leading international websites and magazines, Noctua's NH-U12P series has become a benchmark in premium quality quiet cooling. The new NH-U12P SE2 now comes with two NF-P12 fans for further improved performance and adds support for LGA1155 as well as LGA1366 via the latest SecuFirm2™ multi-socket mounting system. Topped off with Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound, the NH-U12P SE2 forms a complete quality package that continues the NH-U12P series' legacy of superb quiet cooling performance.



STEELSERIES 9HD GAMING MOUSE PAD

SteelSeries 9HD is a hard plastic composition specifically engineered for professional gamers who demand extremely consistent precision, accuracy and stability. The finely textured surface consists of tens of thousands of light reflecting microscopic points, optimized to enhance the tracking capabilities of next-generation gaming mice.

- HD surface offers superior tracking
- Finely textured plastic composition
- Steady glide, medium friction



NEW!

STEELSERIES XAI LASER GAMING MOUSE

SteelSeries Xai is a tool - not a gadget. The SteelSeries Xai Laser Mouse features state of the art technology and groundbreaking technical specifications. The technology, shape, size, weight and surface of the SteelSeries Xai were designed with one purpose: to enhance the users performance.

- Best-in-class technology: 100-6001 CPI, 12,000 FPS
- High definition sensor sporting 10.8 MegaPixels Per Second
- Advanced on mouse menu system on built-in LCD display
- Use the same settings as pro gamers with gamer profiles
- Advanced macros through 8 programmable buttons



NEW!



NEW!



CM STORM SCOUT GAMING CASE

- Fierce exterior design inspired by military weapons.
- Reinforced carrying handles for fast and efficient mobilization.
- Menacing all black interior and window side panel
- Stealth panel for tuning your lights.
- StormGuard™ - security system for guarding your peripherals.



PC 350 PRO GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing
- Large size microphone for highest intelligibility
- Optimized for Binaural Perception
- Passive attenuation of up to 32 dB
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY



Optimally designed aluminum fins disperse heat away from the CPU via 5 heatpipes, while the high capacity 120mm fan quickly cools the heatsink for stable operation of high performance CPUs.



PWM Fan with Auto/Manual Control includes PWM Mate, the world's first RPM controllable PWM fan speed controller, with the options of 3-Speed Auto or Manual Control Modes.



Ultra Quiet 120mm Blue LED Fan Switching noise eliminated 120mm fan incorporated for ultra quiet operation and Blue LEDs for cool aesthetics.

CNPS10X EXTREME CPU COOLER

Low-noise 120mm Blue LED CPU cooler that has powerful cooling performance.

- Dimensions: 136(L) X 100(W) X 160(H)mm
- Weight: 920g
- Materials: Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes: 5 x U-shaped heatpipes
- Fan: PWM 120mm Blue LED Fan
- Fan RPM: 1,000 - 2,100rpm ± 10 %
- Noise: 20.0 - 39.0dBA
- Fan Bearing: 2 Ball-Bearing
- Nominal Fan Voltage: 12V
- Fan MTBF: Over 50,000 hrs

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual-Core, Core i7, Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon 64 X2 Dual-Core, Phenom II

ZALMAN



NEW!

TWO HUNDRED MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan

CP-850 850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



NEW!

- NVIDIA™ SLI™ ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

Antec
Believe it.



G11 GAMING KEYBOARD STAY IN THE GAME

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista



G9 LASER MOUSE TUNE FOR THE WAY YOU PLAY

The G9 Laser Mouse is built with advanced customisation technology to tune performance, look and feel. Interchangeable grips, weight tuning and a dual-mode scroll wheel give you personalised comfort and control. A 3200 dpi gaming-grade laser engine with full-speed USB and onboard memory profiles improve your gaming performance.



G25 RACING WHEEL REAL METAL. REAL LEATHER. REAL RACING.

Simulator-grade force feedback, 900 degree steering and 6-speed shifter - Some of the Logitech® G25 Racing Wheel features, including a 28cm (11") leather-wrapped stainless steel frame wheel and full pedal set with accelerator, clutch, and brake. Now it's not the wheel's fault if you don't win. For PC, PlayStation®2 and USB only.



NEW!

BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

Announcing the BETA, a mid-tower steel case that delivers gamers a chassis designed for tremendous value without sacrificing performance. Built for maximum expandability, BETA expansive jet black interior provides ample room for 4 external 5.25" drives, 5 HDD racks, and fits large 10.5" performance graphics cards. NZXT continues their expertise in effective cooling by offering BETA users expanded cooling that directly cools video cards and CPU with 4 120mm fans (1 front, 1 rear, and 2 side) and a meshed front panel that improves airflow. The front 120mm fan can fit thicker fans like the Scythe Ultra Kaze that can help maximize airflow. Additional features like screwless installation for 5.25" drives/hard drives and top mounted USB/Audio enhance ease of installation and convenience for gamers.

PANZERBOX CLASSIC SERIES ALUMINUM ATX CHASSIS

Panzerbox features the best airflow in its class, boasting two 190mm and one 120mm fans that churn out a combined 300 CFM. The Panzerbox's pure aluminum design makes it a light and luxurious option for travel and LAN parties and the welded chassis enhances strength and support. Dual radiator support and full expandability with room for high performance 10.5" cards, 4 hard drives, 3 5.25" drive bays, and oversized heatsinks offer gamers and enthusiasts even more options to increase performance while a removable motherboard tray makes upgrades easy and painless.



NEW!

NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

LAP 1/3

TIME 00:52.50

Flere anmeldelser www.gamereactor.dk

A

Anmeldelser

2 Tønner Foust

1 Ken Block



Træd speederen i bund på en oplagt og flot fortsættelse

COLIN MCRAE DIRT 2

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Udvikler CODEMASTERS Udgiver CODEMASTERS Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Anb. Alder 12+

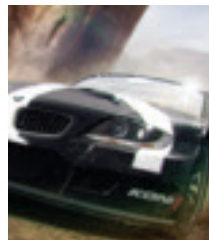
Det er blevet sagt utallige gange, at har man succes i USA, vil succesen hurtigt følge i resten af verden. Skal man følge den tese kan du godt regne med at blive introduceret for rallysporten i den kommende fremtid, for den amerikanske ungdom med hang til ekstrem-sport, har taget rally til sig som en af sine egne, grundet sportens inkludering i X-Games.

Sportens flugt fra finske ødemarker med et sparsomt publikum, der risikerede livet hver gang de ville nyde deres sport, til gigantiske

**DEN SKÆVE
INDGANG TIL
RALLY ER
ANDERLEDES**

stadions med hujende fans i alderen hvor regnbuefarvede tatoveringer er det fedeste i verden, er også afsættet Codemasters har brugt som raketbrændstof, til at genopfinde Colin McRae-spilserien.

Og den nye tilgang mærkes lige fra første gang billedet toner frem på skærmen, for godt nok er der tale om en videreudvikling af Codemasters lækre menu-system fra tidligere spil, men det hele er nu pakket ind i et ungdommeligt design. Derfor består menuen af din egen faldefærdige husvogn som beskues fra første-person. Alt er klistret til med plakater fra tidligere løb, mens der godt gemt under en masse rod skjuler sig et verdenskort, som langsomt får flere og flere løb tilføjet, alt efter hvor hurtigt du stiger i erfaring. Så snart du begynder at vinde et par løb, begynder også indbydelser, udfordringer og lykkeønskninger at blive kastet efter dig fra prominente køreere som Pastrana, Block, Foust og Mirra, og det hele minder i



Slet ikke rally?

Det virker som om det faste fokus på rallysporten er trådt en smule i baggrunden, for at give plads til den ungdommelige indpakning og attitude. Jeg kan udmærket forstå hvorfor Codemasters forsøger at få et endnu bredere publikum, men det virker en smule kvalmt på mig - uanset kvaliteten af spillet.

Hist hvor vejen slår...

Følelsen af at køre bil, er ganske enkelt fænomenal i Dirt 2. Du mærker hvert et lille ryk og bump, hver eneste lille gren og sten dine dæk måtte passere. Dette rykker hurtigt Colin McRae-serien tilbage på sejrspodiet i vores verden.



højere grad om noget fra et snowboardspil, end et spil om motorsport.

Den skæve indgang til genren spreder sig videre til udvalget af udfordringer, og tiden hvor et rallyspil kun handlede om at nå fra mål til mål med den bedste tid i behold, synes ligeså gammel som den Lancia Stratos Sandro Munari brugte til at vinde WEC tilbage i 1977.

I stedet har Codemasters rystet posen godt og grundigt, og serverer her enhver tænkelig variant af rally-ræs. Her er ræs med flere fartøjer på banen, ræs hvor ramte kasser giver ekstra tid, solo-ræs mod kun en anden kører, almindelig rally-ræs på tid, udholdenhedsræs, og en masse andre varianter, der holder det hele friskt.

