

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

GRATIS
MAGASIN

August 2010
Nummer 110

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk

Zelda

MASSIV ARTIKEL

Stor artikel om Nintendos fantastiske eventyrserie

Dirt 3
Rock Band 3
Starcraft 2
Enslaved

HÅND
HOLDT

VI GUIDER
DIG RUNDT
I JUNGLEN
AF SPIL TIL
APPLES
IPHONE OG
IPOD TOUCH

20 spil du bør prøve

Mafia 2

STOR ANMELDELSE

Knaldhårde gangstermafiosøer i en af årets mest ventede efterfølgere

*
VAN
QUISH
RAGE
GEARS
OF
WAR 3

Eksklusive indblik

NY XBOX 360
KINECT
NINTENDO 3DS
FREMTIDENS
UNDERHOLDNING



16TM
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



STARCRRAFT®

WINGS OF LIBERTY™



www.STARCRRAFT2.COM

I BUTIKKERNE DEN 27 JULI

Lee West, Chefredaktør



De gode små og onde store

I dette nummer af Gamereactor kan du læse om spil fra mange af de små uafhængige spillere, de såkaldte Indie-udviklere.

Det er blevet populært blandt nogle spilljournalister at udråbe Indie-spil til spilbranchens redning, og det lyder også ganske besnærende.

Det er nemlig sådan en smuk (og skal vi ikke indrømme det, også lidt naiv) tanke. Som om det i samme øjeblik, der produceres noget fra et lille uafhængigt firma, er ensbetydende med et slaraffenland af gode ideer og idealistiske, nytænkende visioner uden øje for indtjening.

Sandheden er dog, at der er langt imellem guldkornene, og at Indie-udviklere på nøjagtig samme måde som "de store" ofte forfalder til at ride med på modeluner i jagten på den hurtige indtjening.

Ikke desto mindre har vi et rigtig godt eksempel på et yderst vellykket produkt i dette nummer af Gamereactor. Playdead leverer en lidt anderledes oplevelse i form af det sort/hvide spil Limbo.

Playdead er dog ikke den eneste uafhængige udvikler, som vi skriver om i Gamereactor. En af de største Indie-portaler, vi har i dag, er faktisk Apples iTunes. Her kan man som udvikler med en begrænset startkapital få sit spil udgivet ganske smertefrit. Så selvom der står et stor firma bag servicen, er den fyldt op af "de små uafhængige". Derfor har vi også taget fat på nogle gode spil-eksempler fra Apples service.

Udover de små kan vi også tilbyde en stor artikel om en af spilbranchens sværøgere, nemlig Nintendos Link.

Jeg håber, at du nyder at læse med i Gamereactor 110. God fornøjelse.

INDHOLD

Gamereactor nummer 110

Efteråret og det omskiftelige vejr nærmer sig, det er snart tid til at spille indendøre med god samvittighed...



Zelda

Det har været en lang rejse for Link. Årene er gået og der er blevet fortalt mange historier om Nintendos hovedperson i Zelda-spillene. Vi tager et tilbageblik på de mange eventyr...



Limbo

Sort/hvid, et minimalistisk udtryk, umærkelige lyde og et ganske specielt eventyr om en lille drengs strabadser...



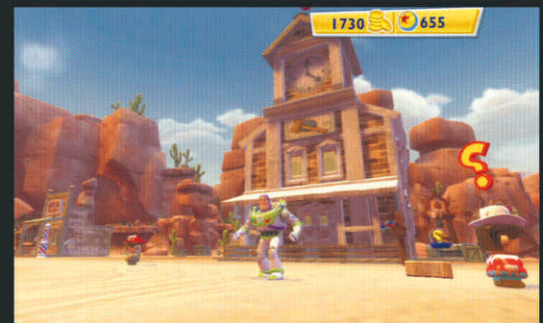
Starcraft II: Wings of Liberty

Efter tolv års ventetid er Blizzard endelig tilbage med en af verdens mest ventede efterfølgere. Læs Michaels vurdering her...



