

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

GRATIS
MAGASIN
Maj 2010
Nummer 108

Game real

Nordens største spilmagasin

ANMELDELSEN

* RED DEAD

ROCKSTAR
HAR GJORT
DET IGEN

GEARS
OF WAR 3
KRIGEN
RASER
VIDERE

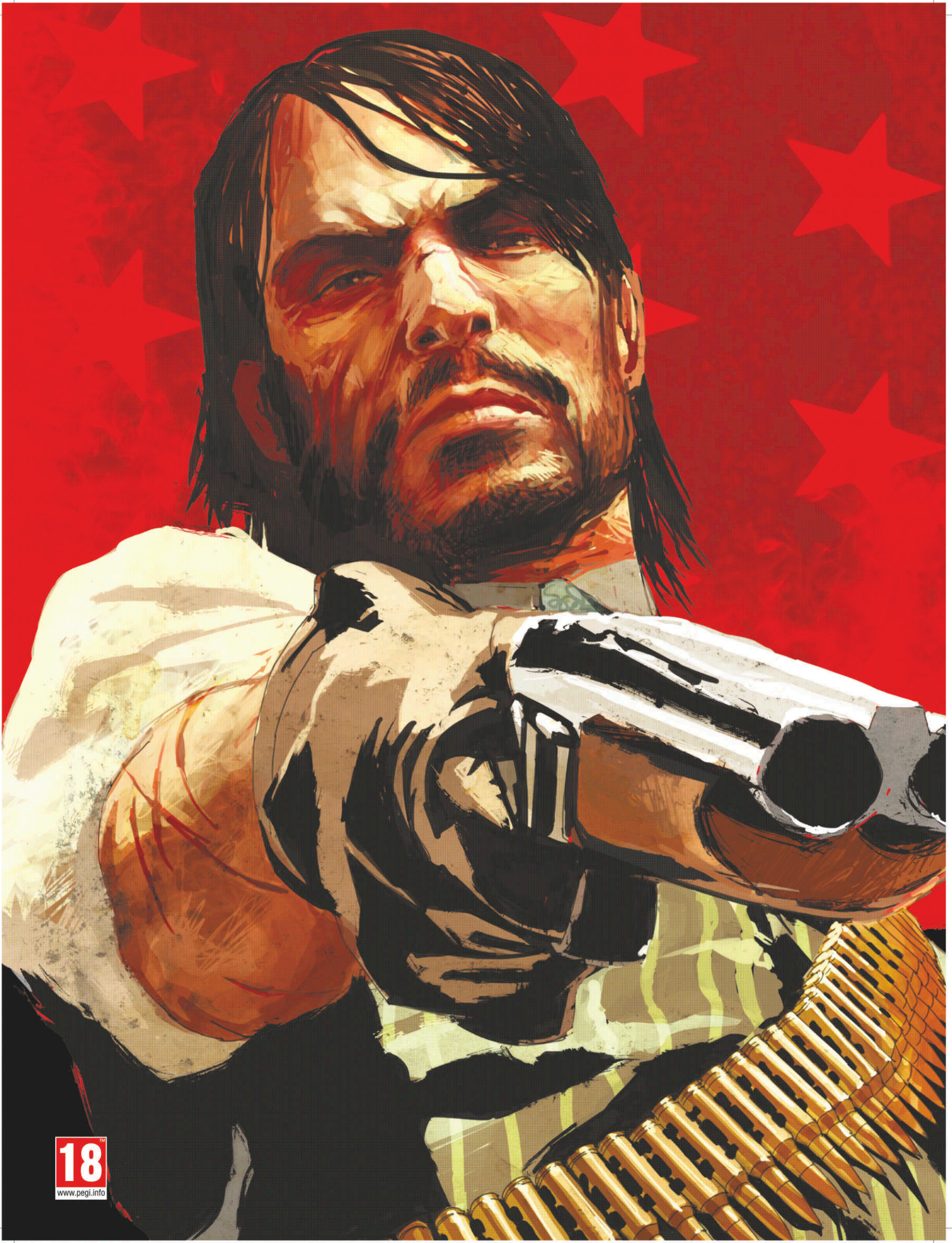
GÅ
AMOK
OG
RÆS

ANMELDELSEN

Vi jubler over
Split/Second

ALAN
WAKE
BRINK
RAGE





18
www.pegi.info

FROM THE MAKERS OF GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™



OUTLAWS TO THE END

21 MAY

ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION



PS3
PlayStation 3

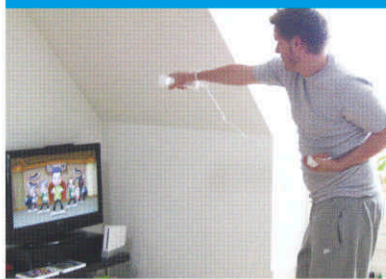


XBOX 360

XBOX LIVE



Lee West, Chefredaktør



Jeg spiller aldrig spil

Det er ganske pudsigt: ingen ved deres fulde fem ville stå frem og sige, at de aldrig læser bøger, hører musik eller ser film

Ikke desto mindre er det ganske tilforladeligt at udtale, at man ikke spiller spil nogensinde. For det er jo noget med små bebumsede teenagere, der render rundt med deres virtuelle alteregoer og skyder, stjæler og bander. Punktum.

Det er let at se, hvorfor denne ide dominerer: mængden af spil fyldt med steroidepumpede superagenter er mange, og dagspressens fokus er oftest på de negative aspekter ved spil.

Men spil er så meget mere. I dette nummer af Gamereactor hylder vi derfor spillenes mangfoldighed.

Carsten har samlet farveladeglade baner i ModNation Racers, han har scoret på grønsværen i 2010 FIFA World Cup South Africa og kørt døds kørsel i Split/Second. Rasmus har lavet kickflips i Skate 3 og designet små sjove minispil i WarioWare. Lasse Borg har været i Frankrig og set på de nyeste spil fra Fallout-skaberen Bethesda.

Michael har besøgt Disney i London og prøvespillet sandkassespillet Toy Story 3, mens jeg har forsøgt at få sneget motion ind i min hobby.

Naturligvis er der også blevet plads til alle stereotyperne indenfor spil med blandt andet Lost Planet 2 og dets groteske insektskabninger.

Der er kort fortalt noget for enhver smag i dette nummer af Gamereactor, og hvor ville jeg ønske, at nej-sigerne ikke skulle snydes for denne fantastiske og mangfoldige hobby. De går glip af en masse gode oplevelser.

INDHOLD

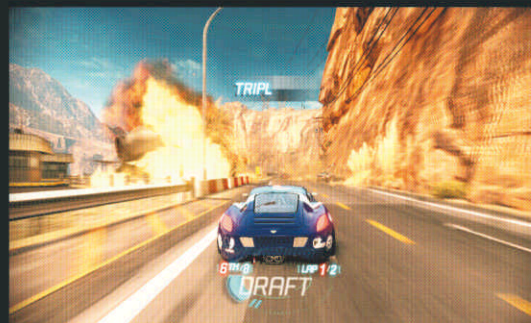
Gamereactor nummer 108

Der er nok at læse i denne måned, herunder kan du se lidt af godbidderne, der venter i månedens magasin...



Dead Rising 2

Udøde, blod, vold, bamser og pimpede hatte. Der er ingen ende på galskaben i Capcoms næste udspil i zombie-serien. Læs alt om de groteske slagterier i vores beta-test...



Split/Second

Burnout på steroider eller noget helt andet? Carsten har spillet det actionfyldte bilspil og har svaret i anmeldelsen...



Red Dead Redemption

Så blev det tid til Rockstars næste imponerende sandkasse, denne gang med Western-tema, stetson-hatte og heste ...



FIFA World Cup South Africa

Carsten kæmper løs for de rød/hvide farver i EAs seneste udgave af det populære fodboldspil...



Star Wars: Force Unleashed 2

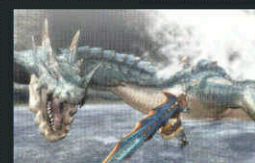
Starkiller vender tilbage i endnu et eventyr, og vi besøgte Lucasarts for at høre om de mange fornyelser i spillet...

Forhåndskig

Star Wars: Force Unleashed 2
Fallout New Vegas
Brink
Rage
Bulletstorm
... og mange flere

Anmeldelser

Dead to Rights: Retribution
Alan Wake
Fifa World Cup South Africa
Skate 3
Monster Hunter Tri
Lost Planet 2
... og mange flere



Monster Hunter Tri
Rollespil af den gamle skole...



Toy Story 3
En spilmatsering der lover godt...

Chefredaktør Lee West (Lee.west@gamereactor.dk)

Ass. Redaktører

Rasmus Lund-Hansen (rasmus.hansen@gamereactor.dk)
Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)

Ansvarshavende Claus Reichel

Grafisk form Petter Hegevall

Annøncer Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.dk) 45 88 76 00

Skribenter

Nikolaj Jepsen
Michael Kamp Jensen
Emil Ryttergaard
Philip Gyde Poulsen
Kristian Redhead Ahm
Carsten Odgaard
Anders Lynggaard Isaksen
Lasse Borg

Gamereactor Sverige

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

Gamereactor Norge

Kristian Nymoen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, Davod Skovly, Kristian Nymoen, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thegnsove,

Adresse Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf, 2900 Hellerup

Internet Gamereactor.dk

ISSN 1603-6522

Oplag 35.000 eksemplarer

Distribution M-Brite Semi Matt 90g

Tryk Color Print A/S

Distribution Post Danmark

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. GameStop, GAME, Fona, og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. www.gamereactor.dk er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

Gamereactor udgives af
Gamez Publishing

Testet version:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givet spil, vi har testet. Dette vil være det førstnævnte format på listen over tilgængelige platforme.

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 eller svært, spillet er. De fem aldersgrænser i PEGI-systemet er 3 år og op efter; 7 år og op efter; 12 år og op efter; 16 år og op efter samt 18 år og op efter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendevise af, at dette ene spil bør være i enhver spilsamling. Se samlingen på Gamereactor.dk

GRTV MAJ 2010



Her er hvad du kan læse på www.gamereactor.dk

Kommende GRTV-programmer som du bør se

DE NYESTE BLU-RAY

Kristian Redhead Ahm og Anders Lynggaard Isaksen er flere gange i ugen parate med de nyeste Blu-Ray og DVD-anmeldelser. Her kan du læse deres indtryk af filmene, og samtidig få et indblik i alt ekstramaterialet du finder på Blu-Ray-skiverne.

TAB DIG FEDE

Fedtforbænding og spil

Spil bliver tit kritiseret for at være skyld i fedme og alskens ulykker. Men hvad med de positive aspekter? Lee er gået igang med den seriøse fedtforbænding. Følg med i blogserien, og se om man kan tabe sig ved at spille.

MUSIK

De nyeste udgivelser

Philip og Carsten skriver om musik. Du kan flere gange i ugen læse alt om det nyeste pop, rock eller noget helt tredje. Hole, Slash, Erik Hassle og Boil var blot nogle af de mange navne i sidste måned. Tjek vores store musiksektion på Gamereactor.dk

DE TI BUD

Mangler du inspiration?

Gamereactor tager hul på en ny artikelserie, De Ti Bud. Her kan du finde inspiration, uanset om det er ti bud på festspil, racing-spil eller noget helt tredje.

BRINK

Interview med udvikleren

Hvis du ved gennemgang af vores Tempo-sektion har fået blod på tanden og vil vide mere om Brink-spillet og udviklerne bag, bør du tage et smut forbi Gamereactor.dk. Her kan du læse denne måneds interview med Splash Damages Paul Wedgwood i dets fulde længde.

PLAYSTATION PORTABLE

Hvad med alle de gamle?

Sonys lille håndholdte PSP kan andet end spille de nyeste spil. På PlayStation Network er der efterhånden et solidt udvalg af klassiske PlayStation One-spil at gå i krig med. Vi tog et grundigt kig, og giver ti bud på gode indkøb.

VERDENS FLOTTESTE

De flotteste film på Blu-Ray

Vi finder de ti bedste eksempler på ypperlig billedkvalitet, hvis filmen skal ses på Blu-Ray.

TOY STORY 3

Levende billeder?

Efter at have læst vores store artikel om Disneys kommende sandkassespil, kan du passende drøne forbi Gamereactor.dk og se de nyeste videoer fra spillet, der lover underholdning for både store og små. Du kan naturligvis også finde trailereren for filmen derinde.

E3 OG NORDIC GAME

Fra en messe til en anden

Så er det snart tid til den enorme E3-messe i Los Angeles, hvor der altid er masser af afsløringer og spændende nyt. Men en anden messe er netop overstået. Nordic Game-messen bød på masser af interessante forelæsnings- og forevisninger fra alle de små nordiske udviklere.

Vi mødte folkene bag mange kommende titler, som inkluderer de to lækre danske spil Limbo og Youropa. Vi så på det svenske helikopterspil Landit Bandit og det animerede The Dream Machine. Men blandt de små nye var der også nogen af de gamle tunge drenge, og vi kunne ikke holde os fra at tage en snak med chefen for Epic, Mark Rein, Art Direktøren på Alan Wake, Saku Lehtinen og chefen for Facebook spil-udvikleren Playfish, Kristian Segerstrale.

Du kan naturligvis se resultaterne på Gamereactor.dk over den næste måneds tid.

LANDIT BANDIT

Den lille nye udvikler

Hør den meget anderledes historie om hvordan man kommer igang med at lave et klassisk arcadespil til PSN. De tidligere SAAB-ansatte fortæller om den lange vandring mod et herligt retro-spil med masser af potentiale for gode sofakampe med vennerne.

MARK REIN

Den gamle tunge

Hvis vi siger Unreal Engine, Gears of War 3 eller Bulletstorm, skulle der nok være en god chance for, at der ringer klokker. Mark Rein har en finger med i alle disse projekter, og vi fik en snak med ham om fremtiden.

LIMBO

Danskudviklet skønhed

Danske Playdead Games er på vej med et spil, som vi har svært ved at kategorisere. Men det er i sort/hvid og det er blødende flot. Se mere om spillet på GRTV.

ALLE DE ANDRE

Mange flere interviews

Det blev også til interviews med en masse udviklere om en lang række spil. Blandt navnene er EA Easy, Youropa, Bob Came in Pieces, Niffias, Socialdemokraterne og mange flere.

CALL OF DUTY

Det næste hedder Black Ops

Det næste spil i Call of Duty-serien har fået undertitlen Black Ops, vi viser trailereren og meget mere fra Treyarchs kommende skydepil.

... og som altid har vi masser af anmeldelser samt previews. Vi ses!

TEMPO

NYHEDER / INDBLIK / RYGTER / LISTER

Den digitale dosis læs www.gamereactor.dk

HEADSHOT +50



ACTION! NU!

Ferske billeder fra årets heftigste actionspil

Bulletstorm

Platform PC/PS3/XBOX 360 Udgiver EA Premiere 2011

Hils på Epics helt nye titel, **Bulletstorm**, der har sat sig som mål at give fingeren til alle kommende skydespil, og løbe afsted med kronen som det mest brutale skydespil nogensinde. Velkommen til det besudlede paradys Stygia.

Chefdesigner hos Epic Games, Cliff Bleszinski, understreger at **Bulletstorm** er et forrygende actionspil, selvom det også prøver at fortælle en historie. Med disse ord tager han roret, og fortæller os om den såkaldte "Circle of Awesome". Kort sagt handler det om at du gør noget fedt, som fører til nye fede ting, som dermed kan bruges til at lave endnu federe ting. Ja, sådan forklarede han det.

Bulletstorm videreudvikler nemlig konceptet med Skill Shots fra **Unreal 3**. Her handler det

om virkelig at henrette din fjende på så brutal/morsom/ydmygende en måde som muligt. Og dette skal perfektioneres. Med et arsenal uden lige skal du lege med din fjende, mens de mest imponerende måder at dræbe modstanderen på belønnes med en høj pointsum, der giver dig mulighed for at opgradere både hovedpersonen Gray og hans uendelige arsenal. For der er naturligvis sørget for at spilleren har et væld af usigeligt seje våben til rådighed.

Bulletstorm har potentiale til at kastrere alle andre førstepersonstitler med det kreative kaos og de utroligt detaljerede omgivelser.

Skyderiet er det intet at udsætte på. Der er action i spandevig, og mere end rigeligt blod. Det bliver spændende at se hvor mange måder, man kan henrette folk på, og nøjagtigt hvor mange våben, der kommer til at være.

—Kristina Soltvedt Wiik



Smuk planet, umenneskelige beboere

Hvorfor er planeten forladt, og er der nogen grund til at de mennesker, der engang boede her, skulle ønske at forlade et sted så smukt? Udviklerne holder tæt om hvad og hvorfor, men siger at den flerlagede historie er et af spillets esser i ærmet. Planeten er dog ikke helt blottet for mennesker, men de har tilsyneladende ikke noget behov for at vedligeholde deres engang så storslåede planet. De, der er tilbage, er vilde mennesker, som har mistet alle spor af moral og medmenneskelighed. Alle har kun ét for øje, og det er at se Gray død. Mærkeligt nok har de Confederation-våben, der er kraftigt videreudviklede, og dette behøver egentlig ikke blive sagt, men: det lugter af sammensværgelse!



Langlemmede figurer En måde at distancere sig fra andre skydespil er som Brink gør: ved stilen.



LOKKENDE OG ANDERLEDES

Bethesda satser på stil, personlighed og akrobatiske udfoldelser i deres kommende skydespil.

Brink

Platform PS3/XBOX 360/PC Udgiver BETHESDA
Premiere 3. KVARTAL 2010

En genre som det online-baserede skydespil, er med dens skarpe konkurrence ikke det bedste valg for en helt ny franchise. Men Splash Damage håber på at kunne snige sig forbi giganter som Modern Warfare, med personlig stil og farver, i deres kommende Brink.

I Brink er der ikke nogen forskel imellem hvornår du spiller alene, og sammen med andre over nettet. Du kan til enhver tid hoppe online imens du er i gang med spillets kampagne. Kampagnen er den samme, men nu er de ai-styrede holdmedlemmer og fjender erstattet af kød og blod. Det går igen i din langlemmede karakter, som er den samme hvad enten du spiller on- eller offline.

Lige meget hvordan du spiller, optjener du hele tiden nye egenskaber og våben, som du altid kan aktivere.

Kampe i Brink er hurtige og tempofyldte, da Splash Damage har lavet et system de kalder SMART, hvor du ved tryk på en knap kan hoppe op og ned af bygninger og vægge. Det ser elegant ud når ens karakter svæver igennem luften, og spillet vælger hvilken akrobatiske rute man tager, alt efter hvor man kigger.

Brink er et bud på et mere personligt og historiebasert online-skydespil, hvor din karakter skabes af dig fra bunden. Alt sammen i en online akrobatiske legeplads.

Hvorvidt det er nok til at overleve imod de huserende online-giganter, afhænger af hvordan, og om, de mange forskellige dele hænger sammen i det færdige spil.

/Lasse Borg

BULLETSTORM Der er vægt på action, men historien er ikke glemt



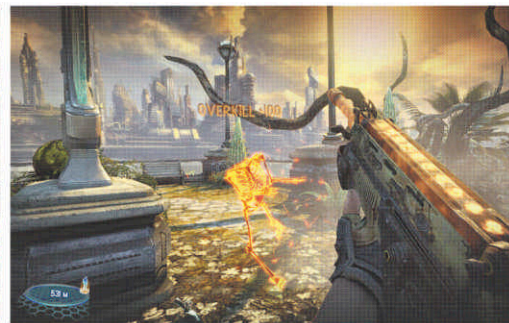
Dengang og nu

Bulletstorm tog sine første spæde skridt allerede i 2007, da Adrian Chielarz, kreativ direktør hos People Can Fly, kastede ideen ud til Epics folk. På det tidspunkt virkede spillet alt for langt ude til nogensinde at komme på hylderne, men tre år senere er verden nu moden til Bulletstorm.



Hovedpersonen

Vi befinder os i det 26. århundrede, og verden består ikke længere af automobiler og store indkøbscentre. Universet er menneskets legeplads, og rumskibe er lige så almindelige som biler. Man spiller som en usædvanligt kæk lejesoldat med det maskuline navn Grayson "Gray" Hunt, der er leder for morderklubben Dead Echo.



Og hans følgesvend

Gray begår mytteri, og går fra at være i toppen af fødekæden til at være den mest eftersøgte mand i universet. Lederen er forstædigt nok en smule bitter, og sender hele hæren efter vores helt. Gray svarer igen ved at blive rumpirat, sammen med sin bedste ven Ichi Sato. Ichi præsenteres som den logiske af de to hovedpersoner.



Rage ser på samme tid lækkert og rasende ulækkert ud...

DAGENS RET: MUTANTMOS

Id software byder på en verden flikket sammen af lige dele rester og kaos. Velkommen til **Rage**.

Rage

Platform XBOX360, PS3, PC Udgiver BETHESDA
Premiere 2010

Folkene bag Doom-spillene leger i deres seneste projekt med en postapokalyptisk verden, ødelagt af en asteroide. Rage hedder spillet, og det ser ganske kønt ud.

En ny og forbedret teknologi ligger bag spillet – id Tech 5. Resultatet: at ethvert område man befinder sig i er håndlavet og unikt. Rage er ganske enkelt en interessant visuel oplevelse.

Mere imponerende er det at se spillet i bevægelse: Fjender laver levende saltomortaler og vægsspring, og alt foregår flydende og lækkert. Selv når skærmen fyldes af bilrøg og eksplosioner, sætter det ikke en dæmper på

hastigheden. En meget teknisk beskrivelse, men det er også der Rage umiddelbart udmærker sig mest.