Uanset den nye indpakning og de nye spillemuligheder, er det dog heldigvis på banen DIRT 2 for alvor viser hestekræfter. Vi var mildest talt begejstret for den overflod af



Når du nu sikkert ikke kan blive en rigtig rallykører, så er 500-600 kroner billigt sluppet for et liv som virtuel topkører. Du får på den måde både dyre biler, interessante rejser til eksotiske steder og en helt umådelig god fartfølelse for den pris. Vi har i hvert fald ikke i sinde at brokke os.

2er Tanggaard taler ud

Jeg spiller stadig ugentligt Race Driver: Grid - bare for lige at få det fartfix, min virkelighedens 1999 Seat Cordoba 1.6 ikke kan levere - så når Codemasters pludselig står klar med opfølgeren til Dirt, et andet af mine yndlingspil, så kan jeg nærmest ikke andet, end at synke i knæ og overgive mig. Dirt 2 er udstyret med en eminent bilfysik, en umådelig flot grafik og masser af sjove løb.

Sammenfatning Strålende opfølger til et af tidens bedste spil **8/10**

Dirt 2 stadig vil blande sig i toppen ved den næste kåring.

Codemasters kaster om sig med partikel-effekter som var det blevet en nationalsport og støv, mudder og vand fylder konstant skærmen på imponerende vis. Bilerne selv er fulde af detaljer, og specielt når de næsten uundgåelige uheld opleves inde fra cockpittet virker det hele faretruende realistisk. Kronen på toppen er dog lyseffekterne, der bader hele spillet i en lys-sætning så smuk, at du på ethvert tidspunkt vil kunne pause spillet og bruge det fastfrosne



Ken Block

Den professionelle rallykører Ken Block, der også har hjulpet til med udviklingen af Dirt 2, fortalte i et interview, at rallykørsel i høj grad handler om at dreje ind i svingene kort tid før man normalt ville gøre det i en bil, hvilket også er en regel der gør sig gældende i spillet. Derfor kræver spillet dedikation og reaktions-evner ud over det sædvanlige hvis du vil følge med på de højere sværhedsgrader.

billede som et postkort fra dit rally-utopia. Det er svært ikke at se Colin McRae: Dirt 2 som det bedste rallyspil på markedet, og det er selvom der ganske sikkert findes konkurrenter som byder på en mere realistisk tilgang til sporten. Helt uden fejl og mangler er det heller ikke.

Dirt 2 er i høj grad rallyversionen af det fabelagtige Race Driver: Grid. Det er den samme sublime blanding af detaljeprecision og arkade-fandenivoldskhed der går igen, og spillet er derfor også lige så svært at stoppe, når man først har strejft speederen en gang.

* Sammenfatning

Fremragende bilfysik, flot grafik og en glimrende styring, er med til at hive Dirt tilbage på podiet. Ægte rallyentusiaster skal dog være klar over, at det er mere end blot et rally-spil.

Jonas Mäki

8/10



formåen og forståelse for fart og fysik Codemasters viste med Race Driver: Grid, og den britiske udvikler beviser nu igen, hvorfor de muligvis er den bedste udvikler af bilspil på markedet i dag.

Intet andet rallyspil har nogensinde ladet dig mærke så tydeligt gennem kontrollere hvilket underlag du kører på, hvad enten det er løst grus, sand, mudder eller asfalt. Og fysikken strækker sig endnu længere, for også bilens vægt og fylde kommunikerer så præcist, at jeg flere gange følte en virtuel mavepumper, når bilen blev tvunget gennem en vandforhindring og farten derfor på et splitsekund blev pillet ud af den.

Da vi sidste kårede årets smukkeste spil, var det Race Driver: Grid, der lå i toppen af det tekniske barometer, og velvidende at der stadig er spil som Uncharted 2 og Assassin's Creed 2 i vente i år, er jeg ikke i tvivl om at Collin McRae:



Amerikas kække supersoldat sender nazisterne på retræte i Wolfenstein, der endnu engang er et sammenrend af flere elementer

WOLFENSTEIN

**GAMLE BJ
BLASKOWICZ
ER FRA EN
ANDEN TID**

Platform PS3 / Xbox 360 / PC Udvikler RAVEN Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Anb. Alder 18+

Lad os få det af vejen med det samme. Det seneste Wolfenstein når ikke de tidligere klassikere til kanten af de polerede nazimarchstøvler. Selvfølgelig er BJ Blaskowicz, det amerikanske svar på Arnold Schwarzenegger, komplet med et kækt blink i øjnene og en fast finger på aftrækkeren, tilbage for fuld udblæsning.

Det samme er de stramme nazister iført lange læderjakkter og en helt igennem rædselsfuld accent, der består af så mange hissende z'er, at det er svært ikke at klukke højt. Men det er også meningen, Wolfenstein er ikke et spil der tager tingene så alvorligt. Det er Indiana Jones krydret af med et par afsnit af The Twilight Zone. En kiste fuld af overnaturlige hændelser og usandsynligheder.

Men hvor historien ikke har nogle problemer med at spænde vidt og bredt, så er selve spiloplevelsen mere gammeldags end klassisk. BJ Blaskowicz er tilsyneladende fra en helt anden tidsalder, for når eventyrer som Nathan Drake eller Marcus Fenix klistrer til murkanter eller søger dækning bag betonpiller, stiller han sig helt ubesværet op og lader geværet tale. Imens kravler forvirrede tyske tropper rundt mellem kasser og bombekratre, for med jævne mellemrum, at gengælde skuddene. Når



Isenstadt Hvad der lader til at være en spændende by af muligheder, viser sig hurtigt at være en nazi-inficeret legolandsby uden særligt mange almindelige beboere. Trist, men sandt...

Onlinekampe

Multiplayer-funktionen er ikke overraskende solid, men der er sket meget siden 2001, og med spil som Enemy Territory: Quake Wars; Battlefield 1943, Killzone 2 og Call of Duty 4: Modern Warfare, på markedet er det svært at anbefale Objective, Stopwatch og den obligatoriske omgang Deathmatch som et renskuret alternativ.

Wolfenstein er bedst, så tømmer du kammer efter kammer af kugler ud i de tyske delinger med alskens virkeligt og uvirkeligt isenkram. Brølende geværer afløses af flammekastere og granater, der så igen udskiftes med Tesla-kanoner og andre eksotiske våben. Veilkræfterne gør også sit til at sætte skub i et par gåder undervejs, men det er næppe den indledende runde til Mensa-testen der lægges op til, blot et temposkift, der gør at Wolfenstein ikke føles som én lang actionscene. Desværre kommer fjenderne tit halsende efter dig,

nærmest som på en usynlig rød snor, og dermed bliver selv de bedste øjeblikke i Wolfenstein en smule forventede. Wolfenstein har også et problem på den grafiske side, der helt sikkert ikke er i bundklasse med maveplaskere som Turning Point: Fall of Liberty eller Legendary, men som heller aldrig rigtigt funklrer på fladskærmen.

Wolfenstein har ikke samme tiltrækningskraft som tidligere. Det er et spil der leverer action i spandevist, men uden det store, forkromede engagement eller dybde. Våbnene føles rimelige, men aldrig rigtigt overbevisende som de kugleslugende monstre i Killzone 2. Imens er grafikken kun passabel, og det er ganske enkelt ikke nok i en genre der teknologifiseret til op over begge øjenhuler. En klassiker bliver det desværre aldrig.

* Sammenfatning

Wolfenstein fungerer fint som et skydetelt med indlagte okkulte kræfter, gnækkende nazister og ubehagelige eksperimenter - ikke mere.

Thomas Tanggaard

7/10

Blichfeldt har som MetroidVania-veteran stillet sig klar

SHADOW COMPLEX

Plattform XBOX 360 Udvikler CHAIR Udgiver EPIC Premiere UDE NU Antal spillere 1 Anb. Alder 12+

Shadow Complex er allerede blevet kørt op som en af de mest ambitiøse Xbox Live Arcade-spil til dato, ligesom der også er blevet gjort meget ud af at fortælle, at det er Unreal-grafikteknologien der ligger som skelet for hele spillet.

Spørger du Donald Mustard, lederen af udvikleren bag spillet, er han dog meget mere interesseret i at fortælle om, hvordan dette er udviklerens forsøg på at give et moderne destillat af det bedste fra Metroid og Castlevania.