Vanquish

Rasmus prøvespiller Sega og Platinum Games' svar på Gears. Læs med her hvordan det går med den japanske udgave...



Toy Story 3

Et licensspil, der ikke kun er for børn, og som vil fornoje alle aldre. Læs Carstens anmeldelse af sandkassespillet her...

Forhåndskig

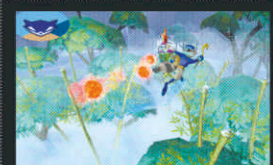
Vanquish
Street Fighter X Tekken
Harry Potter and the Deathly Hallows Enslaved
... og mange flere

Anmeldelser

Need For Speed: World
Xenome
Mafia 2
Star Wars: Battle for Hoth
Archetype
... og mange flere



Need for Speed: World
Mikrotransaktioner og gaderæs...



Sly Collection
Sly bliver opdateret til HD og PS3...

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
Annancer Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.dk) 45 88 76 00
Skribenter
Nikolaj Kürstein Jepsen
Michael Kamp Jensen
Emil Ryttergaard
Kristian Redhead Ahm
Carsten Odgaard
Lasse Borg
Troels Pleimert
Bo Nørgaard

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 Sverige
Petter Hegevall, Jonas Mäki, Jonas Elfving, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson m.fl.
Gamereactor Norge
Kristian Nymoen, Daniel Guanio, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly m.fl.
Gamereactor EU
Steve Hogarty, Bengt Lemne, Petter Mårtensson m.fl.

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, alle de seneste previews samt masser af trailere på GRTV.

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 AUGUST 2010



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

DYT DYT, SKA' VI BYT' ? **Er byttebranchen skadelig?**

Vi tager et nærmere kig på en ordning, der efterhånden er blevet synonym med flere af de "ægte" spilbutikker, nemlig byt-til-nyt. Læs artiklen og de mange holdninger på sitet.

MASSER OM STARCRAFT II **Lanceringsinterview**

I dette nummer af Gamereactor kan du læse udpluk af vores store interview omkring Starcraft II: Wings of Liberty. Hvis du vil læse hele interviewet i dets fulde længde, kan du finde det på gamereactor.dk

GODE OG DÅRLIGE LICENSSPIL

Vi kender det allesammen: trygheden ved noget velkendt. Men en kendt licens er ofte ensbetydende med et halvkedeligt produkt. Vi har kigget nærmere på spiludgaverne og fundet 10 licenspil der holder, og 10 som er sikre hovedpinefremkaldere.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS **Anmeldelsen**

Som det engang imellem går, modtog vi ikke spillet rettidigt. Og med gutterne fra IO på ferie var gode dyr rådne, og den måtte ryge direkte til nettet. Derfor kan du ganske sikkert læse anmeldelsen af det danske spil med de to psykopater på

Gamereactor.dk lige omkring... nu. **MUSIK-ANMELDELSER** **De nyeste udgivelser**

Du kan flere gange i ugen læse alt om det nyeste pop, rock eller noget helt tredje. Tjek vores store musiksektion på Gamereactor.dk

VI ELSKER LISTER **Læs med på temaside**

Er du pjattet med lister, eller mangler du bare inspiration, så er det bare at suse forbi Gamereactor.dk og vores temaside. Her kan du finde listen med de dyreste spil, den bedste billedkvalitet, gode rollespil til iPhone, 10 bud på fede PSP-titler og meget mere.

RETRO-ARTIKLER **Nød du vores Zelda-artikel?**

Hvis du vil læse mere om spillens historie, de klassiske spilfigurer eller andre retroartikler, så drøn forbi vores artikelsektion på Gamereactor.dk.

FILM-ANMELDELSER **Både DVD og Blu-Ray**

Vi anmelder de nyeste film, både på DVD og Blu-Ray. Du kan også læse om ekstramaterialet på BD-skiverne.

