

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

**GRATIS
MAGASIN**
Nov Dec 09
Nummer 104

Nordens største

amereactor.dk

Game reactor

**MASS
EFFECT 2**
VI TESTEDE DET

**BEDST
2009**

ET ÅR MED
STORE SPIL-
UDGIVELSER
KOGES NED
TIL NI SIDER
MED ÅRETS
FAVORITTER

Vi har fundet vinderen

NEW SUPER
**MARIO
BROS.**

CHARMERENDE
PLATFORMSPIL

**LEFT 4
DEAD 2**

ANMELDELSEN

ANMELDELSEN

**ASSASSIN'S
CREED 2**

UBISOFTS LÆNGE VENTEDE
LEJEMORDER SLÅR TIL



I AM THE
WRATHFUL
GOD OF
COMBAT


DICK MARCINKO

ROGUE
WARRIOR





Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

 Games for Windows

 XBOX 360.

 XBOX LIVE



PS3
PLAYSTATION 3



Søde online-grød

Snyd ikke dig selv for online-oplevelserne dette år



Selvom PlayStation 2 ikke var verdens nemmeste konsol at tvinge online, og til trods for, at jeg skulle registrere mig til højre og venstre, så sad jeg tit til langt ud på natten, for at plukke toptrænede soldater - ene og alene fordi Zipper Interactive udgav Socom: US Navy Seals. På en eller anden måde fik det første spil brudt med den lettere forstokkede holdning jeg havde til online-landskabet og dem der befolkede det. Med hævede griseøjne,

tog jeg flere gange om ugen turen til Gamereactors hovedkontor, kun for at blive hånet af resten af medarbejderstaben, der fint havde fået deres prinsessesøvn. Og jo, jeg lignede i den grad udtværede figurer på en skosål, men det var det hele værd.

For om natten hamrede mit hjerte afsted med hundred kilometer i timen, mens jeg nedlagde rebeller og sikrede vigtige strategiske positioner. Headsettet eksploderede med ordrer, venskaber blev skabt, og en afhængighed påbegyndt. Og jeg har ikke været til at rive væk fra bredbåndsforbindelsen siden. Uanset om det har været opfølgeren til Socom, Halo 2, Phantasy Star Online eller Killzone, så har jeg siddet på kanten af sofaen med hjertet helt oppe i halsen.

Denne jul bliver ikke anderledes. I skrivende stund har jeg købt både Call of Duty: Modern Warfare 2 og Left 4 Dead 2, to, på overfladen, meget forskellige spil - og så alligevel slet ikke. Begge repræsenterer, for mig, nemlig noget af det bedste online-genren kan præstere. For Left 4 Dead 2's vedkommende er det samarbejdet, der får det til at skinne. Der er et eller andet særligt over, hårdt såret og med få kugler i kammeret, at smække døren i til et Safehouse, mens man slikker sårene. Endnu bedre bliver det, når man tager turen fra spillets historie til Versus-funktionen, hvor man som en broget flok fodslæbende zombier, skal forsøge at lægge en slagplan, der skal fjerne de sidste rester af de overlevende. At stå over dem, mens de ånder ud - og helst i et totalt kaos af frådende håndlangere - har aldrig været bedre.

Og hvor vil jeg så hen med alt dette? Ikke så meget andet, end at opfordre dig til, fra tiden til anden, at give den funktion, der som regel befinder sig under Story, en chance. Er du online, elsker du at mødes med andre mennesker, uanset om det er til et slag poker, krig på tværs af landegrænser eller en heftig tur ned af brænd varm asfalt, så kan det gøres online. De spil du har stående på hylden indeholder ikke bare en historie, men også månedsvis af sjov, hvis altså du tør spille med og mod andre. Det er en helt anden side af det interaktive univers der lukkes op for, og det er absolut værd at prøve.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Left 4 Dead 2 Ud med Battlefield 1943, ind med frådende zombier og fem nye kampagner.

SER MEST FREM IMOD:

Bioshock 2 Den seneste trailer, har i den grad fået mig til at knuselske ideen om endnu en tur gennem Rapture. Multiplayerdelen har jeg det dog stadig meget svært med.

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. "De gav ham et skæg og en briemad, og bad ham gå ud i verden..."

TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER

Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



01 CARSTEN ODGAARD

Med en frisk Xbox 360 under fladskærmen, er Carsten tilbage i rollen som anmelder. Hans første to opgaver blev Marvel Ultimate Alliance 2 og Smackdown vs. Raw 2010. Siden hen har han fået lirket på låget til kassen med

musik, og det har resulteret i tre dugfriske anmeldelser fra hans side. Carsten er et af næste års trumfkort, når Gamereactor er tilbage i februar, så glæd dig til den tid.

FAVORITSPIL:

Resident Santa - Et gammelt hus og en vred, vred julemand!



02 THOMAS BLICHFELDT

Blichfeldt er allerede i gang med at plukke zombier som disse linier skrives, og vi har måtte lægge ører til mange historier om hvordan han lige fik skudt hovedet af en zombie og dermed reddede hele sit hold fra den sikre død. For ham står de næste

mange uger i Left 4 Dead 2's tegn - og vi forstod ham. Faktisk er mere eller mindre hele redaktionen inficeret. Vi slæber fødderne hen over kontorgulvtæppet og har fråde om munden. Altså lidt ligesom mandage er det flest.

FAVORITSPIL:

Race Driver: Santa - Julekanen trækkes ud til vanvidsræs



03 MICHAEL BREGNBAK

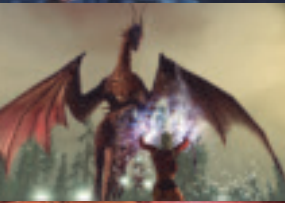
Michael er kommet på overarbejde i denne måned, men det manglede også bare: han har jo haft ferie, og den slags er bare aldrig i orden. Men tilbage foran skærmen, er han nu klar, til at skrive sig til lidt respekt. Det sker med

actionsplillet Bayonetta og det smukke actioneventyr Assassin's Creed 2. Begge spil er anmeldt i denne udgave af Gamereactor. Michael er også yderst aktiv på sitet i december, så kig forbi.

FAVORITSPIL:

Ratchet and Santa - Platformhopper i juleland, men store våben

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



DRAGON AGE ORIGINS

CHOOSE YOUR ORIGIN 5.11.09

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



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BiOWARE™
dragonage.bioware.com



eanordic.com



PLAYSTATION 3



XBOX 360.

XBOX LIVE.



www.pegi.info

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

INBOX

Det gør lidt ondt (Vinder)

Det er med stor sorg og ærgrelse jeg skriver dette brev. Men bestemt ikke mod min vilje. Lad mig slå noget fast. Jeg elsker Gamereactor! Det har jeg gjort siden jeg hentede dette gratis magasin for første gang. Et magasin, der gjorde jeg ikke skammede mig over at spille spil. I gjorde det til en respektfuld hobby! Men nu hvor novembers kulde har indtaget os, og alle er snottede, er det med en bitterhed jeg læser det nye Gamereactor. For bedst som jeg går og venter på det nye blad, samt en anmeldelse af Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2 og Left 4 Dead 2, opdager jeg til min rædsel at 103-bladet gælder for både oktober og november. Snydt, ja for pokker. Før tog jeg til takke, da I før i året aflyste et blad. Men nu bringer i den årlige produktion af Gamereactor ned på otte numre. Og hvis jeg troede på rygter, kunne jeg sagtens tro I var vokset fra dette fantastiske blad. Og hvilket år. I løbet af året har I udskiftet store dele af GR's stab. Ikke at jeg klandrer de tilbageværende, men den stab jeg kendte, har næsten alle forladt skuden. Så nu står jeg med en bunke anmeldere, hvor jeg kender tre (Tanggaard, Blichfeldt og West), og det ærgrer mig, når en anmelders karakter har stor indflydelse på mig. Asmus vidste man f.eks. var tosset med Halo, så man behøvede ikke tænke dybere over de karakterer han gav. Det jeg beder om er ikke syv sider med hver nyt ansigt i ansætter, men et lille rubrik med lidt C.V. og ynglings spil er da ikke for meget for langt. Det er da for pokker os der læser det I skriver. Jeg synes også det er en skam, at I har valgt at droppe jeres købeguide. Ja, vist var der ting man kunne sætte spørgsmålstegn ved, men jeg kunne altid lige slå op hvad I syntes om en generations spil. Desværre har der gang på gang været brugere der har forladt jeres hjemmeside. Og det kan jeg godt finde lidt forståelse i. Selvom den er top tunet



med alt inde for spilleren, dejlige brugere og fantastiske moderatører, halter den på et bestemt sted; reklamerne. Javist skal det være gratis for os brugere. Men de mest irriterende reklamer bliver ved med at poppe op. I må ikke tro dette er et farvel. Selvfølgelig vil jeg stå og vente på Gamereactor 104!
/Erik Wrang

Giv mig mere fra de små

Jeg var elleve, da jeg i sidste måned åbnede det seneste Gamereactor-magasin. Ikke over spil anmeldelserne eller beta-testene for den sags skyld, men over, at I havde taget fat i Press Play og snakket med dem om Max and the Magic Marker. Jeg savner virkelig den slags i magasinet og på hjemmesiden. Max ser ud til at kunne blive anderledes, nytænkende og ikke mindst sjovt. Alt for længe, har Gamereactor handlet om at de største spil skulle anmeldes hurtigt og præcist (helst

DIREKTE FRA GR

Månedens guldkorn fra læserne på sitet gamereactor.dk/forum

Lav jeres Hype-o-Chart og del den med os, vi vil alle gerne kende til den! Min er i øjeblikket Borderlands, Uncharted 2: Among Thieves og Brutal Legend.
Chrimpy

Call of Duty: Modern Warfare 2, Left 4 Dead 2 og Assassin's Creed II. Men det er kun for i år.
Pumaen

Forza Motorsports 3, Call Of Duty: Modern Warfare 2 og Ratchet & Clank: A Crack in Time. Og det er også bare for i år, alt for mange spil næste år til at lave en liste.
JacDG

samtidig med annoncerne, virker det som om) og imens sker der alle disse herligheder lige under overfladen, alle dem der måske ikke er så mange penge i at skrive om, men som faktisk rykker spilbranchen nye steder hen. Jeg føler lidt, at enten I eller nogen andre derinde, bruger tiden på de forkerte ting. Som Danmarks største spilmagasin, gælder det ikke om at få smidt så mange anmeldelser op på så kort tid som muligt, men om at få alle med. Dem der glæder sig over de små ting, og dem der falder pladask for de store ting. Hvornår får vi mere af det at se i GR? Hvorfor er alt bare en jagt på at være først, størst? I dækker alt for lidt af de gratis spil der findes derude, snakker alt for lidt med de små udviklere og bruger alt for meget tid på de enorme spil med mange penge i ryggen. **/Silas Hemmingsen**

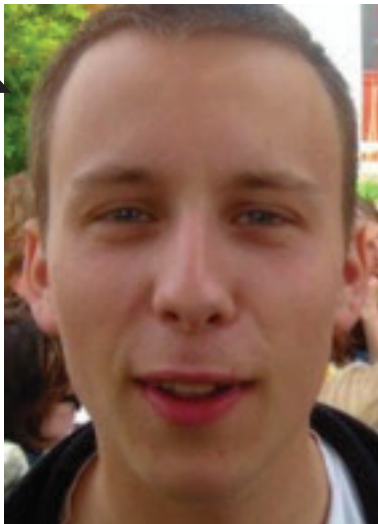
Væk med holdet, ikke træneren

I fodbold er det som regel sådan, at hvis et hold ikke vinder nok kampe, så fyrer man bare træneren. Jeg har aldrig forstået den taktik. Jo, der kan være træner og hele spillertrupper, der ikke fungerer sammen, men for det meste er det mere enkelte personer den er gal med. Nu tror du måske, at jeg skulle have skrevet til Tips Magasinet i stedet for GR, men det er en snak, der sagtens kan tages på GR. En del læsere har forladt sitet, ene og alene fordi, de ikke føler, at de længere kender skribenterne, og slet ikke dem, hvis oversættelser der bruges meget. Men at klage til dem, der sidder tilbage og forsøger at få det til at køre rundt, er lidt dumt. For Blichfeldt, Tanggaard og West gør hvad de kan. Jeg har været læser siden 2003 og jeg kan godt se, at de bedste folk (ud over dem jeg lige nævnte) ikke skriver længere, og det kan mærkes. Men er det så træneren (Tanggaard) der skal rykke videre til en ny klub, eller er det fodboldklubben (GR) der skal have nye spillere. Jeg tror på det sidste. **/Morten Kuhn**

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



Morten McCandless

Alder? 20 år

Brugernavn på Gamereactor? McDej

Arbejde? Arbejdsløs lige pt.

Verdens bedste spil? Hmm... Den er svær. Men hvis vi snakker denne generation konsol, så er min favorit nok Mass Effect. Spillet er måske ikke perfekt, men historien er bare så fængende og hver gang jeg spiller spillet, så bliver jeg totalt slutt ind i universet og alle personerne.

Dit bedste spilminde? Endnu et svært spørgsmål. Der er jo mange at vælge imellem. Men måske da jeg gennemførte Metal Gear Solid for første gang. Jeg blev simpelthen bare nødt til at sidde lidt tid bagefter og fordøje det hele.

Favoritmusik? Jeg har egentlig en bred smag, men generelt kan jeg godt lide Rock og Hiphop (dog helst ikke blandet sammen).

Hobby? At spille, vil jeg tro

Hader? Mandage, dild-snaps og kommen i ost.

Din mening om Gamereactor 101? Et ganske udmærket blad, men nogle rigtige gode anmeldelser bl.a. den nu snart legendariske Uncharted 2 anmeldelse (ha,ha).

Forsiden synes jeg dog var ret så kedelig, men hey - man kan ikke ramme plet hver gang.



CHRISTIAN BALE **SAM WORTHINGTON**

TERMINATOR SALVATION

THE END BEGINS

PÅ BLU-RAY™ & DVD 8. DECEMBER

KØB DEN PÅ moviezoo.dk



© 2009 T Asset Acquisition Company, LLC. All Rights Reserved.
© 2009 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Blu-ray Disc is a registered trademark.





Lydens store trolldmand

Gamereactor hev fat i danske Jesper Kyd, der har gjort international karriere indenfor spilmusik, og som er aktuel med Assassin's Creed 2

Du har allerede imponeret flere gange med utroligt roste soundtracks, men hvordan lyder en hurtig beskrivelse af dig og dine bedrifter indtil nu, for de som ikke kender dig?

- Hvert af mine soundtracks lyder forskelligt, da musikken er skrevet specifikt til hvert eneste projekt. Jeg prøver altid på, at forbedre min musik og se, hvor langt jeg kan gå indenfor den passende musikstil. Til folk der ikke har hørt min musik, vil jeg foreslå at lytte til Assassin's Creed 2 eller Borderlands ud. AC2 er mit seneste soundtrack, og det soundtrack der bedst repræsenterer, hvor jeg er rent musikalsk er i dag. Jeg arbejder i Los Angeles og indspiller med musikere som arbejder på blockbuster Hollywood-film. Assassin's Creed 2 soundtracket inkluderer en dybt melodisk stemning indspillet med slagtøj, guitar, solo violiner, elektrisk cello, kvindelig operasang, religiøs messen og store ensembles såsom kor og symfoniorkestere.

Soundtracks til spil kan stadig ikke påstås, at modtage ligeså stor opmærksomhed som soundtracks til film, på trods af mediets eksplosive vækst. Hvad betyder det for dig og hvad tror du grunden er til dette?

- Jeg føler ikke dette er et problem for mig. Jeg har modtaget opmærksomhed fra filmproducere og instruktører, pladeselskaber og modtaget priser og nomineringer fra Billboard, MTV, BAFTA, ELANS og Hollywood Music Awards etc. Mit seneste film soundtrack

er skrevet til Cameron Romero's Staunton Hill og dette skete pga. Cameron var fan af mine Hitman-soundtracks. Jeg arbejder for tiden på et TV-projekt med Ghosthouse, som Sam Raimi (Spiderman og Evil Dead-instruktøren) producerer. Assassin's Creed solgte omkring 10 millioner spil og Assassin's Creed 2 bliver udgivet med den samme forventning og salgsmæssigt som en blockbuster film.

Du har lavet musik til så forskellige spil som Messiah, Freedom Fighters og nu Assassin's Creed 2, men hvordan finder du lyden til det enkelte spil? Hvilke tanker går dig gennem hovedet og hvordan sørger du for at ramme stemningen?