Og det er helt tydeligt, at udvikleren har lært deres lektie, for ganske som hos inspirationskilderne, starter man også spillet med alle de tilgængelige evner, før de kort tid efter fratages spilleren igen. Forskellen mærkes



Jason Fleming er manden der denne gang skal stoppe en verdensovertagelse. Dette sker med rigelig mængder ammunition og en lyst til at gennemsøge selv det mindste gemmested.

KÆRESTEN KIDNAPPES RET HURTIGT I SPILLET...

tydeligt, for fra fremtidig supersoldat bliver man smidt lige over i støvlerne på en næsten helt almindelig Jason Fleming, der er på klatretur med kæresten.

Der går dog naturligvis ikke lang tid før kæresten er blevet kidnappet, en mægtig underjordisk base er fundet og et komplot om at starte en ny borgerkrig i USA, er i gang med at blive optrevet.

√Pistolen erstattes for Jasons vedkommende hurtigt med en maskinpistol og senere et maskingevær, men meget sjovere er de specialvåben og specielle evner, der gradvist åbnes op for som historien skrider frem. Langt de fleste er gengangere fra genren, som muligheden for et dobbelt hop, ekstra fart og styrke, men i Shadow Complex forklares de



3D og 2D?

Dette ville have været et problemøst grafiksysteem, hvis det ikke lige havde været fordi Chair havde besluttet sig for at lade fjenderne bevæge sig i 3D, mens du kun får lov til at sigte i 2D. Løsningen er fundet ved at konsollen selv sigter på fjender i baggrunden af billedet, men det forløber ofte så problematisk, at man flere gange må spørge sig selv, om det ikke havde været bedre at spare på grafiklret og holde spillet til et 2D-plan i stedet. Bedre bliver det her heller ikke af at fjenderne ofte opholder sig uden for skærbilledet.

alle som del af den teknologi fjenden, Restoration, har udviklet til at overtage verdensherredømmet. Fjender findes i hobetal og heldigt er det derfor at ammunitionen til de mest tilgængelige våben er uendelig, mens granater, raketskyts og andet hurtigt kan genoplades.

Det største minus ved min gang gennem spillet har dog været, at Shadow Complex i den grad er stykket sammen som en introduktion til genren, hvor man konstant holdes i hånden. Bedre bliver det heller ikke af at Shadow Complex er særdeles lineært i forhold til sine genresøskende. Det er dog som XLA- og action-spil velsmurt og hektisk. Og er du ny til genren, er det alle pengene værd.

★ Sammenfatning

En god introduktion til genren, men mindre "holden i hånden" kunne have gjort en verden til forskel for de mere garvede spillere.

Thomas Blichfeldt

8/10



DISSIDIA: FINAL FANTASY

Plattform PSP Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Anb. Alder 12+



Myror i brallan Karaktäerna i Rise of Cobra är små som myror, detaljfattiga, fula och useft animerade.

På en ellers ganske begivenhedsløs og lettere overskyet sensommerdag i august sker det endelig. Mit første personlige møde med det verdensomspændende spillfænomen Final Fantasy. Introduktionen sker i form af den PSP-ekklusive titel Dissidia: Final Fantasy, der kommer som et ekstravagant mellemårtid inden Final Fantasy XIII, der med sin planlagte 2010 udgivelse allerede nu har bragt alverdens fans til bristepunktet i åndeløs spænding.

Ved spillets begyndelse er de to guder Cosmos, den gode, og Chaos, den onde, tornet sammen i et opgør som Cosmos ser ud til at ville tabe. I et sidste desperat forsøg på at vende slagets gang hidkaldes hun de ti helte fra Final Fantasy I-X spillene. Således forløber spillet som ti parallelle historieføløb, hvor man følger hver helts rejse frem mod det endelige opgør. Men skal du have nogen som helst forståelse af, hvad præcis der foregår på widescreen-skærmen, så bør du sætte dig ned med en del af spilhuset Square Enix' andre produkter, inden du spiller dette spil.

Dissidia: Final Fantasy er dybest set et 3D kampspil med stærke rollespils elementer og en snert af puzzle. Man har to puljer af points at holde styr på. Dels sine helbredspoints og dels sine angrebspoints, hvoraf sidsnævnte bestemmer, hvor meget skade man udøver. Det sne-dige i kampsystemet er, at man med specielle angreb, kan stjæle hinandens angrebspoints, og kampene bliver derved en konstant skiftende katten efter musen leg. Det strategiske element er ganske velfungerende, men det er som udelukkende at spille kampene fra ethvert rollespil, mens udforskningen udebliver totalt.

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at Dissidia: Final Fantasy er en noget brutal introduktion til serien. Har man ikke på forhånd et indgående kendskab til Final Fantasy universet, vil man i store dele af spillet føle sig noget udenfor de mange indforståede referencer. Er man dog allerede fan, kan man trygt lægge ét point oveni den endelige karakter.

★ Sammenfatning

Dissidia: Final Fantasy er ikke dårligt, men det er meget begrænset, og har nok ikke den charme som selve rollespilserien har.

Michael Bregnbak

7/10



Den spilmæssige udgave af Tarantinos blodige Grindhouse-film

WET

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT Udgiver BETHESDA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Anb. Alder 18+

Tarantino gjorde drab til smukke, blodige postkort i hans to fortrinlige Kill Bill-film, et par biografsucceser, der igen bygger på 70'ernes lettere usmagelige og skuespilmæssige fiaskoer, de såkaldte Grindhouse-film. Og det er tydeligt, at drengene og pigerne hos A2M har nydt netop disse film fra mørkets plysæder, for så snart Wet (der er en forkortelse for Wetworks) smides i maskinen, så er der dømt filmrende 8-millimeterfilm, godt med guitar og en god sjat attitude.

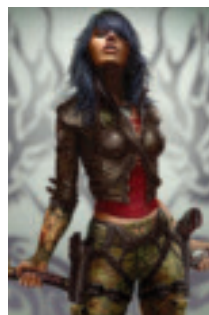
Og i virkeligheden er det alt Wet handler om. Det er svært at forsvare et spil, hvis historie er så tynd og kort, at den kunne



nedskrives bag på et frimærke. Det er endvidere svært ikke at se Rubi Malone som en femme fatale, taget direkte ud Kill Bill-filmene og påhæftet en smule Lara Croft. Samtidig er hendes udsejler lånte elementer fra gamle Kung fu-film til The Matrix og fornævnte Kill Bill-serie. Men selv med alt dette i bagagen, har jeg svært ved ikke at holde af pigebarnet.

For Rubi, det trods for i visse perioder af spillet, at være noget sparsomt animeret, er en adræt pige med ben i næsen, der mestrer både rygende pistoler og skarpe katana sværd. Når hun sætter sig for, at udrydde alverdens gangstere og lejermorder-kollegaer, så er det en ren opvisning i døds vold. Glidende hen ad gulvet pløkker Rubi adskillige skumle personer, før hun med et præcist hug fra sit sværd, fælder en række andre. Jeg sidder med joypaddet og udfører alle hendes bevægelser, og jeg føler mig lidt som en gud. Samtidig så rasler der points ind på kontoen. For hvem gider at dræbe, hvis det ikke kan gøres med en vis portion stil? Og det samme tænker Wet, der belønner dig for de mest blodige måder at tage folk af dage på.

Quick Time-events kan enten trække et spil



Jeg er tilbage!

Rubi og hendes jagt på kufferten kunne været gået i glemmebogen, hvis det ikke var for Bethesda. Firmaet loftede nemlig resterne af A2M op fra gulvet efter at Activision, Blizzard og Vivendi blev sammenlagt. Her valgte Activision ikke at bruge yderligere tid på Wet, der ikke passede ind i firmaets fremtidsplaner, og havde det ikke været for troen på produktet, samt en god pose penge, så sad vi ikke med spillet nu.

totalt ned eller hive det op på et andet niveau, og i Wet virker det forbavsende godt. Som du får adgang til nye bevægelser og dermed endnu flere muligheder for at henrette dine modstandere, skifter spillet også fra paladser til kørende biler og kampe i baggårde, og her fungerer Quick Time-eventsne strålende.

Visuelt er Wet dog en blandet landhandel. Stilen er frisk og løftet ud af Grindhouse-zæraen, men animationerne er tid lettere stive og akavede, hvilket ikke helt stemmer overens med A2M's ide om at lave en slags dødsballer i spilform. Rubi er som skåret ud af et modelblad, en tæske smuk gudinde i stramme bukser og med det helt rigtige hår, men hun løber og hopper, så var hun iført stylder. Hendes bevægelser er ikke naturlige.