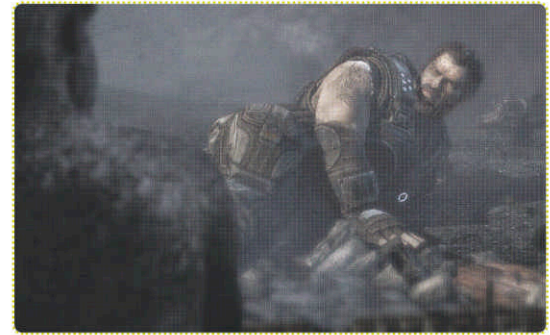
Det er den traditionelle skydeoplevelse der er i centrum, og skydegale id lover et spil med heftige våben og ildkampe, uden en masse evner og tal man skal holde styr på.

Som komplement til den centrale førstepersons skydedel, kommer dit køretøj. Du bygger det selv i løbet af spillet, og udstyrer det blandt andet med en bedre motor, større maskingevær, og andre detaljer, der alle kan vindes i racerløb.

Når Rage kommer engang til næste år, kan vi forvente adræt pistol skyderi og ræs, hvor man har taget de dele, der fungerer godt i andre spil.

/Lasse Borg





Nye våben Et dobbeltløbet haggevær er nogle af de nye ting på menuen

MERE KRIG

Gears of War 3

Platform XBOX 360 Udgiver MICROSOFT Premiere April 2011

Naturligvis skal vi have endnu et Gears of War-spil. I action sammenhæng er det svært at ignorere Epic Games' succes. Epics Cliff Bleszinski har lovet spillet for lidt af detaljerne, og vi har naturligvis trailere for spillet på vores hjemmeside.

Da Gears of War 2 udkom, var spillets multiplayer-del plaget af en lang række problemer. Blandt andet var Matchmaking-funktionen meget langsom og fungerede ikke særlig godt. Bleszinski lover en række forbedringer til multiplayer-delen i Gears of War 3. Blandt andet kommer der regionsfiltre på matchmaking, så man primært bliver sat op mod spillere, der er geografisk tæt på, for at minimere lag.

Udover forbedret matchmaking er der en del nye tiltag, for eksempel bydes der på fjender med tentakler, kvindelige soldater, nye våben, og undervandskampe.



HALO REACH Læs den store beta-test på Gamereactor.dk



Bedre, større, vildere

Her på Gamereactor er vi igang med multiplayer-betaen. Allerede i introduktionen er det tydeligt, at vi i Halo-sammenhæng er ankommet til en noget mere rå verden. Denne råhed fortalte Bungie meget om da vi besøgte dem i december sidste år. Tanken er, at Halo: Reach skal være mere rå end sine forgængere, og at Covenanterne skal være mere skræmmende. Allerede i menuerne mærker man Bungies høje ambitioner. Halo 3 var et monster når det kom til multiplayer-delene. Alt er nu enklere og smidigere end førhen. Alt er sømløst struktureret, og det går hurtigt med at komme online og skyde lidt, takket være lister, der viser hvem der spiller Halo: Reach i øjeblikket. Der bydes på nye game-modes og i det hele taget lover Halo: Reach rigtig godt.

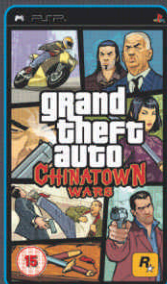


TYVE
BUD

20 fantastiske spil til PSP

For at fejre **5 år med PSP** bringer vi her en liste over 20 fantastiske spil du ikke må gå glip af. Du kan finde flere bud på gamereactor.dk

ACTION



GTA: Chinatown Wars



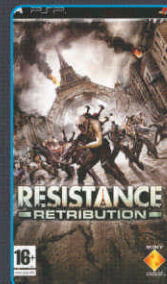
God of War: Chains of Olympus



Tekken 6

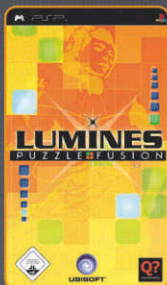


Metal Gear Solid: Portable Ops

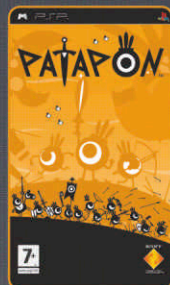


Resistance: Retribution

PUZZLE



Lumines



Patapon



Puzzle Quest: Warriors



Everybody's Golf



FIFA Soccer 10

ROLLESPIL



Valkyrie Profile: Lenneth



Crisis Core: Final Fantasy VII



Ultimate Ghost 'n Goblins



Loco Roco



Little Big Planet

PLATFORM



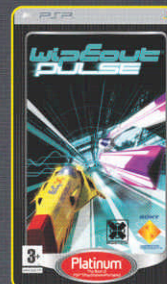
Lemmings



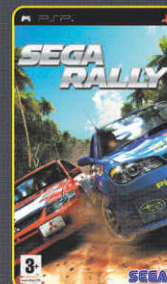
Mega Man: Powered Up



Ridge Racer



Wipeout Pulse



Sega Rally

RACING

SONY

Kig forbi www.gamereactor.dk her kan du finde vores 10 bud-serie, hvis du mangler inspiration og elsker listen



Infinity Ward er udvikleren bag blandt andre Call of Duty 4: Modern Warfare og Modern Warfare 2. Billedet er fra Stimulus Package-udvidelsen.

MÅNEDENS DAGBOG

Gamereactors Philip Gyde Poulsen beretter...

Tilbage til spilrodderne



Sverige. Hvornår har landet nogensinde haft et andet formål end at være det mest rivaliserende land til det danske kongerige? Sverige. Dårlig øl og snus – Hvornår pokker får man taget sig sammen til at besøge det svenske, udover når man er på indkøb efter en billig bil? Jeg tog afsted til Sverige for Gamereactor, for at besøge en nystartet udvikler.



Til dagligt sidder jeg med musikken, som I nok ved. Den ene plade efter den anden dumper ind, og når jeg så endelig får lov at lave noget andet, så springer jeg hurtigt på vognen. Især da jeg elsker spil. Jeg fik denne gang tilbuddet om en tur til Sverige, hvor jeg skulle besøge en lille svensk udvikler med det ganske sjove navn The Bearded Ladies. De var herlige.



Spillet, jeg fik lov at spille på turen, var det kommende Landit Bandit. Dette er groft sagt en blanding mellem Crazy Taxi og Moon-lander. Det kommer til PSN, og det har hvad de fleste spil nu til dags mangler, nemlig solidt gameplay uden andre ligegyldigheder. Det er retro. Det er opfindsomt, og det er vigtigst af alt virkelig sjovt at spille alene eller med en ven.



Men det kan du læse meget mere om på vores hjemmeside, hvis du er blevet nysgerrig. Udover at spille Landit Bandit blev der også plads til hygge, og efter en lang dag, satte vi os alle sammen ved langbordet og knappede svenske øl op. Det er derfor man sidder her tilbage, med eftervirkninger af tommermænd, og glæder sig over den gode oplevelse.

/Philip Gyde Poulsen

DISKUTERNU!

Diskuter, blog eller læs mere om dette emne på www.gamereactor.dk

Er Infinity Ward tæt på døden?

Rasmus kommenterer på de seneste måneders kamp mellem de to spilgiganter Activision og Infinity Ward. Kan Treyarch videreføre serien uden hjælp?

Meget tyder på, at det lakker mod enden for Infinity Ward, udvikleren bag det meste af Call of Duty-serien, heriblandt de rasende populære Modern Warfare-spil. Det er gået ned af bakke siden Activision, der ejer Infinity Ward, fyrede de to chefer Jason West og Vince Zampella i starten af marts, men gennem den seneste måned har tingene taget fart.

Nedturen startede for alvor, da Electronic Arts annoncerede at West og Zampella havde grundlagt et nyt udviklerstudie, kaldet Respawn Entertainment, og indgået en udgiveraftale med netop EA. Herefter begyndte nogle medarbejdere hos Infinity Ward at forlade udvikleren i en lind strøm. I skrivende stund har omkring en tredjedel af udviklerens knap 100 ansatte forladt skuden, og mindst 15 af disse har fundet vej til Respawn Entertainment.

Samtidigt er der også blevet optrappet i det juridiske slagsmål. Kort efter fyringen sagsøgte West og Zampella deres tidligere arbejdsgiver Activision, der hurtigt svarede igen med deres egen stævning. Ifølge West og Zampellas søgsmål skylder Activision flere millioner i ubetalte royalties fra salg af Modern Warfare 2.

Men Activisions juridiske hovedpine blev endnu større i slutningen af april måned, da 38 nuværende og tidligere Infinity Ward-ansatte lagde sag an mod udgiveren, med erstatningskrav på op mod \$125 millioner (knap kr. 700 mio), for manglende udbetaling af bonusser og royalties. Angiveligt har Activision forsøgt at tvinge de ansatte til at blive hos udvikleren og arbejde på Modern Warfare 3, ved at tilbageholde disse udbetalinger til spillet var færdigt.

Alt tyder på at personale-udvandringen fortsætter, og en finansanalytiker har vurderet at Infinity

Ward simpelthen vil blive nedlagt efter næste DLC-pakke med nye baner udkommer, og at udviklingen af Modern Warfare 3 vil blive flyttet til en anden af Activisions udviklerhuse.

Skal man finde et lyspunkt i hele Call of Duty-fadæsen, har Treyarch annonceret deres kommende Call of Duty: Black Ops. Vi ved ikke meget om spillet endnu, andet end at det foregår under den kolde krig,

og flirter med spionage og sammensværgelser, men det lader til at Treyarch har fået mere frie hænder omkring deres bidrag til serien, og endelig kan træde ud af Infinity Wards skygge.

/Rasmus Lund-Hansen

Call of Duty

Call of Duty-serien blev grundlagt da udviklerne bag Medal of Honor brød med EA og startede Infinity Ward. Efter de to første spil har Infinity Ward måtte dele serien med Treyarch, og de to udviklere skiftes til at udgive et nyt Call of Duty-spil hvert år. Det seneste spil i serien, med undertitlen Modern Warfare 2, har genereret en omsætning på over kr. 4 mia.



SAGDE DE DET?

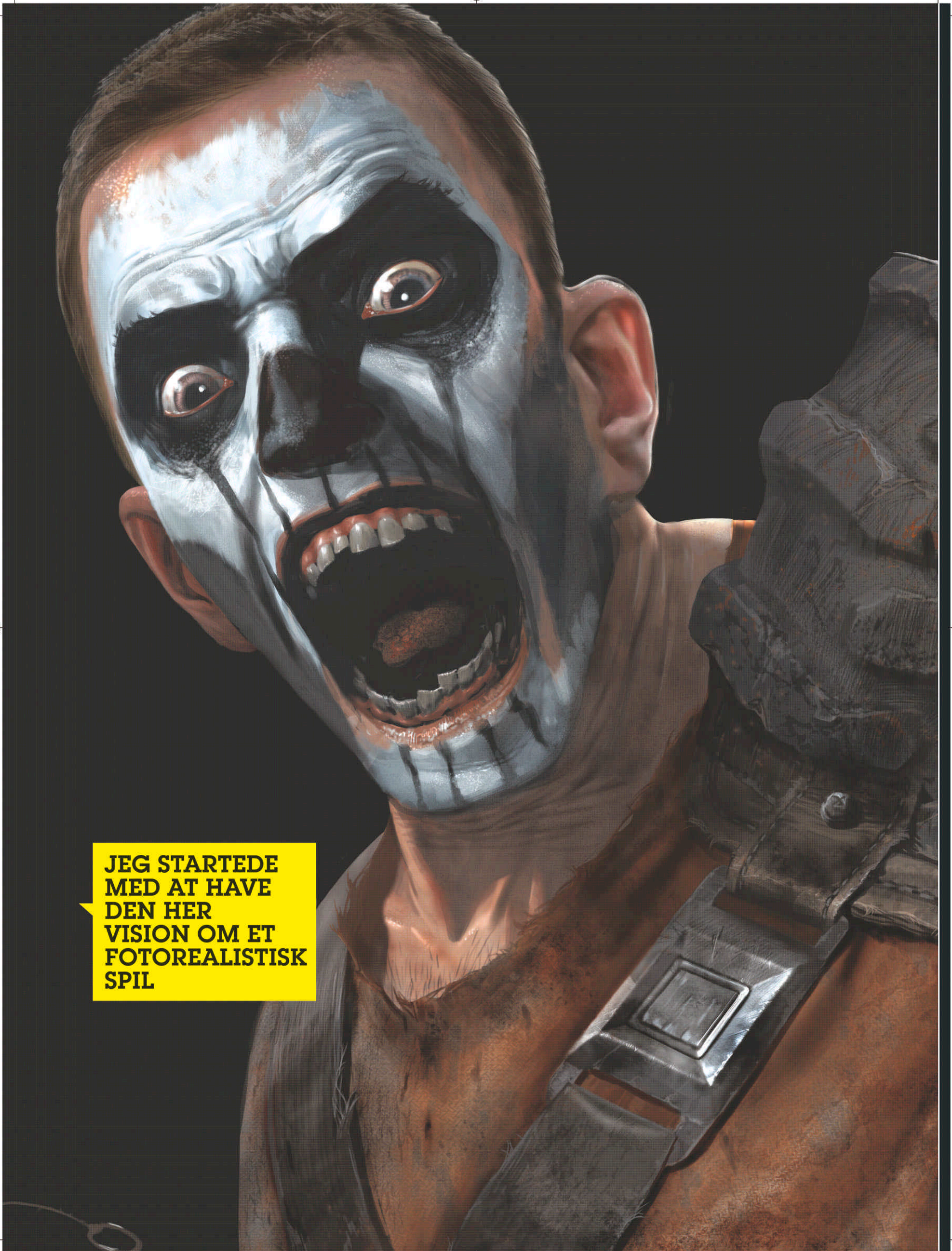
Hårt citat fra spilverdenen

Bobby Kotick, VD Activision

“Hvis vi ikke årligt kan sælge en ny udgave af et spil og indtjene 100 millioner af dollars, har det ingen interesse”

Activisions VD fortæller om den benhårde forretningsstrategi.





**JEG STARTEDE
MED AT HAVE
DEN HER
VISION OM ET
FOTOREALISTISK
SPIL**

INTERVIEWInterviews & artikler
Læs mange flere på www.gamereactor.dk

At genopfinde skydespillet

Vi fik chancen for en snak med **Splash Damage** og udviklerstudiets leder **Paul Wedgwood** om **Brink**-spillet.

I har sagt at man i Brink, til enhver tid, kan hoppe ind i andres spil over nettet, og spille enten sammen med dem, eller imod. Hvordan kommer det til at fungere?

- Du har altid to grupper i spillet: en der skal angribe, og en der forsvarer. Spillere vil så bare udfylde de roller som Al'en ellers normalt tager sig af. Der vil være de samme missioner, og spillerne vil have de samme evner og våben at vælge imellem. De spillere, som skal angribe, vil have adgang til specifikke værktøjer, som at kunne sprænge barrikader og åbne op for nye ruter, imens dem, der er på forsvar, kan sprænge broer for at forhindre fjenden i at komme frem.

Tidligere har Splash Damage kun arbejdet med eksisterende franchises. Hvordan har det været at skulle starte helt fra bunden med Brink?

- De spil vi lavede indenfor Quake- og Wolfenstein-universet blev alle godt modtaget. Anmeldelserne var gode og så videre. Efter at vi blev færdige med Enemy Territory: Quake Wars i slutningen af 2007, ville vi rigtig gerne prøve at lave noget helt fra bunden. Vi ville bygge en verden, hvor vi selv skrev baggrundshistorier og tegnede alle omgivelserne ud fra koncepttegninger, da vi syntes det er sjovt at være i den skaberrolle. Vi løb så ind i problemer, da vi kun havde arbejdet med PC-formatet og online miljøet derpå, og vi vidste at det nye spil, vi ville lave, også skulle på konsoller. Så vi blev nødt til at hyre en masse nye folk, der kunne hjælpe os til at nå vores mål. Vi headhunted dem der tidligere havde arbejdet med spil på konsollerne. Folk som Olivier Leonardi, der arbejdede på det visuelle i Prince of Persia: Sands of Time, Neil Alphonso, der var level designer på Killzone 2, og Dean Calver, der arbejdede på Heavenly Sword. Vi fyldte huset med folk, der havde den erfaring vi skulle bruge.

Har det været sværere at starte helt fra bunden?

- Vi arbejdede meget tæt med id før, og de sørger for at de ting du laver er gode nok. Så i den periode på 6-7 år vi arbejdede med dem, lærte de os hvordan vi skulle lave spil. Både i forhold til designet og forretningssiden af spiludvikling. Ting som at du ikke skal være nærig med, når det gælder talentfulde

mennesker i staben, og at arbejdspladsen skal være et rart sted at være.

For sætte tingene lidt i perspektiv - da vi startede på Enemy Territory: Quake Wars, skulle spillet tage udgangspunkt i en tid før det du så i de første Quake-spil. Så vi var nødt til at udfylde en masse huller, og selv finde på hvordan det her spil hang sammen med de tidligere i forhold til historien og universet. Til forskel har vi med Brink lavet alt, helt ned i de mindste detaljer, og udseendet på småting, som hvordan den her stol skal se ud, og det her stykke affald. Det har været ret anderledes for os, da vi før havde noget at bygge på. Man arbejder meget langsommere, da alting tager længere tid, når du fra starten ikke er helt sikker på, hvordan tingene skal se ud, og hvor godt det passer ind i visionen for spillet. Du bliver så også meget mere tilfreds med resultatet, da du ved at det her er noget du selv har bygget. Du skaber en ny verden, som ingen har set før, og det er altid en interessant proces.

Kan du fortælle lidt om hvordan i fik den oprindelige ide til spillet? Var der mange uenigheder blandt rækkerne om hvordan spillet skulle se ud?

- Det der skete var, at jeg oprindeligt havde en ide om et spil der foregik på en svævende by, da vi ville lave noget der var unikt, og ikke bare et nyt skydespil, hvor du render rundt i det nordlige Afrika under anden verdenskrig, eller et eller andet varehus i Sibirien, som vi har set så mange gange før i spil. Men den ide er den eneste ære jeg skal have, for med det samme jeg råbte: "Vi burde lave et spil på en svævende by!", begyndte Ed Stern at skrive historien. Så vi brugte en masse tid på at få styr på historien og universet i spillet, før vi overhovedet gik i gang med at tænke over hvordan man spillede det. Ud fra de første sider med skitseringer og tanker, kom vi frem til at spilleren skulle have en større bevægelsesfrihed. Det lavede en af vores programmører SMART-systemet ud fra.

Kan du uddybe hvad det var?

- Altså, det jeg forestillede mig var ikke så anderledes, men fordi min baggrund er i online PC-spil, ville jeg have at spilleren fik kontrol over alt hvad man gjorde i spillet. Konstant. En fra holdet mente at det fjernede

fra meget fokus fra selve spillet, og de ting du gør, og over på hvordan spilleren skal gøre noget. Det ene handler om at opleve, det andet handler om at lære, og jeg var for fokuseret på at spilleren skulle lære en masse funktioner, for at være en god spiller.

Hans ide var så, at vi lavede en knap, der gør forskellige ting ud fra hvornår og hvordan du bruger den. Kig ned, tryk, og jeg kan glide under noget. Kig op, og jeg kan hoppe over noget. Det er ikke en autopilot - du mister ikke kontrollen over din karakter, da du kan afbryde din handling når som helst imens du er i gang med at hoppe over/under noget. Styringen blev mere simpel, så spilleren kunne koncentrere sig mere om hvad der sker på skærmen, og i stedet tænke på timing og taktik.

I fokuserer meget på historien. Hvordan kommer det til at fungere i et online-skydespil, hvor der typisk ikke er plads til så meget historiefortælling?

- Det vigtigste for os er, at lige meget hvordan du spiller, online eller offline, skal der være en grund til at du kæmper imod de andre i spillet. Det starter når du laver en karakter, og vælger hvilken side du vil kæmpe for: Resistance eller Security? Resistance er flygtninge som tror på et samfund hvor goderne bliver delt af alle, og at Security-folkene er intet andet end voldelige diktatorer. Vælger du Security, ser de sig selv som nogen, der bare prøver på at fastholde en vis anstændighed og orden i en isoleret verden, de mener vil gå under med anarki. For dem er resistance en flok terrorister. To meget forskellige synspunkter. En af vores pointer med historien er at vise, hvordan to vidt forskellige grupper begge kan tro på at de gør det rigtige, lige meget hvor forfærdelige og katastrofale resultaterne af deres handlinger er.

Hvor lang er historien?

- Fra start til slut vil historien være nogenlunde samme tid som andre skydespil på markedet. Det unikke vi gør med Brink er, at du kan tage din egen personlige karakter, som du har spillet igennem historien med, og udstyret med de ting du syntes er fede, og så gå i gang med online-delen og spille sammen med dine venner og deres karakterer.

/Lasse Borg

P

Du kan læse hele teksten på
www.gamereactor.dk

Previews



TO SPIL I ET

"Vi spurgte Pixar om hvorvidt de ønskede et lineært spil eller en kæmpe legeplads. Pixar var vilde med begge ideer, så der blev i lige høj grad arbejdet på at inkludere de to i spillet. Resultatet bliver to spilmodus, 'Story Mode' og 'Toy Box Mode'." - Jon Warner.