- Jeg spiller ofte spillet, går igennem designdokumenter, manuskripter, får tilsendt videoer, besøger spil udviklerne osv. for at få et overblik over hvorfor holdet laver dette spil, hvad det betyder for dem personligt og hvad spillet handler om. Spil er en kunstform, og det er vigtigt for mig at finde ud af, hvad det er, der driver holder og spillet.

I Assassin's Creed 2 vælger spilleren selv sin vej gennem spillet, men hvordan sørger du for at holde soundtracket passende, når der ikke er en lineær vej gennem spillet, som du kan forholde dig til?

- Der er forskellige dybder i soundtracket. Der er musik til når man udforsker de forskellige byer. Der er musik til om dagen og musik

til om natten. Der er forskellige grader af fare når man slås. Når historien tages videre via specielle missioner, ændrer musikken sig til mere dystert og farligt musik, såsom stealth, follow target osv. Musikken følger også historien i spillet. Jeg har skrevet over tre timers musik til spillet.

Det fremgår af dine seneste projekter at du også er begyndt at kaste dig over soundtracks til film, men er der egentlig nogen forskel på at lave musik til film og spil i dag?

- Film er mere lineære. For mig betyder det, at det kan være nemmere at skrive musikken, da du følger en mere konkret plan.

Er der et spil du stadig i dag gerne ville have lavet soundtracket til, hvis muligheden havde budt sig?

- Assassin's Creed-serien er et drømme projekt og Ubisoft Montreal har givet mig fuld kreativ frihed til at skrive musikken. Vi har et stort live budget og det betyder, at jeg kan arbejde med mit team af musikere her i LA samt håndplukke Hollywood kor og orkestermusikere som vi har optaget i Capitol Studios i Hollywood. Det betyder jeg kan fokusere mere på musikken, velvidende at resultatet og produktionen er på samme niveau som en stor Hollywood blockbuster film. For en komponist, bliver det ikke meget bedre end det.



MÅ NEDENS FOKUS

Julen rykker stadig tættere på, og den fylder også en del på GRTV

Julekalender!

Den står på vanvid til Jul. Tør du se med igen?

Kommer retro-santa eller en af hans slægtninge tilbage? Får vi mere at se til det rotteagtige får Cesar? eller bliver det 24 afsnit med Behind the scenes og Bloopers fra vores ind imellem knap så kompetente værter.

Det må I vente med at finde ud af til vi rammer d. 1. december. Uanset hvad, så bliver det garanteret noget se frem til, med et afsnit dagligt i 24 dage. Og er der noget I har savnet i flere år fra vores værter, f.eks. at se alle Bengts hemmelige videooptagelser, se hvor god Petter Mårtensson egentlig er til Street Fighter eller høre et to timer langt foredrag med Thomas Blichfeldt om hans favorit pixelshooter.

Så skriv til os med kommentarer, gode råd og ønsker, så skal vi gøre vores bedste for at få dem med. Ellers er der kun en ting tilbage, og det er, at ønske jer alle en rigtig god jul og et godt nytår. Vi ses på den anden side.



INTERVIEW

Aliens vs. Predator

Vi mødte holdet under en præsentation af spillet, og efter alt at domme, ser det ud til at blive en testosteronbombe af en actionfest, nogatig som de gamle 80'er og 90'er film med den tids største actionhelte. Se interviewet på sitet i løbet af de kommende uger, og drøm dig så afsted til en anden galakse som enten marinesoldat, Predator eller Alien.



ANMELDELSE

COD: Modern Warfare 2

Det er nok ikke mange, der ikke kender Modern Warfare-spillene fra Call of Duty-serien, og selv i disse dage med så mange shootere, formår Infinity Ward og Activision at sætte standarden for hvad folk forventer sig af en firstperson shooter. Nu er så det andet Modern Warfare lige kommet ud, og vi har selvfølgelig haft det igennem maskineriet, så I kan se og høre hvad vi synes.



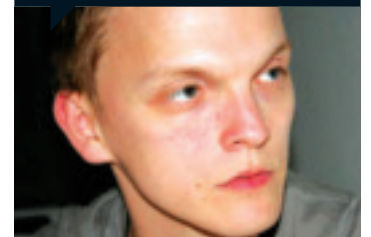
ANMELDELSE

Assassin's Creed 2

Endnu et at årets største spil udkommer i november, og dette er også en opfølger som mange har ventet på. Assassin's Creed var elsket af mange, men fik også kritik på en række punkter. Om de har fikset fejlene i dette smukke spil, er naturligvis noget vi håber på, så se anmeldelsen for at få svaret. Vi tager Ezio og hans udskjelser under behandling i november.

3 HURTIGE

Vi går bagom kameraet, og snakker med dem der laver udsendelserne



Bengt Lemne

GRTV-redaktør

Hvad er dit favoritmøde fra Tokyo?
- Cosplayerne, selvfølgelig.

Howdan forbereder du dig til et GRTV-program?
- Forbereder? Jeg improviserer alt. Man skal bare huske at trække vejret normalt, og ikke være nervøs, når man møder idolerne.

Hvem kommer på de skøre idéer til julekalenderen?
- Det er et resultat af et års kreativt arbejde, research og publikumstests.

Gå for alt i verden ikke glip af

Kostumeball eller et regulært freekmeet?

Fik du set showfloor programmerne fra Tokyo Game Show og Games Com eller Cosplay-programmet fra Tokyo? Hvis ikke, har du fortsat en ypperlig mulighed for at se både Bengt og Petter i aktion til messerne.



KRONIK

Andreas fortæller om hverdagen i GRTV-redaktionen

Tid til gran og gaver

Selv en svineinfluenza kan ikke lægge holdet ned

Julehandelen har allerede været i gang i en måned nu, og selv om vi som altid lover os selv, at få gavehandelen overstået før november, er vores tid og penge for det meste forsvundet i oktober, når vi har været et smut forbi den nærmeste spilbutik.

Og når oktober "endelig" var overstået, så kom svineinfluenzaen også på et hyggeligt besøg hos mig - og fordi jeg jo er så sød, som jeg er, blev det til en hel uge derhjemme for at ikke smitte resten af kontoret.

Tidsplansmæssigt handler det nu om at få de sidste interviews ud, før vi kaster os over det, vi har ventet på et helt år - ja, nemlig årets helt

store julekalender.

Vi mangler at få de sidste detaljer på plads omkring studiet, kørt de sidste renderes ud, få de sidste aftaler på plads og skrevet de sidste replikker til herrerne foran kameraet. Og så selvfølgelig forberede os på, dagligt at skulle optage og klippe et nyt afsnit.

Det er uden tvivl det sværeste i løbet af året, men da det giver Bengt Lemne plads på de skrå brædder til at udfolde sig, så kan man som kameramand vel næppe ønske sig mere? Vi glæder os i hvert fald til at julehygge om jer i december, så I kan slappe af.

Andreas Hvid





FRYGT IKKE VÅBENET,
MEN HÅNDEN DER FØRER DET.

NINJA ASSASSIN

I BIOGRAFERNE 27. NOVEMBER



www.ninjaassassin.dk

SANDRE METRONOME

WARNER BROS. PICTURES



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



Radiant Silvergun

Blichfeldt har stadig de vildeste fantasier om skinnende kugler og masser af points

Platform **SEGA SATURN** Udvikler **TREASURE** Udgiver **ENTERTAINMENT SOFTWARE** Lanceret 1998



NÆRMEST MYTISK

Treasure er ikke særligt kendt på disse breddegrader, men i Japan, hvor spilhuset holder til, er det nærmest omtalt i myter. Radiant Silvergun er et af firmaets flotteste skydespil, men fans af firmaet kender sikkert også titler som Ikaruga, Gunstar Heroes, Dynamite Headdy, Guardian Heroes og Bangai-O. Hos Treasure er alle ansatte på samme "niveau" - ingen er leder eller chef.

Det virkede nærmest hånligt at indgå i en diskussion om hvilken en konsol var den stærkeste tilbage i 1996, for da Nintendo stadig kæmpede med de sidste skruer i deres Nintendo 64, stod kampen i stedet mellem Sony PlayStation og Sega Saturn.

Mens enkelte udviklere havde held med at overbevise Sega's hardware om at polygoner kunne være en god ting, var der alt for langt mellem perlerne, og et par enkelte minutters video af Tekken eller Wipeout var oftest nok til at sende slukørede Saturn fans i gulvet. Havde Saturn-fansne dengang blot kunne spole tiden et par år frem, havde diskussionerne måske haft en anden afslutning. Den lille japanske udvikler Treasure havde nemlig glemt alt om de tekniske restriktioner under udviklingen af Radiant Silvergun, og i stedet skruet et skydespil sammen som frejdligt blandede 2D-

og 3D-grafik med afsindige effekter.

Som det gælder for de fleste af Treasures spil, var konceptet bag Radiant Silvergun på ingen måde original, men det var i stedet udførelsen. Derfor måtte man igen kravle ind i sit lille rumskib, og bevæge sig uden om fjendtlige projektiler, mens man langsomt bevægede sig op af skærmen, kun afbrudt af kampe mod bosser med et så enormt våbenarsenal, at kampen altid virkede uretfærdig.

I strid med genrens strikse regelbog, var det i Radiant Silvergun ikke muligt, at samle ekstra våben op på sin vej, og man var i stedet udstyret med dem fra spillets start. På snedig vis var det dog muligt, at kombinere to våben på en gang, hvilket betød, at man endte med et potent arsenal på hele syv forskellige våben, der spredte sig over alt fra maskinkanoner, til sidebomber og et projektil-absorberende

lyssværd. Det spring spillet dog fra arkadehalerne til hjemmekonsollen, betød også at den japanske udvikler inkluderede muligheden for at indtjene erfaring til sine våben. Erfaringen blev givet alt efter hvor dygtig man var til at ramme fjenderne i farveopdelte kombinationer, og blev det hele for svært kunne man genstarte spillet med de opgraderede våben.

I typisk Treasure-stil blev Radiant Silvergun kun udgivet i et begrænset oplag, og tilmed kun på det japanske marked, hvilket gør at du skal forbi eBay med den store pengepung. Et eksemplar af spillet kan sagtens koste i nærheden af 1200kr, og så skal du tilmed have en japansk Sega Saturn for at afvikle det.

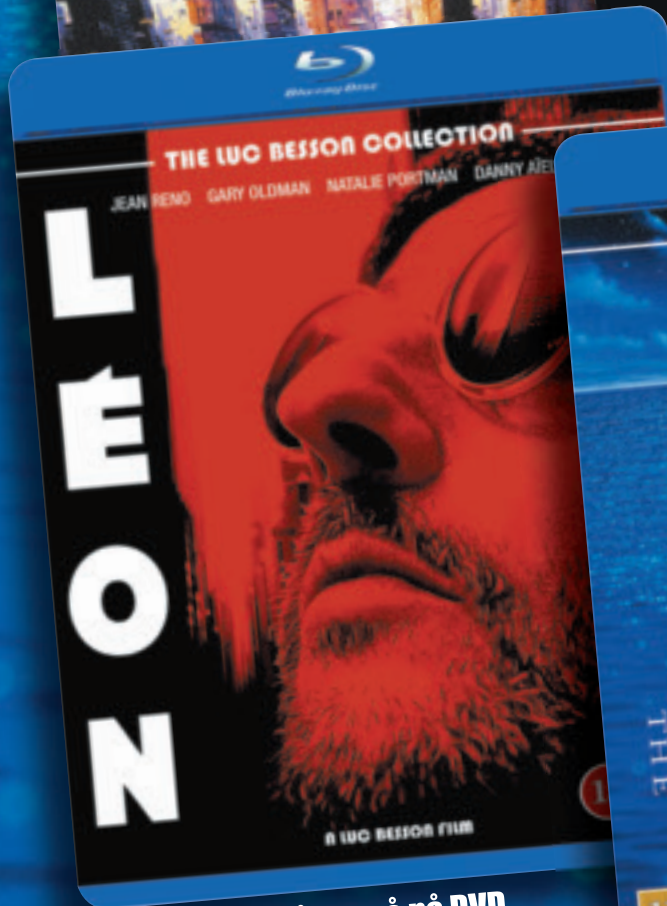
Til gengæld venter der et skydespil af så original og veludført kvalitet, at det stadig i dag er hver en krone værd.

Thomas Blichfeldt

THE LUC BESSON COLLECTION

4 MESTERVÆRKER PÅ BLU-RAY

17. november kommer 4 af Luc Bessons største film for første gang nogensinde på Blu-ray*



*alle filmene fås også på DVD



CDON.COM

DVDCITY



MOVIE MATCH.DK





DU DER! KOM HER!

Som noget nyt i Mass Effect 2, kan du også give individuelle ordrer til dine holdkammerater. På den måde, har du mange flere taktiske muligheder at gøre brug af, eftersom du selv kan afgøre præcis, hvor en person skal stå.

FLERE KAMPE DENNE GANG

Fordi kampsystemet er blevet udbygget i denne omgang, så fylder kampene også langt mere. Bioware er dog ikke i tvivl om, at fordi de er så engagerende, så vil fans af det første spil ikke se det som et minus, men i stedet som et stort plus.



Premiere 2010

Mass Effect 2

Platform **PC/PlayStation 3/Xbox 360** Udvikler **Bioware**
Udgiver **EA** Genre **Rollespil**

DA JEG SÆTTER MIG TIL RETTE I STOLEN, for at få demonstreret spillet hos Bioware i Canada, forklarer Game Director Casey Hudson lidt mere om, hvad man kan forvente sig af toeren:

"Hele ånden i serien, er stort set den samme i opfølgeren, men vi har forbedret alle aspekter af oplevelsen, så

der er sikkert elementer af dette spil, der føles lidt anderledes", forklarer Hudson.

Demonstrationen begynder på en rumstation kaldt Omega. Det ligner et mindre stuerent sted, i det jeg pludselig introduceres for Shepard, der er gået på natklub med sit mandskab.

"Omega-rumstationen er på mange måder den diametrale modsætning til The Citadel fra det første spil. The Citadel var et smukt og idyllisk sted, Omega er mere snavset og ufint. Det er et lige så stort set, men det er mere forbryderorienteret, og et ideelt sted, hvis man gerne

vil ende i et par lidt sværere situationer", fortæller Hudson.

Tilbage ved demonstrationen har Hudson styret Shepard ind på en bar, og snart er vi i gang med en dialog med en af stedets andre gæster. Jeg husker godt de lidt stive samler fra Mass Effect, hvor figurerne stiller sig lettere rigidt op og småsnakker med hinanden – men sådan er det ikke længere. Figurerne bevæger sig naturligt rundt, de poserer og gestikulerer. Imens skifter kameravinklerne hele tiden, netop for at give dialogerne et mere dramatisk præg.

Men det er i kampene, at Mass Effect 2, har fået de



KAMP TIL STREGEN
 Bioware har virkelig gjort et stort nummer ud af den kunstige intelligens, der denne gang er langt mere overbevisende i skudduelerne. Vores første møde med fjenderne, var i hvert fald væsentligt mere givende end tidligere.



ER DET MIN GAMLE COMPUTER
 Omega-rumstationen er et væsentlig mere beskidt og hårdt sted, at besøge. Hvor The Citadel var rydeligt og civiliseret, er Omega et hensynsløst sted med masser af forbrydere - og så selvfølgelig denne gamle computer, der ser lettere tåbelig ud.

DET ER ET PLETSKUD
 Mange blev ekstremt frustrerede, når de i Mass Effect ramte perfekt i hovedet på en fjende, men projektilet så alligevel havnede i væggen. Sådan er det ikke i toeren, hvor det i stedet er skaden, der styres af systemet. Så kan du ramme hovedet, så rammer du det også.

største overhalinger. Det ligner kampene fra det første spil, de er bare så meget mere elegante. Jeg får lov til at overtage kontrollen, og der minder uhyggeligt meget mere om Gears of War nu, end det lettere rodede system fra det første spil. Jeg er nødt til at trykke på en knap, for at gå i dækning, og effekter af de forskellige våben, føles mere troværdig og tungere end tidligere. Fjenderne kastes også rundt, når granaterne sprænger, og en af mine kammerater fryser fjenderne til is med en speciel ammunition. De forvandles til isstatuer, han så efterfølgende vælter.

Det vælter frem med fjender, og jeg skyder løs.

Selvom der ligger et rollespilsystem i baggrunden, der afgør, hvor godt jeg rammer, så føles det mere som om, jeg selv afgør, hvor godt jeg rammer. Det føles som et regulært actionspil.

Noget andet, der er blevet arbejdet meget med, er den kunstige intelligens. I forgængeren var den ikke alt for imponerende, men de kampe jeg fik lov til at prøve hos Bioware, var fjenden langt bedre til at flankere mig, hvilket viste, at der foregik en del mere oppe i hjernemassen.

"Det er en ret betydelig indsats vi har lagt i den kunstige intelligens. De forskellige fjender har fået forskellige holdninger. Nogle er aggressive, andre er mere

konservative og sparer på ammunition. De kan flankere dig og bruger også specialfærdigheder oftere. Mange af specialfærdighederne er nu mere fysikorienterede, noget der bidrager til mere intensitet i kampene" uddyber Hudson.

Da min, alt for korte, test af Mass Effect 2 er slut, sidder jeg igen med lidt blandende følelser. Der er meget jeg elsker, men specielt dialogerne virker tamme og konstruerede. Alligevel er det et spil, der ligger højt på min ønskeliste. Mass Effect satte en ny standard for science fiction-spil, og det overgås sikkert af toeren.

Jon Cato Lorentzen



Premiere 2010

Skate 3

Platform PS3/X360 Udvikler EA
Udgiver EA Genre Sport

DET ER UNDERLIGT slet ikke at snakke om et årligt Tony Hawk-spil, men samtidig er det befriende, for det var en serie, der til trods for dens begyndelse som rebel og nytænkter, endte med at være en kedelig årlig fodnote og et tidsspilde. Den smertegrænse har EA endnu ikke nået, og det er selvom firmaet i øjeblikket er i gang med Skate-seriens tredje udspil.

Skate viste, at der var masser af plads til fornyelse af både styring, banedesign og attitude, og denne plads blev udvidet med toeren, der polerede de eksisterende elementer af, samtidig med at der blev lagt nye lag på oplevelsen.

Det samme gælder for det kommende Skate 3. Det er ikke en revolution, men endnu en evolution af serien, denne gang med fokus på strammere styring og flere fabelagtige tricks.

Thomas Tanggaard



Premiere 2010

Epic Mickey

Platform Nintendo Wii Udvikler Junction Point
Udgiver Disney Studios Genre Platform/Puzzle

EN RÆKKE GLEMTE DISNEY-FIGURER er blevet hevet ind i historien for at give det hele liv, figurer som Oswald the Lucky Rabbit for eksempel. Det er den slags Epic Mickey kommer til at handle om. Dette er ikke noget almindeligt Disney-spil.

I Epic Mickey findes alle disse glemte figurer i en

slags limboverden kaldet Cartoon Wasteland, hvor de venter i evig tid på et publikum, der aldrig dukker op. Rent kreativt er det en brilliant ide, og Warren Spector giver under præsentationen meget respekt til Disneys tænketank, en gruppe kreative mennesker som har fundet på meget af grundkonceptet.

I introen til spillet som Spector viser frem, bliver Mickey slæbt til et mystisk ødeland af en sort, grumset masse. I den første del af spillet forsøger Mickey at finde ud af hvor han er, hvilket synes højest relevant, da han starter ud fastspændt i et torturapparat. Den lang-ørede kanin Oswald dukker heldigvis op for at redde

vores allesammens favorit-mus, og herfra bliver eventyret spilbart.

Vi bliver introduceret for Mickeys egenskaber som består af en pensel og forskellige farver, som alle kan bruges på kreative eller destruktive måder. I starten for vi at se hvordan en trappe mangler et trin, og hvordan dette, let som ingenting males på med brug af Wii-controlleren. Mickey er også udstyret med maling-fortynder som kan bruges til at viske forskellige dele af verdenen væk.

Efter lidt tid møder Mickey en anden gammel Disney kending, Anders And, eller i hvert fald noget som ligner



STEAMPUNK MICKEY

Allerede da de første billeder ramte nettet, sad spillere verden over og drømte sig til en verden af robotter, mekaniserede våben og underlige maskiner. Det har vist sig ikke helt at være tilfældet, men designretningen har stadig rod i steampunk.



RING PÅ KLOKKEN!

Sidemissionerne giver dig belønninger i form af nye redskaber, som igen åbner for helt nye muligheder. Et af disse redskaber er en klokke som kan bruges til at standse tiden, hvilket skal vise sig at blive utrolig brugbart i spillets platformsekvenser.

KENDER DU MICKEY?

Planen er at udviklingen af spiluniverset og figurerne, kommer til at stemme overens med den udvikling Mickey selv har gennemgået de sidste årtier.

FRA X360 TIL WII

Epic Mickey startede ikke ud som et Wii-spil, men da Spector gerne ville fokusere på en enkelt konsol, så faldt valget fra studiets side på Wii, der har godt fat i familierne - og det er dem, der skal spille Epic Mickey.



den berømte and. Øjnene er røde og han er sat sammen af mekaniske dele. Han mangler dog nogle dele, og cyborg-anden (bygget af den desperat ensomme Oswald) trænger til en grundig reparation, hvilket

Øjnene er røde og anden mekanisk...

betyder at Mickeys første opgave hurtigt bliver at finde mekaniske dingener som er spredt ud over verdenen. Opgaverne er valgfri, og store dele af Epic Mickey

kommer til at byde på verdner hvor du selv vælger hvordan tiden skal bruges.

Designmæssigt rammer spillet plet. Epic Mickey er helt unikt, mørkt og kreativt. Cartoon Wasteland er langt fra en glad Disney-verden, og Spector forsikrer os om, at de endnu vi endnu ikke er blevet vist de virkelig dystre områder. At udviklerne har taget sig friheder og satset på noget lidt mere moderne, er bemærkelsesværdigt, men spørgsmålet er om Junction Point og Disney kan fange publikummet med en grafik som denne.

Til trods for et voksent og surrealistisk design, er det

vanskelig at se bort fra at det kunstneriske kunne være udtrykt klarere på en konsol med stærkere grafisk formåen. Et Epic Mickey i HD-grafik havde virkelig set lækkert ud, og selvom eventyret ser gennemarbejdet ud på Wii, er det rent grafisk stadig ikke i samme klasse som eksempelvis Super Mario Galaxy.

Konceptet er dog strålende. Gensynet med de gamle Disney-figurer føles forfriskende, og designmæssigt er jeg vild med det. Jeg ville dog gerne vide lidt om hvordan spilverdenen er bygget op, før jeg kan være helt sikker på at om det bliver en fuldt træffer.

Jonas Elfving



PÅ MED STØVLERNE

Når du ikke svæver rundt oppe under skyerne, så minder Dark Void en del om Gears of War og andre skydespil - desværre uden fornævntes fornemmelse for tempo og tyngde. Men der kan nå at ske en del endnu.

ER DET NYTÅRSAFTEN?

The Rocketeer var ikke en videre god film, men ideen med et jetpack er absolut god. Og det er dette element, der vejer tungest i Dark Void, der netop handler om at angribe fra alle vinkler og tit hængende i luften.

STORE BOSSER

Som du kan se fra billedet, så er bosserne enorme i Dark Void. Her kæmper vi mod noget, der minder om et metallisk tusindben.

Premiere 15. jan

Dark Void

Platform **PS3/X360/PC** Udvikler **Airtight Games**
Udgiver **Capcom** Genre **Action**

JEG TROR IKKE, AT JEG ER HELT FORKERT PÅ DEN, hvis jeg påstår at du, ligesom jeg selv, også har drømt om at kunne flyve på et eller andet tidspunkt i livet. Derfor virker ideen bag Dark Void også så oplagt, for med et sæt raketter på ryggen, er det din pligt at bekæmpe en igangværende invasion fra det ydre rum.

Det starter dog sløvt ud, og for at sætte spilllets historie i gang har udvikleren følt sig nødsaget til at starte spillet som ethvert andet tredjepersonsskydespil med lidt skyderi, løben efter dække og helt uden raketfart.

Grundet at spillet finder sted i Bermuda Trekanten, har udvikleren dog haft mulighed for lidt kreativ historiefortælling, og derfor betyder et møde med opfinderen Nikola Tesla, at man får adgang til nye værktøjer, den vigtigste værende de transportable jetmotorer som spændes på ryggen.

I første omgang bliver der kun givet adgang til længere, raket-assisterede hop, men herfra tager spillet

fart og begynder at vise adskillige snedige tiltag, som gør god brug af heltens unikke evner. Således bød beta-koden på en intens skudduel, hvor jeg under kraftig beskydning måtte kæmpe mig hele vejen op af et vertikalt hængende skib, som på mystisk vis var kollideret med det frodige junglelandskab.

Dark Void mangler stadig en omgang finpudsning, og hverken skudepisoderne eller de forskellige våben har endnu den tyngde, der skal til at for at holde det spændende i længere tid. At flyve er dog allerede sjovt, og med et par måneder endnu, kan det ende godt.

Thomas Blichfeldt

JONI
HOSTESS
THE BALLAD OF GAY TONY

grand theft auto

Episodes From
Liberty City™

TWO COMPLETE GAMES THE BALLAD OF GAY TONY AND THE LOST AND DAMNED

18
www.pegi.info

ONLY ON
XBOX 360

OUT NOW

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX
LIVE.



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360.



Premiere2010

Darksiders

Platform **PS3/X360** Udvikler **Vigil Games**
Udgiver **THQ** Genre **Action**

DET KAN MÅSKE NOK virke en smule underligt at vi nu får anden måned i streg skriver om Darksiders i formags-form, men efter at have udtrykt vores begejstring om spillet, tog vi til London for at få fingrene i det.

Fjender skal derfor besejres i jagten på sjæle, spillets valuta som kan bruges til at købe genstande der igen kan åbne op for nye veje, i tidligere udforskede områder.

Som guide og vogter har man The Watcher som foruden at være en specielt magtfuld ånd, også gives stemme af Mark Hamill, der sidst viste sit utrolige stemmetalent som Jokeren, i Batman: Arkham Asylum.

Udvikleren selv lover en spilletid på 25 til 30 timer, og kan spillet holde det tempo der blev demonstreret for os hele vejen gennem oplevelsen, er det noget af en bedrift.

Thomas Blichfeldt



Premiere 2010

Max and the Magic Marker

Platform **Nintendo Wii** Udvikler **Press Play**
Udgiver **Press Play** Genre **Platform/Puzzle**

DER ER GOD CHANCE FOR at du ville få "blod, action og lemlæstelse" som en definition, hvis du spurgte en af dine udenlandske venner om at præcisere den danske spilkultur med få ord. IO Interactive er blevet

ensbetydende med dansk spiludvikling, og selvom deres nyeste Mini Ninjas ikke var af samme voldsomme skuffe, er der endnu ingen tvivl om hvad de er kendt for.

For Press Play er historien en helt anden, og efter at have spillet en beta-version af udviklerens kommende WiiWare-titel Max and the Magic Marker er det i højere grad ordene "hygge, opfindsomhed og uskyldighed" jeg har i tankerne.

Max er en helt almindelig dreng der en dag oplever, hvordan hans tegninger bliver til virkelighed, efter han har taget en mystisk tusch i brug. Uheldigvis får Max tegnet et monster, der siden hen begynder at ødelægge

alle hans andre tegninger, og derfor er der jo ikke andet for end, at han selv bevæger sig ind i tegningerne for at stoppe monsteret.

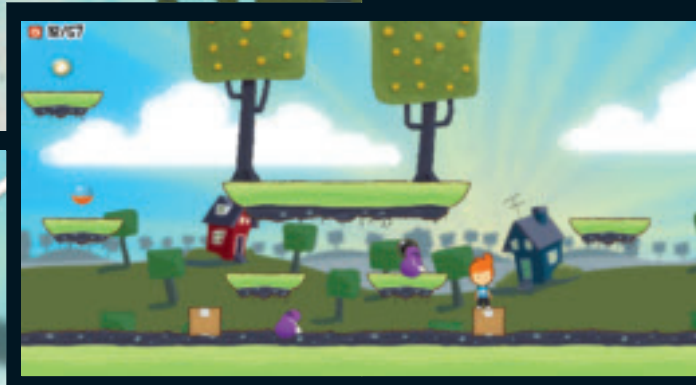
Med en historie så kort og enkel, er det ganske passende, at det første billede der toner frem på skærmen er af Max, der i dejligt karikeret univers med rullende bakker og skæve huse, ser en smule overrasket ud – nu befinder han sig pludselig i sin egen tegning.

Der er i første omgang ikke brug for den store forklaring, for spillet starter som et ganske ordinært platformspil, hvor vejen går mod højre side af skærmen, mens lysende kugler indsamles. Spillets twist af



HVAD SKAL DU BRUGE?

Det er kun mængden af væske i tuschen og din fantasi, der sætter grænser for, hvad der kan lade sig gøre. Her får Max en platform under sig, så han lettere kan komme op til spillets lysende kugler.



LIDT OVERRASKENDE

Vi er indtil videre lidt overraskede over, hvor svært det til tider kan være, at få tegnet noget som spillet kan forstå. En af de vigtigste ting ved netop Max er, at det det skulle være ligetil, når nu det eneste man skal gøre, er at tegne.

WIiWARE HAR BRUG FOR DET

Selvom der findes et par gode spil som World of Goo og Lost Winds, så savner WiiWare stadig flere opfindsomme indspark, og her er Max and the Magic Marker landet på et stort sted.

FIRKANTET OG HYGGELIGT

Da tuschen er omdrejningspunktet, har designretningen været ligetil - nemlig at skabe et univers, der ligner en masse sammesyede børnetegninger. Og det fungerer strålende i Max and the Magic Marker.



formularen er dog den magiske tusch som, hvis brug var hvad der i første omgang startede eventyret for Max. '

På banerne vil man således også støde på kapsler med orange farve, som bruges til at fylde på den magiske tusch. Jo mere farve man har indsamlet, jo mere kreativ kan man tillade sig at være, for tuschen og dens evner står nemlig til fri afbenyttelse. Med et enkelt klik og lidt viften rundt med Nunchuck-controlleren, er det således muligt at tegne direkte i spilverdenen, hvilket skal vise sig at blive til stor hjælp for Max. Er en grøft således for lang til at hoppe over, tegner man blot en bro hen over den, og er der for højt til en platform,

tegner man blot en trappe. Fantasien begrænses kun af den mængde farve man har til rådighed, og er man utilfreds med sin tegning, vil lidt voldsom rysten med kontrollen sørge for at alt den opsamlede farve vender tilbage til tuschen.

Det hele gøres ekstra sjovt ved, at spilverden gør brug af en virkelighedstro fysik, således at alt reagerer som man ville forvente i spillets tegneserieverden.

I den beta-version jeg sad med var der stadig lidt problemer med et billede, der engang i mellem hakkede lidt, hvilket vi dog forventer, er rettet inden spillet udgives. Derfor var den eneste egentlige frustration jeg

stødte på, den overraskende store præcision der skulle til for at tegne noget, der var brugbart for Max. Mere end én gang var spillets fysik for præcis til mine skriblerier, og derfor måtte jeg tegne det hele om, hvilket jeg gerne ville se en mere tilgivende løsning på i det færdige spil.

Press Plays første WiiWare-spil ser ud til at blive et charmerende og ikke mindst kreativt bekendtskab der bare lige skal have en smule finpudsning for at blive et af servicens sjoveste platformspil til dato. Og det er ret godt gået af det debutspil.

Thomas Blichfeldt



GR PRÆSENTERER

ÅRETS SPIL 2009

DEN KOMPLETTE LISTE



1.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Den kappeklædte hævner i sit bedste spil til dato...

PLATFORM PS3, Xbox 360, PC UDVIKLER Rocksteady Games GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

I et år der bød på utroligt stærke eksklusive spil til både PlayStation 3, Xbox 360 og Nintendo Wii, siger det noget om Batman: Arkham Asylums mange kvaliteter, at spillet er multiformat, og stadig har været det spil som i den grad har fanget redaktionens opmærksomhed. Der er så mange elementer at beundre i Rocksteadys mesterværk, at det er svært, ikke at blive trukket komplet ind i spillet, sekunder efter det har taget sin start.

På gnidningsløs facon kombinerer det snigermissioner, kampscener og udforskning, uden på noget tidspunkt at tabe fokus, og introducerer samtidig nye spilmekanikker, der både gør hver af de tre elementer utroligt spændende, men samtidigt også overkommelige for nybegyndere.

Bedre bliver det kun af at Batman: Arkham Asylum er gennemsynet af at være skabt af en udvikler, der allerede var fans af Batman, inden de fik opgaven,

at skulle lave superheltens nyeste spil. Forståelsen for tegneserieuniverset og i særdeleshed dets mange personligheder, er så velkommuneret, at man selv som kender af serien, automatisk slår fejl-radaren fra og i stedet fokuserer på at nyde spillet.

Det hele serveres med et grafisk design der har lånt mange af sine inspirationer fra den mere dystre fortolkning af den mørke helts eventyr. Karaktererne er alle realiseret fra deres mest dystre sider, og sjældent vil du ikke blive skræmt når eksempelvis Killer Croc bevæger sig over skærmen.

Mere end noget andet, er det der nominerer Batman: Arkham Asylum til årets spil dog at det er et spil, som alle inden for spillets aldersgrænse bør prøve. Det er spilmagi af den slags man bare ikke kan ligge fra sig, når man først er kommet i gang, og det er et spil der til fulde lever op til tegneserien.

2.

MODERN WARFARE 2

Krig som ser krig ser ud og lyder i Hollywood...

PLATFORM PC / PS3 / Xbox 360
UDVIKLER Infinity Ward
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Vi havde ikke troet, at det havde været muligt for Infinity Ward, at lave et spil som øgede tempoet og hidsgigheden i forhold til det første spil, men vi tog grueligt fejl. Modern Warfare 2 er meget mere end blot lidt afpudsning af det første spil, og overbeviser med et bedre banedesign og endnu mere spektakulære scenarier, der virker som var de taget direkte fra en Hollywood-blockbuster.

Alt dette er dog kun opvarmning til spillets bedste element, nemlig onlinespillet hvor mulighederne for at kæmpe mod eller med vennekredsen, nærmest er uendelige. Ikke kun bydes der igen på lækre baner og våben, men også muligheden for at sammensætte din helt egen soldat er blevet yderligere udvidet.

Vi tager igen hatten af for Infinity Ward og glæder os allerede til det næste fra dem.



ÅRETS SPIL 2009

FOR EN ENDNU BEDRE LISTE WWW.GAMEREACTOR.DK

3.



STREET FIGHTER IV

Den perfekte kamp

Spillet der genstartede verdens mest kendte kampspilserie, genstartede også for alvor konkurrencemoraliteten over hele verden, men spillets fantastiske multiplayer. En perfekt spilbalance gør at vi stadig ikke kan slippe det.

PLATFORM PC / PS3 / Xbox 360 UDVIKLER Capcom GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

4.



KILLZONE 2

Potente våben i stor stil

Enhver, der har affyret et våben i Killzone 2 ved allerede godt hvorfor spillet er at finde mellem årets otte bedste, for vægten og resultatet har sjældent føltes bedre. Killzone 2 er et actionbrag af format, og fyldt med afsindig grafik og et enormt tempo.

PLATFORM PS3 UDVIKLER Guerilla Games GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

5.



FORZA MOTORSPORT 3

Speederen i bund

Med hårdt arbejde formåede Turn 10 at lave et bilspil der indeholdte en afsindig lækker kørefysik, et utroligt udbud af biler og muligheder, samt nogle af genrens bedste baner. Årets bedste bilspil.

PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Turn 10 GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

6.



INFAMOUS

Den udskældte superhelt

Empire City vidste ikke hvad der var på vej til at ramme den, inden Cole pludselig en dag vågnede op med superkræfter - og det gjorde vi som spil anmeldere heller ikke. Infamous er dog et af årets glædeligste overraskelser, og holdt os fanget i ugevis.

PLATFORM PS3 UDVIKLER Sucker Punch GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

7.



DRAGON AGE

Utroligt eventyr

Få forstå at sammenvæve eventyrlige historier med så veldefinerede personligheder og intense kampe som Bioware - og Dragon Age: Origins er ingen undtagelse. Et dystert univers med en dystre historie, holder os til stadighed fanget med dets gåder og kampe.

PLATFORM PC / PS3 / Xbox 360 UDVIKLER Bioware GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

8.



GTA: CHINATOWN WARS

Den håndholdte storby

Ikke kun lykkedes det for Rockstar Games at skrumpet det enorme GTA-univers ned i lommeformat, det lykkedes også udvikleren, at skrue et exceptionelt underholdende spil sammen, der benyttede sig af alle lommerøverens unikke egenskaber.

PLATFORM Nintendo DS UDVIKLER Rockstar Leeds GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

1.

BRÜTAL LEGEND

Grib spaden og gør klar til eventyr

PLATFORM PlayStation 3 / Xbox 360
UDVIKLER Double Fine

GAMEREACTORS KARAKTER 8/10

Vi troede efterhånden vi havde set enhver form for forklædning, som kunne bruges til at maskere action-eventyr, men den opfattelse fik Double Fine pillet ved med Brütal Legend. De rullende bakker, overgroede skove og udforskede huler som normalt er grundpillerne for ethvert spil af denne slags, er i Brütal Legend alle blevet filtreret gennem en tung dosis Heavy Metal-musik. Resultatet er en forfriskende original verden, hvor pigtrådsbuske, headbangers og hotrods er del af hverdagen. Brütal Legend byder på en gennemført original visuel stil, der overbeviser fra start til slut.



ÅRETS DESIGN 2009

FOR EN ENDNU BEDRE LISTE WWW.GAMEREACTOR.DK

2.



THE BEATLES: ROCK BAND

Psykedelisk spil og musik

At starte The Beatles: Rock Band op føles som at træde ind i gruppens eget syrede univers, da det utrolige band toppede rent kreativt. Uanset om man spiller i The Cavern Club eller i en af drømmesekvenserne, kan man ikke andet end at overgive sig til den utrolige stil.

PLATFORM PS3 / Xbox 360 UDVIKLER Harmonix KARAKTER 9/10

3.



STREET FIGHTER IV

Tegneserie slåskamp

Bare fordi man flytter et spil fra 2D til 3D, er det ikke ensbetydende med at det grafiske design skal genstartes, hvilket Capcom beviste med Street Fighter IV. Tegneserieuniverset fra de gamle spil, var derfor genskabt i flotte nye klæder, og med masser af personlighed.

PLATFORM PS3 / PC / Xbox 360 UDVIKLER Capcom KARAKTER 9/10

4.



BORDERLANDS

Den smukke tomme verden

Det kræver mod at ændre den grafiske stil så radikalt som Gearbox besluttede sig for at gøre med Borderlands, men det er viljen til at lave det hele i et grovere tegnet tengefilmsunivers, der har gjort at vi ikke har haft svært ved at glemme spillets enorme verden.

PLATFORM PS3 / PC / Xbox 360 UDVIKLER Gearbox KARAKTER 8/10

ÅRETS DOWNLOAD 2009

FOR EN ENDNU BEDRE LISTE WWW.GAMEREACTOR.DK

1.



BATTLEFIELD 1943

Multiplayer-krig når det er bedst

Fordi Battlefield altid har satset på kampe mellem flere menneskelige spillere, var transformeringen til download-spil åbenlys, men bedre blev det kun af at den svenske udvikler havde lavet det bedste og mest destillerede afsnit af serien til dato. Krig for alle pengene.

PLATFORM PS3 / Xbox 360 UDVIKLER DICE KARAKTER 8/10

2.



TORCHLIGHT

Skatte, hemmeligheder og monstre

At lave en udfordrer til Bizzards Diablo er i sig selv en enorm opgave, men at lave den bedste udfordrer til dato og vælge kun at udgive det som download-spil til budgetpris, er intet mindre end en utrolig bedrift. Torchlight er et af årets mest fængende spil, uanset format eller prissætning.

PLATFORM PC UDVIKLER Runic Games KARAKTER 8/10

3.



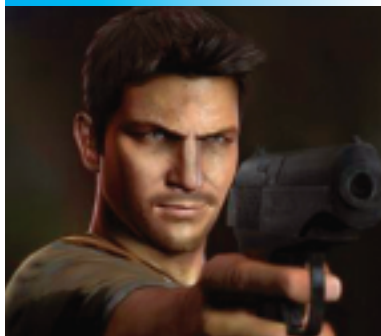
SHADOW COMPLEX

Et actionbrag af dimensioner

Med en god portion inspiration fra Metroid og Castlevania, lykkedes det Chair Entertainment at gengive mange af genrens bedste ideer i moderne klæder. Våben skulle opgraderes, enorme fjender besejres og tonsvis af hemmeligheder findes - det var en nydelse fra start til slut.

PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Chair Entertainment KARAKTER 8/10

ÅRETS HOVEDPERSON 2009



NATHAN DRAKE

Uncharted 2

Med sit urokkelige gode humør, en vittighed til enhver situation og evnen til aldrig at tage sig selv for seriøst, er Nathan Drake en karismatisk stjerne, der samtidig virker mere levende end størstedelen af de spilhelte vi ellers oftest møder. Der var ingen tvivl om hvem der var motoren der hele tiden drev eventyret videre i Uncharted 2, og vi glæder os allerede til at møde ham igen.

ÅRETS MENUKAOS 2009



UFC 2009: UNDISPUTED

Hvor skal jeg trykke?

Der er ingen tvivl om at UFC 2009 er en af årets mere positive overraskelser, men det er bare synd at man forud for hver kamp skal trækkes igennem adskillige langsomme menuer og statusopdateringer uden nogen form for indhold. Spar venligst menuerne væk i efterfølgeren, og giv os i stedet langt hurtigere adgang til selve spillet.

ÅRETS RETRO-GRAFIK 2009



GRAVITY CRASH

Simpelthen knasende lækkert

Vi er vilde med den måde Gravity Crash genopliver det gamle Thrust-spil, og tilføjer lækre baner og opgaver, men vi er endnu vildere med det spillet gør ved grafikken. Simple former gengives i neonblinkende farver, og vækkes til live med eksplosive partikel-effekter. En grafik lige fra vores 16bit drømme.

1.

ÅRETS TEKNIK 2009



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

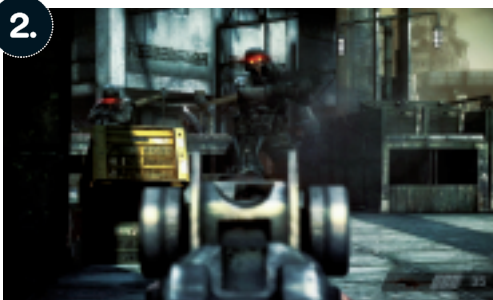
Naughty Dog beviser deres tekniske evner igen

PLATFORM Playstation 3 UDVIKLER Naughty Dog GAMEREACTORS KARAKTER 8/10

I et år, der har budt på så mange utroligt udseende spil, siger det meget om Naughty Dogs utrolige talenter, at Uncharted 2 rent teknisk er milevidt foran enhver anden af årets kandidater. På trods af, at vi kun er tre år inde i PlayStation 3's levetid, virker det allerede som om den amerikanske udvikler har lært, at udnytte hver en lille brøkdal af den drillesyge hardware.

Resultatet er overvældende og lige meget om man bevæger sig rundt i Nepals slum, med faldefærdige bygninger, der strækker sig så langt som øjet kan se, eller om det i stedet er tæt bevoksede jungler, glemte grotter eller Indiana Jones-inspirerede dødskamre, er grafikken gennemgående afsindigt smuk. Årets teknik-kategorien synes i år som skabt for Uncharted 2.

2.



KILLZONE 2

Guerrilla holdt hvad de lovede på E3 2005

Futuristisk krig har sjældent set så beskidt, grusom og fantastisk smuk ud som i Killzone 2, der i mod alle forventningerne formåede at leve op til de tidlige videoer, der blev vist af spillet. Udviklerens største grafiske bedrift er dog de afsindige våben, der virker og føles som noget fra virkeligheden.

PLATFORM Playstation 3 UDVIKLER Guerrilla Games KARAKTER 10/10

3.



GTA: CHINATOWN WARS

Byens pragt lige ned i lommen

Der var naturligvis flottere spil i år end Chinatown Wars, men få der pressede mere ud af hardwaren end dette kapitel af GTA-sagaen gjorde på Nintendo DS. Foruden soundtracket var intet sparet væk, på trods af at det hele var lige til at komme i lommen. Et helt igennem fantastisk kapitel til GTA-serien.

PLATFORM Nintendo DS UDVIKLER Rockstar Leeds KARAKTER 9/10

FOR EN ENDNU BEDRE LISTE WWW.GAMEREACTOR.DK

ÅRETS DEDIKATION 2009

ARKADESTICK

Blichfeldt har bygget løs

Vi viste godt på forhånd at Street Fighter IV ville fange Blichfeldt, men at det ville drive ham til at købe og udbygge sit eget arkadestick, var længere end vi havde forventet noget spil ville kunne drive ham. "Mesterværket" har dog været hevet med allesteds hen siden da, og hans egen begejstring synes kun at vokse hver dag.



1.

UNCHARTED 2

Naughty Dog definerer lyden for et rigtigt eventyr

PLATFORM PlayStation 3
 UDVIKLER Naughty Dog
 GAMEREACTORS KARAKTER 8/10

Fordi Naughty Dog har arbejdet så hårdt på hele pakken i Uncharted 2, er det meget nemt helt at glemme at bemærke, hvordan det oftest er spillets lyd, der fuldender den biografoplevelse man sidder med under hele spillet.

Våbnene har et metallisk klik, når de bliver affyret, granaterne sender smældene ekko gennem de ruiner, der før var en by og kaosset er øredøvende, når du jages af en kamphelikopter. Bedst er dog stemmeskuespillet, og i særdeleshed de mange små kommentarer som Drake selv har til enhver situation.

Naughty Dog sætter igen standarden som alle andre udviklere kan måle sig mod.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Hvis bare vi lød så seje...

Man behøver ikke at høre meget mere end det første kvæk fra Jokeren i Arkham Asylum, før man ved, at her er tale om noget helt specielt. At kalde skuespillet, i særdeleshed Mark Hamills (Jokeren) andet end sublimt, ville være decideret forrykt.

PLATFORM PS3/PC/Xbox 360 UDVIKLER Rocksteady KARAKTER 9/10



MODERN WARFARE 2

Brutal lyd kvalitet fra Infinity Ward

Vi har haft flere end nok krigsspil gennem maskineriet, men alligevel kan Modern Warfare 2 få hårene til at rejse sig, når projektilerne suser gennem luften og gennemhuller stuen med lækker surround-lyd. Sjældent har krigens kaos været så smukt audiovisuelt genskabt.

PLATFORM PS3/PC/Xbox 360 UDVIKLER Infinity Ward KARAKTER 9/10



KILLZONE 2

Det her våben er rigtig farligt

Våbnene i Killzone 2 har det med at få en smule panik til at løbe over ansigtet på det meste af redaktionen, fordi lyden er så voldsom at man nærmest føler man selv er i krigszonen. Guerrilla Games har gjort et afsindigt stykke arbejde, og vi håber blot på mere fra samme skuffe.

PLATFORM PS3 UDVIKLER Guerrilla Games KARAKTER 9/10



DRAGON AGE: ORIGINS

En fantastisk fortælling

Dragon Ages fortælling om en forestående Darkspawn-invasion, samt indvielsen i det hemmelige Grey Wardens broderskab er af typisk Bioware kvalitet. Kombiner dette med en levende verden, moralske valg og dialog, der er skrevet med dyb respekt for spilverdenen, og du kan se frem til at blive fanget af en fortælling, der ikke giver slip for det sidste kapitel er fortalt færdigt.

PLATFORM PS3/PC/Xbox 360 UDVIKLER Bioware KARAKTER 9/10



UNCHARTED 2

Fabelagtig eventyrfortælling

Naughty Dogs nyeste skud på stammen er et bevis på, at flere forskellige elementer kan bidrage til at skabe en fortælling som er så neglebiddende fængende, at man hele tiden lige skal se, hvad der sker som det næste. Dialogen, skuespillet og en historie som kunne have været et glemt Indiana Jones-manuskript, gør Uncharted 2's historie til en af årets bedste.

PLATFORM PS3 UDVIKLER Naughty Dog KARAKTER 8/10



BRÜTAL LEGEND

Et eventyr fuld af pigtråd

Få historier i år har været så originale som Eddie Riggs rejse til en verden af Heavy Metal, hvor han må agere spydspids for den gode musiks skyld. Det hele er blevet givet liv af Tim Schafer og det dygtige hold hos Double Fine, der har fyldt spillet til randen med hylende morsom dialog, og har givet helt nye klæder til det gammelkendte eventyr om det godes kamp mod det onde.

PLATFORM PS3 / Xbox 360 UDVIKLER Double Fine KARAKTER 8/10

1.



WOLFENSTEIN

Kedsomhed genskabt som skydespil

Der var engang hvor det at der stod id Software på et spil, betød at det var af den ypperste kvalitet, og selvom det ikke er den texanske udvikler, der selv har stået for udviklingen i denne omgang, men i stedet har givet opgaven videre til Raven Software, er Wolfenstein en særdeles tam oplevelse. Våben, grafik og historie synes alle at være pakket ind i en omgang ligegyldighed, og forekommer så kedelig og søvndyssende, at man skal være godt sulten efter et skydespil, for at finde motivationen til at fortsætte. Et enormt potentiale spildt.

PLATFORM PS3 / Xbox 360 UDVIKLER Raven Software KARAKTER 7/10

2.



THE CONDUIT

Et knapt så hidsigt skydespil på Wii

Måneder forinden The Conduit kunne købes, var udvikleren High Voltage klar med udtalelser om at dette var spillet, der ville give Wii'en en seriøs, teknisk kompetent FPS-oplevelse der ville vise hvordan den slags skulle skæres på Nintendo-konsollen.

I stedet blev vi budt på rodet, kantet og udetaljeret grafik og våben der aldrig formåede at give det fornødne spark, når de blev taget i brug. Historien var sparsom, og nye ideer var der kun ganske få af. God pr, skidt spil.

PLATFORM Wii UDVIKLER High Voltage KARAKTER 7/10

3.



PROTOTYPE

Det blev aldrig til det store værk vi havde håbet på

Givet sit enorme potentiale, krævede det et enormt fokus, for ikke at lade Prototype fejle, og det var desværre mere end Radical Entertainment var i stand til. Hvad der skulle have været en enorm, levende verden fuld af opgaver, var i stedet et sted hvor alt kørte i loop. Prototype skulle have været den endegyldige legeplads for en antihelt med superkræfter og uden samvittighed, men blev i stedet offer for dets egen ambition, og intet var egentlig særlig godt.

PLATFORM PS3 / PC / Xbox 360 UDVIKLER Radical Entertainment KARAKTER 5/10

ÅRETS SKUFFELSE 2009

ÅRETS DÅRLIGSTE 2009

FOR EN ENDNU BEDRE LISTE WWW.GAMEREACTOR.DK

1.



STAR WARS: REPUBLIC HEROES

I et univers langt borte...

Snedige udgivere har for længst fundet ud af, hvor nemt det er, at sælge et spil uanset dets kvalitet, så længe man bare kan klister et Star Wars-logo på indpakningen - og det er Republic Heroes et godt bevis på. Intet fungerer i spillet og alt er kedeligt.

PLATFORM Alle UDVIKLER Chrome KARAKTER 2/10

2.



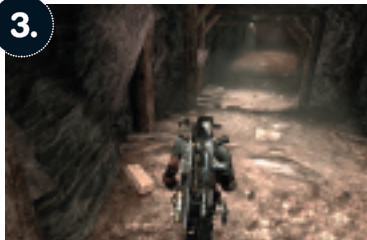
G.I. JOE

Ud med barndomsminderne

Når gamle tegnefilm vækkes til live som moderne spillefilm, skal der naturligvis også følge et spil med i kølvandet, og EA har derfor lavet et ideløst, tarveligt skydespil, som kun tilnærmelsesvis har noget med G.I. Joe-universet at gøre. Det her er af så ringe kvalitet at vi egentlig troede den slags spil- ligegyldighed ikke eksisterede mere.

PLATFORM Alle UDVIKLER EA KARAKTER 2/10

3.



DAMNATION

Vertikalt og virkelig dårligt

"Vertikale baner er fremtiden!" lød det i lang tid fra Blue Omega, og selvom det muligvis er sandt, betyder det ikke særlig meget, når resten af pakken knapt hænger sammen. Tåbelige våben, robot-lignende animationer og et spil fyldt med fejl, gjorde Damnation til et af årets fadæser.

PLATFORM PC / PS3 / Xbox 360 UDVIKLER Blue Omega KARAKTER 3/10

4.



SPYBORGS

En ringe gang tæv

Vi havde sat forventningerne højt eftersom dele af udvikleren Bionic Games, tidligere havde arbejdet på Ratchet & Clan-eventyrerne, men Spyborgs er et usammenhængende, ikke fungerende og kedeligt kampspil, hvor robotter skal tæves med et kaput kampsystem.

PLATFORM Wii UDVIKLER BIONIC GAMES KARAKTER 3/10

ÅRETS MUSIK 2009

1.



UNCHARTED 2

Et ordentlig eventyr skal have ordentlig musik

Det er næsten ærgerligt, at der på indpakningen til Uncharted 2 ikke er et klistermærke hvorpå der står "Bør kun spilles med et 5.1 surround system og høj volumen!" for det enorme arbejde Naughty Dog har brugt på soundtracket, betyder at det bør nydes under de mest optimale forudsætninger. Temaet som brager ud af højtalerne første gang spillet startes op, sætter standarden med en fængende melodi indspillet så flot, at selv de fleste Hollywood-produktioner til sammenligning må pakke sammen. Naughty Dog har virkelig ikke sparet på pengepungen eller det musiske talent, og Uncharted 2 lyder som en drøm.

PLATFORM PS3 NAUGHTY DOG GAMES KARAKTER 8/10

ÅRETS CONTROLLER-ØDELÆGGER 2009



FORZA MOTORSPORT 3

Rally Di Positano

Få af årets spil vil slide så meget på din controller eller rat og pedal-kombination, som en tur gennem Rally Di Positano i din favorit-ræser. Svingene er konstante, speederen og bremsen skal hele tiden bruges, og gearskiftets hastige klikker kontant.

PLATFORM Xbox 360 KARAKTER 9/10

ÅRETS SIMPELSTE 2009



CANABALT

Pytteliten vansinnesracing i din DS

Hvem sagde at et spil ikke godt kunne være intenst, selvom der kun skal bruges en knap til at styre det? Flash-spillet Canabalt beder dig kun om at trykke for at hoppe, men byder alligevel på en hidsig flugt over højhuse og andre forhindringer, pakket ind i simple, men lækre pixel-klæder. Konkurrencen holdes konstant med en verdensomspændene rangliste, og det hele er så simpelt og intenst at man lige skal give det et forsøg mere.

PLATFORM PC, iPhone KARAKTER 8/10

ÅRETS GRIMRIAN 2009



NINJA BLADE

Ken Okanawa

Noget gik helt galt da From Software besluttede sig for at lave et alternativt udseende til deres ninja-helt i Ninja Blade. Således er Hr. Okanawa iklædt en 8-tals maske og andet udstyr så upraktisk, at det at holde ham ud pludseligt bliver spillets største udfordring. Et hånefuldt makværk så katastrofalt, at vi ikke har set Ken siden.

PLATFORM X360 UDVIKLER From Software KARAKTER 5/10

1.

ÅRETS ONLINE-SPIL 2009



LEFT 4 DEAD 2

Zombierne skal igen skydes i hobetal, og vi kan ikke få nok

PLATFORM Xbox 360 / PC UDVIKLER Valve GAMEREACTORS KARAKTER 8/10

Det har været ganske umuligt, at komme uden om Left 4 Dead 2 i år, hvad enten man har bevæget sig online på Xbox'en eller startet Steam-kontoen op på PC'en. Alle har haft deres egen historier at fortælle om hvordan de næsten var døde, da en kammerat kom dem til undsætning, og de i sidste øjeblik kunne smække døren og gennemføre banen i allersidste sekund.

Med velovervejede tilføjelser har Valve har igen indfanget essensen af hvad et hold-orienteret skydespil bør være, og kanaliseret det ned i en spiloplevelse, der på trods af få baner, bliver ved med at byde på en spilbarhed så intens og hektisk, at man altid er klar til at give det et forsøg mere. Hvis Valve kan blive ved med at holde tempoet, glæder vi os allerede til afsnit 3, 4, 5...

2.



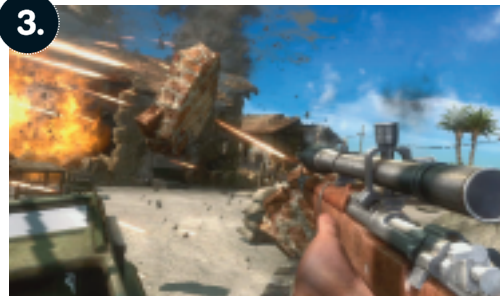
MODERN WARFARE 2

Infinity Ward viser vejen igen

Det er to år siden Infinity Ward udgav det første Modern Warfare, og vi har ikke kunne slippe det lige siden, grundet de lækre onlinemuligheder. I afsnit to har udvikleren finpudset formularen med en sådan perfektion, at de uendelige timers onlinespil kan begynde på ny.

PLATFORM X360/ PS3/PC UDVIKLER Infinity Ward KARAKTER 9/10

3.



BATTLEFIELD 1943

De uendelige krigsmarker

Vi var skeptiske da den svenske udvikler DICE pludseligt annoncerede et bundt nye Battlefield-spil, men serien har endelig fundet sit fokus igen, og har yderligere fundet sin plads som digital udgivet konsoloplevelse til spotpris. Det bedste Battlefield i lang tid.

PLATFORM X360/ PS3/PC UDVIKLER DICE KARAKTER 8/10

FOR EN ENDNU BEDRE LISTE WWW.GAMEREACTOR.DK

ÅRETS DUMMESTE UDTALELSE 2009

KAZ HIRAI

Fremtiden for Playstation 3

"Vi leverer ikke den slags 'nem at programmere til' konsoller som udviklerne vil have, for 'nem at programmere til' betyder at alle vil være i stand til at drage fordel af alt hvad hardwaren kan gøre, og så bliver spørgsmålet hvad man gør i de resterende ni-et-halvt år?". Vi er stadig ikke helt klar over hvad der kunne fremprovokere en sådanne udtalelse, men lader den lige stå så du kan overveje den.





the twilight saga
new moon

20.11.09

Twilight Sagaen kommer til Habbo

Tjek ind på Habbo Hotel og
chat med andre Twilight
fans fra hele landet!

Hvis du ikke skinner, er jeg ikke interesseret!

Har du virkelig udvalgt min bedste ven? Skam dig!

HABBO.dk





Adrian Berg har trukket teltpælene op og er flyttet til Ferelden - permanent

DRAGON AGE: ORIGINS

Platform PC/XBOX 360 Udvikler BOWARE Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Anb. Alder 18+

Du vælger selv din historie i Dragon Age: Origins ved at håndplukke en af seks oprindelseshistorier, hver en med deres egen spiloplevelse. De personligheder du møder vil behandle dig vidt forskelligt, og en karakter du møder som ven i en gennemspilning, kan blive til fjende næste gang du møder ham på grund af din nye figurs baggrund.

Fælles for alle oprindelseshistorier er, at de munder ud i, at du bliver rekrutteret, enten frivilligt eller ikke, ind i en hemmelighedsfuld orden der hedder Grey Wardens, af ordenens leder Duncan. De går vogtere eksisterer for at bekæmpe en dæmonbesat hær kaldet The Blight, en hær der med et par hundredårs mellemrum, samles for at angribe menneskeracen.

Bioware mestrer i den grad ambivalensen i spillhistorier, Dragon Age balancerer fint i en moralsk gråzone, hvor der ikke er nogle rigtige eller forkerte valg. Nogen vil lide, uanset hvad du vælger, og ofte bliver du tvunget til at gøre noget, du som person måske slet ikke er enig i. Enten redder du en enkelt person, eller også redder du en hel landsby - og uanset hvad du ender med at vælge, så vil en eller flere af personerne på dit hold hade dig for det.

Kampsystemet i Dragon Age: Origins har jeg til gengæld blandede følelser overfor. Bioware har forenklet det klassiske Baldur's Gate-kampsystem og samtidig blandet lidt elementer fra Mass Effect og Neverwinter Nights ned i gryden. Resultatet er et unægtelig godt og ikke mindst flot systemet, der er let at



Bioware har altid været mestre i at forvandle kildekode til en spraglet og spændende eventyrverden, og Ferelden er ikke nogen undtagelse. Den er omfangsrig, smuk og tilbyder selv den mest hærdede eventyrer kam til håret, når landskabet skal udforskes.

Nyt univers

I anledning af det nye eventyr har Bioware skræddersyet sin egen fantasy-verden, Ferelden. Det er en verden med en unik historie og masser af konflikter, og det er samtidig en verden der synes meget mere rå og brutal end tidligere eventyrverden. Ferelden er beskiddt og ligner noget fra middelalderen, og jeg kan garantere dig at du aldrig har besøgt en fantasyverden så realistisk og gennemført som denne før. Den er nådeløs, blodig og barbarisk.

samle op og bruge, for selv en nybegynder, men for de lidt mere garvede spillere, vil man nok savne kompleksiteten fra tidligere.

Grafikken i Dragon Age: Origins også tvedtelt. Det er langt fra det flotteste spil jeg har set, når man går ned i detaljerne, men samtidig er omgivelserne, de fleste animationer og den generelle grafik nærmest perfekt. Et af de største minusser er faktisk, at animationerne har en tendens til at se lidt stive ud, når man er i de typiske dialogsituationer. Og ikke mindst at synkroniseringen nogle gange halter. Jeg hænger mig dog ikke i den slags detaljer, for både spillet og grafikken er overordentlig velpoleret og rigtig gennemført. Det burde nærmest være med tvang, at man satte andre

udviklere ned for at spille Biowares produkter, så de kunne se, hvordan et spil skulle se ud, når det lanceres. Det er komplet, poleret og testet for fejl. Dragon Age: Origins er et spil, du bør holde øje med, uanset hvilke spilgenrer du normalt foretrækker. Det står besnærende tæt på Top 3-sejrsskamlen over spil fra Bioware, og det er vel at mærke et firma, der endnu har til gode, at producere et reelt dårligt spil.

**DET STÅR
BESNÆRENDE
TÆT PÅ TOP 3-
SKAMLEN**

Den mørke og meget voksne historie vil suge dig ind og tryllebinde dig, og den næsten ufejlbarlige blanding af episk handling, heftige kampe og et figurgalleri som man bliver dybt forelsket i, er noget du bør opleve.

* Sammenfatning:

Yderst velfungerende rollespil, fra nogle af dem, der bedst ved, hvordan man laver det. Ambitiøst, stort, klassisk og fængende.

Adrian Berg

9/10

ASSASSIN'S CREED II



© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

19.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM



ALSO AVAILABLE ON PSP



PS3

PlayStation 3



Denne heks får du nok mere end almindeligt svært ved at sende til bloksbjerg

BAYONETTA

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler PLATINUM GAMES Udgiver SEGA Premiere 8. JANUAR Antal spillere 1 Anb. Alder 18+

Der er en scene helt i starten af spillet. Man ser en nonne stå på en dystert kirkegård foran en stor kiste og bede. Pludselig åbner himlen sig, og et velsignet lys stråler ned over gravpladsen. Tre engle åbenbarer sig og stiger langsomt ned mod nonnen, der folder sine arme ud for at tage imod dem.

Lige før de mødes, i hvad jeg tror skal være en kærlig omfavnelser, tager handlingen dog en lettere overraskende drejning. Nonnen udstøder pludselig et højt kampråb og smækker den første engel en syngende lige højre, hvilket sender englen flyvende tværs henover skærmen i en kugle af fjer og blod. Til tonerne af en lettere jazzet version af Bart Howards u dødelige klassiker, "Fly Me to the Moon",

**NONNEN
UDSTØDER
PLUDSELIG ET
HØJT KAMP-
RÅB**

smider nonnen sin forklædning og afslører sit sande jeg. Det er spillets hovedperson. Heksen Bayonetta

På det her tidspunkt af spillet får jeg den spirende mistanke, at det nok ikke er et helt almindeligt spil, jeg skal til at anmelde.

Det er det relativt nye japanske spilstudie Platinum Games, der har stået for udviklingen af Bayonetta. Studiet er bygget på resterne af Capcoms velrenommerede, men nu opløste, Clover Studio, der blandt andet stod bag titler som Viewtiful Joe, Okami og God Hand. Efter et par år i genopbygningsfase indgik Platinum Games i 2008 en aftale med Capcoms konkurrent Sega, om at levere i første omgang fire spil. Første spil udkom i foråret 2009 og var det ultrablodige og ultrastilistiske Wii spil MadWorld. Bayonetta bliver således studiets anden udgivelse.