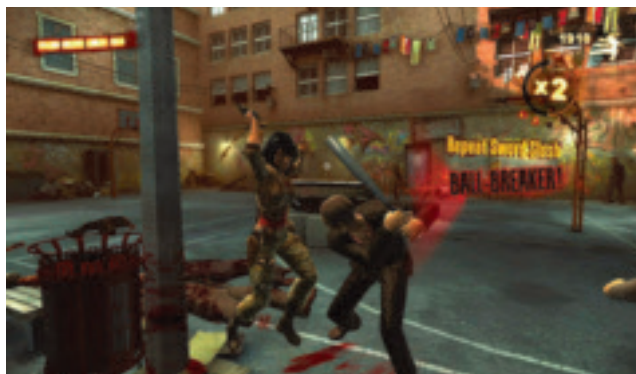
Samtidig svinger spillet meget i detaljegraden. Nogle steder giver forgyldte søjler, neonreklamer og røde bannere et indtryk at et ret så grafisk kompetent spil, andre (som når man springer fra bil til bil) et indtryk af et spil, der er udviklet på ældre teknologi. Det er irriterende at der ikke er gjort mere for at glatte forskellene ud.

Musikken er dog fremragende og yderst



Som ægte slagtekvæg
Et af problemerne med Wet er også, at dine modstandere for det meste, ikke har højere intelligens end en æggebakke. De er til for at blive dræbt, men ikke til at give dig egentlig modstand. Velkommen til slagtehalerne.

Double Dealer Ball Breaker og en række andre udtryk, farer hen over skærmens som du henrette dine modstandere. Der kan opbygges en vis form for bonus i kontinuerligt at skyde og hugge dem i småstykker, men spændingskurven falder hurtigt, Det bliver en smule for ensformigt.



VISUELT ER WET LIDT EN BLANDET LANDHANDEL

stemningsskabende, og havde det ikke være for dialogen, der måske er ramt lige i øjet i forhold til tåbelige oneliners og cornyhed, men som virker malplaceret og ligegyldig i spillet, så var pakken mere eller mindre komplet. A2M har sigtet efter Tarantino og de har næsten ramt målet, men også kun næsten.

Wet er absolut ikke dårligt, og det både føles og ser bedre ud end John Woo's spæde forsøg ind i spilbranchen med Stranglehold. Desværre lider begge spil under et problem, der ikke rigtigt kan afhjælpes, når man har valgt det emne som A2M og John Woo nu engang har,

2er Thomas danser dødsballet

Selvfolgelig kan jeg ikke få øjnene væk fra Rubi, som hun plejer sig igennem endeløse rækker af kække og tåbelige håndlangere, men det er svært at blive ved med at være tryllebundet. Wet er anderledes og spændende de første par timer, men herefter ender det som Stranglehold med at blive skabeløst og ensformigt, i hvert fald, hvis man vil andet og mere end blot at skyde løs.

Sammenfatning: Lidt for enkelt og ligetil, men atmosfærisk **6/10**



Grindhouse

Det var filminstruktøren Tarantino, der for alvor fik trukket b-filmene fra den såkaldte Grindhouse-zæra tilbage. Hans bidrag som Planet Terror og Kill Bill er åbenlyse nik i den retning. Denne arv løfter wet også fint, men spillet mangler i den grad en mere opsigtsvækkende historie og et langt bedre stemmeskuespil og dialog. Måske kommer det i toeren?

og det er, at det bliver noget monotont. Historien i Wet er ikke stærk nok til at bære spillet hele vejen og når du har dræbt et vist antal skurke glidende gennem en balsal med højt hævede pistoler, så er begynder det at bliver hverdag – hvor skræmmende det end lyder. Men er du vil med Stranglehold, så er dette et solidt skridt op ad stigen.

★ Sammenfatning

Wet handler om stil, om at dræbe med stil og få points for det. Glem historien om kufferten, den fylder i sidste ende meget lidt i denne dødsballet af et actionspil.

Samuel Berthelsen

7/10

SCRIBBLE NAUTS

Platform NDS Utvecklere 5TH CELL Udgiver WARNER
Premiere 8. OKTOBER Antal spillere 1 Anb. Alder 3+



Det starter stille og roligt, men bliver så ellers mere og mere krævende. Scribble Nauts er fremragende.

Stjernen du forsøger at få fat i, hænger i et par balloner over en tagrende. Den eneste måde at komme derhen, indebærer også mødet med en dynamitmand, der så falder ned på dem og sprænger dem. Hvordan løser du det. Præcis som det passer dig.

Skal man være lidt hård, så er hele spilledejen i Scribble Nauts set før. At løse fysiske problemer med forskellige konstruktioner, er noget vi har gjort i The Incredible Machine. Det der er unikt ved Scribble Nauts er, at der praktisk talt ikke findes nogen begrænsninger. Du skriver navnet på den ting du skal bruge (enten på engelsk eller f.eks. svensk) og vupti så findes tingen på skærmen, klar til at blive brugt som du havde tænkt dig.

Rent konkret er Scribble Nauts inddelt i ti verdener og hver har tyve baner, der alle er opdelt i gåde- og actionbaner. Gådebanerne er generelt ret ligetil og omhandler bl.a. at sammenføre en række pingviner, uden at de ender som spækhuggerføde og gætte hvad en brandmand har brug for. Actionbanerne har der i mod en stjerne placeret et eller andet sted, og den skal du med list få fingrene i. Den første bane går ud på at få stjernen ned fra et træ, hvilket du kan gøre på en million forskellige måder, men senere bliver det straks langt mere udfordrende. Det er kun få begrænsninger som navne, varemærker, religiøse og ubehagelige ting, der ikke kan skabes, men ellers er der ingen regler. I mange tilfælde kan du sagtens klare dig med universelle løsninger. Er der f.eks. noget der skal dræbes, er det aldrig forkert at fremmane en drage. Men det siger sig selv, at udfordringen ligger i at opfinde nye og bizarre ting. Gennemfører du banen, får du også muligheden for at gennemføre tre gange til, så du kan afprøve andre løsningsmodeller. Det er fedt.

Det eneste minus jeg umiddelbart kan komme i tanke om, er at hovedpersonen ikke altid er helt let at styre med stylus-kontrollen og at spillet ikke tager højde for de forskellige tings vægt. Men det er bornesygdomme i en spil, der er mageløst originalt og meget vanedannende.

★ Sammenfatning

Aldeles fremragende og anderledes spil, der viser at innovationen lever videre.

Mikael Sundberg

9/10



MINI NINJAS ER MENT SOM ET BØRNESPIL

til et lille nuttet dyr. Så er stilen ligesom lagt. Den er ufarlig og ret ligetil, og burde ikke kunne sætte sindene i kog, selv hos de mere rabiate forældreorganisationer.

Der er ingen tvivl om, at IO Interactive kan deres kram. Mini Ninjas er et solidt stykke spilhåndværk. Det er desværre bare ikke særligt interessant. I anstrengelsen for at lave et nuttet og letfordøjeligt spil, har IO Interactive præsteret at lave et skuffende anonymt spil, uden kant eller personlighed. Om det så fænger hos børnene, skal jeg ikke kunne sige, for spillet er testet uden et eneste af slagets i nærheden.

At spillets surk har fået navnet Evil Samurai Warlord, den gamle ninja læremester navnet Ninja Master og spillets helt navnet Hiro taler sit tydelige sprog om, at der her er tale om et skabelonskåret eventyr uden det store på hjerte. Jeg havde håbet på noget mere.

★ Sammenfatning

Enkelt spil, der måske finder en plads hos de mindste, men som mangler en god portion personlighed, for at efterlade et indtryk.

Michael Bregnbak

6/10

Ninjaer er ikke usynlige, de er bare meget små

MINI NINJAS

Platform MULTI Udvikler IO INTERACTIVE Udgiver EIDOS Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Anb. Alder 3+

I hvad der kun kan beskrives som et markant stilskifte har danske IO Interactive lavet et spil, der i al sin enkelthed handler om små nuttede ninjauer. Væk er de mørke, forhærdede figurer fra Kane & Lynch, de tunge automatvåben fra Freedom Fighters og de blodige snigmord fra Hitman.

I stedet møder vi Hiro. Iført sin sorte ninjadragt, og udstyret med katana og kaste-stjerner, begiver han sig ud for at finde sine forsvundne ninjaverter og samtidig forpurre den onde skurks planer om verdensherre-

Kuju-magien

Efterhånden som Hiro på sin vej gennem spillet genforenes med sine forsvundne ninjaverter, åbnes op for muligheden for at spille med de nye ninjauer, der hver især har deres speciale. Hiro's speciale er Kuju magi, der blandt andet gør ham i stand til at tage kontrol over og styre rundt med spillets mange små dyr. Kung Fu Panda, måske?

dømme. Det er kort sagt en velkendt historie.