LEGETØJSKASSEN

"Vi har lagt stor fokus på at gøre vores legetøjskasse så fri som muligt. En åben verden inspirerer folk til at opdage spillets mange facetter på egen hånd, hvad enten man helst vil dykke direkte ned i de mange opgaver eller, om man ønsker at tage det hele skridt for skridt." - Jon Warner.



DEN VELKENDTE KVALITET

Alt virker så overdrevet, når det kommer til spillets grafiske stil. Det er flot og farverigt, og selvom jorden og sandets tekstur ikke just imponerer i detaljgrad, så ligner det virkelig, at stilen er hentet direkte fra filmene. Det er tydeligt, at der er samarbejdet med Pixar, om de grafiske elementer.

Premiere 15. juni

Toy Story 3

Platform **Xbox 360, PS3, Wii, NDS, IPHONE** Udvikler **Avalanche Software** Udgiver **Disney Interactive Studios** Spiltype **Action**

DEN LÆNGEREVARENDE KONFUS over at køre i den modsatte vejbane er forbløffende, og det holder ikke op med at fascinere mig på turen til Disney studierne i Londons midtby, hvor Jon Warner, der agerer som senior producer for Avalanche Software står parat til at tage imod mig og en håndfuld spilljournalister.

Tankerne flyver femten år tilbage i tiden, filmene var i min bog fantastiske, men den vedvarende interesse lå på længere sigt i de tilhørende videospil. Jeg husker tydeligt, hvordan jeg dengang brugte adskillige timer på at ræse, flyve og skyde som Buzz i min jagt på Pizza Planet-mærker i de veldesignede baner.

Vi præsenteres for historien, der viser en nu voksen Andy. Hans legetøj har de sidste mange år stået ubrugt og tankerne florerer pludselig om hvorvidt de skal gemmes eller ej. Ved et uheld havner hele banden, på nær Woody, i den lokale børnehave, hvor glubske små unger hærger alt hvad de kan få fingrene i. Det er nu op

til Woody at redde vennerne og finde ud af om Andy overhovedet er interesseret i at beholde sit gamle

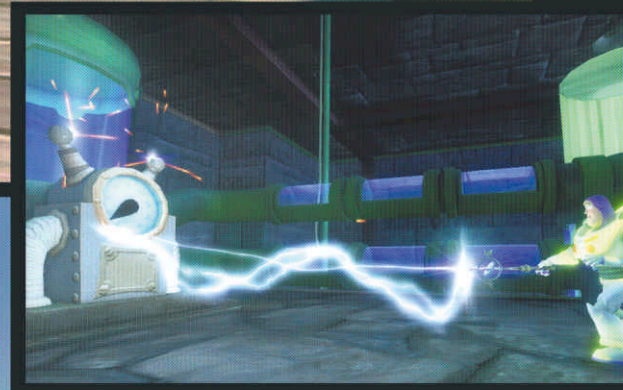
Vi har forsøgt at gøre banerne så ekstreme som muligt...

legetøj.

Første bane jeg prøvespiller er navngivet 'Train Rescue'. Woody rider på hesten Bullseye og må manøvre gennem et kollapsende landskab, gennem

**HISTORIEDELEN**

Toy Story 3's vil benytte to spiltyper, og historiedelen vil strække sig over otte hovedbaner, fordelt ud i 'Real World'- og 'Imaginative' baner.

**DESIGN LØS**

Alle bygninger kan designes efter eget ønske. Der kan bl.a. tilføjes farve, udsmykning, vinduer, tag og ekstra funktioner, så byen ser ud som man ønsker den. Den perfekte by viser sig hurtigt at skulle være pink ifølge flere af de fremmodte journalister.

IKKE KUN FOR BØRN

Spillet oser af at være børnevenligt, hvilket måske også er naturligt, når nu filmen hovedsageligt henvender sig til børn og unge. Mange af spillets jokes har dog den sædvanlige tyksmurte Pixarhumor, og charme er der nok af også for de ældre spillere.

huler og over uholdbare broer, for at indhente det løbske tog. Det ser lækkert ud, særligt det store indtog af udsøgte tegnefilmsagtige eksplosioner. Alt virker så overdrevet på en charmerende måde, og det imponerer mig at motoren ikke taber pusten.

Warner fortæller: "Vi har forsøgt at gøre banerne så ekstreme som muligt. Hele idéen er, at det skal føles som om en dreng som Andy rent faktisk har stået og forestillet sig sådan et scenarie, når han har leget med Woody og Bullseye."

Scenen skifter pludseligt, da Woody indhenter toget. Spillet ses nu fra en noget mere generisk tredjepersons

vinkel, hvor Woody må forsøge at tilkæmpe sig vej op til fronten af toget. Tankerne leder hen mod en mere børnevenlig udgave af togjagten i Uncharted 2, men lige så tempofyldt.

Herefter åbnes der op for spillets anden hoveddel 'Toy Box Mode', der huser en åben og fri verden, hvor spillerne frit kan få lov at lege med Andys legetøj i en stor western-by. Byen vokser uafhængigt af om spilleren bidrager til videreudviklingen af den. Spilleren kan vælge at tilføje flere huse, frisører, banker og tøjbutikker, for at nævne nogle få, der så kan øge indbyggertal og aktivitet i byen," lyder det spændt fra Warner, der ivrigt

fortsætter: "Vi har tilføjet et hav af hemmelig belønninger i spillet, så der altid er noget at gå i gang med."

Tiden er desværre knap og før jeg får gjort mig til rette i legetøjsbyen, er der pludselig ikke mere tid tilbage.

Jeg føler endnu, at Toy Story 3 har meget mere at byde på. Mens Toy Box Mode var en personlig favorit, så virker historiedelen ligeledes spændende og ud fra den korte præsentation af banerne, så ser jeg frem til at få lov at sidde med den fulde version, når både film og spil har premiere til sommer.

Michael Kamp Jensen



Læs de fulde beta-tests på www.gamereactor.dk

Premiere 18. maj

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Platform **PC/Xbox 360/PS3/Wii** Udvikler **Ubisoft**
Udgiver **Ubisoft** Spiltype **Action**

LIGE INDEN DEADLINEN nåede vi at få et grundigere kig på prinsens næste eventyr, og du kan ganske sikkert læse anmeldelsen på gamereactor.dk få dage efter at magasinet lander i butikkerne. Fokus er igen på hoppe-puzzles og akrobatiske udfoldelser, og tids-temaet fra de tidligere spil i serien er selvfølgelig tilbage. Som noget nyt får prinsen evnen til at herske over nogle af elementerne. Man kan nu stivne vand i en kortere periode, så vandfald bliver til vægge, og vandstråler bliver til rør, som man kan hænge i eller kravle på. Det giver de mange hoppe-puzzles en ekstra dimension i form af et øget tidspres. Prince of Persia: The Forgotten Sands virker til at ramme en god balance mellem action og udfordringer til de små grå, også denne gang.

Rasmus Lund-Hansen



Premiere 2010

Fallout New Vegas

Platform **Xbox 360/PS3/PC** Udvikler **Obsidian Entertainment**
Udgiver **Bethesda** Spiltype **Rollenspiel**

I **FALLOUT 3** så alt ud som om, at det var gennemvædet af et tyndt lag grønt radioaktivt støv. Det er ikke tilfældet i New Vegas, da atomkrigen aldrig ramte Nevada-området. I New Vegas kan du derfor nyde en blå himmel, og sågar finde sundt planteliv i ørkenstøvet,

hvilket i Fallout 3 (næsten) blev udryddet af strålingen.

Trods farverne er New Vegas ikke et rarere sted at være: spillet starter med at man får to skud i panden og efterlades død. Heldigvis findes man af Victor, en robot med en glad cowboy på en tv-skærm som hoved, der bærer dig hen til den lokale doktor, som får dig på benene igen.

Hvis Fallout 3 var en postapokalyptisk version af et amerikansk halvtredsermiljø, er New Vegas en western. Goodsprings er som taget ud af en film med Eastwood eller Wayne. Støvet der blæser i byens små gader, har indtaget interfacet, hvor alt har fået et tørt, gulligt skær.

Meget fra Fallout 3 er genkendeligt, kampsystemet hvor man på en knap stopper tiden, så man kan placere sine skud, samt måden du opbygger din karakter ved at vælge enkelte grundegenskaber, og opbygge forskellige evner i SPECIAL-systemet.

Men New Vegas har sine egne twists på Fallout 3 formlen. Nærkampsvåben får et specielt angreb, når du når et vist professionsniveau. En golfkølle kan dermed svinges som om bolden skulle op fra sandbunkeren, og brække ribben.

Inspireret af ihærdige fans' arbejde i Fallout 3, kan du også i New Vegas åbne din Pipboy, og modificere dine

CHRIS AVELLONE, OBSIDIAN
Avellone arbejdede også på de første Fallout spil, og han har fyldt New Vegas med små referencer til klassikerne. En tidlig opgave i Goodsprings går ud på at nedkæmpe en mindre bestand af Geckos; forvoksede salamandere der går oprejst på deres bagben. Disse nedkæmpede man også i de gamle spil.





Premiere 2010

God of War: Ghost of Sparta

Platform **PSP** Udvikler Ready at Dawn Studios
Udgiver Sony Spiltype Action

KRATOS ER TILBAGE God of War-serien har været en kæmpe succes. Og det kan vi på Gamereactor godt forstå. Både på PlayStation 2, PSP og senest PlayStation 3, har resultaterne været yderst vellykkede. Det gipper derfor ved tanken om God of War: Ghost of Sparta. At det samtidig af Ready at Dawn Studios der også stod bag det tidligere PSP-spil God of War: Chains of Olympus, gør kun længslen større. Kratos vender naturligvis tilbage, og der loves nye magiske evner og flere våben. Spillet vil samtidig fungere som en prequel og vil finde sted umiddelbart efter det første God of War-spil. Der loves flere detaljer på årets E3-messe, og Sony har udtalt at vi kan forvente spillet i butikkerne i år.
Lee West



våben med dele som du har samlet op i ødemarken. En regulær 9mm Colt pistol kan personliggøres med et

New Vegas har sine egne twists på Fallout 3-formlen.

større magasin og et kikkertsigte på toppen.

I New Vegas bliver du belønnet for at opbygge din karakter på en speciel måde. En gammel minearbejder har dynamit som du vil have fat på. Men han er forsigtig

med at give det væk, da han ved hvor farligt sprængstoffet kan være.

Normalt, vil den gamle mand sende dig ud til hans mine, hvor du kan forsøge dig med de eksplosive sager, uden at sprænge andre i luften end dig selv. Men har du trænet din viden om sprængstoffer, dukker en ny valgmulighed op i samtalen, og efter din ekspertise er bevist, giver han dig sagerne med det samme.

Det er ikke nyt, vi så det også i Fallout 3, oftest når ens snakkechatol var veludviklet. Det vil dog fylde meget mere i New Vegas, hvor enhver evne man vælger vil give fordele i forskellige situationer. Derudover vil dem

du møder også kommentere på, hvordan du har opsat dine egenskaber, for eksempel ved at kommentere på din styrke, hvis du har fokuseret på samme.

Det jeg så i Frankrig beviste dog, at Obsidian har styr på, hvad de laver med Fallout navnet. De har taget hvad der fungerede i det tidligere spil, og forbedret med gode ideer hvor det naturligt passede ind, så det ikke bare føles som mere af det samme.

Spillerens rejse igennem New Vegas virker allerede langt mere personlig, og afhængig af dine valg, end i Fallout 3, og mit indre rollespilshjerte banker allerede.

Lasse Borg





KOMBINER SKIDTET

Chuck lader sig inspirere af blandt andet filmplakater. På disse tidspunkter får du såkaldte combo-kort, hvor du kan se hvilke elementer og våben, der kan kombineres. Og så er det bare om at komme ud og lede blandt forladte butikker, gader og casinoer.

FOR FLERE SPILLERE

I denne omgang er der lagt op til at kunne spille flere spillere sammen. Om det er rullestolsræs, bowling med zombier eller almen ødelæggelse. Der er nok af muligheder for at udrydde zombier på kreative måder.



MINDRE JAPANSK

Den første udgave af Dead Rising var for mange spillere en anelse for japansk. Kritikken gik på styringen og måden man gemte sin fremgang på i gyserspillet. I efterfølgeren er der blevet kigget godt og grundigt på disse problemer, og spillet føles mere vestligt.

Premiere SEPT 2010

Dead Rising 2

Platform Xbox 360, PS3, PC Udvikler Blue Castle Studios
Udgiver Capcom Spiltype Action

JEG BEFINDER MIG HOS Blue Castle Studios, Vancouver. Eller nærmere bestemt i Fortune City, midt på den brede boulevard The Silver Strip. Alle former for voksenunderholdning er indenfor rækkevidde. Stripklubber, sexklubber, casinoer... Og så den rigtige underholdning: Zombier. Horder og horder af levende

døde. Hundredevis. Tusindvis. I dette område alene er der omkring 1200 individer. De stor i store klynger. Stønner, gisper, stinker. Ubehageligt, men kontrasten til det overdådige, Las Vegas-inspirerede miljø er samtidig komisk. Pludselig præsenterer spillets nye helt Chuck og jeg en lille overraskelse. Tænk hvad man kan lave med en paddel, et par motorsave og en rulle gaffatape.

Kreationen hoster i gang, og jeg begynder at padle mig igennem kødhavet. Det er bedre end enhver kajakerie. R-r-r-r-r-r-r-r! Husvægge og gader males med blod og slimede indvolde. The Silver Strip er en zombieklynge fattigere.

Jeg lægger paddelsaven fra mig og zigzagger videre gennem den enorme masse af haltende, jamrende

mantraet under udviklingen har været "yes, you can"...

zombier.

Antallet er virkelig imponerende. Jeg går ind i en restaurant, og tager et skarptslæbet sværd ned fra en af væggene. Det er værd at bemærke at de udodes kroppe

**I SYNDENS BY**

Det var oprindeligt meningen at Dead Rising skulle udspille sig i en forlystelsespark, men det blev besluttet at gå efter noget mere vovet. Fortune City er spillets svar på Las Vegas.

MyBestFriend18
would like to join your game.

**PADDLSAVEN**

Paddelsaven er blot ét eksempel på hvordan man kan kombinere genstande for at skabe nye våben i Dead Rising 2. Når sniperrifler og revolver ikke er til rådighed, tager man hvad man kan finde.

HER ER OPSKRIFTEN

En benzindunk og en tom vandpistol bliver til en flamme-kaster, fyrværkeri og jernror bliver til raketstyr, og en tøjbamse med et maskingevær forvandles med lidt behændig teknik til Rambo Plys.



går i stykker helt afhængigt af hvor mine slag rammer. Et mellemhøjt snurre-angreb resulterer helt naturligt i en klassisk 50/50-skæring. Sigter jeg højt kan jeg meget vel lave en Apache-inspireret skalpering. Et vertikalt hoppeangreb kløver dem på langs. Og så videre. Effekten er dristig og skræmmende god.

Næste destination er sexklubben. Herinde iklæder jeg mig et bondagekostume af kvalitetslatex, og nupper en lyserød dildo, som jeg senere borer ind i baghovedet på nærmeste døgenigt. Ikke siden mit besøg i San Andreas, har jeg følt mig så kinky. Al den grin gør mig svedig. Det her er helt galt. Galt fedt.

Humoren gennemsyrer alt. Jeg får at vide at mantraet under udviklingen har været "yes, you can". Noget der slår mig ved Dead Rising 2 er at det virkelig føles mere vestligt end sin forgænger. Især når det kommer til styringen og våbenhåndteringen, der nu fungerer mere som ethvert amerikansk action-spil. Mindre omstændigt, mere brugervenligt og bedre tilpasset et højere tempo.

Men den mest glædelige nyhed ved mit besøg hos Blue Castle var annonceringen af co-op for to spillere. Man kan altså samarbejde gennem hele eventyret med en makker over Xbox Live og PSN, uden

begrænsninger.

Udover co-op kommer spillet også til at indeholde mere konkurrence-orienteret multiplayer, hvor fire spillere kan kæmpe om æren ved at nakke zombier på den mest kreative måde.

Som helhed viser spillet store fremskridt. I efteråret venter altså ublu mængder udøde, hæftige våben og skønne samarbejdsmuligheder, hvilket meget vel kan resultuere i det sjoveste zombie-spil nogensinde. Dildoen ser jeg især frem til at stifte nærmere bekendtskab med.

Daniel Steinholz



AMATÖROPTAGELSER
I Kane & Lynch 2: Dog Days præsenteres spilleren for en unik YouTube-inspireret visuel stil. Her får man kastet håndholdte optagelser med farvefejl og uskarpheder i hovedet. Naturligvis med tanke på at give følelsen af være del af amatøroptagelser.

SIDEN SIDST
Den dynamiske duo er gået fra hinanden, og Lynch bor nu i Shaghai, hvor han æder piller som slik. Kane har planer om et sidste job, for at kunne trække sig tilbage fra den kriminelle livsstil.

COVER-SYSTEM
Det at kunne gå i dækning er vigtigt, og cover-systemet er denne gang ændret, så det smager mere af det, en del spillere kender fra Gears of War-serien.

Premiere 27. august

Kane & Lynch 2

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Udvikler IO Interactive
Udgiver Square Enix Spiltype Action

DUOEN ER TILBAGE Vi havde for nylig lejlighed til at prøve det danskudviklede spil Kane & Lynch 2: Dog Days' multiplayer-del, der ikke stiller sig tilfreds med bare at være endnu et holdbaseret skydespil.

Spiltypen Fragile Alliance fra det første spil er tilbage. Her skal et hold af skumle typer gennemføre et roveri, skyde sig vej gennem computerstyrede politifolk og

vagter, og nå flugtbilen med byttet i behold. Der er dog et twist: De stjålne millioner deles mellem alle de spillere, der når frem til flugtbilen, men hvad nu hvis man ikke vil dele med de andre? Eller hvad hvis en af holdkammeraterne ikke bærer sin del af læsset?

Bliver man grådig, kan man vælge at skyde en eller flere af sine makkerer, tage de penge, de bærer, og løbe med det hele selv. Forråder man en holdkammerat på denne måde, respawner han som politimand, og får en kontant bonus får at tage hævn. Roveriet gentages i flere runder, og vinderen er ham, der efter sidste runde har scoret flest penge. Altså står valget mellem at arbejde sammen, eller være egoistisk og tage roven på

sit hold.

En ny feature er den såkaldte Arcade Mode. Grundprincippet er det samme, men man spiller kun med og mod computeren. Man har tre liv, og sværhedsgraden stiger runde for runde. På samme måde bliver holdet mere og mere kritisk over for ens indsats, og leverer man ikke varen, bliver man i sidste ende skudt.

Samtidigt fungerer Arcade Mode som træning for multiplayer-delen, så man kender principperne og strategierne inden man kaster sig ud i online-spil. Smart idé til et allerede lovende spil.

Rasmus Lund-Hansen



Backbreaker

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Sport Premiere 27. maj

Backbreaker er udviklet af folkene bag Euphoria-fysikmotoren, der blandt andet blev brugt i Grand Theft Auto IV. Euphoria bruges også her, og på den baggrund lover udviklerne, at Backbreaker vil have de flotteste og hårdeste tacklinger, der nogensinde er set i et amerikansk fodbold-spil.



Naughty Bear

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere Juni

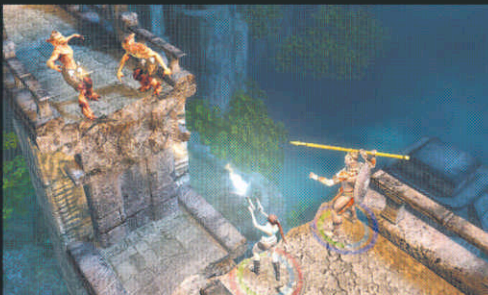
Gå amok i en massakre af tøjbamser, når Naughty Bear udkommer senere i år. Udover at det er et sandkassespil, ved vi ikke meget om den uartige teddybjørn, men de mange morsomme trailere for spillet har i høj grad fanget vores interesse. Snyd ikke dig selv for at se bamsernes hyldelse til Alien og Blair Witch Project på GRTV.



Sniper: Ghost Warrior

Platform **PC / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 25. juni

Sniper-rifler er en populær del af de fleste førstepersonsskydere, og Sniper: Ghost Warrior tager det element til helt nye højder. Der skal tages højde for både vind, afstand og kuglens fald, når militærkuppet på Isla Trueno skal stoppes, og den demokratisk valgte regering genindsættes.



Lara Croft and the Guardian of Light

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Eventyr Premiere Efterår

Tomb Raider-spilenes Lara Croft er tilbage i en ny serie, der byder på arkade-inspireret action, grotteudforskning og puzzles i isometrisk perspektiv. Spil som både Lara og en Maya-indianer ved navn Totec. Der er desuden mulighed for at spille co-op, både over nettet og på samme maskine. Udkommer kun som download.



Sonic The Hedgehog 4

Platform **PS3 / Xbox 360 / Wii** Spiltype Platform Premiere Efterår

Sega har besluttet at tage Sonic-serien tilbage til rødderne. I stedet for de lige gyldige og tarvelige 3D-spil, som det blå pindsvin har været igennem de seneste år, fokuseres der på de ting, der gjorde Sonic til kongen af 16-bit konsollerne: 2D-gameplay, platformselementer og hæsbæsende fart.



Fable III

Platform **Xbox 360** Spiltype Action Premiere Efterår/vinter

En ond tyrann har magten over kongeriget Albion, og ved at vinde folkets gunst skal du vælte ham af tronen. I vanlig Fable-stil bestemmer du selv, om du vil holde de løfter, du har givet for at få folkets tillid, når du først har fået magten. Dine våben ændrer sig efter dine handlinger, og så er John Cleese med som din butler.