Flere af folkene i Platinum Games har i tidernes morgen, helt tilbage fra tiden før der overhovedet var noget der hed Clover Studio, arbejdet på det første Devil May Cry spil. Og skal man prøve at tilnærme sig en beskrivelse af Bayonetta, gøres det bedst ved at forestille sig en blanding mellem netop Devil May Cry's



Konkurrenten

Spillets instruktør Hideki Kamiya var også instruktør på første Devil May Cry spil. I dag har han dog ikke mange rosende ord til overs for sin gamle serie. Til gengæld er han fuld af lovprisning over for den anden serie i actiongenren nemlig God of War spillene som han beskriver som både havende et højt teknisk niveau og en historie der suger dig ind fra starten af. Han håber med Bayonetta at kunne slå God of War 3.

hektiske hack'n'slash gameplay, blandet med en god portion af God Hand's gakkede action-komik.

I Bayonetta føles næsten hver en scene som en boss-kamp. Det er resultatet af instruktøren Hideki Kamiya's vision om at skabe, hvad han selv kalder et ekstremt actionspil. Og ekstremt virker som det helt rigtige ord at putte på Bayonetta. Når man kæmper mod horder af engle på et klippestykke, der med rasende fart styrter mod jorden, så virker det ekstremt. Når hovedpersonen slynger sit magiske hår frem mod fjenden i kraftfulde magiske angreb, så føles det ekstremt. Og det er ekstremt den måde, hvorpå spilskeberne ikke alene har udstyret hende med højkaliber automatvåben i begge hænder, men også på begge fødder samtidig.

På et tidspunkt i spillet får Bayonetta mulighed for at udføre det såkaldt Breakdance angreb. Mens kuglerne flyver fra våbnene på ryggen og fødder, snurrer hun rundt på ryggen og deler dermed kugleren ud i 360 graders vinkel. Netop det angreb illustrerer spillets overdrevne, men løsslupne stemning. Spillet tager aldrig sig selv for alvorligt. Alt



Italienske designersko

Når man insisterer på at have to revolvere spændt konstant fast til sit fodtøj, kan det af og til godt være besværligt at shoppe sko. Hvor får man lige et par højhælede sko i størrelse .44 Magnum?



En farlig verden Med Bayonettas kick-ass attitude er vi slet ikke i tvivl om, at hun nemt vil klare horderne af fjender der vil hende til livs. Til gengæld kan vi godt blive lidt nervøse for, om hun løber ind i en slem forkølelse, når hun sådan render rundt uden toj på.

samme tid feminine og kraftfulde i den helt rigtige balance. Kvaliteten af landskaberne, som hovedpersonen bevæger sig igennem, varierer fra rimelig flotte til det nærmest blødende smukke.

Det er lykkedes for Platinum Games at lave et usædvanligt velpoleret, hæsbælende og ekstremt actionspil. Og så skulle man ellers tro at verdens-succesen var selvskrevet. Men så enkelt er det ikke helt.

For Bayonetta er et japansk spil. Og japanske spil har altid haft det svært overfor et vestligt publikum. Ligesom det modsatte iøvrigt også er tilfældet med vestlige spil i Japan. Det er et spørgsmål om spilkultur. Og selvom forskellene med årene synes at blive mindre og mindre, så er kulturkloften stadig gabende stor.

Og det er den også for mig. For hvor meget jeg end er imponeret over Bayonettas tekniske meritter, fandenivoldske stemning og uimponerede tilgang til genren som helhed, så er der stadigvæk en lille del af mig, der synes at det hele virker en lille smule for aparte. En lille del,



En syvsover?

Efter 500 års dyb søvn vågner spillets hovedperson Bayonetta op i nutidens verden med en slem omgang hukommelsestab. Først da hun ankommer til den lille, støvede, europæiske middelalderby Vigrid begynder brudstykker af hendes hukommelse langsomt at vende tilbage. Gennem flashbacks afsløres stykke for stykke den sælsomme forhistorie om kampen mellem lysets vogtere og mørkets allierede.

der selv efter mange timers spil, har svært ved at føle noget for de meget karikerede personligheder i spillet. Og en lille del der føler, at historien aldrig helt formår at blive vedkommende.

Og selvom jeg ville ønske, at jeg kunne sætte mig udover denne nagende følelse, og gøre mit for at mødes med Sega, Platinum Games og Bayonetta halvvejs over kulturkloften, så lykkes det aldrig helt. Således må jeg ende med at rapportere, at Bayonetta er et godt spil. Men hvorvidt du også vil synes, at det er et fremragende spil er i sidste ende, og som altid, et spørgsmål om smag og behag.

* Sammenfatning:

Kulturforskellene kan mærkes, men som actionspil er Bayonetta yderst velfungerende.

Michael Bregnbak

8/10

2er Tanggaard taler ud

Den tolerance jeg engang havde til japanske spil, deres karikerede spilhelte og de tit yderst ulogiske spiluniverser, er forlængst forsvundet. Men glæmmer jeg, for et øjeblik, historien og det skabede stemmeskuespil, så gemmer Bayonetta på mere action end du kan ryste ud af en stuntmand. Det er så vildt, så voldsomt og så mægtigt lavet, at man ikke kan udgå at blive trukket med ind.

Sammenfatning:

Jeg bliver ved Kratos, men Bayonetta holder! **7/10**

udføres med et glimt i øjet, men samtidig med en elegance og stil der gør, at man ikke kan undgå at blive imponeret.

Og også alt det under motorhjelm imponerer. Selve spillets mekanik er gennemført og velpoleret ligeledes ud i det ekstreme. Kampsystemet bygger sig op om en nærmest endeløs række af kombinationsangreb, der ikke alene skal udføres i rigtig rækkefølge, men også med den helt rigtige timing. Angrebene skal kædes sammen med halsbrækkende undvigelsesmanøvrer, der helst skal udføres i allersidste øjeblik for at være mest effektive. Det hele lyder svært, men det kommer ganske naturligt, og inden man ved af det, bliver man en del af det nærmest hypnotiske flow som findes i kampene.

Grafikken fortjener også et par ord med på vejen. Animationerne af Bayonetta er noget af det mest detaljerede og koreografisk veludførte, der længe er set. Hendes bevægelser er på





Infinity Wards toptrænede supersoldater løber ind i en helt ny kugleregn

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Platform PS3/X360/PC Udvikler INFINITY WARD Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Anb. Alder 18+

Hvor skal man egentlig begynde sådan en anmeldelse her? Du er som læser vel mest interesseret i at finde ud af om spillet indfrir forventningerne, og er ligeså intenst som forgængeren? Det indfrir en del af forventningerne og intensiteten er der ikke noget at sætte en finger på. Du vil vel også vide om multiplayerdelen er ligeså omfattende og fængende som hos forgængeren? Det er den absolut.

Historien vil næppe vinde nogle priser for originalitet. Den er fuld af logik-huller, og Infinity Ward satser hårdt på overraskelser og chok - for hårdt, faktisk. Jeg formår simpelt hen ikke at engagere mig i kampagnen, og som en god soldat, nøjes jeg med at gøre, hvad jeg bliver fortalt, mens jeg lader en pompøs militærdialog summe i baggrunden. Opgaverne jeg skal gennemføre i historien er heldigvis så intense og hæsblesende, at historien ikke formår at ødelægge oplevelsen. Med Modern Warfare hævdede Infinity Ward



God bonus

Ved siden af selve hovedkampagnen er der også blevet plads til et bundt bonusmissioner. Ofte er der tale om variationer af selve kampagnen, mens der andre gange er tale om helt nye missioner. Men for dem alle gælder det, at der er tale om korte opgaver som kan gennemføres med en ven. Her gælder det om at udfordre sig selv, og jo højere du stiller sværhedsgraden, jo flere stjerner belønnes du med.

baren for indlevelse i et krigsspil, og efterfølgeren er endnu mere brutal, kaotisk og hæsblesende. Det handler om krig og skudvekslinger, og det går hårdt for sig. Fra første sekund i den første opgave, kastes du ind på slagmarken med projektiler som suser dig om ørerne, og skrig og skrål fra alle sider. På samme måde fortsætter det i femte gear med klampen i bund, helt til historien når sin ende seks timer senere.

Det bliver næsten for meget af det gode engang i mellem. Af og til savner jeg lige at kunne få pusten igen, at udforske i ro og mag, men jeg må altid løbe videre, sikre det næste mål, følge efter sergenten. Der er ingen ro og fred eller tid til planlægning i Modern Warfare 2, og man kastes fra den ene kamp til den næste uden pause. Et par opgaver bryder en smule med det hidsige tempo, men 90% af tiden løber jeg fra dække til dække og skyder fjender.

Men selv når ørerne begynder at blive trætte af alle skuddene og eksplosionerne,

formår jeg ikke at ligge controlleren fra mig. Kontrollen er silkeblød, og billedet ligeså. Det flyder fantastisk lækkert i Modern Warfare 2, og spillet trykker på alle de rigtige grafikknapper. Støv, røgskyer, eksplosioner, alt er gengivet

**DER TRYKES
PÅ ALLE DE
RIGTIGE
GRAFIK-
KNAPPER**

utrolig detaljeret og teknisk perfekt. Skærmen ryster i takt med eksplosioner, det piber i ørerne efter en flashbang, og det er akkurat så kaotisk og actionfyldt som en Hollywood-krig skal være.

Spillet føles dog til tider smagløst. De fleste har sikkert hørt om den kontroversielle scene



Fremragende atmosfære
Infinity Ward har altid haft en fremragende fornemmelse for atmosfære, og dette er også tilfældet med Modern Warfare 2, der osrer af stemning og solide actionsekvenser. Det bliver ikke meget bedre.



Solid action Mens spil som Bioshock, Half-Life 2 og Crysis absolut er actionfyldte, levner de også plads til øjeblikke med udforskning og afslapning. Den slags tror Modern Warfare 2 ikke på. Her hældes der konstant nye fjender ud på slagmarken, alle sammen klar til at forvandle dig til 80 kilo fin skærest.

hvor man skal spille terrorist og skyde uskyldige civile på en Russisk flyveplads. Det er en hård scene, men den efterlader ikke nogle negative følelser, og når sekvensen er ovre, er historien i spillet ikke blevet beriget på nogen måde. De historisk vigtige sekvenser bliver nemlig fortalt via korte filmsekvenser mod slutningen, som ikke kan påvirkes - et faktum der gør, at jeg stiller spørgsmål ved inkluderingen af disse.

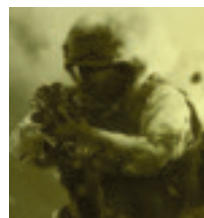
Det føles spekulativt, og denne samme spekulative holdning præger andre dele af spillet. Jeg kan ikke lade være med at notere hvordan banerne som foregår i Rusland og Brasilien er fulde af panisk civilbefolkning, som kan blive til uheldige ofre i skudkampene, mens civilbefolkningen ikke er til at opdrive på de baner der foregår i USA.

Min pointe er, at det ikke virker som om Infinity Ward er modne nok til at formå at fortælle en historie om krigens grusomheder. Hvis man mener, at spil skal være en kulturoplevelse,

man må også stille krav til at spiludviklerne reflekterer og tænker over emnerne, og giver spil der er mere end blot en dosis adrenalin og præcisionstest.

Spillets hjerte er dog endnu engang multiplayerdelen. Jeg var bekymret for at denne del skulle blive vanskelige af få med i anmeldelsen, da Activision ikke ligefrem har været ude i god tid med anmelderkopierne. Taktikken synes dog ikke at have været særlig vellykket da jeg snildt fandt i omegnen af 20.000 spillere på nettet, hvilket lod mig deltage i alskens slags kamp.

Det fantastisk flydende gameplay fra singleplayerdelen er bevaret på nettet, og resulterer uden de store problemer i at responsen og kontrollen føles bedre end hos konkurrerende spil. Våbenbalancen er god, og banerne virker gennemtænkte. Det er blevet sværere at finde stille steder hvor man kan gemme sig, tempoet er øget, lag næsten elimineret, og kommunikation og kendskab til banerne er blevet vigtigere end nogensinde før.



Dem, ikke os

Angiveligt har Infinity Ward set det som for kontroversielt, at kunne skyde på amerikanske civile, og har modereret banerne efter dette. Dermed viser Modern Warfare 2 fint, at både de amerikanske butikskæder og det amerikanske folk, bestemmer, hvad der er rigtigt og forkert. Imens er der tilsyneladende intet i vejen for at skyde andre nationers civile befolkning, noget der klinger en smule hult og som gør MW2 lidt smagløst.

Finpudsning er faktisk et nøgleord i Modern Warfare 2.

Modern Warfare 2 har en kort kampagnedel med nogle fantastisk lækre opgaver, som desværre bliver ødelagt af en svag historie og en del smagsløse og knapt så gennemtænkte indslag. Det har til gengæld fantastiske multiplayer-muligheder som overgår alt andet jeg har spillet af skydespil de sidste år. Så der er vel egentlig ikke så meget at overveje, for kan du lide at lege virtuel soldat over nettet, er der ingen vej uden om Modern Warfare 2.

*Sammenfatning:

Intensiteten er høj hele vejen, kontrollen smidig og velfungerende. Dette er en værdig opfølger, men vi kunne sagtens have undværet den inkonsekvente skildring af krig.

Jon Cato Lorentzen

9/10

2er Jonas Mäki
Singleplayerdelen er igen på grænsen til det tilladte, men det opvejes fint af både Spec Ops-missionerne samt den enorme multiplayerdel, der efterlader dig med måneders online-underholdning. Her er så meget at pille og rode med, at det aldrig bliver kedeligt, og siden jeg først nu sætter det oprindelige spil på hylden, så er der vist ikke så meget at klage over.

Sammanfatning:
Vanedannende ud i det ekstreme

9/10



Blichfeldt har indtaget Pandora, væbnet til tænderne med store våben

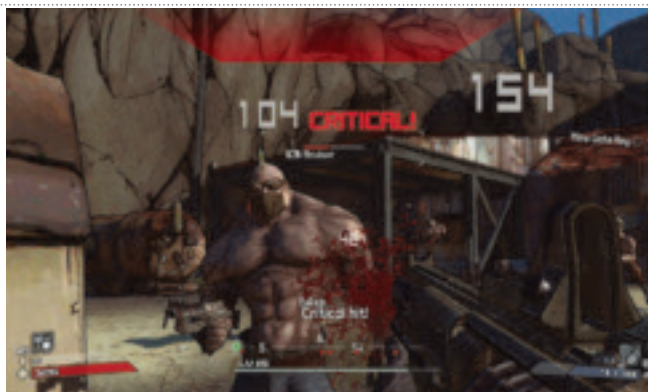
BORDERLANDS

Platform PLAYSTATION 3/XBOX360/PC Udvikler GEARBOX Udgiver 2K GAMES Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Anb. Alder 16+

Der er ingen grund til at pakke det ind i smarte salgstaler, for inspirationen til spillet er tydeligvis hentet fra Diablo og det væld af kloner der fuldt i hælene på Bizzards dunder succes. Perspektivet er godt nok flyttet fra tredje- til førsteperson, men formålet er det samme; at finde det bedst mulige udstyr, der i samarbejde med dig valg af figurklasse, kan gøre dig til den mest effektive monsterudrydder overhovedet.

Figurklasser er der fire af, fordelt ud over personlighederne Brick, Lillith, Mordecai og Roland. Brick er den menneskelige kampvogn, hvis speciale er at dele tæve ud med næverne. Lillith er spillets svar på en magiker, og kan med jævne mellemrum gøre sig usynlig for sekunder senere at dukke frem i en storm af ild, elektricitet eller gift. Mordecai er spillets snigskytte, der helst holder sig på afstand hvor han også kan sende sin dødsfugl, Bloodwing efter fjenderne. Tilbage er Roland der som soldat, er spillets mest imødekommende karakter, der samtidig kan gøre brug af en automatisk maskinkanon.

Skiftet til førstepersonsperspektiv betyder, at spillet vil forekomme naturligt for enhver der tidligere har forsøgt sig med eksempelvis Call of Duty, men det vil dog komme som lidt af en overraskelse, når tallene der indikerer hvor meget skade man giver, begynder at flyve ud af fjenderne. Skadesangivelserne er det første tegn på det rollespils-element der udgør ryggraden i Borderlands, og tydeligere bliver dette



Actionrollespil Selvom skærmen sikkert ligner en tegneserieudgave af Call of Duty: Modern Warfare 2, så har Borderlands mere tilfælles med Fallout 3 og en række MMO-spil.