IO Interactives ninjaunivers er stilrent, nuttet og farvestrålende tegneserieagtigt. Fra tredje persons synsvinkel styres de små ninjauer gennem overvejende lineære baner, og på vejen skal utallige fjender nedkæmpes, mens erfaringspoints og diverse værdigenstande indsamles.

At Mini Ninjas er ment som et børnevenligt spil kommer tydeligt til udtryk når fjenderne nedlægges. I stedet for afhuggede lemmer og blod forvandles den faldne fjende i en støvsky

Red den buttede monark og få kongeriget

FAT PRINCESS

Platform PS3 (PSN) Udvikler TITAN Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Anb. Alder 12+

Har man spillet Battlegrounds i World of Warcraft, så vil man vide præcis hvad for en størrelse Fat Princess er. To hold kæmper om herredømmet på et kort. Hvert hold har en base, hvor modstanderens prinsesse holdes fanget. Det hold, der først får befriet prinsessen og båret hende tilbage til sin egen base, har vundet.

Jeg nyder stemningen. Den farverige, tegnefilmsagtige grafik. De små runde soldater med korte ben der med heliumstemmer skiftesvis råber på backup og slynger fornærmelser mod fjenderne. Charmende på sådan en lidt kaotisk og larmende Cartoon Network-agtig måde.

Fat Princess virker på overfladen som et enkelt og let tilgængeligt spil. Og det er det også, men samtidig indeholder det en stor mængde detaljer og finesser, der giver en overraskende dybde i spillet. Skjulte underjordiske genveje, klipper der kan brydes ned for at åbne op for nye områder, svage steder i borgmurene, katapulter der kan slynge spillere tværs over kortet, og med ét fuldstændig ændre dynamikken i slagets gang, er blot nogle få af de finesser som man efterhånden lærer at kende, og som kan give en fordel til

den opmærksomme spiller.

Dog er der ingen roser uden torne. Dårlige administratorfunktioner betyder, at holdene

CHARME-RENDE PÅ SÅDAN EN LIDT KAOTISK MÅDE

hurtigt kan blive ulige, når alle prøver at skifte til det vindende hold. Ustabile forbindelser og lag sætter også sine skår i glæden. Men i det samlede billede forsvinder disse skønhedsfejl.

★ Sammenfatning

Skønt lille spil, der har væsentlig mere dybde og udfordring, en man skulle tro. Dette kan meget vel blive et af efterårets sjoveste spil.

Michael Bregnbak

8/10





Blichfeldt tager sit mandskab af Orker direkte mod mesterskabet

BLOOD BOWL

Platform PC Udvikler CYANIDE Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Anb. Alder 18+

Der er få spilkoncepter der på papiret virker mere interessante end blandingen af voldsom sport, monstre i alle størrelser og former, og så naturligvis en regelbog så korrupt, at forsiden ligeså godt kunne have titlen "Snyd alt hvad du kan!". Der er med andre ord, få brætspil sjovere end Blood Bowl.

For de uindviede, beskrives Blood Bowl bedst som en blanding af amerikansk fodbold og Warhammer-rollespilsuniverset, hvilket betyder, at det ikke kun er mennesker der betræder banen, men også trolde, orker, elvere, dværge og andre eventyrsskabninger. Alle har de selvfølgelig forskellige styrker og svagheder, som skal tilpasses dit temperament og spillestil, inden du træder på banen.

Reglerne og de mange muligheder disse tilbyder, er dog hvad der giver Blood Bowl dets personlighed, og hvad siger du for eksempel til at bestikke dommeren eller publikummet forud for kampen? Eller hvad med at bruge illegale supplementer, som gør chancen større for at slå en modstander ihjel så snart dommeren ikke kigger?

Det hele er bygget på et fundament af rollespilsnormer, og derfor er det naturligvis muligt at optjene erfaring og sikre bedre evner til dine spillere, jo længere du har held med at holde dem i live.

Alt dette er naturligvis herligt hvis man kender Blood Bowl og de mange forskellige regler og kompleksiteter, men Cyanide synes fuldstændigt at have glemt alle andre. Således

Det er ægte!

Fans af brætspillet har savnet en ægte udgave af Blood Bowl, og denne version er det tætteste nogen virtuel udgave af spillet endnu er kommet på, at gøre brætspillet kunsten efter. Selv de små forbedringer som udvikleren har implementeret for at få den digitale version til at forløbe mere glidende, er det muligt at slå fra i jagten på absolut autenticitet. Desværre er det også et spil, der ikke inviterer andre indenfor, og dermed er potentialet ikke særligt stort udenfor den forholdsvis smalle fanbase.

er forklaringen af, at spillereglerne ikke kun er forvirrende og ekstremt dårlig skruet sammen, den er også mangelfuld og vil kun give de der kan følge med, en smal indledning til spillets mange muligheder.

Bedre bliver oplevelsen ikke af, at der er gjort et afsindigt arbejde af at gemme alt i en labyrinth af absolut ulogiske menuer. Hvis du tror, at du har en god idé om hvor noget gemmer sig, kan du være helt sikker på, at en eller anden alternativt tænkende programmør har gemt det et helt andet sted, og det er mindst talt dybt frustrerende.

Overvinder du disse hurdles, bør du også med det samme begynde, at lede efter menneskelige modstandere, for den kunstige intelligens, eller mangel på samme skuffer.



Hvis du kan huske brætspillet, dets figurer og de mange regelbøger, så er det tydeligt, at Cyanide har gjort, hvad de kan for at opretholde den specielle atmosfære.

Oftest vil du opleve, at modstanderne har en strategi, hvilket er at klumpe sammen, og det er uanset hvilken race du spiller imod.

Oplevelsen er dog en anden hvis du vover

EN LABYRINT AF ABSOLUT ULOGISKE MENUER

dig online. Du forceres godt nok til at rode dig vej gennem et opsætningssystem, som må være blevet designet af den samme person som designede spillets menusystem, men så er der til gengæld også masser af blod, brækkede knogler og touchdowns på banen.

Hvis du savner at kunne samles til en god omgang Blood Bowl med vennekredsen, der nu har spredt sig ud over hele landet, er Cyanides seneste version af spillet, dit bedste alternativ.

★ Sammenfatning

Trofast genskabelse, der desværre er proppet med ulogiske menuer og en dårlig intelligens.

Thomas Blichfeldt

5/10

by you can drive my car

by you can drive my car

4x



Elegant. Ærbødig. Respektfuldt. En kærlighedserklæring i spilform

THE BEATLES: ROCK BAND

Platform PS3/XBOX 360/WII Udvikler HARMONIX Udgiver ELECTRONIC ARTS Udgives UDE NU Antal spillere 1-4 Anb. Alder: 12+

Det er forholdsvis enkelt at surmule, når man anmelder dette spil. Man kan sagtens smide **The Beatles: Rock Band** op på obduktionsbordet, klinisk pille det fra hinanden og påpege en række svagheder og irritationsmomenter. Så lad os tage dem først som sidst.

The Beatles er nemlig en helligdom, som ingen må røre ved. Absolut ingen. Apple Corps sidder med rettighederne til det meste, der har med The Beatles at gøre – og de vogter over det som var det tophemmelige statshemmelighed. Du finder ingen The Beatles på iTunes eller Spotify. Beatles-numre lånes ikke ud til reklamefilm, The Beatles behandles som en helligdom, og det giver sig i den grad til udtryk i **The Beatles: Rock Band**.

Allerede ved titlen aner jeg, at Harmonix har måttet indgå mange kompromisser under udviklingen af spillet. Det mest sandsynlige er, at Apple Corps har stillet et ultimatum om, at The Beatles-navnet står før titlen på produktet. Et af sikkert mange krav, der har præget ud-



Museum

Du har sikkert set de gamle sort/hvid klip af The Beatles, hvor unge piger kaster sig hulkende op mod scenen, måske endda set den noget udsyrede tegnefilm som blev skabt i 60'erne. Alt dette og mere kan du i en eller anden grad finde i **The Beatles: Rock Band**, der er et rent museum af alt, du nogensinde har haft lyst til at vide om verdens nok bedst kendte band. Der er masser af godter at åbne op for.

viklingen fra start til slut. For der er nemlig lavet små ændringer hist og her til det ellers perfekte spilsystem i **Rock Band 2**. Mest markant er trommerne, hvor det ikke længere er muligt at få frie sektioner, hvor man kan hamre løs, for at aktivere Overdrive. I stedet får man kun lov til at ramme en blinkende cymbal. Årsagen til dette er naturligvis, at Apple Corps ikke vil have, at spilleren selv skal rode og rage ved sangene, ved selv at skabe et nyt trommespor.