KONKURRENCER **Vind film, spil og meget mere**

Deltag på gamereactor.dk eller surf forbi

Kommende GRTV-programmer som du bør se

GAMESCOM **Tilbage til Tyskland**

Knap er vi hjemvendte fra det stressende virvar på E3-messen i Los Angeles, før vi vender snuderne mod Gamescom i Tyskland. Hele GRTV-holdet tager i midten af august afsted for at mødes med en lang række udviklere. Naturligvis har vi kameraerne med i rygsækken, og i år følger Rasmus med for at levere masser af artikler til Gamereactor.dk. Om vi snupper en bratwurst med en af de små indie-udviklere, eller skruer den alvorlige mine på med slipsedrengene, kan du se det på GRTV. Vi har booket tid til interviews med alle fra de helt store til de ganske små. Så hold øje med Gamereactor.dk i anden halvdel af august, her ser vi frem til at dele de seriøse og de gale indslag med dig.

STARCRAFT II **Mere fra efterfølgeren**

Endelig er 12 års ventetid ovre. Hvis du ikke kan få nok af Starcraft, Battle.net og Blizzard, så er tørsten efter mere Starcraft næppe slukket - selv efter at have læst vores interview og anmeldelse i dette nummer.

Naturligvis har vi længere interviews og en snak om Starcraft II: Wings of Liberty med Rasmus og Petter Mårtensson som værter.

NINTENDO 3DS **Den magiske maskine**

Nintendo fremviste deres nye håndholdte 3D-maskine på dette års E3. I starten af august måned modtog vores engelske redaktør Steve Hogarty maskinen. Se vores testvideo og hør alt om den nye hardware på vores GRTV-sider.

GRTV NEWS **De vigtigste spilnyheder**

Hver dag kan du se de nyeste GRTV-trailere på gamereactor.dk, og en gang i ugen kan du snuppe sammendraget af de vigtigste spilbegivenheder på GRTV News.

WORLD OF WARCRAFT **Beta-test af Cataclysm**

Vi var sikret plads i beta-testen af WoW-udvidelsen Cataclysm, og bragte naturligvis masser af video fra vores oplevelser.

NY XBOX 360 **Så kom den endelig**

Microsofts opdaterede deres Xbox med større harddisk, bedre koling, trådløs internet-forbindelse og et slankere design. Naturligvis var vi på pletten og filmede udpakningen mens vi berettede alt om den nye Xbox 360-hardware. Du kan stadig finde videoerne på vores hjemmeside.



'CLASSY, EPIC, LUSH, DETAILED, BELIEVABLE' - PC ZONE

'I'VE LITTLE DOUBT THAT THIS WILL BE ONE OF THE HIGHLIGHTS OF 2010' - VIDEOGAMER.COM

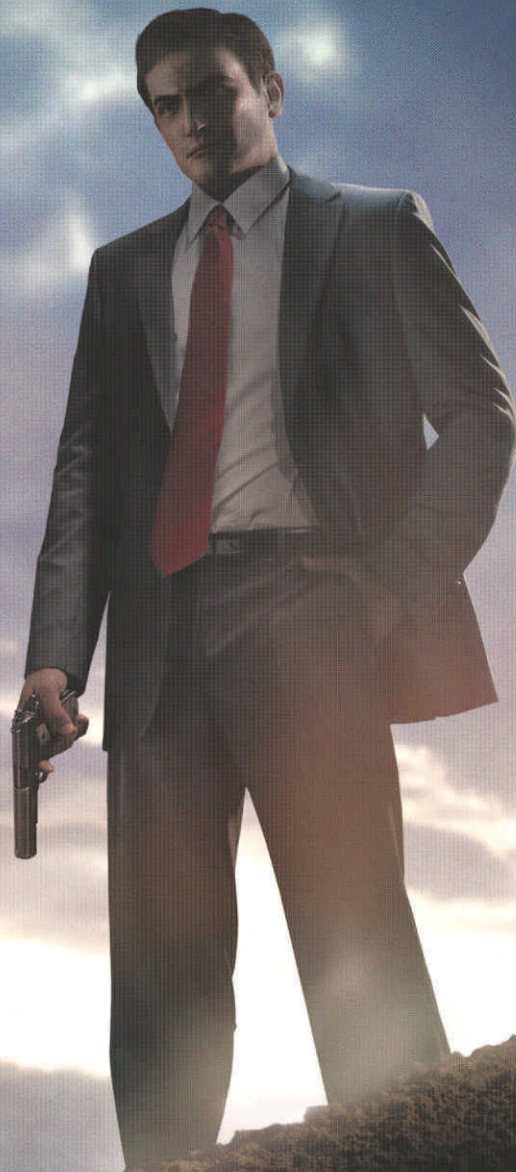
'AMBITIOUS, STYLISH AND LOVINGLY CRAFTED' - PSM3



18TM
www.pegi.info

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA and PhysX are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

PhysX[®]
by NVIDIA



MAFIA II

27TH AUGUST 2010

FOLLOW US ON:  WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME  WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME DEMO AVAILABLE AUG. 10 AT MAFIA2GAME.COM



PS3
PlayStation.3



XBOX 360

XBOX
LIVE





Selvom 3D lige nu er hottere end nogensinde, er det ikke nogen nyt. Nintendo har eksperimenteret med 3D tidligere, da de for knap 20 år siden udgav Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally, som skulle spilles med elektroniske 3D-briller. I 1995 kom Virtual Boy, en forvokset skibrille med indbygget spillemaskine og to skærme, der kunne vise ægte 3D. Og Gamecube-spillet Luigi's Mansion var oprindeligt tiltænkt at køre i stereoskopisk 3D, men den ide blev droppet. Men med Nintendo 3DS mener Nintendo at den rette tid er kommet, og at man endelig har fundet frem til lige præcis den teknologi, der skal gøre 3D tilgængeligt for alle.

3DS

1 En 3D-skærm foroven

Den største revolution ved 3DS er, at den kan vise billeder i 3D uden brug af briller - det lyder som Voodoo. De er vinklet så hvert øje kun ser billedet fra én skærm, og så gør hjernen resten af arbejdet. Gamereactor har prøvet 3DS ved flere lejligheder, og kan fortælle at det virker fremragende.

2 Bagudkompatibilitet

Nintendo 3DS er bagudkompatibel med både Nintendo DS og DSi, så den nye maskine gør ikke din gamle spilsamling forældet. DS-spil kommer dog ikke til at være i 3D.

3 Se film i 3D

Nintendo har lavet aftaler med de største filmselskaber om at udgive 3D-film til maskinen, heriblandt Disney og Warner. Både Avatar og Pixars film forventes derfor at komme i 3D på 3DS.

4 Ny styrepind

Til forskel fra Nintendo DS har 3DS en analog styrepind. Eller, det er faktisk en flade. Nintendo kalder den Slide Pad. Slide Pad'en er overraskende præcis og fintfølelse, og vi har ikke haft problemer med at fingeren gled.

5 Masser af kræfter

Grafikken i de spil, vi har set, er på Wii-niveau, hvilket er særdeles imponerende for en konsol, der kan være i baglommen.

6 Tag billeder i 3D

Nintendo 3DS er udstyret med ikke bare ét, men to kameraer på forsiden. Det betyder at den kan tage billeder i 3D. Så vidt vi ved er 3DS det første stykke forbrugerelektronik, der har den egenskab.

7 Planlagt premiere

Nintendo afslører deres udgivelsesplaner sidst i september, men de har lovet at 3DS vil være i handlen i marts måned. Prisen skydes til at blive mellem 2000 og 2500 kroner.

3DS Nintendo tror på tre dimensioner

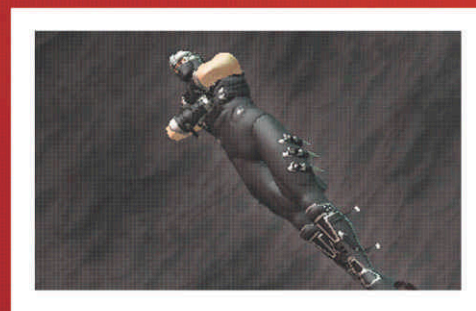
Der havde floreret rygter om en ny Nintendo DS længe, og på E3-messen i juni fremviste Nintendo deres bærbare 3D-maskine som imponerede de fremmødte. En simpel teknik der næsten virker magisk, når man ser 3D uden 3D-briller...



Kid Icarus: Uprising

Spiltype Action Udvikler Project Sora

Nintendos største 3DS-titel på E3 var Kid Icarus: Uprising. Englen Pit er tilbage, og dukkede op på pressekonferencen for at sige undskyld for den lange ventetid – det er 20 år siden det sidste Kid Icarus-spil er udkommet. Som sædvanligt er det den onde Medusa, der er fjenden, men Pit har fået vinger af Palutena, og kan dermed flyve allerede fra starten af spillet. Kid Icarus: Uprising bliver et rigtigt actionbrag, og en af grundene til at Nintendo valgte Kid Icarus til at demonstrere 3DS var, at de ville vise hvor let og elegant man kan undvige hober af våben, ildkugler, laserstråler og andre ting, der kastes mod en, når man kan se i tre dimensioner. Det, der før virkede umuligt og utydeligt går nu let som en dans. Ud fra det Gamereactor har set af spillet, lover Kid Icarus: Uprising rigtig godt.



Dead or Alive 3D

Spiltype Fighting Udvikler Team Ninja

Tecmos kurvede karatetoser er tilbage for at dele tredimensionelle stryg ud på 3DS i det, der bliver seriens bærbare debut. Team Ninja lover rasende flot grafik.



Mario Kart 3DS

Spiltype Racing Udvikler Nintendo

Intet Nintendo-format uden et Mario Kart, og 3DS er ingen undtagelse. Gamereactor har set en demo af spillet, der gør klog og smart brug af 3D-effekten, så man for alvor mærker suset.



Ridge Racer

Spiltype Racing Udvikler Namco

Vi ved ikke meget om Ridge Racer til 3DS, udover at det bliver et miks mellem flere forskellige PSP-spil, forbedret grafik, en del nye biler og naturligvis med samme herlige langsider.



Paper Mario 3DS

Spiltype Roleespil Udvikler Nintendo

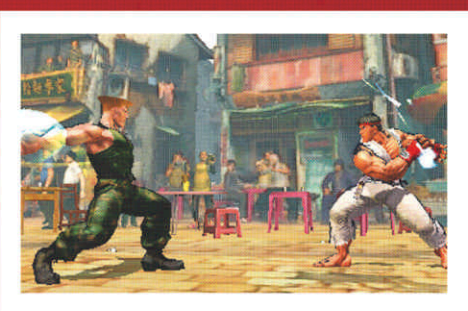
Den pandekage-flade, sprite-baserede spilverden i Paper Mario får en tredje dimension i Paper Mario 3DS, hvilket får det til at se endnu sjovere og mere indbydende ud end nogensinde før.



Star Fox 64 3D

Spiltype Action Udvikler Nintendo

Nintendo laver et remake af det klassiske Lylat Wars/Star Fox til 3DS, hvor man har genlavet grafikken fra bunden, og desuden proppet spillet fuld af 3D-effekter der forhåbentlig vil fornoje.



Super Street Fighter IV 3D Edition

Spiltype Fighting Udvikler Capcom

Gameplayet er det samme som på de store konsoller, men grafikken i Super Street Fighter IV får en ekstra dimension, når spillet indtager 3DS. Ryus kæberaslere i 3D? Street Fighter bliver aldrig det samme.

KINECT

1 Mindre Xbox 360

Microsoft sendte Xbox 360 S i handlen i sidste måned. En blanksort, mindre og næsten lydløs Xbox 360-maskine med bedre byggekvalitet, 250 gigabyte stor harddisk og indbygget trådløst netkort. Kinect virker med alle Xbox 360-maskiner, men med den nye S-model sparer man et strømkabel.

2 Den lille sorte

Kinect forvandler din krop til en controller, så dine bevægelser styrer spillet. Der kræves intet ekstra tilbehør eller knapper, og man kan for eksempel strække armene ud foran sig for at styre en bil, strække sig efter bolde for at redde straffespark, eller danse for at få sin figur på skærmen til at gøre det samme.

3 Hvornår kommer den?

Kinect kommer i handlen i USA den 4. november. Og vi forventer den omkring samme tid herhjemme. Prisen bliver kr. 1199, og så får man spillet Kinect Adventures med i pakken.

4 En lille motor

Kinect kan selv se hvem der spiller, og hvor de står, og ved hjælp af en lille indbygget motor kan udstyret sørge for selv for at pege sig i den rigtige retning. Ganske smart.

5 Indbygget mikrofon

Det kræver ikke noget headset at spille på Xbox Live med Kinect, der i stedet har indbygget mikrofon, som genkender stemmer og filtrerer baggrundstøj væk. Man kan endda styre Xbox 360-menuerne med sin stemme.

6 Spil flere

Man skal kun bruge én Kinect, selvom man er flere, der spiller. Kameraet kan identificere individuelle personer samtidigt, når man spiller multiplayer.

7 Ekstremt følsomt

Kameraet består delvist af militær teknologi, og er ekstremt følsomt. Det kan for eksempel genkende ansigtsudtryk, og ved derfor om du er glad eller sur når du spiller, hvilket blandt andet kan bruges i rollespil.



Microsofts nye satsning

Selvom det går godt for Xbox 360, så måtte Microsoft alligevel se sig overhalet af Nintendo. Wiis kæmpe-succes kom bag på mange, men forbrugerne vil tilsyneladende have bevægelsesfølsomme spil. Den vogn ville Microsoft også med på, og derfor købte de PrimeSenses bevægelsesteknologi, som blandt andet det israelske forsvar tidligere har brugt. Konceptet blev første gang vist frem på sidste års E3, og den nye enhed kan både genkende kroppe, ansigter og endda fingerbevægelser. Kinect gik længe under arbejdsnavnet Natal, men under dette års E3-blev enheden endelig døbt Kinect. Enheden udkommer til efteråret.



XBOX 360

Kinect

Microsofts bevægelsesfølsomme

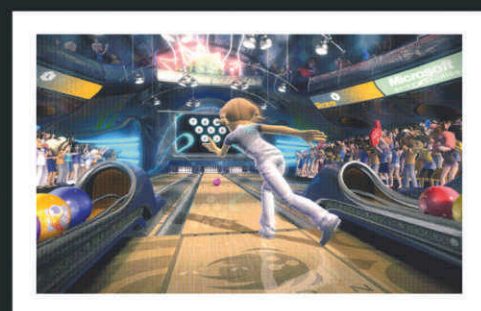
Med det kommende superkamera Kinect forvandler Microsoft dig til en controller, og du kan dermed styre Xbox 360-spillene med hele din krop...



Dance Central

Spiltype Musik Premiere November

Udviklerne bag Rock Band-spillene og grundlæggerne af Guitar Hero-serien sadler om. Instrumenterne er skiftet ud med dansesko. Samlet kommer Dance Central til at indeholde over 600 danse-moves. Listen over kunstnere, der leverer musik, tæller blandt andet Lady Gaga, Beastie Boys og Snoop Dog. Du får information om hvilke dansebevægelser, du skal lave, gennem ikoner og din avatar, og så er det ellers op til dig at bøje, dreje og vride kroppen i takt for at brillere som danser (eller danserinde). En temmelig enig Gamereactor-redaktion mente, at Dance Central var det mest overbevisende Kinect-spil på E3-messen. Man kommer til at svede, man har det sjovt, og man lærer rent faktisk at danse.



Kinect Sports

Spiltype Sport Premiere November

I Microsofts eget modsvar til Wii Sports kan man dyste i otte sportsgrene, heriblandt bordtennis, fodbold, bowling og typiske atletikvarianter som spurt og længdespring.



Kinectimals

Spiltype Party Premiere November

Med Kinectimals kan du interagere med virtuelle dyr, på en måde der får Nintendogs til at se sølle ud. Der kan vælges mellem fem kattedyr, og det skal nok blive et sikkert hit hos de yngste.



Forza Motorsport

Spiltype Racing Premiere 2011

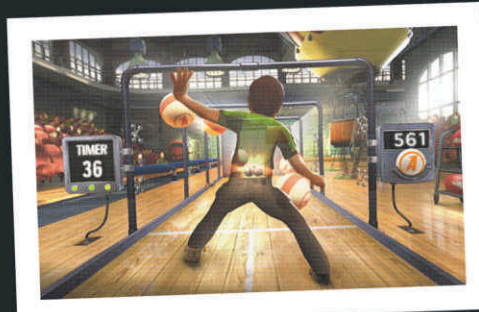
Microsoft har også fremvist en demo af Forza Motorsport, der styres med Kinect. Om det ender i en Forza Motorsport 4 er endnu ikke bekræftet, men man har da love at håbe.



Kinect Joyride

Spiltype Racing Premiere November

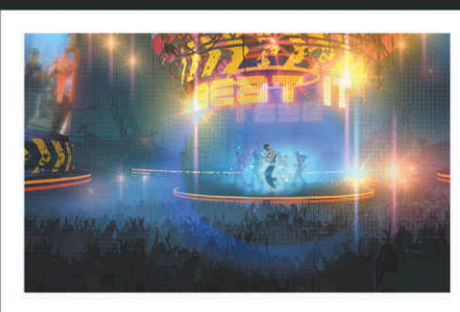
I det Mario Kart-lignende Joyride skal man ikke kun køre om kap, men også at køre sammen for at klare diverse udfordringer. Og så er der gode muligheder for at bygge sine egne biler.



Kinect Adventures

Spiltype Party Premiere November

Kinect Adventures er det spil, der hører gratis med i Kinect-pakken. Et party-spil hvor man bruger kroppen til at undgå fælder, styre gummibåde og slynge sig i laner...



Michael Jackson: The Experience

Spiltype Musik Premiere November

I det kommende Michael Jackson: The Experience kan man både danse alle popkongens moves, og også synge med takket være Kinects indbyggede mikrofon.

**TYVE
BUD**

20 spilperler du bør prøve på din iPhone

Udbuddet på **Appstore** vokser dagligt. Vi byder på **20 gode bud** hvis du vil underholdes. Du kan læse mange flere lister på gamereactor.dk

ARCADE



AirAttack 8/10
6 kroner / Art in Games
Solid arcade-skyder med vilde bossere og god grafik



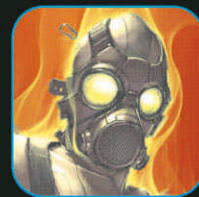
Siberian 8/10
6 kroner / Gameloft
Hektisk skyder, gal kugleregn og god styring



Chaos Rings 9/10
79 kroner / Square Enix
Square Enix leverer skønne turbaseerede kampe



Ravensword 8/10
24 kroner / Chillingo
Vestlig rollespilsstemning i bedste Oblivion-stil



Xenome 7/10
48 kroner / Nine Pound Studios
Ambitiøst projekt med en stor verden og nok loot

ROLLESPIL



Pocket Legends 9/10
Gratis / Spacetime Studios, LLC
Godt online-MMO på iPhone, konge på iPad



Archetype 8/10
18 kroner / Villian LLC
Det perfekte online-skydespil med en lækker styring