På toppen

Vejlen til succes har været forfærdelig lang for spiludvikleren Gearbox, der måtte tage til takke med en start som udvikler af semikedelige udvidelser til det oprindelige Half-Life, samt PC-konverteringer af Halo og Tony Hawk-serien. Det var først med firmaets egen serie Brothers in Arms-projekt, at deres navn for alvor blev slået fast, og selv den succes så ud til at være flygtig, da seriens seneste kapitel, Hell's Highway, ikke levede op til forventningerne.

kun ved at hver besejret fjende giver en portion erfaringspoint som med tiden resulterer i et skillpoint.

Opgavestrukturen foregår som du måske kender den fra et online rollespil som World of Warcraft, og oftest belønnes man med erfaringsbonuser for at udforske de forskellige områder. De største bonuser opnås dog ved at takke ja, til det enorme antal af underlige opgaver som indbyggerne på planeten Pandora alle synes at have klar. Der er desværre oftest tale om "stik-i-rend"-opgaver hvor et objekt skal findes og bringes tilbage, eller den slags opgaver hvor en speciel person eller monster skal udryddes. Langt værre end disse småirritationer er dog regulære fejl og mangler, som da jeg

FIGURKLASSER ER DER FIRE MEGET FORSKELLIGE AF

flere gange måtte genstarte spillet fordi jeg sad fast i terrænet, eller se til hvordan en fjende tågede hovedløst rundt, mens jeg skød på ham, selvom hans kollegaer kunne se mig fra kilometers afstand.

Borderlands er dog en særdeles solid actionoplevelse med lækre rollespils-elementer, der er sjovt alene og rigtig godt sammen med tre venner, og som et langt stykke hen af vejen fanger essensen af hvad der gjorde et spil som Diablo så fængende.

★ Sammenfatning:

Borderlands er et spil, der er umådeligt sjovt sammen med tre venner, og som hælder på dig med fede våben, rustninger og granater. Et par mindre fejl har dog sneget sig ind.

Thomas Blichfeldt

8/10



grand theft auto CHINATOWN WARS

OUT NOW
FOR THE PSP™

"Not only one of the most inventive GTA games ever, but one that can stand shoulder to shoulder with its brethren as one of the best games in the series' history."

- GamesMaster

"...Grand Theft Auto: Chinatown Wars is a triumph..."

- Eurogamer

"...the most impressive GTA I have ever played on any console..."

- The Sun

18

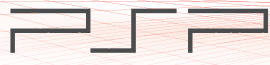
www.pegi.info

www.rockstargames.com/chinatownwars

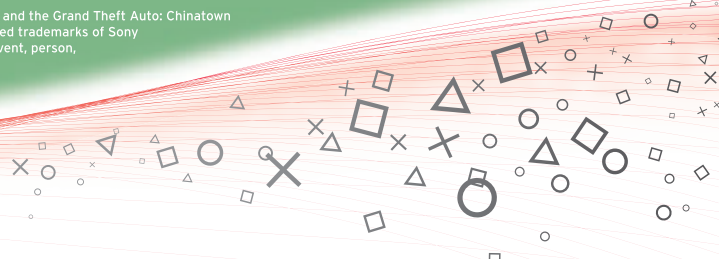


Out Now for the PSP™ (PlayStation®Portable) and PSP™ go

© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, and the Grand Theft Auto: Chinatown Wars logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. B, PlayStation, PSP and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



PlayStation®Portable





LEFT 4 DEAD 2

Duften af benzin hænger tungt i luften, da Daniel Steinholtz starter motorsaven op

Platform PC/XBOX 360 Udvikler VALVE Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Anb. Alder 18+

En fornemmelse af frygt. Ubehag. Panik. Men også en lyst til, at bryde ud i krampelatter, og ikke mindst taknemmeligheden over, ikke at være alene. Alle disse følelser render gennem mig på sekunder. Et par få overlevende og hundredtusindvis af levende døde – konceptet virker bekendt. Men det har aldrig været udført så godt, som det er denne gang.

Der er gået præcis et år siden, vi første gang stiftede bekendtskab med Louis, Francis, Zoey og Bill, midt i en igangværende zombie-apokalypse. Parallelt med handlingen i etteren, følger vi nu en ny gruppe overlevende i de amerikanske sydstat. Smitten har bredt sig til hele landet, og den eneste medicin der findes, er varmt bly. Bly som i kugler fra et haglgevær, en automatriffel, fra et snigskyttegevær, nogle SMG'ere og pistoler i alskens farver og former.

Der er også molotovcocktails, rørbomber, granatkastere, motorsave, katana-sværd, brandøkser, stegepander og elguitarer, at læne sig op ad, når horderne skal slås tilbage. Jeg er specielt vild med motorsaven, som jeg har fået et ret nært og ømfindtligt forhold til, når der skal skæres i dødt kød. Endnu bedre bliver det, da min fire mand store gruppe, tager en pause i en lokal våbenbutik i spillets første kapitel Dead Centre. Her monterer vi hvert vores lasersigte på våbnene. Vi rustet op. Vi er badass.



Protestgruppen mod Left 4 Dead 2 er stadig stor, men når de mange fans af det første spil, tør tage chancen og kigge forbi, vil de opdage, at Valves toer ikke er venstrehåndsarbejde, men i stedet en solid overhaling af det oprindelige koncept - både i våben, spilfigurer og baner.

Dig og mig

Versus-delen har fået en del forbedringer siden sidst, ikke mindst i inkluderingen af en række nye typer zombier, der i den grad udvider de taktiske muligheder. At dele de overlevende op med giftigt grønt stads, for derefter at angribe dem, gør det lettere at få succes som zombie. Det samme gør en Jockey, der trækker en overlevende væk fra gruppen.

Af de sammenlagt fem mageløst underholdende kapitler, er min personlige favorit Dark Carnival, der består af et tivoli og det omkringliggende område. Det er et sted der, allerede efter første gennemspilning, byder på masser af mindeværdige stunder. Jeg tænker på ubehaget over den grå heks vi mødte i kærlighedstunnelen, panikken der bredte sig, da vi blev jagtet af 30 uddøde ved en rutschebane, den kulsorte humor, da Ellis sprænger en håndfuld klovne i stykker og efterlader luften rød i flere sekunder. Fysikmotoren er i den grad opdateret i anden omgang, så man virkelig ser kroppe, hoveder

og arme flyve i alle retninger.

Og så er der det fremragende tempo, en ting der forandres, hver gang du spiller. Ikke engang horden af zombier kommer rendende fra samme vinkel hver gang. Alt i dig arbejder

**ELLIS
SPRÆNGER EN
HÅNDFULD
KLOVNE I
STYKKER**

på højtryk, og derfor er Left 4 Dead 2 altid interessant - og altid sindssygt morsomt. Der er flere udøde, flere våben og endnu mere samarbejdsglæde end nogensinde før. Og derfor er det den perfekte medicin for fire zombie-syge spillere.

*Sammenfatning:

Masser af morsomme våben og et unikt take på genren, gør toeren yderst nødvendig.

Daniel Steinholtz

9/10



Nintendo DS-succesen rammer Wii med mulighed for fire spillere samtidig

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Platform NINTENDO WII Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Anb. Alder 3+

New Super Mario Bros. til Nintendo DS, langes stadig over disken som varme nudler på en kold dag, og det er et obligatorisk køb for enhver nyslået DS-ejer. I øvrigt ligger det stadig lunt på alverdens slagslister, men det har ikke forhindret Nintendo i, allerede nu, at forsøge at gentage succesen på Nintendo Wii.

New Super Mario Bros. Wii er slet og ret en opfølger til Nintendo DS-versionen. Endnu engang er Mario på jagt efter prinsessen, og hun er endnu engang blevet kidnappet af Bowser. Alt er med andre ord som det plejer. Spillet fungerer på den måde, at man udforsker otte verdener, der igen er delt op i mindre platformniveauer – disse skal besejres for at nå chefskurken på slottet i slutningen af banen. Klarer du de to slottet i hver verden, får du lov til at rejse videre til næste verden.

Spilmæssigt er det som at træde ind i en tidsmaskine, der sender os tilbage til 1990. New Super Mario Bros. Wii er et todimensionelt platformspil, en genre, der stort set er uddød i dag. Og ingen laver platformspil som Nintendo. Der er mange niveauer med et kreativt banedesign. De to nye kostumer – en pingvindragt og en helikopterhjelme – giver Mario nye færdigheder, og de kan bruges til at løse genrens klassiske problemer.

Alligevel føler jeg lidt, at Nintendo har kørt



I multiplayerdelen fkan man være Mario, Luigi og to forskellige Toads. De har alle sammen den samme kontrol og de samme færdigheder, noget der er uendelig mærkeligt. Det havde været langt mere interessant, hvis de forskellige figurer også havde forskellige færdigheder.

Færdigheder

Gennem to nye dragter, får Mario og vennerne helt nye færdigheder. Helikopterdragten lader dig flyve højt op i luften og dale stille og roligt ned, mens pingvindragten lader dig kaste kugler af is, der med ét fryser dine fjender til isblokke. Desuden er butikken fra DS-spillet også tilbage, sammen med en isblomst, der giver dig iskugler i stedet for ildkugler.

den hjem på autopilot. Historien er slapt fortalt, det grafiske niveau er hentet fra Nintendo DS-spillet, og til tider føles New Super Mario Bros. Wii mere som bestillingsarbejde fra aktionærerne i Nintendo, end et spil lavet med hjertet. Og det er sikkert også noget Nintendo har lagt mærke til undervejs, hvorfor de har udstyret denne udgave med muligheden for at spille fire spillere samtidig. Det er en funktion fra en anden tid, og med fire spillere på banen på én gang, er det faktisk en utrolig frustrerende og kaotisk oplevelse.

Kaos kan sagtens være sjovt med flere

spillere, men New Super Mario Bros. Wii handler om at mestre udfordringerne og leverer hop med knivskarp præcision, og det er ganske enkelt umuligt at gøre, mens man bliver skubbet og sparket i døden hele tiden.

DET HANDLER OM AT MESTRE UDFORDRINGERNE OG LEVERER HOP

Desuden er banerne slet ikke tilpasset denne nye spilfunktion. Der er slet ingen op-gaver, der kræver fire spilleres samarbejde, som f.eks. at stå på hver sin knap. Det er nøjagtigt det samme spil, alene eller sammen med vennerne.

* Sammenfatning.

New Super Mario Bros. Wii er et ypperligt platformspil for en eller to spillere. Det fungerer dårligt, hvis flere slutter sig til.

Jon Cato Lorentzen

7/10



ATTACK X
FAST WALK



Snigmorder i en renæssancetid. Bregnbak er taget på en tidsrejse

ASSASSIN'S CREED II

Platform PC/PS3/XBOX 360 Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Anb. Alder 18

Lucy Stillman står i døren til min celle. Der er blod på hendes ellers helt hvide sweater, og hendes hår, der altid er sat med milimeterpræcis perfektionisme, er i let uorden. Forpustet og med dirrende stemme fremstøner hun ordene "Vi må af sted. Nu."

Det er knapt to år siden jeg blev efterladt i Abstergos sterile og ugæstfrie forskningslokaler med omtrent en million ubesvarede spørgsmål, og den matte fornemmelse i kroppen som kun et fælt antilimaks kan efterlade. Siden da er jeg flere gange gået igennem de mennesketomme lokaler, mens jeg har fantaseret om, hvad der mon kunne ligge på den anden side af den aflåste dør. Nu får jeg endelig svaret.

En hæslblæsende flugt der kun absorberes

**DER ER TO ÅR
SIDEN JEG
BLEV EFTER-
LADT...**

glimtvist, da adrenalinet har alt for travlt med at pumpe gennem kroppen. En kæmpe sal fyldt med Animus-maskiner. Bevæbnede vagter. Lange anonyme gange og glasbeklædte elevatorer. Glimt på glimt. Inden flugten tilsidst ender brat i bagagerummet af Lucy Stillmans bil. På vej mod en ukendt destination.

Fem minutter. Så kort tid tager det for Ubisoft at genoplive stemningen, spændingen og ikke mindst fascinationen, af det spilunivers som jeg modvilligt måtte efterlade tilbage i slutningen af 2007. Således kan historien om den tidløse kamp mellem snigmordere og tempelriddere fortsætte. Igen går jagten på de mystiske relikvier, Paradisæblerne. Og igen må hovedpersonen Desmond Miles finde sig i at blive tilsluttet en Animus-maskine og gennemleve sine forfædres hukommelsesbrudstykker i jagten på svar.

Kulissen er denne gang renæssancetidens Italien, hvor vi over en årrække følger Desmonds fjerne forfader Ezio Auditore da Firenze. Hvor hovedpersonen fra første spil, Altaïr, var en kølig, reserveret og nærmest anonym dræber, så er Ezio et anderledes levende og nærværende bekendtskab. Men han er også på



Historietime

Ubisoft Montreal har gjort meget ud af at gøre brug af rigtige historiske landemærker, begivenheder og historiske personligheder. Mange af landemærkerne i spillet står den dag idag næsten urørt i Italiens gamle middelalderbydele, og Ubisoft Montreal var da også på studietur i Italien for at hente inspiration. Derudover har spilfirmaet haft flere historikere ansat, der har holdt historieforedrag for hele udviklerholdet.

mange måder en uperfekt og modvillig helt, der i starten af spillet allerhelst bare vil leve et sorgløst playboyliv i den pulserende storby Firenze.

At det netop er renæssancetidens Italien, der danner baggrund for spillets handling, virker som det helt perfekte valg. Datidens nærmest evindelige rivaliseringer, mellem de dengang største byer og mest magtfulde familier, passer fortrinligt til historiens snørklede konspirationsunivers fuld af forræderi og skjulte alliancer.

Ubisoft Montreal har i den grad lyttet til kritikken af det første spil. En stor flot verden, men blotet for indhold, og en missionsstruktur der var alt, alt for repetitiv. Det er dette indtryk fra det første spil i serien, som Ubisoft Montreal gennem de sidste to år har haft 450 mennesker til at arbejde på højtryk for at forbedre. Og det er i den grad lykkedes.

Variation er nøgleordet. Hvor man i forrige spil blev pålagt at snigmyrde ni personer, hvilket ledte til ni nærmest identiske missionsforløb, så er missionerne denne gang flettet meget mere naturligt ind i en sammenhængende historie. Af samme grund føles



Italiensk modetøj

Den karakteristiske snigmorder uniform har fået mindre justeringer, så den bedre passer til den italienske renessance-tid. Det bliver desuden muligt senere i spillet at farve sit tøj i andre og mere moderigtige farver.



To er bare bedre Altair havde i etteren sin berømte skjulte klinge i ærmet. Så det giver næsten sig selv at Ezio i toeren skal have to skjulte klinger – ét i hvert ærme. Det gør ham nu i stand til at snigmyrde to mennesker på samme tid. Vi spekulerer på, hvordan Ubisoft vil følge op på denne trend i treeren.

2er En anden mening af Thomas

Ubisoft har virkelig lavet en solid opfølger til alle fans af det oprindelige spil. Ikke bare har de lavet bedre missioner, flottere grafik og mere variation, de har også formået at skabe en endnu bedre historie. Om Assassin's Creed II kan omvende de spillere, der fandt etteren kedelig er uvist, men der er lavet forbedringer over hele pladen, og de er lavet med respekt og forståelse for serien.

Sammenfatning:
Solidt, interessant og mere ambitiøst

8/10

missionerne i denne omgang også meget mere meningsfyldte.

Herudover er der sket en lang række tilføjelser til allerede eksisterende aspekter af spillet. Ezio har nu fået endnu flere måder at gøre det af med sine fjender på, hvad enten han hænger fra kanten af et hustag, ligger gemt i en hostak eller står skjult i menneskemængden med en blottet giftnål. Og netop våbnene er der i denne omgang kommet langt flere af. Nogle kan købes, mens andre først skal konstrueres af Leonardo da Vinci, der i spillet har fået en birolle som Ezios ven og tro væbner.

Det for mig mest imponerende aspekt ved Assassin's Creed II er dog den måde, hvorpå spillet bliver ved med at udvikle sig og konstant åbner op for nye muligheder. Hver gang man tror, man har set alt, hvad spillet har at tilbyde, så smider Ubisoft en ny overraskelse i hovedet på dig.