Du kan heller ikke spille dine egne figurer i **The Beatles: Rock Band**. Eller eksportere sangene til harddisken og spille dem i **Rock Band 2**. **The Beatles: Rock Band** er stramt styret, hver sang skal fremføres med medlemmerne af The Beatles, på en rigtig scene og med den rigtige lyd. Selv så noget som fejllydene er blevet tonet ned, så de ikke fylder for meget i lydbilledet i forhold til de originale numre. Det er helt tydeligt, at Harmonix har måttet indgå et hav af kompromisser, for at få adgang til originaloptagelserne med The

Beatles. Og det er lidt ærgerligt.

Og så er det ellers slut med at surmule. For mens jeg med en kold og analytisk ramme, har vadet rundt i regnen i Oslo og tænkt godt og grundigt over **The Beatles: Rock Band**, så

ET SKATTEKAMMER FOR ALLE SOM ER FANS AF THE BEATLES

forsvinder alle negative tanker, så snart jeg vender hjem og begynder at spille det.

Når du samler guitaren, trommestikkerne eller mikrofonen op – og så starter et af numrene, så er alt tilgivet. **The Beatles: Rock Band** er nemlig, til trods for alle Apple Corps nådesløse krav, et spil skabt med stor omtanke



og kærlighed for kildematerialet, og det er ganske enkelt umuligt, ikke at blive smittet af entusiasmen og kærligheden som Harmonix ligger for dagen. Det er et spil om verdens mest legendariske band, og de bliver behandlet som de legender de er. Det er en ærbødig hyldelse til The Beatles, et skattekammer for alle fans af bandet, og et uhyre lækkert og attraktivt spil for alle med bare den mindste interesse for musik.

Det er først og fremmest numrene der bærer spillet. Personligt har jeg aldrig været den store fan af bandet, jeg har ikke en eneste Beatles-CD, men når jeg står og spiller guitar eller trommer til sangene, føler jeg mig glad. Det er klassiske rytmer og melodier, og det lyder godt. Jeg fryder mig over den ene klassiker efter den anden, og opdager Beatles-numre, jeg slet ikke havde et forhold til tidligere, og som jeg efter ganske kort tid, ender med at elske. Det er ikke uden grund, at The Beatles har fået status som en legende. Måske var de på det rette sted, på

2er Tanggaards andenstemme

Jeg har, som Jon Cato, intet forhold til The Beatles. De er fra før min tid, fra dengang min far ræsede rundt på en scooter. Men når jeg blænder op for denne Rock Band-udgivelse, går det op for mig, hvor meget jeg alligevel kender til dette legendariske band og deres sange. At det så samtidig føles lettere (for en Rock Band-jomfru) gør mig bare i stand til at have det så meget sjovere.

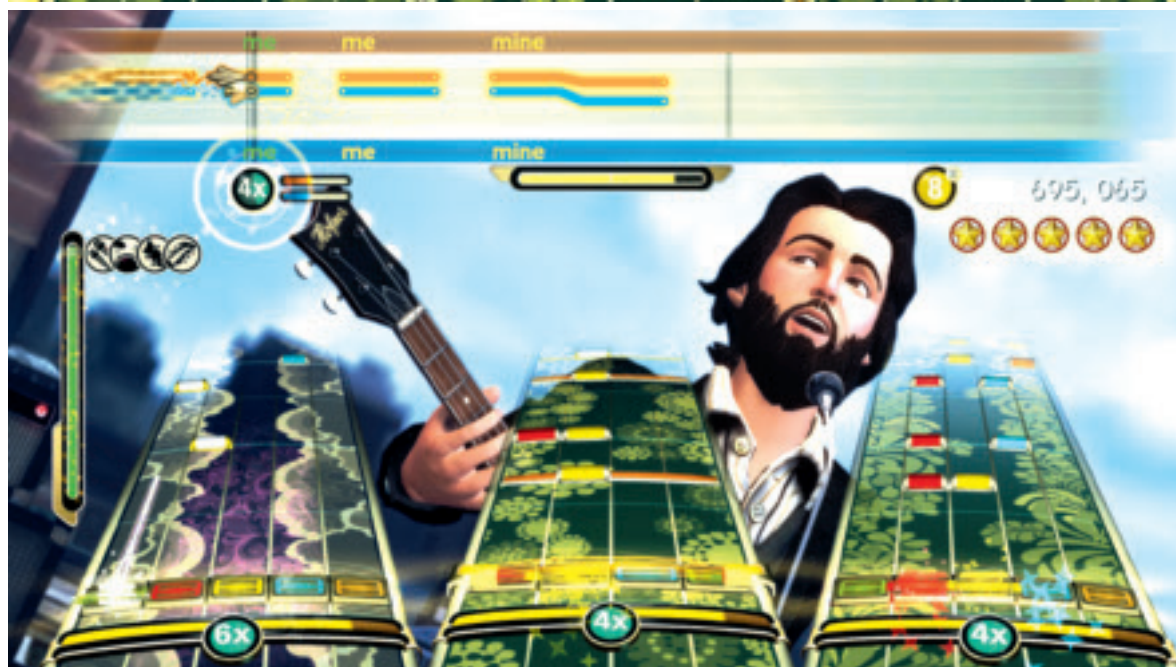
Sammenfatning
Solidt udspil til Beatles- og Rock Band-fans

8/10



Fantasisfuldt

Efter Abbey Road sluttede The Beatles med at turnere, noget der gav Harmonix en række udfordringer, da de så selv skulle visualisere en række af numrene i spillet. I stedet for koncerter er der nu en række ret så flotte dreamscapes.



Det ligner virkeligheden Præcis som i virkeligheden, så udvikler The Beatles-medlemmerne sig gennem spillet. Det betyder, at du løbende kan følge med i den udvikling som hele bandet gennemgår, og det fungerer rigtig godt. Her er McCartney som han så ud, da bandet havde sin berømte koncert på toppen af Apple-bygningen.

det rette tidspunkt, men de leverede i den grad varerne bedre end noget andet band i deres samtid.

Numrene akkompagneres af lækker grafik. I spillets historiedel følger man bandet fra debuten på The Cavern Club i Liverpool og det deres sidste koncert på toppen af Apple-bygningen. For at løse udfordringen med at bandet slutter med at turnere, har grafikerne hos Harmonix i stedet kastet sig ud i en række psykodeliske drømmesekvenser til spillets sidste halvdel.

Og selv hvis dette ikke skulle være nok, så har udvikleren fyldt på med belønninger i form af sjældne videoklip, en indspilning af Beatles første julealbum, prøveoptagelserne til Sullivan-showet i USA og en række andre ting. For Beatles-fans er dette virkelig lækkert materiale, der i den grad motiverer én til at klare spillets udfordringer.

For Rock Band-fanatikere er sværhedsgraden givetvis for lav. Autist-heavy ved 180 BPM er totalt fraværende her, og jeg havde



Ultimatium

Apple Corps blev stiftet i 1968 af The Beatles for at sikre The Beatles penge og for at investere de enorme pengesummer som bandet havde formået at tjene. Alternativet var at betale pengene i skat. Siden da har Apple Corps varetaget den musiske arv fra The Beatles, og de vogter over den. Dette kan tydeligt ses på spillet, der udelukkende er blevet til med en del kompromisser fra Harmonix' side.

ingen problemer med at klare samtlige numre med en okay score på Expert. Spillet tilbyder dog nye udfordringer med harmonier, der tillader to vokalistere at deltage samtidig. Dette er noget der kræver overraskende meget træning.

Jeg må indrømme, at efter at have spillet The Beatles: Rock Band, føles Rock Band: AC/DC og Guitar Hero: Metallica slet og ret som amatør-mæssigt venstrehandsarbejde. Harmonix har skabt en kærlighedsserklæring i spilform, og jeg er faldet pladask for den.

*Konklusion

The Beatles: Rock Band sætter en ny standard, for hvad vi forventer os af musikspil tilegnet et band. En musikalsk skattekasse af et spil, der vil falde i de flestes smag.

Jon Cato Lorentzen

9/10



MÅNEDENS FOKUS

POESIBILLEDER

Kaufmans smukke, men også noget forvirrende, kunstfilm

New York, Iscenesat (Synecdoche)

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst LEE WEST

Og derfor ender filmen i en næsten poetisk drømmeverden af trøstesløse karakterer, der kunne være dig eller mig. Synes du, at indledningen på denne anmeldelse er underlig eller bare kronologisk ukorrekt, så betragt dette som en blid indførsel til New York Iscenesat.

Charlie Kaufmans til tider surrealistiske fortælling svæver rundt i tid, rum og følelser på en sådan måde, at selv David Lynch må skule forbitret til fra sidelinien. Når teaterdirektøren Caden Cotard, spillet mesterligt af Philip Seymour Hoffman, iagttager livet glide forbi, imens han forbereder sin næste store forestilling, sker det i en verden af matte, næsten grå,

hverdagsbilleder.

