

GRATIS
MAGASIN
Oktober 08
Nummer 94

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk



LittleBig *Planet

Overnuttede kludedukker, uendelige muligheder og en overdosis af farver



Fortsættelse følger

Tanggaard kigger nærmere på opfølger-trenden



"Hvis fortsættelser ikke var populære, så ville spiludviklere og spiludgivere, altså dem der er en del af spilbranchen, ikke blive ved med at producere dem." Ordene er ikke mine, men i stedet Marty Stratton fra id Software, og han har til dels ret. For ja, hvis folk ikke gad at spille f.eks. Splinter Cell 7 og FIFA 12, så gjorde de det heller ikke, vel? Eller gjorde de? Er der gået forbrugsvaner i det hele eller giver det bare mening, at holde sig til noget,

man allerede har spillet, og måske endda haft det sjovt med? I virkeligheden giver det måske mest af alt mening, at spil får opfølgere, da spilmotoren der bruges til den slags oplevelser, altid kan forfines og pudses af. Det er så at sige teknologien, der driver fremskridtet. Og har man lavet betydelige fremskridt, hvorfor så ikke inkludere dem i en fortsættelse?

Men heri ligger også faren ved spilindustrien og det stramme fokus på teknologien. For man glemmer lidt, at der er en verden uden for projektet, og beslutter sig i stedet for at se, hvad man kan gøre inden for rammerne – og så snart man har lagt en ramme over noget, så mangler projekterne tit den gnist, der antændte det oprindelige spil. Et godt eksempel er Team 17, som Thomas Blichfeldt så fornemt tegner et portræt af her i magasinet. Firmaet startede stort set op som en pioner i branchen, og har stukket deres hænder i alt fra bilspil til actionspil og strategi-spil, men de seneste år, faktisk de seneste mange år, har det kun været Worms, Worms og Worms – og det kan i den grad mærkes. Worms er sjæleløst, pint og plaget til det ekstreme.

Og sådan tror jeg også, at vi som forbrugere har det. Sad jeg ikke i denne læderstol, hvor jeg kan vælge og vrage mellem månedens mange spil, så gik jeg sikkert også lidt mere forsigtigt til værks i den lokale EB Games. Jeg ville nok vaneshoppe. Gears of War 2? Jo, tak. Little Big Planet? Jeg forstår ikke konceptet, tilbage på hylden.

Fortsættelser skrimer jo nærmest "Du kender mig, jeg er din ex-kæreste, vi kunne have det så sjovt sammen igen", mens uprøvede oplevelser er både en risiko for din pengepung og din fritid. Hvorfor tage en chance, når det handler om penge?

Der er som sådan ikke noget galt i fortsættelser, men ligesom nogle vokser ud af ønsket for at udforske mulighederne i universet, vokser andre ud af gammeldags grådighed og en manglende evne til at levere fornyelse, og den slags skal bare have lov til at blive stående på hylden. Så lov mig, at du gør din indflydelse gældende med dine penge, det er nemlig en stemme, der kan høres helt ind på de bonede gulve.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Professor Layton Skøn stemning og masser af gåder. Nu er min Nintendo DS endelig fremme igen.

SER MEST FREM IMOD:

Gears of War 2 Hver eneste lille trailer ses igen og igen, og jeg er ikke i tvivl om, at Gears of War 2, nok skal blive et af efterårets og vinterens allerstørste spil.

CHEFREDAKTØR Thomas Tanggaard (thomas.tanggaard@gamereactor.net)

ASSISTERENDE REDAKTØR Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Jesper Nielsen

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Marie-Louise Wagner

Jesper Knudsen

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

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

TRYK Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

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

IK Kontrolleret af dansk oplagskontrol **GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®**

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merlin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.net er Danmarks største spilleste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spinyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Nej, det er løgn! Jeg har glemt de forkerte nøgler"

TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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



3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



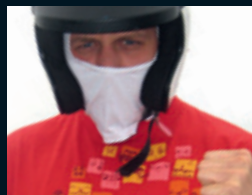
01 HENRIK BACH

Husets horror-mester er naturligvis manden, der skal iføre sig en rumdragt og gå på monsterjagt i et gammelt mineskib. Og Henrik har vist nydt hvert sekund af EA's satsning Dead Space. I hver fald har vi ikke hørt et kvæk

fra ham i de seneste 14 dage, og det plejer at være et godt tegn. Men tag det ikke fra os. Læs i stedet hans anmeldelse længere inde i magasinet. Det er også der, han tester sine adidas-støvler på grønsværen med intet ringere end FIFA 09.

FAVORITSPIL:

Resident Evil - Et klassisk gys, der stadig hænger ved



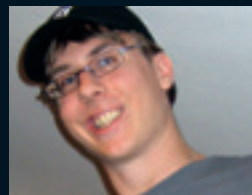
02 THOMAS BLICHFELDT

Powerhouse, spiltornado, blæksprutte. Thomas Blichfeldt er alt dette og mere til i denne måned. Ikke nok med, at han blæste gennem Pan Visions Playground-arrangement, for at spilleste både Street Fighter IV og Bionic Commando, han har også

spillet fingrene ind til knoglerne i Little Big Planet og Wipeout HD. Og var det ikke noget, så er det også ham, der har lavet et portræt af Team 17, skrevet en Top 5 om strategi-rollespil og hjulpet til med en hulens masse andet. Kort sagt; denne udgave ville slet ikke være det samme uden ham.

FAVORITSPIL:

Little Big Planet - Jeg bygger op og river ned hele tiden




03 ASMUS NEERGAARD

Gamereactors gæve anmelder har haft mange øgenavne gennem tiderne, men ved årets Summer Meet fik han et nyt. Fremover kan han skrive Asmus "I need free stuff" Neergaard på sit visitkort, for der blev i den grad raget til

bunke, da hele redaktionen delte en række redaktionsgaver mellem sig. T-shirts, DVD'er, spil, kuglepennene og nøgleringe røg ned i Asmus' taske, og vi er faktisk ret sikre på, at han endte med at bestille en 3x34 for at kunne få det hele med hjem.

FAVORITSPIL:

Halo 3 - Bare lige en kamp mere online, bare lige en enkelt.



For every choice, a different destiny.

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?

FABLE II

16+
www.pegi.info

Jump in.



Microsoft
game studios



Available 24th October 2008. xbox.com/fable2

XBOX 360 LIVE

Saints Row 2



18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

© 2008 THQ Inc. GameBoy and the "Powered by GameBoy" design are trademarks of GameBoy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Volition, Inc. Saints Row 2, Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "B" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



17-10-08

FREE YOUR INNER SINNER

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

POWERED BY
gamespy.

volition **V**inc

www.saintsrow.com

THQ
www.thq.com



LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

Sammen kan man mere

Før onlinespil var en mulighed for os konsolere, var det kun muligt, at spille sammen i et spil ved at stikke en ekstra controller til selve maskinen. Hvis man ville spille sådan rigtigt online, så blev det på PC. Det var blandt andet, hvad der gjorde computercafé-dillen meget populær. Ellers forblev konsolspillene til en et-persons-oplevelse. Men endelig blev det muligt, at spille online på konsoller. At møde andre mennesker udlands, gjorde mulighederne og ikke mindst bekendtskaberne større! I dag, 2008, har online været til i en pæn årrække til konsollerne. Så hvordan er det så nu? Har onlinefunktionen slået at spille alene? Aldeles ikke! Men det at spille Co-op er sjovere, når man slår sig sammen med en god ven eller en venlig amerikaner, der ikke siger, at man er rådden til "Army Of Two" eller "Saints Row". I mit tilfælde var Mercenaries 2: World In Flames, hvor jeg først for alvor opdagede det sjove, at spille sammen. For det første var det meget nemmere at fange HVT's (High Value Targets), at kunne bombe sammen, køre og skyde alt ihjel sammen i fællesskab. Det var noget, man gjorde sammen. Det og mange andre gode onlinespil gjorde, at det kunne blive noget af en oplevelse, som bandt to onlinevenner sammen til andre kommende spil. Hvordan det end videre vil blive i fremtiden, vides ikke. Hvis "spiltroldmændene" fortsætter med at punge ud med lovende titler til os forbrugere, hvor man kan spille sammen over nettet, ser det ikke helt så dårligt ud.

_NIELS MIKKESEN

Sandkassebørn (Månedens Brev)

Som far til en 4-årig, der er begyndt at udvikle stor interesse for hjemmets konsoller, kan jeg mærke, hvordan min holdning til børneegnede konsolspil, er ved at tage form i baghovedet. Og det ser ikke godt ud. Det største problem er, at producenter ikke ser ud til at fatte, hvordan børn bruger spil. Mange børnespil har et



GIV BØRNENE en sandkasse-oplevelse, så finder de selv på legen i den, mener Torben Andersen, der er vinderen af månedens brev, eller rettere The Force Unleashed.

strengt lineært gameplay, som man skal indordne sig under, eksempelvis et platformsspil med et prædefineret start- og slutpunkt. Dét, som de ikke fatter, er, at børn oftest selv opfinder deres egen leg. Giv dem en sandkasse, to skovle og en spand - så kan hundrevis af lege tage form i børnenes hoveder. Målet og spilreglerne er underordnede - bare de har det sjovt. Min søn er særlig optaget af Simpsons Hit & Run, som han kan spille i timevis, uden at følge spillets mål, vel at mærke. Han kører rundt i byen, udforsker miljøet, afprøver det kæmpe biludvalg og finder sine favoritter. Dette spil ser til at være uopslideligt for barnet, selvom der ikke bliver spillet nogen missioner. Springfield er hans baggård, og for en dreng, er det bare lykken at få et kæmpe udvalg af kreative køretojer. Det er vel egentlig ikke så svært at lave? Det er producenterens første intuition at fylde spillet med nuttethed, sjov animation og simple mål, men i virkeligheden vil børnene bare have frie rammer, muligheden

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Hvad er Super Stardust HD? Jeg har tænkt på at købe det, men gider ikke købe noget bras, heller ikke selvom det er ret billigt! Så hvad går det ud på?

_LassexDxD

Old skool shooter i stil med asteroids. Ellers kan du lede videre på Google.

_Boyd

Så vidt jeg husker er der en trailer på PS Store, så du kan se hvad det går ud på. Personligt synes jeg, at det er en lille perle af et spil, og indtil videre det PSN-spil der for mig har givet mest valuta for penge.

_Aitrusq

for at udforske og selv opdigte legen. Lad være med at fortælle børnene, hvordan de skal lege, bare lav en interaktiv sandkasse og overlad legen til dem selv.

_TORBEN ANDERSEN

Når sikkerheden løber løbsk

Det er vist ikke nogen hemmelighed, at den omfattende piratkopiering på PC-formatet er yderst problematisk. Der er sågar spekulationer omkring, hvorvidt f.eks. Crisis er solgt eller kopieret i flest eksemplarer. Jeg kan ikke lade være med, at sidde med en lidt bitter smag i munden, når jeg hører sådan noget. For efterhånden er udviklerne så småt ved at kigge væk fra PC'en, og begynder i stedet at skue over mod konsollerne, og jeg kan ikke lade være med at spekulere over, hvorvidt pirater virkelig er ved at grave PC'ens grav. Måske er det bare mig, der overreagerer, men jeg synes altså ikke, at PC'ens spiludbud blomstrer, som det gjorde førhen. Selvfølgelig prøver udviklerne og udgiverne, at dæmpe problemet på flere forskellige måder. Et af de seneste og, ifølge mig, værste påfund, for at få gjort kål på de sejlede banditter, må være DRM (Digital Rights Management), som Spore er baseret på. Spillet kan kun installeres tre gange, inden man skal ringe til EA's tekniske afdeling og få genaktiveret sin konto, så man på ny kan installere tre gange. Dette er, så vidt jeg ved, et forsøg på at forhindre, at man uhæmmet giver spillet samt CD keys til alle mulige. Jeg synes ikke, det er fair, at brugere, der har købt og betalt spillet, skal behandles sådan. Det er lidt som om EA antager, at dig, den betalende kunde, er en beskidt pirat. Men det mest irriterende ved dette må være, at dem, der piratkopierer Spore, faktisk får en bedre udgave af spillet. Hvor den betalende kunde i princippet kun lejer det, kan man da næsten sige, at piraten ejer det, om end på en ulovlig måde. Giver det mening?

_EMIL SOHN

MÅNEDENS LÆSER

Vi stiller en masse nysgerrige spørgsmål til en af GR's mange faste læsere...

Vil du være månedens læser? Så svar på de samme spørgsmål, tag et godt billede af dig selv og send det hele til vores chefredaktør på thomas.tanggaard@gamereactor.net - så kan det blive dig vi hiver frem fra mail-sækken.



LASSE JESPERSEN

Alder? 32 år

Brugernavn på Gamereactor.dk? Tsunami

Arbejde? Intet - er sygemeldt pga. arbejdsulykke.

Verdens bedste spil? Final Fantasy VII - Spillet har simpelthen alt, hvad et gamerhjerter kan begære: En god, sammenhængende historie, sympatiske og knapt så sympatiske karakterer. Det første spil, som virkelig rørte mig følelsesmæssigt.

Dit bedste spilminde? Da jeg første gang spillede Penguin Adventure på min MSX. Det tændte op under min interesse for spil, og den har hængt ved lige siden. I øvrigt det første spil, Hideo Kojima arbejdede på.

Favoritmusik? Jeg hører meget forskelligt musik. Dog har jeg en forkærlighed for god, gedigen metal som f. eks. Sepultura, Pantera & Metallica.

Hobbys? Når vejret ellers er godt, skifter jeg kontrollere ud med en fiskestang. Hvis vejret er skidt, så sidder jeg gerne med snotten begravet i en god bog.

Din mening om Gamereactor nr. 93? Endnu engang får man god gamelitteratur, og så er det endda gratis! Jesper Nielsen's kronik "Game Over" var for mig højdepunktet i denne omgang.

ROCKSTAR ENERGY DRINK

taste of
CHAOS

INTERNATIONAL

CHECK
ROCKSTARTASTEOfCHAOS.COM
FOR MORE DETAILS

ATREYU AS I LAY DYING STORY OF THE YEAR

MUCC

HORSE the band

KB HALLEN 10. OKTOBER

THE UNHOLY ALLIANCE

CHAPTER III

LAYER

TRIVIUM



VALBY HALLEN 21. NOVEMBER

BILLETSALG: BILLETUGEN.DK 70 263 267 & FONIA



UHM

NYHEDER/RYGTER/LISTER
Få dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk



ANNONCERET

Level 5 klar med fire nye

Den dygtige, japanske rollespilsudvikler Level 5, kunne forleden annoncere fire nyt spil. Navnene er Ninokuni (DS), Cardboard Senki (PSP), Ushiro (PSP) og Inazuma Eleven 2 (DS). Der foreligger endnu ingen europæiske lanceringer.

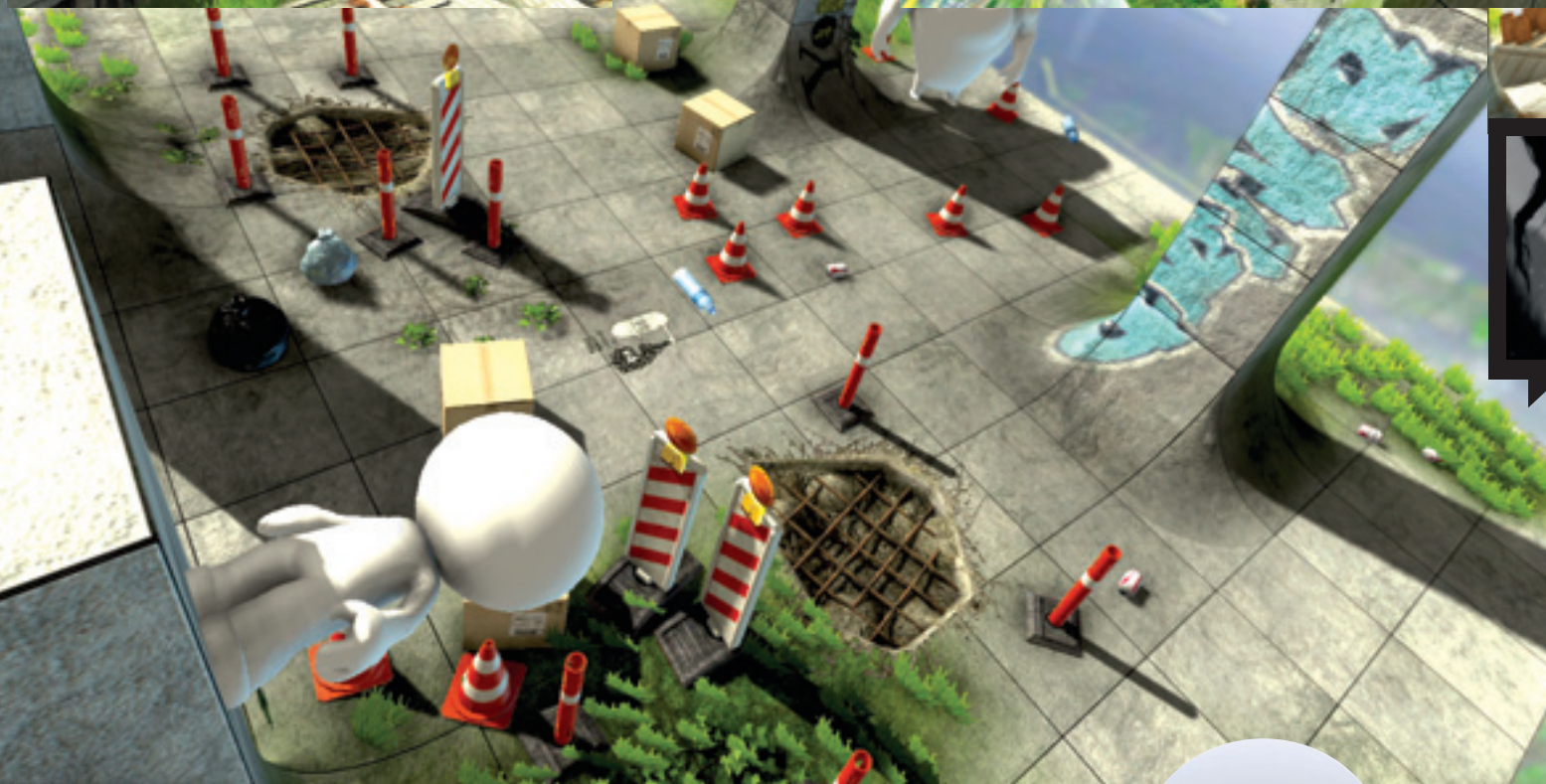


Intet Afrika i Europa

På trods af, at det var et af de første spil Sony brugte til at vise PlayStation 3-konsollens grafiske evner, har Sony nu bekræftet, at spillet Afrika ikke vil blive udgivet i Europa. Vil du fotografere og opleve dyrene på helt klos hold, må du derfor tage på en rigtig safari.



DEN NAVNLØSE HELT Vi ved endnu ikke rigtig noget om Youropas blanke helt, og alligevel er det svært ikke allerede at være en smule betaget af den. Har man set Hitchhikers Guide to the Galaxy filmatiseringen, er der dog mere end en smule ligheder til den altid deprimerede og kedsommelige robot, Marvin the paranoid Android.



DEN ER HUOR?! Fordi der flittigt byttes rundt på dimensionerne, skal der tænkes i helt nye rammer, når opgaverne skal løses.

DANSK HERLIGHED

Puzzle og masser af stil fra dansk mini-udvikler i Youropa

Platform UHENDT Udvikler FRECLE Udgiver UHENDT Premiere UHENDT

Ui aner ikke helt hvordan det kan lade sig gøre, men godt gemt væk fra alt snakken om, at spiludvikling kun er noget for internationale gigantudviklere, gemmer sig frecle, en udvikler der i størrelse er af miniput varianten. Mikkel Fredborg og Lasse Cleveland, er de to personer bag den danske udvikler, og tilsammen har de brugt de fire sidste måneder på at skrue en demo sammen af spillet Youropa.

Genren beskrives bedst som

platforms-puzzle, og spørger du dem selv, vil de fortælle hvordan en af inspirationerne har været de tyngdekraftskonfuse baner i Super Mario Galaxy. Således ligner banerne i Youropa helt almindelige platformsbaner, lige indtil man opdager, at man kan gå rundt om platforme, og altså for eksempel, betrede undersiden af banen. Der er endnu kun tale om en demo som det to-mand store hold håber at kunne sælge til en større udgiver, men både idemæssigt og teknisk

ser det allerede enorm velpoleret ud. Den grafiske stil er ganske unik, animationen silkeblød og man må i det hele taget være imponeret over hvor produktive de to har været på kun fire måneder.

Vi har allerede et interview med de to herrer klar på GRTV, og planlægger naturligvis at følge spillet til dets forhåbentlige udgivelse. Youropa kunne meget vel blive en ny, dansk spilperle fra den kreative udvikler.

_Thomas Blichfeldt



1 FAHTA

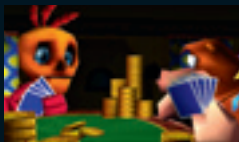
SOLID BAGGRUND

Hverken Mikkel Fredborg eller Lasse Cleveland er nybegyndere, når det kommer til at lave spil. Begge arbejdede som idemænd hos den danske, forgangene udgiver og udvikler Interactivision, og har siden hen bevæget sig vigt og bredt i den danske mediekultur. Erfaringen med animation og design har sat sine tydelige spor i Youropa, da vi sjældent før at har set spill se så imponerende ud, så tidlig i et stadiet.



Disgaea DS til Europa

Square/Enix har til stor glæde for alle lomme-strategier, afsloret at man har planer om, at udgive Nintendo DS udgaven af Disgaea i Europa. Lanceringen skulle blive i starten af næste år, og vi er allerede begyndt at finpudse de strategiske muligheder.

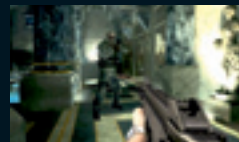


Banjo-Tooie til XLA

Hvis du troede at Banjo-Kazooie vil være den eneste Rare klassiker der ville finde vej til Xbox Live Arcade, tog du fejl. Således vil efterfølgeren, Banjo-Tooie være til salg i starten af næste år til alle der hungre efter platformspil. Vi håber på flere RARE klassikere.

Animal Crossing flytter ind

Hvis du har savnet Nintendos finurlige, lille sovelandsby har den japanske gigant en potentiel tilføjelse til ønskelisten, klar til dig. Animal Crossing: Let's Go to the City til Wii, skulle nemlig være til salg i starten af december.



Bond, James Bond

Mens vi spændt venter på at se om en dansker får held med at gøre det af med James Bond, er Activision klar til at udsende spillet over den nyeste film til alle formater den 22. november i USA, og i Europa en uge senere på den 29. november.

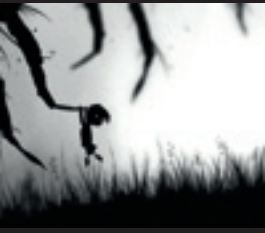


SKANDINAVISK DESIGN

Vi kan reelt ikke vide med sikkerhed, om det er det skandinaviske islæt der har sat sit præg på det grafiske design, men helt sikkert er det, at det ser fantastisk lækkert ud. Blandingen af industrielle indslag og drømmende eventyr, er helt unik.

STORT POTENTIALE

Den skandinaviske spilundergrund rører på sig. Danske IO Interactive, svenske Digital Illusions, norske Funcom og finske Remedy, er typisk de udviklere man associerer med skandinavisk spiludvikling, der findes dog mange flere, mindre udviklere. Således arbejder et dansk hold med det Ico-lignende Limbo, svenske Frictional Games fortsætter Penumbra-serien, Konjak arbejder videre på det heftige Noitu Love 2 og Kloongames færdiggør det original Crayon Physics. Vi forventer at kunne fortælle meget mere om dem i fremtiden.



HVORNAR?

Endnu er der desværre ingen udgivelsesdato eller fast valgt format for Youropa, og frede holder kortene helt tæt til kroppen. Vi kan dog ikke undlade at forestille os, hvordan det ville gøre sig perfekt som download over Steam, Xbox Live Arcade eller PlayStation Network.



NYHEDER

ZACK SNYDER OG EA

Tidligere på året så vi hvordan Steven Spielbergs første samarbejde med Electronic Arts, resulterede i det lækre Boom Blox, men nu er Spielberg ikke den eneste filminstruktør med spilkontrakt hos EA længere. Således har Zack Snyder, manden bag 300 og den kommende filmatisering af Watchmen, skrevet under på en lignende aftale. Hvad udbyttet bliver, er der dog ikke noget om endnu, men mon ikke spillene bliver ligeså bombastiske som instruktørens film?

THOMPSON-ÆRAEN ER FORBI

Hvis du har hørt navnet Jack Thompson nævnt før, har det sikkert været i forbindelse med et vanvittigt søgsmål, mod et spilfirma. Den gode Hr. Thompson har efterhånden haft ethvert spilfirma i sigte, som han mener forurrer morgendagens børn, dog oftest uden egentlig grundlag. Det får nu konsekvenser. Forslaget om at tage retten til at praktisere fra Hr. Thompson, bliver tidligere foreslået af dommer Dava Tunis, og det er den der nu er tråd i kraft fra og med den 25. oktober.

50 CENT-SPIL OVERLEVER

Siden Activision, Blizzard og Vivendi slog pjalterne sammen, har mange mindre udviklere måtte arbejde videre i uvished. Derfor ved hverken Massive Entertainment, Terminal Reality eller Starbreeze Studios, hvad der skal ske med dem. Til gengæld ved Swordfish Studios godt hvor de står. En kilde tæt på udvikleren, der i øjeblikket har hændeme dybt begravet i 50 Cent: Blood on the Sand, afkræfter alle rygter om at spillet er blevet lagt på is, og siger faktisk, at man er i gang med at polere og finpudse det, forud for dets udgivelse i slutningen af dette år.



ALIEN BREED GENOPSTÅR

Længere inde i bladet vil du kunne læse en artikel om Team 17, holdet som de fleste i dag kender fra Worms serien. Da Amigaen stadig var det vildeste på markedet, var udvikleren dog kendt for mange andre serier, ikke mindst Alien Breed der nu skulle genopstå. Alien Breed var kendt som et strategisk skydespil, der med inspiration fra Alien-filmene bød på tonstung stemning, fantastisk grafik og lækker spilbarhed. Forhåbentlig er det alt sammen noget der vil være også vil kunne sige om det kommende spil, der angiveligt skulle blive udgivet over Xbox Live Arcade og Playstation Network, og skulle blive lavet med et uhørt højt budget i forhold til hvad der ellers er blevet set på servicene.

MASS EFFECT SOM FILM

Et stort bundt tvivlsomme spil har allerede taget turen forbi biografæfæret, hvor de er blevet til endnu mere tvivlsomme film. Med dets fabelagtige historie har Mass Effect dog siden lanceringen, været et af de spil som i teorien burde kunne gøre sig godt som film, og det kommer nu måske til at ske. Avi Arad, den tidligere leder af Marvel Studios, har nemlig opkøbt rettighederne, og kan således potentielt gå i gang med filmen så snart han er færdig med sit nuværende spil-til-film projekt, Lost Planet. Der er dog ingen garantier endnu, men lykkes Lost Planet bare nogenlunde, håber vi på en Mass Effect film der lever op til spillet.



THE PUNISHER: NO MERCY

Strafferen er tilbage, eksklusivt på PSN

Sidst vi så noget til Marvels ultra kølige selvtægtsmand i spilform, var det Volition der havde givet universet og karakteren et forsøg. Godt var det ikke, men koldblodigheden og brutaliteten var godt gengivet, og gav forhåbentlig flere golt lyst til at læse Garth Ennis og Steve Dillons genopfindelse af Punisher-verdenen.

Udvikler, genre og format er dog denne gang udskiftet. Zen Studios, der tidligere har stået for udviklingen af så tvivlsomme spil som Mushroom Men og Flipper Critters til Nintendo DS, samt Rocky and Bullwinkle og Pinball FX til Xbox 360, er sat på opgaven. Det virker nærmest paradoksalt at gå fra så børnenærlige spil, til så hårdfor og koldsindig figur, og vi er endnu forvirrede over blandingen.

Genren bliver multiplayer kamp på liv og død, i holdform. Endnu er der dog helt lukket for informationerne omkring, hvordan man har tænkt sig at inddrage inspirationen fra tegneserien, og vi kan kun håbe på at det ikke blot bliver en billig omgang skyde-sjask. Teknisk er der dog ikke de store bekymringer, da spillets rygrad vil blive udgjort af den kompetente Unreal 3-teknologi.

The Punisher: No Mercy vil blive lanceret eksklusivt til PSN, men endnu er der ingen dato.

Thomas Blichfeldt





GRTV

GAMEREACTOR
TELEVISION

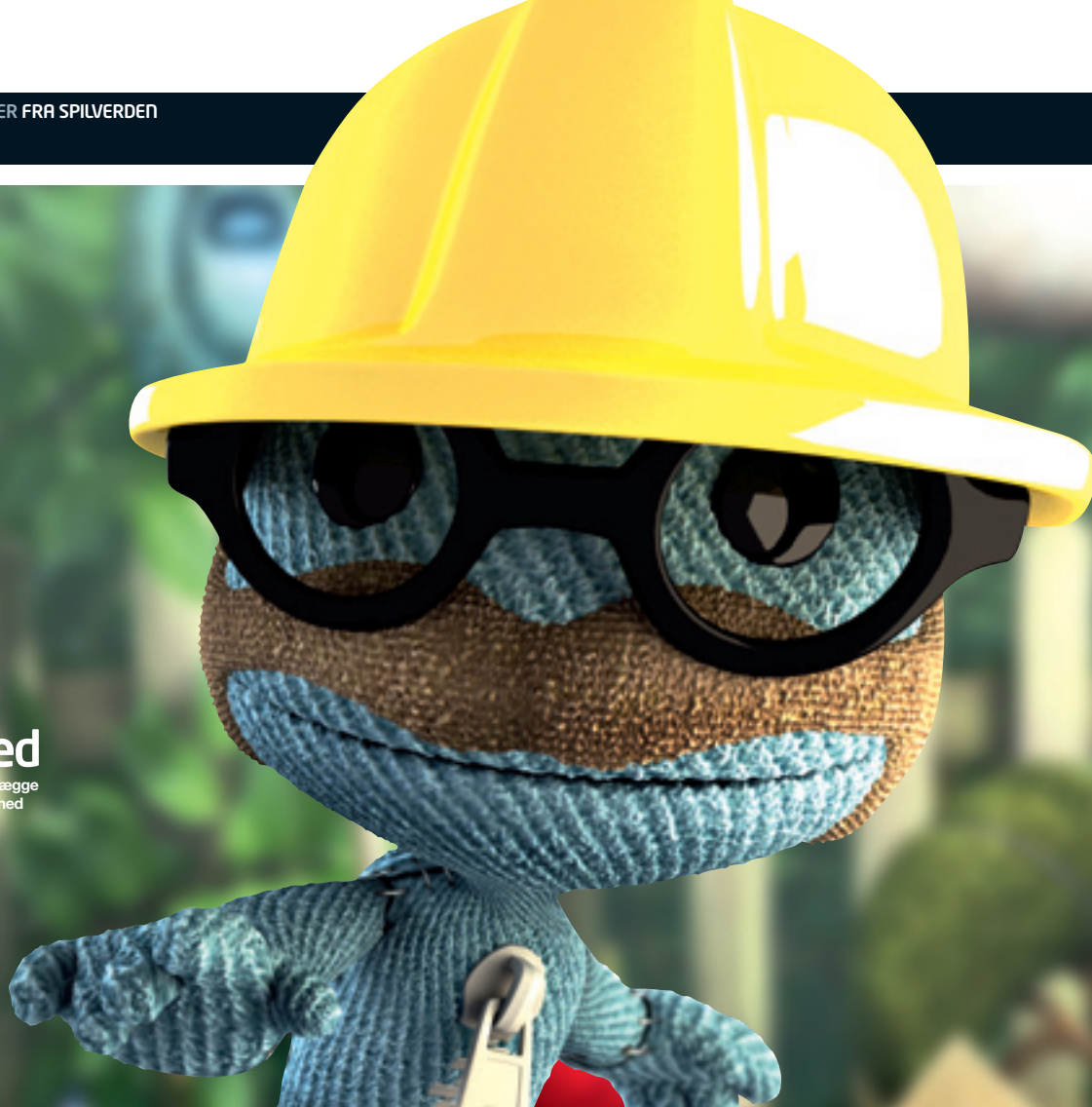
6

Gode grunde til at se GRTV i den kommende måned

Vi giver dig 6 gode grunde til at du bliver nødt til lægge vejen forbi Gamereactor TV i den kommende måned

SE MIN SACKBOY!

I denne måned har vi det fremragende platform-spil under luppen. Blichfeldt fortæller alt om livet som en sød kludedukke.



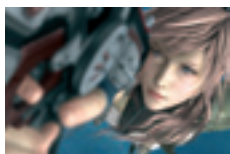
01



LITTLEBIGPLANET ANMELDelse

Thomas Blichfeldt har spillet det efterspurte Little Big Planet fra Media Molecule, og som altid har GRTV været på pletten, for at optage en videoanmeldelse, hvor du kan se og høre, hvordan det hele fungerer. Thomas er klar med bedømmelsen, ser du med?

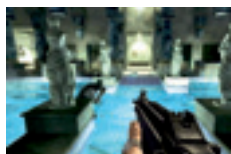
02



TOKYO GAME SHOW

Tokyo Game Show er lige om hjørnet, og Benke og vores kameramand Emil har taget turen derover, for at fange de seneste nyheder og annonceringer fra det japanske spilshow. Vi har selvfølgelig de hotteste nyheder oppe på sitet under showet, og masser af GRTV-interviews efterfølgende. Se det hele.

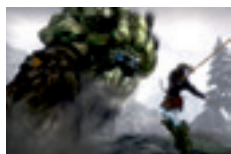
03



QUANTUM OF SOLACE

James Bond er tilbage - igen. Denne gang ser det dog en smule mere lovende ud end de sidste forsøg som spilhelte, for vores elskede spionhelt/dametæmmer. Spillet er naturligvis lavet over den kommende biografilm, så forvent dig masser af tung action og store skurke. Se interviewet hos os.

04



FABLE 2

Blichfeldt har også spillet Peter Molyneux' meget ventede rollespil Fable 2. Er Fable 2s verden virkelig så fantastisk, og vil Thomas' sande jeg endelig vise sig? Vi trykkede optag på kameraet, stillede Thomas op og lod ham give den gas. Se vores gennemgribende anmeldelse her på Gamereactor Tv.

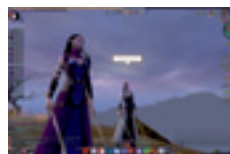
05



GADGETS

Gadgetmester/wizard (eller gud, som nogen kalder ham) Mikael har fået en fast placering i GRTV's sen-deplæn. Det betyder, at du kan følge med på teknologifronten, hver eneste fredag, og se gadgetmesteren forsøge sig med de nyeste dingener. Og husk så lige hans flotte opslag her i magasinet.

06



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Petter M. har spillet herligheden, og har taget turen til den danske hovedstad for at lægge dommen. Thomas B. blandede sig også, og det hele kulminerede i en hed diskussion, hvor de kære kolleger fik vendt hver en sten. Vi filmede selvfølgelig det hele.



KRONIK

Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



RO PÅ SETTET

Optagelserne er i gang til endnu mere GRTV. Vi knokler for at bringe dig alt fra de mange messer.

MESSENDENDE TV-FOLK

Gamereactors medarbejdere trawler samtlige messer tynde

Sommeren er forbi, men vi på Gamereactor TV har ikke siddet stille. I stedet har vi besøgt E3 i Los Angeles og Games Convention i Leipzig, hvor vi mødte og interviewede nogle af udviklerne bag efterårets og næste års største spil.

Nu har vi så klippet os igennem de sidste programmer fra Leipzig, og tager derfor til Tokyo, for endnu en gang at overvære de seneste fremvisninger. Emil Østergaard er vores fotograf på pletten, der styrer kameraet, mens svenske Bengt "Benke" Lemne står klar til at blogge fra messen og snakke med udviklerne foran billedlinsen. Emil er sammen med norske Eirik Stor-

dahl, Gamereactor TV's to nyeste ansigter, der sammen med Bam og undertegnede, klipper og filmer alt, hvad vi kan af interviews, previews og anmeldelser, og gud ved hvad, af andre spilrelaterede programmer. Gadgets filmer vi også, som altid, sammen med Gadgetmester Mikael Hansen, og fremover kan I forvente jer, at se hans program hver fredag. Vi vil også rigtig gerne høre, hvad I seere synes. Er der nogen typer programmer, I synes, vi kunne lave anderledes? Er der noget, I synes, vi kunne gøre bedre? Vi læser altid kommentarerne på programmerne, så fortæl os jeres meninger om udsendelserne. **_GRTV Redaktionen**

VI MINDES: SEGA SATURN

Vi mindes Sega's fantastiske 32 bit-konsol, som bød på et stort antal mindeværdige spil

SOM SKABT TIL KAMPSPIL

I stedet for at genopfinde den dybe tallerken, besluttede Sega sig for at arbejde videre på deres kontroller fra Sega Megadrive. Kontrolleren var skabt til kampspil.

SPIL PÅ MIN VIDEO?

Ergonomi og pladsbesparelse var ikke med i designovervejelserne, da designerne hos Sega udtænkte Saturn. Således minder konsollen mest af alt om en gammel VHS-videoafspiller, men har til gengæld den fordel, at den er ekstremt robust. Den udkom i mange forskellige modeller senere.

EKSTRA HUKOMMELSE

Havde man tænkt sig at bruge sin Saturn til at køre de mest krævende spil, måtte man også punge ud for en RAM-udvidelse på hele fire megabyte. RAM-udvidelsen gav dog mulighed for at køre arkadep perfekte versioner af spil som Marvel Super Heroes vs. Street Fighter og X-Men: Children of the Atom.

NU SOM TVILLINGER

Hjertet af Sega Saturn bestod af to Hitachi SuperH-2 32 bit-processorer, der hver arbejdede med 28.63Mhz. Hardwaren var dog primært tænkt som en 2D-maskine, og derfor var Saturn knap så stærk til 3D-grafik som PSOne.

CD ER ALTSÅ FREMTIDEN

I modsætningen Nintendo, Sega's tidligere arkerival, udgav Sega deres nye konsol med et CD-ROM-drev, der skulle give næsten uendelig lagerplads. Resultatet var spil, der ganske vist indlæstes lidt langsomt, men til gengæld bød på flotte introer og enorme soundtracks.

DER ER PORTEN JO!

Som de fleste andre konsoller, var Saturn født med muligheden for kun at tilslutte to kontroller som standard. Hudson udgav dog et Bomberman-spil, der øgede dette antal til syv spillere.

SEGAS SATURN

Segas Saturn blev lanceret i Japan i 1994, mens Amerika og Europa måtte vente til 1995. Der er til dato solgt ca. 9,5 millioner Sega Saturn-konsoller verden over, hvilket må siges at være lidt i forhold til Sonys næsten 90 millioner PlayStation-maskiner.



VI MINDES SATURN

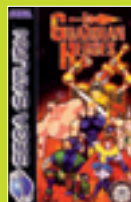
Få kendte til den hertjemme, men alligevel var der mange klassikere til Sega's konsol



VIRTUA FIGHTER 2

Sega AM 2 1996

Virtua Fighter var den store lanceringstitel for Saturn, men var knapt så imponerende, som den burde have været. Det var til gengæld del to, der nærmest så ud som korte den på en anden konsol, og brillerede med lynhurtige tricks og givende gameplay. Vi elskede det inderligt.



GUARDIAN HEROES

Treasure 1996

I stedet for blot at lave et typisk kampspil, hvor alt der bevægede sig skulle tæves, tilsatte Treasure deres typiske flair, og tilføjede dermed mulighed for at spille seks venner sammen, opfindsomme fjender, rollespilselementer og lækker grafik. Resultat var enestående.



SEGA RALLY

Sega AM 3 1995

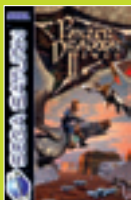
Hvor konverteringen af Daytona USA floppede ved lanceringen af Saturn, var det en helt anden historie med Sega Rally, der nærmest var arkadep perfekt. Baner var der ikke mange af, men en god splitscreen, gav næsten de samme ræs som i arkadehallerne. Det var fabelagtigt!



SHINING FORCE 3

Camelot 1997

En af Mega Drivens mest oversete serier var den taktiske rollespilserie Shining Force, og på trods af fabelagtige kvaliteter, ændrede den situation sig ikke på Saturn. Et fantastisk spil, spredt over tre kapitler, der desværre blev spillet af alt for få mennesker.



PANZER DRAGOON 2 ZWEI

Team Andromeda 1996

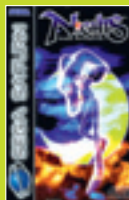
Team Andromeda perfektionerede med Panzer Dragoon Zwei, den slags skydespil, som Sega selv havde startet med i form af Afterburner og Space Harrier, og senere ville fortsætte med Rez. Fantastiske boss, mange baner og en fabelagtig grafik. Det var en stor oplevelse.



FIGHTERS MEGAMIX

Sega AM 2 1996

Sega gav pokker i sans og samlings og sammensatte i stedet et kampspil med figurer fra så diverse spil som Fighting Vipers og Daytona USA. Resultatet var en sand Sega-drøm, der kombinerede masser af gameplay, med skøre ideer og elskværdige figurer.



NIGHTS IN TO DREAMS

Sonic Team 1996

Af den ene eller den anden grund så et ordentligt Sonic-spil aldrig dagens lys på Saturn, det gjorde til gengæld den ligeså elskværdige Nights, der bød på meget af det samme gameplay. Points var topprioriteten, men det hele var pakket ind i lyse farver og et godt soundtrack.



RADIANT SILVERGUN

Treasure 1998

Ideen med et enkelt rumskib mod resten af verden, var ikke særligt original, men det var resten af pakken. Et erfaringsystem som i et rollespil og våben, der kunne blandes som man ville, samt en teknik, der hev alt ud af maskinen, overbeviste i den grad. Et af de bedste spil i genren.



DUGFRISKT

Gamereactor kigger nærmere på de seneste annonceringer og fremviser de dugfriske billeder vi har modtaget via vores mail



Castlevania: Judgement

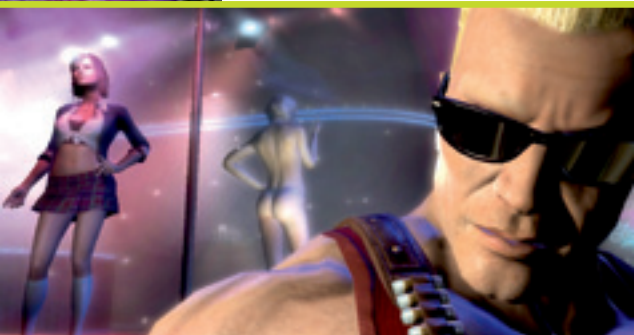
Wii / 2009

Hvad pokker der helt præcist er gået gennem hovederne på holdet hos Konami, ved vi ikke, men Judgement var ikke lige hvad vi havde regnet med fra den japanske udvikler. I stedet for platformseventyr, står den nu på kampspil hen af Street Fighter 2, og vi er endnu ikke overbeviste om kvaliteten. Alucard er dog med, så et lyspunkt har spillet da.

Duke Nukem Forever

PC / 2009

Er der efterhånden en vittighed som ikke er blevet brugt om Duke Nukem-spillet, der nu har været under udvikling i over 11 år? Vi tror det ikke, men alligevel kan vi ikke lade være med at nære et lille håb hver gang nye detaljer bliver sluppet løs om projektet. Det seneste er således, at 3D Realms snarest skulle være klar til at fortælle hvornår udgivelsen af spillet vil ske, men den har vi jo hørt før, ikke?



Arc Rise Fantasia

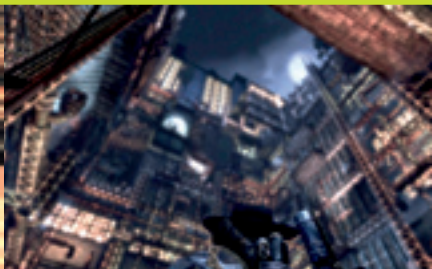
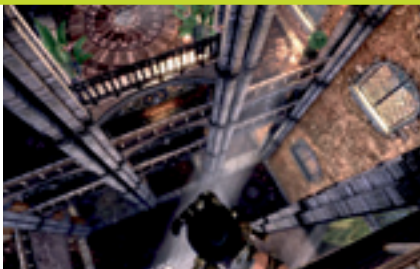
Wii / 2009

Endnu en måned, endnu et rollespil med hovedpersoner med hukommelsestab og farvet strithår. Udvikleren er denne gang Image Epoch, der tidligere udviklede Luminous Arc til Nintendo DS, og genren skulle være taktisk rollespil uden de store armbevægelser. Det udgives i 2009.

Damnation

X360/PS3/PC / 2008

Tiden vil vise om spillet der udsprang af en modificering af et kendt PC-spil, vil kunne stå på egne ben. Lige nu ser det unægtelig ud som endnu et actionspil med aspirationer om at blive fætter til Gears of War. Forskellen skulle dog ligge i bevægelsesfriheden, der læner sig op ad Tomb Raider-serien.



Resident Evil 5

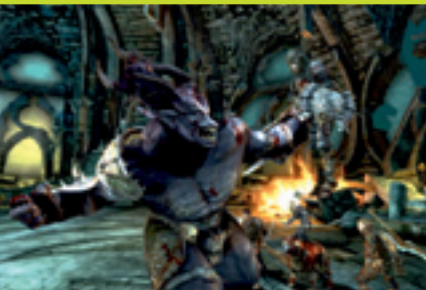
PS3/X360 / 2009

Den 13. marts næste år går det løs, og Capcom vil til den tid endelig lade os finde ud af hvad pokker der har startet den seneste zombie-epidemi. Scenen er denne gang Afrika og teamwork er i højsædet, med den helt nye co-op funktion. Holdet bag spillet har ikke lagt skjul på at dette bliver et spil, der i høj grad vil bygge videre på alle de gode elementer fra seriens sidste spil. Vi glæder os utroligt meget.

Dragon Age: Origins

PC / 2009

Bioware har efterhånden bevist at de mestrer alle aspekter af rollespilsgenren, og endda er villige til at eksperimentere med nye genrer. Dragon Age skulle dog blive udviklerens retur til historier om glemte kongeriger, drager og glemte skatte. Efter Mass Effect er det svært at forestille sig at Bioware kan gøre noget galt.



INFORMATION

Navn TOEJAM & EARL
 Alder UHENDT
 Længde UHENDT
 Vægt FRA 45 TIL 150 KILO
 Fra PLANETEN FUNKOTRON
 Specialitet RAPPERE
 Kendt fra TOEJAM & EARL-
 SPILLENE TIL MEGADRIVE.



PROFILEN: TOEJAM & EARL

To fremmede, der virkelig havde funken, i et usædvanligt spil

DUOEN FRA FUNKOTRON

Der er tyk funk i højtalerne, og foran mig står ToeJam og Earl, universets nok mest tilbagelærende fremmede fra rummet. Earl slår med jævne mellemrum takten an med sin venstre fod, mens ToeJam, der har intet mindre end tre ben, bare ser kølig ud med sin enorme guldkæde.

ToeJam & Earl var toppen af poppen tilbage i 1991. En slapbas lagde bunden for eventyret om de to umage venner, der, fordi de hørte fuldfed funk, styrtede ned på en fjernliggende planet,

hvor de så var nødt til at finde de ti dele af deres rumskib, for at komme hjem igen. Men historien var ligegyldig, og det var så for vidt også selve opgaven – ToeJam og Earl var mere og andet end tilfældigt skabte verdener, underligt udstyr og masser af grøn landmasse. De to funkbrødre var seje som ind i helvede. Om end det ikke betød et styrtende salg.

Voorsanger Productions Greg Johnson, der var den ene del af duoen bag ToeJam & Earl, sagde følgende om tiden lige efter udgivelsen af

spillet: "ToeJam & Earl brændte ved meget lavt blus. Tro det eller ej, men efter den oprindelige lancering, var det af Sega betragtet som et flop. Det var ikke før langt senere, at salget steg, specielt på grund af mund til mund-metoden. Med tiden blev ToeJam & Earl noget af et kultspil."

Kultstatus eller ej; vi elsker virkelig de to funkbrødre. Og de står stadig, den dag i dag som et af spilbranchens bedste makkerpar.

_Thomas Tanggaard



SUPER LYD

Skal du have god, men også forholdsvis billig lyd til dine spiloplevelser? Så tag lige et kig på vores udvalg af højttalere...

Læs mere om lyd systemer på WWW.GAMEREACTOR.DK

VELLYD I 2 KANALER

Vi stiller skarpt på fire sæt højttalere, der kan give dig et fedt lydbillede

Du har fladskærmen, du har konsollen, men har du også lyden?

Alt imens film og spilbranchen skriger på lyd i flere kanaler, er der stadig nogen der går imod strømmen og leverer særdeles velklingende højttalersæt med "kun" to satellitter, og den obligatoriske subwoofer til at placere på gulvet. Lyden i spil og film spiller desuden en stadig større rolle, og udstyret skal være i orden, hvis man skal have det fulde udbytte.

I modsætning til et 5.1-sæt med fem højttalere, er det lidt nemmere at få til at passe de små 2.1-sæt ind på kontoret, og i langt de fleste tilfælde spiller de også ganske glimrende, både til en almindelig multi-media-PC og til spil.

God lyd er dog ikke en selvfølge, og man ender meget ofte ud med at købe katten i sækken, hvis man bare tager et tilfældigt produkt ned fra hylde. Gå efter en producent du kender, og vær parat til at betale lidt ekstra for at sikre dig en god lyd kvalitet. Størrelsen kan samtidig bedrage, og store sæt kan muligvis spille højt, men ikke nuanceret og detaljeret. Ligeledes kan små sæt være ufatteligt kønsløse og intetsigende uden den bragende bulderdåse af en subwoofer under bordet.

For at finde lidt hoved og hale i udbuddet har vi her på stedet valgt fire sæt ud, og kommer her med en uforbeholden bedømmelse af deres kvaliteter og svagheder. De fire sæt stammer fra forskellige producenter og forskellige prisklasser, for på den måde at give et mere nuanceret billede af markedet. Hvert sæt har desuden en speciel egenskab, og skiller sig dermed yderligere ud fra de gængse sæt du finder på tilbud i din lokale PC-pusher. Alle fire sæt er fra 2008. Så læs vores bedømmelser, og find så ud af hvad du skal have.

Mikael Hansen



LOGITECH Z CINEMA

Pris: 1200,-

- **Plus:** Rigtig god lyd kvalitet, fjernbetjeningen, let at installere
- **Minus:** Flad lyd uden SRS, kan ikke spille højt nok

Højttalerne fra Logitech skal som de eneste sættes til med USB-stik. Det begrænser desværre lidt nyttigheden af dem, eftersom de kræver en computer, men giver til gengæld en ren digital lydoverførsel. Både højttalere og subwoofer er lavet i plastik, med sort pianolak og metal finish i kanten. Det ser godt ud, og passer fint til tiden.

Sættet lover, som det eneste, virtuel surround sound med sin indbyggede SRS software, og det skal Logitech have ros for. Det lyder faktisk rigtig godt med SRS slået til. Desværre virker SRS kun, når sættet er sat til en computer, og er intet værd, når man bruger aux-indgangen.

En væsentlig detalje ved Z Cinema er den medfølgende fjernbetjening, som bruges til at styre lydstyrken, den medfølgende software, og sågar hele dit mediecenter. Den er et kæmpe plus, og en af hovedårsagerne til, at du skulle vælge netop dette sæt. Desværre kan sættet dog ikke spille ret højt, og lyden er en anelse flad med SRS slået fra.



CREATIVE GIGAWORKS T3

Pris: 1595,-

- **Plus:** Uovertruffen god lyd fra så lille en indpakning
- **Minus:** For korte kabler

Creative har i mange år haft stor succes med deres GigaWorks-serie, og nyeste skud på stammen følger endnu en succeshistorie til porteføljen. De to satellitter er særdeles små, og hver placeret på en lille metal fod. Det ser både godt ud på skrivebordet og giver god plads til, hvad man ellers har brug for. Subwooferen benytter Creatives SLAM (Symetrically Loaded Acoustic Module) med tre enheder på hver 6.5", og er ligesom højttalerne, forbavsende lille.

Den placeres på gulvet, hvorfra den sender de dybe toner i tre retninger. Der følger en kablet styreenhed med til sættet, og som en smart detalje, bruges hjulet her også til at tænde og slukke for højttalerne. En lille blå diode angiver tilstanden. På siden af det lille hjul er der udgang til hovedtelefoner og indgang til eventuelt en MP3-afspiller.

Man skal endelig ikke tage fejl af størrelsen. Creative GigaWorks T3, kan spille højt, meget højt endda, og uden at det går hen og forvrænger lyden. Satellitterne spiller i sig selv ufatteligt godt, og gengiver fint mellemtoner og diskant. Sammen med bassen får du så en fremragende totaloplevelse, der sjældent ses i så brette et sæt. Creative GigaWorks T3 er lavet til at spille højt og kræver langt til nærmeste nabo.

STOR LYD

Spil som du bør teste med dine højttalere



Race Driver: Grid

De buldrende V8'ere får din subwoofer til at ryste gulvet, mens ethvert enhver kørefejl dokumenteres med tromme-hinde sprængende vin. Race Driver Grid lyder fremragende.



Call of Duty 4

Infinity Ward har lavet milepælen inden for lyd, når det kommer til Hollywood-versionen af krig. Projektiler river nådestøst hul i dig, og det gør ondt hele vejen.



Battlefield: Bad Company

Sjældent er der blevet gjort så stort et stykke arbejde ud af at mikse lyden, som DICE har gjort med Bad Company. Spilletts komiske stil er i skarp kontrast til det yderst realistiske lydspor.



Mass Effect

Med grædende orgeltoner og mere end en snert inspiration fra Vangelis Blade Runner soundtrack, definerede Bioware musik og lyd når der snakkes science-fiction i spilform.

EDIFIER E3350

Pris: 500,-

- **Plus:** Det anderledes design, prisen, byggekvaliteten
- **Minus:** Lydretningen på højttalerne, bassen

Højttalerne fra Edifier står for testens absolut mest specielle udseende. Subwooferen ligner et moderskib, og de to højttalere vildtfarne aliens. Om det så er godt eller skidt, må være op til den enkelte at bedømme. Der følger en fjernbetjeningsenhed med, som sættes til bag subwooferen. Undersiden af denne er lavet af gummi, og den ligger godt på bordet uden at skride. Hjulet til at justere lydstyrken er trinløs, og lavet af metal. Generelt er konstruktionen rigtig god, og sættet ser faktisk dyrere ud, end det er.

I modsætning til de fleste lignende sæt, skal den medfølgende subwoofer placeres på skrivebordet i stedet for gulvet, så fysisk fylder sættet lidt mere i landskabet, selvom det egentlig ikke er ret stort.

Lyden i højttalerne er ganske klar og ren, og selvom bassen ikke kan spille helt dybt, passer den fint ind til det meste musik. Desværre er der lidt problemer med designet af højttalerne, der gør, at lyden har svært ved at nå dine ører ved lav volumen.

ALTEC LANSING FX3022

Pris: 995,-

- **Plus:** Kan spille højt, klar og lækker lyd, når bassen ikke overdøver
- **Minus:** Volumen på enhederne, overdøvende bas

Sættet fra Altec Lansing skiller sig ligeledes ud på designet, og minder mest af alt om to kaffekander, med tænd/sluk og volumenknapper i toppen af den ene. På bagsiden er der indgang til MP3-afspiller eller lignende.

Som det eneste af de fire sæt, følger der ikke nogen ekstern subwoofer med. I stedet er hver højttaler udstyret med egen subwoofer i bunden på 4 tommer, og sættet betegnes derfor som et 2.2-sæt imod de traditionelle 2.1. Dette kan være en fordel, hvis man eksempelvis bor i lejlighed og ikke vil brage ned til naboen, og kan nøjes med at lade det gå ud over skrivebordet i stedet. Ideen med at fjerne den eksterne subwoofer og smide dem ind i bunden af højttalerne, er sådan set god nok, men jeg savner en mulighed for at styre styrken på disse to basenheder. De spiller som standard ufatteligt højt, noget der i visse situationer fuldstændig kan overdøve og odelægge lydbilledet. Når bassen i et stykke musik ikke var for dominerende som udgangspunkt, spillede højttalerne dog virkelig godt, og viste deres sande kvalitet.





Games Convention
Der er ufattelig mange tyskere til stede på den årlige spilmesse i Leipzig. Selvfølgelig ligger byen dog ude i absolut ingenmandsland, og egner sig slet ikke til, at være vært for den slags ting.

LEIPZIG ER RÆDSELSFULD

Kumar er tilbage efter en længere ferie, og et meget kort ophold i den tyske soveby Leipzig

Halloj, kære læser. Det er lang tid siden, ikke? Det er vel mere eller mindre et halvt år siden, jeg sidst skrev en klumme. Hvorfor har det været så længe? Faktisk ikke på grund af noget specifikt – livet kom bare i vejen for mine skraberier for en stund. Men nu er jeg endelig tilbage!

Der er løbet meget vand under broen siden sidst jeg skrev, så hvad i alverden skal jeg egentlig skrive om? Jeg kunne vel egentlig snakke om Leipzig, ikke mindst fordi jeg tilfældigvis var der i år. Eller det vil sige, det var lige før, jeg ikke var der. Ser du, Leipzigs Game Convention kunne lige så godt blive afholdt på månen, når man opdager, hvor svær den er at komme til. Du kan måske huske (om end det er lang, lang tid siden, så jeg bebrejder dig det ikke), at jeg bor i Nordamerika, men fordi jeg tilfældigvis var i Skotland, for at besøge noget af min familie, så tænkte jeg, at jeg lige ville tage turen forbi Leipzig på hjemvejen, for at se og opleve, hvad der tilsyneladende er verdens største publikumsmesse for spil. Med kun en mulighed for at flyve direkte til Halle fra England (med det billige og absolut intetsigende Ryanair),

så er det, ahem... noget af et mærkeligt sted at afholde verdens største spilmesse. Men hvad pokker, jeg ville i hvert fald give den en chance.

Og det gjorde jeg så, kun for at opdage, at mit morgenfly til Leipzig var blevet aflyst, hvilket fik mig til at omlægge min rute til Frankfurt Hahn, hvilket i mine ører, er et af de mest upassende navne til en lufthavn, der så faktisk ligger halvanden time væk fra selve Frankfurt. Og for lige at gøre det hele en smule værre, så skulle jeg vente tre timer på et tog, der kørte til Leipzig, og så kunne der lige lægges tre og en halv times køretid med selve toget oven i dette. Den samlede rejsetid? Over 12 timer, for at komme til en by, der ligger ude i absolut ingenting. Hvad giver I mig?

Okay, nu er jeg lidt ond, det ligger sådan nogenlunde tæt (tættere) på Berlin end noget andet stort sted, men der var jeg så taget hen først, hvis det stod til mig, for det er i det mindste en by med masser af historie, specielt tilbage i 70'erne, dengang hvor folk som David Bowie, Iggy Pop og Lou Reed alle sammen boede der. Og så er det vel også relativt tæt på Dresden, et sted, der havde masser af historie, indtil de allierede

styrker bombede det til ukendelighed under Anden Verdenskrig. Men i virkeligheden er Leipzig kun én ting, nemlig en togstation mellem to "rigtige" byer.

Specielt fordi der ingenting er. Okay, der er stationen, og den er ret flot, men selve byen er nærmest pinagtig i sin størrelse og atmosfære. Folk er ikke særligt venligtsindede, den generelle service i restauranterne er så ringe, at den eneste jeg kender, som fik noget, der minder om normal mad, var Warhammer Onlines kreative chef Paul Bennett, og det var tilsyneladende kun fordi, han frekventerede American Grill på Leipzigs Marriott Hotel. Specielt sagde han, fordi det var det eneste sted, hvor det, du havde bestilt ankom indenfor minutter i stedet for timer. Resten af det kobbelt af journalister, jeg var sammen med, kravlede ind på Burger King – ja, så desperate var vi!

Det eneste positive jeg har at sige om Leipzig er faktisk om mit hotel – eller motel, faktisk. Jeg ledte nemlig hele Leipzig igennem for at finde et hotel, og måtte sande, at der bare ikke var nogle frie hotelværelser, så jeg endte med at sove på et motel – Hostel Sleepy Lion – og det var faktisk et rigtigt hyggeligt sted. Der var rent, fine hvide lagner og

der var ingen mangel på håndklæder. Selvfølgelig var personalet venlige, og der var ingen der forstyrrede mig unødigt. Det var så langt fra de skræmmehistorier, jeg havde hørt om moteller med hårde senge og sure ansatte. Leipzig selv er dog et uvenligt, ubehageligt, uelegant og deprimerende sted at være. Det fik mig virkelig til at tænke godt og grundigt over, hvem der i sin tid fandt på, at verdens største spilmesse skulle afholdes i sådan et bombekrater. Bare tanken om, at det næste år afholdes i Cologne, og at jeg derfor ikke behøver at komme tilbage til Leipzig nogensinde, er noget, jeg fryder mig over, mens jeg skriver dette.

Nu, hvor jeg er ved at afrunde min første klumme, kommer jeg til at tænke på, at jeg faktisk ikke har sagt noget om selve Games Convention. Det var sådan lidt interessant, tror jeg nok. Forbrugeren får adgang til spil, der endnu ikke er udgivet, der var en fed retro-udstilling (med FM Towns egen Marty, der spillede Raiden), men du når hurtigt grænsen for, hvor mange toptunede PC'er og boothbabes, du gider se på. Faktisk var der intet på messen, der fik mig til at glemme, at Leipzig er rædselsfuld.

_Mathew Kumar

MIDNIGHT CLUB

灣岸 LOS ANGELES



OCTOBER 24, 2008

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA

MIDNIGHT CLUB
LA REMIX
COMING TO THE PSP®
(PLAYSTATION PORTABLE)



 XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games R logo, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, the Midnight Club Los Angeles logo and the Midnight Club L.A. Remix logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "X" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks and/or registered trademarks. "DB", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



BIOSHOCK

Available October 24
for the PLAYSTATION®3 Computer Entertainment System
www.bioshockgame.com



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



Games for Windows



© 2002-2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin and Digital Extremes. Bioshock, 2K Games, 2K, Boston, 2K Australia, 2K Marin, the 2K logo, the 2K Boston logo, 2K Australia logo, the 2K Marin logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. "PlayStation," "PLAYSTATION," and "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

BETA-TEST



GAMEREACTOR TEST SPIL
Tag en tur gennem vores

STOI på... HÅNDSINOTRYK
eller vil du bare... hvad spillingen
le.

MÅNEDENS FOKUS!

STREET FIGHTER IV

Blichfeldt tog favntag med den gudesmukke opfølger, og ville ikke slippe taget efterfølgende. Vi byder på en fuldfed beta-test af Capcoms kommende slagfætter



Mest eftertragtede

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

10-08



1 Gears of War 2

Xbox 360

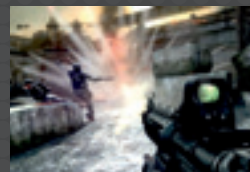
Først en trailer om multiplayer-delen, så en om lyden og senere de mange våben. Ja, PR-afdelingen pumper spillet for alt hvad den kan trække, men for pokker hvor det virker. Vi sidder som limet til fladskærmen.



2 Fallout 3

PS3/X360/PC

Tanggaard fabler konstant om hans ca. en time med spillet på årets GC-messe, og når han endelig lukker munden, så tager Asmus i stedet over. Vi regner med at miste mange dage, når spillet lanceres i oktober.



3 Killzone 2

PlayStation 3

Det var flot, tungt, beskidt og aldeles fængende ved årets messe i Leipzig, så vi har svært ved ikke at tro, at det næste år er mestert. Guerrilla Games har måske været lige lovlig længe om opgaven, men det betaler sig.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Brændende 🔥 Vulkanudbrud

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



Premiere 2008 GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv

Anden Verdenskrig igen

Med Modern Combat frisk i hukkommelsen, er det en skam, at Treyarch har valgt at hive serien tilbage til Anden Verdenskrig. Man har snart uvundet digitale kampe af samtlige større og mindre slag, som den krig bød på - måske er det på tide at komme videre?

KEDELIG KRIG

Infinity Ward har givet stafetten videre, men Treyarch er ikke helt sikre på, hvad de skal gøre med den



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Platform PS3/X360/PC Udvikler TREYARCH
Udgiver ACTIVISION Genre ACTION

De første par timer af Call of Duty: Modern Warfare var så intense, at jeg simpelthen med jævne mellemrum, måtte trykke på pauseknappen, gå lidt rundt i stuen og samle mig selv, før jeg igen satte mig ned og spillede videre.

Modern Warfare var fremragende skruet sammen. Det havde et noget nær perfekt tempo, en grafik der grænsede til det mesterlige, og så mange gennemførte plottrejninger, at jeg for det meste sad med hjertet galoperende helt oppe i halsen.

Årets fremvisning af Call of Duty: World at War var alt andet end dette. De to der mødte frem fra Treyarch var absolut passionerede og intense, når de både fortalte om og spillede dele af det kommende krigshelvede, men deres entusiasme hang ikke synderligt sammen med, hvad der skete på skærmen. "Vi har faktisk haft den grafiske motor siden før udviklingen af Call of Duty: Modern Warfare", siger Producer Noah Heller og smiler. Imens ser vi hvordan en gruppe amerikanske soldater kæmper sig vej

gennem en knæhøj sump, og hvordan solens stråler forsøger at trænge gennem de tætte trækroner. "Læg lige mærke til lyset her, og se detaljegraden på soldaterne", siger en af de kreative kræfter, Rich Farrelly. Og det gør jeg så, men jeg forstår ikke, hvad det er, jeg skal blive så benøvet over. I de gode øjeblikke ligner Call of Duty: World at War et tidssvarende actionspil af dem der findes et utal af, og i de dårlige forveksler jeg det næsten med Call of Duty 3. Intet er i nærheden af den elegance, som Modern Warfare udviste.

Som soldaterne kæmper sig frem i sumpen, opstår der også meget naturligt en række kampe med fjenden, denne gang japanerne. "Hvor russerne og tyskerne angreb på en mere typisk måde, så var japanerne meget mere hensynsløse. Det var amerikanernes første smagsprøve på guerillakrig, og derfor vil I også opleve fjender, der bare løber lige imod jer med en granat eller som gemmer sig i træerne", siger Noah Heller. Beviset får vi få sekunder senere, da sumpen pludselig eksploderer med liv og fjenderne myldrer frem. Da det er Anden Verdenskrig, så er våbnene væsentligt mindre aggressive og brølende, men dette lægger jeg



FLAMMEKASTEREN er World at Wars helt store tillobsstykke. Med den mellem hænderne, kan du riste fjender, drive dem ud af deres geværreder samt fjerne knæhøjt græs, så de er lettere at få øje på. Treyarch var tydeligt stolte over dette våben.



nærmest ikke mærke til. Jeg fokuserer i stedet på en bunke japanere, der tilsyneladende har valgt at ende deres liv løbende mod den amerikanske gruppe af soldater. Og dør, det gør de, men ikke før den næste gruppe kommer stormende, for at stille sig op i køen. På dette tidspunkt er "skydetelt" den eneste rammende betegnelse, jeg umiddelbart kan komme på.

For at illustrere spillets co-op-funktion, indlader Noah Heller fra Treyarch en anden bane, og pludselig er vores umage gruppe af soldater, anført af en ukendt sergent med stemme af selveste Keifer Sutherland, igang med at indtage en bygning - og her får drengene mulighed for at fremvise flammekasteren.

Igen gøres vi opmærksomme på, hvor elegant den er, hvor grafisk lækkert den tager sig ud, og hvor anderledes den er at bruge i spillet. Sandheden er, at det ikke virker synderligt anderledes, specielt da det viser sig, at nærmest alle fjenderne bare pløjer fremad mod deres død. Det er omtrent på dette tidspunkt, jeg overvejer at punktere stemningen med en eller anden sarkastisk bemærkning, men fordi jeg rent faktisk har lært gode manerer, så sidder jeg bare og smiler.



FAKTA

DET ER VORES!

Kort efter annonceringen af dette femte kapitel i Call of Duty-serien, var der masser af rygter i omloeb, omkring en påstået kamp mellem Treyarch og Infinity Ward. Sidstnævnte skulle angiveligt have kæmpet mod at World of War blev lagt i hænderne på Treyarch, der åbenbart ikke ville kunne indfri de høje forventninger. Efter at have set spillet præsenteret på årets Games Convention, virker dette ikke usandsynligt.

Og et eller andet sted, kan man også blive for kritisk. Ja, det er ikke Modern Warfare, og nej det er ikke engang i samme liga som det, men decideret ringe er spillet heller ikke, det er mere... uinspireret, sådan lidt lavet i søvne. Som et typisk Anden Verdenskrig-spil, virker det både hektisk og hurtigt, mens bomberne buldrer ned ørene fra amerikanske fly og granaterne laver dybe huller i jorden. Co-op-funktionen virker upåklageligt under hele demonstrationen, og ideen med at kunne genoplive ens kammerat, skal nok få blodet til at pumpe i de mest hektiske situationer. Bare tanken om at skulle tage en chance og løbe hen over en åben græsmark, for at hive ens kammerat i sikkerhed, gav mig kuldegysninger på messen - og det er absolut en kompliment.

Men uanset, hvordan man vender og drejer det, så er det samtidig ikke et syvmileskridt fremad. "Vi plejer at sige, at vi har lavet Anden Verdenskrig-spil længere end selve krigen egentlig varede", griner Noah Heller, og mens det måske er sagt med et glimt i øjet, så er det også en kommentar, der på sin vis cementerer holdets manglende evne til at se, at der skal lidt fornyelse ned i gryden, og med fornyelse mener



DET ER FAKTISK 24 Timer-stjernen Keifer Sutherland, der lægger stemme til en af de amerikanske soldater i spillet, og generelt er lyden i spillet meget imponerende.

jeg ikke en udskiftning af teaterkulisserne og et par nye tekniske detaljer, men en ny indgangsvinkel til det hele - og hvad er mere passende end at sige farvel til Anden Verdenskrig? Call of Duty: World at War er et skridt tilbage for Activisions ellers så fornemme pengeko, og selvom Treyarchs medarbejdere er både sympatiske og engagerede, så vil World at War ikke blive et spil, der i den grad tænder ilden i en actionfan, desværre.

— Thomas Tanggaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Anden Verdenskrig får en sidste gang i manegen, og det kan i den grad mærkes i World at War.

"Vi plejer at sige, at vi har lavet Anden Verdenskrig-spil længere end selve krigen egentlig varede", griner Treyarchs producer på World at War, Noah Heller



Meget intens stemning

Selvom World at War ikke var overrumplende, så er det lykkes Treyarch, at skabe en meget intens stemning. Granater eksploderer og fly ræser hen over himlen, mens hundredvis af soldater råber og skriger.

KOMMER TIL
**XBOX
360**



Dragonpunch!

Ken og Ryu's ikoniske angreb, der kan pille ethvert luftangreb ned, er selvfølgelig også med i det nye spil. Her ses Ken's variant der adskiller sig fra Ryu's ved at ramme modstanderen flere gange, og samtidig sætte ild til dem.



Premiere 2009 Se mere på Gamereactor.dk/grtv

SLAGFAST PROJEKT

Blichfeldt råber "Hadouken", og glæder sig til et nyt Street Fighter! Vi har set nærmere på fænomenet



STREET FIGHTER IV

Platform X360/PS3 Udvikler CAPCOM
Udgiver CAPCOM Genre FIGHTING

Jeg var glad, da Namco annoncerede Tekken 6. Jeg var endnu gladere, da Namco loftede sløret for Soul Calibur IV. Men jeg var nærmest ekstasisk, da Capcom bragte Street Fighter IV på banen. Allerede her vil mange sikkert kigge på billederne, overveje teksten og konkludere, at der er tale om endnu en anmelder, der har tabt sig selv i fortiden. De vil tage fejl.

For at forstå, hvor stort det er, at Capcom endelig har besluttet sig for at lave et fjerde

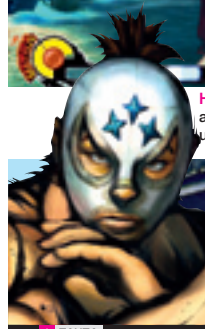
Udviklere har givet deres bud på spilbar kung fu, men ingen har samme tilgang som Capcom

kapitel, skal man holde sig for hovedet, at Street Fighter var serien, der startede hele kampspils-genren. Adskillige udviklere havde ganske vist allerede givet deres forsøg på en spilbar kung fu-film, men ingen med den samme tilgang som Capcom. Der skulle personligheder til, så hver

figur adskilte sig fra den næste, og ikke kun i udseende, men også i kampstil. Kontrollen skulle byde på nye bevægelser, men stadig virke logisk og lade spilleren afvikle komplekse kombinationer, uden at skulle huske indviklede rutiner. Mest af alt skulle det hele dog være balanceret, så alle med den rette teknik, kunne gå direkte i flæsket på vennekredsen i episke kampe med slag, spark og ildkugler.

Tilgangen til Street Fighter IV har været den samme, og mens det må være op til den enkelte, at bedømme hvorvidt den beslutning er retrochic eller visionær, er der ingen tvivl om, at resultatet forfriskende. Hvor det kan være svært,

at finde de helt præcise forskelle mellem den androgne Lee og Law fra Tekken, er man aldrig i tvivl om identiteten, når det russiske muskelbrød Zangief flyver gennem luften. Det samme kan siges om Guile med hans letgenkendelige frisur, Chun-Li og hendes skolepigeuniform,



HADOUKEN! De mange forskellige specialangreb nyder rigtig godt af den nye grafik, og alene Ryus Hadouken ser mere spektakulær ud end nogensinde før.

FAKTA

LUCHA LIBRE
El Fuerte er en af de mest spændende tilføjelser til Street Fighter IV, og er ligesom Zangief, fribryder. Stilen er dog en helt anden, og El Fuerte er en såkaldt "Luchador", en mexicansk fribryder som gør brug af Lucha Libre stilen. Lucha Libre er i langt højere grad baseret på et hurtigt tempo, og gigantiske spring med gymnastignende præcision.

Blanka og hans elektriske angreb, og faktisk hele det resterende karaktergalleri.

Der bydes denne gang på 15 af de allerede kendte personligheder fra tidligere Street Fighter spil, og favoritter som Ryu, Ken, Blanka, Sagat og Akuma er naturligvis inkluderet. Udvalget er dog blevet tilføjet fem nye figurer, Abel, Crimson Viper, El Fuerte, Rufus og Seth.

Franske Abel er en mester af flere forskellige kampsporarter, men benytter sig helst af en kombination af greb og kraftige slagserier. Således kan han med specialangrebet "Change of Direction", frit veksle mellem angreb til mellemgulvet og ansigtet. Marseille Roll tillader ham omvendt, at undvige fjendtlige angreb og samtidig at komme tæt på modstanderen, hvorefter et greb kan sættes ind.

Crimson Viper er med sit røde hår, gule solbriller og skjorte/slips kombination, den mest

SOM EN TEGNEFILM Capcom har endnu ikke udtalt sig om hvorvidt de har ladet den grafiske stil i Street Fighter IV inspirere af den fantastiske Street Fighter anime, men sikkert er det at udtrykket passer serien utrolig godt. De overdrevne udtryk når man rammes eller fyrer specialtrick af, er altid velkomne.



DAVID MOD GOLIAT Vægtklasser findes der heldigvis ikke nogen af, og derfor vil man som på billedet her, ofte se bjørneste muskelbunder kæmpe med modstandere som går dem til knæet. Realistisk nej, sjovt ja.



stilbeviste af de nye figurer. Vigtigere er dog, at hun via tekniske dingener opvejer, hvad hun mangler i styrke, og derfor råder over nogle bemærkelsesværdige angreb. Med Thunder Knuckle sætter hun strøm til sin hånd og stormer mod modstanderen. Smartest er dog, at angrebet både kan bruges som modangreb mod projektiler, men også kan pille modstandere ned i luften, alt efter hvilken knap man bruger til tricket.

El Fuerte er en spansk Lucha Libre-bryder, og vil således benytte sig af spektakulære greb og lynhurtige spark og slag. Ligesom Zangief kan El Fuerte først benytte sig af sine kraftigste angreb, når han er tæt nok på modstanderen til at kunne gribe fat, men modsat det russiske muskelbjerg, har den mindre bryder farten med sig. Hans angreb er på finurlig vis inspireret af



FAKTA

VI HAR SAUNET JER
Alle tolv karakterer fra det originale Street Fighter 2 er tilbage, og vi kunne ikke være glattere for beslutningen. Dhalsim, E. Honda og Balrog har måske aldrig været de bedste karakterer, til kampe mellem to erfarne kombatanter, men ikke desto mindre er det positivt at se, hvordan udvikleren har prøvet at balancere dem.

det spanske køkken, og forvent derfor navne som Quesadilla Bomb, Guacamole Leg Throw og Propeller Tortilla.

Rufus er et tykt bæst af en mand og ser ud til at nyde sin mad mindst ligeså meget som at uddele afklapsninger til resten af karaktergalleriet. Han er også amerikaner, og det er svært ikke at se ham som en Capcom-parodi på amerikanernes madkultur og overvægtsproblemer. Den gule kampdragt kan knapt holde styr på hans konstant bevægende mave, og på det officielle billede af ham, er han i gang med at spise en spand popcorn. Hans tricks lyder dog fantastiske, og med navne som Space Opera Symphony, Spectacle Romance og Messiah Kick, bliver han svær at stå for.

Seth skulle være spillets sidste boss, og ligner mest af alt en blanding af Urien fra Street Fighter 3 og Doctor Manhattan fra den grafiske novelle Watchmen.

De nye personligheder ser ud til at blive mindst ligeså farverige som de tilbagevendende ansigter, men endnu vigtigere, så virker de også til at passe ind i spilbalancen. Veteraner af serien vil naturligvis stadig kunne finde ildkugler og dragonpunches frem med Ken og Ryu, men er man klar på at modernisere spillemotivet, ser figurer som El Fuerte, Abel og Rufus allerede uimodståelige ud. Der er bare alt for langt til år 2009, suk.

Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Fabelagtigt udseende slagsmål, der ser ud til at modernisere serien på fornemste vis.

BIONISK HELT

Capcoms velkendte soldat, viser nye sider af sig selv



BIONIC COMMANDO

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

Havde du spurgt mig, om jeg troede på Grins fortolkning af Bionic Commando, for bare et par måneder siden, havde jeg ganske sikkert givet dig et lunket nej, men så landede Rearmed. Mere end noget andet, beviste Bionic Commando: Rearmed, at Grin forstår Capcoms gamle serie, måske endda bedre end den japanske udvikler selv.

Denne forståelse og selvtilid skinner også igennem i 3D-udgaven af platformseventyret. Hvad der nemt kunne være blevet en simpel Gears of War-klon, handler i stedet meget mere om den bevægelse, den ikoniske bioniske arm giver helten Nathan. Den første bane, vi blev vist i den nyeste demonstration af spillet, var således en faldefærdig by, hvor solen måtte kæmpe en brav kamp for at sende sine stråler igennem støvet. Murbrokker var overalt, og et spindelvæv af iturivende motorveje og stålwirer var den eneste konstant. Stilheden var nærmest øredøvende, alt liv borte og kun lyden fra smadrede bygninger, der havde opgivet det sidste håb og styrtede sammen, kunne høres.

Med et "thump" efterfulgt af et metallisk "kling" skød Nathan sin bioniske hånd mod den nærmeste bygning, før han blev hevet op og i et par sekunder var flyvende, mens han sigtede mod det næste mål. Effekten er ikke ulig noget fra det seneste Spiderman spil, men universet er alt andet end taget fra en tegneserie. Den futuristiske dommedagsrealisme, blev tilføjet yderligere troværdighed, med våben, der både i lyd og effekt havde den nødvendige tyngde. Standardpistolen var enorm effektiv, hvis man sigtede præcist, maskinpistolen piskede kugler af sted med en hidsig, hvinende lyd, og haglgeværet rev folk fra hinanden, som var de lavet af papir.

Ligesom med Rearmed, ser det ud til, at Grin gør klar til at overraske igen, og de enkelte komponenter virker forbavsende solide indtil videre. Det er dog stadig tydeligt at se, at det hele mangler en kærlig afpudsning, hvilket der skulle være rigelig med tid til, da spillet først står til udgivelse i starten af næste år.

Thomas Blichfeldt

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN

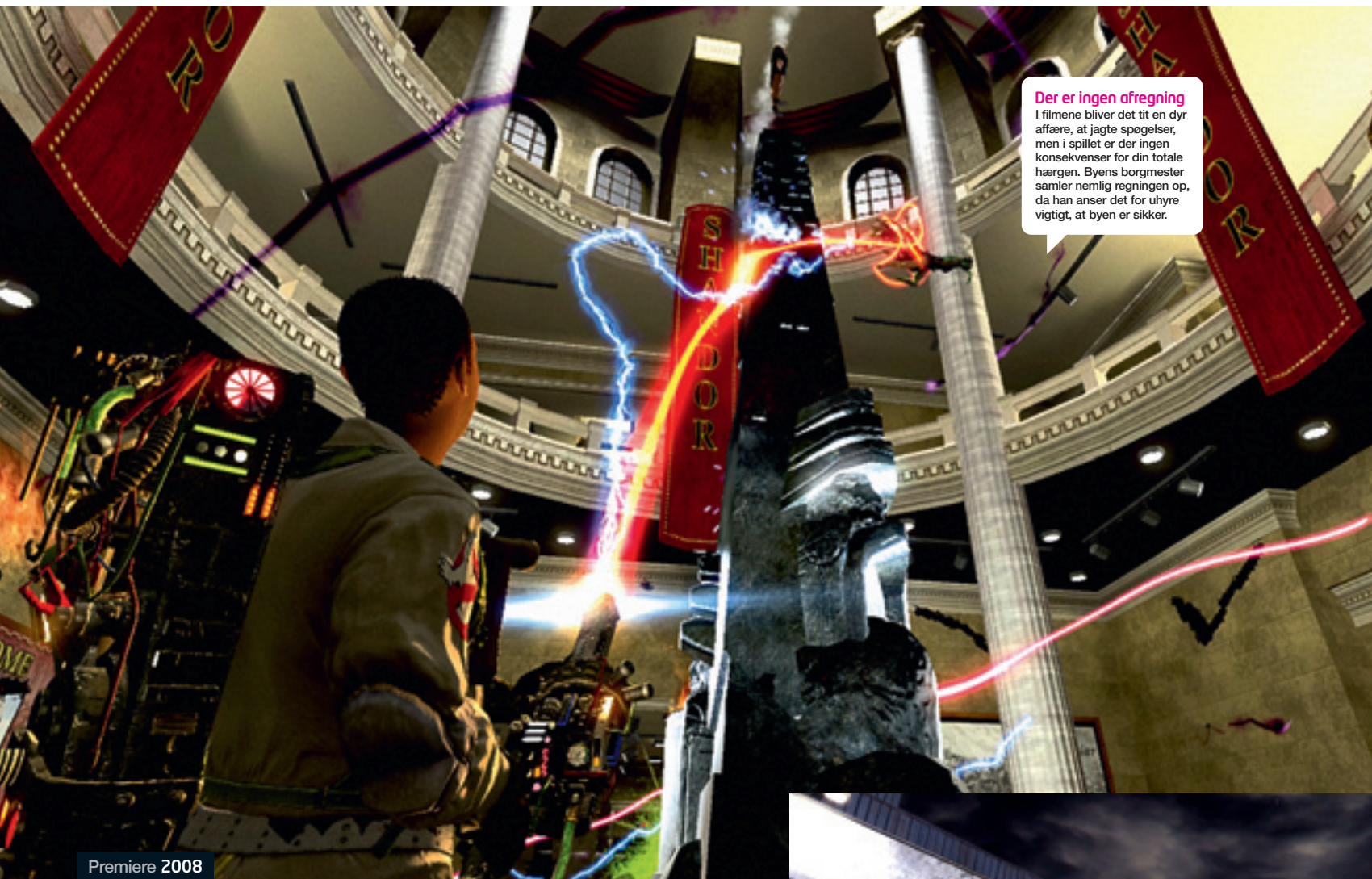


Endelig en opdatering af en klassiker, der har en reel chance for, at blive lige så god som originalen.

Premiere 2009



DET ER svenske Grin, udvikleren bag PC-udgaven af Ghost Recon: Advanced Warfighter, der står for nyfortolkningen.



Der er ingen afregning
I filmene bliver det tit en dyr affære, at jage spøgelser, men i spillet er der ingen konsekvenser for din totale hærgen. Byens borgmester samler nemlig regningen op, da han anser det for uhyre vigtigt, at byen er sikker.

Premiere 2008

DET SPØGER HER!

Ray Parker Jr. skråler derudad, mens jeg tester 80'er fænomenet Ghostbusters i den digitale tidsalder



GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

Platform XBOX 360, PS3, Wii Udvikler TERMINAL REALITY Udgiver SIERRA Genre ACTION

På mange måder var 80'erne et rædselsfuldt årti, og det kan jeg sige med ret stor sikkerhed, for jeg var der trods alt. Derfor har jeg også mere end svært ved, ikke at flække af grin, når 14-årige piger vader byen flad i sejlørsko, habitjakker med skulderpuder og pastellblå trøjer. Men 80'erne var heldigvis andet og mere end dårlig mode, det var også et årti præget af fremragende musik, og ikke mindst fede film.

Ghostbusters var en af de film, en af de der helt store oplevelser. Det var det i hvert fald i 1984, da jeg var tolv år gammel, og alt der bare lugtede af genfærd, dødsstråler og fremtidsmekanik, var en total besættelse. Når jeg ikke nynnede med på Ray Parker Juniors landeplage, så gik tiden med at spille det rædselsfulde og ekstrem ensformige Commodore 64-spil, ikke fordi jeg nød det, men fordi jeg forestillede mig, at det var meget mere end netop det, der foregik på skærmen. Nu behøver

jeg dog ikke forestille mig noget længere, og det kan jeg takke amerikanske Terminal Reality for. De har nemlig de seneste to år arbejdet stenhårdt på et Ghostbusters-spil – men det originale koncept var meget anderledes, end hvad de reelt endte op med. Mark Randal, der er firmaets daglige chef, forklarer:

”Da vi oprindeligt gik til et møde med Sierra, så var det med en helt anden prototype under armen, et spil i en helt anden genre. Men Sierra, der havde netop afsluttet en stor undersøgelse i filmkoncepter og ikonografi, havde fundet ud af, at Ghostbusters-logoet var det mest genkendte næstefter Coca-Cola. Ghostbusters var stort set universelt genkendt og elsket verden over, så da vi gik i gang med et spil til disse film, var det ud fra ideen om, ikke at odelægge noget.”

Og det ser Terminal Reality ikke ud til at have gjort. I hvert fald ligner den spilmæssige udgave, det oprindelige oplæg fra filmen, og selvom dagens demo er skabt til formålet og man som spiller derfor har alt for meget juice i sit Proton-våben, så føles det helt rigtigt, at gå op ad trapperne til New Yorks bibliotek sam-



SÅ SKYD DOG! De fleste af filmenes dimser og våben, er perfekt gengivet i spillet. Derfor kan du i den grad glæde dig til at lege med dit Proton-våben og dens mange indstillinger.

FAHTA

FORTSÆTTES...

Når du spiller det nye Ghostbusters, kan du ikke lade være med at tænke "Dette ville være en god film" - og det er præcis, hvad projektet startede ud med at være, da Akroyd i sin tid skrev manuskriptet til den tredje film. Desværre blev projektet aldrig sat i produktion, og derfor blev det i stedet brugt som historien til spillet. Både Dan Akroyd og Bill Murray lægger stemmer til.

men med de virtuelle udgaver af Venkman, Stantz og Spengler. At både Dan Akroyd og Bill Murray også har valgt at skrive manuskriptet, samt indtale stemmerne til Venkman og Stantz, giver lige det ekstra pift af atmosfære. Faktisk så er Ghostbusters-spillet på sin vis den tredje film, bare i spilform, og selvom du ikke spiller en af de oprindelige spøgelsesjægere, så holder spillet fint tråden fra begge film, om end der er skelet mest til den oprindelige Ghostbusters-film. Randal fortæller hvorfor:

”Fans enten hader eller elsker opfølgeren, men alle verden over elsker den oprindelige film, så vi brugte mere fra den film. Men der er

masser af dingenoter og ting fra begge film. Ting, som de mest dedikerede fans vil elske.”