Splatterhouse

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2010

Der er blod i spandeviss i denne moderne opdatering af Splatterhouse-serien fra 80'erne. Udstyret med den såkaldte Terror Mask får hovedpersonen Rick umenneskelig styrke, der gør ham i stand til at rive monstre over med de bare næver. Meget praktisk, når man skal redde kæresten fra en gal videnskabsmand.



Epic Mickey

Platform **Wii** Spiltype Platform Premiere Efterår/vinter

Det er designeren Warren Spector, der blandt andet har Deus Ex på CV'et, der står bag denne alternative udgave af Disneys maskot. Mickey skal på eventyr i Cartoon Wasteland, en mystisk limboverden, hvor glemte tegnefilmsfigurer er henvist til. Bevæbnet med en pensel skal Mickey sætte kuler på den ellers triste verden.



All Points Bulletin

Platform **PC** Spiltype Action Premiere Efterår

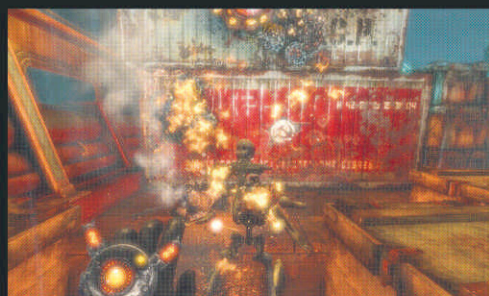
All Points Bulletin minder mest af alt om Grand Theft Auto i MMO-form. To faktitioner, de kriminelle og håndhæverne, kæmper om kontrol over byen San Paro. Man kæmper for den ene af disse, og skal udføre missioner, såsom at røve butikker – eller stoppe andre fra at gøre det.



Mafia II

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 27. august

Det Godfather-inspirerede sandkassespil er tilbage. Mafia II udspringer sig i årene 1945 til 1955, og som spiller skal man kæmpe sig fra menig gadeslyngel til at blive en made man. To'eren har fået tilføjet et cover-system, og med et 700 sider langt manuskript burde der være rigeligt historie at give sig i kast med.



Singularity

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 25 juni

Udstyret med en såkaldt Time Manipulation Device, skal du undersøge en mystisk ø, hvor videnskabsfolk fra Sovjetunionen har udført hemmelige eksperimenter. Singularity blander førstepersonsskydespil med tidsrejser, og du kan for eksempel besejre dine fjender ved at ælde dem til de kun er knogler og stov.



Hydro Thunder Hurricane

Platform **Xbox 360** Spiltype Racing Premiere 2010

Hydro Thunder var en klassisk grillbarsoplevelse i 90'erne og et godt bud på gal racing i speedbåde til Segas Dreamcast. Nu vender spillet tilbage, denne gang på Xbox Live Arcade. Der loves naturligvis masser af ræs på tid, muligheder for at sejle mod vennerne og som noget nyt eksplosive fælder i banerne.

STAR WARS FORCE UNLEA SHED 2

Jonas Mäki tog morgenflyet til **San Francisco for at besøge Lucasarts**. Vel på plads fik han prøvespillet efterfølgeren til et af de bedst sælgende Star Wars-spil nogensinde.





MISTER STARKILLER

Lucasarts helt søger nye veje...

Hvem og hvor er jeg? Hovedpersonen i Star Wars: Force Unleashed II vågner forvirret op fra sin dvale. Hvordan er jeg havnet her, i en muggen fangekælder? Har man spillet forgænger, husker man nok at Starkiller led martyrdøden i slutningen, men denne person minder alligevel mistænkeligt meget om Starkiller. Og hvem er forresten den pige, der hele tiden dukker op i flashbacks?

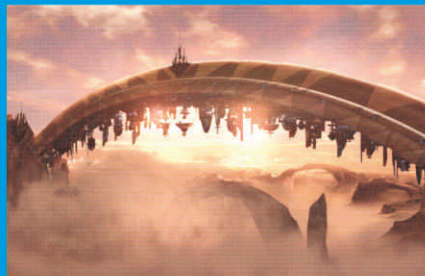
Star Wars: The Force Unleashed var en del af The Force Unleashed-projektet, der blev taget op af tegneserieudgiveren Dark Horse Comics, LEGO, Hasbro og Del Rey Books. Handlingen finder sted mellem Revenge of the Sith og A New Hope.

Men de fleste spillere husker sikkert navnet i forbindelse med multiformats-titlen, der bod på et ganske underholdende eventyr med Darth Vaders hemmelige lærling, Starkiller. Her startede man eventyret som Darth Vader. Star Wars-ikonet befinder sig på Kashyyyk, på jagt efter en overlevende Jedi. Ved eftersøgningen støder han på et overlevende barn, der har potentiale i kraften. Han beslutter sig for at optræne dette barn i Kraften, og skjuler ham derfor for Kejseren. Barnet er Starkiller.

Spillet havde solid fysik og gribende historie, men også et til tider frustrerende gameplay. Nu er der endnu et eventyr på vej, og jeg har derfor sat kursen mod Lucasarts.

Som frostskalet skandinav nyder jeg en solrig forårsdag hos Lucasarts i San Francisco. Jeg er her for at se Star Wars: Force Unleashed II, som der ikke er blevet sagt en lyd om siden den flotte trailer fra december sidste år. Men nu får en eksklusivt udvalgt skare af spijournalister mere at vide. Hayden Blackman, der har været involveret i alle tænkelige Star Wars-spil gennem årene fra Lucasarts, tager ordet.

Han fortæller at Star Wars: Force Unleashed var en svær historie at bygge videre på, eftersom hovedpersonen jo døde i slutningen, og fordi hans død desuden spillede en vigtig rolle for rebellerens modstand i original-trilogien.

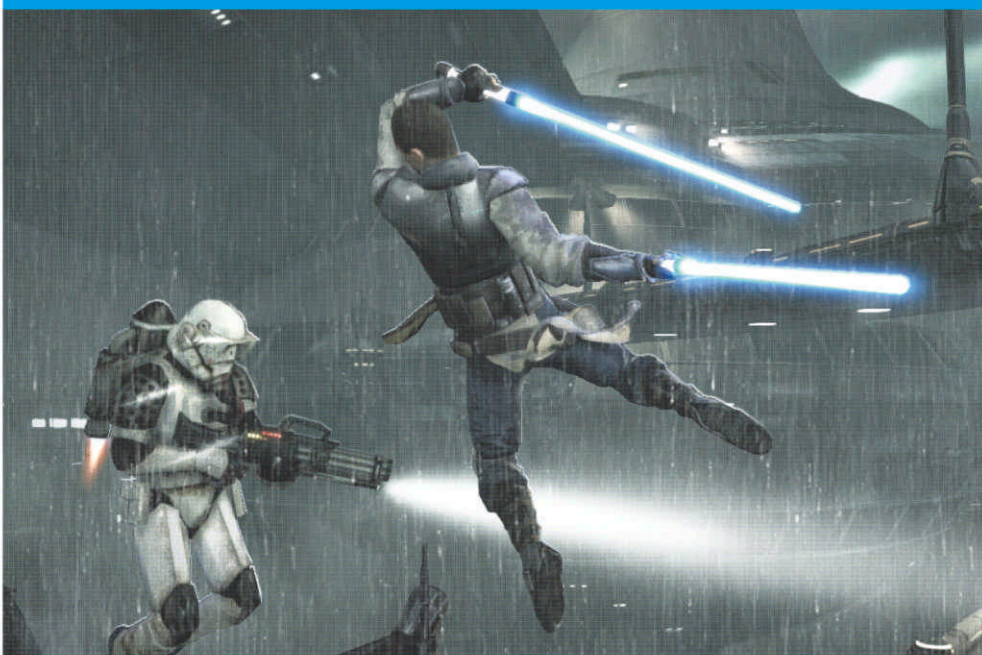


LUCASARTS GAMES SATSER VIDERE

George Lucas så tidligt computerspillenes potentiale, og grundlagde allerede i 1982 LucasFilm Games. Man udviklede en række titler som Ballblazer og Rescue on Fractalus i de tidlige 80'ere, men det var ikke før 90'erne at man begyndte at lave sine egne Star Wars-spil. Siden da har det rullet ind med adskillige kæmpesucceser. Nogle af de mest populære er Battlefront-serien, Shadows of the Empire og X-Wing-serien, men allerstørst er netop Star Wars: Force Unleashed fra 2008.

Under udviklingen af Force Unleashed II legede man med flere ideer og tanker om en ny hovedperson. At genoplive Starkiller igen var lige lovligt Dallas-agtigt, og det er vigtigt at holde sig inden for seriens kanon. Dertil holder både Lucasarts og selveste George Lucas meget af Starkiller, og løsningen blev, eftersom spillet foregår under Klonkrigen, at lade Starkiller være en klon. Første del af eventyret udspiller sig på Kamino, vandplanetet med de mærkelige rumvæsener, der leverede kloner i Episode II. Selvfølgelig med en lille twist: Man kan jo ikke klonen en Jedi og beholde dennes evner, hvilket er temmelig heldigt for rebellerne. En hær af kejser Palpatine ville være svær at besejre.

Altså starter man med ganske få grundlæggende



Et af de nye tiltag i spillemekanikken er Force Fury, som forbedrer Starkiller på flere måder, og gør ham i stand til at levere endnu længere combos. Starkiller behersker kraften så godt nu, at han bogstaveligt talt river alt interioer i stumper, når han når denne tilstand. Stålrør bøjer, sten smuldrer og glas splintres i et fyrværkeri af effekter.



evner inden for Kraften når Force Unleashed II tager sin begyndelse. Dette er dog ikke den eneste ændring, og desuden plages Starkiller hele tiden af minder om kærlighedsinteressen Juno Eclipse fra det første spil. Og hvad har gamle Darth af planer?

Disse spørgsmål udgør startskuddet for Star Wars: Force Unleashed II, når Starkiller sprænger sine lænker og påbegynder eventyret.

På Kamino er der fyldt med vagter, de klassiske stormtropper, naturligvis inklusiv nyfortolkninger af forskellig slags, og endda et par af tobenede AT-ST-krigsmaskiner. Noget der sikrer rigeligt med kamp, og en god mulighed for at genopfriske styringen.

Starkiller starter altså som en rigtig grim Jedi, og målet er selvfølgelig at blive endnu skrapere.

Kraften er nu mere sømløst integreret i kampsystemet, og en naturlig del af avancerede combo'er. Starkiller kaster med lethed stormtropper, slynger skråt omkring sig, knuser Tie Fightere som var de sodavandsdåser, og er en ganske enkelt en yderst kraftfuld herre.

Flugten fra Kamino rundes af med en rigtig lækker bane, hvor Starkiller falder fra enorme højder, og skal kæmpe mens han flyver. Herligt befriet for Quick Time Events, hvilket udviklere ellers ofte tyer til for at forenkle spektakulære actionsekvenser. Tværtimod har man fuld kontrol over Starkiller hele tiden, og hele





De dobbelt lyssværd gør, at tempoet i kampene føles endnu hidsigere og betydeligt mere tilfredstillende. Denne gang kaster udvikleren ikke bare flere fjender i hovedet på spilleren for at skabe tempovariation.

scenen er så sanseløst sejt at spilsus-meteret slår helt ud.

Vi forlader Kamino og besøger i stedet en planet kaldet Cato Neimoidia, velkendt blandt inkarnerede Star Wars-fans og berømt for sine mærkelige byer, bygget på store broer under massive klippehvelvinger. Et rigtig særegent sted, der ser nærmest uforkammet godt ud allerede i denne tidlige version af spillet.

De, der har besøgt

Gamereactor.dk og set den første trailer, der blev vist ved annonceringen af spillet, kan sikkert huske at Starkiller befandt sig i en slags arena med jublende publikum, og stod over for et møde med et bæst som spiser rancors til frokost. Lucasarts fortæller at det er den hidtil største fjende i

spilserien, og formodentlig en af de største i spilhistorien overhovedet. Anledningen til at man overhovedet befinder sig på denne elendige plads er publikumsfavoritten Kota, den blinde men livsfarlige Jedi-general fra det første Force Unleashed.

Starkiller, der stadig lider af svært hukommelsestab, håber at Kota kan hjælpe ham med information om dels sig selv, men også om Juno. Kota deltager i disse arenakampe, muligvis mod sin vilje, da Starkiller dukker op.

Kampene i arenaen er herligt episke, og inden man har dræbt det enorme kæmpemonster (og tjent en fin achievement), får man brug for en reel pause.

Selvfølge er arena-kampene ikke det eneste man foretager sig på Cato Neimoidia, der er også rigelig mulighed for lidt eventyr.

Puzzles virker gennemgående betydeligt bedre end i originalen, og Lucasarts demonstrerer blandt andet, hvordan man kan bygge en trappe

op ad en væg, ved at bruge Kraften til at flytte elevatorer, der kører udvendigt på bygningen. Det virker helt naturligt, og føles ikke påklistret eller presset ind, bare fordi der skulle være nogle puzzles med i spillet.

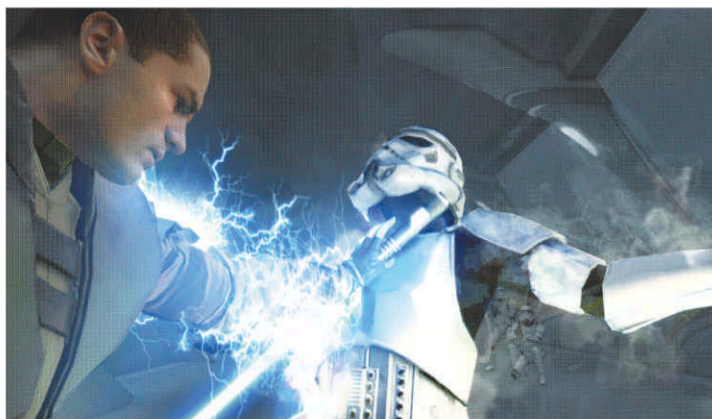
Så er præsentationen slut, og jeg er allerede overbevist om at Lucasarts denne gang får skabt et spil, der er alt det som etteren ikke var. Forstå mig ret, jeg kan godt lide Force Unleashed, især fordi historien faktisk er langt bedre end den i den nye filmtrilogi. Men udførelsen virkede til tider forhastet, fejlfyldt og en smule ensformigt.

Dette er noget som Lucasarts også erkender, da jeg senere får mulighed for at stille lidt spørgsmål. Den erkendelse lover godt, for så ved man i hvert fald at grundproduktet havde nogle brister, der nu kan udbedres.

I det hele taget ser Force Unleashed II betydeligt mere finpudset ud. Loadingtiderne er både kortere og færre, menuerne er langt hurtigere, og man har gjort kampsystemet mere gnidningsfrit. Starkiller er udrustet med to sværd i Force Unleashed II, hvilket giver betydeligt hurtigere combo-muligheder, og sammen med hans bistre nye indstilling virker spillet meget mere aggressivt end i sidste ombæring. Jeg kommer næsten i God of War III-stemning, når jeg ser ham

...OG STOD OVER FOR ET MØDE MED ET BÆST SOM SPISER RANCORS TIL FROKOST





Forgængeren var ikke perfekt, og det var let at finde fejl og mangler. Blandt andet var de såkaldte checkpoints, hvormed spilleren gemmer sin fremgang, ikke altid lige fornuftigt placeret. Det har man arbejdet grundigt med, for at gøre Star Wars: Force Unleashed II mere tilgængeligt og mindre frustrerende.

hugge sig gennem alt hvad fjenderne kaster mod ham, og det er sandeligt ikke nogen dårlig ting.

Før vi slutter af med en rundtur i Lucasarts mægtige bygning, sørger man for at fortælle lidt mere om variationen i spillets omgivelser. Blandt andet får man lov at kæmpe ombord på et enormt skib, der er brudt ned som følge af at blive ramt af en ion-kanon. Det kan blive både stemningsfuldt og hyggeligt. Desuden kommer Starkiller til at besøge Dagobah, sumpplaneten som Yoda huserer i original-trilogien.

Lucasarts ligger næsten latterligt smukt i et rolig område med udsigt over Golden Gate-broen og det storslåede kunstmuseum. Det eneste der afslører, hvad der findes inden for væggene, er en lille Yoda-statue, uventet enkel og smagfuld. Inden for væggene ligger dog nord-paradis. Korridorerne er overklædt med originalkunst fra spil, science fiction-trivia og filmrevisitter.

På kort tid passerer jeg blandt andet R2-D2 og C-3PO, den nedfrosne Han Solo (og også mange skuffede Star Wars-fans våde drøm – en nedfrossen Jar-Jar Binks. Uventet selvironisk for George Lucas), original-maleriet af Vigo fra Ghostbusters II, en latterligt smuk Monkey Island-tallerken, en perfekt kopi af Pirates of the Caribbean-skurken Davy Jones, rekvissitter fra Jurassic Park og så mange andre seje genstande at min indre kleptomani skriger.

Det hele slutes af med et besøg i Lucasarts biograf. En af verdens bedste, med så usandsynlig god lyd og billede at jeg må kæmpe for at holde kropsvæskerne under kontrol, da Force Unleashed II buldrer i gang på det hvide lærred.

En rigtig god og givende rundtur afsluttes med en spørgerunde med Julo Torres (project lead og producent på adskillige tidligere Star Wars-spil), som jeg sørger for at spørge om det her med Quick

Time Events, og om de vil blive brugt i Force Unleashed II. Noget man med bestemt forklarings ikke passer ind: man skal have fuld kontrol over Starkiller hele tiden. Der kommer heller ikke nogen køretøjsbaner eller lignende.

Jeg siger tak, og efter en buffet i Lucasarts spisestue,

med den bedste udsigt San Francisco kan byde på, er det tid til at begive sig tilbage til hotellet.

En fridag i San Francisco, en af verdens bedste byer, har jeg dog heldigvis, inden jeg skal med det sene aftenfly til Sverige. Inspireret af Lucasarts-besøget (og som den Star Wars-junkie jeg er) anskaffer jeg mig et par blærede Adidas-sko med X-Wing-tema. Dem vil jeg gå med i ventetiden på Star Wars: Force Unleashed II, der umiddelbart ser meget lovende ud, og lader til at blive alt det som forgængeren burde have været, men ikke rigtig formåede.

/Jonas Mäki

FORCE UNLEASHED II SER BETYDLIGT MERE FINPUDSET UD



Naughty bear™

Stuffed with bad intentions.
Coming Soon.

BilligeSpil.dk®

GAME

GIGANTEN



PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

Artificial Mind & Movement

505 GAMES

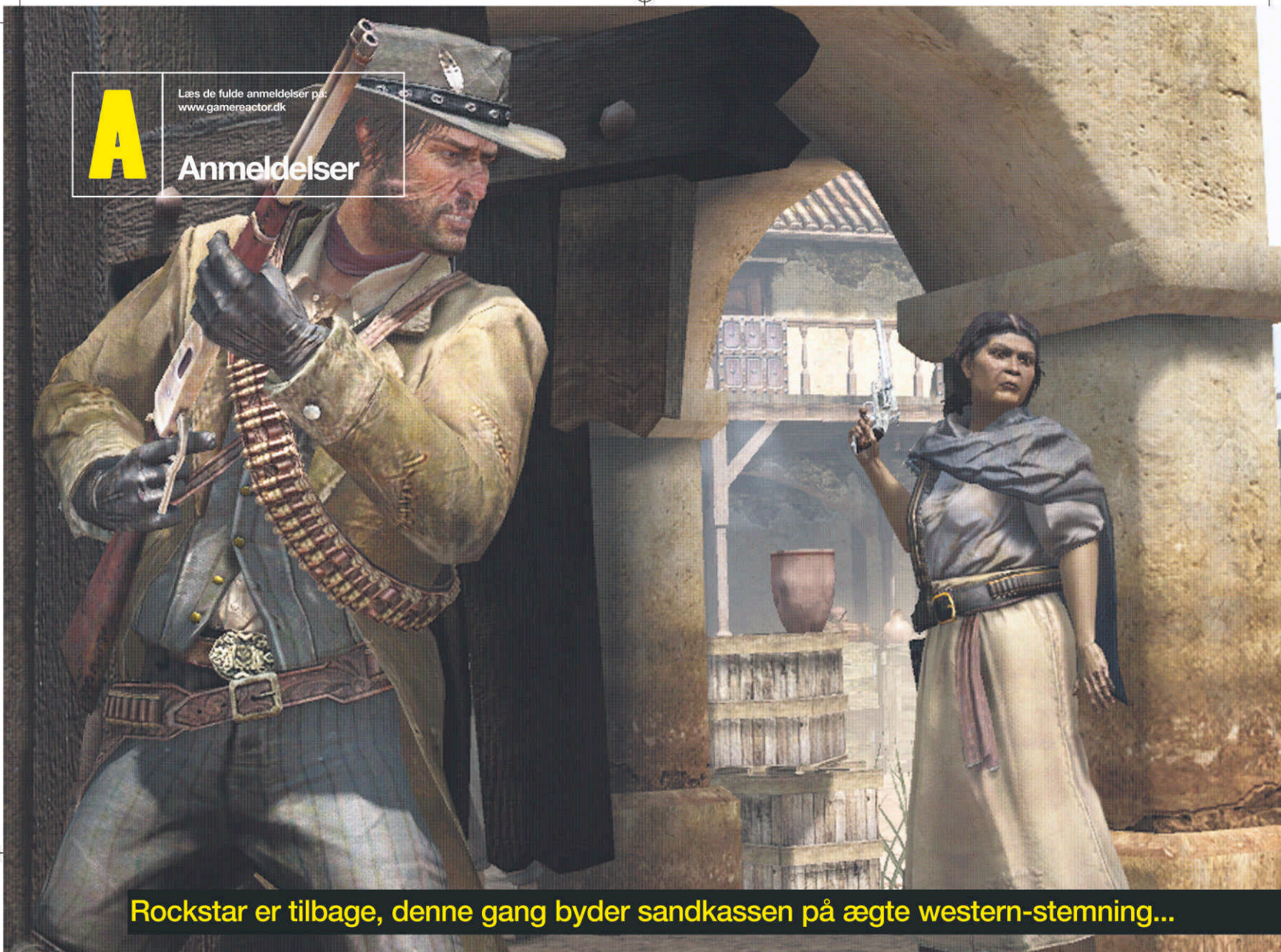
© 2010 Artificial Mind and Movement Inc. Naughty Bear and logo are trademarks of Artificial Mind and Movement Inc. Developed by Artificial Mind and Movement. All rights reserved. Published by 505 Games. 505 Games and the 505 Games logo are registered trademarks of 505 Games s.r.l. All rights reserved.

™, "PS3" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

A

Læs de fulde anmeldelser på:
www.gamereactor.dk

Anmeldelser



Rockstar er tilbage, denne gang byder sandkassen på ægte western-stemning...

RED DEAD REDEMPTION

Platform XBOX 360 / PS3 Udvikler ROCKSTAR SAN DIEGO Udgiver ROCKSTAR Premiere 21. MAJ Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Alt har sin stund, hedder det sig. Den amerikanske regering har netop bestemt, at det vilde vesten allerede har haft sin. Nu skal sydstaterne civiliseres, skatterne skal indkræves, og der skal være lov og orden. Men modstanden er kompakt, ranch-ejerne foretrækker kvægtyve frem for bureaukrater, og vestens bander har heller ikke tænkt sig at give op uden kamp.

Det er her, du kommer ind i billedet. John Marston. En arret cowboy-badass med en kriminel baggrund, der har forsøgt at lægge sit gamle liv bag sig, men som gennem diverse trusler bliver tvunget til at jage og fange sin tidligere bande og dens ledere. Red Dead Redemption er på forhånd blevet beskrevet som et Grand Theft Auto i western-miljø, og selv om der er noget om den sammenligning, er Red Dead Redemption meget mere end det.

Den første gang man sætter sig op på hesteryggen, giver den med sporerne og sætter af i en fart, så støvet bogstaveligt talt hvirvler op og blander sig med den knaldorange solnedgang i et ørkenlandskab



Multiplayer

Rockstar har anstrengt sig lidt ekstra med spillets multiplayer, hvor man har adgang til hele spilverdenen og kan starte sin egen bande. Alt hvad der kan gøres offline, som at jage eller plukke blomster, fungerer også online. Man kan desuden gå i krig mod andre bander, have dødskampe eller forsøge at røve fra hinanden. Den bedste spiltipe hedder Goldrush, en smart variant af capture the flag, men med tunge guldsække og afsindige mængder action.

fyldt med kaktusser og særprægede klipper, forstår man at dette spil er noget helt særligt. Tankerne svæver mod Elder Scrolls IV: oblivion, når man bag hver en bakketop finder nye begivenheder, nye folk der har brug for hjælp, og nye dyr at jage.

Følelsen er næsten overvældende. Hvor skal jeg begynde? Skal jeg hjælpe ham den gamle mand, der snart skal hænges, eller nogle andre, der siger at deres hest er blevet stjålet, eller hende den smukke brud på vognen derovre, der også ser ud til at have problemer? Man har endda et kort, hvor der er påtegnet diverse ikoner. Efterlyste skurke, der skal fanges, steder hvor man kan nyde et spil poker, gårde der mangler nattevagter, og glemte skatter der skal inddrives. Ja, og så er der også en velskrevet historie, man kan følge.

Eftersom Red Dead Redemption trods alt handler om at tæmme det vilde vesten, omfatter det også en masse skyderi. Til forskel fra de lidt opstyltede actionscener i Grand Theft Auto IV, minder Red Dead Redemption mere om Gears of War, med et lignende cover-

system, der smidigt lader John Marston gå i dækning, mens han dræber modstandere i hober. Det gør kampene til en fornøjelse, og større end i noget andet Rockstar-spil.

En mindeværdig sekvens er for eksempel

PERSON-GALLERIET ER IKKE MINDRE END ENESTÅENDE

stormningen af et enormt fort, hvor man udrustet med en Gatling Gun mejer hære af tobakstyggende skurke ned, inden man jagter de sidste overlevende. Bare for et øjeblik senere at måtte forsvare sig, når fortet kommer til undsætning. Jeg er stor fan af western-genren, og John Marston føles virkelig som en klassisk John Wayne-helt, og er let at holde af. Ved at redde folk bliver man hurtigt populær,



Så er der serveret

Det er ikke bare en stor tom kulisse i en dårlig spaghetti-western, der bydes på. Det er det ægte vesten. Det bakkes op af en fantastisk flot grafik, både med hensyn til design og teknologi. Grand Theft Auto gjorde det godt, men Red Dead Redemption forbløffer ganske enkelt med de mange detaljer.



Muligheder Trænger man til at slappe af efter en hård arbejdsdag, kan man jo altid hænge ud, tage et spil poker (der ikke nødvendigvis ender afslappende) eller man kan naturligvis tage en tur til skrædderen og få syet noget nyt tøj. Mulighederne er mange og man føler sig altid som en del af en levende verden fyldt med oplevelser.

og folk letter på hatten, når man møder dem på gaden. Berømmelsen gør dog også, at man konstant bliver udfordret af revolvermænd, der mener de er hurtigst af alle. Noget der fører til mange skønne dueller, hvor sveden pibler og nerverne står på hojkant.

Rockstar har leveret en verden som virkelig lever og ånder, og persongalleriet er ikke mindre end enestående. Jeg får hurtigt flere favoritter, fra den behårde bondedatter Bonnie (god for to mænd, ifølge Marston), kvaksalveren West Dickens og Seth, som jeg kan lide allerbedst af dem alle. En Gollum-lignende ligskænder, der graver rådne kroppe op af jorden, taler til dem og tager sig af dem. En mildt sagt tragisk sjæl, med et lige så tragisk ydre, der dog viser sig at være til uundværlig hjælp.

Og det er dette, der gør Red Dead Revolver så unikt. Jeg tror hele tiden på hvad Rockstar fortæller mig. Verden lever og ånder og roterer ikke kun om mig, som det ellers er set så ofte i andre spil. Jeg kan finde på at ride op på en højeryg, kun for at se hvordan alle klarer sig uden min indblanding. Det er ikke bare en stor

western-kulisse, det er det ægte vesten. Det bakkes op af en fantastisk flot grafik, både med hensyn til design og teknologi. Blandt andet er folks ansigter levende og udtryksfyldte, og arbejdet med animationerne har været så grundigt, at man tilmed har lavet motion capture på heste for at fange deres bevægelser perfekt. Intet er overladt til tilfældighederne. Omgivelserne er også godt varierede. At besøge den forladte flække Tumbleweed er en stor oplevelse, ligesom det er at gå på de brostensbelagte gader i Blackwater, mellem en masse biler. Verden er betydeligt større end i Grand Theft Auto: San Andreas, og strækker sig fra solbeskinnet mexikansk ørken til mørke miner, store forter, enorme skove og sneklædte bjerge.

I takt med at jeg kommer nærmere og nærmere mine tidligere kumpaner, indser jeg at Red Dead Redemption er noget af det bedste, jeg nogensinde har spillet. Det kombinerer modpoler som enorm frihed og en rigtig grim historie med hårdkogt action og noget, der



Farven grøn

Uden penge kommer man ikke langt i Red Dead Redemption. For at tjene til dagen og vejen kan man jage dyr, som man derefter slægter og får, fange efterlyste banditter, indsamle skatter, arbejde som kofører og til og med plukke blomster. Med pengene kan man så udvide sit våbenarsenal, og skaffe andre uundværlige ting, som at lade en skrædder sy et flot jakkesæt, så man ser mindre mistænkelig ud, når man snyder i poker.

næsten føles som rollespiindslag. Fortællingen er gribende, og jeg har fuld kontrol over mig eget eventyr.

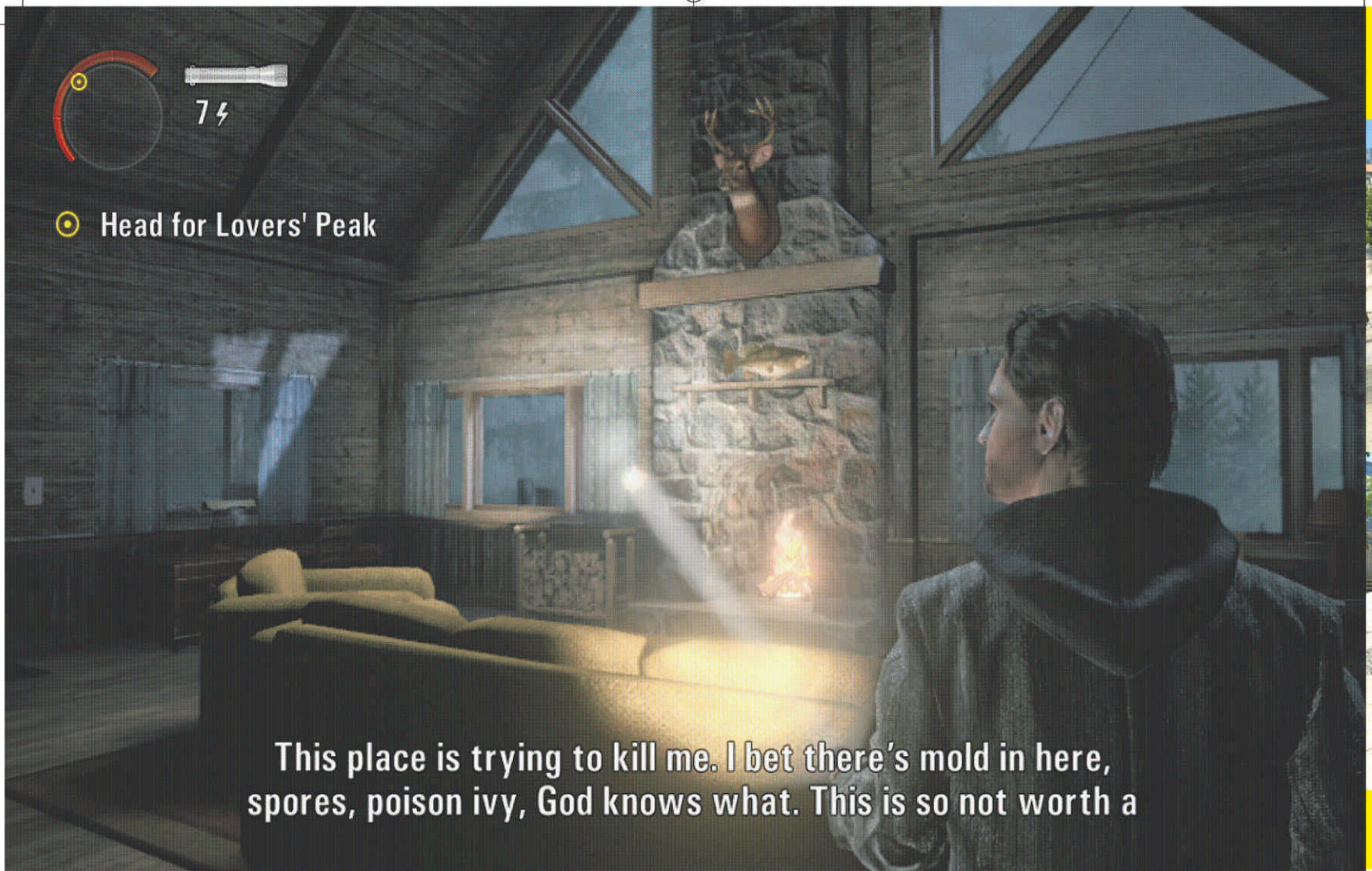
Red Dead Redemption er western når den er allerbedst, og når rulleteksterne glider over skærmen efter omkring 30 timers spil (og så er der kun udført omkring en tredjedel af alle sidemissionerne) er jeg kun et hårstrå fra at søge om et green card for at anskaffe en ranch ude i Arkansas, komplet med en halv snes Black Angus-kvæg og en overdimensioneret hat.

★ Sammenfatning:

Rockstar leverer en voksen og velskrevet historie, der for alvor griber, rører og krydser genrer. Det bedste westerspil nogensinde, og et mesterværk, som ingen må gå glip af.

Jonas Mäki

10/10



This place is trying to kill me. I bet there's mold in here, spores, poison ivy, God knows what. This is so not worth a

ALAN WAKE

Nikolaj bliver mindet om barndommens frygt for mørke i den solide thriller...

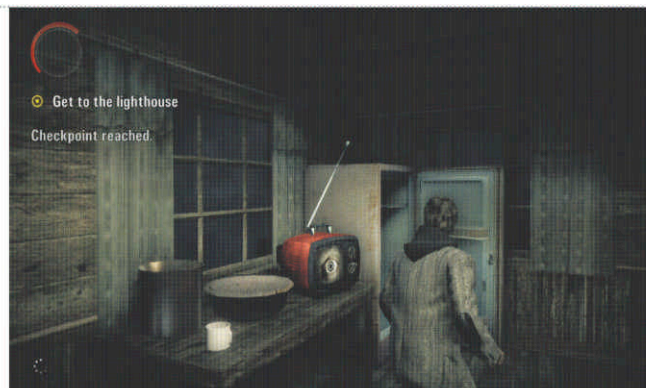
Platform XBOX 360 Udvikler REMEDY Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

Min lommelygte rasler en smule, det klare, hvide skær svækkes til en glød. Mit allerede skrøbelige sind splintres af glimtet af en skygge og lyden af skovbunden der knaser under tunge trin. Et fortvivlet blik kastes rundt i den dunkle skov, men på denne kulsorte nat er det kun stjernerne og den smalle lyskegle fra min lygte, der skinner.

Finske Remedy inviterer os til den idylliske by Bright Falls, men i vanlig thriller-stil er intet som det ser ud til og inden længe er vi helt ude i skoven, bogstaveligt talt. Med en fortid som lille, mørkerød knøs følte jeg mig godt klædt på til at anmelde Alan Wake, som ifølge æsken er en psykologisk action-thriller.

Efter et møde med et par af de lokale og verdens måske allermost skumle gamle dame, går historien med hastige skridt mod det overnaturlige.

I det afsides hjørne af Guds Eget Land, som Alan Wake befinder sig i, skal der kæmpes en gruelig kamp mod mørket - og det er ikke bare en betegnelse for de onde magter der er på spil. Mørket er din værste fjende, og det eneste våben er lys. Til det formål har Alan en lommelygte, hvilket i spillets action-del bruges som første og sidste værn mod tomme, mørke skaller af mennesker, alt mørke skal fordrives fra de tankeløse skabninger før mere konventionelle midler kan have effekt.



Lineært. På trods af spillets ret lineære fremgang, er der mulighed for at udforske de fleste områder, det er sågar muligt at finde sider af en bog der giver nye vinkler til specifikke punkter af historien, eller et smugkig i fremtidige hændelser og dermed et ekstra lag til historien.

Aktørerne

Indlevelsen i Alan Wakes vågne mareridt er tårnhøj, alle aktører er veludformede og har tydelige personlighedstræk, der bliver uddybet af diverse radioprogrammer og småsnak, der kan lyttes til rundt omkring i Bright Falls. Fuldemands-samtaler personerne imellem indgyder endnu mere sympati for de stakkels aktører i denne thriller.

At sige at lyset er en stor del af Alan Wake, ville være en slem underdrivelse. Den i forvejen glimrende præsentation af et særdeles afsides samfund med skove, søer, bjerge og forladte mindesmærker fra tidligere århundreder, forstærkes tifold af den stærke kontrast mellem dag og nat. Hvad der om dagen indbyder til varm kakao, picnic og hygge er om natten et klaustrofobisk helvede af angst og utryghed.

Hvis du på egen krop har følt den konstante uro der følger med mørkerød, ved du hvad jeg mener, når jeg fortæller, at Alan Wake er en skræmt mand, der føres videre af drønstædig

viljestyrke.

Der leveres med Alan Wake en spændende historie, der kun sjældent tyer til billige tricks for at fremkalde en reaktion hos spilleren, og det er ofte bedre, end hvad vi er vant til i stjerne eller

MØRKET ER DIN VÆRSTE FJENDE, OG DET ENESTE VÅBEN ER LYS

på det store lærred.

Hvis du ikke er afskrækket af den korte spiltid på de ti timer, der grundet historiens natur ikke inviterer til flere gennemspilninger med det samme, har jeg kun en ting at skrive: køb det, sluk lyset og lad Alan Wake og lommelygten være dine følgesvende i mørket.

* Sammenfatning:

Solid thriller, med fantastisk stemning, dog uden den store genspilningsværdi.

Nikolaj Jepsen

8/10



Rasmus mener tredje gang er lykkens gang...

SKATE 3

Platform PS3 / XBOX 360 Udvikler BLACK BOX Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

Da det første Skate-spil udkom, var det den nye dreng i klassen. I dag er det anderledes. Skate er ikke længere opkomlingen, men er i stedet det etablerede navn.

Essensen i Skate 3 er den samme som i de forrige spil i serien. Der skal køres på skateboard og laves tricks, og diverse "challenges" skal klares.

EA har lagt en stor indsats i at gøre spillet lettere tilgængeligt. Med kyndig og

Spilverdenen i Skate 3 er samtidig stor. Rigtig stor. Men et tryk på Start-knappen bringer en liste frem, hvor alle tilgængelige challenges bliver vist, og herfra er det bare at trykke på en, der lyder interessant, og så er man ellers i gang.

Det kunne ikke være meget nemmere, og det betyder også at man meget hurtigt bliver fanget i den rytme, hvor man konstant tænker "arh, jeg tager lige én til".

Selvom Skate 3 lægger op til at man skal lave bunker af challenges, så slår det mig, hvor meget jeg nyder bare at køre tilfældigt rundt og lave tricks på hvad end jeg nu støder på. Kameraet fejler til tider, men ellers er dette det mest helstøbte udgave i Skate-serien.

SPIERVERDENEN I SKATE 3 ER SAMTIDIG STOR. RIGTIG STOR.

underholdene vejledning fra træneren Coach Frank, i skikkelse af skuespilleren Jason Lee, bliver man undervist i alt fra simple ollies til avancerede vert-tricks. Og der er ingen tvang, så er man Skate-veteran, kan man uden problemer springe træningen over.

*** Sammenfatning:**

Solid efterfølger, med en kæmpe verden, og med en venlig hjælp til nybegynderne er det tæt på perfekt. Godt gået EA.

Rasmus Lund-Hansen

8/10

NIER

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler CAVIA Udgivere SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16



Rollespilsgiganten Square Enix er på banen med et dystert nyt spil i genren, der med vilje ikke går nye veje, men derimod hylder det gængse og velkendte på ganske god vis.

I Nier befinder vi os i en nær fremtid, hvor en mystisk og faretruende sygdom truer hele menneskeheden eksistens. Historien er absolut en af spillets store aktiver, og er med til at løfte spiloplevelsen. Nier kan bedst beskrives som et action-RPG. Det er simpelt og helt ligetil. Derfor gør det egentlig heller ikke noget at grafikken mildt sagt er en blandet landhandel. En rodebiks mellem wauw-oplevelser og noget værre hø. Synsvinkelskift tilføjer en retro-agtig stemning til spillet der gør, at det middelmådige grafiske udtryk absolut er til at leve med. Et hæderligt rollespil af den gamle skole, med en god historie.

Carsten Odgaard

7/10

IRON MAN 2

Platform PS3/PSP/Wii/XBOX 360/Nintendo DS Udviklere SEGA Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16



Hver sommer drøner store actionfilm ind over landet fra Hollywood. Det er kæmpe budgetterede film, der skal indbringe en ordentlig pose guld til filmselskaberne.

Spilmatiseringerne er en anden sag, her er det tidspress og håbet om at kunne sælge i kølvandet på filmen.

På papiret er der ellers mange gode ting at finde. Desværre er den egentlig underholdende historie slet ikke bakket op af resten af spillet. Resten har nemlig fået en rigtig grim og kedelig indpakning. Min Playstation 3 næsten sukker og sprutter. Kontrollen halter. Fart og hurtighed er totalt amputeret. Var Iron Man en bil på en motorvej, var han den der irriterende ældre dame i en Fiat Punto, som stædigt insisterer på at køre 80 km/t i overhalingsbanen. Undgå spiludgaven og smut istedet i biografen og se filmen.

Carsten Odgaard

4/10

LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST

Platform PC/PS3/XBOX360 Udvikler FATSHARK Udgiver PARADOX INTERACTIVE Antal spillere 1-16 Aldersgrænse 15



Skydespil i det vilde vesten findes der ikke mange af, men Western-genren er tilsyneladende ved at komme på mode.

Red Steel 2 er lige kommet til Wii, og Rockstars Red Dead Redemption ser rigtig, rigtig fantastisk ud. Og så er der Lead and Gold: Gangs of the Wild West, der i modsætning til de førnævnte er ren multiplayer. Gameplayet fungerer fint, og Lead and Gold er et sjovt nok spil. Desværre er det bare ikke særlig originalt. Western-temaet ligger i baggrunden, og de forskellige spiltyper er alle sammen set før i andre spil. Men hvis du brænder for at skifte militærhjælmen ud med en Stetsonhat, så er Lead and Gold stadig et kig værd - til under hundrede kroner er det fin underholdning til en weekend.

Rasmus Lund-Hansen

7/10

WARIOWARE: DO IT YOURSELF

Platform NINTENDO DS/DSi Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 7



I det seneste udspil i den hæsbælsende og kaotiske Wario Ware-serie er det muligt selv at bidrage til galskaben.

Som sine forgængere består Wario Ware: Do It Yourself af en række microspil, cirka 90 styks. Alle spil, der typisk er overstået på under fem sekunder. Man får et lille hint i starten i form af en instruktion på ét enkelt ord, som for eksempel "jump!" eller "poke!", og så må man ellers selv regne ud hvad spillet går ud på. Denne gang kan man dog lave sine egne spil, og endda overføre dem og spille dem på Wii-maskinen. Ligesom det er muligt at dele spillene trådløst mellem to DS'ere Muligheden for at lave sine egne spil er intet mindre end genial, og var du fan af de tidligere spil, eller har du en lille spildesigner i maven, så kan det varmt anbefales at starte her.

Rasmus Lund-Hansen

8/10

Carsten varmer op til verdensmesterskaberne med EAs nyeste FIFA

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

Platform PS3 / XBOX 360 / PC Udvikler EA Udgiver EA Premiere UDE.NU Antal spillere 1-4 (1-10) Aldersgrænse 3



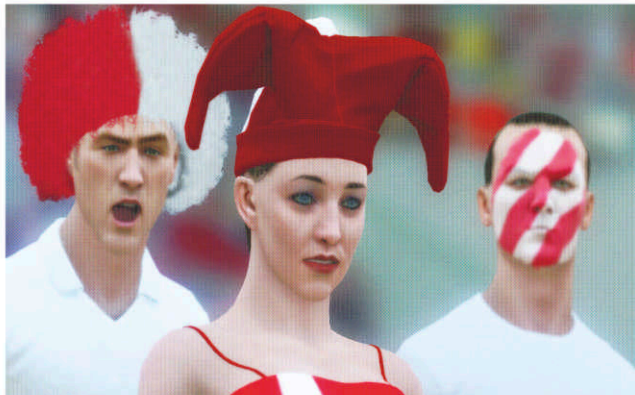
Danmark kvajede som bekendt EM-kvalifikationen i 2008. Men hurra og jubelen vil ingen ende tage: Danmark er med til VM i Sydafrika! Jeg har allerede reserveret plads i sofaen derhjemme. Der er derfor ingen tvivl om at det nu er "pay back time". Det første jeg gjorde, da jeg startede spillet op, var derfor selvfølgelig at placere mine rød/hvide helte på grønsværen. Nu skulle der deles æg ud!

Men så let skulle det desværre ikke gå. Det var nemlig ikke helt så let at uddrible de brasilianske samba-ben, som jeg havde håbet og troet. Det var slet heller ikke så let for Niclas Bendtner at banke bolden forbi målmanden. Hvad sker der dog? Der blev pareret gang på gang! Og da dommeren fløjtede kampen af måtte mine drenge vandre ud af stadion med et resultat, som jeg finder for pinligt til at gengive her. For ligesom i virkelighedens verden, må jeg med tungt hjerte indrømme, er Danmark heller ikke rangeret blandt de allerbedste hold i turnering i EA Sports VM-spil.

Spillet er på den måde balanceret rigtig godt, både mellem de enkelte spillere og blandt de forskellige hold. Straffespark indeholder nu muligheden for at "finte", og nøgleordene er i det hele taget mere kontrol.

En anden balanceringsfinesse som er tilføjet, er hjemmebanefordelen og ændrede taktiske formationer, når man spiller på udebane. Når man med Danmark spiller på hjemmebane i kvalifikationen mod et hold som Sverige, vil man således få hjemmebanefordelen: holdet får automatisk hævet det generelle niveau en anelse. Modsat vil ens hold indtage andre strategiske formationer, når man spiller på udebane mod stærkere hold. God finesse!

Det her er det hidtil flotteste FIFA-spil.



Masser af god underholdning og perfekt som tillæg til den rigtige VM-turnering. Hverken mere eller mindre. Det her er den gode gamle FIFA-sang om igen - på godt og ondt



Noget nyt?

Du finder her alle de 10 officielle stadions, alle 199 hold som har deltaget i kvalifikationsrunderne. Alle de officielle spillere og trænere. Kommer man med de forventninger til spillet, vil man ikke blive skuffet. Oveni hatten indeholder spillet også en ny "to-knaps styring" for begyndere, hvilket betyder at man sagtens kan fyre op under en dyst mellem VM-kampene, når man alligevel har inviteret vennerne til VM hjemme i stuen. Alle kan være med her - på flere forskellige niveauer samtidig.

Ingen tvivl om det. Grafikken har fået en opstrammer. Grønsværen ser fantastisk ud. Der er kommet flere detaljer på, både på alle spillerne og på selve omgivelserne, der strør om sig med konfetti, flag og fyrværkeri.

Der er virkelig lagt arbejde i at skabe en stemningsfyldt ramme for kampene. Kameraet klipper i bedste tv-stil mellem fans, træner og spillere - og det fungerer overraskende godt. Man involveres i kampene og mærker stemningen og intensiteten.

Spillet har en herlig fodboldstemning, som vitterligt får spilleren til at komme i ægte VM-stemning. Og det er vel i bund og grund dette spils ærinde?

* Sammenfatning:

Nærmere FIFA 10.5 end et nyt spil, men det gør intet. Hvis man vil i VM-stemning er der rig mulighed med denne udgave.

Carsten Odgaard

8/10

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

Platform XBOX 360 / PS3 Udvikler VOLATILE GAMES Udgiver NAMCO
 Premiere UDE.NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18



Opvågningsmanden Jack Slate, en helt og aldeles vanvittig politibetjent, og hans blodtørstige koter, Shadow, skal rydde op i den bundkriminelle by Grant City.

En hund der egentlig virker mere som en ulv, gør i ly af natten, mens end ildkamp lyser det forfaldne industri kvarter op. En mandsskikkelse med skuldre bredere end hvad godt er, trasker gennem end vandpyt og pløjer en knytneve lige i sylten på en småbutteret havnearbejder. Et par af hans dumdristige kollegaer slutter op omkring ham, men ingen nytte gør det.

Det er bestemt ikke nogen højtravende historie vi får serveret, på trods af udviklerens påstand om den moderne noir detektiv-historie.

HVIS DETTE ER NOIR, ER AVATAR EN ROMANTISK KOMEDIE

Hvis dette er noir, er Avatar en romantisk komedie. Det forudsigelige og klichéfyldte plot følger normerne ganske mageligt, og det munder ud i en historie, der om ikke andet i hvert fald er funktionel, og passer godt til de overdrevne actionsekvenser.

Dead to Rights: Retribution byder altid på ét af tre gameplay-elementer, skudkampe med det værste underverdenen har at byde på, regulære slagsmål eller listeopgaver til den glubske ulvehund.

Hele turen gennem den hærgede Grant City vil tage omkring syv timer og undervejs er der stort set garanti for morskab.

Der er dog ikke nogle nævneværdige højdepunkter, spillet er bestemt underholdende, men når rulleteksterne kører er man i den grad mættet, hvad angår Jack og Shadow.

* Sammenfatning:

En ganske gennemsnitlig spiloplevelse, spiltiden rækker over syv timer, uden noget at vende tilbage for. Grafikken er middelmådig, historien klichéfyldt, men man er ganske fint underholdt mens det står på.

Nikolaj Jepsen

6/10



MODNATION RACERS

Tanken om LittleBigPlanet på hjul lyder jo ganske fristende, Carsten ræser med...

Platform PLAYSTATION 3 / PSP Udvikler UNITED FRONT GAMES Udgiver SONY ENTERTAINMENT Premiere 25 MAJ Antal spillere 1-6 Aldersgrænse 7

Modnation Racers er et spil som på én gang placerer sig lige i slipstrømmen på Mario Kart og samtidig forsøger at ryste konceptposen en hel del. Spillet har af flere allerede fået kælenavnet "LittleBigRacer" med henvisning til LittleBigPlanet og dets særdeles populære og overdrevent velfungerende 'play, create and share'-koncept.

Hvorvidt Modnation Racers bliver en succes kommer derfor i store træk til at afhænge af brugerne og deres lyst og evne til at skabe nyt, interessant indhold. Spillet fusionerer nemlig Mario Kart med LittleBigPlanets 'spil, skab og del'-koncept. Og det er på papiret slet ikke nogen dårlig kombination. Skal jeg, med blodende hjerte, komme med lidt kritik af Mario Kart, så kunne jeg godt ønske, at Nintendo havde kastet lidt flere baner ind i de forskellige spil. Det er lige præcis Modnation Racers trumfkort: Principielt uendelig antal baner og alle de spilmæssige muligheder man kan ønske sig: 4-player splitscreen (!) og et stort onlineunivers.

Derfor kommer at universet er indhyllet i en herlig humor, som er meget i stil med den man finder i spil som Lego Star Wars og Lego Indiana Jones. Det er plat og pudsigt, men passer fantastisk godt til spillets gokart-univers, selvom jeg nu ikke er meget for selve grafikstilen, der mest af alt ligner et manga-uheld.



Delt skærm En velkommen tilføjelse til det farverige racing-spil er muligheden for at spille op til fire spillere på samme skærm. Denne funktion udelades alt for ofte i moderne spil.

Kreativitet

Her kan du virkelig krænge din kreative sjæl ud og designe biler i en helt vanvittig detaljeringsgrad: fra ophæng, klistermærker, farver, former og diverse dingener. Din karakter har du også mulighed for at bruge som påklædningsdukke, hvis du skulle have lyst til det. Mulighederne synes at være uendelige. Du kan endda ændre og forbedre i de designs andre har uploadet.

Modnation Racers absolutte hjerte ligger i dets tilsyneladende udtømmelighed. På godt og ondt. Det betyder desværre, at det knager lidt mere, når man drøner rundt på banerne. Som i Mario Kart er der forskellige våben (som her kan opgraderes), boosts og genveje tilgængelige i alle baner. Men det er slet ikke så intenst, velykket og hamrende sjovt som sit forbillede. Det kan være svært at sætte ord på hvad det lige er for en ingrediens der mangler i cocktailen. På papiret er alting nemlig rigtigt.

Overordnet set føles styringen af den lille og nuttede gokart ikke helt rigtig. Det er ingen ordentlig kontaktfølelse med den flade, man

kører på.

Og uden at gøre det værre end det er, så følte jeg indimellem, at jeg hoppede rundt på en omgang brun sæbe. En tanke herfra er, at det unægtelig virker som om, man har fokuseret

HER KAN DU VIRKELIG KRÆNGE DIN KREATIVE SJÆL UD OG DESIGNE

mere på uanede valgmuligheder frem for gameplay. Og i den opstilling er der nok ikke nogen tvivl om hvad der er vigtigst. Hele baneeditor-delen er det bedste i den genre, jeg nogensinde har set, desværre lever ræset ikke helt op til gør-det-selv-delen.

★ Sammenfatning:

Vanvittigt mange muligheder, enormt brugervenligt. Følelsen af ræset og lange loadetider trækker dog helhedsindtrykket ned.

Carsten Odgaard

7/10



SPLIT/SECOND

John McClane har ikke levet forgæves. Carsten forklarer jublende hvorfor...

Platform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Udvikler BLACK ROCK STUDIO Udgiver DISNEY INTERACTIVE Premiere 21. MAJ Antal spillere 1-2 (1-8) Aldersgrænse 12

Jeg føler mig som John McClane på en virkelig dårlig dag. Jeg er på det absolut mest forkerte sted på det absolut mest forkerte tidspunkt. Die Hard-heltens værste mareridt må i mit tilfælde være blevet en realitet. Jeg kører med speederen i bund på en flyveplads. Tro det eller ej, men foran mig er et kæmpe fly ved at styrte ned på landingsbanen – og det har kurs direkte mod min efterhånden ret ramponerede bil. Jeg kaster bilen til højre, og når akkurat at undvige kollisionen med flyets brændende vinge. Men det er endnu for tidligt at drage et lettelsens suk

Metalrester fra eksplosioner vælter rundt i luften og gør mit syn diffust. Længere fremme kan jeg se et tårn styrte sammen og falde direkte ned på kørebanens efterhånden ret opbrudte asfalt. Og som om det ikke var nok, ser jeg biler i bakspejlet, der synes at komme tættere og tættere på. Jeg er et splitsekund fra at krænge min bil over målstregen som den første. Men uden at jeg ænser, konkret hvad



Banerne

Som sådan ræser man rundt omkring i kun fem forskellige områder, som alle dog er meget sceniske (og eksplosive!). Det lyder ikke af særlig meget, og er det som sådan heller ikke. Hvert område danner dog udgangspunkt for en masse forskellige ruter og gennemgange, ligesom der også er mange forskellige alternative veje igennem ruterne, hvis man aktiverer powerplay.

der sker, sender en kæmpe eksplosion bilen sidelæns og direkte ind i den nærmeste barriere. Biler tordner forbi mig, mens jeg holder helt stille. Jeg har tabt. Bagerst i bilkøen igen.

Som man måske kan fornemme, er Split/Second et af de mest hæsblæsende og actionfyldte bilspil, jeg nogensinde har prøvet.

Den umiddelbare sammenligning er helt klart Criterion Games' Burnout-serie. Men Black Rock Studio har ikke født en tvilling, men en helt anden skabning, der er helt unik. I virkeligheden kan Split/Second bedst beskrives som et actionspil. Et action racerspil, jovist. Med en stor, fed og tyk streg under ACTION. Det her er som en våd drøm udtænkt af James Cameron og Michael Bay.

Spillet er sat i et nært fremtidsunivers, hvor du deltager i et fiktivt reality tv-show. I dette show skal du køre gennem en by der er proppet med alle de eksplosive fælder, du kan forestille dig. Fælderne kan alle kørerne udløse

SOM EN VÅD DRØM UDTÆNKT AF JAMES CAMERON OG MICHAEL BAY

ved hjælp af powerplay, som man optjener ved at drifte, overhale eller undvige andres fælder. Du kan sende så store chokbølger igennem banen, at broer kolliderer, styrter sammen og skaber helt nye veje for dig igennem løbet. Graden er eksplosioner er massiv!

Imens alt dette blæser rundt om ørerne på mig, tænker jeg tilbage på første gang jeg prøvede Burnout. Det møde efterlod en decideret WAUW-følelse i mig. Og det er præcis den samme følelse, der går igennem mig i mødet med Split/Second. Mine parader



Spillerne

Heldigvis er der selvfølgelig også en multiplayerdel til at forlænge glæden. For det første er der mulighed for splitscreen, hvilket fungerer rigtig godt. Online er der mulighed for at dyste mod i alt otte mennesker samtidig. Og her bliver sat en tryk på det som Split/Second gør allerbedst: Lobene kan nemlig ændre sig radikalt i løbet af et splitsekund – og er man fra starten bagud, er det ikke ensbetydende med at ens vinderchancer er tabt.



Realisme Søger du realisme kan du roligt løbe skrigende bort. Split/second handler om spektakulære eksplosioner, fantastiske udskridninger, flyvehop, groteske scenarier og sjov i store doser. Her er ingen forsøg på det modsatte.

falder fuldstændig. Jeg er helt forelsket i dette spil. Black Rock har fortalt, at inspirationen til spillet i ligeså høj grad er kommet fra store Hollywood actionfilm, som for eksempel James Camerons og Michael Bays, som det er kommet fra andre bilspil. Udgangspunktet har derfor været dobbelt: Ikke bare lave et rigtig godt bilspil, men samtidig lave et rigtig fedt actionspil. Og tillykke. Missionen er lykkedes. For pokker hvor går det hurtigt og hvor er det sjovt!

Det kræver lidt tid at blive fortrolig med styringen, som selvsagt er lagt an på at bilerne skal drifte rigtig meget. Den vil nok derfor heller ikke falde i alles smag. Der er ligeså meget realisme her, som der er i Terminator 2. Det vil sige ikke særlig meget.

Powerplays er genialt i multiplayer – og er der egentlig noget skønnere end at spolere en vens løb og bil totalt med et veltiretelt powerplay, der sender kaskader af ild, grus og røg gennem luften? Det er helt fantastisk sjovt.

Det går hurtigt i Split/Second. Rigtig hurtigt.

Og det er ikke dig der er noget galt med, hvis du mærker en lille fartvanddråbe sætte sig i øjenkrogen, når du hamrer derudaf. Derfor har Black Rock foretaget et afgørende, men også samtidig klogt designvalg i forbindelse med bilens HUD. De har nemlig fjernet det. Her er intet til at distrahere dig. Her er kun bilen og vejen. Alle de informationer du skal bruge, er placeret direkte på bilen. Og det fungerer fantastisk. Du kan ikke engang se hvor hurtigt du kører. Men er det også så vigtigt med et tal, hvis du bare føler, at du kører sindssygt stærkt?

Split/Second er et hamrende flot actionspil. Det er også samtidig et vanvittigt og sjovt bilspil. I det hele taget har Split/Second flest plusser på hånden. Det er veludført og gennemtænkt, selvom ikke alle gamemodes måske rammer lige plet. Er du til parat til at glemme alle krav om realisme, og synes du at Burnout-serien er for fed, så er der absolut ingen som helst vej udenom Split/Second. Selvom man drøner gennem de fem områder på mange forskellige måder, så bliver de måske



Bilerne

Bilerne, som alle er fiktive og selvopfundne designs, er jeg generelt ikke så imponeret af. De falder overordnet set i tre grupper: Store muskelbiler, mellembiler og de små og hurtige, der let kan viftes af vejen. Detaljer er set bedre andre steder og skadesmodelleringen er virkelig ikke særlig imponerende. Til gengæld er omgivelsernes grafiske fremtoning helt i top, og fartfølelsen god.

alligevel hurtigt lidt for familiære. På den anden side: De fem områder der er tilgængelige er blændende godt designet, og det er en fryd hver gang at se fly styrte ned, store skibe skride til siden, broer falde sammen og busser flyve igennem luften. Detaljerne synes endeløse, og man skal være et skarn hvis man ikke bare er en anelse imponeret over denne våde drengedrøm af et spil. Jeg ved for eksempel, at John McClane også drømmer om Split/Second om natten.

★ Sammenfatning:

Sindssygt hurtigt, rasende tåbeligt og ren morskab pakket ned på en skinnende skive. Er du træt af realisme, og vil du se hvordan Burnout på steroider ville tage sig ud, så køb Split/Second.

Carsten Odgaard

9/10



LOST PLANET 2

Snelandskaberne er skiftet ud med jungle og beton og Rasmus går til kamp igen...

Platform PS3/XBOX360/PC Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1-2/1-32 Aldersgrænse 16

Ti år er gået, siden det første Lost Planet-spil. I den tid har planeten E.D.N. III været gennem voldsomme ændringer, og de store snelandskaber fra det første spil er i Lost Planet 2 blevet skiftet ud med alt fra frodig regnskov over tør ørken til tung industri. Ligesom med det første spil skal man kæmpe mod de insekt-lignende akrid-væsener og diverse former for soldater.

Lost Planet 2 er om noget et spil for flere spillere, især hvis du bare vil have action. Historien i spillet, er kort sagt noget rod. Lost Planet 2 er delt i seks episoder, og i hver episode spiller man som en ny figur, der tilhører en ny faktion. Det er i øvrigt en oplysning, jeg måtte læse mig til på Wikipedia – spillet selv gør sig ikke ligefrem umage med at gøre opmærksom på det. Og det gør mildest talt oplevelsen forvirrende. Men værre endnu er det, at man næsten aldrig får at vide hvem man er, hvad man laver, og hvorfor. Hver episode indledes og afsluttes med en cutscene med lidt dialog, men man bliver ikke meget klogere af den. Man savner en overordnet sammenhæng, en rød tråd, til at binde episoderne mere end bare perifært sammen.

Styringen virker også klodset. Og så er der bosskampene. Hver episode sluttes af med en bosskamp, hvor man skal besejre en ekstra stor udgave af de såkaldte akrids. Her har vi



Hjælp. Selv når det er relativt åbenlyst hvordan bossen skal besejres, som når man for eksempel har en gigantisk kanon til rådighed, kan processen være svær at gennemskue. At finde skydeknappen på førnævnte kanon var svært, selvom den endda var indtegnet på kortet.

Vennerne...

Muligheden for at spille co-op (både offline og med delt skærm) er blevet tænkt med fra starten, og det har ført til nogle alternative designvalg. Ikke nødvendigvis dårlige, bare anderledes. Spiller man alene, har man altid tre computer-styrede kammerater med sig. Man kan slå dem fra hvis man vil, men de fungerer egentlig fint, og kommer aldrig i vejen.

igen problemet med, at spillet nødt vil fortælle en hvad man skal. Der er som regel en gimmick til kampene, et sårbart punkt der skal beskydes, men selv om jeg skyder og rammer med alt hvad jeg har, er jeg alligevel ofte i tvivl om hvorvidt jeg tackler bossen rigtigt. Det føltes ofte som om, at monstret var blevet nedlagt af mine computer-styrede holdkammerater.