Sygdom, frygt, kærlighed, narcissisme, forpassede chancer samt livet og døden, er de store temaer. Imens disse gennemleves venter Cotard på lykken og det store mesterværk. Dette er lige om hjørnet, da et anerkendt og unikt geni som han selvfølgelig bør kunne levere denne gave til menneskeheden. Og hvad er mere reelt, hudløst ærligt og mesterligt end ens eget liv?

Being John Malkovich med Kaufman som manuskriptforfatter var en til tider grotesk oplevelse, og Synecdoche, New York (som er originaltitlen, og samtidig et af de mange ordspil gemt i filmen) byder på en morbide vandring gennem forvirrende hjernespid og forvrængede minder.

Og det kan virke en anelse for surrealistisk, når en af hovedpersonerne flytter ind i

en brændende villa, eller skuespillerne overtager hinandens roller. Men filmen har en pointe. Om det er værd at udholde et næsten to timer langt eksperiment for, vil for manges vedkommende være tvivlsomt.

Elitær kultursnobberi eller artsy-fartsy er nogle af mærkaterne, der let kunne påklædes denne oplevelse, uden at jeg ville fortrække en mine i forsvar. Denne triste historie egner sig derfor bedst til at ses gentagne gange med en imaginær filmalpehue på skrå, partisanertøklæde om halsen, og den alvorlige kunstnermine påklæst.

Men så er der også en god chance for, at den vil tage kegler og byde på masser af muligheder for at fortolke og forundres. Det gjorde den i den grad for denne anmelder, der stadig er rundtosset.

8/10



The Battle of Red Cliff

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst LEE WEST

Baseret på slaget ved de Røde Klipper i Kina år 208, leverer The Battle of Red Cliff en episk fortælling fra John Woo i topform. Vel og mærke hvis du kan leve med generaler, der stormer ind i kampene og overdrevent men spektakulært, ligger de halvdumme fjender ned på stribe. Topmodeller som Lin Chi-ling tager springet fra reklamer til film og fortynder oplevelsen, der i forvejen er beskåret fra oprindeligt lidt over fire timer til godt og vel to og en halv times europæisk Blu-Ray underholdning. Men filmen er rasende flot og den ene velkoreograferede, knivskarpe kampscene afløser den anden.

De kinesiske tropper vælter ind over skærmen og det er næsten så man mister pusten, når slagmarken står i flammer. Persongalleriet bliver dog aldrig rigtig vedkommende, og på trods af til tider smuk musik af Taro Iwashiro, ender det hele i en lidt for glorificeret omgang Woodballade.

Men er du til fyldte slagmarker og flotte billeder, kan den eksplosive historietime dog klart anbefales. 4/10



The Killing Room

Genre **THRILLER**
Udgivelse UDE NU
Tekst LEE WEST

Konspirationsteorier er ofte effektiv baggrundsstøj til film og bøger, og The Killing Room er ingen undtagelse. I et forsøg på at røbe mindre end bagsiden af filmomslaget (der gladelig spoilerer det første chok og slutkonklusionen), vil jeg dog ikke komme nærmere ind på, hvilken teori der her er tale om, andet end at det er et eksperiment i menneskelig adfærd, med fire deltagere, der frivilligt har meldt sig til dette med tanken på lidt lettjente skillinger.

Løftet om pengene afløses dog hurtigt af blod og klaustrofobisk desperation. Filmen ville egne sig fortrinligt til et teaterstykke, da handlingen sjældent flytter sig fra det ene lokale hvor eksperimentet foretages. Peter Stormare er den kyniske projektleder, mens Chloé Sevigny indtager observatørrollen med publikum. Og så går det ellers løs i en vespillet historie, der fungerer godt som en krydsning mellem The Cube og Saw med et let snert af The Breakfast Club. Fortrinlig og blodig tankevækkende psykologisk gyser. Absolut ikke dårlig. 7/10



City of Men

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst LEE WEST

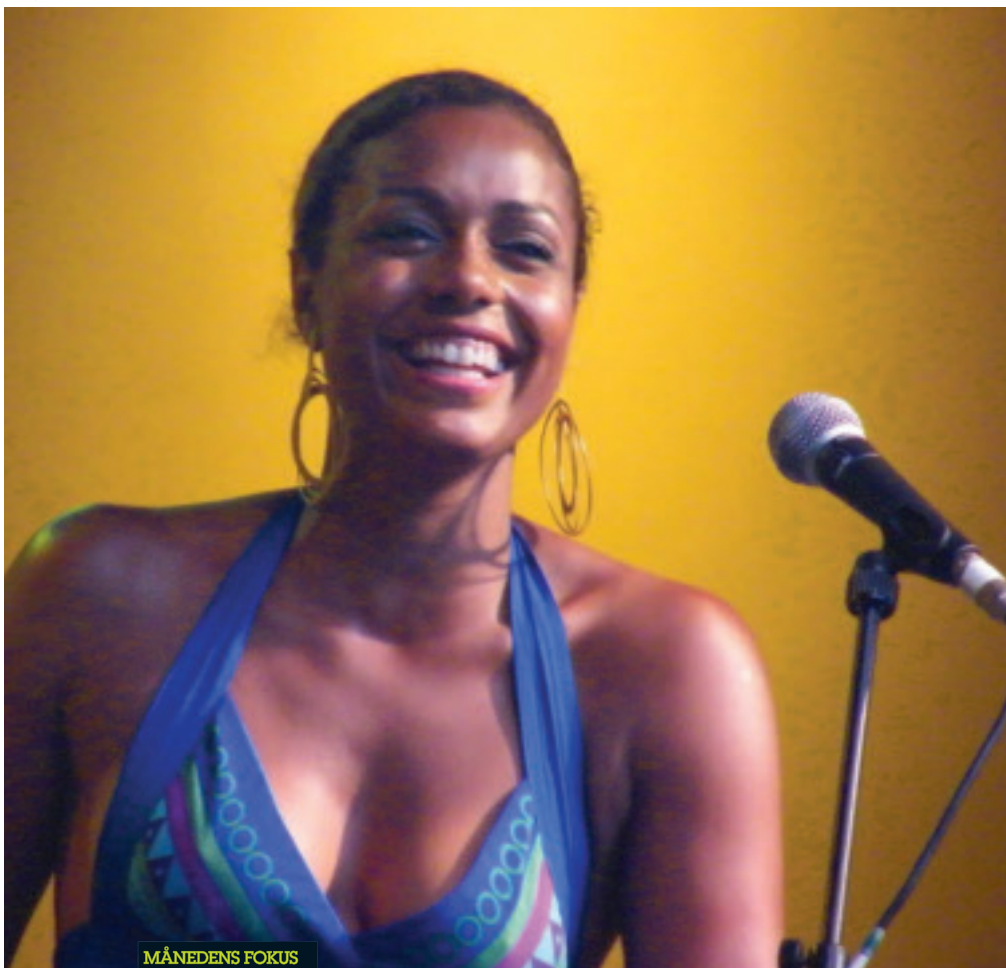
Kigger du på karaktererne for denne måneds filmanmeldelser, vil du finde lutter syv- og otte-taller, og forklaringen er ganske simpel: ingen af filmene fortjener helt klassikerstatus, men alle leverer gode bud på underholdning indenfor deres respektive genrer. City Of Men er ingen undtagelse. Filmen er baseret på den brasilianske tv-serie af samme navn og låner både barn-domsclip og skuespillere fra denne. Som en spirituel og mindre voldsudpendlende efterfølger til City Of God leveres her kontrastfyldte, gryede og fejende flotte billeder fra Rio de Janeiro's slumkvarterer. De to hovedpersoner, Wallace og Ace nærmer sig deres 18-års fødselsdag i en verden fyldt med bandekrig og håbløshed. Wallace sætter sig for at finde sin biologiske far, og Ace, der selv frivilligt er blevet far, giver en hjælpende hånd. Fortællingen, om at blive mand i et råt Rio de Janeiro uden et forbillende og en far, er bærsk. Desværre bliver filmen forudsigtelig i jagten på at overraske, men der gemmer sig en medrivende gang underholdning her. 7/10



Lille Soldat

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst LEE WEST

"Lille soldat, du har jo ingen penge", sådan lyder en linie i børnesangen Tre Små Soldater. Lotte er soldaten uden penge, der efter afbrudt udstationering vender hjem til Danmark stærkt traumatiseret af sine oplevelser under krigen. Snart befinder hun sig i et lettere ufrivilligt job som chauffør for udenlandske prostituerede. Trine Dyrholm leverer overbevisende rollen som den nedslidte og udbrændte soldat, og med Finn Nielsen som den følelseløse far leveres der en fortælling med vægt på personskildring og familierelationer. Lorna Brown er rasende god som den nigerianske prostituerede Lily, og når Lotte er vicine til Lilys barske hverdag, er der tider hvor man næsten føler sig hensat til klassikeren Taxi Driver. I en tid hvor alle vil redde alle, og prostituerede ofte er oppe i dagspressen, stiller Lille Soldat en række svære spørgsmål om dette emne, dog uden at komme med svarene. Men dette er heller ikke nødvendigt. Der er lagt op til debat om menneskehandel og om de selvproklamerede redningsmænds behandling. 7/10



MÅNEDENS FOKUS

FORSIGTIGT!