Og nogle af de ting, som Randal snakker om, er naturligvis brillerne og PKE-måleren, der kan opfange spøgelses signaler. Med måleren i hånden, leder jeg efter biblioteksspøgelset fra den originale film. Jeg ender min jagt i en kæmpe læsesal, hvor smukke lysekroner, tusindvis af bøger og store egetræsborde, er med til at skabe en fantastisk stemning. Der går dog ikke længe, før den fredelige bibliotekstavshed brydes af bøger og borde, som flyver gennem luften, alt sammen kastet af et spøgelse, udelukkende holdt sammen af gamle bøger. Hurtigt får jeg mit Proton-våben frem og inden længe, har jeg fået brudt den psykiske forbindelse, som genfærdet har med bøgerne, noget der får dem til at falde livløse til jorden. Til gengæld ligner læsesalen en slagmark, men det er heldigvis ikke mit problem.

Jagten går videre gennem det klassiske gamle bibliotek og undervejs leger jeg både med Proton-våbenet, samt en lille anordning kaldet Slime Blower. Som navnet antyder, giver det mig mulighed for at skyde slim ud, og hæfte det fast til stole, lamper og andet godt – omtrent, som hvis du legede med tyggegummi. Desværre skulle den ikke bruges til denne mission, men jeg havde da nogle minutters sjov med den, før spilllets Associate Producer Ryan French pænt fik sagt: ”Tror du ikke, du skal lede efter spøgelse?”.

Og det gjorde jeg så. Gennem flotte rum med bøger, gamle stole, røde gulvtæpper og smukke malerier. Ned gennem mørke kældre, hvor min lygte var det eneste, der lyste vejen



STAY PUFT Terminal Reality ville ikke slippe mig fri i banen med selveste Stay Puft Marshmallow-manden, men sekvensen ser drøn godt ud.



! FAHTA

HVEM SHAL?

Siden Activision slog sig sammen med Vivendi og Blizzard, har fremtiden set sort ud for en del udviklere - og det gælder også Terminal Reality, der ikke længere bakkes op af Sierra. Den daglige chef Mark Randal siger dog, at Ghostbusters nok skal blive udgivet uanset hvad. Det rygtes at Sony har en vis interesse i spillet og de kan ende som udgiver.

op. Længst nede i kælderen stødte jeg på et af de altid nuttede Slimer-monstre, og med lidt nørklen og noget, der mindede om at fiske, fik jeg sammen med min partner, fanget ham i en af filmens velkendte fælder – men ikke før, han havde fået en del ture ind i gulvet og væggene, bare lige for at tage toppen af kampgejsten.

Om Ghostbusters bliver den ultimative spiludgave af en af 80'ernes bedste film, er endnu uvist, men jeg morede mig i hvert fald kosteligt med demoen. Terminal Reality har overbevist mig om, at der er potentiale i de gamle spøgelsesjægere.

Thomas Tanggaard

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Skrevet af Akroyd og Murray, og med masser af fede referencer til de oprindelige biograffilm. Herligt!



JEG FANGEDE EN DER VAR SÅÅÅ STOOOOR Alle kampe med dit Proton-våben, føles lidt som at fiske, når du først har fanget genfærdet eller spøgelse i strålende. Der skal hives, slides og trækkes i våbnet, for at svække modstanderen, så han/hun til sidst kan ende i fælden uden de store kampe.



FÅREHYRDE

Find din indre hyrde og rumvæsen frem til en noget anderledes oplevelse



FLOCK!

Platform XBOX 360 (XLA) Udvikler PROPER GAMES
Udgiver CAPCOM Genre PUZZLE

Når arbejdet bliver for stressende og opgaverne hober sig op, så plejer jeg at joke lidt med, at jeg nok i virkeligheden egner mig mere til jobbet som fårehyrde. Du ved, et arbejde, hvor jeg er ude i al slags vejr, tyggende på et græsstrå og uden nogle større bekymringer.

Et job, hvor dagene går med at traske rundt i rullende, grønne bakker og tomme bjergsider, mens mine gummistøvler sjasker gennem solet. Efter at have spillet Flock! kan jeg dog godt se, at det må blive ved dagdrømmene. Flock! tager allerede fra starten konceptet om det at være fårehyrde og vender det på hovedet. Væk er manden med stråhatten og hyrdestaven, og du har i stedet kontrollen over et rumskib, hvis eneste mission er, at stjæle så meget kvæg, som overhovedet muligt. Men det kan naturligvis ikke bare gøres ved at flyve dem væk (og hvor sjovt ville det i virkeligheden også være?), så der skal lidt grå hjerneceller på bordet.

Fårene (og senere andre dyr) bor nemlig tilsyneladende på øer, der bare vrimler med forhindringer og problemer, og det kræver, at du holder tungen lige i munden. Til at begynde med, er det forholdsvis enkelt at guide en flok får fra de frodige enge til dit opsamlingspunkt, men som Proper Games fylder vandet med hajer og markerne med stakitter, dybe afgrunde og korn, bliver det først langt vanskeligere. Proper Games følger den gamle opskrift til punkt og prikke, og det virker fortræffeligt.

Visuel er der heller ikke noget at klage over. Som Arcade-spil er Flock! vidunderligt enkelt, og alligevel fyldt til randen med charme og masser af farver. Alt har bløde, runde former, og musikken er som taget ud af et eventyr med Hans & Grete. Skulle Flock! være hurtigt overstået i singleplayerdelen, så er der mulighed for at spille det i co-op-udgave, om end vi ikke havde adgang til denne funktion i beta-koden. Det samme gjorde sig gældende for spilllets indlagte baneeditor, der dog på papiret ser ret så interessant ud. Capcom har endnu ikke besluttet sig for en nagelfast udgivelsesdato til Flock!, men vi regner med, at det bliver engang i slutningen af oktober måned eller i begyndelsen af november.

Thomas Tanggaard

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Sjovt puzzle-spil, der med yndig grafik, lyd og en masse ideer, kan blive et frisk pust på XLA.



Premiere 2008

HERLIG Flock! er holdt i ekstrem nuttet grafik, der på ingen måde kan betegnes som værende realistisk.

TEAM 17

FRA 16 BIT DRØMME TIL VERDENS-
OMSPAENDENDE ORME KRIG.



BAZD

Det hakkende diskettedrev larmede og de blinkende dioder lyste næsten konstant, mens maskinen tyggede sig igennem bytes fra disketterne. Med sin beige farve og brødkasselignende form, lignede Amiga 500 alt andet end en potent spillemaskine, og skjulte sin kraftige hardware godt. I en tid, hvor PlayStation eller Xbox endnu ikke eksisterede, og hvor Nintendo 8-bit-boksen med sin skyhøje pris var uden for rækkevidde for de fleste, var der derfor kun én maskine for alle de spilleglade, alle dem der var passionerede.

Men hvorfor var der så langt mellem de gode spil? Dette var et spørgsmål, Martyn Brown stillede sig selv, og da han ikke kunne give et fornuftigt svar, besluttede han sig for, at han og hans venner kunne gøre det bedre. Som en flok autodidakte spilentusiaster, der primært havde finpudset verberne på Ami-

gaens enorme demoscene, dannede de derfor Team 7, der senere skulle blive til Team 17. Navnet blev valgt som en intern vittighed om at Martyn og resten af holdet brugte 17-bits i alle deres spil, og altså dermed en bit mere end alle andre, som lavede spil til Amigaens 16-bit. Med sine 32 farver på skærmen og 1 megabyte ram, hvis man altså havde erhvervet sig udvidelsen, ville Amigaen i dag ikke kunne følge med en mobiltelefon, men var dengang et mægtigt hop fra den forhenværende standard, den velkendte Commodore 64.

Holdets første færdige spil hed Alien Breed, og var et tænkende mands skydespil inspireret af Alien-filmene. Ligesom i filmene, blev der dog spillet højt på den konstante paranoia, og man overlevede ikke mange sekunder, hvis man blot holdt aftrækkeren i bund. Mere end noget andet var Alien Breed dog en tidlig demonstration af de talenter

Team 17 indeholdte, og deres egne ønsker om, hvad man burde kunne forvente sig af spil til Amigaen. Produktionsværdierne var i alle henseender af uhørt kvalitet, og alt lige fra grafik til lyd og gameplay var på et plan, hvor kun få andre kunne følge med.

Udviklerens næste skridt var ligeså uventet som debutsuccesen, og mindre end et år efter den originale udvidelse, udgav de en finpudset og optimeret version af Alien Breed, navngivet Special Edition. Opdateringer af denne slags var uhørte, fordi omkostningerne var alt for høje i diskettepriser, men det forhindrede ikke udvikleren i at udgive spillet, som de havde ønsket, det skulle se ud fra dag et, og endda til budgetpris. Det betalte sig dog, og holdets succes blev cementeret ved, at Special Edition lå som nummer et på den engelske salgsliste i 33 uger, en fænomenal bedrift, som ingen spil dengang kunne gentage. Fremgangen



FAKTA

GRATIS REHLAME

En af de ting, der gjorde ethvert Team 17-spil unikt, var at der altid lå et par billeder og beskrivelser fra et af holdets kommende spil, som en del af pakken. Under indlæsningen af det spil, man lige havde købt, kunne man derfor fornøje sig med at se nye billeder af kommende top-titler, og samtidig begynde at spare op. Det var faktisk snedigt udtænkt!





WORLD RALLY FEVER

Et af de første nye spil, Team 17 forsøgte sig med på PC var World Rally Fever, et racingspil med tegnefilmselementer og japansk indflydelse. Særligt godt var det dog ikke, og mere voksne generer som FPS og RTS var for alvor begyndt at blive populære på PC'en, hvilket ikke gavnet det børnevenlige ydre.

DE STARTEDE UD SOM TEAM 7, MEN SKIFTEDE SENERE NAVN TIL TEAM 17

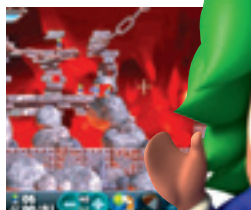


BRUKHØJED Project X blev af store dele af den engelske presse dømt for svært, og som trost udgav Team 17 derfor senere en Special Edition, hvor det var muligt at vælge sværhedsgrad.

LEMMINGS

Red de mange lemminger på Sonys PSP

I 2006 stod Team 17 for opdateringen af Lemmings-serien til Sony's PSP. Lemmings var oprindeligt en serie startet af DMA Design, holdet der senere skulle blive til Rockstar North og stå for udviklingen af Grand Theft Auto. DMA var også en af Team 17's konkurrenter på Amigaen, og at skulle konvertere et konkurrerende spil 15 år senere, må usædvanlig have været en underlig oplevelse. Ikke desto mindre var opdateringen spækket med indhold, og med 150 baner, der både var lånt og inspireret fra det originale spil, var der mere end nok at gå i gang med. Anmeldelsen finder du på www.gamereactor.dk



fortsatte for Team 17, og hurtigt gik de fra at være spiludviklere på deltid til 16-bit superstjerner. Alien Breed Special Edition blev efterfulgt af en fantastisk toer, samtidig med, at holdet forsøgte sig med andre generer. Project X var et arkadeskydespil, Superfrog et platformspil, Body Blows et kampspil og Overdrive et bilspil, alle af ypperste kvalitet, og alle milepæle for hver deres genre på Amigaen. Firmaets største succes skete dog nærmest ved et tilfælde.

Andy Davidson havde deltaget i en konkurrence med sit spil Total Wormage, men havde ikke vundet. Der blev heller ikke vist interesse fra de udgivere, han havde forsøgt at sælge spillet til, og som et sidste forsøg, tog Andy det derfor med til en messe, hvor han vidste,

Team 17 ville være repræsenteret. Entusiasmen var der med det

samme, og en kontrakt blev skrevet direkte på messegulvet. Total Wormage blev omdøbt til Worms, og en klassiker var født. De gode salgstal på det skrantende Amiga-marked betød, at Worms hurtigt blev konverteret til et utal af formater, heriblandt en PSOne-konvertering, der samtidig var et af de første spil ved den europæiske lancering af konsollen.

Amigaens langsomme død betød dog, at firmaets grobund smuldrede, og satsningen på PC og konsollerne havde kun rigtig lykke med Worms. Det held, de tidligere havde haft med lanceringer af nye serier, manglede på de nye formater, og hverken rumspillet Phoenix, arkaderaceren Stunt GP eller Worms Blast solgte særligt godt. I dag kender de fleste Worms, men kun få Team 17 og hele det bagkatalog, som Worms-udvikleren råder over. Martyn Brown har bekræftet, at et nyt Alien Breed skulle være på vej til Xbox Live Arcade.

_Thomas Blichfeldt

ALIENS

Fem fantastiske besøg fra det ydre rum, som vi stadig spiller



ALIEN BREED
AMIGA 5000/1991

Med inspiration hentet fra Ridley Scotts Alien, var Alien Breed langt mere end endnu et skydespil sat i rummet. Ammunitionen skulle der spares på, nøgler findes og den konstante paranoia tæmmes. En klassikers start.



ALIEN BREED II
AMIGA 5000/1993

Hvor det første Alien Breed nærmest havde virket klinisk minimalistisk i sin tilgang til skydegenren, var Alien Breed 2 et spil fra en udvikler, der havde fundet sin plads på formatet. Endnu flottere grafik og en bedre balance.



ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
AMIGA 1200/1993

Skiftet til den kraftigere hardware betød, at Team 17, nu havde nye hardwaregrænser at eksperimentere inden for. Resultatet var et langt større og mindre lineært spil.



ALIEN BREED 3D
AMIGA 1200/1995

Som det sidste Amiga-spil udviklet af Med Dooms enorme popularitet på PC'en, skulle Amigaen have sit eget FPS. Hardwarens mange restriktioner gjorde dog livet surt for udvikleren.



ALIEN BREED 3D II
AMIGA 1200/1995

Som det sidste Amiga-spil udviklet af Team 17, skulle Alien Breed 3D II være noget ganske specielt. Grafisk var det foran alt andet på formatet, men det krævede også specielt hardware.

SPIL I 17-BIT

Direkte fra diskettedrevet, præsenterer vi otte af de bedste Team 17-udgivelser til Amigaen



WORMS

Platform: Amiga, PSOne, PC, Megadrive, SNES, Jaguar Udgiver: Team 17 Premiere: 1995

En præsentation på en messe var alt, der skulle til for at se potentialet i Andy Davidsons selv-udviklede Total Wormage. Ideen blev købt, manden hyret og resten er en succeshistorie. Siden udgivelsen af det originale Worms, er det blevet til intet mindre end 13 forskellige spil i serien, samt adskillige spil af andre genrer med ormene i hovedrollerne. Davidson selv, valgte at stoppe arbejdet hos Team 17 efter Worms 2, og mange mener, at det stadig kan mærkes på efterfølgerne.



ALIEN BREED

Platform: Amiga Udgiver: Team 17 Premiere: 1995

Alien Breed var Team 17s første store succes, og ville i de følgende mange år også være den serie, som firmaet blev identificeret med. På trods af succesen var holdet dog ikke tilfredse med den første version. Derfor udgav man senere en forbedret udgave, der ikke kun indeholdte tekniske afpudsninger, men også bød på en bedre balance. Prikken over i'et var dog, at Special Edition blev lanceret til en budgetpris, kun et år efter originalen, der stadig toppede salgslisterne.



SUPER STARDUST

Platform: Amiga Udgiver: Team 17 Premiere: 1994

Asteroids var tydeligt inspirationen for Super Stardust, men udseendet var et helt andet. Runderet grafik og pumpende musik betød, at udtrykket var milevidt fra Ataris gamle klassiker, og 3D-effekterne mellem hver verden, sendte mere end en spilentusiast direkte i gulvet.



SUPER FROG

Platform: Amiga Udgiver: Team 17 Premiere: 1993

16-bit æraen tilhørte i den grad platformspillene, og uden en pendant til Mario eller Sonic, kunne man ikke regnes for en seriøs spilplatform. Super Frog opfyldte dog rollen med bravur, og gav Amigaen sin helt og dertilhørende platformseventyr. Sjovt, flot og hvem kan glemme Project F?



PROJEKT-X

Platform: Amiga Udgiver: Team 17 Premiere: 1992

Alien Breed betød, at folk begyndte at lægge mærke til Team 17, men Projekt X slog udviklerens navn fast, som et af de bedste teams på Amigaen. Funklende flot og blød grafik, skyhøj sværhedsgrad og de bedste elementer lånt fra resten af genren, udgjorde til sammen en action-klassiker.



QWAH

Platform: Amiga Udgiver: Team 17 Premiere: 1993

Et uimodståeligt lille platformspil, der gik bort fra de episke produktioner, som typisk kendetegnede udvikleren. Med baner, der kun udgjorde en skærm ad gangen, skulle man indsamle frugt, diamanter og nøgler i bedste Bubble Bobble-stil. Farverigt og fængende.



ULTIMATE BODY BLOWS

Platform: Amiga CD 32 Udgiver: Team 17 Premiere: 1994

Med Body Blows gav man Amigaen dens svar på Street Fighter 2, hvilket blev efterfulgt af det knap så heldige Body Blows Galactic. Ultimate Body Blows var en blanding af de to spil, der bød på 22 forskellige karakterer, og den samme hurtige spilbarhed.



ALL TERRAIN RACING

Platform: Amiga Udgiver: Team 17 Premiere: 1995

All Terrain Racing var på ingen måde et af holdets bedst profilerede spil, men formåede alligevel, at overbevise med sin enkle spilbarhed og fornøjelige grafik. Set fra oven, skulle der gives gas i tematiserede verdner, med biler, der havde hver deres styrker og svagheder.



THE LICH KING AWAITS...

You've turned the tide against the demonic evils of Outland. Now the Lich King Arthas has set in motion events that will lead to the extinction of all life on Azeroth. With the undead legions of the Scourge threatening to sweep across the land, you must strike at the heart of the frozen abyss and end the Lich King's reign of terror for all time...

- BATTLE TO LEVEL 80
- BRAVE THE LICH KING'S DOMAIN
- NEW DEATH KNIGHT HERO CLASS
- COMMAND MIGHTY SIEGE WEAPONS



www.pegi.info

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wrath of the Lich King is a trademark and World of Warcraft, Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



WORLD
WARCRAFT
WRATH of the LICH KING

IN STORES 08.11.13

KONAMI



BECOME A
LEGEND.

THE WORLD AWAITS.

FANS. PLAYERS. FOOTBALL. UNITE.
OCTOBER 2008

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

www.pesleague.com



XBOX 360.

PLAYSTATION.3

PlayStation.2

PSP.

Wii.

*"adidas", the 3-Stripes logo and the 3-Stripes trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorized by FFFPro and its member associations. Officially licensed by Asociacion del Futbol Argentino. Officially licensed by FIFA. Officially licensed by FIGC and AIC. All copyrights and trademarks are KONAMI respectively Team Holland property and are used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

ANMELDELSER

ANMELDELSER
vores redaktion af erfarende
testere spiller alle spil på samme
niveau og bruger pengene på alt skidt.

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER
Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUSSPIL

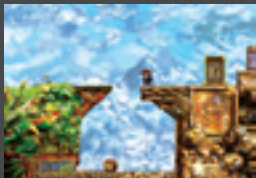
DEAD SPACE

Henrik kravlede i rumdragten og tog turen gennem mineskibet USG Ishimura i skikkelse af Isaac Clark. Nu er han klar med anmeldelsen af rumgyseren...



GAMEREACTOR #93

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



Braid 10/10
Xbox 360
Pure 9/10
X360/PS3/PC
Viva Piñata:
Trouble in Paradise 8/10
Xbox 360
Phoenix Wright: Ace Attorney
Trials and Tribulations 8/10
Nintendo DS



Star Wars:
The Force Unleashed 8/10
X360/PS3
S.T.A.L.K.E.R
Clear Sky 7/10
PS3/X360
Too Human 7/10
Xbox 360
Kula World 7/10
Playstation 3



Ratchet & Clank Future:
Quest for Booty 7/10
Playstation 3
PixelJunk Eden 7/10
Playstation 3
Mercenaries:
World in Flames 6/10
X360/PS3/PC
The Last Guy 6/10
Playstation 3

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

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



WIPEOUT HD

Wipeout er tilbage til tilbudspris, og Blichfeldt har spændt raketten på ryggen og oplevet fartrusen

Platform PLAYSTATION 3 (PSN) Udvikler SONY LIVERPOOL Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet version EUROPA Anb. Alder 3+

Genre RACING



EN RUTSJEBANE

Der bliver aldrig givet forklaringer på, hvordan flyene klister sig fast til banen, men med banernes afsindige kurver og voldsomme hop, kan man kun være glad for, at systemet aldrig svigter. Ellers så det også skidt ud.

Det kommer nok knapt som en overraskelse, når jeg fortæller dig, at hastigheden i Wipeout HD er høj. Hvis du forestiller dig et sted lige midt i mellem lysets hast, og den hastighed et spil skal opnå, før din spil-uerfarne kæreste udbryster "Jeg kan slet ikke se, hvad der foregår på skærmen", er du stadig langt fra at forstå, hvor høj hastigheden i spillet er.

Farver bliver kastet mod dig fra en udtømmelig malerspand fuld af regnbuer, og futuristiske logoer prøver på splitsekunder, at fortælle dig deres budskaber. Omgivelserne skifter fra tunneler så dybe og mørke, at man hurtigt kommer til at undre sig over, om lyset stadig findes, til flyvehop så stejle, at man næsten synes, at kunne kysse solen!

De bedste afsnit i Wipeout-serien har altid haft den samme tiltrækningskraft som de mest afsindige rutsjebaner, og skulle du ikke allerede have fornemmet det, er det ikke noget, der har ændret sig i Wipeout HD. Som en anden gal videnskabsmand har Sony Liverpool genspejlet de to PSP Wipeout-afsnit, hvilket har resulteret i den hidtil bedste grund til, at du lader din PlayStation 3 snakke med bredbåndslinien. Opbygningen er lånt fra PSP'en, og således er hver klasse opdelt i forskellige typer af udfordringer, fordelt via et heksagonalt net. Systemet holder stadig, fordi det tvinger alle



FAKTA

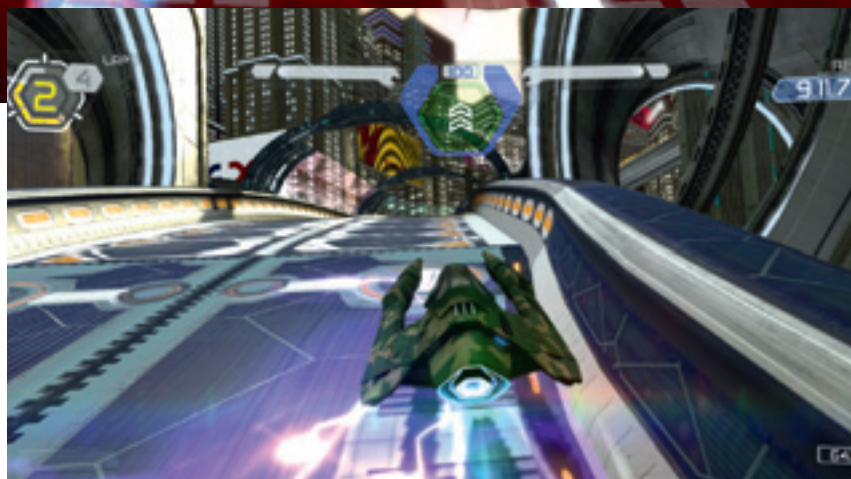
DESIGN I ABSOLUT TOPKLASSE

Det britiske designhus Designers Republic blev givet opgaven, at indpakke det originale Wipeout og dets efterfølger, i et futuristisk design, som de forestillede sig det ville se ud. Resultatet var logoer, figurer og farvekombinationer, der ikke kun var ganske unikke, men som også var så visuelt forud deres tid, at de stadig virker ligeså friske i dag som dengang. Det er dog ikke længere firmaet som arbejder på serien.

TIPS

SPIL OGSÅ F-Zero GX 8/18 GAMECLUBE

Hæsbæsende fart, mange baner og en ond sværhedsgrad. Et klasse spil.



KONCENTRATION Gør man sig nogen forhåbninger om at nå førstepladsen, skal hvert et sving og overhaling gøres korrekt. Fejltagelser betyder gerne, at man må genstarte hele ræsset, og har du ikke tålmodigheden i orden, bliver det en stressende oplevelse.

spillere til at forsøge sig med udfordringer, der i sidste ende er nødvendige at mestre. Straffende bliver det dog aldrig, fordi det ikke kræves, at du vinder hver en udfordring for at avancere. I stedet belønnes man med point for hver bronze-, sølv- eller guldmedalje, der til sammen åbner op for nye ligaer.

Uanset om du er nytillkommen fartpilot eller du har forsøgt dig som futuristisk racerpilot før, vil du næsten uundgåeligt løbe hovedkulds ind i den mur, der i Wipeout HD udgøres af sværhedsgraden. Det er ikke til at sige, hvorfor Liverpool studiet har taget beslutningen, men det føles unægtelig som om de har villet straffe

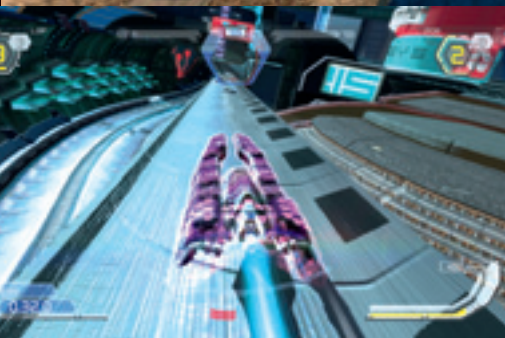
fart-ekvibrillister verden over. Allerede på den nemmeste sværhedsgrad, forventes det, at du lærer banerne at kende udenad, således at hvert af de livsvigtige turbofelter, kan rammes. Svingene skal ligeledes rammes perfekt, sådan at du har lige så meget fart ud af dem, som du havde ind i dem.

For at afhjælpe nogle af problemerne med sværhedsgraden, har udvikleren implementeret en slags valgfri traction control. Med denne slået til, hjælpes man med at undgå barriererne, men farten ved for skarpe indbremsninger mister man stadig, og derfor er udbyttet minimalt. En sidste kommentar til sværheds-



ET MISSIL ELLER TO

Som altid er det muligt, at opsamle forskellige våben og bønner fra banen, men mere end nogensinde før, bør de ignoreres til fordel for turbofelterne. Wipeout HD handler i højere grad om ræs end om kamp, og det bifalder vi.



graden, er de forskellige våben, skjold og turboladninger, man samler op ved at passere felterne på banen. Fordi systemet er komplet tilfældigt, kan man risikere nogle gange at opsamle værdiløse skjold som den bagerste i feltet, mens en turboladning omvendt kan sende dig fra sidste- til førstepladsen på et splitsekund. Spændende er det derfor ofte, men også aldeles utilregneligt og derfor frustrerende.

De fleste af balanceproblemerne vil dog glide lettere ned, hvis du er så heldig at have en HD-kompatibel skærm sluttet til din konsol. Med et design der emmer af knivskarp futurisme, og en detaljegråd, der nærmest skaber en tredimensionel effekt med sine skarpe flader, ser Wipeout HD fænomenalt godt ud. Liverpool-studiet har gjort et godt stykke arbejde, i deres efterligning af den stil, Designers Republic i sin tid skabte for serien, og hoppet til HD har sjældent klædt et spil så godt. Grafikken hjælper godt på vej af den altid bløde billedhastighed, der på intet tidspunkt hopper, hoster eller gør andet for at ødelægge illusionen af fart.



FAKTA

FREMTIDENS LYD

Hvis du nogensinde vil se en flok Wipeout-fans smelte fuldstændigt, kræver det ikke mere end at sætte Future Sound of London's "We Have Explosive" på anlægget. Det kaotiske, genreglade nummer fra den britiske duo, blev mere end noget andet, et tema for Wipeout 2097. Med dets blanding af electronica, breakbeat og rene aggressivitet, ramte det spillets futuristiske stil bedre end de fleste soundtracks sidenhen har gjort. I det hele taget er musikken halvdelen af pakken.

TIPS

SPIL OGSÅ

Quantum Redshift 8/10
XBOX

En fremtidsracer fra store dele af holdet bag Wipeout, der overraskede.

Desværre kan det samme ikke siges om soundtracket. Wipeout har altid stået som en af de serier, hvor musikken har betydet mest, og derfor kommer man hurtigt til at savne kvaliteten af lydsporene fra det første Wipeout, samt efterfølgeren 2097. Dengang var det kunstnere som Chemical Brothers, Photek, Leftfield og Prodigy, der satte helt nye standarder for spillyd, men så mindeværdigt et soundtrack, kan dette nyeste kapitel i serien slet ikke blære sig af. Jeg klapper mine små anmelderhænder over, at man har valgt at remixe musikken til Dolby 5.1, men ærgrer mig over, at kompositionerne slet ikke er lige så skelsættende mere.

Der er ingen vej uden om at Wipeout HD har balancefejl, og at et bedre stykke arbejde kunne være gjort i udgligningen af den samlede oplevelse. Det være sagt, er det dog ganske umuligt at komme uden om den afsindigt lækre grafik, det fantastiske tempo og det simple faktum, at det her er Wipeout, den bedste fremtidsracer-serie på markedet. Liverpool-studiet kan godt gøre det bedre, men som PSN-opvarmning til tilbudspris, er dette en lækkerbisken, alle bør overveje. Wipeout er tilbage.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10

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

SMUK FARTOPLEVELSE TIL GOD PRIS

Utrolig grafik. Fantastisk design. Meget indhold til prisen.

Forkvaklet balance. Alt er genbrug.



HD SOM HD SKAL SE UD I sidste måned tog PSN-versionen af Ratchet and Clank tiden som det flotteste spil til download, men den må det nu allerede give videre. Wipeout HD er ikke kun afsindigt flot i forhold til spil på PSN, men i forhold til alt, hvad der er set på konsollen. Futurisme, når det er bedst!

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Bioware gør det Sega åbenbart stadig ikke magter

Platform NDS Udvikler BIOWARE Udgiver SEGA

Premiere UDE NU Antal spillere 1

Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+



Genre ROLLESPIL

MENUSYSTEMET er sådan set intuitivt og let at hitte rede i. Bare synd at kampene ikke er mere interessante.

Hvis man skulle obducere en stor Sonic-fan, ville man opdage to ting. For det første ville hjertet være beklædt med et par centimeter hård hud. Retsmedicineren ville klogt kunne fortælle, at sådan noget kommer af for mange skuffelser. Det andet man ville opdage, er at hjertet er knust. Her behøver man ikke være retsmediciner for at kunne stille diagnosen.

Historien i Sonic Chronicles er desværre ikke særlig interessant, hvilket måske ikke er så overraskende endda. Sonic var bedst, da han bare løb hurtigt og ikke havde travlt med at kysse menneskepiger og lignende. Desværre er lidt af charmen ved rollespillet en historie man kan forbyde sig i og den kan Sonic Chronicles ikke just prale af. Kaos Smaragden er blevet stjålet af nogle underlige fyre og Knuckles er blevet bortført. Og det store plottvist er at Dr. Eggman ikke er skurken. Hillemand er en historie.

Nu er det muligvis svært at skulle forene Sonics lidt pussensede univers med både dyb historie og et godt og solidt gameplay. Bioware har muligvis også forsøgt, men resultatet minder lidt om Mit første Rollespil og mindre om Knights of the Old Republic moder Sonic the Hedgehog. Opgaverne, du bliver smidt ud på, er i meget stor grad gemene stikirendrengs-opgaver, hvor du skal finde et eller andet og bringe det et sted hen. Kampene er en smule mere interessante. Der er dog et enkelt problem. Så snart du har lært timingen bag disse angreb, udgør kampene ikke de helt store problemer. Fjendernes specialangreb kan afværger ved at prikke eller tegne på skærmen, hvorfor de end ikke udgør nogen reel trussel mod Sonic & co. - og det er en smule skuffende.

Sonic Chronicles er en letvægtsudgave af et rollespil, men charmerende er det da.

Asmus Neergaard

KARAKTER 6/10

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

EN BEGYNDERS EVENTYR

Sonic som rollespil fungerer faktisk. Grafisk set fornuftigt.

Et kampsystem og gameplay der næsten er for let.



GRAFISK NEDTUR

Selvom Warhammer Online, har været under udvikling i lang tid, så er spillet ikke særligt imponerende grafisk. Mythic har selv op til flere gange sagt, at det ville blive pænere, når det var klar til udgivelse, men efter at have brugt uger i den ellers interessante verden, kan vi sige, at det ikke helt er tilfældet.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Games Workshops velkendte univers, bringes til live af Mythic Entertainment, og Nicolas er yderst tilfreds med resultatet...

Platform PC Udvikler MYTHIC ENTERTAINMENT Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-MANGE Testet Version RETAIL Anb. Alder 12+

Hvis virkelighedens verden var så sammenhængende og navigerbar som Warhammer Onlines virtuelle slagmark, så ville menneskeheden mest overflodige opfindelse være en GPS.

Min shaman, Locan, er nået til tier 3. Før han nåede hertil har han selvsagt været igennem tier 1 og tier 2, og herunder har han klaret kapitel 1-9. Når Locan har klaret tier 3, venter den endelige tier – tier 4. Han har ikke haft brug for en thottbot-lignende side til at finde informationer om sine quests – for der har hele tiden været en radar, der har vist ham præcis hvor han skulle gå hen. Hvis du udelukkende er til at udforske i online rollespil, så behøver du ikke læse videre. Men hvis du derimod er glad for krig og konflikter, så læs venligst videre.

Zonerne er endvidere delt op i par, og de står pænt side om side på det overordnede verdenskort. En nærstudering af fantasi-

FAKTA

PUBLIC QUESTS

At kunne gå direkte igang med en episk quest sammen med folk omkring sig, og derefter kunne vinde magiske genstande, er noget så forbandet vanedannende. At man så ikke engang behøver finde sig en gruppe først, gør det hele enormt tilgængeligt. Public quests er der masser af i løbet af spillet, og de er uden tvivl den bedste opfindelse siden den dybe tallerken. De åbne grupper skal dog også have rosende ord med på vejen.

TIPS

SPL OGSA
World of Warcraft 9/18 PC
Verdens mest populære MMORPG, der konstant udvides med indhold.

verdens pladetektonik havde nok været på sin plads. Jeg ville lyve, hvis jeg sagde, jeg ikke var skuffet – for det er jeg. Den ellers så gigantiske verden mangler sammenhæng – og for det meste stirrer jeg på min radar, i stedet for at kigge på den dramatiske empire-arkitektur og den noget mere primitive greenskin pendant. Illusionen om en stor, eventyrlig verden, man har lyst til at udforske hver eneste krog af, har Mythic ikke kunne vedholde.

Til gengæld har de holdt, hvad de har lovet – hvis man vel at mærke ser bort fra det faktum, at de inden spillets udgivelse, skar intet mindre end fire hovedstæder og fire karakterklasser fra. Men hvad gør det, når de har lovet, at det beskårne bliver implementeret senere? Under alle omstændigheder skal de ikke have skylden for at modtage prygl fra deres udgiver, EA. Verdenen i WAR er måske ikke særlig medrivende, men den tjener ikke desto mindre

som en forbandet god kampskueplads for gigantiske slag mellem Order og Destruction. Disse slag er dog ikke nødvendigvis gigantiske. De kan lige så godt udspille sig imellem en lille gruppe spillere, der tilfældigvis møder hinanden i en mørk skov. Hvem ved – måske har de en public quest i samme område, og så er der ellers kamp om, hvilken faktion der kan klare den først – for der er kun præmier til vinderne.

Jeg har allerede set opslag på diverse internetforaer, hvor WoW-guilds søger med lys og lygte efter folk der har lyst til at raide tre gange om ugen i tidsrummet 19-23. Kære venner, det her er ikke et PvE spil. Der er ingen Onyxia, ingen Molten Core og nærmest ingen instances. Det her er WAR, og WARs fokus er RvR – Realm vs Realm – Order mod Destruction. Tryk i stedet på den lille ikon ved din minimap, og gå igang med galskaben i et PVP-scenarie. Når du er færdig, typisk 10-15



WAR? Krigen udspiller sig alle vegne. Ganske vist er der små frihavne hist og her, og i de tidlige tiers er RVR-zonerne temmelig små, men man har altid mulighed for at hoppe direkte ind i et PVP-scenarie, eller et RVR-område, og herefter queste videre som om intet var hændt.



MYTISK SUCCES?

Mythic har allerede været ude og kippe med flaget for Warhammer Online, der allerede har nået 500.000 registrerede spillere. Dermed er det også blevet genrens hurtigst sælgende nye MMORPG - og netop nye, er kodeordet her.



FAKTA

HVILKEN RANG?

Mythics tidligere online rollespil, Dark Age of Camelot, havde et lignende renown system, og det var med til at holde spillerne til ilden; man havde lyst til at blive ved med at kæmpe. Og det har man også i Warhammer online. Selv er jeg kun renown rank 16, og for mine point har jeg købt bedre passive statistikker.

minutter senere, kan du så logge ud af spillet og fortsætte med dit liv.

Det er utrolig svært at annoncere et online rollespil, men her på Gamereactor har vi valgt at bryde med en efterhånden udbredt norm; at man anmelder spillet før end det overhovedet har haft en officiel launch, og at man dermed anmelder det ud fra en betaudgave. Jeg har ikke oplevet alt, der kan opleves, og jeg ønsker ikke at basere min anmeldelse på mine utallige timer i den åbne og lukkede beta – ej heller har jeg spillet så meget som en karakter op til niveau 40. Til gengæld har jeg oplevet tyve fantastiske niveauer i den endelige version af det mest hektiske, medrivende online rollespil, jeg har spillet siden Dark Age of Camelot. Og det er bestemt mere end hvad Eurogamer, PC Gamer og andre respektable sites og magasiner kan prale af – de har nemlig valgt at annoncere betaversionen – velsagtens for at drage profit heraf.

Crafting i spillet er mere en bi-beskæftigelse end et hovederhverv. Det ses også i, at man hverken kan smede våben eller rustninge, men i stedet kan plante planter, brygge trylledrikke og lave magiske sten. Nogen vil måske blive en smule skuffet over dette, mens andre vil tage det til sig og med stor entusiasme, og selv finde på alverdens opskrifter – for dem er det nemlig helt op til den enkelte spiller at opdage.

Bortset fra et par enkelte bugs, primært omkring spillets brugerinterface, så er WAR i utrolig god stand. Faktisk vil jeg gå så langt som at sige, at det er et af de mest velpolerede online rollespil på markedet – blot ganske få dage efter den officielle udgivelse. Spillet er spækket med så meget indhold, at man næppe kommer til at kede sig lige med det samme. Det er en diametral modsætning til FunComs Age of Conan – på alle leder og kanter. Hvilket bestemt er en god ting.

Jeg kunne bruge usigeligt meget spalteplass på at snakke om taktik-sæt, morale-evner, mastery-trees, de tyve karakterklasser og de to faktorer – og mange andre ting. Men kære læser, jeg ville odellænge fornøjelsen for dig! Tag du i stedet din fineste spadsere dragt på, og vand ned til din spilforhandler. Du ville snyde dig selv, hvis ikke du fik prøvet Warhammer Online – det måske vigtigste online rollespil i mange, mange år. Så ses vi måske på Karak-Azgal? Jeg er allerede nået frem og venter bare.

Nicolas Elmøe

KARAKTER 9/10

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

POLERET MMORPG

Fantastisk RVR. Masser af indhold. God variation i pvp.
Knap så spændende at udforske den store verden.

FIFA 09

Mere dynamik, mere taktik og flottere grafik

Platform PS3/X360/PC Udvikler EA Udgiver EA
Premiere LIGE NU Antal spillere 1-4
Testet Version PS3, PAL Anb. Alder 3+



Genre SPORT

ENGANG VAR der stor forskel mellem FIFA og PES, men dette hul er EA ved definitivt at lukke. 2009-udgaven fungerer.

Mere end 250 tilføjelser til kernegameplayet, mere præcise driblinger og bedre boldkontrol, ny spillermomentumfysik gør, at spillerens vægt og hastighed afgør glidende tacklingers længde og hovedstøds styrke.

Citaterne er fra EA's FIFA 09-site, og der er sikkert hold i dem. Den danske redaktion modtog aldrig FIFA 08 til anmeldelse fra EA, så hvis du forventer en sammenligning af FIFA 08 og 09 og en be- eller afkræftelse af, om EA's marketingfolk taler sandt, bliver du skuffet. Jeg ved det ganske enkelt ikke. Til gengæld kan jeg som mangeårig PES-spiller konstatere, at FIFA 09 leverer en realistisk og engagerende oplevelse, der efterhånden er kommet så tæt på konkurrenten fra Konami, at den tidligere afgrundsdybe kløft mellem de to kombattanter nu for alvor er et spørgsmål om smag og behag.

Jeg sukker ikke efter PES, når jeg løber rundt på FIFA's grønsvær. Jeg føler intet underskud af hverken underholdning, udfordring, muligheder for at bygge et godt angreb op eller mindske modstanderens målchancer. Når mine afleveringer rammer de tilsigtede spillere, mine førstegangsskud sender rystelser gennem træværket, og mine Zidane-inspirerede driblefinter sætter et par modstandere af, så kan EA godt bilde mig ind, at disse områder er blevet piftet op siden sidste år. På standardsværhedsgraden vinder jeg flere kampe i FIFA end i PES. Man får lidt længere snor af EA Sports, hvilket er kærkomment, hvis virtuelle græsplæner ikke er der, man tilbringer mest tid i løbet af en sæson. Kløften mellem FIFA og PES er langsomt ved at lukke sig, og det er et kompliment til begge serier.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

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

GOD OG REALISTISK FODBOLD

Brugerdelfinerede taktikker. Flot grafik.
Lejlighedsvis AI-fejl. Et skridt bag PES-simulatoren.



LITTLE BIG PLANET

Blichfeldt er rejst til den store-lille planet, og har ikke kunnet få armene ned lige siden

Platform PS3 Udvikler MEDIA MOLECULE Udgiver SONY Premiere 22. OKTOBER Antal spillere 1-4 Testet Version PAL Anb. Alder 7+

Genre PLATFORM GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv



EN SMULE SELVFED

Det er ikke kun baggrundene, der kan udsmykkes, men også din "Sack-person". Således kan du opsamle bukser, jakker, hatte, briller, tænder, skæg, dragter, handsker og meget mere, for at gøre din figur ganske unik.

Hvis du har glædet dig som en gal til at læse denne anmeldelse af Little Big Planet, så forestil dig, at jeg har glædet mig mindst ligeså meget til at skrive den. Jeg har dog et problem, for jeg aner ikke, hvor jeg skal starte. Little Big Planet er nemlig et af de spil, som unægtelig har dét – det magiske krydderi - som ingen kan beskrive, men som alle vil kunne fornemme, kun få sekunder efter at have grebet controlleren.

Dét er, hvad der adskiller Super Mario Galaxy, Half-Life 2, Grand Theft Auto IV og Braid fra resten af folden i deres respektive genrer, og hvordan omsætter man sådan noget til en anmeldelse?

Man begynder med charme, en kvalitet, som Little Big Planet har i litervis, og som vil være din tro følgesvend, hver gang du tænder for spillet. Introen alene er en charmerende af format, og hvad der starter ud som en mørk scene, forvandles pludseligt til et klippe-kieste-univers, med mig som hovedperson. Krøllede billeder af udviklingsholdet er klistret på de bakker, jeg løber over, alt imens skilte med deres navne dukker op på de mest kreative måder. Tandhjul roterer, skyer futter af sted og en jazzet jingle spiller med en sådan glæde, at man skulle tro, bandet levede i en verden fuld af hygge.

Det hele kommenteres af en britisk lydende "Onkel England", der er så jovial, at man ikke kan andet end at holde af ham, og ønske at hans



FAKTA

FRA DUKKER TIL FLERE DUKKER

Little Big Planet er faktisk ikke det første spil fra Media Molecules ledende kræfter. Mens Mark Healey stadig arbejdede hos Lionhead, fik han således hjælp af forskellige kollegaer, til at færdiggøre det skæve kampspil Flap Doll Kung Fu. Samarbejdet fungerede så godt, at flere af dem efterfølgende slog sig sammen og dannede et hold med fokus på kreative spil. Vi siger bare bravo!

TIPS

SPIL OGSÅ
Super Mario Galaxy 16/15
Wii
Et kreativt Mario eventyr af den bedste slags. Køb en Wii og få spillet det.



BARNELEG Uanset temaet, ser alt i spillet ud som om det foregår på et børneværelse. Det er så imponerende lavet.

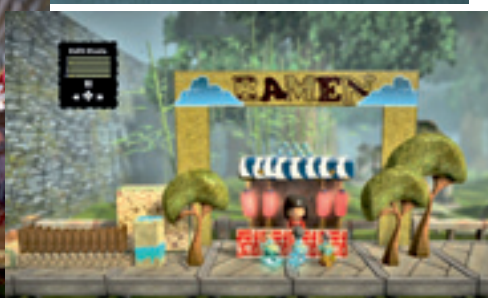
strøm af små jokes og anekdoter, aldrig vil slutte. Jeg kan ærligt sige, at jeg sjældent har været så forfjamsket, efter så kort tid med et spil, og håber blot, at jeg ikke er den eneste, der havde lyst til at give hele udviklingsholdet en ordentlig krammer.

Et lille værelse med en Sixaxis-controller, som eneste møbel, og vinduer så store, at man kan se det meste af den klare stjernehimmel, er den egentlige start på eventyret. Kort uden for det nærmeste vindue befinder sig en planet sammensat af grove syninger og stoflapper af alverdens slags. Den lille planet fungerer som mit overblik over, hvilke baner og udfordringer, jeg har låst op for, ganske som skrevet i den genre-regelbog, Mario skrev for mange år siden.

En bane bliver valgt, jeg suges gennem en portal, og pludselig står jeg i en verden, som ligner noget fra Marios første eventyr, dog tilsat så meget lege-syge og kreativitet, at jeg når, at overveje, om syningerne, der holder det hele sammen, er ved at sprænge. Farver og detaljer sprudler på skærmen, og jeg ved næsten ikke, hvor jeg skal fokusere blikket hen. Havenisser, græsstrå og svampe, lyder måske trivielt, men gør sig fortrinligt, når man er en kludedukke på opdagelse. Iderigdommen og det kreative overskud er dog ikke en enkelt forestilling, og samtlige af de efterfølgende verdener imponerer med nye temaer, der hver er bedre end det sidste. Fordi hele verdenen er baseret på noget så kedeligt som fysik, kan jeg pille, hive og



VI STÅR SAMMEN
 At opleve de mange baner på egen hånd er sjovt, men at gøre det med op til fire spillere på samme tid, er fantastisk morsomt. Teamwork skal der til, men straffende bliver det kun sjældent. Der er også bonus-baner for kun en spiller.



HVAD SKULLE DET VÆRE? Med ganske få kreative grænser, er der aldrig langt fra tanke til udførsel i Little Big Planet.



på mit eventyr, og beundret verdner, der i tema har spredt sig lige fra ægyptisk inspirerede katakomber, til mexicanske bryllupsscener i det hinsides, men ikke et sekund har jeg været i tvivl om hvad formålet var. Fantastiske som de er, er hver en bane i Little Big Planet nemlig en reklame for, hvor vidt mulighederne breder sig, når der gives frie tøjler for egen kreativitet.

På en sideliggende planet til den, hvor al udviklerens indhold findes, er der gjort plads til, at jeg selv kan udfolde mig. Ethvert af de mange objekter, jeg har samlet ind, kan drejes, forstørres, beskæres, klistres på, bygges sammen med og meget mere. Det bedste er dog, at alt indordner sig under den førromtalte fysik, og derfor har ganske naturlige konsekvenser.

Little Big Planet er fyldt med så mange "Så du også..." "Prøvede du..." "Vidste du, at man også kan..."-oplevelser, at denne anmeldelse ville have været ulidelig lang, hvis jeg skulle have nævnt flere specifikke detaljer, som du bare må lægge mærke til, når du prøver det. Den fabelagtige musik, de mange anerkendelser af andre spil, de små detaljer i baggrundene og de alternative måder, hvorpå nogle opgaver kan løses. Jeg vil dog i stedet lade jer have de mange overraskelser til gode, og forhåbentlig nyde det i lige så stor stil som jeg. Et ægte ti-tal.

Thomas Blichfeldt

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

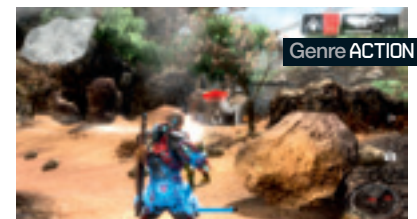
FANTASTISK UDFORT IDÉMASHINE

- ⊕ Lækker lyd og grafik. Ekstremt charmerende. Kreativ.
- ⊖ En til tider fnidret kontrol, der kræver indlæring.

FRACTURE

Omform terrænet som du har lyst til. Martin fortæller...

Platform **PS3/X360** Udvikler **DAY 1 STUDIOS** Udgiver **LUCAS ARTS** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-12** Testet Version **PAL, X360** Anb. Alder **16+**



Genre **ACTION**

FRACTURES udvalg af våben og granater, formår virkelig at udnytte muligheden for at omforme terrænet til din fordel.

I déen der adskiller Fracture fra ethvert andet tredjepersons actionspil, eller bare et actionspil i det hele taget, er evnen til at ændre terrænet, som du lyster. Og ideen er rigtig god.

Den højre og venstre skulderknop på controlleren, får din hypermoderne riffel til enten at hæve eller sænke terrænet og komplimenteret med et glimrende fysiksystem, åbner det hurtigt døren for en helt ny måde at slå dine fjender ihjel på. Er du tæt på at dø? Hæv terrænet foran dig til at skabe et dække, du kan slikke dine sår bag. Løbet tør for skud? Sænk terrænet ved fjendernes fødder, så de falder ned i den lavaso, de står lige ved siden af og snup så deres efterladte våben. Det er en fed idé, der først for alvor kommer til udtryk i multiplayer, men det kommer vi til senere.

Du indtager rollen som Jet Brody, en ung herre, der kæmper for Atlantic Alliance og som den eneste soldat på slagmarken, er i besiddelse af en Entrencher – det våben, der kan manipulere terrænet. Din mission bliver at jage og fange Pacifican-generalen Sheridan, der er særdeles skrumpeløs. Det er desværre en historie, der kun er til, fordi den skal være der. De enkelte missioner bliver meget langstrakte og med tynd dialog i de ret ligegyldige mellemsekvenser. Det er til gengæld altid svært at teste multiplayerdele, inden spillet kommer på gaden, for en team death match med tre spillere, bliver aldrig virkelig god. Med det sagt, så formåede Fracture stadig at virke som en rigtig spændende onlineoplevelse. De almindelige spilmoder er repræsenteret, våbenarsenalet er skræddersyet til intense kampe og muligheden for at ændre terrænet, gør at ikke to kampe på samme bane vil være ens.

Det er lidt ironisk, at det der skulle være Fracture store es, nemlig terrændeformationen, pænt må tage bagsædet, i forhold til det fuldennde arsenal, men så længe oplevelsen er reddet, er det vel ligegyldigt. Havde der været lagt mere arbejde i kampagnen, kunne Fracture have endt som en af årets helt store spil, men som det står nu, er det bare god digital underholdning.

Martin B. Larsen

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

EN VÅBENLSKERS DRØM

- ⊕ Flot grafik. Rigtig gode våben. Multiplayer virker lovende.
- ⊖ Al'en halter til tider. Kampagnen er for skabelonskåret.

BYGGEROD Med fire spillere på banen, er der nærmest ingen grænser for, hvor hurtigt det kreative kaos kan brede sig. Alle har adgang til hver deres palette af klistermærker og objekter, og med mindre en person har meldt sig som overhoved, udvikler det sig hurtigt til noget griseri...



FAKTA

WAX ON, WAX...

Skulle du have lyst til at prøve holdets forrige spil, Rag Doll Kung Fu, kan du glæde dig over, at en opdateret version er på vej til PlayStation 3. Udviklingen varetages af svenske Tarsier Studios, men hvad vi kan forvente os, eller hvornår det skulle udkomme, er der endnu intet om.

gribe fat i stort set alt, og gør det glædeligt. Oftest er løsningerne på opgaverne, jeg bliver stillet overfor, overraskende enkle, men kun fordi verdenen, jeg bevæger mig i, fungerer, som den ville i virkeligheden. Det fysiske aspekt går også ud over Sackboy, der knapt kan stoppe, når jeg først har fået ham op i fart. Spillere, der er blevet flasket op med, at platformspil skal indeholde pixelperfekte hop, som i de ældste Sonic- eventyr, vil derfor skulle overkomme tanken om, at dette ikke er meningen i Little Big Planet.

Svaret på guldmønter, ringe eller diamanter, er klistermærker og objekter, som giver langt mere end blot et ekstratril. Klistermærkerne kan bruges, hvor man har lyst, men udforsker man banerne bare en smule, vil man finde hemmelige rum, hvor det rigtige klistermærke låser op for nye objekter og mærker. De indsamlede objekter er ikke kun byggestenene til mine egne kreationer, men også nøglen, hvormed der for alvor bliver låst op for spillets magi. Nok har jeg stoppet op flere gange



SECRET FILES: TUNGUSKA

Et glimrende eksempel på, hvorfor en genre er død

Platform **NDS/Wii** Udvikler **18TACLE STUDIOS** Udgiver **DEEP SILVER** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **NDS, EUROPA** Anb. Alder **12+**

Jeg elskede **Monkey Island**-spillene, selv det sidste 3D-spil, **Discworld, Sam & Max**; jeg kunne ikke få nok. **Og alligevel døde hele point 'n click-genren en stille død. Og Secret Files: Tunguska er et godt eksempel på, hvorfor den gjorde det.**

Hvad der gør **Tunguska** lidt anderledes end de fleste andre spil i genren, er muligheden for at markere alle interaktive genstande i miljøet. Et tryk på et forstørrelsesglas i skærmens hjørne vil placere forstørrelsesglas over alle genstande af interesse i omgivelserne. Meget pædagogisk, især når man tænker på den tid, man kan bruge på at klikke på de mest ligegyldige ting, i håb om, at de skulle vise sig nyttige. Problemet er at denne funktion næsten er obligatorisk, da DS'ens lille skærm ikke rigtig egner sig til genren. Det er fuldstændigt umuligt, at se et stykke papir i et halvmørkt lokale, under et bord, hvis ikke et kæmpe forstørrelsesglas markerer dets tilstedeværelse.

Det kommer at spillet generelt synes at lide under DS'ens beskedne kræfter. Mens baggrundene er pæne og oftest meget detaljerede, er figurerne utroligt grove. Det vil

kommer et ikke særligt imponerende stemmeskuespil, der åbenbart er blevet optaget, mens skuespillerne talte ned i konservesdåser. Ser man bort fra dette, er **Tunguska** et helt almindeligt adventurespil. Desværre, fristes jeg til at sige, for genren har immervæk nogle skønhedsfejl. Problemet i langt de fleste tilfælde er, at du skal benytte dig af udviklerens løsning. Det er ligegyldigt, om du skulle have en bedre idé - du skal bruge den officielle løsning. Jeg er ret sikker på, at hele genren døde på grund af de ofte ret åndssvage gåder, du skal løse. I stedet for at strømline oplevelsen og gøre opgaverne logiske, gik udviklerne den anden vej.

Secret Files: Tunguska kun anbefales til nostalgikere, der hungrer efter genrens gyldne æra. Alle andre vil nok kun undre sig over, hvad alt postyret handler om.

Asmus Neergaard

KARAKTER 5/10

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

ULOGISK EVENTYR PÅ NINTENDO DS

- Det er rart at se genren på DS.
- Dåseagtig lyd. Irriterende gåder.

Genre **EVENTYR**

ULOGISKE GÅDER

Selvom Wii-udgaven af **Secret Files: Tunguska** er flottere, så er gåderne stadig så ulogiske og besværlige, at man ikke kan gennemføre dem.



BANGAI-O SPIRITS

Rablende vanvid i skydespilsform til Nintendo DS. Blichfeldt er underholdt hele vejen

Platform **NINTENDO DS** Udvikler **TREASURE** Udgiver **D3 PUBLISHER** Udgives **UDE NU** Antal spillere **1** Testet Version **EUROPA** And. Alder **7+**



Genre **ACTION**

DET ER ANDERLEDES men det er japanske spil tit, og derfor var Blichfeldt heller ikke helt uforberedt. Hvor mange timer han endte med at bruge på spillet, var dog noget af en overraskelse.

Den basale skydemekanik er helt i orden, og med mulighed for at styre sin miniput-robot i alle retninger, samt losse flere projektiler af sted, end hvad godt er, ligner alt sig selv. Ligeledes har også det såkaldte **EX-angreb** overlevet, hvor ens eget kontraangreb bliver stærkere, jo flere fjendtlige projektiler, der er på skærmen - velvirkende og ligeså fornøjeligt som altid.

Men her stopper genbruget fra **Dreamcast** også, og herefter virker det som om **Treasure** har taget hele det originale spil, kommet det i en centrifuge, og tilsat elementer, der normalvis ikke hører sig til genren, samt en god portion af den pureste, japanske galskab. Resultatet er

160 baners ren underholdning, ligeligt fordelt over alt fra skydeaction, puzzle, ræs, platformspil, sport og kombinationer af det alt sammen. I en bane forventes det, at jeg ene mand, nedlægger en armé af gigantiske kæmperoboter, mens jeg i den næste skal hamre fodbolde mod en bastant mur, indtil den er forvandlet til grus. I en tredje bane skal jeg skyde kontakter, der åbner og lukker for porte, som skal passeres, inden jeg lukker mig selv inde, og i en fjerde bedes jeg indsamle frugt for at lade mine våben op.

Overraskelsesmomentet er konstant i **Bangai-O**, og ud over at man kan forvente, at være godt underholdt, ved man aldrig, hvad



FAKTA

HELE PAKKEN

Bliver man træt af de 160 medfølgende baner, har **Treasure** vedlagt en multiplayer, samt muligheden for at lave sine egne baner, og endda dele videoer af, hvordan de bedst gennemføres. De kan også deles med andre via en online-forbindelse.

der gemmer sig i den næste bane.

Bangai-O Spirits er alene på grund af sit overraskelsesangreb på alle de gængse spilgenrer, et køb værd. Det er så pokkers forfriskende, fængende, skørt, kaotisk og uimodståeligt, at jeg ikke kan sige end at lade mig underholde, og kun sjældent har jeg måtte slukke i ren frustration.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

ORIGINALT, OG FYLDT MED INDHOLD

- Særdeles opfindsomt. Masser af baner.
- Kan virke modbydeligt svært. Høj indlæringskurve.

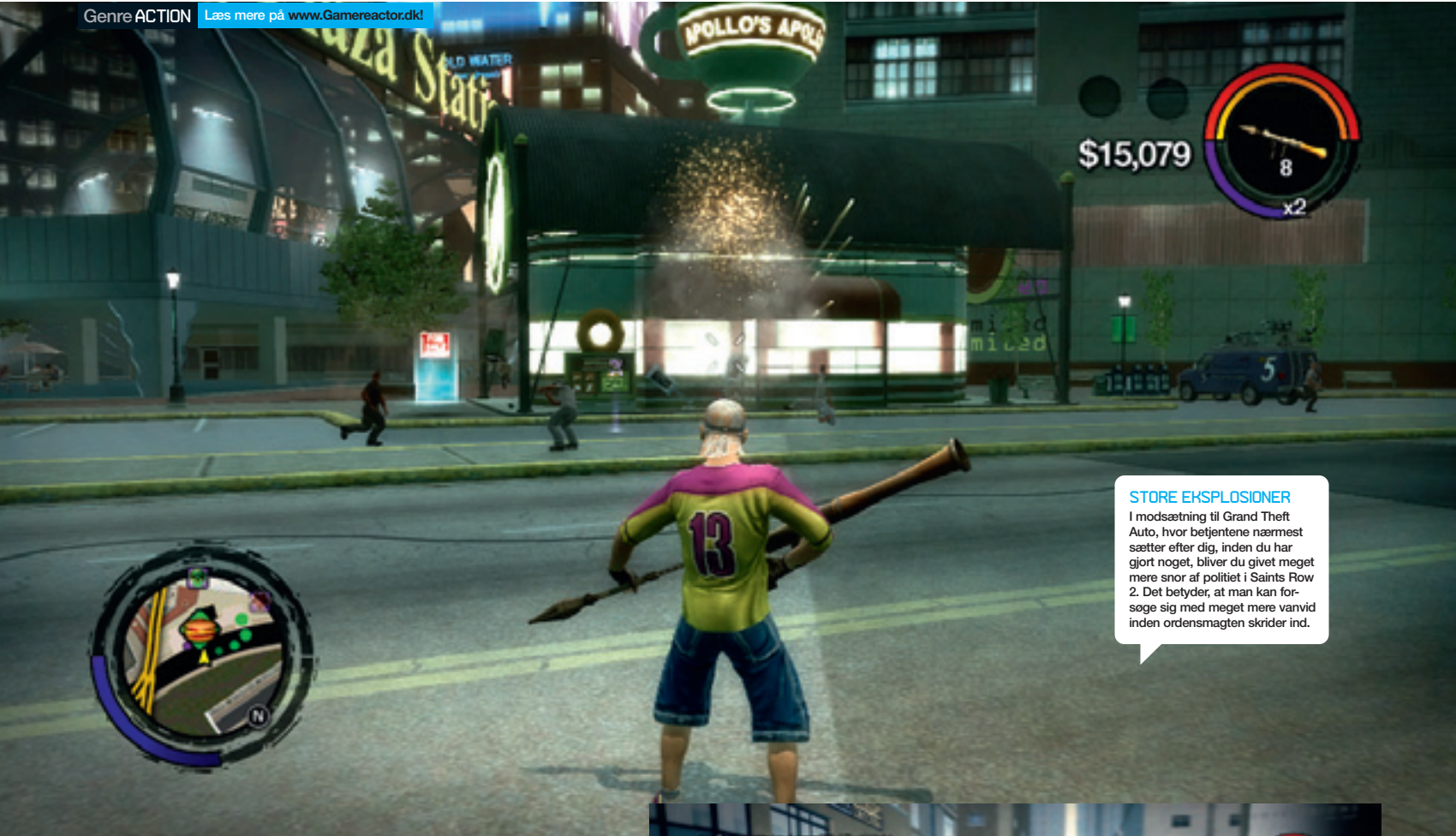


SAINTS ROW 2

En smule plat? Jep. En smule lummert? Også det. Lækkert? Helt sikkert!

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Udvikler VOLITION Udgiver THQ Premiere 17 OKTOBER Antal spillere 1-8 Testet Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Anb. Alder 18+

Genre ACTION [Læs mere på www.Gamereactor.dk](http://www.Gamereactor.dk)



STORE EKSPLOSIONER

I modsætning til Grand Theft Auto, hvor betjentene nærmest sætter efter dig, inden du har gjort noget, bliver du givet meget mere snor af politiet i Saints Row 2. Det betyder, at man kan forsøge sig med meget mere vanvid inden ordensmagten skrider ind.



FAKTA

MIN EGEN HAER

For alle med hang til multiplayer, har Volition lagt alle kræfterne i noget, de kalder Strong Arm. Det minder til dels om den overordnede mission fra historiedelen, fordi kampen står mellem to bander og deres territorier. Den bande, der har flest territorier, når tiden rønder ud, har vundet. Opgaverne er dog forskellige, men altid rigtig sjove at give sig i kast med, så husk lige at komme online.

TIPS

SPIL OGSÅ
Grand Theft Auto IV 16/19
PS3/XBOX 360
Fremragende, stort, flot og fyldt med utallige opgaver. Vi elsker bare det spil.

Jeg er godt klar over, at de fleste, der læser denne anmeldelse, først kigger på billederne og hurtigt konkluderer, at Saints Row 2 ikke er i samme liga som Grand Theft Auto IV. Et langt stykke hen af vejen er det berettiget, for hverken grafikken, dialogen eller historien er lige så god som i Rockstars nyeste kassesucces. Men når det kommer til frihed, muligheder, antallet af småopgaver vinder Saints Row 2 overlegent.

Som forgængeren serveres det hele med et overdrevent ghetto-tema med masser af bling, parodieret attitude og forfærdelig gangsterlingo. Udtryk som "aight bratha", "yo" og mathafakka" bruges så ofte, at jeg knapt ved, om jeg skal le eller græde. Samtidig er "bling bling" et så stort statussymbol, at man har inkluderet en separat måler til at vise præcis hvor meget respekt man indgyder. Dermed viser Volition også, at det handler om fis og ballade, ikke en drøn alvorlig skæbnehistorie.

Det ville alt sammen virke komplet idiotisk, hvis det ikke var fordi, det hele var lavet som en parodi. Heldigvis er man aldrig i tvivl om humoren, og tonstunge historier erstattes i stedet med den mest barnlige, underholdende legestue, jeg nogensinde har oplevet. Tænk Grand Theft Auto: San Andreas i et intimt møde med Crackdown og tv-serien Jackass.



NED MED PRISEN Hvordan forringer man bedst værdien af et attraktivt boligområde? Man tager naturligvis en septiktank fyldt med kloakaffald, og besudler alle husene med enorme mængder af brunt slam. Det er blot én af de mange muligheder.

Saints Row 2 starter et par år efter forgængeren, og din gamle bande er forsvundet. Byen Stillwater er kraftigt forandret, og du selv ligger på et fængselspsykehus for at kunne dømmes til døden den dag, du vågner op fra din koma. Naturligvis er det ikke med i planerne at dø, og i stedet foretages en voldsom flugt fra hospitalet efter at være vågnet op. Flugten sætter på glimrende facon stilen for resten af spillet, ved at være så komplet overdrevent, at man ikke kan andet end at smile, mens man hænger på

spilversionen af en mægtig rutsjebane.

Der nedplaffes politihelikoptere, stjæles politibiler, sejles i politibåde og forsages så meget kaos, at det hele efterfølgende ligner en losseplads. Der er ikke sparet på noget.

Allerede kort tid efter starten på historien, har man altså så mange mord på samvittigheden, at man topper listen over de mest kriminelle personer i USA's retshistorie. Værrer bliver det kun, når rekrutteringen af den gamle bande startes, og gamle ledere skal

REN GALSKAB

De vildeste tider i Saints Row 2



ALMINDELIGE MISSIONER

Der findes en historie i Saints Row 2, men den er dødsyng. Selvom man bruger det meste af tiden på at forvolde hovedløs anarki, findes der dog mindeværdige øjeblikke, som da Johnny Gat skal reddes fra sygehuset.



MANGE FARTØJER

Alle de biler, helikoptere og lignende, som du finder (ahm, stjæler), kan opbevares i din garage til brug, når du har lyst. Selv om bilfysikken klart kunne have været bedre, er det stadig et imponerende udvalg af vogne. Volition har fået samlet. Derudover er der flere typer af både, jetskis, go-carts, fly og andre ting til at holde dig beskæftiget.



FLERE STJERNER

I takt med, at man begår flere og grovere roverier, får man flere stjerner, som indikerer, hvor efterlyst man er. Våben er der dog nok af, og i Saints Row 2 mødes ordensmagten bedst med projektiler og granater, i stedet for at stikke af. Insisterer man på at gå mere stille til værks, findes der dog steder, som kan hjælpe dig af med din nyfundne popularitet.



EN BARBIE-DUKKE?

Der er masser af tøj til rådighed, når hovedpersonen skal udsmykkes, og alt fra jakkesæt til ninja- og piratdragter står til rådighed. Er du til den slags, er det også muligt at udklæde mænd i kvindetøj, og omvendt, samtidig med at tatoveringer og hjælp fra en plastikkirurg ligeledes kan hjælpe dig med udseendet.



DESTRUCTION DERBY

Et af de sjoveste mini-spil i Saints Row 2 er Destruction Derby, hvor man skal sørge for at ramme modstandernes køretøjer indtil de er uvirkende skrotbunker. Der findes adskillige vrage til vælg imellem, og mellem hvert ræs kan man endda modificere dem, så de passer bedre til ens kørestil.

ZERO TO HERO Fra spillets start, hvor man befinder sig i fængsel på Alcatraz (eller i hvert fald et fængsel, som minder meget om det), tager det ikke mange timer, for man har fået tillusket sig Jean-shorts, bandana, hockeytrøjer, Uzi og et hjem fyldt med stærke drikkevarer, våben og strippere.



DUMHED her er vores forsøg på at lave en spilkarakter. Hans navn er Jan, og som du kan se fra billedet, er han en kikset fyr i skjorte og korte bukser.

erstattes med nye medlemmer. 3. Street Saints er i den grad tilbage. Ligesom i det forrige spil har man hele tiden et kort til rådighed, der snedigt viser, hvor mange områder af Stillwater, man har erobret. Territoriet skal naturligvis udvides, og det gøres ved at udrydde de fem andre bander, hver især med sin egen historie. Succes betyder, at banden gradvist vokser, hvilket er specielt sjovt, for hver medlemmer kan pimpes, som man vil, i bedste Sims-stil. Samtidig udvides garagen med plads til flere stjalne køretøjer, og bunkerne af hårdtjente gangstermoner bliver bare ved med at vokse. Og det gjorde de på min konto.

Rigdommene kommer dog ikke af sig selv, og vil man nogen steder som gangsteraspirant, må man sige ja til de mange opgaver. Historien er altid sekundær, og derfor gør man bedst i, ikke at prøve at finde hoved og hale i den påståede sammenhæng; i stedet gælder det nemlig bare om, at have det sjovt. Således kan du for eksempel se frem til at køre rundt med en septiktank og spule bygninger til med

2ER EN ANDEN MENING

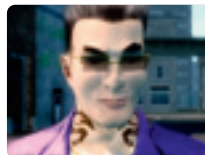
Af: Petter Hegevall Som: er nede med livet

Kontrollen er sjældent oplevet mere stram, mulighederne er uendelige og tempoet altid skyhøjt. Jeg befinder mig i luften halvdelen af den tid, jeg tilbringer i bilerne, tordner gennem lyskryds, og får min bil sprunget i luften, for kun sekunder senere, at befinde mig i en ny og tilmed med et gidsel. I radioen spiller "False Pretense" af The Red Jump Suit Apparatus, og solen skinner. Livet som gangster er godt.

Sammenfatning: Det er grimt som bare fanden, men morsomt.

8/10

TRE GANGSTERE



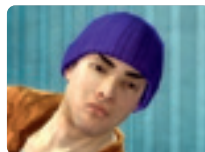
Den våbenglade morder JOHNNY GAT

Johnny Gat er dømt til døden for lige i omegnen af 300 mord. Han undslipper alligevel loven og genskaber, sammen med din hovedperson, 3. Street Saints.



Den sure kineser gut MR. WONG

Nogen vil sikkert kunne huske mr. Wong fra Saints Row, hvor han ønskede et utal af mennesker fjernet fra jordens overflade. I Saints Row 2 er han tilbage.



Fyren med udhatten CARLOS MANCIA

Carlos er lillebror i til et tidligere medlem af 3. Street Saints, og hjælper spilleren til at flygte fra Finch.

kloakvand, for at sænke boligværdierne. Du kan også forsøge dig med forsikringsvindel, som stockcar-kører, helikopterpilot, butikstøv, udforsker, gadekæmper, nudist og meget mere. Eksemplerne her er nemlig alle inden for den første time spil.

Det er næsten givet, at Saints Row 2 slet ikke er ligeså velpoleret som Grand Theft Auto IV. Bilfysikken er for eksempel ikke god, og dialogen er så pinlig, at man helst vil klikke forbi den. Jeg glemmer dog hurtigt alle svaghederne, når jeg begiver mig ud i den kaotiske legeplads som Stillwater her. Her tilbydes jeg ikke kun til lidt frihed, men opfordres i stedet til at forsage så meget kaos som mulig.

Saint's Row 2 føles som en mere eksplosiv Grand Theft Auto: San Andreas. Hu-moren er decideret barnlig, tempoet skyhøjt og actionsekvenserne ofte så udflyppede, at jeg næsten griner mig ihjel. Sammen med en velfungerende kontrol, fantastisk multiplayer og en perfekt opdatering af alt det, der virkede i det forrige spil, er dette et af de mest underholdende spil, jeg har prøvet i år. Og ja, der er altså plads til både Grand Theft Auto IV og Saint's Row 2 på din hylde. Spillene komplimenterer hinanden fint.

_Jonas Mäki

KARAKTER 9/10

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

PIMPALICIOUS HELE VEJEN

➤ Altid noget at give sig til. Variation. Fortinlig multiplayer.
 ■ Upoleret grafik. Tynd historie.



Genre ACTION



RAM LEMMERNE

Separér arme, ben, tentakler og hoveder fra monstrenes kroppe for at slå dem hurtigt ihjel og score ammunition, helbredspakker og andre brugbare genstande. Det kræver øvelse at ramme plet.

DEAD SPACE

Ingeniøren Isaac Clarke står over for sit livs største opgave på fartøjet Ishimura. Henrik tog turen ud i rummet med ham

Platform **PS3/X360/PC** Udvikler **EA** Udgiver **EA** Premiere **23. OKTOBER** Antal spillere **1** Testet Version **PS3, PAL** Anb. Alder **18+**

Isaac Clarke har taget den lange rejse til rumstationen USG Ishimura, som ikke har givet lyd fra sig i dagevis. Isaac er ingeniør. Det er hans opgave at undersøge signalproblemerne og få kommunikationssystemerne op at køre. Dette er hans faglige argument for at besøge stationen.

Et andet er kærligheden. Kæresten Laura arbejder som forsker på rumstationen, og hun har sendt Isaac en videobesked, som han har set igen og igen. Isaac er professionel og tager



HOLOGRAMMER ALLE VEGNE Fremtidsscenariet er flot realiseret i Dead Space. Beholdning, videosamtaler og kort over rumstationen vises alt sammen i hologrammer og ikke på særskilte skærme. Det bidrager til stemningen.



FAKTA

KLUDETÆPPE

Dead Space er et kludetæppe af mange forskellige spil og film. Vi kan i større eller mindre grad se ting fra Resident Evil, Gears of War, Metroid Prime, FF X, Half-Life 2, Aliens og The Thing. Men EA evner til en vis grad at sætte sit eget præg på spillet, og de har realiseret fremtidsscenariet med bravur. Det eneste spillet mangler er lidt sjæl og mere afveksling.

TIPS

SPIL OGSÅ

Resident Evil 4 **18/10**

GAMECUBE

Capcoms gyserspil er neglebiddende flot og altid ekstremt varieret.

fat på opgaven, da han og to kolleger gennemfører en alt andet end vellykket landing på Ishimura. Men noget er gået grueligt galt. Der foregår ting, som forskerne på rumstationen ikke har indviet omverdenen i.

Et ben, en klo, et hoved og en blødende monsterkrop svæver vægtløst rundt mellem kasser, borde og stole. Rummet er uden den kunstige tyngkraft, som holder inventaret nede på gulvet i resten af komplekset. Jeg har selv separeret lemmer og hoved fra monsteret. Det er den bedste metode til at slå dem ihjel. Jeg er næsten blevet ekspert på området. Der er meget blod i sådan et monsters krop. Jeg har skåret arme af, trampet ben af, skudt hoveder i stykker, flamberet tentakler og sprængt torsoer til atomer. Det er ikke, fordi jeg er blodtørstig. Det er, fordi Dead Space er meget blodigt og meget voldeligt. Jeg kæmper bare for at overleve. Isaac er både den pligttopfyldende og håndfaste type, selvom han er lige så mundlam som Gordon Freeman. Han er den stumme helt, der lader sine handlinger tale.

Det er ikke tilfældigt, at jeg bringer Valves fåmælte videnskabsmand på bane. Han og Isaac har også en gravity gun tilfælles. Isaac



SMUKKE PANORAMAER Her har Isaac frit udsyn til en asteroide på en baggrund af stjerner og enten en måne eller en planet. Der er dog sjældent tid og ro til at beundre universets æstetik fra rumstationen Ishimura.

kan fjerne forhindringer, "suge" eksplosive beholdere til sig og affyre dem mod de Resident Evil-agtige misfostre, der hjemsøger den nu spøgelsesagtige USG Ishimura. Det er heller ikke tilfældigt, at jeg nævner Resident Evil. For ud over at monstre ligner noget fra Capcoms serie, kan Isaac også købe og opgradere våben for de penge, han finder på rumstationens gange og i dens værelser.

Det er ikke et problem, at spillet låner fra andre spiloplevelser. Dead Space er ikke kun et hult kludetæppe, selvom det måske ikke har så meget sjæl. Fremtidsscenariet er flot realiseret. Når du tjekker dit kort, ser en video-besked eller kigger din beholdning igennem, sker det realtime i et hologram. Der popper ikke en særskilt skærm op, som afbryder spillet. Du kan kigge din beholdning i gennem, læse et memo eller kommunikere med din overordnede uden at forlade spillet. En anden designmæssig genistreg er, at HUD-systemet er integreret i Isaacs dragt.



BLOD I DET VÆGTLØSE RUM Spillet er meget voldeligt, og blodet drypper, sprøjter og splatter, så det til tider bliver så overdrevent, at det ligefrem er morsomt. I nogle rum er tyngdekraften ophævet, og pludselig kan du gå på vægge og lofter. Se blodet dryppe opad, når du har slagtet en fjende.



ALIENS OG MØNSTRE Dette er et mønstereksempel på, hvad der venter dig i det ydre rum. Her har Isaac taget ladegreb på "savbladskasteren", hvis blade skærer sig gennem kødet, når der er kontakt. Det er ét blandt en række opfindsomme våben, og der er et våben til hver en fjendetype.

Langt hen ad vejen læner Dead Space sig op ad Resident Evil. Kameraføringen, savepoint-systemet og indkøbsmuligheden. Fokuset på at skyde lemmer af er dog nyt, ligesom våbenarsenalet er lysår fra det gængse sortiment af pistol, shotgun og snigskytteriffel. Plasma cutter, pulse rifle, mine-, savblads- og flamme-kaster. Der er et våben til hver en lejlighed og hver en fjende. Isaac har foruden en gravity-funktion, som du aldrig kommer til at bruge bare halvt så meget som i Half-Life 2, en stasisfunktion på sine våben, som gør det muligt at nedsætte fjendernes bevægelsehastighed. Med andre ord kan du halvvejs lamme fjenden i nogle sekunder og i ro og mag skære arme og ben af de vanskabte aggressorer. Samme funktion bruges også til at løse spillets gåder, som dog aldrig udfordrer din intelligens nævneværdigt.

Bedst som man er blevet lullet ind i den tro, at EA har lavet en skabelonkåret rum-shooter, skæres skabelonen, om ikke andet for en stund, over på midten. Rum uden tyngdekraft, der kræver, at du spadserer hen over vægge, lofter og gulve, rumvandring gennem meteorstorme, nedskydning af store meteorfragmenter og bosskampe bryder grundgameplayet op med jævne mellemrum. Der er også hårdt for disse sektioner, for i bund og grund er Dead Space meget lineært, og det gentager sig selv. Hvert af de tolv kapitler udspiller sig i



FAKTA
NY PORTEFØLJE
Electronic Arts er en udvikler i udvikling. Koncernens mange eksisterende serier, som overvejende er af høj kvalitet, får nu følge af flere og flere spil baseret på nye ideer og koncepter. Army of Two havde en del af byde på, EA DICES kommende Mirror's Edge - en form for platformspil i første person - ser ufatteligt spændende ud, og der ser ud til at være mere på vej. Det er både positivt for EA's salgstal og for det brede spilsamfund. Imponerende kovending.

TIPS
SPIL OGSÅ
Gears of War **10/10** X360
Tung action, store våben og en duft af benzín.
Gears of War er det bedste actionspil til dato.

et afgrænset område af rumstationen. En sporvogn transporterer Isaac fra område til område, og det er ikke bare sporvogns stationerne, der ligner hinanden. Det er selve den måde, banerne og deres mål er designet på. Ankomsten til et nyt område ledsages altid af et deja-vu. En fornemmelse af, at banedesignet kører i ring. De samme værelser og gange, de samme farver og den samme lineære tilgang til opgaverne. Det er ikke noget, der fælder spillet, eller som tager gejsten fra dig, men der er meget genbrug og gentagelse.

Alligevel er Dead Space endnu et eksempel på, at EA ikke kun forædler eksisterende serier, men også sprudler af talent og gode ideer. Som helhed er Dead Space intet unikum, men det lykkes med mange ting. Jeg kunne sagtens klandre det for at være et åbenlyst miskmask af mange andre spil og stirre mig blind på den lineære opbygning og de mange deja-vu-oplevelser i banedesignet, men så ville jeg se virkeligheden gennem et par solbriller. Dead Space er et flot, blodigt og actionfyldt rummareridt af høj kvalitet.

Henrik Bach

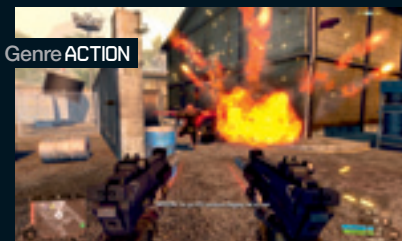
KARAKTER 8/10
Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 7/10
GOD OG BLODIG GYSER

Foruroligende stemning. Godt realiseret fremtidsscenario.
Lange indlæsningsstider. Lineært banedesign.

CRYSIS WARHEAD

Fra typisk spændingsfilm til rendyrket actionbrag

Platform PC Udvikler CRYTEK Udgiver EA
Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version
RETAIL Anb. Alder 18+



FLOT Crysis er stadig et af de pæneste spil på formatet, med masser af frække detaljer og store eksplosioner.

Historien i Crysis Warhead ses denne gang fra Psychos side, som uden at afsløre for meget, var den eneste anden overlevende supersoldat fra det første spil. Med Psycho har Crytek haft mulighed for at tage en helt anden tilgang til spillet, og hvis det første spil skulle efterligne en Hollywood spændingsfilm, er dette en Hollywood actionfilm af Stallone-typen. Psycho er knap så fin i kanten som Nomad, og hiver hellere end gerne geværet og granaterne frem for at løse eventuelle konflikter.

Tempoet er der allerede fra første scene og stiger faktisk kun derfra. I de mest stille afsnit kan du vælge at bruge muligheden for at snige dig frem, men eksplosioner og ødelæggelse har klart været fokuset. Det virker som om Crytek har givet pokker i den lige-lige balance mellem de forskellige spillelementer, og våbenlagre med rigelige bunker raketskyts, miner, granater og geværer, findes nu over det hele. Balancejusteringen har også betydet, at der nu er langt flere af de scener, hvor du enten må flygte, jagte eller besejre skærmstore fjender. Det kan virke en smule koreograferet, og er med sikkerhed ikke den mest langtidsholdbare løsning. Den første gennemspilning vil dog byde på nogle klassiske øjeblikke, som du sikkert vil fortælle hele den computerspillende vennekreds om, de såkaldte watercoolermoments.

Seks timers underholdning er hvad man kan forvente med Warhead på harddisken, og hvorvidt det er for lidt, må afgøres af din pengepung. Der kan dog ikke være tvivl om at langtidsholdbarheden gerne måtte have været højere, også selvom det havde betydet en dyrere pris. Fordi der denne gang kun er blevet fokuseret på at give en god gang tankeløs action, har udvikleren ikke spredt deres kræfter for tyndt, og man er underholdt hele vejen igennem fortællingen.

Warhead er som en tanketom popcornsfilm, men en underholdende af slagsen.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 8/10
Grafik 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 7/10
STORSTILET ACTION-SPIL

Flot grafik. Masser af action. Enorme kampe.
Ensporet. Hurtigt gennemført.



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Lang og hård er vejen, der ud af Helvede, fører op i lyset. Martin har været i krig

Platform X360/PS3 Udvikler GEARBOX SOFTWARE Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-28 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 16+



BULLETTIME, BABY!

Er du præcis nok til at ramme en tysker lige i hovedet, får du hele herligheden serveret i klassisk slowmotion. Gør du det med en granat, sker det samme, og du får god tid til at nyde, hvordan kropsdelene flyver til alle sider.

Genre ACTION

Pang, pang, PING!, lyder det fra min trofaste Garand-riffel, da den sidste patron forlader løbet og forhåbentligt tager livet af en tysker ude i horisonten. Den tænderskærende lyd af fjendens MG-42 oppe fra kirketårnet, jager skræk i mine mænd. Jeg må gøre noget. Jeg lægger dækningsilden så godt jeg kan og sender mit maskingeværshold langs stenhegnet, for at indtage en bedre position. Det lykkes, og jeg selv og mit bazookahold søger fremad, tæt nok på, til at vi kan jævne det kirketårn med jorden og sende de lede nazisvin tilbage til det helvede, de kom fra.

Glem hvad dine historiebøger har påstået. Glem adskillige præsidenters selvtrefærdiggørende citater og glem de selvfede heltehedvedpersoner fra hver anden amerikanske krigsfilm. Krig er helvede, og lad aldrig andre bilde dig andet ind. Er der et enkelt budskab, som Brother in Arms har søgt at fortælle dig gennem seriens nu tre spil, så må det være det, og på vanlig vis serverer Hell Highway's et troværdigt indblik i de stærke bånd, der smedes og frygtelige tab, der skabes, når krig rammer en generation af unge mænd. Ope-



FAKTA

FIASKOKOMMISSIONEN

Hell's Highway følger de unge soldater i 101st Airborne, som nogle måske kender fra Band of Brothers. Målet med Operation Market Garden var, at befri Holland og derefter indtage det famøse Ruhr-distrikt i Tyskland, for at kunne vende krigens gang. Missionen var en kæmpe fiasko, og mange amerikanske og britiske soldater blev dræbt. Det er enormt fornemt varetaget i spillet og dets historie.



HOM DØG I SKJUL. At vælge sit dække med omhu er vigtigt. En udbrændt bil er glimrende, mens et halvråddent stakit er den sikre vej til en tidlig billet hjemad. At stå midt i en gang, er der i mod meget, meget dumt.

ration Market Garden danner denne gang rammen om 101st Airborne Divisions mange prøvelser og lidelser under Anden Verdenskrig. Igen tager du kontrollen over den unge sergent Matt Baker, der på bedste vis skal forsøge at guide sine mænd gennem sværme af tyske forstærkninger og maskingeværshold. Gearbox har udtalt, at vægten i denne omgang, i højere grad er lagt på det cinematiske aspekt, og skiven har ikke snurret mange minutter i maskinen, før de første storvældende øjeblikke

toner over skærmen. Hurtigt er det på tide at tage kommandoen over dine tropper og forsøge at befri Holland, og det forløber dejligt anderledes, end de sidste mange skydespil om Anden Verdenskrig, som jeg har måttet æde mig igennem. Den typiske "skyd først og lad være med at stille spørgsmål senere"-attitude, er gemt langt væk, og Brothers in Arms spilles i stedet med masser af strategi og taktik, som mange nu nok bedst kender fra Advanced Warfighter, blot uden alt det teknologiske

**HVOR HAR DU VÆRET?**

Brothers in Arms er blevet udsat flere gange, og det kan i den grad både ses og mærkes. Værst er det, at der stadig er mange småfejl i spillet, og det selvom de burde være opdaget forlængst.

FUGLEPERSPEKTIV Undervejs kan du naturligvis komme op i højderne og skyde fjender fra en fordelagtig position. Se bare på ovenstående billede.

hokuspokus som Ubisoft bruger.

At lægge støtte- og dækningsild ud og derefter flankere fjenden, er dine vigtigste taktikker, og husk at holde hovedet lavt, for selv få træffere kan sende sergent Baker i graven. Styringen af dine medsoldater forløber for det meste gnidningsfrit, så længe du ikke stresser for meget med at dirigere dem rundt. En halv centimeter ved siden af med sigtekornet, når ordren gives, kan resultere i, at dine kammerater stormer tværs over ingenmandsland for at løbe hen mod fjenden, i stedet for at beskyde dem, som du egentlig ville have dem til. Dine kammerater blev bestemt ikke født i går, og er generelt gode til selv at positionere sig, når de indtager et nyt dække. Enkelte gange fik de faktisk nedkæmpet grupper af tyskere, som jeg ikke

**Den trofaste leder
MATTHEW BAKER**

Baker er gruppens leder. Han er 25 år gammel, fra St. Louis og har masser erfaring fra hans tid i Normandiet. Han har mistet halvdelen af sin originale gruppe af folk, og dette tynger ham i den grad.

**Ham den røde
JOE HARTSOCK**

Joe var også under Bakers befaling i Normandiet, men er sidenhen blevet forfremmet til Sergeant. Han tør tage de svære beslutninger, og ved godt at mænd dør i kamp, uanset hvad han beslutter sig for. Han er fra Laramie.

engang havde opdaget. Generelt er balancen god i Hell's Highway, og selv hvis du ikke har spillet taktiske spil å la det her for, er det ikke uoverskueligt. Tyske forstærkninger, artilleriild og dække, som bliver skudt i stykker med tiden, tvinger dig til at holde tempoet oppe, og det er når tilpasse mængder af stress og tempo tilføres, at Hell's Highway excellerer. Desværre forsvinder netop dette, tempoet altså, når du kommer til enkelte sektioner, hvor dine grupper tages fra dig og du f.eks. skal rydde et hus alene.

Det lyder ganske vist groft, og også lidt for hårdt at sige det, men jeg fristes til at påstå, at hvis du har spillet de tidligere Brothers in Arms-spil, har du også spillet Hell's Highway. Det er en overdrivelse, men at serien ikke rigtig foretager nogle nye ting, er ikke til at benægte. Det er det meste af vejen finpudset og veludført, og det er fedt at se et krigsspil med moralske værdier, der ikke bare drukner i al blodet, men serien trænger til en mindre overhaling.

Udskydelsen af Hell's Highway kan mærkes, både grafisk og spillemæssigt. Forvent ikke noget nyt, dette tilbyder Hell's Highway ikke.

._Martin B. Larsen

KARAKTER 7/10

Grafik 6/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

MERE AF DET SAMME

- God taktisk indfaldsvinkel. Autentisk atmosfære.
- Solosektionerne. Serien står lidt i stampe

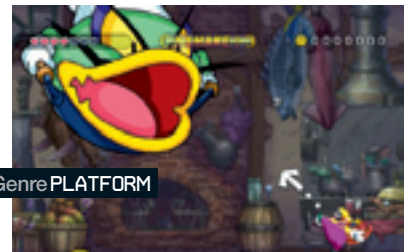


DET NYTTER INTET VENNER Det er mildt sagt et interessant valg af Gearbox, at vælge en operation, som gik gruelt galt og endte i en sand masse af de allierede styrker. Men igen er det med til at demonstrere seriens humane pointe om krigens nytteløshed.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Marios knap så vellidte bror, er ude efter kolde kontanter

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



Genre **PLATFORM**

2D GRAFIK er ved at være en sjældenhed, men i Wario Land, er alt bygget op om de håndanimerede figurer.

The Shake Dimension er lavet til GameCube, og det ses alt for tydeligt, da Wario indtager den første bane. Store, grimme rammer ligger sig rundt om det firkantede billede, og forsøger så med nogle kister og lidt andet tingeltangel, at udfylde den resterende del af din fladskærm.

Imponerende er det ikke, og selvom det måske er ude i kategorien for detaljeritteri, så virker det tyndbenet ikke at forsøge, at fylde hele skærmen ud med Wario Lands underfundige, håndtegnede grafik. For imponerende, samt en sjat nostalgisk, er grafikken absolut. En håndanimeret Wario løber storpustende hen over skærmen, mens pyramider, knejsende bjerge, en funkende stjernehimmel og en frodig jungle, agerer postkortsidyl i baggrunden. Det er som at sætte evolutionen af Super Mario Bros. i maskinen, minus de to rørlæggers.

Hvad der til gengæld ikke altid virker lige godt i Wario Land: The Shake Dimension, er styringen. Mens almindelige hop, løb og slag er til at udføre med Wii-moten lagt som en controller mellem dine hænder, så bliver det straks værre, når Wario forventer, at du ryster en pose penge eller sender fjender flyvetur. Det samme gør sig gældende ved Warios gulvslag. Egentlig er det rimelig let at vifte controlleren nedad, men forskellen på at gøre det og trykke på en knap, er så lille, at jeg ikke forstår, hvad det præcis er, der gør, at Wario Land bare er så meget bedre på den måde. Til gengæld er der både balance og styring i ubåden og den ethjulede cykel, som Wario senere får adgang til.

Som spiloplevelse er Wario Land: The Shake Dimension nok mest for dem, der savner et godt, gammeldags platformspil med utallige genspilninger af samme bane, for at få fat i de sidste mønter, skattekister og glimtende diamanter. Det er et nostalgisk gensyn med en gylden fortid.

._Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

Grafik 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

ACTIONFYLDT, MEN MED FEJL

- Flot håndanimeret grafik. Variationen i banerne.
- Visse styringsmæssige problemer. Føles kort.





LEGENDARY

Pandoras Æske er blevet åbnet, og med geværild og magiske kræfter, skal du lukke den

Platform X360/PS3 Udvikler SPARK UNLIMITED Udgiver ATARI Premiere 24. OKTOBER Antal spillere 1-8 Testet version X360, PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION

HEEERE'S DECKARD

Det virker måske dumt at slås mod en varulv med en brandøkse, men da bæstet ikke dør, før du har hugget hovedet af den, er det faktisk slet ikke så dumt. Her er vi i London. Himm, en varulv i London?



KRUDET SKAL DER TIL Fabeldyr eller ej, uanset, hvilket fantasifuldt uhyre, du er oppe imod, som f.eks. denne minotaur, kan det aldrig skade, at sende tres kilo varmt bly ind i fjæset på den. Men det bliver unægteligt en smule ensformigt.

Turning Point: Fall of Liberty. Tag lige et øjeblik for dig selv og tænk tilbage på marts tidligere i år, og tænk på Turning Point. Tænk på demoen, der fik spillernes verden over til at stemple spillet som årets ringeste, allerede en måned inden det udkom. Tænk tilbage på de døde blikke i de forvirrede nazisters øjne, da du plaffede dem ned, mens de hjælpeløst sad fast i en væg eller et møbel.

Den forfærdelige demo, du måske prøvede varede ti minutter. Det fulde spil var meget længere, men var bare mere af det samme. Meget har man kunnet sige om Spark Unlimited, udvikleren bag den fatale spillemæssige fadæse, og nu kan man sige en ting mere: de er tilbage! Egentlig er Legendary ikke udviklet af helt det samme hold, som lavede Turning Point, selv om jeg ellers har svært ved at tro det. De samme fejl og mangler går nemlig igen med så få forbedringer, at hvis det ikke er lavet af samme folk, må det være lavet af de samme folks identiske, enfoldige tvillinger.

I historien indtager du rollen som mester-tyven Charles Deckard, der fra en indflydelsesrig forretningsmand, får pålagt opgaven om at stjæle Pandoras Æske, den selv samme æske, der fortælles om i græsk mytologi, hvor den unge kvinde Pandora åbner gudernes forbudte æske, og slipper kaos og ondskab



FAKTA

HISTORIEN OM EN GAMMEL ÆSKE

Sagnet om Pandora og om, hvordan hun åbnede gudernes forbudte æske, og derved slap alle menneskehedsens dærligdomme løs i verden, stammer fra græsk mytologi. I Legendary er æsken blev fundet på havets bund, og er derefter kommet på museum, indtil du forsøger at stjæle den og ender med at åbne den igen. Og så bryder helvede ellers løs. Det er en god ide, der bare ikke realiseres ordentligt.

TIPS

SPIL I STEDET

Call of Duty 4: Modern Warfare 3/18 PC/X360
Tempo, action og genrens pt. bedste styring, gør COD4 til et unikum.

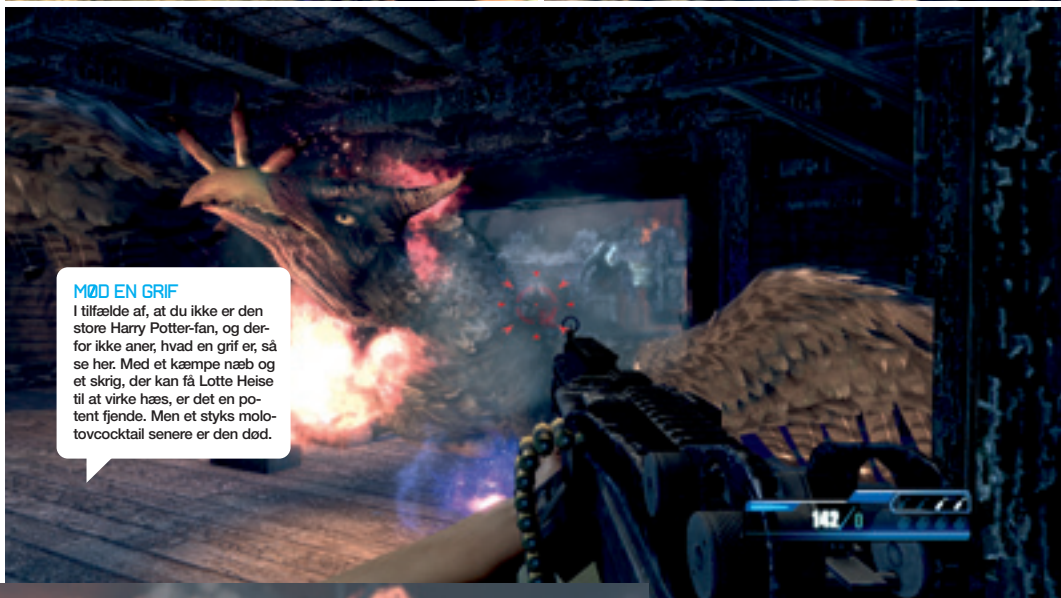
løs i verden. For at gøre en forvirret og ligegyldig historie kort, kommer du til at aktivere dommedagsæskens, da du forsøger at stjæle den fra et museum, og snart er New York ved at blive splittet ad af flyvende griffer og en tredive etager høj gigant.

Samtidig blev du smittet med en slags magi, evnen til at kontrollere livskraften fra de mange uhyrer, eller animus, som den også kaldes. En evne, der nok skal komme dig til gavn senere. To uenige fraktioner kæmper begge om besiddelsen af Pandoras Æske, og du er fanget midt i det hele. Historien er fortalt skabelonskåret, uden indlevelse fra skuespillernes side, men

værre er, at mellemsekvenserne nogle gange hakkede så meget, så dialogen gik fuldstændigt tabt. Jeg nedlagde en kæmpe i New York og dukkede fem minutter senere op i London, uden helt at vide hvorfor. Jeg håber, det er mit anmeldereksemplar af spillet, der har været vrøvlet med, men det kan kun tiden vise.

Kort efter du forlader museet i starten, er det syn, der først møder dig, faktisk ganske imponerende. En kæmpemæssig lyskegle strækker sig fra museets tag og helt op i skyerne, vinduer og bygninger flås fra hinanden og enorme griffer flyver ned fra himlen og kaster rundt med bilerne. Men, men, men, desværre

SOM DET SES PÅ disse billeder, er ildeffekterne faktisk ganske pæne, og når New York splittes ad af fabeldyr, ser Legendary til tider ganske pænt ud. Som sidebemærkning kan det nævnes, at pistolen til venstre, er ligeså effektiv som en hundeproppistol under vand, så brug hellere brandoksen.



MØD EN GRIF
I tilfælde af, at du ikke er den store Harry Potter-fan, og derfor ikke aner, hvad en grif er, så se her. Med et kæmpe næb og et skrig, der kan få Lotte Heise til at virke hæst, er det en potent fjende. Men et styks molo-tovcocktail senere er den død.



HÆMPE KÆMPE Det er ikke kun mindre monstre, der er ude efter dig. Også deres væmmelige storebrødre kigger forbi, og så må man jo frem med det tunge skyts.

skal der ingenting til, før hele illusionen om en storby under angreb, falmer og ødelægges helt. Igen har Spark nemlig gået efter en episk følelse af massedestruktion, hvilket som idé er fint nok. Problemet er bare, at de igen har valgt at lade det hele være situationsstyret. For hvert skidt, du tager, vil en hændelse blive sat i gang, men står du stille i bare et øjeblik, går det hele i stå og snart forsvinder lydeffekterne også, og pludselig føler du dig som en filmstatist, der har forvildet sig ind på den forkerte kulisse og lige har ødelagt optagelserne.

Prisen betales for alvor, hvis du kommer til at dø og er tvunget til at vandre igennem hele scenariet en gang til. Hvad der første gang virkede nogenlunde levende, er nu totalt dødt, og når du for anden gang stormen hen til en skrigende grif og begynder at hamre løs på dens ankler med en rusten brandøkse, uden den overhovedet ænser, du er der, så er den



FAKTA

FORTIDENS SPIL

Spark Unlimited fik voldsom kritik efter Turning Point, og har derfor forsøgt at skære sig ind til benet i genren og droppe alt det overflødige. Det er fremgang, men har du selv lyst til at spille noget, der føles som om, det burde være udgivet for 7-8 år siden? Udvikleren er seriøst nødt til at finde ud af, hvad de virkelig vil og hvad der skal ske.

altså virkelig gal. Uanset hvilket område, du befinder dig i, er det den samme smalle korridor, du er på vej igennem. Nok skifter korridorens vægge mellem at bestå af murbrokker, biler eller væltede togvogne, men korridoren forbliver der fra start til slut. At actionspil er lineære og ikke indeholder store opdagelsesmæssige friheder, er der intet nyt i, men det må ikke være så pinligt gennemskueligt, som det er i Legendary. Igen viser teaterkulissen sit grimme ansigt.

Spark har efterhånden bevist, at de intet aner om at lave spil, men til gengæld har de en livlig fantasi, og den kommer gudskelov til sin fulde ret i Legendary. For en gangs skyld skal du hverken skyde nazister, rumvæsener eller terrorister, og det er et glimrende udgangspunkt. Lavaspyttende ildmonstre, griffer og elitesoldater, er blot nogle af de fjender, du møder, og det føles dejligt varieret.

Undskyldninger skal der nok komme masser af, men når du kan nedlægge en varulv, fordi den igen sidder fast i en bunke murbrokker, eller du ikke kan ramme en fjende, selv om du sender halvtreds kugler lige mod hans overkrop, så er alle undskyldninger utilstrækkelige. I sagnet lærte Pandora af sine fejl. Det har Spark ikke gjort, og tror jeg godt, vi kan begynde, at konstruere vores egen Pandoras Æske til Spark seneste projekt.

Martin B. Larsen

KARAKTER 4/10

Grafik 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 4/10 Holdbarhed 3/10

GAMMELDAGS ACTIONSPIL

- Varierede fjender. Et par visuelt pæne øjeblikke.
- Døde, lukkede miljøer. Skidt styring. Ringe multiplayer.

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

Professor Layton løser mysteriet om guldæblet

Platform **NDS** Udvikler **LEVEL 5** Udgiver **NINTENDO**
Premiere **7. NOVEMBER** Antal spillere **1**
Testet Version **NTSC** Anb. Alder **3+**



Genre **PUZZLE**

GRAFIKKEN er strålende, atmosfærefyldt og anderledes.

Professor Layton and the Curious Village er ikke rigtigt et rollespil, eller for den slags skyld et eventyrspil. Det er mere et gadespil af den slags, Nintendo har tjent styrkende på de senere år, der så igen er syet sammen med kortere og længere mellemsekvenser, hvor den gentlemanagtige Layton og hans purunge assistent, drages længere og længere ind i et mordmysterium og jagten på det dyrebare klenodie The Golden Apple.

Gåderne er ikke altid lige lette. Til at begynde med er de enkle, letforståelige og i høj grad præget af, at du bare tænker dig en smule om, men som du bevæger dig længere ind i byen, bliver de også mere vanskelige at håndtere. Nogle er sågar rene talgæder, og da jeg af flere omgange havde svært ved matematik i skolen, så låste jeg nogle gange bare helt af i hjernen, fordi jeg fortalte mig selv, at det sikkert krævede en sammenblanding af Pythagoras' formel, noget med pi og en passer, for overhovedet, at kunne lade sig gøre – og det gør det aldrig. Alt har en enkel løsning.

Kædet sammen med en grafik, og ikke mindst en lækker stylus-styring, der i den grad kun kan lade sig gøre på Nintendo DS, fungerer Professor Layton and the Curious Village strålende. Grafikken er betagende, som taget ud af ældre Studio Ghibli-film, og spillet mange personer er afrundede, sjove, og for det meste også en smule specielle. Minusser i Professor Layton er der meget få af, og et af dem er helt åbenlyst; når historien er gennemført, så er historien gennemført. Det tager ca. 12-15 timer, alt efter, hvor meget, du hænger fast i gåderne, men så kan du også klappe gåderne sammen. Det er dog en mageløs oplevelse så længe det står på, og det er jo det væsentligste.

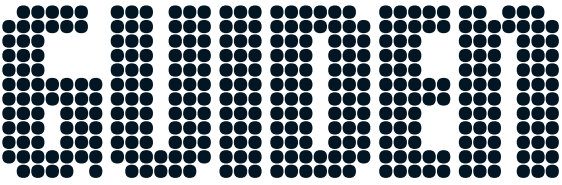
Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10

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

ET PUZZLE-SPIL MED EN HISTORIE

- Stemningsfyldt lyd og grafik. Varierede gåder. God historie.
- Meget statisk. Ingen genspilsværdi.



GAMEREACTORS INDKØBSGUIDE Vi hjælper dig rundt i junglen

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillekonsol er et muskelbundet med Blu-ray afspiller

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPILTITTEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	NY Little Big Planet	Platform	Sony	10/10
	Ekstrem ambitiøst, flot, anderledes og et spil som PlayStation 3 virkelig har brug for. Vi elsker det!			
2	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
	En enorm sandkasse med helt ufattelig mange udfordring og en bundsolid historie. Nyd det!			
3	Metal Gear Solid 4	Action	2K Games	10/10
	Kojimas sidste fortælling om Snake og Metal Gear universet, med kompleks historie og utrolige scener.			
4	Uncharted: Drake's Fortune	Action	Sony	9/10
	Nathan Drake er den perfekte eventyrer i dette brag af et actionspil. Flot, filmisk og meget spændende.			
5	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	9/10
	PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.			
6	Assassin's Creed	Action	Ubisoft	9/10
	Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.			
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
	Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.			
8	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
	Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.			
9	NY Saint's Row 2	Action	THQ	9/10
	PS3-spillere fik ikke originalen, og derfor er der god grund til at kaste sig frådende over fortsættelse.			
10	Pure	Racing	Disney	9/10
	Poleret og lækkert ræs i ægte arkadestil. Pure er spillet du har ventet på i årevis. Fremragende.			
11	Condemned 2: Bloodshot	Action	Sega	8/10
	Monolith har lavet en skræmmende god opfølger med masser af gys og grove øjeblikke.			
12	NY Wipeout HD	Racing	Sony	8/10
	Strålende, hurtig og farverig højhastighedsracer, der er værd at pine bredbåndsforbindelsen for.			
13	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollespil	2K Games	8/10
	Flot, stort og langtidsholdbart rollespil, der bliver ved med at forundre og underholde. Virkelig godt.			
14	Motorstorm	Racing	Sony	8/10
	Grus, mudder og ørkensand fræses til ukendelighed i dette racing-spil med en fed attitude.			
15	NY Dead Space	Action	EA	8/10
	God sammenblending af Resident Evil, Gears of War samt en masse filmreferencer. Meget underholdende.			

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

SKAL SPILLES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / 2K GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle.

Bedste øjeblik: Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enorm by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato.

Til dig som: Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.



SKAL SPILLES

LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE / SONY

Hvad handler det om: Du er en lille og ekstrem nuttet kludedukke, der skal kæmpe dig igennem alverdens farverige miljøer, mens du indsamle klistermærker og andet godt.

Bedste øjeblik: Når du opdager, at Little Big Planet ikke bare er et platform-spil med en overdådig fysik, men også opdager, at det kan sparke din kreativitet op på et helt nyt niveau med masser af fremragende muligheder for at lave din egen verden.

Til dig som: Savner muligheden for at slippe en kludedukke løs i dine egen kreatiøner - og så til dig der savner fornøjelse i spilbranchen.



SKAL SPILLES

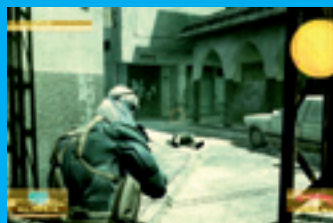
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI

Hvad handler det om: Krigsførelse er blevet privatiseret, og de frygtede Metal Gear våben er vækket til live igen. Snake er den eneste der kan stoppe den kommende dommedag.

Bedste øjeblik: Første gang du for alvor oplever kaoset på krigsmarken, og indser at Kojima og resten af holdet ikke har sparet nogen steder. Det er vanvittigt smukt, skræmende og absolut unikt.

Til dig som: Elsker at skulle snige dig afsted, udtænke en plan for du handler og kan holde styr på den mærkværdige historie.



UNDGÅ!

GENJI 2

SONY / SONY

Hvad handler det om: Du er en samurai i det feudale Japan, der skal redde alle og alt, og helst flere gange. Og så skal du høre på de mest ørebledende ringe dialoger, der findes i nutidens computerspil. Rædselsfuldt.

Værste sted: Når du hamrer løs på en fjende, kameraet skifter position, og du så bliver totalt desorienteret. Vi hader fastlåste og udelige kamerapositioner, og Genji 2 har dem i hobetal. Og så er der naturligvis det pinlige stemmeskuespil. Ubehageligt.

Vælg i stedet: Uncharted: Drake's Fortune, der har masser af fremragende øjeblikke.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **229 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

NR.	SPLITITEL	KARAKTER
1	God of War: Chains of Olympus	8/10
2	Final Fantasy VII: Crisis Core	8/10
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
4	Daxter	9/10
5	Lumines	9/10

MICROSOFT XBOX 360

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

INFO

Fabrikant **MICROSOFT**
 Premiere **2 DEC 05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vægt **3,2 KG**
 Mål **389x83x258**
 Pris **2299 KR**
(ARCADE), **3899 KR**
(PREMIUM), **4899 KR**
(ELITE)

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



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	SPLITITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Fabelagtigt actionspil med snorlige kontrol, tunge våben og masser af fremragende grafik. Mesterligt!	Action	Microsoft	10/10
2	Halo 3 Master Chief vender tilbage i et brag af en afslutning. Bungie har kælet for alt, og du bliver ikke skuffet.	Action	Microsoft	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
4	Grand Theft Auto IV Mesterlig sandkasse med flotte biler, vanvittige våben og en langt mere dystre historie. Vi elsker det.	Action	2K Games	10/10
5	Braid Tidsmanipulation og gammeldags platformspil, med geniale ideer og oceaner af charme. Fabelagtigt	Action	Microsoft	10/10
6	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
7	Colin McRae: Dirt Flot, fyldt med fartfølelse og intet mindre end brutalt. Dirt er en genoplivning af serien.	Racing	Codemasters	9/10
8	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
9	Mass Effect Bioware drager igen ud i rummet, denne gang i et actionpræget rollespil, der er ufattelig dragende.	Rollespil	Microsoft	9/10
10	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejermorder.	Action	Ubisoft	9/10
11	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
12	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	Take Two	9/10
13	Saint's Row 2 Endnu en velfungerende sandkasse, fyldt til randen med ekstraopgaver og masser af solid humor.	Action	THQ	9/10
14	Star Wars: The Force Unleashed Tag rollen som Darth Vaders hemmelige lærling og uddel grumme prygl til dem, der står i vejen for dig.	Action	Lucas Arts	8/10
15	Viva Pinata: Trouble in Paradise Herlig have- og zoologisk-simulator, der er strammet kraftigt op i forhold til originalen. Gennemført.	Strategi	Microsoft	8/10

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

SHAL SPILLES

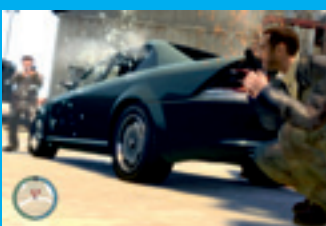
GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / 2K GAMES

Hvad handler det om: Du er Niko Bellic, der som nyankommet til Liberty City, forsøger at finde ind til kernen i det gode liv sammen med din fætter Roman. Men som altid opstår der problemer, og det varer ikke længe før, du igen må trække i arbejdstøjet og gå i kamp mod byens hårde kriminelle.

Bedste øjeblik: Alt er det bedste øjeblik i Grand Theft Auto, der med et helt enorm by, god grafik og masser af missioner, er det bedste spil i serien til dato.

Til dig som: Kun vil have det bedste af det bedste. Strålende underholdning hele vejen.



SHAL SPILLES

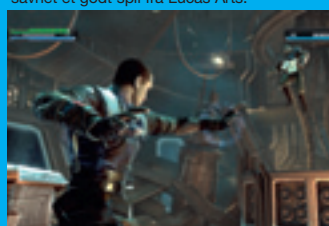
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

LUCAS ARTS / ACTIVISION

Hvad handler det om: Du er Darth Vaders hemmelige lærling, der sendes ud for at udrydde jedi-riddere, men som samtidig opdager, at der foregår andre og større ting i universet. Og hvad gør du så ved det?

Bedste øjeblik: Når du sender en hjælpeløs Stormtrooper op i loftet, herefter ned i gulvet og til sidst gennem landskabet, før han lander som en bunke ubrugelige knogler og lidt kød. Fysikken er mageløs.

Til dig som: Som elsker Star Wars, og har savnet et godt spil fra Lucas Arts.



SHAL SPILLES

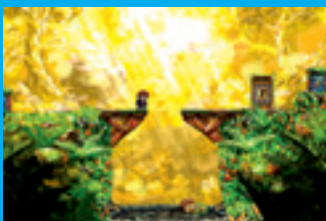
BRAID

NUMBER NONE / MICROSOFT

Hvad handler det om: Hvad der ligner et simpelt platformspil, er en tidsmanipulerende klassiker på samme højde som Portal. Tims vej gennem forskellige episoder i hans liv, kræver at du holder tungen lige i munden og bruger hjernen på måder du normalt ikke ville.

Bedste øjeblik: Når det pludseligt går op for dig, at en opgave der hidtil har virket umuligt, viser sig at have en aldeles simpel løsning.

Til dig som: Kunne lide den slags alternativtænkning som var påkrævet for at gennemføre et spil som Portal.



UNDGÅ!

LEGENDARY

SPARK UNLIMITED / RTRRI

Hvad handler det om: Du er stortytven Deckard, der hyres til at stjæle en boks, der senere skal vise sig at være den sagnomspundne Pandoras Æske. Da den åbnes bryder helvede løs, og det bliver dit job, samt dit gævers, at få dem tilbage i æsken.

Værste øjeblik: Når man opdager at Legendary på mange måder ligner Turning Point, og ikke bare er uopfindsomt, men også nummer en del tekniske fejl. Skuffende.

Vælg i stedet: Halo 3, Bioshock eller andre højprofilerede actionspil som vi allerede har givet skyhøje karakterer og rosende ord.





NINTENDO DS

INFO

Fabrikant **NINTENDO**
 Premiere **11 MARS 05**
 Medie **DVD**
 Vægt **235 G**
 Mål **149x95x29**
 Pris **199,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 DS

NR.	SPILTITEL	KARAKTER
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Meteos	9/10
5	NY Professor Layton and the Curious Village	8/10

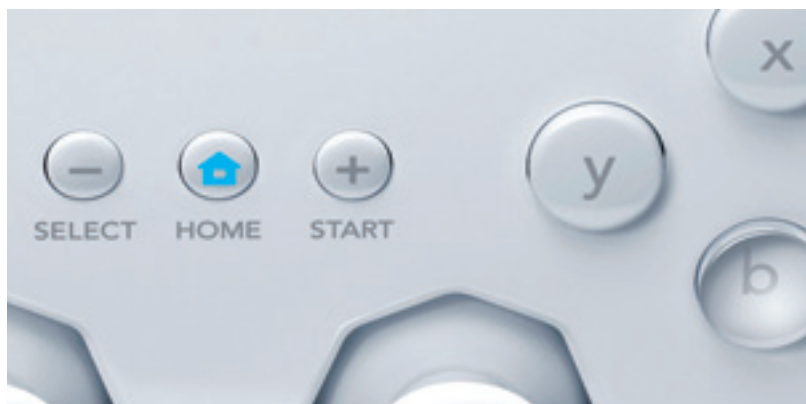
NINTENDO WII

Nintendo revolutionerer spilkontrollen med deres seneste konsol

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 WII

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy	Platform	Nintendo	10/10
	Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et sandt mesterværk. Fremragende underholdning.			
NY 2	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Eventyr	Capcom	9/10
	Den elskede eventyr-genre får en genfødsel med masser af sjove gåder og knivskarp kontrol.			
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Eventyr	Nintendo	9/10
	Link er tilbage for at redde hele kongeriget og du skal naturligvis hjælpe ham. Langt og godt spil.			
4	Boom Blox	Puzzle	EA	9/10
	Fremragende puzzle-spil der blander klodsmajor med domino, og som har en knivskarp kontrol.			
5	Super Paper Mario	Platform	Nintendo	8/10
	Flot, sjovt og langt platformeventyr, hvor du i den grad leger med dimensionerne. Skent at spille.			
6	Metroid Prime 3: Corruption	Action	Nintendo	8/10
	Samus er tilbage med strålende kontrol, og en spændende afslutning på en fortræffelig trilogi.			
7	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	8/10
	Mario Kart-feberen raser igen, og dette er en herlig udgave af det fængende koncept. Køb det.			
8	Mercury Meltdown Revolution	Puzzle	Atari	8/10
	Det har aldrig været sjovere at guide en klump kviksølv rundt. Gode og tit ret svære baner.			
9	Wario Ware Smooth Moves	Party	Nintendo	8/10
	Han er gal, hans mange mini-spil er kaotiske, sjove og grænser til det vanvittige. Vi elsker det.			
10	Rayman Raving Rabbids	Party	Ubisoft	8/10
	Rayman viser hvordan mini-spil-konceptet skal gores. Vi elsker de små og tit gale spil. Herligt!			
11	NY De Blob	Action	THQ	7/10
	Herligt sammenrend af sød grafik, en plasken med farver og et utal af morsomme tidsbaserede opgaver.			
12	NY Wario Land: The Shake Dimension	Platform	Nintendo	7/10
	Lækker 2D-grafik, masser af baner, en rimelig brug af Wii-motens funktioner og en gal Wario!			
13	Mario Strikers Charged Football	Sport	Nintendo	7/10
	Mario og vennerne viser hvordan fodbold med tricks og underlige baner kan være yderst givende.			
14	Battalion Wars II	Strategi	Nintendo	7/10
	Strategisk velovervejet og dybt. Hvis du elsker at kommandere rundt med tropperne, så slå til.			
15	Geometry Wars: Galaxies	Puzzle	Vivendi	7/10
	Hvis først du bliver bidt af konceptet, så kan du godt vinke farvel til ugerne. Meget, meget fængende.			

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

SKAL SPILLES

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Verden bedste blikkenslager må endnu engang redde prinsesse Peach, og dette er naturligvis bare en undskyldning for masser af sjov og ballade i hele galaksen. Kort sagt: Historien er lige gyldig. **Bedste øjeblik:** Variationen banerne imellem, iderigdomme i deres opbygning. De farverige fjender og de mange forskellige designmæssige ideer. Fremragende hele vejen. **Til dig som:** Har brug for at få samme følelse, som du havde, da du smed Super Mario 64 i din Nintendo 64, bare mere dig i ugevis. Dette er absolut en nyklassiker.



SKAL SPILLES

DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

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

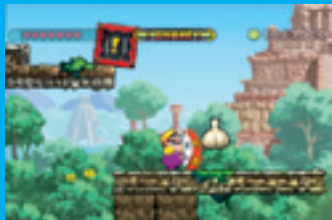


SKAL SPILLES

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

NINTENDO / NINTENDO

Hvad handler det om: Du er Marios onde nemesi Wario, der endnu engang skraber til dig af mammon, mens du redder en masse alfer fra deres fangeskab. Ja, okay historien er vist ret så lige gyldig, det kan vi godt se. **Bedste øjeblik:** At finde den absolut sidste mønt, så du ved, at du har støvsuget hele banen for alt er værdi. Wario Land er for dem, der vil se og have alt i spillet. **Til dig som:** Savner 2D-grafik i moderne spil, og som gerne vil have et traditionelt platform-spil med en række mindre fornyelser.



UNDGÅ!

NITROBIKE

UBISOFT / UBISOFT

Hvad handler det om: Vist nok motorcykler, man skal drøne rundt på mudrede baner med. Det er bare svært når kontrollen er manglende, banedesignet helt igennem råddent og grafikken decideret pinlig. **Værste øjeblik:** Nitrobike er generelt helt forfædeligt, men når du først går online, så mister du nærmest efterfølgende lysten til at leve. Muligvis et af de værste spil i år. **Vælg i stedet:** Rigtig gode racing-spil til Wii hænger absolut ikke på træerne, men vi forslår at du kigger dig om efter noget andet, usænt om du elsker motorcykler eller ej.





DS: LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

LOMMEN LEVEL 5 / NINTENDO

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



PSP: GOD OF WAR

READY AT DRAWN / SONY

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

PC / WINDOWS

Spilverdens mest populære platform med mange muligheder

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2 Det originale spil er stadig en fremragende oplevelse, men Orange Box har mere indhold til dig.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittigt stort rollespil i en total åben verden. Smuk grafik og uendelig mange muligheder. Strålende.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Half-Life: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
4	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
5	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk kørelæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
7	Crysis Ekstremt flot actionspil, der i den grad giver konsollerne baghjul på det grafiske område. Skönt!	Action	EA	9/10
8	Warhammer Online: Age of Reckoning Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Rollespil	EA	9/10
9	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Strategi	EA	8/10
10	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
11	Supreme Commander Dybt strategi-spil med en lækker grafik og masser af muligheder. Virkelig strålende underholdning.	Strategi	THQ	9/10
12	Mass Effect Den bedste blanding af rollespil og science-fiction nogensinde, fra holdet der gav Baldurs Gate.	Rollespil	EA	9/10
13	Company of Heroes Virkelig gennemført strategi-spil, der vil få dig til at gribe fat i armlænet på kontorstolen. Bundsolidt.	Strategi	THQ	9/10
14	Splinter Cell: Double Agent Sam Fisher når helt nye højder i denne spionthriller, hvor du skal balancere mellem godt og ondt.	Action	Ubisoft	9/10
15	Neverwinter Nights Gary Gygax er død, men hans ideer lever videre i dette strålende rollespil. Du vil elske det her.	Rollespil	Atari	9/10

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

SKAL SPILLES

MASS EFFECT

BIOWARE / EA

Hvad handler det om: Galaksen er blevet samlet, men mistroen er stadig stor i mellem de forskellige fraktioner, og en ny fjende varsler dommedag. Genren er rollespil, men der er samtidigt blevet plads til en action og moralske valg, der vil vise hvem du er.
Bedste øjeblik: Når du begynder at kunne mærke hvordan de lærte evner giver dig valg du ellers ikke ville have, både i kampsituationer og informative samtaler.
Til dig som: Kan lide en god science-fiction fortælling og selv ønsker at tage del i den. Histoiren er sublim og valgene mange.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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



SKAL SPILLES

SPORE

MAXIS / EA

Hvad handler det om: Ligesom tidligere gudespil, byder Spore dig på muligheden for forme dit egen væsen og civilisation. Forskellen er dog her at du kan guide udviklingen helt fra amøbe stadlet.
Bedste øjeblik: Når du ser hvordan dit væsen begynder at tilpasse sig omverdenen, og begynder selv at gå på opdagelse. Integrationen af dine venners væsener i din verden er og utrolig vellykket.
Til dig som: Elsker lettilgængelig strategi med masser af uforsøgte og originale situationer. Spore gemmer altid på overraskelser.

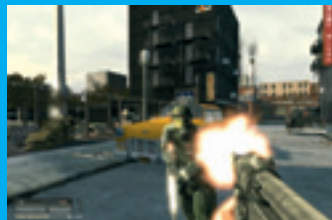


UNDGÅ

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS

Hvad handler det om: En bygningsarbejder, der griber geværet og giver tyskerne tørt på, da de forsøger at invadere Amerika. Men kan du redde USA fra det tredje rige?
Værste øjeblik: At opdage, at man efter at have tømt to magasiner, stadig ikke er i nærheden af at ramme ens fjender. Eller bare det, at se en tysker, sidde totalt fast i nogle murbrokker. Hold da kæft, det er skidt.
Vælg i stedet: Crysis, Half-Life 2, TimeShift eller et hvilket som helst andet actionspil. Turning Point er lige til skraldespanden.





RTR

ET TILBAGEBLIK PÅ DE BEDSTE SRPG'ER

1. FINAL FANTASY TACTICS

SQUARE ENIX 1997

Square havde kæmpet en brav kamp for at få Final Fantasy-serien gjort til den endegyldige rollespilsserie, og lige da folk troede, at de vidste, hvad de kunne forvente fra serien, udkom Final Fantasy Tactics. Yasumi Matsuno, der tidligere havde lavet Ogre Battle, tilsatte en helt ny spillemekanik, med fokus på strategi, og skabte samtidig Ivalice, en langt mere voksen Final Fantasy-verden. Resultatet var et rollespil, der for alvor grundlagde en helt ny vej for genren og samtidig viste, at konsolrollespil også kunne byde på seriøse historier om andet end hukommelsestab.

Med introduktionen af Final Fantasy Tactics, fik vi også et nyt land at rejse rundt i, nemlig Ivalice. Landet blev genbrugt i Final Fantasy Tactics Advance og fortsættelsen til Nintendo DS Lite, kaldet Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift. Det er dog originalen fra 1997, der stadig står som det bedste kapitel i serien, og det er også dette kapitel som Square Enix udgav på Sonys håndholdte PSP under navnet The War of the Lions. Anmeldelsen kan du finde online på vores site.

Vi har fundet de fem allerbedste:

STRATEGI-ROLLESPIL

Vi har brugt uendelig mange timer i selskab med Japans bugnende katalog af strategi-rollespil, og er nu klar til at afsløre vores Top 5-favoritter nogensinde



2. TACTICS OGRE QUEST 1995

Før Yasumi Matsuno kunne begynde arbejdet på Final Fantasy Tactics, udviklede hans om del af udvikleren Quest, spillet Tactics Ogre. Som efterfølger til strategispillet Ogre Battle, gik efterfølgeren helt nye veje og stadfæstede mange af de normer, som strategirollespil selv i dag gør brug af, ikke mindst job-systemet. Med sin mere tilgængelige spilbarhed og historie, rangeres Tactics Ogre stadig højere end Final Fantasy Tactics hos mange fans.



3. DISGAEA NIPPON ICHI 2003

Den lille japanske udvikler Nippon Ichi, besluttede sig med Disgaea for at vende op og ned på genren. Ud røg de seriøse historier, og ind kom i stedet fortællingen om den knapt så frygtindgydende dæmonprins, Larharl. Spillereglerne blev også fuldstændigt omskrevet, og pludseligt kunne man kaste med figurene, lave holdangreb, stemme om nye love og stige næsten uendelige erfaringsniveauer. Humoren er stadig noget af det bedste i spilregi.



4. SHINING FORCE CLIMAX 1992

I kampen mod SNES og dens mange rollespil, havde Sega brug for deres egne, og videreudviklede derfor Phantasy Star-serien, men slog sig også sammen med Climax, for at give deres helt eget bud på et strategisk rollespil. Shining Force havde utrolig lækker grafik, med karakterportrætter, der gav historien liv. Det var selvfølgelig de mange kampe, der bar værket, og her var Shining Force knapt så straffende, som resten af genren.



5. FRONT MISSION G-CRAFT 1995

Square besluttede sig for, at strategirollespil ikke kun skulle handle om monstre, sværd og magi, og udviklede derfor Front Mission, der i stedet fandt sted i en fjern fremtid. Fjender og venner var udskiftet med kæmpemæssige kamprobatter og deres piloter, og historien beskrev et politisk slagsmål, med en forestående verdenskrig, som det mulige resultat. Front Mission var et strålende bekendtskab.





MÅNEDENS FOKUS

JERNMANDEN

Iron Man er rendyrket superhelteunderholdning, når det er bedst

Iron Man

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst 7. OKTOBER

Playboyen, millionæren og ingeniørgeniet Tony Stark, er på en tur i Afghanistan for at fremvise sit nyeste våben, det mildest talt destruktive Jericho-missil. Med sit enorme våbenfirma Stark Industries er han nemlig den førende forhandler i verden, når det kommer til nye våben. Men alt ændrer sig, da Stark bliver fanget og næsten dræbt af en flok ekstremister. Kun et bilbatteri holder hans beskadigede hjerte i gang, og ekstremisterne beordrer ham til at bygge missilet til dem. I stedet bygger Stark på ingen tid en ultrarobust jernrustning med indbyggede våben og en uanet styrke. Resultatet er svingende, men på destruktiv vis formår Stark at undslippe terroristerne og komme hjem

til USA. Hjemme går det rigtig godt for Stark Industries, og det er derfor også til ekstrem stor ærgrelse for Starks skumle vicedirektør Obadiah Stane, da Tony vil have våbenproduktionen lagt på hylden. Hans oplevelser i Afghanistan har nemlig ændret Tonys holdning til krig og våben.

Iron Man-filmen er en oprindelseshistorie, på både godt og ondt. Dog er det heldigvis mest godt, rigtig godt. Robert Downey Jr. i hovedrollen som den skrappelløse blæserøv Tony Stark, kan i mine øjne ikke være et mere passende valg. Downey Jr. er Iron Man, ned til mindste detalje, og det ved han også selv. Hans altdominerende tilstedeværelse i filmen er alene et kig værd, og selvom man ved siden af får godt skuespil fra både Gwyneth Paltrow som Starks sekretær Pepper Potts og Terrence

Howards' Løjtnant James Rhodes, så overskygger Downey Jr. alt og alle.

Ser man på filmen som helhed, kan man dog ikke undgå at bemærke visse, dog ikke fatale, fejl og mangler. Plotthuller, er der en del af, og flere steder fejler logikken også, såsom, hvordan Stark kan få lov til at bygge en kæmpemæssig metaldragt, uden at terroristerne opdager noget. Slutopgøret mellem Iron Man og Stanes kæmperobot er heller ikke så storslået, som jeg kunne have håbet på.

Men når alt kommer til alt er Iron Man både smart, sjov, effektivt, og proppet til randen med fantastisk skuespil og en af de mest underholdende superhelteopbygninger længe. At følge Stark kreere sin Iron Man-dragt, er bare noget der skal ses. Jeg forventer toeren med meget stor spænding. **8/10**



Semi-Pro

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

Will Ferrell spiller hovedrollen som Jackie Moon, en flatteret popsanger og nuværende ejer, træner og medspiller af basketballholdet Flint Michigan Tropics. Jackie Moon er en fabelagtig promotor og underholder, men hans talent for at træne sine spillere, er på niveau med David Hasselhoffs sangtalent. Da holdet pludselig risikerer, at blive smidt ud af ligaen på grund af manglen på talent og tilskuere, må Jackie udtænke en plan for at blive i ligaen. Løsningen bliver en række obskure påfund som anvendelse til startunderholdning, samt en veteran spiller i form af den upopulære Monix (Woody Harrelson). Snart går det op for spillerne, at Monix egner sig meget bedre som træner, og pludselig tager tingene fart. Semipro er en skabelonskåret underdogkomedie, når det er allerværst. Holdet med laveste fællesnævner får en sidste chance for at vise, at de kan præstere. Jovist, det er set en million gange før, og desværre både i drama og komedie henseende, er det set meget meget bedre. Semipro er dog ikke decideret ringe, bare set før. **5/10**



The Ruins

Genre **GYSER**
Udgivelse 21. OKTOBER
Tekst JESPER HNUJSEN

The Ruins tager udgangspunkt i en flok unge amerikaneres backpackerrejse i Mexico. De to kærestepar Jeff og Amy, samt Eric og Stacy, støder, et par dage før hjemrejsen, på tyskeren Mathias. Mathias fortæller dem om en ruin, som hans bror og veninde udforsker på selv samme dag, og nysgerrigheden blusser op hos de fire amerikanere. Det ender med, at de aftaler at tage ud til ruinen med Mathias den efterfølgende dag, og her tager tingene pludselig fart. Selvom filmen ikke byder på gevaldigt store armbevægelser, hverken fortællermæssigt eller effektmæssigt, så byder den derimod på overraskende solidt skuespil fra filmens fem hovedpersoner. Når filmen i sidste ende ikke får højere karakter, skyldes det primært, at den har svært ved at holde tempoet kørende. Selv med en spilletid på kun ca. halvanden time, er det svært at miste bare lidt af interessen, når filmen udelukkende udspiller sig på toppen af en ruin. Jeg vil anbefale folk filmen til en god gysersfilmaften med vennerne. Det kan den sagtens bære. **6/10**



Never Back Down

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

Den unge high school-elev og sportsentusiast Jack Tyler, bryder helt sammen, da hans far beruset kører ind i et træ og dør. Dødsfaldet bliver anvendt mod Jack på fodboldbanen, og da en modstander gør grin med hans fulde far, slår det klik. Jack slår modstanderen ned midt på banen. Videoer af Jacks oprin kommer hurtigt ud på nettet, og det skaber stor opmærksomhed, da Jack begynder på en ny skole. Hurtigt kommer han i snak med skolens populære pige Baja. Men selvfølgelig er Baja kæreste med skolens største idiot og mester i kampsport, Ryan McCarthy. Handlingen kan mildest talt ikke være meget mere banal og forudsigelig, og det er lidt surt, for undervejs kan man se, at den prøver at nå over den gennemsnitlige underdog-historie. Forholdet mellem Jack og hans tennispligende og kækkle lillebror er faktisk ret interessant og opløftende. Men Jack og resten er banden er samtidig hamrende ensidige. Never Back Down er, for at sige det kort, uninspirerende MTV-underholdning med nogle kampscener. **5/10**



Doomsday

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

Den tidligere Tomb Raider-model Rhona Mitra styrer løjterne under navnet Eden Sinclair. Da en dødelig virus, kaldet reaper-virusen, bryder ud i Skotland, bliver den unge Eden overgivet til det Britiske militær af sin mor. Kort efter isoleres Skotland af en gigantisk og lang mur. Der går 25 år, uden kontakt til det "døde" Skotland, da virusen pludselig viser sit grimme ansigt i England, og det resulterer i undtagelsesstilstand. Regeringens eneste håb er Eden Sinclair, en nu toptrænet superbabe med et fjernstyret kamera i det ene øje, og en stereotyp blanding af forskere og soldater som hendes hold. Ja, historien lyder rimelig ligetil, og byder hverken på chokerende twists eller et dybt persongalleri. Hvad Doomsday derimod byder på, er en legeplads, hvor gener og filmhenvisninger er blandet sammen i en modbydelig cocktail. Der er fuld fart på konstant, og jeg kan ikke udelade, at den visse steder sågar er underholdende, men den imponerer aldrig på noget tidspunkt, og det er en skam, når instruktørens tidligere bedrifter var små perler. **3/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

TROBADOUR

Peter Sommer beviser igen, at den smukke lyrik sagtens kan kombineres med det danske sprog

Peter Sommer
TIL ROTTERNE, TIL KRAGERNE,
TIL HUNDENE

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den gæve midtjyde, Peter Sommer, har nu kastet et tredje album af sig. Det er dermed tredje milepæl i solokarrieren, der lagde hårdt ud tilbage i 2004 med debuten På Den Anden Side. Dette album blev voldsomt populært i det ganske, danske land. Det var en anden side af Peter, der viste sig dengang. Han havde tidligere været den ene halvdel af konstellationen Superjæg, der naturligt nok blev erstattet af en solokarriere. På Den Anden Side indeholdt nogle ualmindelig velskrevne sange, der viste Peter som lidt af en rodløs troubadour, der legede meget med det enkle udtryk, og selvfølgelig ordene, i sin musik. Et nummer som Valby Bakke behøver vist ikke nogen yderligere introduktion, og vi husker alle denne undren over

denne nye, skæve tilgang til musikken og legen med de drevene pointer og jongleren med det danske glosse. En egenskab Peter Sommer behersker til det ypperste. Det beviste han også på efterfølgeren, Destruktive Vokaler, hvor han atter slog sig fast som en af Danmarks dygtigste ordsnedkere.

Nu er han altså tilbage på de bonede gulve, har trukket sig lidt fri af sine faste rammer i det østjyske Ry. En mand med noget på hjertet, der på mange måder er vokset i sit udtryk og bestemt ikke går i for små sko. Sådanne fornemmer jeg lidt Peter Sommer på dette album. Generelt var EP'erne ganske udmærkede, tilpas skæve, og derfor en frisk fornyelse af Peter Sommers udtryk. Albummet indfrier blot forventningerne om et alsidigt, løssluppet, stærkt melodisk

og lettere blødende album. Vi er med helt dernede, hvor man får jord under neglene, af at lege sammen med Peter – for senere at blive sendt til himmels med et musikalsk drive, der emmer så meget af overskud og svedig rock'n'roll. Førstesinglen Rødt Kort er et brutalt bud på et hit. Det fungerer fantastisk, og indgår i et nærmest sammensvoren sammenspil med resten af de funkklende demoraliserende stjerner på denne plade. Det lyder måske skræmmende, men det er det langt fra. Man ender i en helt anden sindsstemning, når der lyses til hårdtslående lyrik understøttet af tung rock, der rammer ligeså hårdt som stenhård beton i mellemgulvet. Det er altså ikke helt den spillende troubadour, der besøger os igen. Men derimod en anfører udi den brogede rock genre, der har fat i den fornuftige ende af lyrikken.

8/10



King of Leon

ONLY BY THE NIGHT

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Det er altid en kærkommen ting, når bands med succes ikke lader sig nøjes, men samler sig selv op, og finder nye veje mod stjernerne. Det er sket for familieforetaget Kings Of Leon. De er rimeligt etablerede i musikverdenen, og har også været frontmænd på store festivaler som Glastonbury i England. Men det afholder dem ikke fra at søge nye højder og udvikle sig. Der er sket en hel masse på dette fjerde udspil fra sydstatsdrenge. De har åbnet armene, de favner bredere, og de har nu fundet en mere tilgængelig lyd, der stadig har den kant og charme, som de i forvejen er nået så langt med. Det er virkelig ganske fantastisk at opleve, og jeg føler lidt, at jeg har fået et nyt og mere meningsfyldt forhold til dem og deres musik. Det her er virkelig et band, der formår at få det bedste ud af det de havde, og så drage det til nye og spændende græsmarker. Som afslutning vil jeg gerne fremhæve forsanger, Caleb Followill, eminent vokal, der især slår igennem på single Sex On Fire. Det er næsten en luns af himmelen. 8/10



Bo Kaspers Orkester

8

Genre JAZZ
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

De fire unge mænd fra Sverige, kan nu bryste sig af at have udgivet hele 8 studiealbum. Dermed er de vel nok også Sveriges bedst eksponerede jazzorkester, der nogensinde har set dagens lys. De er kendt for deres jazzede sound, den afdæmpede tilgang til tilværelsen og eftertænksom lyrik, som kun de der svenskere kan strikke det så underfundigt sammen. Det er jo alt sammen ganske behageligt, og de har også gjort det pænt i en lang årrække. Men på dette 8. album er det som om, de har tabt noget af deres umiddelbare charme i processen. Jeg skal ikke kunne sige, hvor de helt præcist fejler. Men de virker ikke så sprode mere. Som om de er blevet for voksne, og har mistet deres kejtede tilgang til omverdenen. Når det så er sagt, så er der selvfølgelig små vidunderer at spore på albummet. Nummeret November er en fantastisk skæring, der blot i sin titel har indhyllet alt hvad det underspillede nummer drejer sig om. Det burde have været bedre, men for nu, må vi affinde os med en mellemgod skive. 6/10

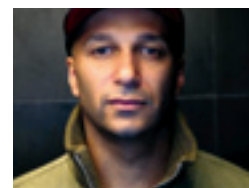


Ben Folds

WAY TO NORMAL

Genre SINGER/SONGWRITER
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Ben Folds, en klaverspillende mand, der tidligere har slået sine folder i som frontmand i gruppen Ben Folds Five. Nu er han passeret de 42 år, og har strikket et album sammen, hvor det bærende element er tangenter og vokal. Måske ikke noget dårligt udgangspunkt. Slet ikke, når man besidder et såkaldt klaver-talentsom Ben Folds. Men i en tid, hvor verden ikke lider det store afsavn på en ny og heteroseksuel udgave af Elton John, så er det måske lidt overflødig, ja, måske nærmest lidt irriterende, med endnu en klavertramp, der gerne vil nå langt ud over scenekanten med sine dybtfølede poesi og til tider dvælende klaverballader. Enkelte numre som Cologne, bliver bare trukket alt for langt, og man mister helt tålmodigheden og tiltroen til, at det her nogensinde skal gå hen og blive lystigt igen. Men det gør det dog på nummeret Bitch Went Nuts, hvor Ben Folds igen viser lidt højde og ironisk distance. Alt i alt er det en lidt blandet fornøjelse, der ikke rigtig efterlader mig i lykkelig over dette klavervidunder. 6/10



Tom Morrello

"The Nightwatchman"

THE FABLED CITY

Genre ROCK/BLUES
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Han er nok bedre kendt som den guitar-spillende mand i Rage Against The Machine og Audioslave. Selvom det i sig selv lyder rimeligt hårdkogt, så kan en mand i Tom Morellos sted godt have brug for sit eget projekt, der måske mere bærer præg af egne refleksioner og de nedtonede melodier. Det er der nu kommet to albums ud af, det første så dagens lys tilbage i 2007. Det er den akustiske del af guitar-spillet, der er i fokus på The Fabled City. Det er så akkompagneret af nogle lette arrangementer med lidt klaver, en stryger og tromme – så det er ikke i harmonierne den dybe tallerken skal findes, ej heller i lyrikken. Hans fremtvingne og nærmest patetiske lyrik kan sende kuldegysninger helt ned til underboen, når han med anger fremtvinger ordene "The devil is not the king of hell/A violent dance on slippery stones/The lions have gone dead we're all alone". Så måske han blot skulle holde sig til at være en yderst spillende guitarist i andre sammenhænge. Zach og drengene kalder. 5/10

SPIL
GEARS OF WAR 2
FØR ALLE ANDRE!

Gå ind på
Gamereactor.dk/gears2
for more information.

© 2008, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix and Crimson Driven Logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft group of companies.



Microsoft
game studios

Jump in.

GEARS OF WAR 2

HOPE RUNS DEEP 07.11.08

www.gearsowar.com

18+

www.pegi.info

 XBOX 360 LIVE



KOMPLETTTM.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

NETBUTIK: WWW.KOMPLETT.DK E-MAIL: KOMPLETT@KOMPLETT.DK TLF: 70 70 19 19



VILDSKAB UDOVER ALLE GRÆNSER!

15.995,-

KOMPLETT GAMER i40 XTREME

Ekstrem Gamer, der giver den max gas på ydelsen! Udstyret med en Intel Core Quad Q9550 4096MB RAM og et GTX260 grafikkort gør denne Gamer perfekt til den krævede!

www.komplett.dk/pc



XFX GEFORCE GTX 260

Kraftig grafik til den krævede gamer. Med dette kort kan du trykt gå i gang med at game selv ved høje opløsninger uden at fare vildt.

1.795,-

Varenr: 355303



KOMPLETT GAMER i05

Gameren, der ikke koster alverden. Denne Gamer dækker Gamerens mest basale behov og kan køre de nyeste spil ved en Medium opløsning.

6.495,-

www.komplett.dk/pc



LOGITECH ILLUMINATED KEYBOARD

Stilrent keyboard der er så tyndt at det blander sig naturligt ind på dit skrivebord. Samtidig er der et lækkert baglys for nemmere brug i mørke.

599,-

Varenr: 375889



SAITEK CYBORG KEYBOARD

Dette er et af de fedeste keyboards på markedet til gaming. Det er en del af det allerede velkendte Cyborg sæt.

499,-

Varenr: 380565



EIZO 24.1" FLEXSCAN

Denne skærm er i absolut verdensklasse. Den viser billeder i Full-HD og er udstyret med en HDMI-indgang såvel som DVI og VGA.

8.490,-

Varenr: 340025



XFX GEFORCE 9800GTX+

Dette kort kører allerede ved høje hastigheder og samtidig et af de mest overclock-venlige kort på markedet og kan presses til det ekstreme.

1.395,-

Varenr: 365393

**BESTIL TIL VORES AFHENTNINGSBUTIK TIL 29,-
0,- I FRAGT, UANSET STØRRELSE!
HENT DAGEN EFTER I KØBENHAVN!**



HIS RADEON HD 4870X2

Gå ikke glip af markedets hurtigste grafikchip, der kører på hele 2048MB GDDR5 RAM. Et must for den ekstreme Gamer!

3.495,-

Varenr: 364991



CORSAIR FLASH VOYAGER, 32GB

Er du træt af at dine USB-penne går i stykker grundet for ekstrem brug? Denne Pen er designet til at holde og gør det!

649,-

Varenr: 362840



KINGSTON HYPERX, 4096MB

Gode og yderst stabile RAM i verdensklasse får du kun med Kingstons velanmeldte HyperX RAM. Timingen er CL5!

529,-

Varenr: 347969



SAMSUNG 20", 2032BW

Denne model har høj kontrast, der betyder at den gengiver flotte billeder. Udover dette er den perfekt til gaming med kun 2ms opdatering!

1.399,-

Varenr: 362253



SEAGATE BARRACUDA, 500GB

God stabil harddisk, der kan rumme helt op til 500GB! Denne harddisk er både lydøs og hurtig, et rigtig godt køb hvis du mangler plads.

425,-

Varenr: 364091



HP PAVILION DV7-1080, 17"

Aldrig har den bærbare været så rig på funktionalitet og ydelse til en pris der kan betales. Denne kan håndtere helt op til 8192MB RAM!

8.995,-

Varenr: 361584



LINKSYS ROUTER, 54MBPS

Trådløs Router med 4-porte og sikkerheden i top. Nem opsætning og stabilitet i verdensklasse gør denne router til et sikkert køb.

395,-

Varenr: 314078



SAITEK CYBORG MUS

Oplev et sandt monster af en Gamer mus. Justerbar på alle tænkelige måder og en bevægelsesopløsning på 3200dpi!

299,-

Varenr: 360142



LOGITECH MX518

Gamer mus med en bevægelsesopløsning på 1800dpi. Denne mus har en svartid på 1ms. Med andre ord passende til gaming!

229,-

Varenr: 351141



Available November 2008

CALL OF DUTY[®]

WORLD AT WAR

WWW.CALLOFDUTY.COM

PlayStation[®] 2

NINTENDO DS[™]



ACTIVISION[®]



PLAYSTATION 3

Wii[™]



Games for Windows[®]



XBOX 360[®] LIVE

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. 'B', 'PlayStation' and 'PLAYSTATION' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time.