På den positive side, er grafikken pæn omend til tider grumset, og omgivelserne er flotte i de missioner, der foregår i dagslys. Eksplosionerne er virkelig lækre og svært tilfredsstillende, og det er kunne have sikret

sejren. Det største problem ved Lost Planet 2 er at spillet simpelthen er kedeligt. Når der ingen decifrerbar historie er til at binde tingene sammen, ender spillet bare med at virke meningsløst. Samtidigt er der ikke meget

LOST PLANET 2 ER OM NOGET ET ACTION-SPIL FOR FLERE SPILLERE

variation eller temposkift – det er skyd, skyd, skyd, næste bane. Der er aldrig rigtig noget der rejser sig over det gennemsnitlige. Lost Planet 2 er ikke noget dårligt spil. Men det er heller ikke særlig godt.

* Sammenfatning:

Action for flere spillere, og ikke meget mere. Flot til tider med saftige eksplosioner, men aldrig en oplevelse meget over middel.

Rasmus Lund-Hansen

6/10

DISCOVER YOUR POWER
REALISE YOUR DESTINY

PRINCE OF PERSIA

THE FORGOTTEN SANDS™



www.pegi.info



UBISOFT

AVAILABLE ON :



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PS3" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



MONSTER HUNTER TRI

Lee tager udfordringen op som monsterjæger i Capcoms nyeste afsnit af rollespillet

Platform Wii Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 16

Min kamp mod den enorme dinosaur er på sit højeste. Jeg har flere gange været tæt på at give den dødsstødet, men hver gang flygter den, og lader sine undersåtter om at holde mig beskæftiget. Jeg har markeret monstret med en farvekugle, og når den trækker sig tilbage, finder jeg den, inden den kan hvile ud.

Kampen har varet i mere end en halv time. Desperationen lyser ud af monstret. Den halter, og er aggressiv. Få minutter senere er det ovre. Monstret er besejret.

Sådan var planen at starte denne anmeldelse, for det er den adrenalinpumpende oplevelse som man sidder med efter den første heftige bosskamp, og det er den følelse, der sikrer den høje karakter. Men er du typen, der kun kigger på karakteren og derefter styrter afsted for at købe dette "actionspil fyldt med monstre", bør du slå bremserne i og læse en mere passende introduktion helt i spillets ånd:

Man ved at man er på den, når man har gennemrevet 43 tætskrevne sider i Wii-manualen, spillet i dagevis, og føler, at man ikke tilnærmelsesvis har skrabet overfladen.

Velkommen til Monster Hunter Tri. Farvel til intuitivt gameplay og holden-i-hånden.

Hvis man som ny spiller har set de farvestrålende billeder og ordene action-rollespil, er det nemt at forvente et eventyr, hvor man hakker løs, mens erfaringspointene



Mikromanagement. Udover kampene skal der skaffes ressourcer til byen i bedste Harvest Moon-stil, eller laves magiske drikke, forberedes fælder, indsamles planter, mine mineraler, fiske eller fange insekter og naturligvis opgradere dit udstyr med synlig effekt på figuren.

Monsterserien

Monster Hunter-serien er en kæmpe succes i Japan, den har sikret et enormt salg af Sony's konsoller, og har i asien samme status som Pokémon-fænomenet.

Denne gang er spiloplevelsen flyttet til Nintendos Wii, men formularen er den samme: du er en jæger og du jager monstre. Alene eller sammen med tre venner.

skyller ind over spillerne. Men der er ingen erfaringspoint, og der er ingen hurtige kampe der er overstået på sekunder. Det er dine evner i kamp og dit udstyr der definerer din succes.

Der bydes på pseudorealisme og der kræves grundig forberedelse inden jagten indledes. Monsterspillet er en øvelse i tålmodighed og gammeldags design grænsende til det forældede.

Den visuelle side er en helt anden boldgade, her presses maskinen til det yderste, og er ganske enkelt et af de flotteste spil, der endnu har prydet den lille Wii-maskine. Landskaberne

er varierede. Om det er støvede ørkensletter, våde sumpområder, eller tætbevokset skov leverer de alle god stemning, og det er en nydelse at gå på opdagelse i de flotte områder både om natten og i dagtimerne. Savner du et

MONSTRENE ER FANTASTISKE MED SKØNNE ANIMATIONER OG DETALJER

solidt og krævende spil til din Wii med masser af spiltimer, så behøver du ikke lede længere. Monster Hunter Tri leverer.

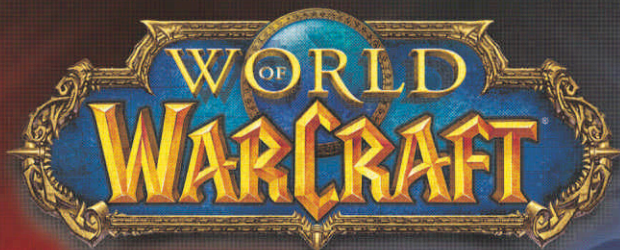
★ Sammenfatning:

Monster Hunter Tri er et af de få nutidige spil, der stædigt holder ved gamle principper om tålmodighed og tilsvarende belønning. Et af de flotteste Wii-spil på markedet, og samtidig et af markedets hårdeste rollespil.

Lee West

9/10

CREATIVE



HØR AZEROTHS FORUNDERLIGE VERDEN, SOM DU ALDRIG HAR HØRT DEN FØR!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Det ultimative headset til MMO-spil

Oplev lydene af Azeroth som aldrig tidligere med Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset og Sound Blaster® World of Warcraft® Headset, der indeholder banebrydende lydteknologi og THX® TruStudio PC™. Den uovertrufne teknologi giver dig surroundlyd i hovedtelefonerne, optimering af spillyde – og forbløffende realisme. Vis, hvor din troskab ligger, med de udskiftelige headset-mærker med symbolerne for den side, du tilhører, og mulighed for belysning med 16 millioner programmerbare farver.



soundblaster.com/worldofwarcraft

Mød os på Facebook: www.facebook.com/SoundOfGaming

Fås hos:



Kun i udvalgte butikker



Blizzard.com

Creative.com



COMMUNITY

Hvad skriver vores læsere?

Vi bringer hver måned et uddrag fra vores forum og vores blog-sider. Du kan læse uddragene lige her eller oprette dig som bruger på Gamereactor.dk ganske gratis og deltage i debatterne på vores hjemmeside.

GAMEREACTOR.DK

Læserne **BLOGGER** om alt mellem himmel og jord. Her får du en række små smagsprøver, og du kan læse teksterne i deres fulde længde på hjemmesiden...

Vores læsere skriver dagligt om stort og småt på Gamereactors hjemmeside, her kan du læse med, når vi bringer uddrag fra deres blogs. Du kan naturligvis læse de mange kommentarer eller deltage i debatterne på gamereactor.dk

Dogaccs blog

Det startede med billige, tyrkiske komedier, og det bevægede sig videre til "Larger than life"-Disney film som Løvernes Konge, og som årene gik, blev filmene mere seriøse og komplekse at forstå. Jeg kan huske, at jeg som 10-årig sad og så Terry Gilliams', fantastiske Twelve Monkeys, og selvom jeg ikke kunne finde hoved og hale på, hvad der skete, så var jeg stadig suget ind i denne alternative verden, som var så anderledes fra min egen.

Få år efter var jeg endnu mere tørstig efter at udforske eksotiske, bizarre



verdener som var gemt i filmmediets historie. Som 11-årig så jeg En Verden Udenfor. Det var lige efter, at min ven, som jeg har kendt siden var 3 år, havde skiftet skole. Jeg var ensom og bange for at, vi havde mistet hinanden. Red og Dufresne's venskab overgik alt, hvad verden kastede imod dem, og de endte stadig som lykkelige venner. Det inspirerede mig dengang.

Året efter så jeg filmen, som gik hen

og blev min yndlings mange år frem. Donnie Darko. I en tid hvor jeg følte, jeg havde det helt ligesom Donnie Darko selv; alene i sin egen verden, som ingen andre forstod. Jeg tænkte dengang ikke så meget over de sci-fi elementer, som var i filmen. Jeg tror grunden til, at den film havde ramt mig så meget, var at jeg følte, der var så stærk en lighed mellem Donnie Darko og mig selv. Ikke i at jeg hallucinerer om kæmpe kaniner til daglig, men at de mennesker som jeg var omringet af var mig selv underlegne; at jeg vidste bedre om alt. Som årene gik, tror jeg bare, jeg har modnet og dermed fuldstændig fået åbnet øjnene op for, hvor meget fejl, jeg tog. Filmen har dog stadig et meget specielt sted i mit hjerte i dag....



Blanks blog

Jeg er ikke fan af online multiplayer, så er det sagt.

Det er ikke fordi, at jeg ikke kan se det hyggelige eller underholdende i at spille med/mod andre online, men er jeg simpelthen ikke blevet fanget af fænomenet.

Jeg har ellers været igennem den vanlige co-op af Gears of War med mine kæreste, jeg har jagtet terrorister i Rainbow Six: Vegas med venner til stor fornøjelse, og jeg har sågar tæsket og

fået tæsk i FIFA, men det siger mig alligevel ikke så meget. Hvorfor? Jeg aner det ikke.

Jeg vil ikke definere mig som asocial, og splitscreen kan æde flere timer i træk, så længe det foregår i sofaen, side om side, så man rigtigt kan gnubbe skuldre. Men online, der står jeg af. Når folk snakker om Modern Warfare, bliver mit blik tomt, og når folk får våde drømme af ekstra baner til spillet, så ligger jeg rastløs og føler mig udenfor. Sådan da. Derfor er jeg heller ikke den store fan, når udviklerne råber højt om, at der i deres næste spil bliver mulighed for online multiplayer. Et godt eksempel er Assassin's Creed 3, hvor Ubisoft har lovet netop denne mulighed. Her spørger jeg: Hvorfor? Jeg ser det ikke som et behov, og slet ikke hvis det er på bekostning af singleplayer-delens kvalitet.

Nu er jeg godt klar over, at alle fanbasen skal dækkes ind, og jeg har da heller ikke noget imod, at muligheden er der, hvis jeg en dag skulle se lyset, men indtil da rager det mig en papand. Jeg er også udmærket klar over, at multiplayer ikke nødvendigvis går udover kvaliteten af resten af spillet, men jeg kan ikke se



en grund til, at det skal fylde så meget i annonceringer og udviklingen af spil. Med det sagt, så ville jeg derimod gerne se splitscreen genindført som en vanlig

del af spil, som det var engang. Jeg ved, at jeg ikke er alene her, og der er da også en del udviklere, der har fået øjnene op for, at online ikke tænder os alle.

Indtil det sker, må jeg nøjes med, hvad jeg har plus den sædvanlige flok fulde mennesker foran skærmen med titler som SingStar, Guitar Hero eller Bomberman Live. Det er jeg egentligt pænt tilfreds med. Så længe det varer....

Mike JezZ blog

Efter en længere tænkeperiode kom jeg til sidst også med på iPhone bølgen... Og indtil videre har jeg ikke fortrudt det! Har fået lagt musik på og hentet en masse applications. Er kun fuldt ud overrasket over hvor lækker den er :) hvis i kan foreslå nogle gode free apps så skriv dem endelig !!! Hvis du overvejer en iPhone kan jeg kun sige en ting - køb den!

Ps: har skrevet det her fra iPhone :p

FlamingSilentShadows blog

Wed et tilfælde fandt jeg lidt faktisk videnskabelig spekulation på Drager og interesseret som jeg er lyttede jeg lidt med og horte noget spekulation på hvordan Aztekerne, Kineserne og Inuiterne, tre vidt forskellige kulturer kunne have den samme afbildning af det væsen vi har døbt Drager. Programmet gav intet endeligt svar, men da jeg så kastede mig over noget spekulation på Atlantis begyndte en mærkelig ide at forme sig.

Hvad nu hvis Atlantis havde eksisteret i midten af Atlanterhavet, men i stedet for at være et land, var det en vulkan ø, befolket af drager. Ingen

Brugeranmeldelser Læs uddrag af brugernes spil anmeldelser lige her...



Battlefield: BC2 - PC

Anmeldt af JacDG
Modern Warfare 2 går efter en mere kompakt, tempofyldt oplevelse, mens Bad Company 2 er mere taktisk, men uden at ofre masser af action, da man her har alt fra bygningsdestruktion til store maps med køretøjer, begge spil har sine fordele og ulemper og begge har en plads på markedet. Køb Bad Company 2 hvis du er interesseret i en fed multiplayer oplevelse, for der er ganske ganske lidt, hvis overhovedet noget som helst at hente i Singleplayer-delen, ud over et par gode grin her og der. Personligt er dette den sjoveste online-oplevelse siden Call of Duty 4, prøv det!... 8/10

Vores mening: God multiplayer, kort singleplayer... 8/10



Brütal Legend - PS3

Anmeldt af Apocalypto
Det hele er en stor hyldest til Heavy Metal. Gameplayet byder på lidt af hvert. Det er først og fremmest et sandkasse spil, der foregår i Heavy Metal landet. Men den byder også på lidt Strategi og Hack 'n Slash (eller hvad det nu hedder). Efter min mening er Brutal Legend et godt spil. Jeg var udmærket underholdt af det og jeg er vild med hele ideen, som jeg synes er rigtig original. Kan man ikke lide Heavy Metal, skal man nok heller ikke købe dette spil, men for dem der elsker det, er dette spil et must have. Jeg selv befinder mig i midten, men kan stadig godt lide dette spil.... 7/10

Vores mening: Langt fra perfekt, men charmerende... 8/10



Splinter Cell: Conviction X360

Anmeldt af Nike
Historien i Splinter Cell: Conviction kunne have været bedre. Nogle dele føles usammenhængende. Men den har gode punkter. Den holder interessen hele vejen igennem. Sam er en anderledes person end for, og det en spændende at se ham sådan her. Splinter Cell: Conviction burde i virkeligheden være kaldt enten The Bourne Conviction, eller sæson 9 af 24 Timer. Spillet minder utrolig meget om de 2 serier. Som fan kan man ikke undgå at blive skuffet over den nedtonede stealth, men selv de kan ikke benægte at spillet er sjovt og mindeværdigt. Splinter Cell: Conviction er et køb værdigt.... 8/10

Vores mening: En brutal og actionfyldt Sam leverer... 9/10

mennesker kunne komme derud på grund af manglende skibsteknologi, men dragerne var stærke nok til at flyve til fjerne dele af verden, deraf den udbredte ensartethed. Men øen går så under da vulkanen kommer i udbrud en dag og dræber alle øens beboere. De få drager der ikke er på øen under udbrudet, dør langsomt ud. Ingen ruiner af "Atlantis" er nogensinde fundet, da dragerne jo ikke byggede bygninger men levede i huler på vulkan øens side.

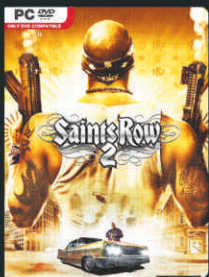


Jeg ved det, weird ide, men det kunne være et godt oplæg for en ny fantasy fortælling efter min mening, og måske giver jeg mig i kast med det en dag, men bare lidt om hvor mærkeligt hjernen kan opføre sig af og til, men det er vel noget af det smukke ved det. Evnen til at forestille os noget så kraftigt at det nærmest bliver ægte og evnen til at oversætte denne tanke til ord...

Doomzaws blog

I mine snart 18 år som gamer har jeg stødt på lidt af hvert. Jeg har unloadet 650RPM ind i en folkemængde i Grand Theft Auto og skraldgrinet i processen. Ifølge Jack Thompson, SF, ESRB, pædagoger, Barack Obama og en gammel mand fra Herning (jeg kender ham ikke men han lyder nedern!), burde jeg lige nu sidde og plote en skolemæssig med et våben, som jeg ofte har brugt i mit yndlingsvideospil (Desværre har jeg ingen gravity gun :). Jeg burde have haft en utrolig kort lunte, være depressiv, asocial og være umulig at kommunikere med. Jeg er næsten det stik modsatte

Jeg lægger ikke skjul på at videospil altid har haft et meget særligt sted i mit hjerte, og at de nok altid vil have det...



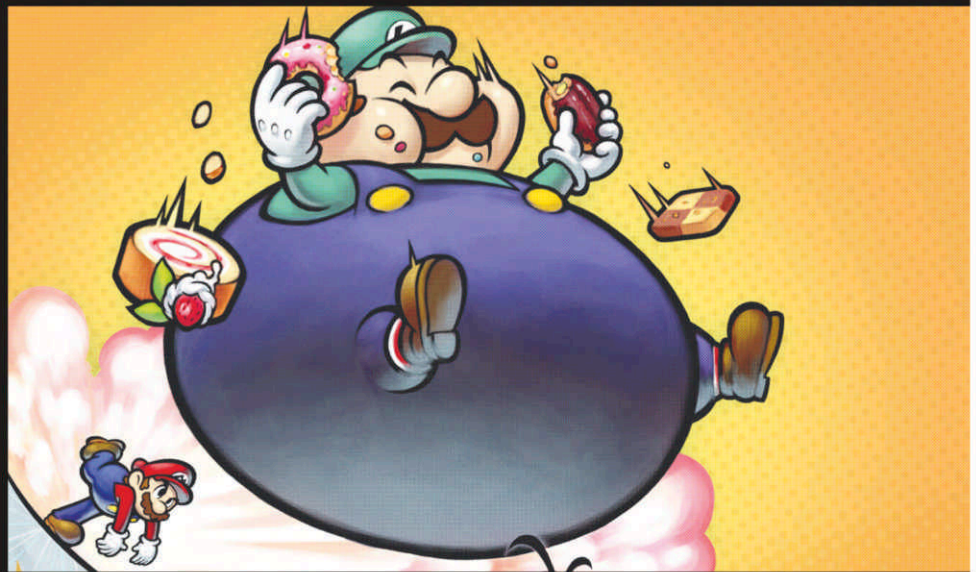
Saints Row 2 - PC
Anmeldt af daniel_t1206

Man kan konkludere at Saint's Row 2 ikke er i samme liga som Grand Theft Auto IV. Et langt stykke hen af vejen er det berettiget, for hverken grafikken, dialogen eller historien er lige så god som i Rockstars nyeste kassesucces. Men når det kommer til frihed, muligheder, antallet af småopgaver og det rene vanvid, vinder Saint's Row 2 overlegent. Sammen med en velfungerende kontrol, fantastisk multiplayer og en perfekt opdatering af alt det, der virkede i det forrige spil, er dette et af de mest underholdende spil, jeg har prøvet i år... **9/10**

Vores mening: Plat, lummer og lækker underholdning... **9/10**

REDAKTIONEN

Redaktionen blogger med



Tab dig fede

Så skal det være. Sommeren er på vej, og jeg er i farezonen. Kiloene er roget på, ikke kun fordi jeg sidder væsentlig mere foran en skærm i forbindelse med Gamereactor-arbejdet, men også fordi jeg bovler med en rygskade og har skåret smogerne kraftigt ned. Som ægte gamer skal det naturligvis ske med spil. Af flere årsager: jeg foretrækker at have det sjovt, mens jeg motionerer, og så er jeg nysgerrig efter at se, om der findes nogle spil der er effektive til dens slags.

Jeg har derfor slået mig sammen med EA, Ubisoft, Nintendo og en masse andre spil-

firmaer, og har nu huset fyldt af underlige plastikdimser, motionsspil og andet gejl. Starten går på onsdag, og jeg vil holde jer opdateret både med billeder og vægt den næste måneds tid. Wii-boardet bliver min sparringspartner, men naturligvis vil jeg prøve at sammensætte udvalget af spil lidt mere kreativt, end bare de sædvanlige fitness-titler.

Dette vil naturligvis også munde ud i en artikel om fitness-spil. Og så kan vi endelig få at se, om nogle af de her spil er effektive motionsformer. Glæd jer...

Lee West



Tab dig fede - dag 1

Allerede her er den gal: Wii-boardet er jo tydeligvis defekt! Min lille Wii-træner fortæller, at min fitness-tilstand angiveligt svarer til den man finder hos en 55-årig. Jeg vejer nu 92,5 kilo! Jeg har trods alt fået lidt mave, men 92,5 kilo. Suk. Dette efterlader mig med en BMI på 27,03 og betegnelsen overvægtig. Efter at have sundet mig er det tid til træning. Desværre må jeg erkende, at 10 minutter senere keder jeg mig allerede en anelse. Jeg troede, at det her var sjovt? Heldigvis er det Plus-udgaven, og der bydes på lidt mere at more sig med. Således får jeg brugt en times tid på træningen. Og ender derfor med at have forbrændt hvad der svarer til en Snickers-bar. Jeg har ikke følt pulsen toffe i vejret, og må konkludere, at jeg føler mig lidt snydt. Det bliver et andet træningsspil i morgen...

Lee West



Tab dig fede - dag 3

Jeg har mistænkt Rhythm Parade for at stå bag mine forslåede biceps, så jeg starter ud med at give den som tamburmajør (eller hvad man nu er) endnu en gang. Derefter er det tid til en lobetur på Jogging Plus, og SÅ må jeg hellere se resultatet af tre dages træning. Jeg beder min Wii Fit om at veje mig... og resultatet + 0.8 kg... Jeg har med andre ord tabt mig ingenting, men til gengæld taget på. Ikke en ubetinget succes. Nu skal der hårdere midler i brug. DDR har altid været en god fedtfor-brænder, så det er tid til: dansemåtten og Dance Dance Revolution Hottest Party 2. DDR er et dansespil hvor du rammer pilene i takt til musikken, for at score point. Ganske simpelt og effektivt. En halv time senere sveder jeg mere, end jeg har gjort under de sidste dages træning. Perfekt. Den her holder jeg ved et par dage, og så er det tid til at se, om det giver pote...

Lee West

FILM



**DEN KLASSISKE
RUMSERIE
BATTLESTAR
GALACTICA ER
NU ENDELIG
KOMPLET**

Battlestar Galactica

Med et spil og filmen *The Plan* i horisonten tager vi et kig på tv-serien



Skuespillere **Edward James Olmos, Jamie Bamber, Tricia Helfer, James Callis, Grace Park, Katee Sackhoff, Mary McDonnell m.fl.**
Udgiver **UNIVERSAL**
Instruktør **DANIEL ALFREDSON M.F.L.**
Genre **SCI-FI**
Premiere **UDE NU**
Tekst **LEE WEST**

I 1978 BLEV TV-SEERE budt på en ny science fiction-serie Battlestar Galactica, som omhandlede tolv koloniers kampe mod en bunke robotkrigere kaldet Cylons. I 2004 blev serien genoplivet. Den erfarne kaptajn Adama (spillet af Edward James Olmos) vedligeholder den inaktive flåde, og den analoge kommunikations-teknik er bibeholdt efter stædige krav fra kaptajnen.

Efter at have levet i årevis uden truslen fra Cylons, vender disse pludselig tilbage. Denne gang er det dog ikke kun de velkendte robotter.

Nu er modellerne udviklet og forfinet, og dette har resulteret i tolv nye udgaver, der alle ligner mennesker. Kolonierne bliver tæppebombet med altodelæggende resultat, og med et statsapparat sat ud af drift, katastrofale tab, samt en underlegen teknologi, er den eneste måde at sikre racens overlevelse at flygte. Serien følger den udmattende process det er at sammensætte en ny regering, mens man kæmper med sorgen over tabene og samtidig konstant skal frygte for sit liv, ikke kun overfor fjenden. Dette er en anderledes og dystre science fiction med desperationen og

menneskets evne til at adaptere som hovedtemaerne. Symbolet på flygtningenes overlevelse bliver et white-board, hvor antallet af overlevende er skrevet op, og i takt med at tallet daler, øges seriens fokus på politik og religion, og vi får en hæslende afslutning på sæsonerne.

De forfaldne rumskibe og deres udmattede mandskab er et forfriskende tema i sci-fi sammenhæng, og serien føles mere som drama end action. Der er dog ikke sparet på rumkampe og eksplosioner, og de danner en lækker ramme om de gode personskildringer, der fungerer langt bedre end ved mange traditionelle tv-serier.

Battlestar Galactica har hevet utallige priser i hus, og det er ganske forståeligt: skuespillet er effektivt, holdet bag Firefly-effekterne er tilbage i denne serie, Bear McCreary leverer solid underlægningsmusik og sæsonerne er varierede med hver deres undertema. Med spin-off filmen *The Plan* til udgivelse i denne måned, er det her du hopper på vognen. Nu.

8/10



Ekstramaterialet

Både BD og DVD-udgaverne er spækket med ekstra gulf til hver sæson: Masser af bag-scenen, udvidede udgaver af flere afsnit, en enorm mængde slettede scener, kommentarspor, video blogs, podcasts, minisodes, Razor, webisodes samt billedmateriale med både skitser og fotos. Dette er på både DVD og BD.

BD-udgaverne halverer mængden af løse skiver, byder på BD-Live men leverer grundet den kornede dokumentar-stil ikke et kvantespring i billedkvaliteten. Lyden leveres som 5.1 på DVD og DTS/DTS-HD på BD hvilket især bemærkes ved den sidste af de fire sæsoner.



The Road

Genre DRAMA Premiere 8. JUNI Tekst ANDERS LYNGGAARD ISAKSEN

Bogen *The Road* har mødt en del roser fra anmeldere og kritikere verden over. Vi følger en mand og hans søn, som gør deres bedste for at overleve i en gold og øde verden. En katastrofe er sket på jorden, og har efterladt kloden som en udbrændt skal. De få overlevende mennesker lever i angst og på flugt fra hinanden. Midt i alt dette forsøger vores hovedpersoner at bevare deres forstand. Filmen skal have stor ros for den fremragende stemning, der er til stede her. Atmosfæren er dystert, ond og opgivende. Skuespillet af Viggo Mortensen, der spiller faderen, og Kodi Smit-McPhee, der spiller sønnen, er så fremragende at man føler sig revet ind i deres sjæle og tvinges til at mærke vanviddet og smerten. Også Charlize Theron, der spiller hustruen og moderen i nogle flashbacks flere gange har, er eminent i hendes optræden. En anden ting der hjælper til at få det hele til at virke overvældende og håbløst er den sparsomme info vi får. Til tider er det dog næsten for lidt, seeren får at vide, alligevel er det en dragende fortælling.

7/10



Being Human

Genre DRAMA Premiere UDE NU Tekst ANDERS LYNGGAARD ISAKSEN

BUFFY MØDER FRIENDS? I denne tv-series første sæson følger vi et spøgelse, en vampyr og en varulv. Disse tre bliver mere eller mindre tilfældigt kastet ind i samme lejlighed, hvor de prøver at skjule sig bedst muligt og tilpasse sig de mennesker, der bor omkring dem. Selve opskriften til denne potpourri virker ærlig talt temmelig langt ude og en smule kitsch. Overraskende nok er historien dog ganske glimrende sat sammen og efter nogen tid føles det rent faktisk meget naturligt at disse tre har fundet hinanden og holder så godt sammen som de gør. Sort humor og engelsk livskultur belyses på en ny og meget appellerende måde. Som et hele bliver man fortrinligt underholdt hvis man er interesseret i myter blandet med en slat socialrealisme. Men man skal forberede sig på en sand kvalitativ rustjebane. Giv *Being Human* en chance, hvis du er nysgerrig. Den emmer af interessant tematik og til tider rigtig lækkert skuespil. Forvent dog ikke et brag før slutningen af sæsonen.

6/10



Der er mindre fokus på at fylde scenerne med visuelle effekter, men dem der er, er på højde med de vellykkede eksempler i serien

Battlestar Galactica: The Plan

Instruktør EDWARD JAMES OLMOS Genre SCI-FI Premiere D. 25 MAJ Tekst RASMUS LUND-HANSEN

THE PLAN tager sin titel fra intro-teksterne til de første sæsoner af *Battlestar Galactica*-serien, der slog fast, at Cylonerne havde en plan, der dog aldrig blev grundigt uddybet. *The Plan* begynder lidt for angrebet på de 12 kolonier, og fortsætter derfra sideløbende med handlingen i seriens første to sæsoner. Fokus er på den lille håndfuld af Cylonere, der i den periode gemmer sig i flåden under dække af at være mennesker. De fleste af dem kender vi allerede fra serien, mens andre ikke har været set før.

Forfatterne bag *Battlestar Galactica*-serien havde ingen anelse om hvor den ville ende, da de gik i gang med den. De fandt løbende på det meste af historien, og det bar serien præg af. Da det sidste afsnit var rullet over skærmen, var der stadig mange uopklarede spørgsmål. Det er prisværdigt at *The Plan* prøver at rette op på nogle af disse ting, men oftest føles det som om at den giver svar på spørgsmål, som ingen har stillet.

Cylonernes store plan var mere interessant da den var en mystisk og gådefuld størrelse, og som

den fremlægges i *The Plan*, falder den lidt til jorden.

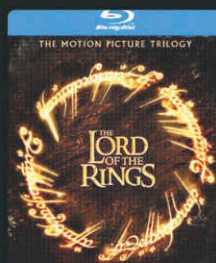
Til gengæld får vi større indsigt i Cylonernes tanker og bevæggrunde, mens dette for nogle af karakterernes vedkommende ikke tilføjer det store, så er det en velkommen uddybning af andre.

Selvom det ikke har nogen betydning for den overordnede *Battlestar Galactica*-historie, så er den mest interessante del af *The Plan* en sidehistorie om en Simon-model, der som del af sin dækoperation har giftet sig med en kvinde. Han er i midlertid blevet oprigtigt forelsket i hende, taget hendes datter til sig som var hun hans egen, og er nu i tvivl om hvor hans loyalitet skal ligge – hos Cylonerne eller hos hans familie.

Er man *Battlestar*-fan, er *The Plan* klart værd at se. Det er tydeligt, at den er et PS til serien, men den formår stadig at underholde og vække eftertanke. Men vent til du har set serien færdig, ellers er den både umulig at følge med i, og fyldt med kæmpe spoilere.

7/10

Re-release Vi anmelder Blu-ray-versionen af en ældre film...



Ringenes Herre

Udgiver SONY PICTURES
Instruktør PETER JACKSON
Genre EVENTYR
Premiere UDE NU
Tekst ANDERS LYNGGAARD ISAKSEN

TOLKIENS historie om ringen og de gode mod den onde er ganske sikkert kendt for de fleste. Hvis ikke fra bøgerne, så fra filmene, der opnåede kæmpe succes. Selv om kvaliteten på DVD'erne var fremragende, var det ikke High Definition. Og de store slag og smukke landskaber ville da om noget være fantastiske at se i højeste kvalitet. Desværre følger nu et kæmpe MEN, eller rettere end hel del af dem.

Det første men har med kvaliteten at gøre. Faktisk er *Ringenes Herre* på BD ikke synderligt pænere end DVD udgaven. Mange steder direkte

uskarp, andre steder blot pinagtigt dårligt opskaleret. Som om det ikke var nok, er det ikke engang de udvidede udgaver, vi har med at gøre. Bestemt er det fremragende film, men derfor behøver man ikke smide penge ud af vinduet på et nærmest identisk, men alligevel væsentligt dyrere produkt. Karakteren på denne side dækker filmoplevelsen, der dog også her er tyndere end på de senere DVD-udgivelser. Vores bedste råd? Vent til de uundgåelige opgraderinger og hold ved din DVD.

7/10

MUSIK



Mondo Cane

Mike Patton viser atter engang, at han er mere end Faith No More

Mike Patton

Genre **ALTERNATIV**
Premiere UDE NU
Tekst PHILIP GYDE POULSEN

Mike Patton har altid været vidunderlig. Hans tekniske kunnen og evige underholdning giver ham topkarakterer i min musikalske håndbog. Denne plade har været længe under opsejling. Rigtig længe, men nu er den her endelig, og Mike Patton har endnu engang indfriet de høje forventninger.

Dette projekt er en kulmination af et årtis ideer kommet fra Mike Patton's tid i Italien. Udover at engagere sig selv i den italienske kultur og det italienske sprog, gik manden i kast med landets musikalske katalog. Ikke moderne musik, men tidligere pop- og folkesange fra 1950'erne.

Pladen er et gennemgående stykke nostalgi. Orkesteret og koret er skarpe

og Mike Patton er et talent uden sidestykke. Pladen føles som en ældre plade. Ligesom når du finder vinylerne frem, giver denne plade dig et historisk vingesus, og det er fuldstændig ulig noget andet. Patton's dynamiske vokal og rækkevide når helt ind under huden, og det virker på den ene side legende let, og på den anden side, som om ingen anden kunne gøre noget lignende.

Det kan være svært at overbevise folk om at gå ud og bruge penge på noget de aldrig har hørt før, men du burde i så fald finde Urlo Negro på youtube, og spille den så højt du kan.

Hvis dette ikke kan overbevise, så er der ingen grund til at bruge dine sparepenge. Men hvis du, ligesom mig, er ganske imponeret, så kan hele albummet med ro i sindet købes. Så meget som

man nyder vokalen, så er musikken oftest i fokus, og det er simpelthen vidunderligt. Den 42-årige vokalekvilibrist har for længst lært os at forvente det uventede, og Mondo Cane er således første nyt fra manden siden Faith No More-gendannelsen sidste år. Med en vidunderlig charme og en coolness lig Frank Sinatra tager Mike Patton os med på en smuk musikalsk rejse. Det er ikke for alle. Det kan man ligeså godt indstille sig på, og hvis din musikalske præferencer ligger dybt placeret hos The Voice, er du nok fortabt.

Hvis man er træt af de gamle drenge, som Dean Martin eller Frank Sinatra, og vil prøve sig frem med en romantisk aften med damen, så er god mad, rødvin og Mondo Cane et glimrende valg.

9/10



Keane

Genre **ROCK**
Premiere UDE NU
Tekst PHILIP GYDE POULSEN

Night Train lyder som en plade bandet havde brug for at skabe, for at få musikalske frustrationer ud af systemet. Det er slut med de store ballader, og det virker som om Keane endelig bare har det sjovt. Uden at give for meget væk, er resultatet af Keanes nye album en kærvkommen blanding. Med inspiration hentet fra forskellige genrer, der spænder fra 80'ernes farvefyldte elektroniske pop, til energisk akustisk rock. At følge op på Perfect Symmetry kan i mine øjne være svært, da det er en super lækker plade, men det er tydeligt at Keane er et band i konstant bevægelse. Det er med højt humør og store armbevægelser at Tom Chaplin, Tim Rice Oxley og Richard Hughes endnu engang formår at holde deres musiske kvaliteter intakte. De lyder som alt andet, men er alligevel helt deres egne, og det er et flot resultat. Det er dog forunderligt hvorfor det kun er blevet til en EP, da en hel plade af denne kvalitet havde givet mig øregangseufori. Men det er også det eneste minus, jeg kan komme i tanke om. 9/10



Boil

Genre **HEAVY**
Premiere UDE NU
Tekst PHILIP GYDE POULSEN

Danske Boil er på banen med deres andet album A New Decay der på mange måder vil vise bandets talent for at skabe fængende og melodisk hård rock på internationalt niveau. Tilbage i 2004 var samlingspunktet for de fem drenge at fusionere genrer som metal, grunge og progressiv rock, og dette mærker man allerede fra første udspil på den nye plade. De forskellige genrer bliver fint mikset sammen, selvom metaldelen stadig står som altoverskyggende pondus. Boil er i den grad et vespillende band. Med mange gode melodier og hooks har de efterhånden gjort et navn ud af sig selv, og det er fantastisk dejligt at se et dansk metalband som ikke forfalder til "Jo højere, des bedre" filosofien. Boil er i konstant bevægelse. Pladen mangler en smule den røde tråd, som man simpelthen er nødsaget til at levere, hvis man skal helt til tops, men samtidig er de ikke til at definere, og det giver bandet en stor kompleksitet. Leder du efter dansk metal som vil skille sig fra mængden, så få fingeren ud og anskaf dig A New Decay. 8/10



Kick-Ass Soundtrack

Genre **BLANDET**
Premiere UDE NU
Tekst PHILIP GYDE POULSEN

Hvor filmen Kick-Ass allerede har fået en kæmpe fanskare, er det nu tid til det obligatoriske soundtrack. The Prodigy prøver på bedst mulig vis at personificere hvilken type film Kick-Ass prøver at være: Et eller andet sted mellem retro old-school superheltefilm blandet med moderne og stilistisk vold. Det fungerer! Stand Up er et fantastisk godt eksempel på to verdener der kolliderer og slår gnister. Desværre, er resten af albummet ikke af samme kvalitet.

Første halvdel af albummet er spækket med flamboyant europop og dansevenlige beats, hvorefter anden halvdel fuldstændig fjerner fokus fra før, og alt hvad der tidligere er blevet etableret, bliver skudt i sænk af en helt anden type lyd. Det er fint nok at blande genrer. Det er trods alt et soundtrack, men den røde tråd mangler, hvis det skal nydes som selvstændigt album uden relation til filmen. At John Murphys forrygende nummer som også findes i 28 Weeks Later helt er udeladt, gør at skiven kun lige når op på godkendt. 5/10



Crystal Castles

Genre **SYNTHPOP**
Premiere UDE NU
Tekst PHILIP GYDE POULSEN

Der har altid været en masse hype omkring Toronto-duoen Crystal Castles, der ikkædt moderigtige briller og tekstiler har bidraget til et fornuftigt stilskifte i en efterhånden nedslidt og udskældt ravecene. Crystal Castles har med albummet af samme navn, endnu engang formået, på glimrende og dansevenlige vis at indarbejde både fuldstændig ren og nærmest klinisk musikalitet og møgbeskidte og småstøjende indfald der rammer trommehinden med uventet slagkraft.

Crystal Castles er en gruppe der lever på kanten. De er konstant pulserende, og søger altid nye udfordringer i deres musikalske udtryk. De er dog bedst, når de nær kanten, men ikke går længere. Når Glass' vokal udkrænger sig som tusind pinte sjæle over Ethan Kath's underspillede produktioner. Det sker bl.a. på Baptism og Empathy som begge må være et par af pladens absolut bedste sange. Albummet, som måske ikke er perfekt, er i det mindste en forbedring over debutten som helhed. Stærkt gået. 8/10

"ALAN WAKE ER ET TIDLIGT BUD PÅ ÅRETS BEDSTE SPIL"

- TIME TECHLAND BLOG

"NERVEPIRRENDE, STEMNINGSFYLDT
OG PRAGTFULDT"
- IGN

"ALAN WAKE ER EN HISTORIE DER
IKKE KAN UNDGÅ AT FANGE DIG"
- ESPN.COM

"... EN TRYLLEBINDENDE HANDLING"
- COMPLEX

ALAN WAKE®

I BUTIKKERNE 14. MAJ 2010

FONA

Bilka
TANK STORT, BETAL SHÅR



expert

wupti.com

16
www.pegi.info

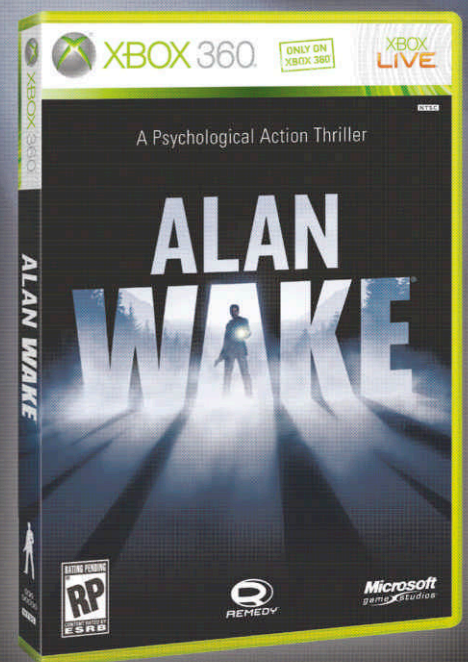
ONLY ON
XBOX 360

XBOX
LIVE

© 2010 Microsoft Corporation. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Alan Wake and Remedy registered trademarks and logos are property of Remedy Entertainment Ltd.

Microsoft
game studios

REMEDY



Jump in.

XBOX 360

Vind PlayStation 3!

Mal din egen ModNation Racer! Gamereactor giver kreative læsere chancen for at vinde!



**DESIGN OG
VIND EN PS3**

1. præmien PlayStation 3

Sonys krafthus af en spillemaskine kan blive din. Masser af eksklusive spiltitler og muligheden for at afspille Blu-Ray. Jo tak.

2. og 3. præmie ModNation Racers

Racing-spillenes svar på Little Big Planet er ankommet. Her kan du lave dine egne baner og dele dem med verden. Vær kreativ og ræs dine kreationer tynde bagefter.

Ekstra præmie ModNation Racers

Deltager du ikke i konkurrencen, kan du på Gamereactor.dk stemme på den kreation du synes bedst om. Blandt afstemningerne trækker vi lod om endnu et spil.

Sådan gør du: Design og vind

Send kuponen herunder, eller læs mere på Gamereactor.dk. 50 udtrukne deltagere modtager en ModNation figur med posten. Den bedst udsmykkede figur vinder en PS3.



Sæt kryds ved det korrekte svar:

Hvad er ModNation Racers?

Et racer-spil Et skydespil En film

Kan man lave sine egne baner i spillet?

Ja Nej

Hvem udgiver ModNation Racers?

Sega Sony Microsoft

Motivering:

Skriv med maksimum 15 ord hvorfor lige netop du bør deltage i denne konkurrence:

.....

.....

.....

.....

Dit navn & adresse:

Du kan naturligvis deltage i lodtrækningen på gamereactor.dk, så slipper du for at klippe i bladet. Hurra!

Navn:

Adresse:

Postnummer & by:

Telefonnummer:

Klip kuponen ud, læg den i en kuvert og skriv "ModNation" på kuverten. Eller endnu smartere: sus forbi Gamereactor.dk og deltag i konkurrencen lige der, uden at skulle klippe i bladet. Kuponen kan sendes til: Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf., 2900 Hellerup.

Vind mere www.gamereactor.dk



ModNation RACERS™

TAKE YOUR IMAGINATION
FOR A SPIN



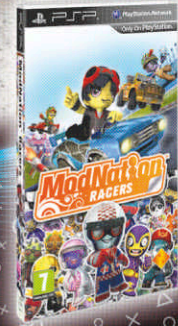
THE GAME IS JUST THE START.

Start med at forestille dig... ja, faktisk hvad som helst. Skab din karakter og din kart og begynd at køre ræs på tusindvis af baner lavet af andre spillere verden over. Hvorfor ikke prøve at lave en bane selv, der udfordrer tyngdekraften og hvor missilerne flyver om ørerne?

modnation.com



PlayStation®



SONY
make.believe

"BURNOUT ON STEROIDS"
GAMEREACTOR



**TRIGGER
THE ACTION**

RELEASE I-BEAM



"BLOCKBUSTER"
OFFICIAL XBOX MAGAZINE



BEST RACING GAME

FROM BLACK ROCK STUDIO, THE CREATORS OF PURE

IN STORES
21.5.10

**SPLIT/SECOND
VELOCITY**



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



© Disney. "PlayStation", "PS3" and "Xbox" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.