Ida Corr er klar med sit tredje studiealbum, der denne gang lægger vægt på det sikre materiale

Ida Corr

UNDER THE SUN

Genre SOUL/POP
Tekst NICOLAJ PEDERSEN

Efter de sidste par års solide eksponering, i særdeleshed efter Fedde Le Grand's remix af sangen Let Me Think about It, er det store udland efterhånden ved at have fået øjnene op for den danske sangerinde Ida Corr. Den opmærksomhed kan mærkes på hendes tredje studiealbum Under The Sun – og det på både godt og ondt.

Ida Corrs musikalske univers har siden det første album Streetdiva været en solid og gennemført blanding af R&B, electronica og soul tilsat en god portion funk og reggae. Og lige præcis den leg med genrer og instrumentering (man fristes næsten til at sige foragt for konventioner) er en del af charmen ved Corrs musik, selvom det betyder, at musikken en gang imellem kan være en smule

utilgængelig. Måske er det ønsket om at give albummet en bredere appel på den internationale scene, der spøger i kulissen, for der er lagt låg på det sædvanlige anarki på Under the Sun, og dele af albummet virker som om det er skåret lige lovlig hårdt efter hitskabelonen, særligt de indledende numre som Bring the Beat Back, Time, Ladidadi og I Want You. Det er velskrevne og veludførte numre, men de savner personlighed og Corr må kæmpe for at trænge igennem de topprofessionelle, men ultimativt ligegyldige arrangementer og det forudsigelige lyd billede.

Anderledes forholder det sig med gedigent fede numre som titelnummeret Under the Sun (der i øvrigt gæstes af ingen ringere end Shaggy), den klagende In the Name of Love, den groovende Raindrops og den skæve og snublende Relatively. I disse

numre træder sangskrivningen og arrangementerne for alvor i karakter og ud af hitskyggen og – mere væsentligt – Corr får plads til at demonstrere lige præcis, hvor fremragende, stilsikker og alsidig sangerinde hun er.

Uanset om den står på vrængende reggae, indfølt pop eller klagende skønsang, leverer hun i den grad varen og det er det, der redder albummets middelmådige sange og gør de gode sange endnu bedre.

Under the Sun er altså en lettere ujævn affære. Når det er værst byder albummet på stilsikre (med tryk på sikre), velskrevne og hurtigt glemte popsange, og når det er bedst, byder det på frække arrangementer og suveræne vokalpræstationer, der leder tankerne hen på hedengangne Fugees og danske Caroline Henderson. Ærgerligt, at der ikke er mere pionerånd.

6/10



The Dead Weather

HOREHOUND

Genre ROCK
Tekst NIKOLAJ PEDERSEN

Mest kendt er selvfølgelig Jack White fra White Stripes og The Raconteurs og Alison Mosshart fra The Kills, men udover disse to højt profilerede skikkelser tæller The Dead Weather også Dean Fertita fra Queens of the Stone Age og Jack Lawrence fra The Raconteurs. Resultatet er en møgbeskidt og ualmindelig vital energiudladning, der lander et eller andet sted mellem indie, blues og god gammeldags rock.

Lydbilledet er lettere rodet og sammenspillet er til tider mere end almindeligt tilbagelænet, men Alison Mosshart formår på imponerende vis at binde det hele sammen med sin på samme tid skrøbelige og kraftfulde vokal, der er indbegrebet af sex, rock'n'roll og en god portion smøger.

Horehound er i den grad en grim ælling og samtidig et pragt eksempel på en 'back-to-the-roots'-mentalitet, hvor musikken og spontaniteten gives plads og prioriteres over produktion, markedsføring og, fristes man næsten til at sige, produktudvikling. 8/10



Morten Breum

DROP

Genre ELECTRONICA
Tekst NIKOLAJ PEDERSEN

Musik skal bedømmes efter funktion og efter adskillige gennemlytninger må man spørge sig selv, hvad man egentlig skal bruge DJ'en Morten Breums debutalbum Drop til. Stilen er ambient og minimalistisk electronica af den slags, der med et koldt og monotont pumpende lydbillede, gør sig perfekt til et overophedet dansegulv pakket med svedende mennesker.

Musikken falder derfor fuldstændig igennem når det tages ud af sin rette kontekst og presses ned på et album.

Numrene – hvoraf størstedelen er instrumentale – er atmosfæriske og legende, men de er for lange og mangler både substans og melodi. Bedre bliver det ikke på de numre, der gæstes af solister som Nik & Jay og Camille Jones.

Disse numre er dårligt mixet og arrangeret og vokalen får ikke plads i lydbilledet. Det får én til at tænke på, om solisterne er med for numrenes skyld eller for at understrege Breums succes som DJ. Gå hellere uden om dette album og hør Breums musik live i stedet. 3/10



Simon Gylden

STOOPID LOVE SONGS

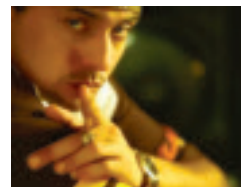
Genre SINGER/SONGWRITER

Når et album er ledsaget af et kunstnerisk manifest aner man, at det ikke er mainstreammusik, der er på programmet. Og ganske rigtigt! På Stoopid Love Songs, forener Simon Gylden gamle ikoner som Leonard Cohen og Bob Dylan med et opdateret singer-songwriter-udtryk influeret af amerikanske Eels.

Resultatet er et musikalsk eksperiment, der gennemæssigt er svært at sætte fingeren på. Sikkert er det dog, at Simon Gylden ikke spiller de sikre kort. Arrangementerne er skæve, sammenspillet er skramlende, produktionen er grim og hverken sangeren selv eller koret er bange for at synge falsk.

Albummet stiller med andre ord krav til lytternes tålmodighed – men honorerer man det krav, gemmer der sig faktisk (med få undtagelser) en række udmærkede og charmerende sange under alt skramlet.

Stoopid Love Songs er et konceptalbum, der ikke giver køb på de gode melodier og ikke overskrider den hårfine grænse mellem kunst og præsentist bras. 7/10



Sean Paul

IMPERIAL BLAZE

Genre REGGAE/HIPHOP
Tekst NIKOLAJ PEDERSEN

Efter fire års fravær er Sean Paul, Jamaicas bedst sælgende musiker siden Bob Marley, tilbage med sit fjerde album, Imperial Blaze. Albummet er spækket med den energiske hybrid mellem reggae, hiphop og R&B, som Sean Paul er kendt for. Her er ikke tale om hverken kompliceret eller ambitiøs musik, men derimod om sange der er skruet sammen med det ene formål, at sætte gang i hofterne og dansegulvet.

Og lige præcis det gør Sean Paul ualmindelig godt med hans smittende melodier og de velproducerede beats. Men her ligger problemet også: Sean Paul er en one-trick-pony og med sine 20 numre og ensidige tekstfokus (kvinder, fest og kærlighed) trækker Imperial Blaze-festen i langdrag, og de ellers udmærkede numre begynder hurtigt at flyde sammen.

Med et mere kritisk øje på sanglisten og et bredere tekstunivers, kunne Imperial Blaze have været et udmærket album, i stedet for blot et gennemsnitligt soundtrack til den næste fest. 6/10

BATMAN

ARKHAM ASYLUM

WELCOME TO THE MADHOUSE



Game
reactor

9/10

"Batman har aldrig virket mere gennemtænkt"



MOVE IN THE SHADOWS AND STRIKE FEAR AMONGST YOUR ENEMIES



UTILIZE BATMAN'S DETECTIVE SKILLS AND CUTTING-EDGE FORENSIC TECH TO GATHER EVIDENCE AND CLUES



UNLEASH BRUTAL COMBOS WITH THE INNOVATIVE FREEFLOW™ COMBAT SYSTEM



CONFRONT GOTHAM CITY'S MOST NOTORIOUS LUNATICS, INCLUDING THE JOKER, HARLEY QUINN, BANE, POISON IVY, AND KILLER CROC



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE



XBOX 360

XBOX LIVE



rocksteady

eidos

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.

BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.

WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S09)

WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM