

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

GRATIS
MAGASIN
Dec/Jan 2008
Nummer 96

Game reactor

Nordens største

www.gamereactor.dk

Eventyrlig akrobatik

PRINCE OF
PERSIA

ÅRETS
SPIL 08

Er din favorit også med?

BATMAN

Store spilambitioner

ARTIKEL

Vi tog på hjemme-
Besøg hos Guerrilla

KILLZONE 2

■ COLIN MCRAE DIRT 2 Mere mudder, grus og sand Vi fortæller alt i billeder og tekst!

Før er ikke sur...

Tanggaard indrømmer at han kan blive meget hidsig



Spil er afslapning, det er eskapisme og jeg kobler fra, når jeg sidder og stirrer ind i skærmen, mens jeg glemmer deadlines, børnevaccinationer, alenlange indkøbssedler og girokortindbetalinger. Sådan har jeg altid forklaret mit behov for at spille, når min kæreste har sat sig i sofaen og kigget olmt på mig, fordi hun gerne ville se Tv-avisen i stedet for.

Og det er som sådan også rigtigt, i hvert fald indtil mit temperament, der er en fin lille gave fra farmand, tager over og blusser op under en spilsession. Normalt har jeg masser af tålmodighed, men spil, der enten tvinger mig til at spille halve eller hele timer om, som benytter sig af tarvelige tricks, eller som generelt bare er dårligt sammensat, kan gøre mig så rasende, at det er som at sende en bombe til sprængning i en glasvase. I starten troede jeg, at det bare var udtryk for, at jeg var en dårlig taber, at jeg simpelthen ikke kunne tåle, at se nederlaget i øjnene, men over årene er jeg blevet klar over, at det skyldes en vis type spil. Jeg kan fint logge på Gears of War 2, blive revet rundt ved næseborene, få skudt hovedet af for tiende gang, og så ellers logge af med et smil. Jeg kan også spille Worms med vennerne, have alle mine orme tilbage på banen, mens de kun kravler rundt, alligevel ende med at tabe og tage det hele med oprejst pande. Det er sur røv, men hvad fanden.

Til gengæld er der spiloplevelser, der er så øretæveindbydende, at jeg i et kort øjeblik ikke aner, hvad jeg laver. Jeg har hamret et PlayStation 2-joypad i gulvet med en sådan kraft, at skulderknapperne sprøjtede ud af platen, rikoletterede rundt i rummet og efterlod den sorte controller ubrugelig – hvorfor? – fordi jeg efter en time med den sidste boss i Jak II: Renegade, stadig ikke var tættere på at vinde.

Jeg har tonsvis af den slags anekdoter på lager, og mængden stiger som jeg spiller flere og flere spil. Heldigvis er jeg blevet bedre til at tøjle min hidsighed, og mens puderne i vores sofa, i den grad lider overlast og mine knoer nogle gange har dybe bidmærker, så kan jeg godt mærke, at jeg er blevet bedre til at tømme spildyret.

Når nu julen står for døren og dernæst nytåret, så har jeg allerede nu lavet et nytårsfortsæt. Det går i al sin enkelthed ud på, at jeg i det kommende år, skal blive endnu bedre til, ikke at forårsage ødelæggelser af såvel joypads som sofapuder, knoer, kaffekopper og andet service. Hvis det kan blive en realitet, så er 2009 måske også året, hvor Spark Unlimited endelig laver et ordentligt spil – og dog, det er alligevel at sigte meget, meget højt.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Little Big Planet Endelig sidder jeg og spiller det, og det er på enhver tænkelig måde helt fantastisk.

SER MEST FREM IMOD:

Resident Evil 5 Når nu Gears of War 2 snurrer i konsollen dagligt, så er det på tide at skue fremad, og det jeg mest ser frem til lige nu, må uden til være Capcoms næste gyserepos.

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 Cronioe

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 spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews. "Når farfar er ude, danser morfar på hans gramfonplader"

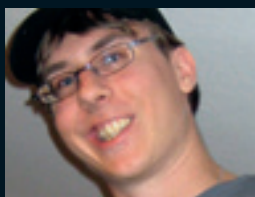
TESTET VERSION:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



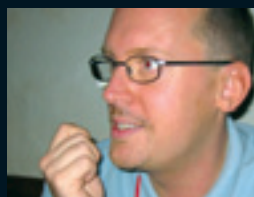
01 ASMUS NEERGAARD

Med indkøbet af Gears of War 2, Fallout 3 og en række andre spil, ved vi godt, hvor Asmus skal bruge julen og ikke mindst nytåret; og vi ved også, at enhver session på nettet, kan efterlade os humpende rundt med

granater siddende ubehjælpeligt fast i kødet. Asmus er nemlig certificeret Gears of War-gal, og efter at have fået toeren mellem hænderne, er han tilbage i fuldt vigør, farligere end nogensinde før. Læs Asmus otte sider lange Killzone 2-artikel i magasinet.

FAVORITSPIL:

Gears of War 2 - Hvem skal have en granat i flæsket?



02 HENRIK BACH

Uden muligheden for at kommandere Lara rundt i Tomb Raider Underworld, har Henrik i stedet gjort krav på to spil; Silent Hill: Homecoming, der først udsendes på disse breddegrader næste år, samt Resistance 2, som du kan læse en anmeldelse af her i magasinet. Henrik er ingen online-haj, men har absolut nydt sine mange kampe online, og hvis vi ellers kan overtale ham til det, så skal han da også indlemmes i vores årlige Gears of War juleturnering, hvor vi råhygger os med blodige dueller og dumme bemærkninger. Så kom glad, Henrik.

FAVORITSPIL:

Metal Gear Solid 4 - Fremragende, storladent og enormt flot.



03 KRISTIAN TROELSEN

Når Kristian ikke slår sine folder på Herning Folkeblad, så ligger der stabler af spil og venter på ham. Hjemmebanen er Aarhus, hvorfra han træner sig selv til en nulevende adonis med Family Trainer, opbygger borge og fæst-

ninger i Lock's Quest, og sidst, men ikke mindst, ifører sig en skræddersyet smoking, for at give den som James Bond. På grund af den store afstand, har Kristian ikke kunnet svinge forbi og bruge redaktionens enorme maskinpark. Næste år måske?

FAVORITSPIL:

Bioshock - Muligvis et af de bedste spil i lange tider.

KEANU REEVES

THE DAY THE
EARTH
STOOD
STILL

12.12.08

SEND FOX TIL 1277 OG
FA BIOGRAF TRAILER MM.

[ALM. SMS/DATA TAKST, UDBYDER FOXFILM]



WWW.TheDayTheEarthStoodStill.DK



LAD OS HØRE DIN MENING SKRIV IND!

Giv mig min frihed tilbage

Hvor bliver den af? Den lille ting, som alle udviklere lover, men glemmer at inkludere. Ja, jeg taler om friheden, friheden til at kunne gå hvorhen, du vil, løse hvilken mission, du vil, og bare lade dig overtage af de moderne spillets utrolige stemning. Hvor har jeg ikke siddet mange gange i spil som Uncharted, og bare ventet på, at kunne få lov til at spadsere rundt og faktisk opleve den frodige jungle, spillet er overfyldt med. Men i stedet for, bliver man overfaldet, og hele ideen med "udforsk en levende verden" bliver reduceret til "skyd dig igennem en træls, og knapt så levende verden". Vi har teknologien, vi har ideerne, men det nytter ikke noget, at når det hele skal smeltes sammen, så er der altid noget af indholdet, der ikke lige rammer støbefonden, og løber ned af siden, hvor det bliver siddende i al evighed. GTA:IV lovede også en stor og sprudlende verden at udforske, men hvor fedt er det lige, at drøner rundt i de samme omgivelser, tre øer i streg? Nej, giv mig San Andreas tilbage, med de store skovområder, storbyer og landsbyer. San Andreas, er i mit hoved, det eneste spil, der nogensinde har fanget hele "friheds"-begrebet. Så hvorfor skulle nutidens spil ikke kunne gøre det samme? Jeg venter stadig spændt på den dag, hvor jeg atter en gang får følelsen af komplet frihed, og håber, at det bliver snart.
_DENNIS DAMSGAARD

I kamp for en konsol?

Der er efterhånden blevet skrevet side op og side ned om fortræffelighederne ved denne generations konsoller; Xbox 360, PlayStation 3 og Nintendo Wii, ikke blot på Xboxlife.dk, men på fora og gamersites verden over. Og det sker næsten altid, at de forskellige lejre angriber hinanden verbalt med diverse mere eller mindre saglige forklaringer på "hvorfor den ene konsol er bedre end den anden." Men hvorfor føler vi overhovedet, at det er nødvendigt at

FINANSKRISEN har berørt alt fra flyselskaber til banker og handlen med huse, men det rører ikke Mikkel Bisp, der udelukkende besøger eksotiske steder via sin PS3. Han har skrevet månedens brev, om det handler om rejser.



forsvare et firmas produkt mod andre forbrugeres meninger om dette? Det kan vel næppe skyldes, at vi føler, at vi skylder producenterne denne loyalitet? Nej, i bund og grund handler det om, at valget af en konsol er en beslutning, der får vidtrækkende konsekvenser for vores dagligdag som gamere og vores interaktion med andre gamere. Vi er klar over, at købet af en konsol, nærmest pr. automatik udelukker os fra de andre lejre. Det, vi som gamere leder efter, når vi går i kamp for vores konsol, er en bekræftelse af, at vi som forbrugere har truffet det rette valg. Vi har valgt en specifik konsol, et specifikt medie for vores gaming, og vi vil forsvare vores valg med næb og kløer. For der er ingen af os, der bryder os om at finde ud af, at vi har truffet det forkerte valg. Det handler ikke om, hvilken konsol, der er bedst, da dette er og bliver subjektivt. Det handler om, at vi vil kæmpe for at bevare illusionen om, at vores valg var rigtigt, selvom vi inderst inde måske godt ved, at vi hellere

FRA FORUMMET

Månedens indslag fra gamereactor.dk/forum

Jeg ville bare høre om Fallout 3 slutter efter man har gennemført hovedhistorien? Det vil jeg gerne vide, da der muligvis er nogle ting, jeg vil ordne inden jeg gennemfører det.
_Madsen90

Ja, spillet slutter, så du kan ikke bare løbe rundt bagefter. Gem for sidste hovedopgave, og gennemfør så de ting i spillet du mangler.
_Game spy

The Elder Scrolls: Oblivions hovedhistorie var kedelig og monoton. Fallout 3's er lidt på den korte side, men meget mere underholdende.
_Tuca

ville have valgt noget andet, hvis vi dengang, valget blev truffet, havde den viden, vi har i dag. Konsolkrigen raser, og der kan ikke findes en vinder. For der vil altid komme et nyere produkt, der vil udfordre vores valg. Så derfor: Træf dit valg og stol på det. Ikke alle valg er rigtige for alle, men alle valg er rigtige for dig.
_DENNIS HAAGENSEN

PS3-rejser (Månedens brev)

Ja - i dag tog jeg ud at rejse, en rejse rundt om kloden. Første destination, New York. Flyet landede og jeg stod midt i byen. Et overvældende syn ramte mig. Byen vrimlede med liv, forskellige folk, biler og tristhed. Inge smil, alle havde travlt. Ingen børn, ingen dyr. Kun elendighed, vold, kynisme, fartbøller og politifolk som proppede sig med Donuts. Nej der var ikke noget at hente i Liberty City for mig. Så tilbage til min rejsestation, og jeg satte autopiloten til at guide mig til næste Destination: Mellemøsten. Her var stille da jeg trådte ud på gaden, alt for stille. Men denne stilhed blev afbrudt af pistolskud i det fjerne. Krig var åbenbart brudt ud. To stridende fraktioner var i fuld gang med at nedkæmpe hinanden. Jeg måtte snige mig igennem fjendens linier for at undgå at blive indblandet. Metaliske monstre med cyborg-ben jagtede mig, jeg måtte væk herfra. Så jeg pendlede videre i min jagt efter El Dorado. Jeg havde fået en kvindelig rejsekompanjon, som insisterede på at filme alle mine fejltrin. Men vejen til El Dorado skulle vise sig, at være mere besværlig end jeg havde regnet med, så jeg mistede modet, og tog en raket mod en ny planet. En lille stor planet. En planet fyldt med små vidunderlige skabninger som ændrede udseende alt efter humør. De hoppede rundt i alle mulige vilde fantastiske små verdener. Men her stoppede min rejse så. Jeg var atter landet i min kedelige grå dagligstue. Men hvad gør det, i morgen rejser jeg igen.
_MIKKEL BISP

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.



ANDRE HANSEN

Alder? 16 år

Brugernavn på Gamereactor.dk? Lillebror92

Arbejde? Jeg arbejder i Mariendal. En butik, der sælger al form for elektronik og hvidvarer. Jeg står gudskelov for elektronik-afdelingen. Et rigtig godt arbejde.

Verdens bedste spil? Den er altid svær. Folk forventer, at man som rigtig gamer, let kan besvare spørgsmålet, men det er direkte omvendt. Jeg er trofast Playstation-ejer så må nok holde mig til Hideo Kojimas serie og sige Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Ting du hader? Folk der snakker og bruger lamme argumenter om ting de slet ikke er tilstrækkeligt informerede om. Det kan gøre mig helt fyr og flamme.

Favoritmusik? Der er meget. The Killers må være svaret. Kan ikke vente til deres nye album d. 24 nov. Elsker den alternative stil, og Brandons fantastiske sangstemme!

Hobbys? Klatring. Fed sport der giver adrenalin og en sund krop. Så er der altid plads til i weekenden at spise chips.

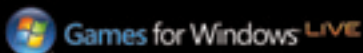
Din mening om Gamereactor nr. 95? Tak for endnu et fedt magasin. I har nogle ærlige anmeldelser, der opfylder alle krav hos mig. Spændende læsning som altid. Klap på skulderen til jer alle.

Niko Bellic

grand theft auto IV

Welcome to Liberty City

www.rockstargames.com/iv



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games logo, the Rockstar North logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, 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. "R" and "PLAYSTATION 3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The names and positions of the videogame do not in any way endorse, combine or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

WMM



ANNONCERET

Fight Night: Round 4

Med Facebreaker næsten glemt, er glæden stor hos redaktionens tilbageværende boksning-fans, fordi EA nu har annonceret, at arbejdet på en efterfølger til det fantastiske Fight Night: Round 3 skulle være påbegyndt.



Bruiser and Scratch

Steel Penny Games er en udvikler, der primært består af meget af det talent, der tidligere arbejdede på Jak & Daxter, og udvikleren har nu et spil på vej til Wii Ware. Bruiser and Scratch bliver et puzzlespil, hvor parret skal bruge logisk tankegang for at avancere i niveauer.

NYHEDER/RYGTER/LISTER Dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk



ØDELÆG ALT!

I Raid skal man manøvrere et større rallyfartøj gennem tæt bevoksede skovområder, og Codemasters har gjort et stort stykke arbejde ud af at fylde områderne med ting der skal smadres.

COLIN MCRAE: DIRT 2

Codemasters gør klar til at give mudder, grus og sand baghjul i toeren

Platform PC/XBOX 360/PS3 Udvikler CODEMASTERS Udgiver CODEMASTERS Genre RACING Udgivelse 2009

Codemasters synes i den grad at have fundet kvalitetskontrollen frem. U-svinget firmaet lavede med det lettilgængelige, men fantastiske Colin McRae: Dirt, var ligeså uventet, som det var godt. Studiets fornyede energi bruges nu til at udvikle en efterfølger, der på alle leder og kanter kan gøre den afdøde rallykonge ære.

Målet er at Colin McRae: Dirt 2 skal indeholde mindst lige så meget beskidt, mudret og manisk rally-kørsel som det sidste spil. Løbene finder sted i Utah's enorme bjergområder, Malaysias regnskovsområder samt på London banen "Battersea Battle", hvor der køres natløb. Variationen er mindst lige så stor som i det første spil, men nytilløjelser er også blevet inkluderet. I

VI FORVENTER KNIUSKARP KONTROL, FANTASTISK GRAFIK OG FARTFORNEMMELSE

Trail Blazer ræses der for eksempel ned af kurvede bjergstrækninger, mens der i Raid satses dødelige baner med op til otte spillere i tunge fartøjer.

Som forventet ser alt allerede lækkert ud. Teknikken der trækker det hele hedder Ego Engine 3, og denne er stadig i gang med at blive trimmet for at håndtere de præcise modeller, knivskarpe teksturer og de mange nye lyseffekter. Nattebanerne ser allerede smukke ud, når en Subaru, Nissan eller Ford skærer sig vej gennem mørket.

Dirt 2 skal være for alle, og derfor kan eksempler som at man kan tage autocamperen med på banen, måske afskrække nogen, men ingen har noget at frygte, da en mængde forskellige indstillinger vil betyde, at der er udfordring til alle. Vi forventer knivskarp kontrol, fantastisk grafik og fartfølelse, hver gang der står Codemasters på kassetten, og DIRT 2 ser ikke ud til at skuffe.

Jonas Elfving

Terminator Salvation

Den svenske udvikler Grin har skrevet kontrakt med Warner Interactive om, at de vil stå for spilverisionen af den kommende Terminator-film Salvation. Spillet bliver et tredjepersons action-eventyr, og vil blive udgivet til PC, PlayStation 3 og Xbox 360 i maj.



Supreme Commander 2

Supreme Commander blev ikke det hit, THQ havde håbet på, og til at udgive efterfølgeren har Gas Powered Games, derfor slået sig sammen med et andet firma. Når robotkrigerne igen snart er klar til at drage i krig, vil der derfor stå Square Enix på pakken.

EA Sports Active

EA Sports Active ser ud til at blive et af de mere lovende af i kølvandet på Wii Fit-succesen, og med gummibånd som sættes i controlleren og sidenhen i et bælte, som man har på sig, synes mulighederne i det mindste nye. Vi afventer spillkode.



Red Alert 3

Da Red Alert 3 blev annonceret, var der også planer om en PlayStation 3-version, men de blev sidenhen skrottet. Nu ser det dog ud til, at der igen sker noget på den front, og det kugleskøre strategispil skulle nu igen være på vej til Sonys konsol.



UJSUELT Grafisk ser det ikke ud til at DIRT 2 kommer til at skuffe. Bilerne er denne gang modelleret med 50% flere polygoner, hvilket specielt vil kunne ses, når bilen bliver deformet under sammenstød.



FAKTA

ONLINE-MUDDER

Online-mulighederne i det første DIRT var sparsomme, men i anden del har Codemasters allerede lovet forbedring. Alle de muligheder man har som single-spiller, vil derfor også kunne spilles med vennerne, og et match-making system vil sørge for, at man kommer til at køre mod ligestillede modstandere online.



VERDENSTURNE

Autocamperen er dit hjem i DIRT 2, og denne følger dig hele vejen rundt om i verden. Indenfor vil du have overblik over det forestående program, samt alle andre vigtige oplysninger, og som succesen vokser, skiftes den billige omgang bras, du starter med, ud med en mere luksuriøs af slagsen.



HENDISUENNER I takt med at dit renommé stiger i racerverdenen, vil du møde kendte kører som Ken Block og Travis Pastrana. Sørg for at gøre et godt indtryk, for med de rigtige venner, kommer du langt.



NYHEDER

FABLE 2-INDHOLD

Da vi anmeldte Fable 2 var begejstringen stor, og faktisk var et af de eneste minusser at spillet simpelthen ikke var langt nok. Det bliver der nu gjort noget ved, og i midten af december vil man kunne købe den første udvidelsespakke online. Navnet bliver kaldet Knothole Island og vil koste 800 Microsoft points.

TABULA RASA LUKKER

Hvis man rammer guldåren i MMO-landskabet, så kan man lave mange, mange millioner af kroner - se blot på World of Warcraft med sine 11 millioner spillere. Sådan er det desværre ikke gået for Tabula Rasa, og fordi det mangler betalende spillere, kan firmaet bag nu fortælle at serverne lukkes den 28. februar 2009.

GTA IV UDVIDES

Er man Xbox 360-ejende Grand Theft Auto fan, er der nu endelig ekstra indhold at glæde sig til. Udvidelsen kommer til at hedde The Lost and the Damned, og vil lade dig spille et medlem af motorcykel gruppen The Lost, ved navn Johnny Klebitz. Datoen hedder den 17. februar, og salget vil kun foregå over Xbox Live.

TIDSMASKINER I BURNOUT?

Måske er det os der alvor begyndt at vise vores alder, men har man blot en set Doc Brown's fantastiske tidsmaskine fra Tilbage til Fremtiden-filmene, er der simpelthen ingen vej uden om Criterion's kommende udvidelse til Burnout Paradise, der vil byde på en Jansen 88 Special, der til forveksling ligner en DeLorean.

UBISOFT KØBER MASSIVE

Sveske Massive Entertainment var et af de firmaer der blev efterladt ude i kulden, da Activision og Blizzard slog sig sammen. Heldigvis har Ubisoft netop har lagt en pæn sum penge på bordet og købt alle 120 medarbejdere samt rettighederne til samtlige af deres spiserier, som bl.a. inkluderer World in Conflict.



VIN ER TILBAGE!

Ligesom i det originale spil, kommer Vin Diesel også denne gang til at låne sin unikke stemme til hovedpersonen, selveste Richard B. Riddick. Og det var en essentiel ting i det første spil.

DET OPRINDELIGE spil fortalte historien om Riddicks ophold i det strengt bevogtede fængsel Butcher Bay. Historien fungerede perfekt sammen med de to film samt den animerede kortfilm Dark Fury.

KØLIGE RIDDICK

Svenske Starbreeze genfortolker deres roste Xbox-spil

Platform **PC/PS3/X360** Udvikler **STARBREEZE** Udgiver **ATARI** Genre **ACTION** Udgivelse **2009**

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay var en overraskelse af format og behårdt. De sagde, det var umuligt at undslippe Butcher Bay, vi tog det som en udfordring og beviste, at det kunne lade sig gøre. Da det hele var slut ville vi have mere, ikke fordi det var for kort (og så alligevel), men fordi det var så lækkert fra start til slut. Og nu er tiden her endelig, for Atari er klar til at præsentere Riddick for den nyeste konsolgeneration.

Det nye afsnit hedder Dark Athena, og er en genfortolkning af det oprindelige spil, dog naturligvis med kraftigt opdateret grafik og en udvidet historie. Riddick kommer til at møde en masse nye personligheder på sin

vej, og ombord på rumskibet Dark Athena, som bestyres af hensigtsløse lejesoldater, vil vi få meget mere at vide om mytologien omkring Riddick.

Den største nyhed i The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, er dog, at det kommer til at indeholde onlinemuligheder. De præcise detaljer kender vi desværre endnu ikke, men spekulationerne går på behårdede dødskampe i fængselslokaler og om bord på rumskibe, med alt fra koller til futuristiske skydevåben. Til foråret er Riddick klar til at gøre comeback i spilform, og lever Starbreeze op til forventningerne er det et visit, vi glæder os til.

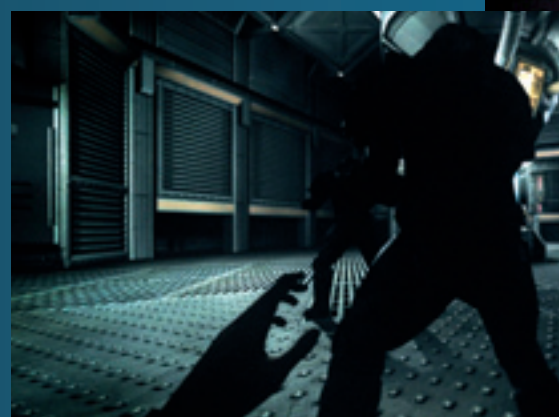
_Thomas Blichfeldt



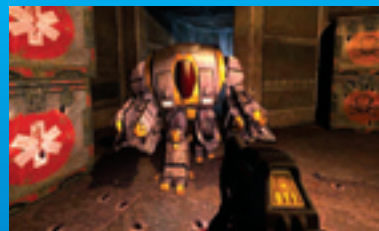
1 FAKTA

STARBREEZE

Holdet bag Riddick-spillet og ikke mindst The Darkness holder til i Sverige. De modtog strålende anmeldelser for deres håndtering af Riddick-licensen på xbox, men knap så rosede ord for The Darkness, der er bygget på Topcows tegneserie.



GDOT LICENSSPIL. Det mere end fire år gamle The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, bliver stadig i dag omtalt som et af de bedste filmlicensspil, og det med rette. Spillet bød på forskellige opgaver, brutale action-sekvenser og havde et lækkert banedesign.



ORIGINALT PÅ XBOX

Riddick får lov at leve videre hos Atari

Ønsket om at lave en opdateret version af The Chronicles of Riddick, har været i planlægningsfasen i lang tid, og en af de største grunde har været, at det gamle Xbox-spil ikke er kompatibelt med Xbox 360. Da fusionen mellem Activision og Blizzard skete, var The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena et af de spil, som blev ramt, men alligevel stoppede Starbreeze ikke udviklingen. Det betalte sig, og for et par måneder siden kunne Atari fortælle, at de havde overtaget distributionen.

FLUGTAKTION

De første timers spilletid foregår i et stenhårdt fængselsmiljø, der er ligeså beskidt og brutalt, som man kunne forvente. Det er herfra du skal planlægge din hæsbæsende flugt. Men kan du?





GRTV[®]

GAMEREACTOR
TELEVISION

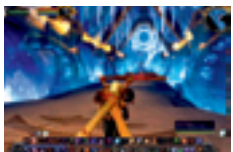


6

Fede GRTV programmer fra året der gik

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

01



MMO-DISKUTION MED PETTER OG THOMAS

Petter Mårtensson og Thomas Blichfeldt tager sig af MMO'ernes fremtid og problemer, nu hvor World of Warcraft står langt højere på tronen end konkurrenterne. Men kan de "mindre" MMO'er kæmpe mod mastodonten, eller vil de lide døden som Tabula Rasa?

02



GRAN TURISMO CHALLENGE

Vi tog til legendariske Silverstone i England for at møde de skandinaviske deltagere i konkurrencen, hvor præmien er at få lov til at køre for Nissan i Dubai. Og som en ægte spiljournalist, fik hr. Blichfeldt selvfølgelig lov til at prøve en omgang med bilerne selv.

03



SUPER POTATO FRA TOKYO

Super Potato i Tokyo er alle retro-norders drøm. Seks etager med gamle spil og konsoller, brugte som uåbnede, så langt øjet kan se. Selvfølgelig sagde vi ikke nej til at tage en tur derind, mens vi var til Tokyo Game Show, og Benke var i ekstase, da han fandt klassikerne.

04



LEIPZIG BEHIND THE SCENES

Spilmesser er store, larmende og svedende, og selv om man elsker det, når man ankommer, hader man det ligeså meget, når man tager derfra. Ja da, det er sjovt med booth babes og ikke-engelsktalende tyskere iklædt Duke Nukem-kostumer, men alligevel...

05



WILL WRIGHT'S SPORE-TALE I TRE DELE

Hvem kender ikke en af spilbranchens største personligheder, nemlig Will Wright? Ved Game Developers Conference i San Francisco i februar, holdt han præsentation om hans tanker og ideer med Spore. Taler er omkring en halv time lang. Du skal se den.

06



BENKE MØDER LARA CROFT

På en eller anden måde fik Benke aftalt en date med Lara Croft fra Tomb Raider. Lara havde til dagen, trænet sine gymnastik færdigheder, og viste glædeligt sin formåen for en lamslået Benke, der naturligvis blev helt blød i knæene. Kan man andet når der er tale om verdens mest populære, kvindelige helt?

KRONIK

Andreas fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



DET BLIVER NASTY!

Gamereactors julekalender vender tilbage med lidt sjov

Så er 2008 ved at være overstået, og vi på redaktionen ser frem til en uge med slik-æderi og gave-bonanza hos vore kære familier. Året der gik, har bestået af ture til alt fra Tokyo, Mallorca og Moskva til San Francisco, Los Angeles og Las Vegas.

Ja da, vi elsker at rejse, men nogen gange kan det også være rimelig hårdt, pludselig få at vide, at man om to dage skal på dagstur til Prag, for lige at filme et event, og så tilbage igen kl. 06:00 næste morgen. Uanset hvad, så har alle vores hårde og ikke-så-hårde ture, resulteret i masser af gode programmer, udvikler-interviews, præsentationer og blogs. Derfor har vi listet seks

af vores favoritter her, som vi synes, I skal tjekke ud, hvis I ikke allerede har set dem.

Efter tusindvis af breve og trusler fra grædende fans, der savnede Nasty Santa og vores hyggelige julekalender fra 2006, har vi dette år besluttet os for, at invitere jer med til en ny omgang julehygge. Gamereactor TV-redaktionen har stillet sig foran kameraet i vores nye julestudie, hvor vi sammen med Retro Santa, der ikke gider så meget andet end at spille på de gamle retro-konsoller, forbereder sig til jul på godt gaming-vis. Se frem til optænding af lys, spisning af pebernødder og meget andet.

_GRTV Redaktionen

INFORMATION

Navn SONIC THE HEDGEHOG
 Alder UHENDT
 Højde 1,05
 Vægt 35 KILO
 Fra UHENDT
 Specialitet HASTIGHEDEN
 Kendt fra SONIC (1991)
 SONIC 2 (1992)

PROFILEN: SONIC THE HEDGEHOG

Segas velkendte maskot er spilbranchens hurtigste pindsvin - og det eneste med gummisko

PLATFORMSHELLEN

De røde sko forsvandt i et rødlig slør, og det hjulbenede blå pindsvin stormede gennem Green Hill Zone, med en sådan fart, at skærbilledet næsten ikke kunne følge med. Det så fantastisk ud.

På trods af at have gennembrudt lydturen, forsvandt det evigt selvsikre smil aldrig fra Sonics ansigt, og engang imellem var det som om han kiggede ud mod skærmen, for lige at tjekke, om jeg kunne følge med.

Hvis selvtillid er en af komponenterne til

succes, er det ikke så underligt, at Sonic opnåede gigantisk salg verden over. Allerede inden spillet var startet, havde han viftet pegefingeren efter mig, for at indikere, at uanset hvor mange spil, jeg havde set før, havde jeg aldrig set noget lignende.

Hvor Mario var lille, tyk og klodset, var Sonic høj, skarp på alle kanter og leder, og mere aerodynamisk, end nogen anden spilhelte. Han var helten, der aldrig sagde "hov" eller "ups", men i stedet blot nikkede anerkendende, som

om der altid var styr på tingene, og intet kunne overraske. De ildrøde sko, den dyblå krop og de kridhvide handsker, alle sammen trukket ned over det skarpe karakterdesign, har gjort, at Sonic i dag, lang tid efter sine bedste spileventyr, stadig er en af de mest ikoniske spilhelte, vi nogensinde har mødt. Selvtilliden og attituden er ikke set bedre siden, og tilbage er der kun at håbe på et fremtidigt eventyr, der igen lader Sonic vifte pegefingeren af os.

Thomas Blichfeldt



VI MINDES: NES

Vi mindes den grå, stilrene 8-bit plastikboks, som blev det definitive gennembrud for konsollerne

INDPAKKET I SKRØBELIGT PÅP

Spil til NES blev altid leveret i en pap-indpakning, der ikke tålte mange slag. Derfor er komplette NES-spil, med den originale indpakning, samlerobjekter i dag.

DE MEDFØLGENDE SPIL

NES blev i lang tid solgt sammen med spillet Ice Climber, men det blev senere skiftet ud med Super Mario Bros og Duck Hunt, hvortil man fik Zapper-pistolen med.

AMERIKANSK FORM

Det design, vi kender NES for i Danmark, er faktisk det amerikanske. Den oprindelige konsol fra Japan, var formgivet med et rødt/hvidt tema, og havde guldfarvede controllerer. Det nye design var resultatet af et hektisk møde, og et ønske om at få konsollen hurtigt ud på det amerikanske marked.

EN LOMMEREKNER

NES havde i Japan og i USA en processor med hele 1,79 MHz, mens vi i Europa måtte nøjes med kun 1,66 MHz. De få MHz blev støttet op af 4 kilobyte ram, der sørgede for konsollens kort-tidshukommelse. Til sammenligning har Xbox 360 128,000 gange så meget hukommelse.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
EUROPEAN VERSION

KONSOLKRIGEN STARTER

Med NES startede den såkaldte konsolkrig for alvor. Nintendo-konsollen blev senere erklæret sejrherre med 60 millioner solgte konsoller, hvor konkurrenterne Sega Master System og Atari 7800, slet ikke kunne følge med.

STYREKRYDSET

Nintendo var ikke tilfreds med de almindelige joysticks, og videreudviklede derfor teknologien fra deres bipspil. Styrekrydset var født, og har været en standard lige siden.

ERGONOMI, ØH HVOR?

Ergonomien var ikke i højsædet, da den originale controller blev ud tænkt, og den firkantede form og de skarpe kanter gav ondt i hænderne. Holdbarheden var dog helt i top, og vores egen 20 år gamle controller fungerer stadig, som var den ny.

NAVNET FAMICOM

Frø for at bruge det japanske navn Famicom, der var en sammensmeltning af ordene Family Computer, valgte man i Europa og USA navnet NES, Nintendo Entertainment System.



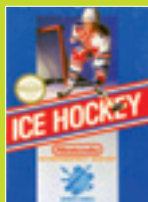
VI MINDES NES

Et enormt antal af klassiske spil og serier startede på NES, og mange af dem lever stadig i bedste velgående i dag



LEGEND OF ZELDA

Nintendo 1987
Shigeru Miyamoto producerede det første Zelda, som var ligeså unikt, som det var godt. Link blev på kort tid superstjerne, og spillets musiktema er i dag verdenskendt. Zelda anses i dag som et af branchens vigtigste spil, og er en klar redaktionsfavorit.



ICE HOCKEY

Nintendo 1988
Ice Hockey var ligeså lettilgængeligt, som det var lækkert. Inden hver kamp kunne man vælge tre forskellige typer spillere, der rangerede fra hurtige og svage, til tunge og seje, hvilket gav lidt ekstra strategi til det bundsolide spil. Fremragende underholdning.



R.C. PRO-AM

Rare 1988
Rares RC Pro-Am var et ultralækkert, super spilbart bilspl, hvor man ydermere kunne opgradere sine radio-styrede biler med bomber, missiler og skjold for at vinde spillets 24 baner. Stadig uimodstæligt, og et spil, vi gerne så en efterfølger til.



KID ICARUS

Nintendo 1987
Den lille engel Pit fik til opgave, at opstøve tre bortgenete skatte, for at kunne besejre den onde Medusa, og gæ, hvem der skulle hjælpe Pit. Kid Icarus blev i særdeleshed kendt for sin utrolige musik, samt de lange platformsbaner.



METROID

Nintendo 1987
I det mesterlige Metroid, oplevede vi debuten af galaksens bedste dusørjæger Samus Aran. Et stort eventyr, med masser af gåder, fjender og godt gemte hemmeligheder ventede, og slutningen er stadig en af de bedste i spilregi. En sand klassiker.



EXCITE BIKE

Nintendo 1985
Nintendos første motocross-spil er stadig ligeså underholdende som for godt 20 år siden. Dette skyldes primært et elegant spilsystem, hvor hundreddelsjagten ikke giver slip, for man har sat den endegyldige tidsrekord. En sand klassiker.



SUPER MARIO BROS. 3

Nintendo 1991
Super Mario Bros 3 var spillet, hvor Nintendo én gang for alle viste det ypperste af deres kreativitet, samt hvor meget der helt præcist kunne hives ud af hardwaren. Brødrenes tredje eventyr anses stadig som et af de bedste platformspil nogensinde.



MEGA MAN 2

Capcom 1990
På trods af den fantastisk kiksede indpakning, har Megaman-serien aldrig været bedre, end den var i Megaman 2. Fantastisk designede baner, et enormt antal originale fjender og god musik, gjorde spillet til noget ganske specielt.

HVAD SIGER DU

To af redaktionens skribenter træder op i ringen, for at sige deres mening.

ER HALO 3 DET BEDSTE SIDEN SKIVESKÅRET BRØD?

Jesper og Thomas er uenige...



JA!

siger Jesper, der elsker Halo-serien og som konstant er online i det.

NEJ!

siger Thomas, der slet ikke kan forstå, hvorfor Bungie hyldes i den grad som de gør. Halo 3 er kedeligt.



Bungie havde bestemt ikke hvilet på laurbærrerne med Halo 3. Afslutningen på trilogien bød på mange spændende og ret banebrydende tiltag, som Forge og interaktive film, og ikke mindst et stærkt forbedret online-system, som gjorde hele oplevelsen endnu mere strømnetet. Det er dog Bungie's forståelse for blandingen af det nye og det gamle, det gjorde Halo 3 til et så fantastisk spil. Det er grundlæggende set bygget på det solide fundament, som Halo i sin tid støbte, og som til dags dato stadig er en af de mest underholdende og intense spiloplevelser. Selvom Halo 3 nærmest druknede i nye tiltag, så var kernen stadig intakt.

Hvad var noget af det bedste ved spillet?

Den kunstige intelligens, jeg stadig aldrig har set bedre, og en så gennemtænkt, flydende og helt igennem fornøjelig multiplayer, der både med samspil, modspil og frie tøljer i Forge, har gjort Halo 3 til en vinder.

Var det bare mig, eller var Bungie faldet i søvn, mens resten af verden havde bevæget sig videre? Halo 3 var i bund og grund det samme spil som det første, med et par enkelte finpudsninger som følge af konsolskiftet. Grafikken var allerede forældet, da spillet blev udgivet, og at jagte de Muppet-lignende fjender med våben, der mindede om vandpistoler, var stadig ikke sjovt. Multiplayeren var nyskabende, hvis man aldrig havde bevæget sig ud over konsolspil, men var i det store hele tyvstjålet fra Valves mange spil på PC. Sidst var den stort opsatte historie, der på mystisk vis var blevet kørt op til noget stort, men som i stedet viste sig, blot at være en klichéfyldt gang Hollywood-genbrug.

Hvilke elementer var virkelig skuffende for dig?

Med kedelig grafik, kedelige våben, en kedelig historie og en idéforladt multiplayer, blev Halo 3 hurtigt smidt i min personlige skammekrog. Jeg har andet at bruge min tid på.

Er du enig med Jesper i at Halo 3 er et fremragende spil? Løft din mening på www.gamereactor.dk/forum

Fatter du heller ikke hysteriet med Halo 3? Så sig det højt på www.gamereactor.dk/forum



GADGET-ÅRET 2008

Året er ved at rinde ud, og vi gør status over de mest interessante gadgets i 2008

Læs mere om flere gadgets på WWW.GAMEREACTOR.DK

GADGET GALORE

Mikael samler dette års mest spændende gadgets til et sidste kig

Et kæmpe udvalg af gadgets koges ned til de mest interessante

2 008 har været et spændende gadget-år, og vi har her på redaktionen kigget på ufattelig mange spændende produkter. Af samme årsag har det været svært at vælge nogle gadgets ud, der har været mere spændende end andre, men nogen skal jo gøre det. Vi har kigget på læssevis af mobil-telefoner, computere, MP3-afspillere, GPS-enheder, kameraer, fladskærme og meget mere, men da der ikke er plads til det hele – og det er bestemt heller ikke det hele, der har gjort sig fortjent til en plads på disse årets sidste glitrende sider – har vi skåret fra og valgt det bedste ud.

Vi har koft feltet ned til fem produkter, som hver især har rykket markedet, introduceret nye teknologier, og generelt været banebrydende inden for hver deres felt. De fem produkter er som følger: En kælrobot, der trods sin høje pris har vundet megen sympati grundet sit nuttede udseende, og vendt op og ned på, hvad vi forstod ved en robot. En mini-blærbur, du bare måtte eje, eller i hvert fald en, der ligner den. Et fitnessredskab til spilkonsollen, så selv de mest fitness-forskrækkede havde en anledning til at rejse sig fra sofaen. Verdens første kommercielt tilgængelige OLED-TV, og sidst men ikke mindst, den gude-smukke og pilfingervenlige iPhone 3G. Hvad der så er det mest interessante af de fem, må være op til den enkelte at vurdere. Men der er ingen tvivl om, at de hver især har sat deres tydelige præg på året der er gået, og fået mangen et kasseapparat til at synge.

Med dette er der kun én ting tilbage, og det er at se fremad mod 2009. God jul og godt nytår, vi ses på den anden side.

Mikael Hansen



SONY XEL-1

Pris: 1200,-

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

LCD og Plasma hører fortiden til. Fremtiden er lysere, skarpere og ikke mindst tyndere. Sony har skudt festen i gang med deres kun 11 tommer store XEL-1, og vi elsker dem for det. Den lille skærm er kun 3mm tyk, men panelet har alligevel bedre farver og sort-niveau, end de tungeste drenge i Plasma-lejren. Af tekniske detaljer kan skærmen blandt andet prale af et kontrastniveau på ikke mindre end 1.000.000:1 – se, dét er sort! Vi glæder os så til gengæld til priserne er faldet til et fornuftigt niveau, og skærmene er vokset til de 40-50 tommer.



IPHONE 3G

Pris: 5000,-

- **Plus:** Bedste trykfølsomme skærm, lækkert menu-system, App store
- **Minus:** Kun én udbyder, dyr

Apples iPhone kom endelig til Europa, og modtagelsen var intet mindre end en konge værdig. Telefonen blev af samtlige medier hyldet som en af de bedste telefoner i nyere tid, og her et halvt år efter, må vi stadig konkludere, at iPhone 3G er en af de bedste telefoner udgivet i år. Du får en stor trykfølsom skærm, multi-touch, et af de letteste og mest elegante styresystemer på en mobiltelefon, og naturligvis den geniale App store – aldrig har det være lettere, at installere nye programmer på sin telefon. Eneste anke var bindingen til Telia og den forholdsvis høje pris.



PLEO

Pris: 2.200,-

- **Plus:** Revolutionerende teknologi
- **Minus:** For dyr, man taber for hurtigt interessen

Den lille babydinosaur fra UGOBE har sat en ny standard for, hvad vi forstår ved en robot. Der er ikke længere tale om en stiv og mekanisk genstand, men derimod et "næsten" levende åndende væsen, som betager og tryllebinder enhver, der kommer i nærheden af den. Jovist, betagelsen aftager igen ganske hurtigt, men så længe det varer, er Pleo intet mindre end fantastisk, og et stort skridt imod, hvad vi kommer til at forstå ved robotter i fremtiden. Pleo var kun begyndelsen, og vi glæder os til at se, hvad der sker på den front i 2009.



ASUS EEE PC 901

Pris: 2700,-

- **Plus:** Lille, billig, ingen Windows-tvang
- **Minus:** Begrænsede muligheder, endnu for langsom til processor-tunge opgaver

Asus satte med deres Eee PC gang i en helt ny trend, som for alvor har sat sit præg på år 2008. En bærbar computer behøvede ikke længere være hverken særlig stor eller særlig dyr, og uanset om du havde en bærbar computer i forvejen, måtte du bare have en af de små nye subnotes. De øvrige PC-producenter har lært af Asus, og i dag har stort set alle producenter med respekt for sig selv en subnote i porteføljen. Der er nok modeller at vælge imellem, alle sammen til godt 3.000 kr. Hvad venter du på?

WII BALANCE BOARD

Pris: 800,-

- **Plus:** Perfekt til sofa-kartofler, næste generation handler ikke KUN om grafik
- **Minus:** Kan trods alt ikke erstatte "rigtig" motion.

Nintendo har gjort det igen. De har fået os op af sofaen, denne gang for at motionere på det hvide trædebræt til deres Wii fit. Er det et reelt spil, eller bare en undskyldning for at få os til at bevæge os noget mere? Uanset hvad, har Nintendo begået en mindre genistreg, og vi er hoppet i/op med begge ben. Hvem skulle have troet, det faktisk var sjovt at motionere? Indtil videre fungerer brættet kun til det medfølgende Wii Fit, men inden længe kan du også slå dig løs med de gakkede kaniner i Rayman Raving Rabbids: TV Party.



Pladsen var trang

Der var varmt og lugtede en del af sved ved årets lille komsammen, men det gjorde ikke noget, da der var minusgrader at spore ude på Torontos gader. Spillene var i øvrigt ret så interessante.

ANDERLEDES SPILUDVIKLING

Kumar deltog i et par spilkonferencer, og gik fra dem med et nyt syn på underholdning

For et par uger siden, tog jeg til Ontario Game Summit, en konference her i Toronto, der i det store hele handlede om spiludvikling i Ontario – hvilket rent tilfældigvis også er i den del af Canada, hvor verdens tredje største spiludvikler har til huse – altså modsat Quebec eller Britisk Columbia, hvor det meste af landets spiludvikling faktisk foregår.

Baseret på disse præmisser, så var konferencen rigtig spændende, i hvert fald sådan overordnet set. Når jeg siger overordnet, så er det faktisk fordi, at vedkomne, der var konferencier ved arrangementet, startede med, at ville have publikum til at forestille sig "at man udskiftede industriens bilmotorer med en række spilmotorer" – hvilket på sin vis, viser præcis, hvor galt i skoven, man kan gå. Jeg mener; hallo?

Vi ved jo godt alle sammen, at det at lave spil, ikke ligefrem kan sidestilles med arbejdet på en fabrik. Man kan ikke bare udskifte det gamle General Motors-skilt med et, hvor der står Ubisoft på. Alligevel så blev store dele af konferencen brugt på at diskutere, hvorledes man kunne tiltrække store firmaer til området; firmaer, der så kunne spytte millionsælgerter ud, og dermed ansatte tusindvis af taknemmelige, nye medarbejdere.

Det mest overraskende omkring konferencen var faktisk, at det ikke var for

arrangementets sidste session, at der blev snakket om Toronto-regionens helt fantastiske og kreative talenter, der endda er selvstændige. Sherpa Games' Warren Curell, var den første og eneste, som nævnte Metanet Software (N+), Jonathan Mak (Everyday Shooter) og Cappybara Games (Critter Crunch). Og med den slags i mente, sender jeg en stor tak til folk som Jim Munroe, manden bag Artsy Game Incubator.

Incubator er et samlingssted for spiludvikling, specifik for kunstnere og folk, der gerne vil lave spil, men som ikke har de tekniske færdigheder (eller bare ikke nok). De kan igennem meget letforståelige hjælpemidler, bedre realisere deres koncepter, og derved få dem udviklet til rigtige spil. Gruppen handler dog først og fremmest om kreativitet, og det møde der blev holdt weekenden før Ontario Game Summit, kaldet Arcade, kunne ikke have stået i stærkere kontrast til den foromtalte konference.

Arrangementet var en del af Torontos normale og årligt tilbagevendende kulturpalet kaldet Canzine, og det blev afholdt i et alt for lille rum, hvor der var ulidelig varmt og hvor lugten af sved hang i luften. Måske skyldtes varmen de mange arkade-maskiner. I hvert fald var det udenfor bidende koldt med adskillige minusgrader, så jeg havde ikke det mindste imod det – med undtagelsen af

svedlugten. Ved arrangementet var det ikke bare spil fra Artsy Game Incubator, der blev vist frem, men også projekter fra selvstændige mennesker, specielt spil, der allerede var fremvist ved Toronto Indie Games Jam, der som bekendt er verdens største uafhængige festival for hjemmelavede spil.

På gulvet var det bl.a. projekter som Gesundheit, et yderst bedårende puzzle-spil, skabt udelukkende af illustratoren Matt Hammill, der vakte opsigt. Det var ikke bare smukt, men dets design var også gennemført og eftertænksomt. Jeg vil blive meget overrasket, hvis der ikke er et eller andet firma, der snupper det og udgiver det over Xbox Live Arcade eller en lignende service. Måske er det allerede købt, men det sagde han i hvert ikke noget om.

Et andet spil, som vakte opsigt, var Night of the Cephalopods, et interessant spil, der, modsat noget andet spil, jeg har hørt om, havde en kommentator tilknyttet til hvert et minut af spiloplevelsen. Jeg ved godt, det lyder totalt åndssvagt, men når du først spiller det her Lovecraft-inspirerede tentakel horror-spil, så kommenterer stemmen enhver ting der sker på skærmen, og med en helt særlig indlevelse. Jeg kan slet ikke fortælle dig, hvor sjovt det er, og hvor stort potentiale, der er i det.

Der var faktisk så mange interessante

spil ved arrangementet, at jeg slet ikke kan gøre dem retfærdighed ved, at forsøge at nævne dem her – og det er virkelig ærgerligt, for ifølge Jim McGinley, manden bag Toronto Independent Games Jam, så er det kun et fåtal af folk, der efterfølgende har hentet spillene fra det officielle site. Faktisk så sagde han, at man ligeså godt kunne lave det spil, man gerne selv ville spille, for der var givetvis ikke andre, der alligevel endte med at spille det.

Uanset om kommentaren har en form for sarkasme og ironi, så er rådet egentlig ganske godt, nemlig at lade din egen idé, din egen kreativitet komme til udtryk, i stedet for at tænke så meget over, hvad andre gerne vil spille. Faktisk er det en regel, som jeg vil håbe, at alverdens spiludviklere vil tage til sig, når de udvikler eller udvider og vil have en større del af spilpublikummet. Personligt vil jeg i hvert fald hellere se folk, godt i gang med at udvikle spil, de selv vil spille, i stedet for blot at smide spilmotorer ud på markedet, som var det bilmotorer.

Men hvad med at modbevise Jim? Tag et kig på Artsy Game Incubator på <http://nomediakings.org/artsygames>, og slå så et smut forbi Toronto Indie Games Jam på <http://www.tojam.ca>. Der er masser af ting at fordybe sig med. Nå ja, og så forresten god jul!

_Mathew Kumar

Your potential. Our passion.
Microsoft

Microsoft
Visual Studio

ULTIMATIV WEBUDVIKLING. SUBLIME RESULTATER.
NY VISUAL STUDIO 2008.



**+ DEFY ALL
CHALLENGES**

Din udfordring: Flere krævende web-applikationer til flere platforme. Overvind den: Udnyt værktøjerne i Visual Studio® med Silverlight™ og få adgang til en ny verden af muligheder og funktioner. Find tips og værktøjer på microsoft.dk/grib-udfordringen

War is everywhere

750.000 players
have already chosen their side



PC GAMER 8.8

game spy PC
★★★★★

12+
www.pegi.info

Available now

GOA

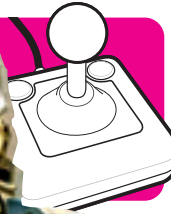
www.war-europe.com

MYTHIC

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment and the Mythic entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

SECRET

TERMOMETER



STOL PÅ VORES FØRSTE... RYK
Venter du på et helt b... vil du bare gerne vide hvad spijlunglen
egentlig har at tilbyde. G... guider dig igennem det hele.

GAMEREACTOR TESTER KOMME
Tag en tur gennem vores arkiv: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

HALO WARS

Ensemble Studios lukker og slukker efter arbejdet på Halo Wars. Spørgsmålet er om strategi-spillet vil blive huske som en smuk svanesang eller en reel maveplasker. Jesper tog turen til London for at teste det.



Mest eftertragtede

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



1 Killzone 2

PlayStation 3

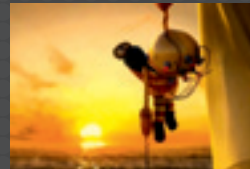
Vi spiller beta-test koden hele tiden, og om ikke så forfærdelig længe, kan vi også kaste os over det færdige spil - noget vi virkelig glæder os til. Husk at læse vores otte sider store artikel om spillet her i magasinet.



2 Resident Evil 5

PS3/X360

Med udsigten til en demo, kan vi næsten ikke vente på at få Resident Evil 5 mellem hænderne. Chris hjem søger os i vores dromme, og vi er ret sikre på at arbejdet stopper i nogle timer, når koden endelig lander.



3 Bioshock 2: Sea of Dreams

PS3/X360/PC

Tænk hvad en enkelt trailer, totalt berøvet for in-game materiale, kan gøre ved granvoksne mænd. Bioshock 2 står højt på listen over spil, vi bare er nødt til at prøve.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskoldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Brændende 🔥 Vulkanudbrud

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



Intergalaktisk krigsførelse
 En af hjørnesteenene i Halo Wars har været, at bevare den episke følelse fra de andre Halo-spil, og man bliver hurtigt overbevist, når man ser Scorpion-tanks komme rullende, i følgeskab med flere dusinvis marinesoldater og et par Spartanere. For slet ikke at tale om den enorme Scarab...



Premiere 2009

KÆMPEKRIG

Jesper fløj til London for at gå i krig i Halo Wars. Her er hans beretninger fra fremtidens enorme slagmark



HALO WARS

Platform XBOX 360 Udvikler ENSEMBLE
 Udgiver MICROSOFT Genre STRATEGI

Der er især to store spørgsmål, der knytter sig til Halo Wars: Er det overhovedet muligt at lave et velfungerende RTS på en konsol, uden at fjerne de grundlæggende elementer, og er det muligt at løfte spillet op på et niveau med de tidligere Halo spil? Der er ingen tvivl om, at projektet er og har været en kolossal byrde for Ensemble at bære, der dog gjorde det meget klart, at spillet indledningsvis slet intet havde med Halo at gøre.

Faktisk startede hele projektet i sit spæde stadie som en modificering af deres sidste udgivelse, Age of Mythology. Spillet blev hurtigt ændret til at benytte en controller i stedet for mus og tastatur, og så brugte en mindre gruppe hos Ensemble intet mindre end 1 år på at få styringen tunet. Målsætningen var klar: Deres faste stab af spillere, der rangerer blandt nogle af verdens bedste RTS-spillere, skulle foretrække at spille med controller.

Da de efterfølgende i samarbejde med Microsoft og Bungie planlagde, at denne

revolutionerende styring skulle bruges i Halo-universet, var det selvfølgelig med rystende hænder, at Ensemble tog imod tilbuddet. Spillets designer, Graeme Devine, fortalte, at det var vigtigt, at de alle elskede og forstod serien, da den enorme og stadigt voksende fanbase, naturligvis forventer en masse så snart, der står Halo klistret henover spilæskan.

Derfor gik Ensemble også i tænkeboks og fastlagde tre, nærmest hellige, bud, der skulle styre udviklingen af spillet. Først og fremmest skulle det være et strategispil med primær fokus på kampe. Dernæst skulle det være så episk som overhovedet muligt, og sidst, men måske vigtigst, skulle der være en grundlæggende fokus på multiplayer. Og det er tre hjørnesteen, som allerede fra første øjekast er tydelige.

Halo Wars består af en kampagne, der enten kan spilles alene eller hele vejen igennem med en ven, der foregår 20 år før begivenhederne i Halo, og hvor man spiller som menneskehedenes forenede styrker, UNSC. Spillets producer, Bill Jackson, gjorde det klart, at vi ikke skal forvente verdens længste kampagne, der for en del vil vare omtrent 10 timer, men sagtens kan gen-



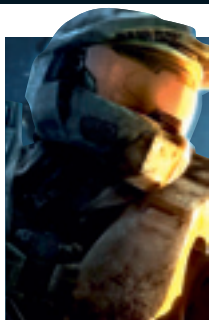
HAR JEG VÆRET HER FØR? Selvom en stor del af spillet foregår ude i det åbne landskab, så kommer spilleren også på en række missioner inde i de mystiske Forerunner-konstruktioner. Stilen fra Halo er bevaret.



nemføres hurtigere. Årsagen er det efterhånden udbredte ønske om, at langt størstedelen af spillerne rent faktisk får gennemført historien.

I min tid med Halo Wars fik jeg kæmpet mig igennem spillets første tre missioner, der alle indledes af nogle flotte mellemsekvenser, der fremstiller Halo-universet fra et helt nyt perspektiv. Jeg har tidligere været skeptisk over for disse, men må erkende, at de fungerer overraskende godt og sætter en dejlig stemning. Stemningen bevares bestemt også, når missionerne begynder, hvor den lækre grafik og et værdigt lydspor holder fast i den velkendte Halo-følelse.

Jeg var dog mindre positiv omkring game-playet efter jeg havde lagt de første missioner bag mig. Her skulle jeg udføre en række ret banale og trivielle opgaver, der på ingen måder prøver at opfinde den dybe tallerken, mens fjenderne var relativt lette at bryde igennem. Styringen fungerede nærmest perfekt; jeg valgte enheder med A, bevægede dem omkring og angreb med X og Y, valgte alle på skærmen med venstre bumper og alle på hele banen med højre. En kombination, som hurtigt begynder at fungere fortræffeligt, og når man så samtidig



FAHITA

FARVEL TIL JER

Med den fantastiske Age of Empires-serie, er Ensemble Studios et legendarisk firma i ørene på langt de fleste strategifans. Med genrens stærke knytning til PC'en og Microsofts fokus på konsolmarkedet, har det længe været uvist, hvilken rolle Ensemble skulle spille i Microsofts fremtid, og selvom Halo Wars for mange var svaret, så annoncerede Microsoft for nylig, at studiet lukkes, når arbejdet på Halo Wars er færdigt - desværre.

kan bladde imellem sine valgte enheder med de to triggers, så var jeg overbevist.

Men jeg kunne bare ikke undgå at føle, at game-playet var en anelse overfladisk. Følelsen var der ganske vist, ikke mindst fordi alle enhederne bevægede sig enormt overbevisende. At se Warhogs hoppe ud over kløfter, Grunts komme løbende med armene i vejret og en kæmpe Scarab komme vraltende, trykker på alle de rigtige knapper hos en inkarneret Halo-fan, som jeg selv, men jeg nærmest vadede igennem fjenderne og fik hurtigt bange anelser om, at grundmodellen i ethvert RTS-spil var blevet simplificeret i en sådan grad, at man havde givet køb på for meget for at gøre det spilbart på en konsol.

Heldigvis fik jeg en mindre åbenbaring efterfølgende, hvor jeg hoppede ind i en skirmish bane, hvor jeg sågar havde muligheden for at spille som The Covenant. Multiplayer er som sagt et afgørende element i Halo Wars, hvor man bliver i stand til at spille tre mod tre med blandede fraktioner af UNSC og The Covenant, og jeg tør nu allerede godt love, at der bliver masser af blodige slag på nettet.

Ensemble har fundet en styringsformular for



SMUKT SYN Ensemble har med Halo Wars valgt at smide penge efter en række af de dyre, computer-animerede mellemsekvenser, også kaldet CG, for at fortælle historien.

RTS-spil på konsollerne, der rent faktisk virker. Det er en radikal, anderledes fremgangsmåde end EndWar's stemmestyrede metode, men til gengæld en metode, der betyder, at flere af genrens grundelementer er bevaret. Det er en model, der bevarer alt det essentielle og smider det overflødige over bord i samme grad, som Halo i sin tid eksempelvis reducerede antallet af våben til to. Med den sidste finpudsning og en kampagne, der forhåbentlig bliver bedre længere inde, så kan Ensemble måske ikke tilbyde verdens absolut bedste strategispil, men det første rigtige succesfulde af slagsen.

—Jesper Nielsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Halo Wars har muligheden for at gøre det for strategispil på konsollerne, hvad Halo gjorde for skydespil.

“Multiplayer er et afgørende element i Halo Wars, hvor man bliver i stand til at spille tre mod tre med blandede fraktioner af UNSC og The Covenant - det bliver godt”



Næsten StarCraft

Parallellene til RTS-klassikeren StarCraft er tydelige, og selvom The Flood ikke er blevet en spilbar race til at agere som Zergs, så passer The Covenant perfekt ind i rollen som Protoss. Det er gennemtænkt.



Kapow! Bif!

Designet af Batman har mere til fælles med den gamle version, end den nye og mere strømlinede stil, men det samme kan ikke siges når kamp indledes. Her sættes i stedet på effektiv brutalitet.



Premiere 2009

VELKOMMEN TIL ARKHAM

Batman ser ud til at have fundet sig til rette som spilhelt, og ingen skurke kan vide sig sikker.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Platform PC, XBOX 360, PS3. Udvikler ROCKSTEADY GAMES. Udgiver EIDOS. Genre ACTION

Med Christian Bale's fantastiske portræt af den plagede Batman, og Heath Ledgers mesterlige gengivelse af den maniske Joker, var der ikke den store tvivl om at spilannonceringer vil følge i kølvandet på 2008 største film blockbuster The Dark Knight.

Sådan må EA også have tænkt, da retten til spillet over filmen allerede var købt af dem, og mon ikke de har kigget en ekstra gang da den engelske udgiver Eidos derfor annoncerede

angreb altid var at foretrække, i stedet for åbenlyse angreb. Udvikleren har dog udtalt at man forsøger at undgå betegnelsen "stealth" fordi den antyder svaghed, og foretrækker i stedet at lade Batman være "jægeren".

Chronicles of Riddick er dog ikke det eneste sted hvorfra udvikleren har draget inspiration, og man har også kigget til Nintendos side, og deres altid mesterlige blanding af logiske gåder og nyerhvervede evner. Som i et rollespil vil Batman nemlig besidde et erfaringssystem, hvorfra det er muligt at åbne op for nye evner og gadgets. Da flagermusmanden ikke altid er den fysisk stærkeste, vil man i flere af spillets sværeste

FAKTA

ROCKSTEADY GAMES

Urban Chaos: Riot Response var Rocksteady Games sidste spil, og var et overraskende kompetent actionspil til Xbox og Playstation 2. Foruden at byde på lækker grafik, havde udvikleren også udstyret spilleren med nogle af de mest hårdtslående våben, genren nogensinde har set. Yderligere var der tilføjet en følelse af arkadespil, fordi hver bane efter gennemførelse, kunne spilles igen for at vinde ekstra udstyr.

Udviklingen foretages af Rocksteady Games, der tidligere stod for det voldsomt undervurderede Urban Riot, og det teknologisk fundament udgøres endnu en gang af Unreal teknologien.

Arkham Asylum ser ud til at blive den definitive Batman oplevelse, og spillet vil har ventet på siden Bruce Wayne første gang hoppede i flagermus dragten.

Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆGER TEMPERATUREN



Dette har mulighed for at blive den definitive Batman oplevelse, og vi glæder os meget.

ARKHAM ER DEN MEST BERYGTED E SINDSYGE ANSTALT FOR SUPERSKURKE

Batman: Arkham Asylum?

Men som titlen antyder, er Arkham Asylum ikke baseret på filmen, men i stedet tegneserien, den kolde, dystre, ofte brutale og helt igennem fantastiske tegneserie.

Ligesom tegneserien vil den version man styrer af Batman i spillet, være mere detektiv og mester af overraskelse, end egentlige slagsbroder. Inspiration skulle blandt andet være draget fra et spil som Chronicles of Riddick, hvor udnyttelsen af mørke, og hurtige snig-

kampe, skulle gøre brug af et stort antal af disse gadgets for overhovedet at have en chance. Systemet skulle være inspireret af Zelda, og dettes snedige måde altid at kombinere tvinge spilleren til at kombinere flere forskellige evner.

Handlingen udspiller sig naturligvis på Arkham Asylum, som foruden at være den mest berygtede sindsyge anstalt for superskurke, også har den fordel i spil øjemed, at det er en isoleret ø. Alligevel er der allerede lovet masser af forskellige lokaliteter.



Smil! Wildstorm Productions har stået for udformningen af alle spillets karakterer, og det kan i den grad ses. Alle figurerne er unikke, fulde af detaljer og smukt vækket til live.

DEN UDØDE MARCH

Zombierne travrer igen deres gang forbi vores pistoler, men nu i en bedre stil



HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Platform Wii Udvikler SEGA
Udgiver SEGA Genre ACTION

Det synes aldrig, at have været mere populært at skyde zombier i smadder, end det er lige for tiden. Mens PC- og Xbox 360-ejere kan slå sig sammen om at bekæmpe de levende døde i *Left 4 Dead*, er det dog i stedet Sega og det kommende *House of the Dead* man kan se frem til, hvis man er Wii-ejer.

House of the Dead er en af de mange gamle arkadeserier som Sega igen har hevet frem fra skammekrogen, og kender man originalen, vil man vide at der er tale om et skydespil af den slags, hvor der i arkadehalerne skulle sigtes på skærmen med en pistol. Derfor er det også ganske naturligt, hvis du allerede nu tænker "hurtig konvertering", der i konsolform ikke vil byde på mere end femten minutters spilletid - det ville dog muligvis være en fejl. *Overkill* har mere at byde på.

I stedet for blot at have ladet arkademaschinen og Wii'en snakke sammen, er Sega i stedet for startet hele forfra, og valgt at give spillet en mere stilet indpakning af grafik og lyd. Stemningen er derfor hentet fra 70'ernes *Grindhouse*-film, hvor fokus mere var på makabre effekter og de voldsomme scener,



SKYD PÅ DET HELE Lyspistol spil har haft deres storhedstid. Der er løbet meget vand under broen siden det første *Time Crisis* og *House of the Dead*, så Sega skal virkelig i tænkeboksen.



FAKTA

ZOMBIEFEST!

House of the Dead blev filmatiseret af selveste Uwe Boll, og resultatet var som forventet totalt ringe. Da *House of the Dead* er en hyldelse til George A. Romeros filmserie, så giver det absolut ingen mening at filmatisere spillet - og dette var helt tydeligt at se. Bare ikke for Uwe Boll.

end på den oftest ligegyldige historie.

Det, der nemt kunne være blevet endnu et værdiløst tidsspille, formår derfor i stedet at fremstå som en stilet pastiche, der på trods af dets simple spilbarhed, alligevel formår at holde spilleren fanget, fordi man hele tiden lige skal se

Stemningen er hentet fra 70'ernes Grindhouse-film hvor fokus var på de markabre effekter

den næste scene. Her hjælper det også at filmstilen er blevet så kraftig inspireret, at udvikleren har valgt at medtage den dårlige lyd, samt billedefejl, som var det hele taget fra en gammel filmrulle.

Spillet er stadig fokuseret omkring at du og en ven sigter på alt der bevæger sig på

skærmen, og sender et uendeligt antal projektiler efter horderne af hjernedøde zombier. Kontrol har man kun selv om hvor man sigter, mens vejen gennem banerne i det store hele, er forud planlagt. Det er svært at se hvad Sega kan gøre for at holde så basalt et spil sjovt i

længden, men den fantastiske *Grindhouse* stil, er om ikke andet, en godt sted at starte.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



En modig opdatering af en gammel arkadeklassiker, men levetiden er stadig tvivlsom.

Premiere MARTS



Zombierne kommer
Left 4 Dead har vist, at der stadig er...ohm liv i de gamle kodædere, så det er ikke så underligt, at Segas vil forsøge at trække en af deres ældre serier tilbage i rampelyset.

Premiere MARTS 2009



DU VIRKER BEKENDT Rygar og hans magiske våben minder meget om Kratos og hans kæder, men faktisk så Rygar dagens lys helt tilbage i 1986, altså lang tid før den græske gudesejrer.

WII' S NYE ACTIONHELT

Tag tævehænderne på, og gå på eventyr med Tecmo



RYGAR: THE BATTLE OF ARGUS

Platform Wii Udvikler TECMO
Udgiver TECMO Genre ACTION

Hvem ville ikke gerne rende rundt og tæve fabeldyr med et mytisk våben? Det har nok været spørgsmålet, Tecmo stillede sig selv, inden de lavede arkadespillet *Rygar* - og stillede sig selv igen, inden de fandt *Rygar* frem fra gemmekrogen og gav ham sit eget eventyr på PlayStation 2.

Uanset baggrunden, er *Rygar* og hans mystiske Disc-armor-våben på vej tilbage i Wii-form, og hvad der først lød som en kedelig konversion af et gammelt PlayStation 2-spil, ser nu ud til at blive et mindre actionbrag. Kampsystemet er gennemgået en finpudsning,

og der skulle nu være større forskel mellem de forskellige våben, man samler op. Heldigvis er udvikleren dog ikke faldet i kontrolfældten, og derfor skal du ikke forvente at blive tvunget til at svinge kontrollen rundt, hver gang du vil angribe. En ny *Gladiator* mulighed er også blevet tilføjet, hvor alskens monstre skal besejres på tid, og senere med specielle krav.

Rygar ser ikke ud til at revolutionere genren, men ser i stedet ud til at blive et bundsolidt actionspil, hvilket er noget Wii har savnet.

_Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



På Wii findes der intet *God of War* og intet *Ninja Gaiden*. Derfor er det befriende, at Tecmo vil give maskinen et vaskeægte actionspil.





Midt i Amsterdam arbejder et hold hollændere hårdt på at skabe Sonys næste store hit. Asmus besøgte Guerrilla

KILLZONE 2

Plattform **PLAYSTATION 3** Udvikler **GUERRILLA GAMES** Udgiver **SONY** Genre **ACTION** Premiere 24 FEBRUAR



GRAFISK er Killzone 2 et meget imponerende spil, hvilket forhåbentlig fremgår af de i denne artikel ledsagende billeder. Mange af spillets miljøer er, takket være planeten Helghans triste bymiljø, for det meste grå og brune, og formår ikke at imponere. Men pludselig dukker der en bane op, som indeholder hundredvis af individuelle lyskilder, og som, til trods for lokaliteten, ser ganske flot ud. Eller når man slås mod Helghast på et tog, hvor effekter som vind og motionblur, går ud i et for at skabe en åndelos tur.

OVER SIGTEHORNET Som det sig her og bør, kan man sigte ned langs sit våben i Killzone 2. Det eneste, der i den forbindelse volder lidt problemer, er styringen. I modsætning til konkurrenterne er det nemlig ikke muligt, bare at svippe hurtigt mellem normal synsvinkel og sigtet. Det kræver to tastetryk, et for at kigge ned langs våbnet og et for at vende tilbage. Det er sikkert et spørgsmål om tilvænnning, men ikke elegant, når det brænder på.

Lad os for god ordens skyld skruer tiden tilbage til Los Angeles, 2005. En stuvende fuld sal sidder og tager noter om den spændende PlayStation 3. Den trailer, der skabte mest postyr, stammede fra den hollandske udvikler Guerilla. Og det var der en god grund til.

En grafik, der kun var centimeter fra Final Fantasy: The Spirits Within, sendte kuldegys ned af ryggen på alle journalister i salen. Løfterne var skyhøje. Sådan ville spillet se ud, når det ramte butikkerne.

Killzone 2 var pludselig på alles læber. Ganske få dage senere blev debatten intensiveret: Traileren var fup.

Fast forward til Guerillas studie i hjertet af Amsterdam. Studiets Managing Director, Hermen Hulst, står og skal præsentere spillet. "Lad os lige se den trailer igen", siger han til frisen og klukken fra de forsamlede journalister. Halvdelen når dog ikke at rulle over skærmen, før den bliver slukket igen. "Det må være nok", siger han med et skævt smil. Hvis traileren har gjort folks forventninger til Killzone 2 helt umenneskeligt høje i forhold til, hvad Guerilla kan levere, er det ikke noget Hulst



BLOOD! I takt med at du modtager jernhagl og rødglødende projektiler lige i synet, bliver dit visir mere og mere blodsplettet. Er du tæt på at dø er skærmen meget rød.

noget, man selv lægger mærke til, når kuglerne pifter omkring.

"Det, vi satte os for, var, at spillet skulle være intuitivt og i førstepersonsperspektiv. Hele tiden", siger Hulst og lader et par videoer køre over skærmen. "Det intuitive dækker over



MØD KILLZONE PÅ .COM

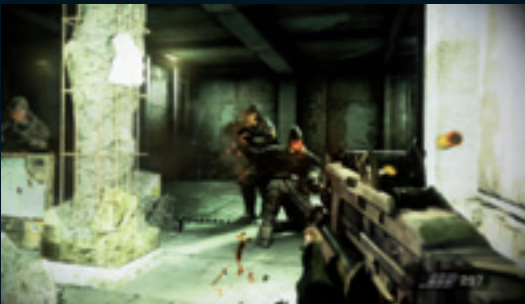
Guerilla lover at Killzone.com bliver den helt store hjemmeside efter spillets udgivelse. Foruden de obligatoriske downloads af billeder og wallpapers, vil Killzone.com være din portal til statistikker, arrangement af kampe og meget mere. Samtidig kunne spillets lydmand, Mario Lavin fortælle, at Guerilla håber at kunne lægge spillets 110 minutter lange soundtrack ud på nettet. Dette sker når spilleren har gjort sig fortjent til det.

KILLZONE 2 VAR PÅ ALLES LÆBER EFTER E3-FREMVISNINGEN, MEN TRAILEREN VAR DET RENE FUP

lader sig mærke ved. Han virker selvsikker. Rolig. Han ligner en mand, der er parat til at overlade sit hjertebarn til kritikeres hårdhændede bedømmelse.

Inden horden af journalister slippes løs på spillet, skal der dog være plads til lidt selv-promovering. Det er forståeligt, for de ting, Guerilla vil fremhæve, er ikke nødvendigvis

hele spillet. Det er blandt andet derfor, at coversystemet virker, som det gør." I modsætning til andre actionspil, der ofte kræver en kommando, før din figur klistrer sig op af vægge, sker det i Killzone 2 mere eller mindre automatisk. "Det var svært, fordi vi ikke vidste, hvordan vi skulle implementere det på fornuftig vis", forklarer Hulst. "Men så filmede en



ANGRIB! Du kan være sikker på, at bliver du angrebet af en Helghast-soldat, gemmer der sig mindst tre et eller andet sted, der venter på at ventilere dig.



DJÆVELEN ligger i de små detaljer, siges det. Passer det, er Killzone 2 en ret dømonisk størrelse. Betonfragmenter, skudhuller og meget andet gør sit til, at omgivelserne aldrig bliver kedelige. Den lejlighedsvis eksplosion gør naturligvis ikke oplevelsen kedeligere.





SONYS HALO

Da Killzone kom frem, var en af de første tanker, at de frygtede Helghast-soldater lignede uvebrigaden Jin-Roh fra den japanske animé af samme navn. Ifølge spillets art director Jan-Bart van Beek, skyldes dette dog et tilfælde. "Vi tog en masse truende elementer, deriblandt gasmasken med lysende øjne. At de to figurer ligner hinanden, er bare et tilfælde."



SE LIGE LYSET Skulle du kunne vriste opmærksomheden væk fra soldaten der mister livet i forgrunden, så kig på de lysstriber, der falder i baggrunden. Flot, ikke? Guerrilla kan tæmme PlayStation 3.

MAN MÅ OVERGIVE SIG, NÅR MAN SER HVORDAN, DET AT TAGE DÆKKE BAG ET BORD ER IMPLEMENTERET...

animator sig selv tagende dækning bag et bord, og det så så fedt ud, at vi gjorde det på den måde." Og man må overgive sig, for det ser godt ud, og vigtigst af alt, så føles det fuldstændig naturligt. Inden for meget kort tid går man i dækning, som var det en fryd.

Spillets Game Director, Mathijs de Jonge, er meget hurtig til at forsvare systemet. "Det er ikke en kopi af Gears of War, men snarere en videreudvikling af det system, der var i Killzone Liberation. Og det udkom jo som bekendt før Gears of War!"

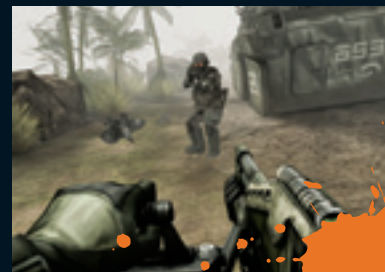
Hulst fortsætter: "Derudover har vi arbejdet med ødelæggelse af omgivelserne. Man skal kunne se, at der har været udkæmpet kampe", understreger han og sætter endnu en video i gang. Til de triumferende toner af Beethovens Ode an die Freude vises et køkken, med dertilhørende pander, gryder og lignende, blive skudt til ukendelighed. Vi snakker ikke ligefrem Red Faction, men når gips, kakler og beton flyver gennem luften som spyt fra en lama, føler man sig hensat til de første timer i selskab med Criterion's Black.

Dermed får vi lov til at tage favntag med spillet selv. Og med både single- og multiplayer

KILLZONE / PLAYSTATION (2004)

Hvor godt var det første spil egentlig?

Allerede inden Guerrilla blev erhvervet af Sony, dengang studiet hed Lost Boys, svirrede snakken om en 'Halo-killer' til PlayStation. Efterhånden som spillet materialiserede sig, blev rygterne kraftigere. Da spillet udkom den 22. oktober 2004, blev det relativt positivt modtaget. Vores egen Thomas Tanggaard gav spillet 9/10, med følgende begrundelse: "Killzone er en blændende oplevelse. Jeg var naglet fast til stolen i de 10-12 timer, det tog mig at komme til en højtliggende sneklædt borg og senere en rumstation. [...] Har du bare den mindste interesse i FPS-genren, så er der ingen vej udenom Killzone." En mere eller mindre enig dansk spilpresse bedømte spillet til at ligge i den lune ende af karakterskalaen. Imens var modtagelsen noget køligere i Amerika.





1 SIGT! Et stativmonteret kaliber 50 maskingevær, et ødelagt hus proppet til randen med Helghast



2 SHYD! Åben ild mod dem, og skyd så mange som overhovedet muligt. Husk også at skyde på selve huset.



3 NVD! Efter adskillige kugler og en bunke velplaceret skud, styrter både Helghast og selve huset sammen. Skont!

på skue, er der nok at se til. Ved at tage fat på singleplayer, får vi samtidig mulighed for at snakke med Rob Hills, der er ansvarlig for

indrømmer Hills. "Men fjenderne vil også være langt mere intelligente. Deres sigte og træfsikkerhed vil være mere præcis, og de vil

noget for både spillere, der har lyst til afstraffelse i stil med Halos Legendary-sværhedsgrad, og de lidt mere afslappede spillere.

Denne præsentation viser samtidig spillets Ragdoll-effekter, effekter Hermen Hulst er glad for at fremhæve. "Vi kalder det Hit Response", siger han begejstret. Systemet går i sin enkelthed ud på at kombinere Ragdoll-effekter, fysiksystemet og animationer. Resultatet er kroppe, der skælver, når projektilerne flår sig gennem de armerede kroppe og fjender, der graciøst og med en næsten ballet-agtig elegance går omkuld. I hvad der må betegnes som værende et bud

"HVAD I VIL LÆGGE MÆRKE TIL, ER FJENDER DER VIL REAGERE PÅ OMGIVELSERNE OG IKKE STORME FREM

spillets kunstige intelligens.

"Hvad I vil lægge mærke til, er fjender, der vil reagere på omgivelserne", siger han. "Fjenderne vil ikke bare storme af sted mod et punkt. I stedet vil de forsøge, at omringe dig og dine kammerater." For at vise det overlader vi Hills joypaddet. Han starter spillet på en bane, hvor man skal rydde et område midt på en gade. Ens bastion er en lille ø af sand-sække midt på vejen, og med tre forskellige indgange til denne bastion, er der nok at forsvare. "Som I kan se, er fjenderne ikke den største udfordring, men dette skyldes sværhedsgraden. På de højere niveauer er fjenderne ikke til at bide skeer med!"

Meget apropos, hvordan fungerer sværhedsgraderne i Killzone 2? Mange spil byder bare på stærkere fjender, med stærkere våben og en hovedperson med et skrøbeligere helbred. "Det vil Killzone 2 også have",

være bedre til at undgå granater og lignende." Hills forklarer bagefter, at den højeste sværhedsgrad er den 'ægte', og at de lavere er blevet til ved, at man har fjernet visse elementer. Således lyder det som om, der er



MANGE VÅBEN Killzone 2 indeholder 14 forskellige våben, der alle kan uddele en god gang lussinger.



KEJSER VISARI Og hans højre hånd Radeč

Ovenstående ansigt tilhører Colonel Mael Radeč, Keiser Visaris trofaste og fanatiske bodyguard. Radeč beskrives som en menneskelig haj, og det vil nok ikke komme bag på nogen, hvis ikke han dukker op som en særlig slem og udspekuleret boss undervejs. Keiser Visari er manden bag hele Helghast-miseren. Han er en fremragende orator, der med sine nær-Hitler-agtige karisma formåede, at pudse Helghast på den fredelige planet Vekta. Det er skuespilleren Brian Cox, der låner Visari, både mimik, stemme og bevægelser, og den tale, han holder i spillets intro, burde få hårene til at rejse sig og gåsehuden til at dukke op.



ØDELÆGELLESENS POESI Kan du se søjlen i billedets venstre side? Alle søjler i spillet starter som pæne og intakte, men vil, efter ildkampene er overståede, ligne denne. Et stålskelet med koparret beton i midten.

på etiketten, afslører Guerilla forskellige plotelementer, der er vitale for historien. Dette bud løfter dog også sløret for, hvad Guerilla kalder for Killzones BFG, Big Fucking Gun. BFGen er et gevær, der skyder med lyn, hvilket foruden at byde på smæk for skillingen, også er visuelt imponerende. Ved at sætte spillet på pause i en debug-menu, viser Mathijs de Jonge nogle af spillets tekniske fiksfakserier. Lynene springer på realistisk vis fra fjende til fjende, mens elektriske udladninger slår ned i omgivelserne. Det er våben som dette, en kanon der affyrer eksplosive pile, der nagler fjenderne til væggene, samt gengangerne fra tidligere spil, der gør det interessant at gå i kamp.

Og kampene ser netop ud til at blive sjovere end før. Dette skyldes blandt andet de mangeartede fjender, der kræver for-

KAMPENE SER UD TIL AT BLIVE SJOVERE END NOGENSINDE FØR. DET SKYLDES BLA. DE MANGEARTTEDE FJENDER...

skellige tilgange. Fra trailere kendes allerede de store armerede Helghast-soldater, de såkaldte Heavy Soldiers, med enorme maskingeværer. For at uskadeliggøre dem, skal man enten sætte ild til dem eller få dem til at blotte deres rygge, der er modtagelige overfor projektiler. Eliteenheder med et dødsønske skal man derimod nedlægge så hurtigt som muligt, da de ellers hiver deres dødbringende dolke frem.

Sjovere er åbenbart også et kodeord for multiplayerdelen, der er større og mere



HELGHAST-SOLDATERNE

Planeten Helghan bliver af ISA betegnet som et værre hul. Temperaturen er lav og vejret elendigt. Man kan undre sig over, at nogen rent faktisk vil forsvare den utiltalende planet, men Helghast-soldaterne ligger gladelig deres liv for den. Måske fordi Kejsler Visari kalder planeten "Fødestedet for friheden og en nyere og bedre menneskeheds vugge!". Og han ved hvordan den slags skal sælges.

omfattende, end man normalt er vant til. Derfor virker det ikke anmasende, når to af spillets multiplayerdesignere står på lur bag os, mens vi spiller. Hvad gør man egentlig, når modstanderne er frygtindgydende multiplayermoguler som Call of Duty 4 og Halo 3?

"Det er heller ikke let", griner Angie Smets.

DET SKAL NATURLIGVIS UNDERSTREGES AT KILLZONE 2 ALDRIG KOMMER TIL AT LIGNE DEN TRAILER SOM VI SÅ PÅ E3-MESSEN

"Hvad vi har gjort, er at tilbyde meget indhold. Killzone 2 er et meget holdorienteret spil, og derfor er klasserne i multiplayer særlig rettet

mod netop holdarbejde."

"Vi ved samtidig, at der findes mange spillere derude, der enten ikke er så glade for teamwork, eller som simpelthen ikke har nok venner på vennelisterne til at lave solide hold. Derfor har vi lavet en art Lone Wolf-klasse. Denne kan fungere alene, og kan blive usynlig, hvis den står stille." Det er altså en klasse, der egner sig meget til netop singler, der ikke gider det mere taktiske; noget, vi får syn for sagen om, da vi får lov at lege med klasserne. Det er dog ikke klasserne, der imponerer mest, selvom de er sjove at lege med. Det er den måde, de enkeltstående spil er bygget op på, der er mest interessant.

Væk er nu spil, der udelukkende fokuserer på drab eller lignende. Som standard vil hvert enkelt spil generere en tilfældig kombination af Deathmatch, Capture the Flag, Territories og så videre. Så snart en mission er overstået, vil en ny begynde. Først og fremmest gør det hver session mindeværdig. Hvert eneste spil får en anden, tempofyldt karakter, så man aldrig kan være sikker på, hvad der nu sker. Samtidig bliver holddynamikken en anden. Dette promoverer igen et solidt holdarbejde, og det virker meget sandsynligt, at kommunikation bliver alfa og omega.

De nærværende tyske journalister havde måske hjemmefra fået at vide, at de skulle stramme sig an, når det gjaldt spørgsmål. Derfor høres ingen spørgsmål i stil med "Hau mæni polygâns iz shere in ze gaime?" eller "Vat båttan iz ze sjuut båttan? Til gengæld fortæller Guerrilla, at der er fire sværhedsgrader i singleplayer - så blev vi så meget



SMART SIXAXIS Brug funktionen i Killzone 2

Da Sony skal finde et eller anden at bruge deres Sixaxis-funktion til, så har de helt sikkert stået på skuldrene af den hollandske udvikler, for at få dem til at bruge joypaddets særkende. Heldigvis er det ikke så påtaget endda, og det virker bl.a. ret godt, når man skal armere en bombe. Om der er andre overraskelser inkluderet vides endnu ikke, men vi håber absolut på det. Sixaxis kan bruges.

klogere - og tre mod bots i multiplayer.

Det skal naturligvis understreges, at Killzone 2 aldrig kommer til at ligne dén trailer. Men hvad der er vigtigere at understrege er, at det sådan set er ligegyldigt. Helghast-soldaterne udgør stadig en karismatisk og skræmmende fjende, miljøerne er flotte og varierede, og spillet er virkelig sjovt. Mens Guerrilla ikke vil formå at levere det grafiske, som de håbede, ser det ud til at Killzone 2 vil levere varen på alle andre områder.

_Asmus Neergaard



ØJNENE! Spillet kan gå hen og blive en kende mørkt. Derfor tager man med glæde imod Helghast-soldaternes indbyggede målskiver. Sigt bare efter de to orange lys indtil de går ud.



SNIGSHYTTEN Helghast-snigskyterne er nogle fjender, du sikkert vil lære at hade med et godt hjerte. Disse baryleres eneste opgave, er at benytte deres usynlighed til at danne sig overblik over slagmarken. Foruden naturligvis at klatre et sted hen med en god udsigt og dernæst pille tetanerende ISA-soldater ned, som var de bjørne i Tivolis skydetelt.

ÅRETS SPIL 2008

Efter timevis af diskussioner, forslag og afstemninger er vi endelig klar til at udnævne årets bedste spil!

Hvad er egentlig årets bedste spil? Er det spillet, som har defineret en bestemt konsole? Er det spillet, som har udvidet rammerne for, hvad et spil overhovedet kan være? Er det en oplevelse, der sparker til din skabertrang eller dit indsamlingsgen, og som får dig at tænke i helt nye baner? I år er det dem alle sammen, og de kan møntes på kun et spil, nemlig *Little Big Planet*. Det definerer i den grad Sonys PlayStation 3, som værende andet og mere end bare en Blu-ray afspiller, og det fungerer som et pejlemærke for andre udviklere, i forhold til at bryde vanetænkningen.

Men det hele skal ikke handle om *Little*

Big Planet, der til trods for store ambitioner og endnu større visioner, ikke er det eneste, der har fornøjet os i år. Måske har spilåret sådan på makroniveau, ikke været ligeså stort og overvældende, som eksempelvis sidste år eller året før, men tendensen er tydelig: Spil bliver som en interaktiv oplevelse mere og mere spændende at følge. Ambitionerne er der, udviklerne er der, og for ethvert *Family Ski* eller *Nitrobike*, er der et *Left 4 Dead* eller *Gears of War 2* – spil, der ikke hænger fast i fortiden, men som hele tiden forsøger at presse det bedste ud af underholdningsplatformen. Nogle gange satses der stort, som bl.a. i tilfældet med *Mirror's Edge*, der i den grad endte med at dele vandene, men det er altid

bedre, at lave et hul i jorden, end det er at kravle langs husfacaderne med tarvelige, årlige udgivelser af serier, hvis eneste berettigelse er navnet.

Gamereactor værner ikke kun om det kunstneriske spil, der forsøger at vende op og ned på alting, for i bund og grund er vi lige så meget drengerøve, spilnørder og fans, som alle andre. Men når vi støder på det, så føler vi det som vores pligt, at gøre dig opmærksom på, at spil også handler om mere og andet end størrelsen på dit gevær. Velkommen til årets kåring af de bedste, interaktive spil i 2008. Sæt dig godt til rette, og gør klar til at læse ni sider med de spil vi efter lange diskussioner er kommet frem til. Sådan ser spilåret ud, set fra vores optik.



© 2008 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
PlayStation 3 and the PS3 Family logo are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. The PS3 Family logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. N27411
PlayStation 3 and the PS3 Family logo are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. The PS3 Family logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. N27411

1. LITTLE BIG PLANET

En kluddedukke og en Sony klassiker, vi aldrig nogensinde vil glemme

Platform PS3 Udvikler Media Molecule Udgiver Sony Gamereactors karakter 10/10

Allerede fra første gang, vi så tidlige billeder af Media Molecules platformspil, troede vi på, at det kunne blive til noget ganske specielt, og til den slags spil, som Play-Station 3 har savnet siden lanceringen. På det tidspunkt havde vi dog ingen anelse om, hvor omfattende den britiske udviklers ideer strakte sig, eller hvor godt, de ville blive realiseret.

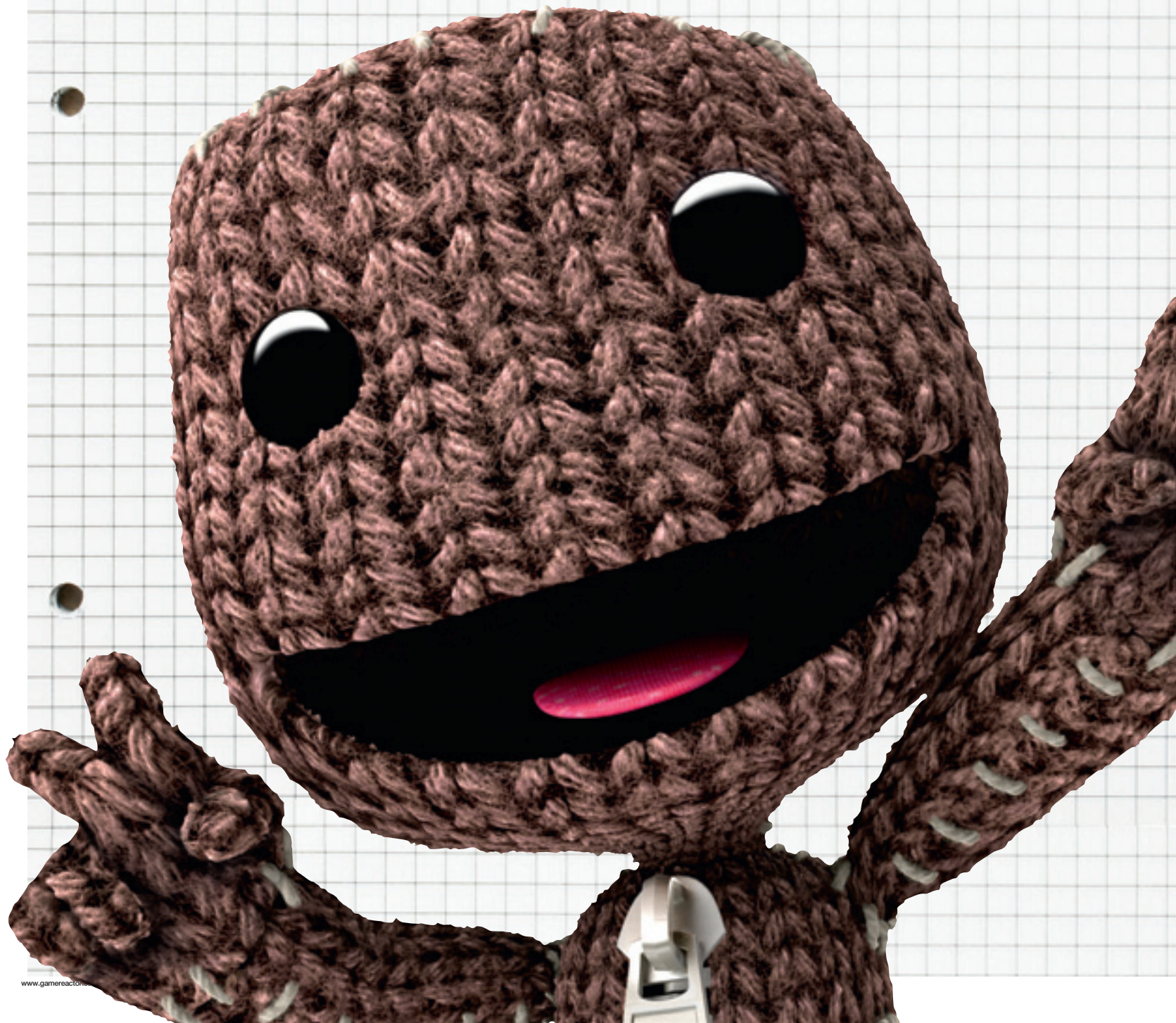
Little Big Planet er dog et af den slags spil, som uanset hvor mange spil, det kommer til at sælge, vil have sat sit præg på elektronisk underholdning fra nu og til evig

tid. Det er realiseringen af, at der stadig findes masser af originalitet i spilmediet. Det er realiseringen af, at man ikke behøver et kæmpe hold eller budget, for at lave et absolut top-spil. Men mest af alt er det realiseringen af at elektroniske spil som medie, er kommet så langt, at man nu kan tillade sig kun at definere rammerne, og lader brugerne om resten.

Alt dette kunne få det til at lyde som et kedeligt socialt eksperiment, men Little Big Planet er i stedet et af de mest charmerende platformspil, vi endnu har gjort bekendtskab med, Verdener der spænder fra glemte baghaver til ægyptiske pyramide verdener

og afrikanske savanner, alt sammen set gennem et barnligt sind, og omsat til en legetøjsverden, er ganske uimodståelige. Midt i det hele er Sackboy, en platformshelt så ikonisk, bedårende og kluntet, at der skal gøres noget alvorlig galt fra Sonys side for, at han ikke ender som konsollens definitive maskot.

I Gamereactor-regi findes der ikke en større ros end prisen som "Årets Spil", og på trods af et særdeles stærkt spilår, der har budt på alt fra Grand Theft Auto til Gears of War, er der ingen vej uden om denne miniputs mastodont. En klapsalve fra hele redaktionen er på sin plads.



2. BRAID

Et uventet, tidsløst platformspil

Platform X360 Udvikler Number None Inc. Udgiver Microsoft Gamereactors karakter 10/10

Præntenttøst, overvurderet, fremragende, et kunstnerisk mesterværk. Når det kommer til Braid, er meningerne så delte, at det næsten er umuligt at få tegnet bare et overordnet billede af spillet. Og deri ligger en del af Braids berettigelse. Uanset om du blev revet med af dets visuelle side, eller dets forunderlige flirten med spole-konceptet, eller om du bare hadede dets simple udtryk og dets utallige referencer til spillklassikere som Super Mario Bros. og Prince of Persia, så har du været nødsaget til at tage stilling til det i et spillandskab, der på overfladen har det svært ved at bryde vanetækningen. Det har også fået debatten om, hvorvidt spil overhovedet kan være kunst, til at blusse op. Og det er i sig selv en stor bedrift.

Braid er alt det, der allerede har været sagt om det og meget mere. Det er troen på, at den gode idé er stærkere

end det store firma, med lommerne fyldte af amerikanske dollars. Det er spillet, vis inderste dele kun hører hjemme i en spiloplevelse, og aldrig kunne presses ind andre steder. Der er ingen timelange CG-sekvenser, som man presses til at se fra kanten af sofaen med joypaddet hængende slapt mellem hænderne, og det er en oplevelse, som i stedet for at gribe de letteste og mest ligetil løsninger, i stedet forsøger sig med uprovet materiale, og dermed tør fejle.

At Braid alligevel lykkes med det hele, skyldes uden tvivl Jonathan Blow og hans tætvævede hold af spilpionerer. De har fulgt ham hele vejen, troet på visionen og elsket at være en del af processen, og det afspejles i den grad i det færdige spil. Braid er uden tvivl et af dette års bedste spil, og et syvmileskridt i den rigtige retning for interaktiv underholdning. Vi er nødt til at give det anden pladsen.



3. GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar Games viser igen alle andre, hvorfor Grand Theft Auto stadig sidder på tronen

Platform PS3, XBOX 360, PC Udvikler Rockstar Games Udgiver Take 2 Gamereactors karakter 10/10

Forventningerne var skruet i vejret hos både fans og anmeldere, da Rockstars længe ventede "fjerde" udgave af Grand Theft Auto landede i

konsollerne verden over, og den garvede, flamboyante udvikler skuffede ikke. Grand Theft Auto 4 bød ganske enkelt på et ægte næste-generations sandkassespil, der tilmed havde smidt et par overflødige kilo, for at tilbyde en mere veldrejet, intens og velfortalt oplevelse.

Med et østeuropæiske tema i Liberty City, ramte Rockstar en uudnyttet nerve, og Niko Bellic's splittede sind bød på det perfekte fundament for den kæmpemæssige, episke legeplads, som stadig indeholdte en uendelig grad af frihed og muligheder. Jeg gik på nettet for at finde dates, hyggede mig i bowlinghallen med vennerne og fik et blowjob på vej hjem i bilen. I kombination med en forberedt og overordentlig morsom fysikmotor og våben, som man nu rent faktisk kunne sigte med, var det bare forbandet morsomt, at udforske og lege med den smukke by.

Det var dog især den vellykkede multiplayer, der fik bægeret til at tippe over og uddele det sjældne 10-tal.

Grundlæggende er Grand Theft Auto 4 et så fantastisk stykke håndværk, at de mindre fejl hurtigt blev overset. Derfor er det svært ikke at overgive sig til fødderne af Liberty City.



ÅRETS DESIGN



1. LITTLE BIG PLANET

Kært, originalt og farverigt - vi er solgte

Platform PS3 Udvikler Media Molecule Udgiver Sony Gamereactors karakter 10/10

En verden bestående af sammenklippede baggrunde, dekoreret med alskens farvekridt og befolket af kludedukker, der er lige ved at gå op i syngerne, lyder som noget fra et Jørgen Clewin-show. Det er dog i stedet recepten på årets mest unikke grafiske designs, og et udtryk, som vi bare ikke kan få nok af.



2. MIRROR'S EDGE

Svenske DICE viser smuk minimalisme

Platform PS3, X360, PC Udvikler DICE Udgiver EA Gamereactors karakter 6/10

Pangfarver på kridhvide baggrunde og en nærmest steril stilrenhed. Mirror's Edge er kunstnerisk minimalisme, når det er smukke. Et visuelt unikum. Men grafikken er også funktionel, da alle interaktive flader er malet røde, så man hele tiden kan se, om man er på rette kurs. Ikke uvæsentligt i et så tempofyldt spil og smukt spil.



3. ODIN SPHERE

Vores 2D-drømmespil er her endelig

Platform PS2 Udvikler Vanillaware Udgiver Square/Enix Gamereactors karakter 7/10

Vanillaware viser på bedste facon, hvorfor der stadig er brug for 2D-grafikken i spilverdenen, og med et monsterdesign inspireret af de bedste fabler, er vi solgt hele vejen. Med drager store nok til at fylde tre skærme, vikinger, mørke riddere opslugt af den rene ondskab og meget mere, er Odin Sphere uhørt lækkert.

ÅRETS TEKNIK



1. RACE DRIVER: GRID

Codemasters er helt i fronten af feltet

Platform PS3, X360, PC Udvikler Codemasters Udgiver Codemasters Gamereactors karakter 9/10

Som så mange andre spil er bilerne i Grid tæt på fotorealisme, men det er alle de andre detaljer, der for alvor imponerer. Det nærmest håndholdte kamera, som knapt kan følge med, de utrolige lyseffekter, som bader det hele i et varmt lys, og de mange vragstumper fra sammenkrokkede biler. Grid er et grafisk vidunder.



2. GOD OF WAR PSP

Kratos taber ingenting i lommeformat

Platform PSP Udvikler Ready At Dawn Udgiver Sony Gamereactors karakter 8/10

Hvordan man propper så mange muskler og så meget magi ned på en UMD, aner vi ikke. PSP-udgaven af God of War er et imponerende stykke arbejde, der ned til mindste detalje, er ligeså glat, flot og episk som spillene til PlayStation 2. Ready at Dawn tryller hver gang de lægger hænderne på Sonys widescreen-platform.

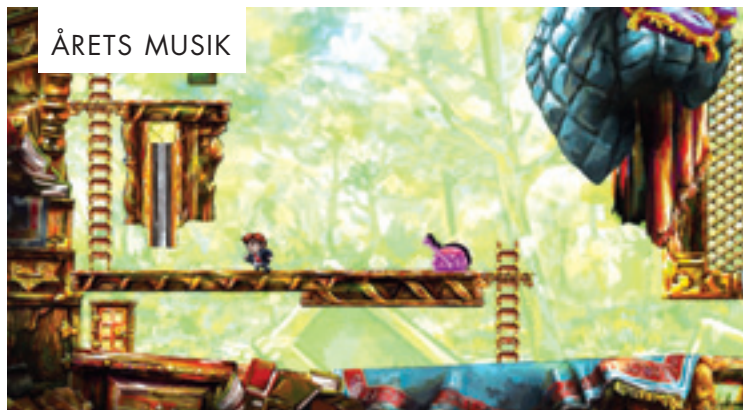


3. GEARS OF WAR 2

Unreal-teknologien fra sin bedste side

Platform X360 Udvikler Epic Games Udgiver Microsoft Gamereactors karakter 9/10

Gears of War har længe været Microsofts grafiske flagskip, og derfor var der en kæmpe forventning til efterfølgeren, der naturligvis skulle bære faklen videre. Selvom vi ikke tabte vejret og smed alt i hænderne som sidst, så er der ingen vej uden om, at Gears of War 2 er en teknisk pragtpræstation, matchet af de færreste.



1. BRAID

Sjælelige og perfekt skårede melodier

Platform X360 Udvikler Number None Udgiver Microsoft Gamereactors karakter 10/10

Smæk en række popkunstnere sammen på et spil, og du har et soundtrack. Men du vil aldrig få noget der minder om Braids sjælelige og perfekt skårede melodier, nænsomt vævet ind i handlingen og skabt på en sådan måde, at de selv spillet baglæns, har en dragende effekt. Braid er spillemusik der hiver i hjertestrengene.



2. LITTLE BIG PLANET

Vidunderlige toner i legeuniverset

Platform PS3 Udvikler Media Molecule Udgiver Sony Gamereactors karakter 10/10

Sjældent har et så stort antal forskelligt tematiserede baner, været akkompagneret af så velvalgte sange og melodier. Glade børneskrig, fløjten og dejlige melodier spiller i de mest frodige, lyse områder, men spøgelseshuse bliver fulgt op med kitschede orgeljingles, kirkeklokker og den fejende vind. Et mindeværdigt soundtrack.



3. REZ HD

Elektronisk elegance i opdateret form

Platform X360 Udvikler Q Entertainment Udgiver Microsoft Gamereactors karakter 9/10

Det kan virke urimeligt, at en opdatering af et syv år gammelt spil kan befinde sig på en nutidig toplist, men faktum er, at vi sjældent har oplevet så god musik i et spil før. Ken Ishii, Jojouka og Adam Freeland, har aldrig lydt bedre end i det opdaterede 5.1-miks, og sidder du stille, når Fear først går i gang, er der noget galt.



1. DEAD SPACE

I rummet kan vi alle høre dig skrig

Platform PS3, X360, PC Udvikler EA Udgiver EA Gamereactors karakter 8/10

Hvornår er lyden god i et spil? Når du ikke sætter spørgsmålstegn ved den. Når selv et fiktivt scenarium fremstår som virkelighed. Sådan er det i Dead Space. Lydinstruktør Don Veca har evnet at gøre et fodtrin, et klagende brøl eller et knitrrende kabel dybt foruroligende. Lydmæssigt er Dead Space et sandt mesterværk.



2. RACE DRIVER: GRID

Vrooooooom! Og så afsted

Platform PS3, X360, PC Udvikler Codemasters Udgiver Atari Gamereactors karakter 9/10

Vi ved ikke helt, hvordan det sker, men i jagten på virkelighedstro billyd, kommer de fleste biler i spillet til at lyde som tunede støvsugere. Sådan er det ikke i Grid, hvor en Mustang lyder som et brummende, benzinslugende fartmonster, og en BMW M3 accelererer forbi de 250km/t, med kun en svag visken.



3. GEARS OF WAR 2

Hvis alle våben bare kunne lyde sådan

Platform X360 Udvikler Epic Games Udgiver Microsoft Gamereactors karakter 9/10

Slagmarken har simpelthen aldrig lydt bedre. Vi blev allerede blæst omkuld af det fantastiske lydspor i Gears of War tilbage i 2006, og selvom vi naturligvis havde forventet, at Epic kunne gentage succesen, havde vi næppe troet, de ville overgå det. Gears of War 2, har atter væltet os omkuld og blæst trommehinderne tynde.

ÅRETS HISTORIE



1. FALLOUT 3

Atomkrigens mange rædsler fortælles

Platform PS3, XBOX 360, PC Udvikler Bethesda Udgiver 2K Games Gamereactors karakter 8/10

Sandkasse-eventyr har det med at tabe tråden ret hurtigt, for så at efterlade dig i ingenmandsland, kun i stand til at fragte ting fra A til B. Men ikke Fallout 3. Historien om din far og hans livslange projekt fylder godt, og det er en lille genistreg at lade dig opleve din egen barndom, for derigennem at knytte dig endnu stærkere til papi.



2. GRAND THEFT AUTO IV

En spændende fortælling en trist skæbne

Platform PS3, X360, PC Udvikler Rockstar Games Udgiver Take 2 Gamereactors karakter 10/10

Det var et modnet og mere seriøst Grand Theft Auto, der denne gang bød os indenfor i sit tragiske og voldelige univers. Historien om Niko Bellic og hans hævntrøst, fanget i en skæbne med vold og kriminalitet, og med et lavmælt ønske om et bedre liv, oplevede vi en fantastisk, historiefortælling der holdte hele vejen.



3. METAL GEAR SOLID IV

Snakes sidste opus overbeviser os

Platform PS3 Udvikler Konami Udgiver Konami Gamereactors karakter 9/10

Enten hader man historien i Metal Gear Solid 4 eller også er man vild med den. Metal Gear Solid 4 vinder dog, på trods af kompleksiteten, på spillets evne til at trykke på de rigtige tangenter og kalde på spillerens følelser. Og så skal men desuden være et ufølsomt bæst, for ikke at fælde en tåre under slutningen.

ÅRETS OVERRASKELSE



1. PURE

Mudret actionspil af den fineste slags

Platform PS3, X360, PC Udvikler Black Rock Studio Udgiver Disney Int. Gamereactors karakter 9/10

Hvem havde nogensinde troet, at en af årets mest adrenalinfyldte og intense spiloplevelser ville dukke op i form af en lille ATV-racer, udgivet af Disney og udviklet af en nærmest ukendt udvikler? I et år propfyldt med længe ventede spil og efterfølgere, ræsede Pure ind fra sidelinjen og stjal vores arkade-elskende hjerter.



2. RACE DRIVER: GRID

Overhalingen vi aldrig havde luret

Platform PS3, X360, PC Udvikler Codemasters Udgiver Atari Gamereactors karakter 9/10

Det er meget nemt, at glemme Codemasters mellem Gran Turismo og Forza 2, men det er også en meget stor fejl. Med Grid leverede de nemlig bilspillet, som alle andre genresøskende i fremtiden bør nærstudere. Sublim følelse af fart, genreens bedste kunstige intelligens, og det tætteste på at være racerfører i spilform.



3. ZAK AND WIKI

Farverig opdatering af en afdød genre

Platform Wii Udvikler Capcom Udgiver Capcom Gamereactors karakter 9/10

At kombinere en ellers død genre med en interessant Wii-mote-styring, var tilsyneladende umuligt, før Capcom genoplivede point 'n' click-genren på Nintendos Wii, komplet med pirater, sindrige gåder og masser af herlige øjeblikke. Vi var mere end overraskede over spillets evne til at tryllebinde os, og vi så gerne mere til serien.

ÅRETS SKUFFELSE



1. ALONE IN THE DARK

Eden skulle have gjort så meget mere

Platform PS3, X360, PC Udvikler Eden Studios Udgiver Atari Gamereactors karakter 4/10

Edward Carnby fortjente at blive genoplivet i et hårrejsende eventyr, der med lige dele historie, action og udforskning, skulle have katapulteret Eden Studios helt frem på scenen. Dette skete aldrig. Alone in the Dark var i stedet unødigt kringlet, læsset med gode, men dårlig udførte ideer og proppet til randen med pinlige øjeblikke.



2. AGE OF CONAN

Enhver barbar ville vende sig i graven

Platform PC Udvikler FunCom Udgiver Eidos Interactive Gamereactors karakter 7/10

En overentusiastisk PR-manager, som FunComs Erling Ellingsen, kan få selv en Uwe Boll film til at virke som Messias' komme. Den ekstreme hype kunne dog ikke skjule det faktum, at Age of Conan var et halvfærdigt produkt, som bestemt ikke skulle være frigivet i maj. I mellemtiden er alt gået galt, og det hele er stadig noget sjusk.



3. NIGHTS

Den flyvende gøgler burde være blevet væk

Platform Wii Udvikler Sega Udgiver Sega Gamereactors karakter 7/10

Nights: Journey of Dreams var sådan set ikke et dårligt spil. Det var kompetent lavet, lignede en brand på en fyrværkerifabrik og var oven i købet fornøjeligt. Men det er desværre ikke nogen undskyldning for at overse 12 års udvikling og oven i købet gøre brugen af Wiimoten til spillets svageste element. Aldeles skuffende.

ÅRETS VÆRSTE SPIL



1. FACEBREAKER

Boksning uden underholdningsværdi

Platform PS3, X360, PC Udvikler EA Udgiver EA Gamereactors karakter 2/10

Det kræver noget helt specielt af et spil, når det kan få erfaren anmelder til at stoppe op og overveje, om de mange års tjeneste har været forgæves. Facebreaker er en hån mod genren, mod spil, mod dets publikum og generelt mod det, at have det sjovt. Hvordan noget kan gøres skidt, forstår vi stadig ikke.



2. FAMILY SKI

Sådan her, må du aldrig lære at stå på ski

Platform Wii Udvikler Namco/Bandai Udgiver Namco/Bandai Gamereactors karakter 3/10

Namco Bandais pinagtige forsøg på at malke valuta ud af Wii balance brættet, blev en veritabel maveplasker. Med en målgruppe der hed hr. og fru Verden, var der allerede fra start af lagt i kakkelovnen til overfladisk gameplay uden nogen form for dybde – men selv en novice ville ikke finde megen morskab i Family Ski.



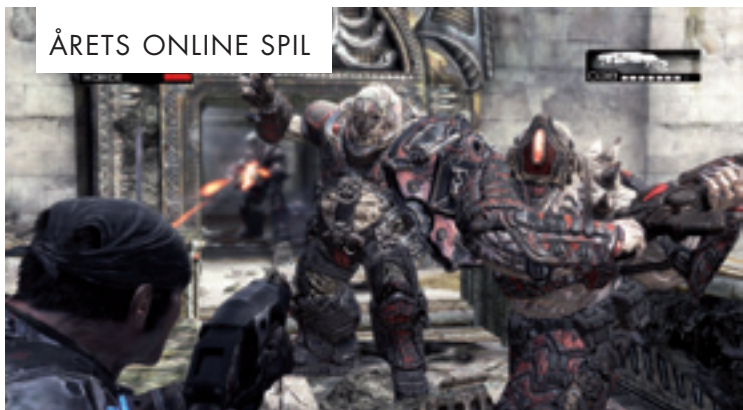
3. LEGENDARY

Hverken en legende eller bare i nærheden

Platform PS3, X360, PC Udvikler Spark Unlimited Udgiver Atari Gamereactors karakter 4/10

Tarvelige teaterkulisser og en ringe teknisk snilde, danner rammen om et action-eventyr, som på alle måder ikke kan blande sig med andet end spilbranchens bundskrabere. Legendary er gammeldags, tempomæssigt fattigt og blottet for tyngde og spænding. Det er på tide for Spark Unlimited at trække stikket på karrieren.

ÅRETS ONLINE SPIL

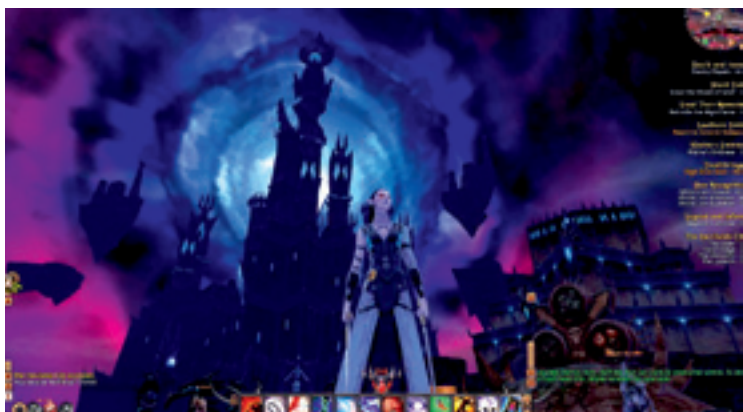


1. GEARS OF WAR 2

Marcus og resten af holdet, overbeviser igen

Platform X360 Udvikler Epic Games Udgiver Microsoft Gamereactors karakter 9/10

Med et helt nyt lobbysystem, forbedret netværksskole og et bredt udvalg af nye spillemuligheder, er det ikke underligt, at vi atter er faldet pladask for Epic's intense og actionfyldte kugleregn. At blæse knoppen af Asmus, plante en granat på Tanggaard eller save Jesper midt over, er kun blevet forsødet af de nye muligheder.



2. WARHAMMER ONLINE

Fantastisk online krig for alle rollespillere

Platform PC Udvikler Mythic Entertainment Udgiver EA Gamereactors karakter 9/10

Blodige slag mod andre spillere fra første til fyrretyvende niveau, masser af indhold fra dag et, samt et dedikeret og bundærligt firma bag hele herligheden. Kan det blive meget bedre? Warhammer Online er et af de bedste PvP MMORPG'er på markedet, og det står i rigtig god kontrast til World of Warcrafts tunge PvE fokus.



3. LITTLE BIG PLANET

Platformshygge med vennerne

Platform PS3, X360, PC Udvikler Media Molecule Udgiver Sony Gamereactors karakter 10/10

At løbe igennem opfindsomme platformbaner, har altid været sjovt, men at gøre det med op til tre andre venner, er hylende morsomt. Ikke mindst, når man kan dele kreationer, påvirke banerne og få adgang til specielle konkurrencer. Del, leg og nyd med vennerne i den vigtigste onlineoplevelse på PlayStation 3.

ÅRETS HÅNDHOLDTE



1. GOD OF WAR PSP

Fantastisk action-eventyr lige til lommen

Platform PSP Udvikler Ready At Dawn Udgiver Sony Gamereactors karakter 8/10

Håndholdte spil handler tit om begrænsninger, men dem kender Ready at Dawn intet til, for med Chains of Olympus, er det amerikanske udviklerhold gået i overdrive. Alt fra grafik til lyd og gameplay, er vævet sammen med en selvsikkerhed, som mange andre kunne lære noget af. Intet er gået tabt og vi elsker den aggressive græker.

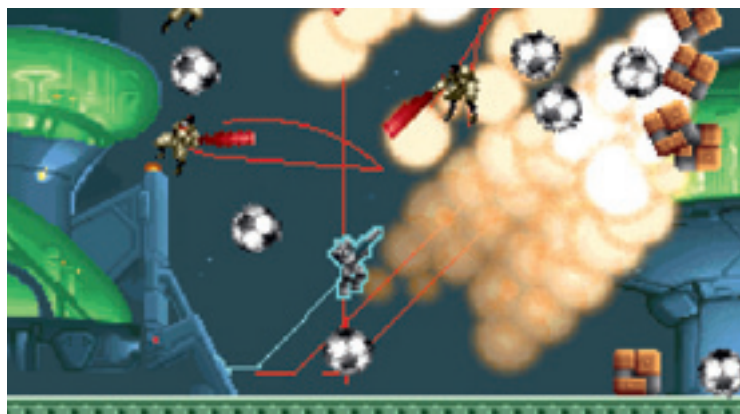


2. LOCO ROCO 2

De gule farveklatter ruller igen

Platform PSP Udvikler Sony Udgiver Sony Gamereactors karakter 8/10

Man behøver ikke være hverken fornyende eller have markedets bedste teknik, for at have en succes. Loco Roco 2 bød på mere af det samme, hvilket ikke er et klagepunkt når 'mere af det samme' betyder mere af den spilglæde, knald på farverne og morskab som det første spil leverede i overflod. Helt perfekt!



3. BANGAI-O SPIRITS

Actionfyldt vanvid fuld af underholdning

Platform PS3, XBOX 360, PC Udvikler Treasure Udgiver D3 Publisher Gamereactors karakter 9/10

Hvis Wario Ware er vanvid i generel spilform, er Bangai-O Spirits vanvid i destilleret skydespilsform. Alt hvad man troede var grundpiller i genren, bliver vendt på hovedet, og når man ikke skyder på kæmpe robotter, slår man til fodbolde, skynder sig igennem teknofæstninger, eller laver sine egne baner.

Game reactor[®]

Julekalender

Husk at følge med
i julekalenderen på
www.gamereactor.dk
og vind fede præmier!

Præmier for over
30.000kr
Konkurrencer hver dag



Præmierne er venligst sponsoreret af:

Acer, Altec Lansing, Asus, Creative, Logitech, Microsoft, Pakuma, Sony og mange flere

GRTV PRESENTS

THOMAS Blichfeldt BENGT Lemne PETER MÅRTENSSON NIELS "BAM" NØRGAARD JESPER NIELSEN



THIS YEAR SANTA'S GONE RETRO

CHRISTMAS

Galore

Watch Gamereactors Christmas Galore every day
in December on Gamereactor TV

ANMELDELSER



STOL PÅ VORES ANMELDELSER

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

UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS FOKUSSPIL

PRINCE OF PERSIA

Østens atletiske prins er tilbage i et farvefyldt mekka af veltimedede hop og drabelige sværddueller



GAMEREACTOR #95

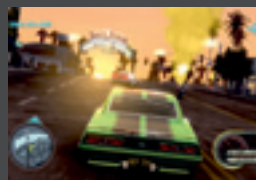
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Gears of War 2	9/10
Xbox 360	
Bioshock	9/10
Playstation 3	
Fallout 3	8/10
X360/PS3/X360/PC	
Fable 2	8/10
Xbox 360	
Lego Batman	8/10
Xbox 360	



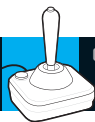
Tom Raider: Underworld	8/10
X360/PS3	
Pro Evolution Soccer 2009	8/10
X360/PS3	
Guitar Hero: World Tour	8/10
PS2/PS3/X360/Wii	
Red Alert 3	8/10
PC	
Lock's Quest	8/10
NDS	



Midnight Club: Los Angeles	8/10
X360/PS3	
Valkyria Chronicles	8/10
Playstation 3	
Mirror's Edge	6/10
X360/PS3/PC	
Motorstorm: Pacific Rift	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



RESISTANCE 2

Resistance 2 gør det umuligt at yde modstand. Insomniac har taget skeen i den anden hånd

Platform **PLAYSTATION 3** Udvikler **INSOMNIAC** Udgiver **SONY** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-60** Testet Version **PAL** Anb. Alder **18+**

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



ALIENTEKNOLOGI

Chimera-racens invasion har accelereret menneskets våbenudvikling. Denne snigskytteriffel er et mismask af alien-teknologi og menneskeligt håndværk. Den affyrer korte, præcise skudsalver.

Chicago anno 1953. Normalt summer gaderne af liv. Handlende træder ind og ud af butikker, venner og veninder udveksler oplevelser over en kop kaffe i caféerne, og af og til triller en bil gennem gaderne. Men tingene er alt andet end normale. Der er så stille i gaderne, at man ville kunne høre en teske falde til jorden på hundrede meters afstand. Så jeg mangler ikke arbejdsro. Men indeni er jeg alt andet end rolig.

Nærmere ængstelig. I bedste fald anspændt og årvågen. I Insomniacs alternative virkelighed blev verden skånet for nazismens rædsler, og den amerikanske regering sendte ikke én eneste soldat til Europa. Til gengæld sendte en regeringsleder fra et fjernt solsystem sine tropper til Amerika, og de er tydeligvis ikke kommet for at knytte intergalaktiske venskabsbånd.

Derfor kommer det ikke som nogen overraskelse, at gaderne ligger øde hen. Nogle af chimera-monstrene var engang mennesker, men de bryder sig ikke om mennesker. De kvaser dem som skadedyr eller genmanipulerer dem. Selv er jeg en udefinerbar mellemting, en hybrid. Menneske af sind og udseende, men med monsterblod pulserende i årerne. I rollen som Nathan Hale er jeg et af menneskehedens sidste bolværker, og jeg har et fast greb om min savbladskaster. Soldatens bedste ven er altid hans våben. Også i dette tilfælde.



FAKTA

KULDEGYSENDE GODT OG FLØT

Glem alt, hvad du ved, eller tror du ved, om chimera-racen. De stillede kun op med en brøkdel af krigsmateriellet og ildkraften i Fall of Man. Alt er større og vildere, og tempoet er skruet i vejret. Der er fjender, der kan trampe et menneske fladt, og boss-er, hvis blik alene kan dræbe. Det er som at spille Gears of War i Half-Life 2's mindeværdige scenarier. Resistance 2 er en moderne actionperle. En rigtig god spilleoplevelse.

TIPS

SPIL OGSÅ

Bioshock **3/18**
PS3/X360/PC
Brillant atmosfære, fede våben og en helt fabelagtig god historie.



HVEM SAGDE VISTA? Om end det grafiske niveau veksler, hører Resistance 2 blandt maskinens flotteste spil.

Pludselig sker det. Blodige pupper brister, og gaden befolkes af lange ranglede, nøgne skikkelser. De stormer frem i et hæslende tempo, og savbladene skærer gennem rumvæsnernes kød, rammer husfacaderne og rikoletter tilbage og separerer lemmer fra krop. Der er mange af dem, og da jeg løber tør for savblade, hiver jeg mit oversavede haglggevær skyder vildt om mig og tager flugten. Jeg når at tænke tanken, at alene disse fem minutter har givet mig flere kuldegysninger og mere knaldhård action, end Fall of Man formåede at gøre i hele spillets singleplayer-kampagne. Insomniac har taget skeen i den anden hånd, og det er en helt anden suppe.

Resistance 2 er andet end bare større, flottere og bedre. Det kører i et højt tempo fra start til slut, det fornyer sig selv undervejs, og det er alt andet end gråt i gråt som Fall of Man. Alle rede i det indledende kapital, som udspringer sig på en islands base, slår Price og hans folk den nye tone an. Resistance 2 er alvorligt og dystert. Himlen er sort af enorme, højteknologiske rumfartøjer, som vidner om et teknologisk niveau, der er menneskets langt overløbet. Bomberne falder, folk falder livløse om på striben, og en chimera-gigant – a la Ares i God of War – tværer alle levende organismer, der ikke har chimera-blod i årerne, ud.

Insomniac Games holder af spil. De udvikler



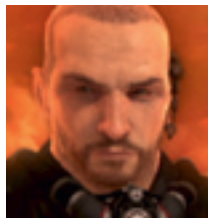
DRÆBENDE VÅBEN

En Carbine-riffel ligger godt i hænderne, og den eliminerer den værste rekyl. Magnum-revolvere med eksplosive projektiler, Augerrifler, hvis projektiler gennemtrænger vægge, og et par andre af de mere interessante våben.

RED VERDEN Du behøver ikke at have en aggressiv natur for at skyde chimera-racen tilbage til deres hjemplanet. Udsigten til et liv i slaveri burde være rigeligt.

dem og spiller dem. På det punkt ligner de alle andre spiludviklere. Hvis jeg ikke tager helt fejl, er Gears of War blandt Ted Pricers favoritter. Ud over at have Gears of Wars tempo er Resistance 2's chimerae lige så ækle som locusts. Når man i en havnegyde ser to chimera-titaner marchere taktfast frem med flammekastere, er det som at møde et par tæmmede bersærkere. De er genetisk programmeret til ikke at stoppe, før hele galaksen er blevet underlagt chimera-racens herredømme. De kæmpemæssige boss-er, du møder, har også som minimum Gears of War-størrelse. Den store edderkop, blæksprutten og leviathan, et rancor-lignende uhyre sluppet løs i Chicagos gader.

Half-Life 2 har også en plads i Pricers hjerte. Resistance 2 har noget af den her postkort-effekt. Mindeværdige scener, som du modsat Fall of Man vil huske tydeligt, når du en dag



FAKTA

NATHAN HALE

Ser Hale ikke målrettet ud på dette billede? Det er han i hvert fald i spillet. I årene, der er gået siden Fall of Man, har Nathan udviklet sig en stor, målrettet leder. Det samme kan siges om Insomniacs Ted Price, der har evnet at inspirere sine folk til at yde deres bedste. Resistance 2 er rigtig godt.

sætter spillet i maskinen igen. Det er et af kendetegnene ved et godt spil. Det skifter også tit fokus. Først er der lidt stealth. Så en hård ildkamp. Derefter stilhed og så storm i form af en fysisk hård kamp mod en gigantisk boss eller en kamp på snilde mod en insektsværn. Pricers hjertebarnd har det ene højdepunkt efter det andet. Og spillet forstår også at ramme en god sværhedsgrad.

Der er mere i Resistance 2 end "sig og skyd". Online kan du både spille mod eller med resten af verden, og sidstnævnte er mest bemærkelsesværdig. Her kan op til otte spillere udrydde chimera-soldater i særskilte kampagner, som ikke blot er klippet ud af singleplayerdelen.

Jeg beklager klichéen, men Resistance 2 er det spil, som Fall of Man burde have været. Det kan og vil så meget mere end sin forgænger. Hvis Fall of Man var et gammelt Call of Duty med aliens, er Resistance 2 et Gears of War med Half-Life 2-lokaliteter. Hvis det er det, man får ud af at give Ted Pricers kunstneriske stolthed en mavepuster, så vil jeg genoverveje mit syn på, hvad man kunne kalde moderat kunstnerisk pres.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

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

SOLID FORTSÆTTELSE

- Flot grafik. Mindeværdige lokaliteter. Konstant højt tempo.
- Lineære baner. Historien halter.



LØB! Den firbenede dræbermaskine er et godt eksempel på den langt større modstand og kynisme, du møder i spillet.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Blichfeldt giver den endnu en gang som gaderæser

Platform **PS3/X360/PC** Udvikler **BLACK BOX** Udgiver **EA** Premiere **UDE** **NU** Antal spillere **1-8** Testet Version **EUROPA** Anb. Alder **12+**



HVIS MAN laver årlige udgivelser af en spiserie, skal der ske en evolution. Undercover tager ti skridt bagud.

Som så mange andre af de serier, som rabiate fans elsker at håne EA for, er Need for Speed en af dem, som årligt får en ny opdatering. Fokus synes at skifte hver gang, og i år har målet været at udbygge den åbne verden, politijagterne og naturligvis krydre det hele med en aldeles skør Hollywood B-films stemning.

Verdenen er stor, men så tom, at man skulle tro, nogen havde kommet til at affyre en magisk transmogrif-maskine, der havde tryllet alt levende ud af byen - næsten da. Det eneste man møder, er de biler, der sparsomt befærdet gaderne, og tænker man for meget over det, kommer man hurtigt til at undre sig over, hvorfor udviklerne har ment, der har været brug for en by. Men det er kun starten på problemerne, og det gør først rigtig ondt, når det er de essentielle dele af ethvert bilspil, der viser sig overhovedet ikke at virke. Og det er i den grad problemet her.

At tage kontrollen over en voldsom gaderæser med for mange hestekræfter under motorhjælmen, burde være en konstant kamp for at tæmme bæstet og nyde farttrusen i maven på de lange strækninger. Det mener Black Box ikke, og i stedet har man valgt at lade bilerne tage sving på samme måde, uanset om farten er 50km/t eller 220km/t. Den kunstige intelligens er iøvrigt af så ringe kaliber, at jeg faktisk troede den slags var uddød, da Commodore 64 uådede. Overhalingen findes ikke, men det gør kontinuerlige påkørsler og biler, der på mystisk vis begynder at bakke i starten af et ræs til gengæld. Værst er dog manglen på fartfølelse. At man kan være på det fjerde spil i en serie siden skiftet til en ny konsolgeneration, og producere en oplevelse med så hakkende et billede, vidner om en udvikler under enormt tidspres.

Med mindre du har lyst til mere af den samme slags, er der ikke den store grund til at skrive Undercover på kølisten.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 4/10

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

FOR SENT OG FOR RINGE

- Lettilgængeligt. Mange timers ræs.
- Forfærdelig fartfølelse. Ringe teknik. Dårlig kontrol.



LEFT 4 DEAD

Der er kun fire overlevende tilbage, og mellem dem befinder Tanggaard sig, stærkt såret.

Plattform PC/XBOX 369 Udvikler TURTLE ROCK/VALVE Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Testet Version X369 (PAL) Anb. Alder 18+

Genre ACTION Læs mere på www.gamereactor.dk



NU KOMMER HORDEN!

Der er zombier overalt i Left 4 Dead, men de mest hektiske øjeblikke kommer, når en hel gruppe af udøde, pløjer direkte mod dig i et stormangreb. Dette kan føre til totalt forvirring og i processen føre til, at du også skyder på gruppens egne medlemmer.



DIRECTOR-FUNKTIONEN arbejder på højtryk, mens du kæmper dig vej gennem spillets mange baner. Ved hele tiden at skruer op og ned for antallet af zombier, våben og smertestillende piller, kan systemet blive ved med at overraske dig.



FAKTA

MODIFICERET SJOV

Left 4 Dead har været under udvikling længe, og det trækkes af Valves Source-motor, en motor der også har trukket det gennemførte og helt fantastiske Half-Life 2, der sidste år fik nyt liv i The Orange Box. Left 4 Dead kan ikke skjule sit ophav, men hastigheden er højere, våbnene tungere og den kunstige intelligens bedre. Det er ikke meget værd alene, men sammen med andre er det godt.

TIPS

SPIL OGSÅ

Half-Life 2: The Orange Box **9/18 MULTI**
Fremragende pakke med ugevis af underholdning til enhver actionfan.

Jeg sidder på kanten af sofaen med joypaddet knuget mellem hænderne, da et nødbråb skratter sig vej gennem min øresnegl. "Where the hell areee youuu, please help!", skriger gruppens finske partner, der igen er gået på en solo vandretur, og som sikkert er blevet et mellemmåltid for et sultent kobbel af kødædende zombier.

Da vi finder ham, er han omringet af de levende døde, og det er ikke før mine to spanske kollegaer og jeg selv åbner ild, skyder på alt, hvad der bevæger sig og stormer fremad, at vi kan komme ind til ham og forbinde hans sår. Taknemmeligheden kan efterfølgende ligge på et lille sted, og vi har knapt nok sluppet vores egne rifter og bid, samt fyldt ny ammunition i lommerne, før den finske Rambo forsvinder ned gennem en dårligt oplyst gang med aftrækkeren i bund.

Left 4 Dead kan være et frustrerende bekendtskab under de forkerte omstændigheder. Kom med i en gruppe, hvor der hersker totalt anarki, og hvor hver mand er sin egen lykkes smed, og spillet falmer øjeblikkeligt. Frem for at være den tiltænkte hårrejsende tour de force gennem forladte hospitalsgange, kornmarker, mennesketomme lufthavne og bygader, bliver det i stedet rodet, usammenhængende og monotont. Pludselig hamstrer man medicin,

bruger kun smertestillende piller på sig selv og stikker af fra enhver større konfrontation.

Heldigvis kan Left 4 Dead også være det direkte modsatte, og når det sker, så skinner Turtle Rock og Valves voveprojekt virkelig. Fire overlevende, der forbinder hinanden, lægger dækild og generelt redder kastanjerne ud af ilden, hvis du bare er det mindste i knibe, er som at nå et eller andet udefinerbart spilnirvana. Det øredøvende brøl fra en automatrix blandes med ivrig plaffen fra pistoler

og en skratten i dit øre fra gruppens tre andre medlemmer, der er i gang med at lægge en slagplan for fremmarch. Pludselig giver det hele mere mening. Vi er fire overlevende, fire mennesker, der, hvis vi ellers tænker os om, sagtens kan nå ud af byen for at blive samlet op.

Left 4 Dead er både ambitiøst, anderledes og ret så gennemført, men det er båret af en enkelt tanke: samarbejde, og det er kodeordet, hvis spillet skal åbne sig op og blive en givende cocktail af krudtrøg, hjernemasse og

OVERLEVELSE!

Sådan kommer du levende ud



EN TANK UDEN LARVEFØDDER

En af spillets mest skræmmende fjender, er den muskel-svulmende Tank, der kan sende dig i jorden med et enkelt slag. Han skal nedlægges af en gruppe, der sammen pumper ham fyldt af varm bly. Gør det aldrig alene.



HVAD SKAL MAN VÆLGE?

Når du kommer til et safehouse, får du mulighed for at få fyldt lommene med ammunition, medicin, rørbomber og smertestillende piller. Det er også her du vælger dit våben til den kommende bane. Husk at tænke dig godt om og vælg et våben der passer til din spillestil, ellers ender du med at blive føde for en masse blodtørstige zombier.



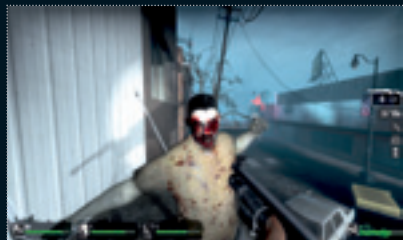
DU SKAL IKKE SKYDE MIG!

Da man til enhver tid, kan skyde og såre sine venner, så kræver det et koldt hoved, ikke at tomme hele magasiner ud i det rum, hvor dine venner også har forskanset sig. Desværre oplevede vi gentagne gange online, at folk var ligeglade, og det kunne i den grad ødelægge en ellers god spiloplevelse. Så tænk dig om før du skyder.



INGEN SOLOMISSIONER, TAK

Left 4 Dead er et gruppeorienteret spil, hvor det at lege Rambo og drage ud alene, ikke bare får dig dræbt, men også sænker gruppens mulighed, for at nå frem til opsamlingspladsen. Derfor bør du, for så vidt det er muligt, holde dig sammen med de andre, dække deres ryg og hjælpe dem mod bl.a. Boomers, Smokers og Witches.



MASSER AF STATISTIKKER

Der er masser af sjove Achievements at få i Left 4 Dead, og heldigvis kræver en del af dem, at du hjælper din gruppe, bl.a. ved at give dem dine smertestillende piller og hjælpe dem op, når de er slået i gulvet.

HVER BANE i Left 4 Dead, afsluttes ved at du når frem til et såkaldt safehouse. Her leveres der en række statistikker, som viser hvem der er banens bedste skytte, hvem der har uddelt flest pryl til f.eks. den muskelsvulmende Tank osv. Dernæst får du mulighed for at vælge nye våben og medicin. Det virker strålende.



DU KAN ALDRIG løbe tør for ammunition, for spillets standard pistoler har et udtømmeligt magasin. Til gengæld kan du hurtigt komme til at mangle medicin.

spandevs af blod. Det er som sådan let nok at opnå i singleplayerdelen, hvor dine partnere styres uhyre intelligent af kredsen i din PC eller Xbox 360, men det fjerner samtidig al menneskelighed. Det er som at være på udflugt med tre specialtrænede jægersoldater, ikke tre tilfældige overlevende. Desuden virker Left 4 Dead underligt ligetil alene, og med kun to timer på kontoen, før rulleteksterne sneg sig hen over skærmen, sad jeg tilbage med noget af et gevaldigt tomrum.

Men Left 4 Dead er også skræddersyet til online-eskapader. Spillets Director-funktion, der vel lettest af alt kan beskrives som en slags instruktør eller sydende ond Dungeon Master, afvejer nøje enhver situation på banerne, og smider gerne bølge efter bølge af udøde i hovedet på dig, bedst som du har brug for et hvil. Andre gange efterlader den hele områder gabende tomme, kun for at overraske dig, når du i et uopmærksomt øjeblik hælder piller i svælget eller genlader dit oversavede jagtgevær. Desværre kan det ikke

2ER EN ANDEN MENING

Af: Thomas Blichfeldt Som: Skyder løs!

Med det sædvanlige slæng af multiplayer-venner startede jeg Left 4 Dead op, og har ikke kigget tilbage siden. Magen til hæsbæsende, neglebidende og intens multiplayer-oplevelse har jeg ikke prøvet i lang tid, og det sadistiske, men velvirkende Director-system, som styrer alle begivenhederne alt efter hvordan man klarer sig, holder hele tiden oplevelsen frisk. For at nyde Left 4 Dead fuldt ud skal der et velvirkende hold til.

Sammenfatning:
Rasende godt og fyldt med fede øjeblikke

9/10

OVERLEVENDE



Pigen med ben i næsen ZOEY

Zoey er gruppens eneste pige, men det betyder ikke, at hun ikke kan stå på egne ben. Hun er uhyre effektiv i kamp, og hjælper altid et gruppe medlem i problemer.



Ham der ikke kom med FRANCIS

Under udviklingen af Left 4 Dead så Francis sådan ud. Men Valve og Turtle Rock lagde senere stilen om, og Francis blev i stedet en kronraget biker.



Manden som fik pladsen FRANCIS

Sådan endte Francis med at se ud i den endelige udgave af Left 4 Dead. Han er en hårdnakket og kølig biker.

helt afbøde faldet for den noget korte oplevelse, for mens våben, medicin og bomber smides i bløderen sammen med fjenderne, og dermed i teorien skulle skabe helt nye oplevelser, så er baneopbygningen altid den samme. Der er helt sikkert temperatursvingninger at spore, alt efter hvem det spilles med, men allerede anden gang, havde jeg seriøse deja-vu-oplevelser.

Ud over spillets co-op-mode, så er der også en egentlig multiplayerdel. Den kræver i endnu større grad en co-op, at specielt zombierne arbejder sammen, for at det overhovedet skal være sjovt. Den har helt sikkert potentiale, men efter adskillige co-op-sessions, havde jeg svært ved at vænne mig til livet som stavrende zombie.

Left 4 Dead er god, gedigen underholdning. Men jeg er ikke overbevist om spillets langtidsholdbarhed, hvis ikke Valve konstant udsender nye co-op-baner eller multiplayerfunktioner, der kan fjerne det deja-vu, jeg allerede efter kun få dage led under. Men, hvis du har op til flere venner, der gladelig kan gå med dig på eventyr, og du ikke har det mindste imod at spille en modificeret og mere glat udgave af Half-Life 2, så er der bloddryppende underholdning til vinteren.

Thomas Tanggaard

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

REN ACTION, MEN LIDT MONOTONT

Udmærket grafik. Fyldige våben. Masser af hektiske øjeblikke. Meget få baner og scenarier. Kræver vertifungerende samspil.



Genre ACTION



SMAL UDFORDRING

Det sker konstant at man står over for udfordringer, der burde tære selv den mest erfarede spiller. Den automatiserede kontrol, betyder dog at udfordringen aldrig er særlig stor. Her havde vi gerne se lidt mere af de gamle spil.



PRINCE OF PERSIA

Ubisoft hiver igen prisen frem fra glemmekrogen, og giver ham nye klæder og et nyt eventyr. Blichfeldt har hevet klatreskoene frem

Plattform PS3/X360/PC Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere 4. DECEMBER Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 12+

Hvis prinsen fra Prince of Persia var en levende monark med blå blod i årerne, ville der ikke være nogen, der ville kunne bebrejde ham, hvis han efterhånden var stødt ind i lidt af en identitetskrise. Fra akrobatisk outsider til dunkel krigertornado, videre over forvirret skizofren til rapkæftet tegneseriehelt - der er efterhånden ikke den personlighed, som moder Ubisoft ikke har afprøvet på ham.

Flugtaktionen er Ubisofts måde at introducere Elika, den omdiskuterede tilføjelse til serien, der



FAKTA

EN TUNG ARV

Jordan Mechner var manden der første gang vækkede den persiske prins til live. Dengang var det i 2D, og for at opnå den bløde animation som serien er kendt for, måtte han ty til at filme sin lillebror lave bevægelser, for derfor manuelt at indtegne dem på computeren. Hr. Mechner har ingen indflydelse haft på det nye spil, hvilket er ærgerligt.

TIPS

SPIL OGSÅ

Tomb Raider: Underworld 8/16 X360, PS3, PC

Lara er tilbage i storform, i et eventyr der byder på diverse baner og action.

allerede er blevet navndøbt alt fra "Yordawannabe" til "Ubisofts hovsa-løsning". Elika er et smukt visualiseret sidestykke til prinsen, der uden at skrike Girl Power, alligevel gennemgående får det sidste ord. Måske vigtigere er dog hendes magiske kræfter, der lader prinsen genstarte, når et hop fejlb dømmes, giver ham ekstra længde i sine spring, og healer de dæmonplagede områder, der gennemsyrrer hele spillet.

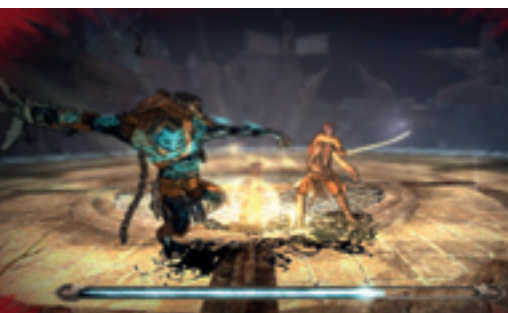
Historien fortæller om den mørke gud Ahriman, der er genopstået, og som nu er fast besluttet på at opsluge alt lys og liv i et uendeligt mørke. Elika føler sig skyldig, fordi hendes fader har været katalysatoren for det hele, samt at hun har adgang til Ormazds, lysets gud, sidste kræfter.

Spilmæssigt betyder kampen mellem lys og mørke, at banerne bør gennemføres mindst to gange. Som standard er alt nemlig indhyllet i mørke, og først når man har fundet vej til banens midte, kan Elika bruge sine magiske kræfter til at heale området. Når dette er sket, er det kvindelige sidestykke dog så afkræftet, at man skal gå på jagt efter de Lights Seeds, som nu er spredt ud over den farvefulde bane. Disse genopfylder ikke kun de magiske kræfter, men åbner også op for adgang til nye baner, i de fire tematiserede verdener på det inkluderede kort.

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

Spilmæssigt betyder kampen mellem lys og mørke, at banerne bør gennemføres mindst to gange. Som standard er alt nemlig indhyllet i mørke, og først når man har fundet vej til banens midte, kan Elika bruge sine magiske kræfter til at heale området. Når dette er sket, er det kvindelige sidestykke dog så afkræftet, at man skal gå på jagt efter de Lights Seeds, som nu er spredt ud over den farvefulde bane. Disse genopfylder ikke kun de magiske kræfter, men åbner også op for adgang til nye baner, i de fire tematiserede verdener på det inkluderede kort.

Den yndefulde bevægelse og de altid tilstedeværende, drabelige hop, betyder dog ikke, at man skal være spilekspert, for at kunne følge med. Faktisk oplevede jeg den største indikation af Ubisofts ønske om, at det nye Prince of Persia skal være til det brede marked, da jeg første gang blev givet fuld kontrol over prisens evner. I et ønske om at imødekomme alle, har udvikleren nemlig automatiseret mange af de bevægelser, der



HVORFOR KÆMPE? Kampene er heldigvis holdt sparsomme, og faktisk går der oftest lang tid mellem at man render ind i dem. Det er heldigt, for kampsystemet er smukkere end det er sjovt. De samme tricks skal nemlig bruges igen og igen.



SAMARBEJDE Prinsen og Erika er konstant afhængige af hinanden, men det betyder ikke yderligere kompleksitet i kontrollen. Alt foregår i stedet automatisk, og uden påvirkning man derfor se til hvordan de i samarbejde bestiger selv de mest uoverkommelige højder, eller lander de mest umulige spring.



oftest skal igangsættes med et knaptryk eller to. Det hele er en tand for nemt, og derfor har man i stedet valgt at lade udfordringen ligge i de unaturlige knapkombinationer til de bevægelser, man rent faktisk selv har kontrol over. Et dobbelthop er derfor ikke to tryk på hop-knappen som det ellers altid er, men i stedet to tryk på to forskellige knapper, og sådan er der flere eksempler.

Ønsket om det brede marked, går igen i de cinematiske kampe, der byder på mere slik for øjnene end egentligt indhold. Slag, hop, greb, magi og blokade, burde være grobund for kreative kampe, men i stedet finder man hurtigt ud af, at den samme rytme kan og bør bruges i enhver kamp.

Når nu der er brugt så meget fokus på at afrunde hver lille del af spillet, så alle kan være med, kan man undre sig over den tegnefilm-lignende grafik, i en tid hvor fotorealisme synes, at være det eneste rigtige for det overvældende flertal. Design og udførelse er måbende smukt, vanvittig lækkert farvelagt og altid silkeblødt. Figurene er på en og samme tid ikoniske,



OM IGEN Hver bane skal i sagens natur gennemføres to gange. Den første er for at befri banen fra mørket, mens man i anden omgang kan udforske som man vil, i jagten på Light Seeds.



FAKTA
ER ALLE MED?
Ubisoft har på intet tidspunkt lagt skjul på at prinsens nyeste eventyr skulle appellere til et bredere publikum. De forrige spil i serien, formåede aldrig at sælge som firmaet havde håbet på, og pausen på knapt tre år var delvist tænkt på som en tænkepause til holdet bag spillene, i forsøget på at finde ud af hvor serien skulle tage sine næste skridt.

TIPS
SPIL OGSÅ
Uncharted: Drake's Fortune
9/10 PLAYSTATION 3
Gå på eventyr med Drake, i Naughty Dogs seneste spiloplevelse.

levende og troværdige, på trods af at prinsens nyfundne personlighed i høj grad vil være en smagsag.

Der er ingen vej uden om, at det hårde arbejde med, at fintune en serie, der tidligere var et klassisk eksempel på et simpelt, men særdeles solidt spil, har kostet meget af den originale charme. Prince of Persia er i stedet for at være bannerfører, nu i stedet blevet et spil, der ønsker at efterligne de spil, der startede ud som kopier af det originale Prince of Persia - og det efterlader det i en underlig situation. Er man på jagt efter følelsen af ingen fysiske grænser i spilform, gør Mirror's Edge det bedre. Er det i stedet eventyret, der lokker, er både Uncharted: Drake's Fortune og Tomb Raider stærke konkurrenter, der byder på flere muligheder, og indeholder samme solide kvaliteter.

Derfor ender Prince of Persia som en grafisk perle, der rent spilmæssigt kun vil tiltale de spillere, som gerne vil have hele oplevelsen serveret, uden den store omtanke eller udfordring.

Thomas Blichfeldt

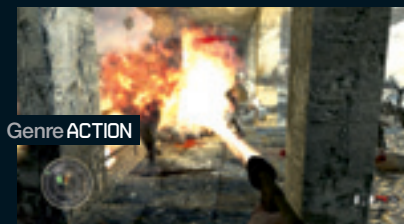
KARAKTER 7/10
Grafik 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10
SOLIDT PLATFORMSPIL

- Fantastisk flot grafik. Solid kontrol. Mange timers spil.
- Få egentlige udfordringer. Småt med spillerinput. Repetitivt.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Treyarchs siger farvel på en ordentlig måde

Platform MULTI Udvikler TREYARCH Udgiver ACTIVISION
BLIZZARD Premiere UDE NU Antal spillere 1-18 Testet
Version X360, PAL. Anb. Alder 18+



Genre ACTION

FLAMMEKASTEREN bliver virkelig brugt i World at War. Treyarch er tydeligvis meget stolte af deres bedrift.

For alle jer, som har spillet Call of Duty før, er der ikke så meget at tænke over, da man griber controlleren og kastes ud i amerikanernes Stillehavs-konflikt. Du begynder dit liv som fange hos japanerne. En skæbne der er værre end døden, da japanerne var brutale og udøvede en tortur på sine fanger ulig noget andet land på det tidspunkt gjorde.

Dette understreges også i en meget rå sekvens, lige inden man, naturligvis, lykkes med at flygte og dermed kan tage kampen op mod fjenderne. Omtrent her, bliver min store interesse og længsel efter det seneste Call of Duty: World at War, der tidligere har været på feberstadiet, erstattet af en slem skuffelse. Kampene mod japanerne på de små atoller i Stillehavet lugter virkelig af fiasko. Det er ugennemtænkt, kedeligt, grimt, fyldt med fejl og ekstrem frustrerende. Pludselig skiftes der fokus til Sovjet og Stalingrad i 1943, hvor det Tredje Rige er i absolut topform og brager fremad. Du befinder dig på fronten, i gang med at slikke dine sår ovenpå en massakre, der har kostet mange russiske tropper livet, og du overtager styringen på et tidspunkt, hvor tyskerne vader rundt blandt ligene og henretter enhver, der stadig viser livstegn.

Det er på dette tidspunkt, at det går op for mig, at Call of Duty: World at War er et af de mest ujævne spil jeg længe har spillet, og at det nærmest består af lige dele brillante øjeblikke og helt håbløse sekvenser. Med meget få undtagelser er kampene mod japanerne i Stillehavet mindst ligeså blottet for kvalitet og balance som de er det i History Channel: Battle for the Pacific, noget der står i stærk kontrast til den russiske kampagne, der nærmest stråler.

Call of Duty: World at War er ujævnt, alt for ujævnt, men set hen over hele oplevelsen er Call of Duty: World at War det bedste spil bygget på Anden Verdenskrig indenfor de seneste to år, og selv dengang var det også Treyarch der stod ved roret, der hed spillet nemlig Call of Duty 3.

Jonas Mäki

KARAKTER 7/10
Grafik 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 8/10
IKKE MODERN WARFARE GOOD

- Fremragende Berlin-baner. Solid Co-op. Glimtvis rigtigt flot.
- Kedelige Stillehavs-baner. Standardiseret multiplayerdel.



Genre ACTION



HERLIGT HELE VEJEN
Showdown Town er blot en brøkdel af, hvad Nuts & Bolts har at byde på, og selve kernen skal findes i de seks forskellige verdener, der langsomt låses op for.

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Rare's umage par er tilbage i et mekanisk platformseventyr

Platform **XBOX 360** Udvikler **RARE** Udgiver **MICROSOFT** Premiere UDE NU Antal spillere 1-8
Testet Version PAL Anb. Alder 7+

Nuts & Bolts er en fantastisk flot oplevelse, der formår at blande klassisk design med teknisk excellence og et orgie af farve. Jeg vil uden tøven kalde Showdown Town for det absolut flotteste og bedst designede midtpunkt i et platformspil nogensinde.

Hele spillet er grundlæggende set bygget op omkring muligheden for at sætte fantasien løs og skabe sine egne fartøjer, med nærmest ubegrænset frihed. Desværre skal spillets absolut største svaghed findes i det udvalg af

missioner, som Rare har tilrettelagt. Her er niveauet noget svingende. Med en fantastisk smuk og stemningsfyldt verden, med tonsvis af missioner at gennemføre, er Nuts & Bolts en overordentlig tilfredsstillende spiloplevelse.

—Jesper Nielsen

KARAKTER 8/10

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

HERLIGT PLATFORMSPIL

Farverigt og savfremkaldende flot. Rigtig god humor.
Missionerne svinger i kvalitet. Manglen på stemmeskuespil.

ALONE IN THE DARK: INFERNO

En smule bedre, men aldrig rigtigt velfungerende

Platform **PS3** Udvikler **EDEM STUDIOS**
Udgiver **ATARI** Premiere UDE NU Antal spillere 1
Testet Version PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



KAMPENE er stadig nødvendig kluntede, og gør spillet hårresende - men på den forkerte måde.

Bedre kameraføring i tredje person, hurtigere reaktioner i første, et mere medgørligt inventorsystem, mere stabile køretøjer og en sekvens, som ikke var med i originaludgaven. Inferno er ikke det styringsmæssige, halvfærdige helvede, som Atari meget overraskende blåstemplede og sendte i trykken i denne sommer. Men er det godt nu?

Med de fleste skavanker ryddet af vejen har man ekstra god tid til at se, at spillet lider under en ubalance mellem kvantitet og kvalitet. Selv ikke den bedste kørefysik kunne ændre ved, at køresekvenserne er malplaceret, scriptet fra ende til anden og mildest talt uninspirerende. Inferno understreger det, mange af os allerede vidste: at spillets svagheder, som var så åbenlyse i Xbox 360-udgaven, ikke kun lå i styringen og kameraføringen, men helt inde i dets hjerte. Det er et middelmådigt spil.

—Henrik Bach

KARAKTER 5/10

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

MIDDELMÅDIGT HORROR-SPIL

Flere irritationsmomenter fra X360-udgaven er væk.
Trægt kampsystem. Lettere kompliceret styring.

WII MUSIC

Totalt håbløst projekt til både store og små

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

Genre MUSIK



LAV LIDT LARM Wii Music er så skræmmende simpelt, at man ikke kan bruge det til noget.

Det er ikke kun en saxofon, der voldtager evergreens i Wii Music. Faktisk er der ikke særlig mange evergreens. Men der er en saxofon, og for at spille på dette blæserinstrument, skal du stikke din Wii-mote direkte op i fjæset, samt trykke på to knapper. Dette er blot en af fire forskellige måder, hvorpå du kan være musikalsk i Wii Music.

Modsat andre musikspil, er der absolut intet at opnå i Wii Music, andet end tinnitus og hovedpine; der er ingen dybde og absolut ingen mening at spore i dette makabre fænomen. Du vælger en sang, vælger et instrument, og så kan du ellers rasle lidt med dit controllersæt, efter behag. Af og til dukker der så en glad lille mand op og roser dig, hvorefter han giver dig en ny sang, en ny scene, eller et nyt instrument.

Wii Music er en underlig størrelse uden et egentlig mål eller konkurrencementalitet, og det at det er MIDI-lyd er en reel nitte. Et skuffende projekt.

—Nicolas Elmøe

KARAKTER 2/10

Grafik 4/10 Lyd 3/10 Gameplay 2/10 Holdbarhed 2/10

BLOTTET FOR DYBDE

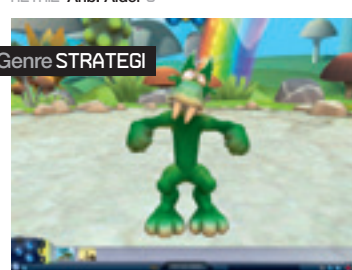
Klokkespillet, Zelda-temaet, nuttede læremestre.
Rædselsfuld centermuzak, tyndt udvalg af melodier.

SPORE: CUTE & CREEPY

Indhold, der ikke ligefrem er en nødvendighed

Platform **PC** Udvikler **MAXIS** Udgiver **EA**
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version RETAIL Anb. Alder 3+

Genre STRATEGI



BUHUUUU! Nu kan du lave uhyggelige Spore-dyr.

Cute & Creepy består ikke af andet end nogen nye kropsdele, der enten er nuttede eller uhyggelige. Og som sådan lover æsken ikke mere, end den kan holde. Den siger "Værsgo! Tag mig som jeg er!", hvilket er ret uskyldigt.

Delene er spredt ud over nye munde, øjne, hænder, fødder og detaljer. Ingen af delene har evner, der ikke allerede er at finde i spillet. Især mundene er således skuf-fende, da de benytter de samme lyde, som vi kender. Og dette er symptomet på Cute & Creepys største problem. Pakken er udelukkende kosmetisk. Især virker de ekstra animationer nyttesløse, da den eneste rigtige mulighed for at nyde dem, er inde i Creature Creator-delen. Forhåbentlig vil Maxis i næste omgang formå at tilføre Spore mere end dette.

—Asmus Neergaard

KARAKTER 3/10

Grafik 7/10 Lyd 3/10 Gameplay 3/10 Holdbarhed 4/10

LIGEGYLDIGT FYLD

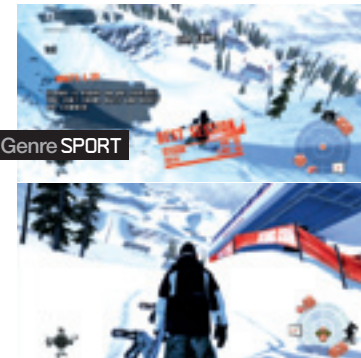
Delene er godt designet.
Udvidelsen er uden reelt indhold.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Ubisoft og snowboardstjernen indtager løjperne

Platform **MULTI** Udvikler **UBISOFT** Udgiver **UBISOFT** Premiere UDE NU Antal spillere 1-16
Testet Version PAL Anb. Alder 3+

Genre SPORT



Shaun White hilser glad på mig, og fortæller hvordan han satser på at gøre mig til den sygeeste snowboarder. Jeg er selvfølgelig klar til det hele.

Møntindsamling er ikke den eneste slags opgave den bliver budt på. Her findes også kapløb (hvor sneboldene kan anvendes), freestyle, grinds med genrens klassiske balancemeter, og strækninger hvor det gælder om at opnå den højeste hastighed muligt. Ja, det er lækkert at kunne drøne rundt på bjergene som man har lyst, men de påkrævede opgaver gentager sig igen og igen, og ind i mellem er der så mange småfejl, at man føler det burde have været så meget bedre. Der er for mange fejl i pakken - desværre.

—Jonas Elfving

KARAKTER 7/10

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

GAMMELDAGS ARKADESPIK

Lækker sneverden. Mange timers spilletid.
Tåbelige transportmuligheder. Sørgelige opgaver.

THE LAST REMNANT

Blichfeldt er endnu en gang draget på eventyr i et stort opsat rollespil fra Japan

Platform XBOX 369 Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version PAL Anb. Alder 12+

Jeg har efterhånden ikke tal på, hvor mange gange, jeg er trådt i støvlerne på en rollespilshelt, der uden at have nogen relationer til alle de andre eventyrhelte, alligevel altid har været nærmest identisk med dem. Sådan er det også med Rush Sykes, der foruden at være vogtende storebror på jagt efter sin kidnappede lillesøster, udmærker sig ved en irriterende attitude, androgynt udseende og krigserfaring, som havde han deltaget i Første og Anden Verdenskrig.

Rush er ganske naturligt også hovedpersonen i Square Enix' nyeste rollespil, der under hele udviklingen, angiveligt er lavet med verden som publikum, og altså ikke kun Japan. Foruden den globale lancering, har jeg dog svært ved at få øje på, hvordan dette skulle have manifesteret sig i oplevelsen. Rollespil er det dog, og det bevises meget godt ved, at jeg allerede inden for de første par minutters spilletid, bliver tilskuer til en krig af episk format, der på forunderlig vis gør mig til midtpunktet. Det første møde med spillets egentlige ryggrad, nemlig kampsystemet, er så forvirrende, at jeg ikke tør andet, end forsigtigt at trykke på knappen, der indleder min helts første angreb.

På slagmarken er virvaret af figurer, det første det slår mig, men det hele serveres kun



LIDT ACTION SKAL DER TIL. For at der ikke kun skal gå ren strategi i den, har man også tilføjet et combo-system, hvor timede knaptryk kan forvolde ekstra skade.

FAKTA

DINE UNIONS

Når man tager sine unions med i kamp, gør spillet også et stort nummer ud af at fortælle, hvordan positionering er af højeste betydning. Overvejer man ikke sine muligheder godt nok, vil man hurtigt finde sig selv i bagholdsangreb eller lignende, hvor ens forsvar vil være betydeligt svagere. Spillet byder på en masse forskellige begreber, der simpelthen skal læres udenad.

som en kort forsmag, og før jeg har haft nogen chance for at begribe, hvad der sker, er jeg igen tilbage i de vante genrerammer, dog med lyst til mere. Og lad dig ikke narre, kære læser, for The Last Remnant handler mere end noget andet om kamp, at uddele lussinger til alverdens monstre og foretage strategiske valg med store konsekvenser. Det hele er pakket ind i den gængse omgang excentriske personligheder, byer med butikker og personer, der skal snakkes med, og naturligvis den tragiske historie om kærlighed, krig og savn.

Spillets tekniske underlag, der her udgøres af

den velkendte Unreal-teknologi, er også et problem. Før lanceringen var der gjort et stort nummer ud af, at dette var Square Enix' første spilprojekt med den amerikanske teknologi, og det kan ses. Billedet taber nærmest altid fart, når der bare sker en smule på skærmen, og helt til grin bliver det, når kampene begynder at antage episke størrelser. Værst for hele spillet er dog, at historien og omverdenen er decideret kedelig. De centrale figurer forekommer, på trods af godt stemmeskuespil, aldrig levende, og dialog såvel som historie er både ufuldstændig og ulogisk.

Alligevel kan The Last Remnant godt anbefales, hvis bare man ved, hvad man går ind til. Kampsystemet byder nemlig på en enorm dybde med sine taktiske valg, sammensætning af unions og optimering af figurklasserne. For de der derfor ikke behøver andet fra et rollespil, end timevis af gode kampe, vil her være mere end nok, til at gøre det til et værdigt køb.

— Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10

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

RÆS FOR ALLE PENGENE

Godt kampsystem. Flot stemmeskuespil.

Teknisk for mange fejl. Dårige forklaringer. Kedelig historie.

Genre ROLLESPIL



MIG OG MINE VENNER
Unions kan ikke skabes ud af ingenting, og derfor kan man se frem til at måtte påtage sig alskens opgaver, for løbende at låse op for nye figurer, der kan tilføjes bataljonerne. Det kan godt blive noget ensformigt at rende rundt.



SCENE IT? BOX OFFICE SMASH

Filmnødernes paradys rulles ud på skive i en fortsættelse, der slet ikke har materiale nok

Platform **XBOX 360** Udvikler **HROME STUDIOS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-4** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**

Høj mit navn er Thomas, og jeg er filmnørd. Det er omtrent på dette tidspunkt, du skal hilse mig velkommen i gruppen af fortabte lærred-fanatikere, der kan huske lange dialoger, indviklede skuespillernavne, prominente, såvel som mindre prominente instruktører, komponister og effektmænd fra filmenes verden.

For jeg går op i det med liv og sjæl, og når Microsoft, nu for anden gang, vælger at udsende et spil, der i den grad tænder celluloid-entusiasmen i mig, så forventer jeg at de tager det ligeså seriøst. Desværre er Scene It Box Office Smash mildest talt skuffende og min glød er for længst slukket.

For mens dette års udgivelse af Quiz-spillet er både større, flottere og rummer en masse forbedringer, så er der stadig en masse ridser i lakken, ikke mindst i forhold til holdbarheden – for der er nemlig absolut ingen. Efter to aftener i selskab med det vanlige slæng, lidt vin og en god portion chips, stødte vi nemlig på det største problem: Antallet af spørgsmål. Box Office Smash gør hvad det kan for at registrere hvilken snedig slags trivia der allerede er stillet, men enten er udvalget i boksen for smalt eller også fungerer systemet ikke, for allerede i den femte quiz-dyst, stødte vi på de samme



FAKTA

UNFAIR POINTS

Den unfair pointhøst cementseres fint i spillets Final Cut-runde, hvor du kan gå fra en sikker vinderposition til total taber, fordi der kastes rundt med de mange points og held næsten spiller en større rolle end viden. Et bedre system, kunne have reddet det.

spørgsmål. Men det er ikke bare på det punkt at film-quizen knækker. Box Office Smash finder nemlig sit publikum i bredden af befolkningen, og for ikke at sætte alle andre end stuens filmkyndige ud på et sidespor, så uddeles der points for stort set enhver tåbelighed du kan komme i tanke om.

Nok kan du have flest rigtige svar, de hurtigste fingre på knapperne og i det hele taget være den bedste, men når runderne skal gøres op, så er der ligeså mange points til dem, der kom sidst, svarede forkert flest gange og generelt ikke kunne løse en eneste af spillets opgaver. Scene It? skriger også til himlen om at blive oversat til dansk og måske endda at have et udvalg af spørgsmål, der er skræddersyet til det

danske eller i det mindste europæiske marked.

Scene It? Box Office Smash gør ikke et totalt knæfald, da indstillingerne i menuen giver dig mulighed for f.eks. at dæmme op for den alt for generøse pointhøst til udelgelige quiz-deltagere, ligesom du kan ændre på en række andre parametre. Men det er ikke nok. Levetiden er alt for kort, og uden ekstra materiale på Xbox Live Marketplace, går det i døden.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 4/10

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

TYND QUIZ MED MANGE FEJL

■ Solide buzzere. Gode spørgsmål og opgaver.

■ For kort. Ubalanceret pointsystem. En mangel på store filmhits.

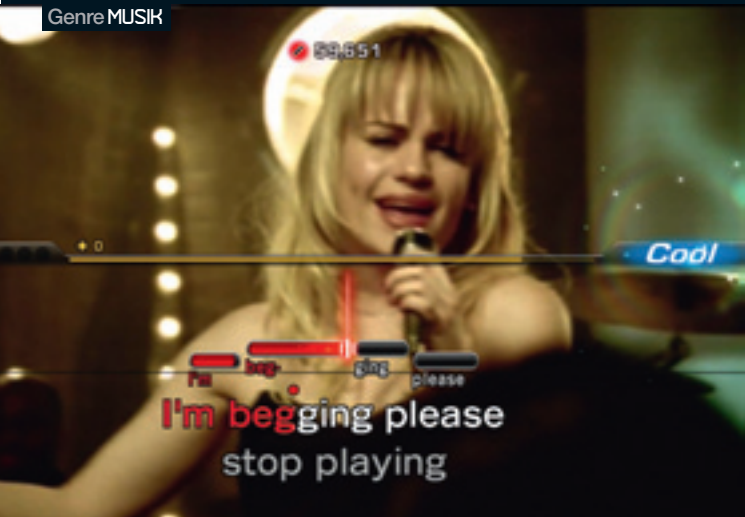


SMART, MIG? Scene It? passer i attitude, dumsmarte bemærkninger og nærmest pinlige jokes til det amerikanske marked. Microsoft burde have skelet en smule til Buzz!



HVEM ER DET? Mange af spillets spørgsmål er gode, specielt for en passioneret filmmand som jeg selv, men de hviler på et amerikansk grundlag af interesse og indsigt, og alt for mange af filmene er for små i det store mediebilled til at man har set dem. Scene It ville virkelig kunne have brugt alle biograf-succeserne.

Genre **MUSIK**



LIPS

Syng dig hæs med Microsofts bud på SingStar

Platform **XBOX 360** Udvikler **INIS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Lips er Microsofts udgave af SingStar, skamløst løftet over på Xbox 360, med lidt hjælp fra lidt kalkerpapir og den japanske udvikler Inis.

Heldigvis kan det betale sig at komme nummer to i ræset, for det giver én tiden til at få lidt flere ting under kontrol. Det er også tilfældet for Lips, der sælges med to fruglette, trådløse mikrofoner, der lyser op i skæret fra fladskærmen, og som samtidig kan rystes som en tamburin til visse af numrene. Desværre er det nok også det mest opsigtsvækkende der kan siges om Lips, da det udelukkende forsøger at følge SingStar, i stedet for at overgå eller forbedre jukeboks-succesen. Der hvor

Lips skal måles og vejes er bl.a. på udvalget af sange, og sat op mod SingStar, blegner det naturligvis. Lips kommer med "kun" 40 numre.

Lips er et rimeligt forsøg på at gnubbe skuldre med verdensstjernen SingStar, og sekstallet skal ses som en indikator for at Inis, trods visse begyndervanskeligheder, dog har fat i noget af det rigtige, men poleres skal der.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 6/10

Grafik 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 6/10

LIDT BEGYNDERVANSKELIGHEDER

■ Godt design. Lette menuer. Solide mikrofoner.

■ Meget begrænset onlinedel. En mangel på dybde.

MERCY! Du kan skræle med på Queens "Another one bites the dust", Duffys "Mercy", Depeche Modes "Personal Jesus" og Leona Lewis "Bleeding Love" - og de kan vælges med alt fra originalvideoen til en Inis-produceret udgave, samt i sin fulde længde eller en noget kortere.

CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT

En af spilverdenens gamle helte kæmper for at komme tilbage på toppen

Platform MULTI Udvikler RADICAL ENTERTAINMENT Udgiver VIVENDI Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Testet Version PAL Anb. Alder 7+

Genre ACTION



NAUGHTY DOG

Det var det amerikanske spilfirma Naughty Dog, der med lidt hjælp fra Universal, fik Crash på benene i det første spil. Siden har han haft gode og dårlige år.

HAN KAN DA STADIG Crash spinner, sparker, slår og springer som altid, men det er på skuldrene af en af titanerne, at han virkelig lever. Titanerne har nogle vilde tricks i ærmet, som også udnyttes på fin vis i de mange simple gåder, som skal løses undervejs.

halet af konkurrenterne, men med Mind Over Mutant tager han tilløb til at mindske gabet lidt. Et af de væsentligste fremskridt i forhold til sidste år er nemlig, at spil-universet er udvidet, så det antager form af en rigtig verden, som Crash kan bevæge sig frit rundt i. Der er ganske vist stadig kun en enkelt vej fra A til B, men den er bredere, end den plejer at være og giver spilleren en større følelse af at kunne baske med vingerne. Der er på ingen måde tale om et sandkasse-spil, men spillet har uden tvivl fået et mere moderne præg med den mere åbne verden.

Adskillige spil har vist, at det fungerer helt fint at henlægge kamerastyringen til styrekrydset på wii-moten, men den mulighed får man ikke i Mind Over Mutant. Det fastmonterede kamera gør det måske umiddelbart nemmere for de mindste at styre pungdyret rundt i den farvestrålende verden, men da spillet også gør brug af en hel del backtracking, hvor man løber tilbage ad den samme vej, man kom ad, så oplever man tit at skulle styre Crash ud igennem skærmen - altså ud mod spilleren - for kameraet drejer ikke med

run! At der er en del backtracking pynter heller ikke. Det er en forældet måde at presse lidt ekstra spilletid ud af banerne, men den går altså ikke i 2008. Samtidig opstår der indimellem også tvivl om, hvor man skal hen.

Grafikken er flot og tegneserieagtig, og så er det altså også en stor ros værd, at spillet kan spilles med dansk tale. Det er muligvis ligegyldigt for de fleste af Gamereactors læsere, men er man barn, så er det altså ti gange sjovere, at man forstår, hvad alle de skøre figurer inde i fjernsynet siger. Men tag det ikke fra mig. Tag det i stedet fra 10-årige Mathias, som har spillet flere platformspil, end jeg har pløkket tyskere i diverse skydespil: "Det er sjovt at ride rundt på de store monstre, og så kan jeg godt lide alle deres tricks. Der sker hele tiden noget nyt, så man ikke keder sig."

Kristian Troelsen

NAUGHTY DOG 7/10

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

GODT BORNESPIL MED CRASH

God styring. Flot univers og grafik. God variation.
Fastmonteret kamera. Backtracking.



DER MÅNGLER ikke noget at lave i Mind over Mutant. Det hele kører i et godt, højt gear hele tiden. Det er et godt børnespil.

eg kan lige så godt indrømme det med det samme: Jeg har fået hjælp til slutningen af denne anmeldelse. Nogle gange må man bare erkende, at man ikke kan alting selv, og det betyder, at denne anmeldelse også indeholder vaskeægte ekspert-indhold.

For da min kærestes 10-årige lillebror kom på besøg forleden, var jeg ikke sen til at smide det nye Crash: Mind Over Mutant i Wii'en og høre, hvad knægten syntes om det lille pungdyrs seneste eskapader. Han kunne mægtig godt lide nyskabelserne i sidste års Crash of the Titans, hvor man fik lov til at ride på de store monstre, og det var fra starten tydeligt, at han også følte sig hjemme i Mind Over Mutant.

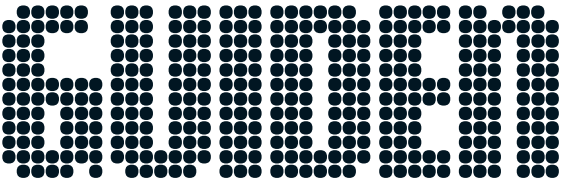
Et af pungdyrets problemer har været, at han ikke fulgte med tiden og derfor blev over-



FAKTA

GAMLE CRASH

Mind Over Mutant tager over, præcis hvor forgængeren sluttede. Cortex er på spil igen-igen, og denne gang har han taget kontrollen over de store titaner ved hjælp af en særlig tanke-hjelm. Den går naturligvis ikke, og så må Crash på den for 15. gang, siden han så verdens lys for 12 år siden. Så tæller vi samtlige udgivelser med.



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.	SPILTITEL	GENRE	UDGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Ekstrem ambitiøst, flot, anderledes og et spil som PlayStation 3 virkelig har brug for. Vi elsker det!	Platform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV En enorm sandkasse med helt ufattelig mange udfordring og en bundsolid historie. Nyd det!	Action	2K Games	10/10
3	Metal Gear Solid 4 Kojimas sidste fortælling om Snake og Metal Gear universet, med kompleks historie og utrolige scener.	Action	Konami	9/10
4	Uncharted: Drake's Fortune Nathan Drake er den perfekte eventyrer i dette brag af et actionspil. Flot, filmisk og meget spændende.	Action	Sony	9/10
5	Half-Life 2: The Orange Box PlayStation 3-udgaven har nogle brister, men pakken er uforandret og ganske enkelt uimodståelig.	Action	EA	9/10
6	Assassin's Creed Smukt, omfangsrigt og med en anderledes historie. Tag til middelalderen for at leve som lejemorder.	Action	Ubisoft	9/10
7	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
8	Race Driver: Grid Fabelagtig grafik, fantastisk køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
9	Saint's Row 2 PS3-spillere fik ikke originalen, og derfor er der god grund til at kaste sig frådende over fortsættelse.	Action	THQ	9/10
10	Pure Poleret og lækkert ræs i ægte arkadestil. Pure er spillet du har ventet på i årevis. Fremragende.	Racing	Disney	9/10
11	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
12	Tomb Raider: Underworld Lara Croft vender tilbage med masser af tyngde, god grafik og en herlig stemning. Virkelig lækkert.	Action	Eidos	8/10
13	The Elder Scrolls IV: Oblivion Flot, stort og langtidsholdbart rollespil, der bliver ved med at forundre og underholde. Virkelig godt.	Rollespil	2K Games	8/10
14	Midnight Club: Los Angeles Englens by ligger for dine fodder. Alt du skal gøre, er at træde på speederen og gribe rattet.	Racing	2K Games	8/10
15	Resistance 2 Resistance 2 er lysår bedre end Imsomniacs første forsøg. Det er pumpet fyldt med solide øjeblikke.	Action	Sony	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 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.

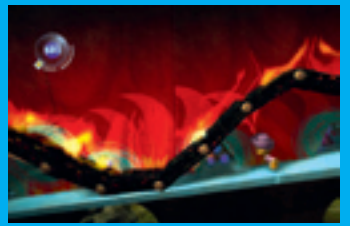


SKAL SPILLES

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 kreativer - og så til dig der savner fornøjelse i spilbranchen.



SKAL SPILLES

RACE DRIVER GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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

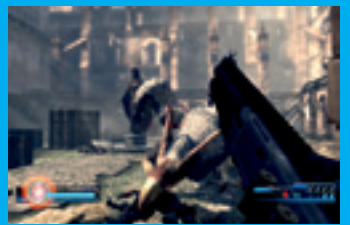


UNDGÅ!

LEGENDARY

SPARK UNLIMITED / ATARI

Hvad handler det om: Du er storytven 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 geværs, at få dem tilbage i æsken.
Værste øjeblik: Når man opdager at Legendary på mange måder ligner Turning Point, og ikke bare er uopfindsomt, men også rummer en del tekniske fejl. Skuffende.
Vælg i stedet: Halo 3, Bioshock eller andre højprofilerede actionspil som vi allerede har givet skyhøje karakterer og rosende ord.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Fabrikant **SONY**
 Premiere **1 SEP 05**
 Medie **UMD/MS**
 Vægt **220 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

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

GAMEREACTOR TOP 5 PSP

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

MICROSOFT XBOX 360

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

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOP 15 XBOX 360

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

NR.	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 kørglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
7	Gears of War 2 Herlig opfølger til et af de bedste actionspil nogensinde. Marcus Fenix og drengene er tilbage i storform.	Action	Microsoft	9/10
8	Bioshock Mesterligt design, en overraskende historie og masser af action, gør Bioshock til et stensikkert hit.	Action	2K Games	9/10
9	Fable 2 Molyneux holder hvad han lover, det er Fable 2 et strålende bevis på. Vi elsker det engelske eventyr.	Rollespil	Microsoft	9/10
10	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 Intens krigsspil, der dropper Anden Verdenskrig til fordel for nutidige våben og en god historie.	Action	Activision	9/10
12	Half-Life 2: The Orange Box Tre Half-Life 2-spil, et Portal-spil og Team Fortress 2. Der står "kanon tilbud" skrevet henover det hele.	Action	EA	9/10
13	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	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10

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

SHAL SPILLES

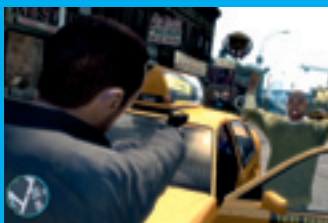
GRAND THEFT AUTO IV

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

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 umulig, viser sig at have en aldeles simpel løsning. Braid bliver i dit hoved selv når du ikke spiller.

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



SHAL SPILLES

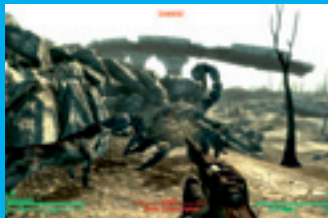
FALLOUT 3

BETHESDA / UBISOFT

Hvad handler det om: Du har overlevet en atomkrig og er vokset op bag murene i Vault 101, der igennem de seneste mange år har været dit hjem, men nu slippes du løs i en ugæstfri verden, fyldt til randen med mutanter, skorpioner og radioaktivitet.

Bedste øjeblik: Når du griber dit oversavede jagtgevær, skifter til VATS, vælger tre præcise skud til hovedet og ser en mutants knold eksplodere i et inferno af blod og hjerne-rester. Det er bare så skønt.

Til dig som: Elskede Oblivion, men som savner en helt ny verden at opleve.



! UNDGÅ!

FACEBREAKER

EA / EA

Hvad handler det om: Tegnefilmsboksning står på programmet, med kæberaslere og mavestod der ser ud som var de hentet fra en Tom og Jerry tegnefilm. Humor er der dog ikke meget af, kontrollen er ikke eksisterende og karaktererne er ligegyldige.

Værste øjeblik: Når man skal slæbes igennem små introer til hver figur, der er så pinedød usjove, at man ville strømmen gik. Helt igennem usset, og komplet forfæjlet.

Vælg i stedet: Ready 2 Rumble, Fight Night eller hvilket som helst andet boksningsspil, der bare byder på en smule kontrol.





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.	SPILTITTEL	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	Professor Layton and the Curious Village	8/10

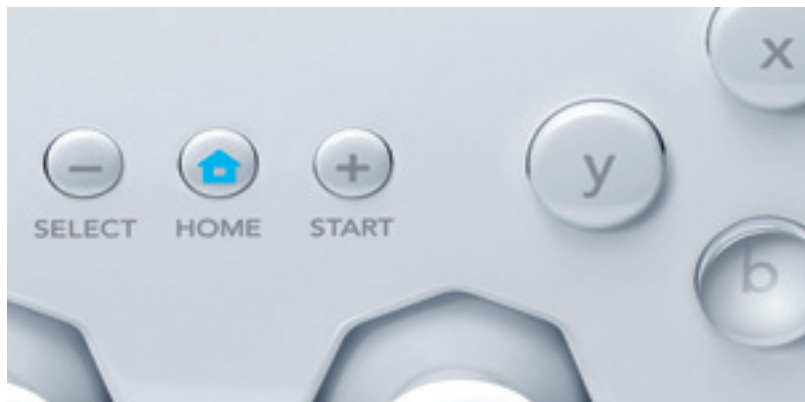
NINTENDO WII

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

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

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 ligegyldig. **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.

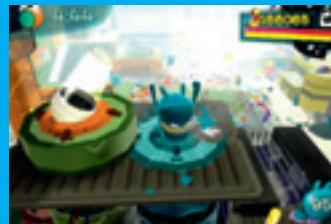


SKAL SPILLES

DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

Hvad handler det om: En fæl race af højtalende 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

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

Hvad handler det om: Du er piraten Zack, der sammen med din abelignende ven Wiki, skal opstøve samtlige dele af Barbaros' sagnomspundne skat. Men det er naturligvis mere vanskeligt end sagt, og kræver at du i den grad bruger hovedet ordentligt. **Bedste øjeblik:** De mange gåder er fremragende lavet, og da de samtidig er bevægelsesfølsomme, så er de også sjove at udføre. **Til dig som:** Savner de gamle PC-spil som Monkey Island, Maniac Mansion og Discworld, og som elsker djævelske gåder.



UNDGÅ!

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SEGA

Hvad handler det om: Du er en lille abe, der ved hjælp af to knaldrøde maracas, skal holde rytmen til et væld af sange. Jo mere præcis du er, jo længere kommer du. **Værste øjeblik:** Når du opdager at din Wii-mote ikke ænses hvad det er du gør, og dermed gør spillet langt sværere end det burde. Og så er alle de indlagte mini-spil af så fladpanet karakter, at du hurtigt får lyst til at slukke for denne konvertering. **Vælg i stedet:** Et andet rytmespil med et bedre udvalg af sange. Og kan du ikke finde et, så vent og se tiden an. Samba er tyndt.





LOMMEN DS: LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

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.



LOMMEN 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 køreglæde, intense og intelligente løb. Codemasters har gjort det igen.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intensit 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	Fallout 3 Helt fantastisk stor fremtidsverden, fyldt til randen med historier, karakterer og spændende missioner.	Rollespil	2K Games	8/10
10	World of Warcraft Helt fantastisk MMORPG, du kan blive ved med at spille. Ni millioner mennesker kan ikke tage fejl.	Rollespil	Vivendi	9/10
11	Supreme Commander Dyb 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	Command & Conquer Red Alert 3 Hele det herlige galleri af tåbelige karakterer er tilbage. Og så den selvfølgelig på stram strategi.	Strategi	EA	8/10
15	Spore Sæt dit eget præg på evolutionsteorien, og se hvad resultatet bliver gennem forskellige livsfaser.	Strategi	EA	8/10

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

SKAL SPILLES

FALLOUT 3

BETHESDA / UBISOFT

Hvad handler det om: Du har overlevet en atomkrig og er vokset op bag murene i Vault 101, der igennem de seneste mange år har været dit hjem, men nu slipper du løs i en ugæstfri verden, fyldt til randen med mutanter, skorpioner og radioaktivitet.
Bedste øjeblik: Når du griber dit oversavede jagtgevær, skifter til VATS, vælger tre præcise skud til hovedet og ser en mutants knold eksplodere i et inferno af blod og hjerne-rester. Det er bare så skönt.
Til dig som: Elskede Oblivion, men som savner en helt ny verden at opleve.



SKAL SPILLES

MASS EFFECT

BIOWARE / EA

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



SKAL SPILLES

SPORE

MAXIS / EA

Hvad handler det om: Ligesom tidligere gudespil, byder Spore dig på muligheden for forme dit egen væsen og civilisation. Forskellen er dog her at du kan guide udviklingen helt fra amøbe stadiet.
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 ufordsete 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 skradespanden.



**DET VAR IKKE LET**

Dark Seed var styret af en række faste sekvenser der, hvis de ikke blev håndteret rigtigt, altid ville ende med at føre til spilligens sikre død. De fleste der spillede Dark Seed, gennemførte det kun med hjælp fra Internettet.

That sure was some nightmare. It even left me with a monster headache.

Platform PC, AMIGA, SEGA SATURN Udvikler CYBERDREAMS Udgiver GAGA COMMUNICATIONS Lanceret 1992 (PC)

DARK SEED

Et eventyrspil, der i den grad stressede dig. Tanggaard husker tilbage Cyberdreams projekt

Mit hoved, eller rettere Mike Dawsons hoved, eksploderer for femte gang. Jeg har spillet Dark Seed i noget nær ti timer i træk, og jeg er ikke tætttere på at gennemføre det sæere og urimeligt svære point 'n' click-eventyr. Jeg trækker på skuldrene, starter et nyt spil og forsøger at løse gåderne lidt hurtigere, kuglemusen farer hen over skærmen, og jeg klikker ivrigt – det må simpelthen være muligt, at gennemføre oplevelsen på de tre dage, som spillet stiller til rådighed.

I 1992, da Internettet var langt mindre tilgængeligt end det er i dag, sad jeg og bandede over Cyberdreams flotte, men også vanskelig eventyr Dark Seed. Det var det første af sin art til at kaste sig ud i den dengang bragende flotte 640x480-opløsning, og var med inspirationen taget direkte fra H.R. Gigers sælsomme univers, noget af et unikum i sin samtid. At det samtidig havde spillets egen producer i den altoverskyggende rolle som

helten, gjorde ikke oplevelsen mindre.

Til gengæld skulle man være født med en tålmodighed ikke ulig Dalai Lamas, hvis man skulle have noget som helst ud af Dark Seed. Eventyret smed nemlig spilleren ned i skoene på Mike Dawson, en succesfuld, ung forfatter, der efter at have købt et gammelt hus i udkanten af byen Woodland Hills, bortføres af fremmede fra rummet og via et kirurgisk indgreb, får et såkaldt Dark Seed-implantat. Du har derfor kun tre dage til at løse gåden samt at rejse mellem vores verden og en mere dystert af slagsen, for ægget udruget og du dør.

Som eventyrspil var Dark Seed fyldt med urimeligheder og fejl. Der skete hele tiden ting, man som spiller ikke kunne forudsige, og som hvis de ikke blev håndteret korrekt, altid ville ende i ens død et par dage senere. Ligeledes var visse af gåderne så uklare og opgaverne så flyvske, at man var ved at hive håret af hovedet i store totter. Dark Seed blev

gennemført, men ikke uden massiv hjælp fra Internettet, og når jeg ser tilbage på oplevelsen i dag, så husker jeg mere spillet for dets visuelle stil end de spil-mæssige flaskoer.

Der gik efter udgivelsen af spillet, rygter om at produceren Mike Dawson, var gået ned med en depression, og var blevet paranoid, men dette var ude-

lukkende en vandrehistorie. I virkeligheden forlod Dawson branchen til fordel for et liv som universitetslærer, og han har ingen intentioner om at vende tilbage. Dette fortalte han Gamasutra i et interview som sitet lavede med ham, i forbindelse med den retrospektiv artikel om Dark Seed.

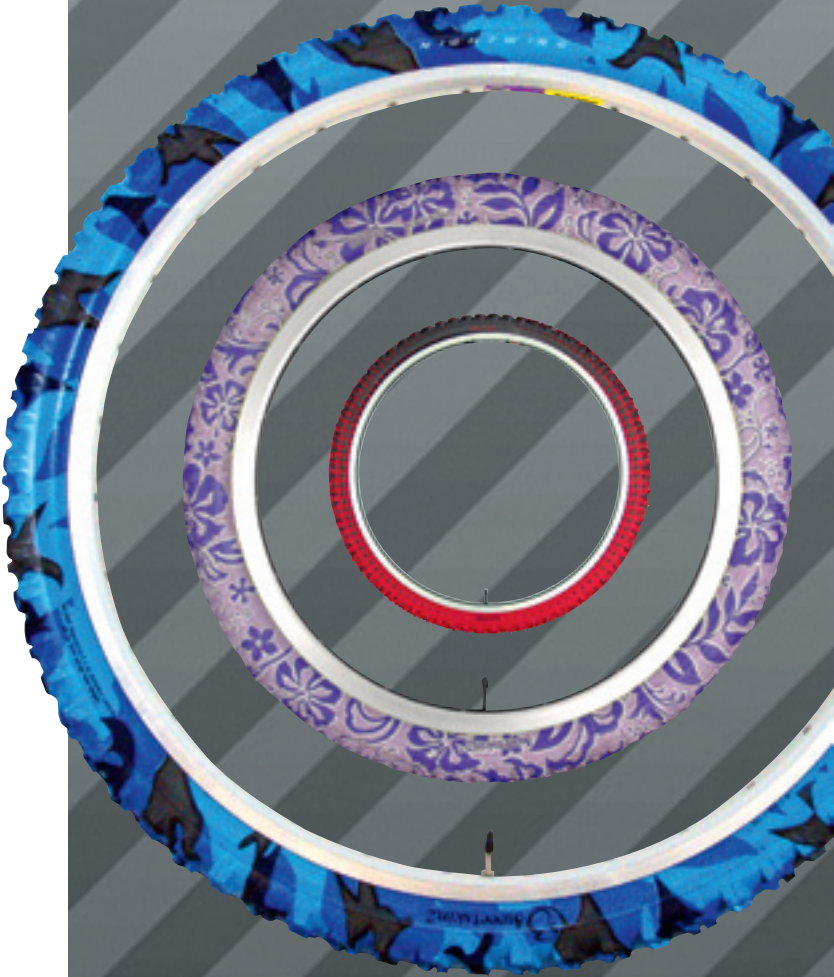
_Thomas Tanggaard

DET VAR både billigere og lettere at bruge Mike Dawson i rollen som sig selv i Dark Seed, også selvom den kiksede frisur og den noget lumre skæg-larve på hans overlæbe, ikke ligefrem var højeste mode.



SPILVIND!

MASSER AF BRÆNDVARME KONKURRENCER
www.gamereactor.dk



VIND ET SÆT
FEDE DÆK FRA

SweetSkinz

SweetSkinZ er et helt nyt dækfabrikat som revolutioner hele dæk industrien med deres farvede dæk i mere end 10 forskellige designs som spænder fra store blomster, Stars and stripes til klapperslanger. Gamereactor udlodder, i samarbejde med Cykel-butikken, 10 sæt fede dæk til 10 heldige vindere. Held og lykke!

1 Hvilke slags dæk er det?

1: Cykeldæk X: Bildæk 2: Motorcykeldæk

2 Hvor mange SweetSkinz varianter findes der i Danmark?

1: 20 X: 2 2: 10

Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.dk/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.

Læs mere på www.cykel-butikken.dk

STOR RISK KONKURRENCE
Gå ind på Gamereactor.dk
for mere information

Risk

KAN DU EROBRE HELE VERDEN?



RISK ER DET ULTIMATIVE MILITÆRSTRATEGISPIL!

DIN MISSION ER ENKEL: AT OVERTAGE VERDEN - OG KUN EN HÆR KAN SEJRE!

MEN PAS PÅ - EN SIKKER SEJR KAN HURTIGT BLIVE TIL ET KNUSENDE NEDERLAG!

HASBRO.DK

Risk - LAD SLAGET BEGYNDE!



MÅNEDENS FOKUS

JOKERENS DAG

The Dark Knight er et mesterværk. Jesper overgiver sig

The Dark Knight

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

Gothams kriminalitet er på et højdepunkt, og kun én mand forsøger at handle derudfra, nemlig den kutteklædte hævner Batman. Vilkårene er bestemt ikke blevet bedre siden sidst vi mødte manden med flagermusedragten og den rustne, sure stemme. Væk er Wayne Mansion, brændt ned til grunden, sammen med Bat-hulen. Bruce Wayne lever nu midlertidigt i en lækker penthouse-lejlighed højt over Gothams gader, alt imens Wayne Mansion er i færd med at blive genopbygget.

Alt er ved det gamle, og så alligevel overhovedet ikke. Et destruktivt bankkup tiltrækker nemlig både Batmans og mafiaens opmærksomhed, da dets udførsel ligger meget langt fra de sædvanlige

ulovligheder. Manden bag kuppet viser sig at være ingen ringere end Batmans nemesis, en syg person, kun kendt som Jokeren. Med et kæmpe permanent markeret smil på læben, og et blik og en kynisme, som sjældent er oplevet på film, formår Jokeren at "charmere" sig ind på alt kriminelt liv i Gotham og skabe en frygt blandt byens borgere.

The Dark Knight er Jokerens film, og selv med Christian Bales yderst solide Batman-personificering, og alle de andre personer i filmen, så slår Jokeren dem alle af tronen. Årsagen til dette kan trykkes i to ord; Heath Ledger. Manden bedre kendt som pigecharmør og machobøsse, har med Jokeren skabt en karakter, jeg aldrig før har oplevet på film. Men rosen skal på ingen måde udelukke den gå til Jokeren, da

Christopher Nolan med The Dark Knight har spundet en fortælling sammen, som går langt ud over den mere lette, men stadig fantastiske Batman Begins. Bruce Waynes dobbeltliv som Batman, og de problemer der følger med, er beskrevet til perfektion. Filmens enorme rollebesætning og dybe karakterer, spiller også fantastisk sammen langt det meste af vejen - og Heath Ledger er ganske enkelt uovertruffen.

The Dark Knight er et tragisk superheltepos som må og skal ses af alle, der elsker fantastisk skuespil, fantastiske scenarier, hæsblesende action og en historie, der med sine twists og dybde, formår at skabe en oplevelse, som kan opleves igen og igen. Tegneserier virker som film. The Dark Knight er et mesterværk, og jeg elsker den. **10/10**



The Happening

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

Hvis traileren til The Happening lokkede dig i biografen i sin tid, kan jeg godt forstå det. M. Night Shyamalans sans for stemningsfyldte scener og dramatiske billeder er og har altid været hans varemærke, og The Happening er ingen undtagelse i den dur. Problemet er bare, at materialet han leger med, det vil sige hans egne manuskripter, er så dramaturgiske i forhold til problemstillingen, at man aldrig ved, hvordan man skal reagere på de billeder der bliver vist. Han forsøger at skabe alvor omkring en ægteskabelig krise, vi aldrig ordentlig får indblik i, men samtidig vil han vise os billeder af folk, der slår sig selv i ihjel på de mest afsindige og til tider dybt åndssvage måder. The Happening er en underlig størrelse, for selvom jeg kan spotte en start, en midte, og en slutning, så mangler den hele vejen igennem to ting; tempo og logik. Om M. Night Shyamalan overdramatiserer, eller om han bare forsøger sig på en useriøs b-film med en dum historie, er så svært at se, at man ikke ved, hvor The Happening befinder sig. The Happening er trist og dum på samme tid. **5/10**



Fred Claus

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

Vince Vaughn spiller hovedrollen som Fred Claus, og hvis man har set hans tidligere roller, så ved man, hvad der er i vente. Manden snakker løs, og flere steder er samtalerne underligt fornøjelige, mens de andre steder bare er voldsomt irriterende og overflodige. Den ellers excellente karakterskuespiller Paul Giamatti er Julemanden, og her rammer filmen helt forkert. Giamatti hverken ligner eller taler, som jeg forestillede mig julemanden ville gøre, og hans rolle er nærmest nedgraderet til en følelsesmæssig svag pygmæ, en ting, som i mine øjne totalt ødelægger Julemanden. Fred Claus er mildt sagt underlig. Den forsøger at fortælle en ny og anderledes historie, men taber undervejs pusten og logikken adskillige gange. Den forsøger at lave nogle sjove familierapscener, men hvad har de med julen at gøre? Den forsøger at skabe livagtige og fantasifulde forestillinger om julemandens værksted og Nordpolen, hvorefter den ødelægger dem med gangster- og bodyguardnisser, som nærmest virker smidt ind i filmen. **5/10**



Bangkok Dangerous

Genre **ACTION**
Udgivelse 27. JANUAR 2009
Tekst JESPER HNUJSEN

Cage spiller Joe, en lejermorder, som lever sit liv efter regler, der grundlæggende siger, at han ikke skal lukke nogen som helst personligt ind i sit liv og job. Han udfører sine jobs køligt og diskret, og tjener kassen på det mildest talt. Da han modtager et job fra en thailandsk mafia er det uden skruler, at han tager flyet til Bangkok for at udføre sin opgave, der består af tre vigtige personer, som skal skaffes af vejen. Cage spiller lejermorder med en ligegyldig og forudsigelig rutine, og en frisure, man aldrig kan få øjnene fra. Derfor er det også trist at erkende, at han klarer sig langt bedre end resten af skuespillerbesætningen, der minder om noget taget fra en Thailandsk doku-soap. Det samme kan siges om klipningen. Action-sekvenserne, både biljagtscener og mafia-sammenstød i store bygninger, er blevet sat sammen i et tempo, der mest af alt kan beskrives som en snekl på sovepiller. Bangkok Dangerous er hverken rigtig spændende, seriøs eller dramatisk. Den er i det hele taget en dybt midelmådig affære. **4/10**



Chaos Theory

Genre **KOMEDIE**
Udgivelse 28. JANUAR 2009
Tekst JESPER HNUJSEN

Chaos Theory kan godt kaldes for en sukkersød komedie, men dens temaer og problemstillinger lægger op til mange interessante spørgsmål omkring arv og miljø. Samtidig er manuskriptet spundet rigtig godt sammen, og hen mod slutningen er det svært at holde tårerne tilbage. Alligevel bliver Chaos Theory aldrig for sukkersød og ærkeamerikansk, men formår at vise problemstillingen på en troværdig måde, til trods for sine til tider sorte humoristiske eskapader, specielt i den sidste del af filmen. Ryan Reynolds er fantastisk befriende i rollen som Frank og formår at skabe en troværdig karakter op omkring sig, samtidig med at hans komiske timing er lige i øjet. Emily Mortimer og Stuart Townsend er ligeledes rigtig gode som henholdsvis Susan og Buddy, Franks bedste ven. Chaos Theory vil ikke blæse sokkerne af dig af bare grin, men beviser i stedet at komik og et godt problem vil medfølge adskillige morsomme scener, og samtidig give dig en oplevelse lidt ud over det sædvanlige. Helt sikkert et kig værd denne vinter. **7/10**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

SIMPEL ROCK

Bandet, som musikelskerne næppe vil stå inde for, at de rent faktisk beundrer, rammer igen plet

Snow Patrol
A HUNDRED MILLION SUNS
Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

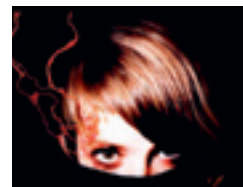
De højtstemte spillemænd i Snow Patrol, har nu ramt den frostklare æter med deres femte studiealbum. Et album, der skal følge op på succesen fra forrige år, hvor de røg til tops på alle salgslistor, med deres toptunede poprock-album *Eyes Open*. Med sig havde de nogle svært godt sammensatte singler, såsom *You're All I Have*, *Hands Open* og *Chasing Cars*, der alle indskrives sig i de banale krav, der gør det muligt at nå de bredere flader af befolkningen, og generelt være lige til og ikke for kryptiske at tolke. Det lyder måske simpelt nok, men det er alligevel en balancegang og en svær kunst at opnå netop det, der gør det tilgængeligt for en masse mennesker, uden at tabe højde eller dyrke de højt-ravende kærlighedsklichéer til

døde. Det ser ud til, at Snow Patrol med yderst tilfredsstillende perfektion har ramt netop dette grænsefelt, hvor de slår de simple og lette knuder, men ender op med et udtryk, der er nuanceret og alsidigt nok til, at holde i lang tid.

Derfor skal dette album heller ikke gå usagt hen. Ved første smagsprøve på førstesinglen *Take Back The City*, fornemmer man hurtigt, at de er lige der, hvor de gerne vil være, og hvor de også befandt sig på *Eyes Open*. En hurtig antagelse kunne være, at så havde man vel egentligt hørt det før. Det er en delvist fejlagtig anskuelse, der senere på albummet bliver bragt yderligere til skamme, når man mærker intensiteten og Gary Lightbodys vokal vokse ind i en besynderlig spiral, der hele tiden vender tilbage til udgangspunktet, men alligevel udvikler sig og bliver mere end almindeligt tålelig. Det er en

udefinerbar egenskab, der kunne tænkes at komme ud af, jah, ingenting. Men det er de små ting, der gør forskellen i Snow Patrols udtryk, og det er også her forandringerne skal findes. På nummeret *Please Just Take These Photos From My Hands*, som er et typisk eksempel på deres lyd og udtryk, fornemmer man denne forandring, der gradvist afslører sig selv, i takt med at nummeret får sat ordentligt af midt i herligheden, og ender ud med at blive et fantastisk sammenbrud af alt det, Snow Patrol kan, og meget mere.

Albummet bliver afsluttet i et tredimensionelt nummer, der i alt tager 16 minutter af *A Hundred Million Suns*. Tre sange, der kobles sammen til én. Et ualmindeligt eksperiment, der lykkes og danner et udsøgt punktum for deres fjernte album. Et absolut lækkert album, som kan høres mange gange. **8/10**



Marybell *Katastrophy*

THE MORE
Genre ELECTRONICA
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

De er ikke ukendte, selvom dette album danner rammen om deres debutplade. De har derimod valgt at fastklistre ti numre fra deres to tidligere EP'er til deres debutplade, og oveni alle herlighederne har de kastet fem nye numre efter os, som et rent musikalsk sammenskudsgilde.

De har aldrig skiltet med, at de gerne ville være nemme at forstå. Deres vej rundt i musikken har afspejlet alt andet end regelmæssighed, og deres åbenlyse skæve tilgang til opbygningen af et musiknummer, understøtter blot dette. Marie Højlund, Emil Thomsen og Maria Timm er alle de syndige bag dette inferno af utilstrækkelige lyde og toner, der vel egentlig kun hører hjemme i 80'ernes bip-bip-spil.

De ti gamle kendinge på albummet gør alle det, de er allerbedst til. Lidt sværere kan det være med de fem nye familiemedlemmer, og kun *Good Old Germany*, er sådan rigtig godt. Det er stilfærdigt skudsikkert forførelserisk, som resten af *Marybell-katastrofen*, som vi kender det. **9/10**



Anne Linnet

ANNE LINNET
Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Anne Linnet er en ægte legende, der har formået, at holde en karriere kørende i længere tid, end jeg har betragtning af denne guldklode. Dette er for mig bevis nok på, at denne kvinde vil stikke dybere, end jeg overhovedet kan forestille mig, og hun er jo nok kommet for at blive. Derfor er det gang på gang med åndeløs spænding, at jeg lægger krop, sjæl og ører til hendes nyeste udspil.

Lyden emmer af 80'er-attitude, dog med en digitalisering af lyd og vokal. Netop denne lyd er måske inkarneret i hele fænomenet Anne Linnet, men jeg føler mig alligevel skuffet, når de knapt så raffinerede keyboard flader ruger gennem luften, og understøttes af en vokal, der har fået et sært twist i en retning, der sender tankerne på himmelflugt og ender som et digitalt eksperiment.

Det er dog med stor kærlighed til Anne Linnets ligefremme tekstunivers, at jeg bevæger mig ud i gennemlytningerne af denne nye plade. Det er så universelt, at det er svært ikke at holde af. Hun kan sgu' endnu. **6/10**



Dido

SAFE TRIP HOME
Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Der har været dyb tavshed fra Dido-fronten de sidste fem år. Fem år, der har bragt tid til refleksion og fordybelse, måske. Hun har for længst slået sit navn fast, og man kan da heller ikke undgå en Dido-sang eller tre, hvis man tuner ind på de forfærdeligt ked-sommelige radiokanaler, der spiller hit på hit fra en tid, vi alle prøver at glemme.

Safe Trip Home er et yndigt indpakket album, der helt klart skrider til ens melankolske og stille sider. Hun er en fin lille perle, der synger så yndigt, og uden at gøre nogen fortræd. Hun synger om kærlighed, tab og fortvivelse, just som hun altid har gjort. Hun har dog optimeret den musiske side af sig selv, og fået tilført lidt mere markant lyd. Men generelt er jeg ikke særligt imponeret over denne lille sangfugl.

Jeg fornemmer dog bedre, hvem hun er, end jeg nogensinde har gjort. En overgang tvivlede jeg endda på, om der overhovedet fandtes noget inde bag det pæne ydre, men det gør der. Jeg vil bare så gerne se mere af det, tak. Specielt på, hvad der nu er hendes tredje album. **6/10**



Helgi Hrafn Jónsson

FOR THE REST OF MY CHILDHOOD
Genre ALTERNATIV
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Endnu en funkende islænding har set dagens lys, og vil ud og stå på egne sitrende ben. Hvor ironisk det end lyder, så er han normalt trombone-spiller hos de stærkt vanedannende islændinge, Sigur Rós.

Helgi Jónsson udviser stor indlevelsesevne i sin musik, og han fremstår næsten så følsom og oprigtig, at jeg er bange for, at manden besidder et sind, der er skrøbeligere end Pete Dohertys ry og omdomme.

Helgi har en åbenlys gavedi sammensætningen af dybfølt lyrisk, der gør sindet tungere, end hvad godt er. Det er sundt at mærke på egen krop. Han understøtter dette med en karismatisk musik, der står så fantastisk til hans ligefremme og ublu islæt. Nogle gange er det let, andre gange er det heavy stuff, med tunge strygere, og til sidst kan det virke direkte opløftende og med up tempo trommeleg. Ganske enkelt et velkomponeret og smukt album, der kun tåler en hulens masse gennemlytninger og fortolkninger. Tag og få fat i det øjeblikkeligt. **9/10**



KOMPLETT™.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

NETBUTIK: WWW.KOMPLETT.DK

E-MAIL: KOMPLETT@KOMPLETT.DK

TLF: 70 70 19 19



ISKOLD GAMER! WRATH OF THE LICH KING

8.495,-

KOMPLETT GAMER – WRATH OF THE LICH KING

En fuldt udrustet Gamer baseret på det seneste fra AMD, en Phenom Quad-Core processor, der leverer god ydelse når du rigtigt skal vise dig frem i Azeroth.



XFX GEFORCE GTX 260

Kraftigt grafik kort, der kan trække de fleste spil ved den absolut højeste opløsning og er tilmed formidabel ved SLI opsætning. FarCry 2 er inkluderet.

2.295,-

Varenr: 404828



KOMPLETT GAMER - NEW GENERATION

Med Intel Core™ i7 og DDR3-RAM får du uovertruffen ydelse i alle sammenhæng. Vi har teknikken til at klare fremtidens krævende spil.

14.995,-



ASUS F6A, 13.3" WXGA

Smart lille Asus bærbar, der som udgangspunkt er udstyret med en Intel Centrino Duo processor, 160GB Harddisk og ikke mindst 2048MB RAM!

4.495,-

Varenr: 383701



POWERCOLOR RADEON HD4870X2

Oplev et af de kraftigste grafik kort til dato med 2 x indbyggede GPU'er hver på 1024MB GDDR5 RAM. Kortet præsterer i top ved alle spil.

3.495,-

Varenr: 365029



SAITEK R660 FORCE WHEEL

Er du til bilspil er dette sæt en af de absolute favoritter. Få den helt rigtige oplevelse af at køre i Ferrari, Maserati eller andre superbiler.

399,-

Varenr: 340141



TRUST LASER GAMER MOUSE ELITE

Musen har rullestyring, gummisidegreb for at den skal sidde bedre fast i hånden, følsomhedsjustering, justerbar vægt og ikke mindst 3200dpi.

349,-

Varenr: 350522

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



EIZO 24" FLEXSCAN SX2461WKCAL

Denne 24" widescreen-skærm har en række forskellige funktioner til ydeevne og farve, som gør den ideel til grafisk design, videoredigering, CAD/CAM og digital fotografering + Spyder3Pro calibrator.

8.295,-

Varenr: 389264



MSI P45-8D

Udvidelsesrigt bundkort, der understøtter en max bushastighed på 1333MHz og ikke mindst hele 16GB RAM. Kortet har 12xUSB porte.

1.095,-

Varenr: 375316



OCZ PC6400, 4096MB

Kraftige RAM med effektiv varmeafledning og hurtige tider. RAM-klodserne er hver 2048MB store og danner sammen 4096MB rå ydelse.

549,-

Varenr: 343070



XFX GEFORCE 9800GT M. FARCRY 2

Oplev fortsættelsen på spillet FarCry, der før alvor tog verden med storm på den bedst mulige måde med dette specialdesignede kort fra XFX!

1.095,-

Varenr: 394060



WD MY PASSPORT ESSENTIAL EDITION

Stilren lille ekstern harddisk, der tilsluttes computeren og får den fornødne strøm fra en USB indgang. Harddisken vejer 180g og rummer 500GB!

1.099,-

Varenr: 389021



COOLER MASTER STACKER 831

Stort kabinet, der rummer alt hva du måtte få lyst til at proppe i det. Kabinettet har en masse skuffer og smarte indretningsløsninger.

1.495,-

Varenr: 330958



TOSHIBA A300, 15.4"

Utrolig mobil Gamer med indbygget webcam såvel som en harddisk på 320GB, 3072MB RAM, trådløst netkort og et ATI Mobility Radeon HD 3470!

4.995,-

Varenr: 404899



APLUS CASE SEENIUM

Diskret og stilrent lille Midi Tower, der passer perfekt ind i kontor omgivelser eller i stuen. Kabinettet leveres uden strømforsyning.

465,-

Varenr: 364178



TAGAN TG780-U33II, 780W

Kraftig strømforsyning til dig, der kører krævende SLI- eller Crossfire opsætninger eller hvis du kører med "High End" grafikort såsom HD4870X2.

925,-

Varenr: 378245