Hvad med kæmpestore underjordiske grotter, hvor spillet pludselig antager karakter af action-puzzle i bedste Tomb Raider stil. Eller hvad med en lille elegant svævetur henover Venedigs tage. Eller hvad med din helt egen by med tilhørende slot, som du pludselig nogle timer inde i spillet får ansvaret for at passe og udvikle. Det gøres ved at tjene penge, købe opgraderinger til byen og finde samleobjekter rundt omkring i den massivt store og detaljerede verden. Og sådan bliver det ved. Time efter time hiver Ubisoft nye kaniner op af hatten



Jade, hvor?

Man kan næsten ikke tale om et Assassin's Creed spil uden også at nævne navnet Jade Raymond. Producenten fra det første spil har i denne omgang haft en mere tilbagetrukken rolle og må denne gang nøjes med at blive krediteret som Executive Producer. Jade Raymond er i øvrigt blevet udpeget som øverste chef for det nye Ubisoft Toronto studie, hvor det forventes at hun får i omegnen af 800 ansatte.

i et rent overflødighedshorn af overraskelser.

Selvfulgelig er der også ting der kunne være bedre. Kampsystemet kan stadig godt virke en anelse firkantet og akavet, og løbe-klatre-elementet kunne også godt have været en anelse mere flydende. Endelig burde også sidemissionerne have haft deres egne små historieføløb, istedet for som nu, hvor det mere er enkeltstående missioner uden rigtig kontekst.

Jeg har spekuleret som en rasende over, hvad det helt præcis er, der gør Assassin's Creed II til så godt et spil. Måske er det den kæmpestore åbne verden. Måske er det atmosfæren i de små gyder. Måske er det Ubisoft Montreal's mesterlige greb om kilde-materialet, der betyder at historiske steder og hændelser elegant flettes ind i eller tilpasses spillets historie. Måske er det de mange muligheder og overraskelser som selv efter mange timers spil er tæt på at blæse benene væk under mig.

Men mest af alt, tror jeg, er det spillets evne til at pirke til min nysgerrighed. Det er

fascinationen af historien om Desmond og om den hemmelige kamp mellem snigmordere og tempelriddere. Og den nærmest Matrix-lignende dualitet i historien, der hele tiden får én til at sætte spørgsmålstegn ved, hvad der er virkelighed, og hvad der er fantasi. Og så er det den altoverskyggende mystik der indhyller det hele og gør, at selvom jeg ikke har den ringeste ide om, hvad der foregår omkring mig, så er jeg hele tiden sikker på, at svaret må ligge lige rundt om det næste hjørne.

*Sammenfatning:

Storre, mere sammenhængende og uden tvivl et af dette års bedste spiloplevelser.

Michael Bregnbak

9/10



For more information please contact your local dealer.



ORIGENAE M10
MINI HTPC ENCLOSURE

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched. Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.



For more information please contact your local dealer.

SENNHEISER PC 350
A NEW ERA IN THE 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 during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Adaptive buffer damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



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 LGA1156 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.



OCZ DDR3 PC3-12800/1600MHZ / AMD BLACK EDITION
AOD READY / CAS 8 / 4GB DUAL CHANNEL

OCZ's AMD Black Edition is tested and qualified specifically for AMD's latest "Black Edition" CPUs for ultimate performance and stability. Featuring the unique AMD "OverDrive™" (AOD) feature, users can unleash the remote stored profiles directly from AMD when used with 790FX / 790GX motherboards, giving users a performance edge with instant "plug and play" functionality. This highly advanced feature "AOD" detects your OCZ Black Edition RAM when used in conjunction with certified motherboards and AMD Black Edition Phenom CPUs, then the data is sent to a remote server to download the correct profiles to get your system up and running at its peak.



SILENT PRO M SERIES
500, 600 OR 700W

Silent Pro M series delivers up to 50A of power on a single +12V rail, enough power to start up a car. Ample connectors including PCI-e 6 + 2 pins ensure compatibility with the latest high-end systems. The power supply operates at minimal noise levels thanks to Cooler Master's silent formula. This silent formula which comprises of patented hybrid copper plus aluminum heat sink, anti-vibration padding and intelligent fans.



HIS 5870
1GB (256BIT) GDDR5

- The World's 1st DirectX 11 Product. Full DirectX 11 support.
- ATI Eyefinity - Run up to 3 displays from a single graphics board
- ATI Stream - accelerate many applications beyond just graphics.
- Nearly 3 teraFLOPS of computing power!
- Max Resolution: 3 x 2560x1600!!
- ATI CrossFireX™ multi-GPU support for highly scalable performance
- Dynamic power management with ATI PowerPlay™ technology
- HIS delivers Faster, Cooler, Quieter plus the best quality product!



For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



CNPS10X EXTREME CPU HEATSINK

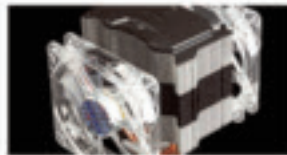
HEATSINK SPECIFICATIONS

- Dimensions 133(L) X 76(W) X 151(H)mm
- Weight 730g
- Materials Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes 5 U-shaped heatpipes

ZM-STG2 SPECIFICATIONS

- Color Gray
- Thermal Conductivity 4.1W/mK
- Temperature Stability -40°C ~ +150°C (-40°F ~ +302°F)
- Specific Gravity @23°C 2.88

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual Core, Core i7, Core i6, Sempron, Athlon, Athlon 64, Athlon FX, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon X2, Athlon 64 X2, Phenom II, Athlon II



Dual Fan Support

The heatsink is designed to accommodate one or two fans according to the user's preference. (120mm fan must be purchased separately)



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.



New high performance thermal grease ZM-STG2 maximizes heat transfer from the CPU to the base of CNPS10X FLEX for intensified cooling performance.

ZALMAN

For more information please contact your local dealer.

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 5 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.



- 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.



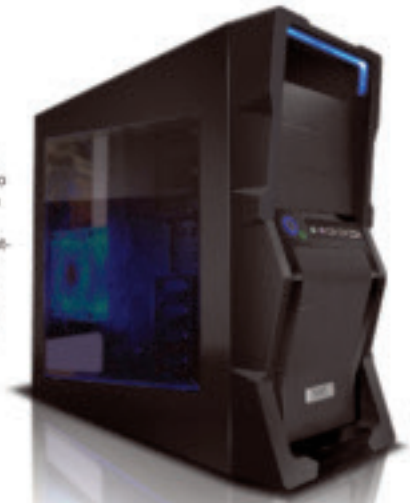
BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

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.

M59 CLASSIC SERIES

MID TOWER BLACK INTERIOR CHASSIS

Announcing the M59 gaming chassis. M59 delivers optimal airflow with 5 powerful fans with the option to station two fans on the top (life bearing side 120mm LED fan and rear 120mm exhaust included), side intake for GPU cooling, a mesh front panel and a bottom mounted PSU draws cooler air from the bottom of the case. The sleek aesthetics are highlighted by an all black interior and smoked clear window along with a 5.25" stealth bay gives a clean, but powerful presence.



NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



MÅNEDENS FOKUS

TIL HELVEDE...

Sam Raimi vender tilbage til rødderne med et velfungerende gys

Drag Me To Hell

Genre **GYSER/KOMEDIE**
Udgivelse UDE NU
Tekst KRISTIAN AHM

Det var en blanding af gys og komedie, der endte med at blive et af Sam Raimis varemærker. Med *Evil Dead* skabte han tre film, der både var fyldt med humor og gys - samtidig med at de var deciderede B-films-projekter. Nu vender han tilbage med sin første fuldblodsgyser siden *Spiderman*-trilogien. Mesteren er vendt hjem, og den står igen på gys, gru og morskab.

Drag Me To Hell handler om bankrådgiveren Christine der bliver udsat for en sigøjners besværgelse og har nu tre dage til at finde ud af hvordan hun kan undgå hendes straf; at blive revet ned i helvede af dededæmonen Lamia. Historien er voldsomt enkel og understreger

retrofølelsen som filminstruktør Raimi ønsker at skabe. Det skal være en gyserfilm fra 40'erne, lavet i 2009.

Ligesom tidligere, er der tale om en gyserkomedie. Det interessante ved *Drag Me To Hell* er, at Raimi, ved hjælp af sin instruktion og øje for detaljer, giver de uhyggelige ting et komisk islæt, der gør at man skrider og griner på samme tid. Skuespillet fungerer ganske udmærket, og specielt Alison Lohman, er god som den desperante bankpige, der pludselig står på tærsklen til helvede.

Fra start til slut er man ikke i tvivl om at dette er et værk af en sand mester. Lydeffekterne bærer en stor del af byset fordi man sjældent ser dømmene og som altid kan Raimi skabe en uhyggelig stemning med få midler.

Alt fra klipning til kamera-vinkler til belysning og manu-

skript er på et højt (og usofistikeret) niveau, det gør bare filmen en endnu større for nøjelse end den allerede er.

At slutningen også er anderledes end hvad du forventer dig det fra typiske Hollywood-film, giver bare *Drag Me To Hell* endnu en guldstjerne. Som *Den Sjette Sans*, gemmer Raimi nemlig det bedste til sidst. Hvad præcis det er, skal naturligvis ikke afsløres her, men det er uden tvivl et modigt valg.

Til alle læsere af denne anmeldelse vil jeg gerne gøre følgende klart, hvis du skal se en gyserfilm er *Drag Me To Hell* et prægtigt valg. Det er ikke en klassiker, den vil ikke forandre dit liv, den er ikke specielt mindeværdig, men den er underholdende, sjov og skideuhyggelig. Og det er mere end nok, når det er Raimi, der sidder i instruktørstolen. **7/10**

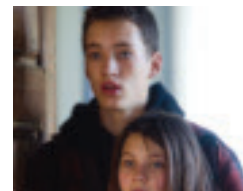


Corleone: The Murder of a General

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst KRISTIAN AHM

Navnet Giancarlo Giannini siger højest sandsynligt ingen læsere af denne anmeldelse noget. Ikke indtil det nævnes, at han spillede James Bonds hjælper, Mathis, i de sidste to 007-film. Imellem de to film spillede han med i en italiensk miniserie, der omhandlede de sidste år i den berømt-berygtede General Carlo Dalla Chiasas liv. Generalen spillede en afgørende rolle i 70'ernes Italien i bekæmpelsen mod politiske terrorister og mafiaen. Serien lægger både vægt på Generalens familieliv og hans jagt på forbryderne. Alle de ovennævnte ting ville måske være uholdelige i en film der strækker sig over ca. halvanden time. Men i en 3-timers fortælling falder det hele til jorden meget, meget hurtigt.

Det tragiske punktum i denne anmeldelse er, at Gianninis kræfter er spildt. Det bliver tydeligt fra første scene at han ønsker at portrættere General Dalla Chiesa som en karakter med mange facetter, men hans skuespillerpræstation maltrakteres af det tåbelige manuskript. Han har fortjent bedre. **3/10**



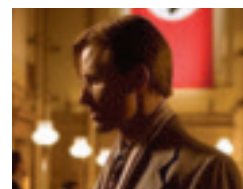
Vølvens Forbandelse

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst KRISTIAN AHM

Den danske familiefilm *Vølvens Forbandelse* omhandler teenageren Valdemar og hans lille-søster Sille der tager tilbage i tiden for at finde et objekt, der kan gøre en uødelig mand dødelig igen.

Det er et glimrende præmis for en underholdende historie, som desværre igen og igen stoppes af dårligt manuskript og skuespil. De to hovedrolleindehavere, Jonas Wandschneider og Clara Maria Bahamondes, skifter fra i visse scener at vise sig som rimelige skuespillere, til at være direkte pinlige.

Manuskriptet lider af samme problem, visse scener er meget velskrevne og spændende, andre er utroværdige og ulogiske (f.eks. at en 10-årig pige uden videre formår, at snige sig ind på et hemmeligt laboratorium og betjene en tidsmaskine). Filmen reddes op fra bunden af perlerækken af voksne skuespillere der gør deres typiske flotte stykke arbejde, f.eks. Kim Bodnia som Harald Blåtand og Stine Stengade som den ondskabfulde vølv. Men rigtig godt bliver det aldrig. **6/10**

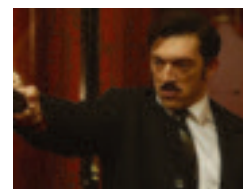


Good

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst KRISTIAN AHM

Good er en film der vælger at fokusere på et enkelt menneske, universitetslæreren John Halder (Viggo Mortensen), som vi følger i en periode på ca. 10 år, fra nazisternes overtagelse af magten, til da de første jøder sendes i arbejdslejre. Vi følger ham i hans vigtigste øjeblikke, f.eks. da han bliver bedt om at skrive en afhandling om hvordan medlidendhedsdrab kan forsvares etisk. Han skal igennem en masse moralske problemstillinger i løbet af filmens handling og især hans venskab med en jødisk psykolog (Jason Isaacs) sættes på en hård prøve.

På trods af hovedpersonen Halder undergår en radikal og interessant ændring i løbet af filmens handling, plages *Good* af en monoton stemning. Der er ingen spændende scener der giver seeren sved på panden, eller som overrasker. *Good* er en interessant film hvis tema, det gode i mennesket, bliver behandlet på en god, men uspektakulær måde. Desuden er denne film værd at se alene på grund af skuespillet. Uden er den lettere useværdig. **7/10**



Public Enemy No. 1

Genre **ACTION/DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst KRISTIAN AHM

Vicent Cassels seneste film *Public Enemy No. 1*, en film i to dele om den berygtede gangster Jacques Mesrines liv, bringer ham op i en helt ny klasse. Vi følger Mesrine i en periode på 20 år (hver films handling dækker 10 år). Vi starter med hans tid som soldat i 1959 og slutter med hans død i 1979. Vi følger ham som hjemvendt fra krigen i Algeriet og ser ham arbejde sig op gennem den franske undergrund. Herfra udvikler han sig til en mere og mere excentrisk kriminel der glædeligt fører sig frem i medierne. I løbet af dette 4-timers magnus opus får Vincent spillet hele følelsesregistret igennem så gennemført og overbevisende, at man som seer er overbevist om man ser en kriminel foran kameraet, ikke en skuespiller. Cassels talent er så stort. Udover at skuespillet hele vejen igennem er strålende, er filmen desuden fyldt med glimrende actionscener, inspireret kameraarbejde og et gennemført manuskript. Det eneste minus jeg kan komme på, er at filmen er for lang. Men så kan den tages over to affener. **8/10**

KA-ME-HA-HA-ME-HA!



DRAGON BALL RAGING BLAST

NEXT LEVEL TENKAICHI!



DRAGON BALL REVENGE

of King Piccolo

LIVE GOKU'S ORIGINAL ADVENTURE!



DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS

THE NEW SAIYANS SAGA!



12
www.agef.co.uk



WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

NINTENDO DS Wii PS3

XBOX 360



SOUND BLASTER ARENA SURROUND
USB GAMING HEADSET

FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES
GAMING HEADSET MK II

LYDEN AF SPIL

TAG SPILLET ALVORLIGT!

Sound Blaster Arena Surround USB Gaming Headset med kraftig X-Fi-teknologi og EAX-understøttelse giver dig 3D positionel surroundlyd, der er så effektiv, at det svarer til at kunne se i mørket. Kombineret med VoiceFX til at skjule din stemme og Silencer-teknologi til undertrykkelse af baggrundsstøj, er Sound Blaster Arena Surround det foretrukne våben til den krævende spiller. Designet til komfort og garanteret ensartet lyd kvalitet med USB-tilslutning for allerbedste ydelse ved intensive konkurrencer.



Illustration af X-Fi CMSS-3D

ANDRE GAMING HEADSETS:

FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES GAMING HEADSET MK II

- Silencer*-teknologi giver klarere samtaler
- Kan foldes sammen til kompakt opbevaring
- Indbygget lydstyrkekontrol



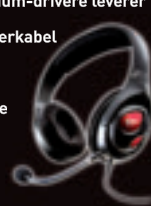
FATAL1TY USB GAMING HEADSET

- X-Fi-software giver allerbedste spillelyd
- USB-tilslutning giver ensartet lyd
- Indbygget lydstyrkekontrol



FATAL1TY GAMING HEADSET

- 40 mm Neodymium-drivere leverer fantastisk lyd
- Oxygenfrit kobberkabel giver ekstrem klarhed
- Nyd maksimal komfort og lange spillesessioner



* Denne funktion kræver lydkort i Sound Blaster X-Fi Titanium-serien