Nova 8/10
38 kroner / Gameloft
Halo-klon med gode lokationer og variation



EXO-Planet 8/10
18 kroner / SGN
Sving, skyd og hop imod andre spillere online



Avatar 9/10
30 kroner / Gameloft
En god overraskelse på iPhone - en klassiker

ACTION



Grokion 8/10
6 kroner / Dodo Domination
Knaldhårdt hopperi med klare linjer til Metroid



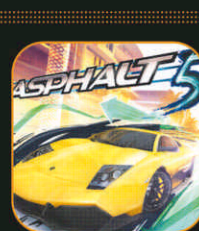
Pix 'N Love Rush 7/10
6 kroner / Bulkypix
Skyd og hop igennem dine retro-minder



Soosiz 8/10
12 kroner / Ville Mäkynen
Trods tyngdekraften og hyg dig i det herlige spil



Real Racing 9/10
30 kroner / Ndware PTY
En racingsimulator i din lomme? Vørsågod!



Asphalt 5 8/10
30 kroner / Gameloft
Herlig mandehormende Burnout-kopi med fart på

PLATFORM

RACING



Need for Speed: Shift 7/10
49 kroner / EA
Detaljeret gaderæs



Aqua Moto Racing 7/10
12 kroner / Resolution Interactive
Wave Race i din lomme



Prisoner 84 7/10
18 kroner / Gaz West
Godt gys, stemningsfuld lyd og fine puzzles



Zombie Infection 8/10
30 kroner / Gameloft
Resident Evil 5-kopi i håndholdt udgave



Soul 7/10
12 kroner / Kydos Studio
Stilistisk og uhyggelig med minimale virkemidler

EVENTYR/GYS



Dobbelt så mange biler, sne og Youtube. Velkommen til Dirt 3.



Mere beskidt ræs i Dirt 3

Codemasters vender tilbage med Dirt, denne gang med **masser af nye tiltag** og køreture i frostgrader

PlayStation 3, Xbox 360, PC / 2010

Vi var en del, der forventede at Codemasters ville fremvise Grid 2 før de begyndte snakken om et tredje Dirt-spil. Vi tog fejl. For Dirt 2 solgte godt, og havde karaktererne verden over til at det var velfortjent. Derfor er det nu allerede tid til at snakke om endnu et grusmonster fra Codemasters. Codemasters har lyttet til fans og skimmet hundredevis af anmeldelser, for at se hvad det var vi virkelig ønskede os. Planen er at tredoble mængden af baner i Dirt 3 i forhold til forgængeren. Men ikke kun det. Sne bliver nu også en del af spillet - om det er Aspen eller Norge, for første gang i spilseriens historie kommer du til at kunne køre din bil igennem superlækre snelandskaber. Drift-events, combo-point og mulighed for med et enkelt knaptryk at smide sin video op på Youtube, skal nok tilføje endnu en dimension



til spillet. Om ikke andet er det nyheder der får os til at glæde os endnu mere. Dirt 3 kommer til at indeholde dobbelt så mange biler (både nye og klassiske) som Dirt 2, og antallet af baner i forhold til toeren er solidt, med omkring 100 baner modsat forgængerens 41.

Fik vi nævnt, at vi glæder os?





**JEG HAR STADIG
DEN FØRSTE
EN SIDE LANGE
SYNOPSIS AF
STARCRAFT II**

INTERVIEW

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

At genskabe en succes

Vi mødtes med Starcraft II production director Chris Sigaty få timer inden Starcraft II: Wings of Liberty udkom.

Det er udgivelsesdag - en god dag at reflektere over hvordan det er gået. Hvordan vil du beskrive rejsen du har været på sammen med Starcraft II? - Den har været rigtig lang. Siden vi annoncerede spillet i 2007 har vi været meget spændte på at dele det med verden, men der var mange ting vi måtte finde ud af, og meget eksperimenteren for at få os frem til hvor vi er i dag. For det er et betydningsfuldt spil, og vi har et hold af folk der har arbejdet på det "for evigt" på tværs af mange afdelinger i firmaet. Og de har alle gjort et fantastisk stykke arbejde, især hen mod slutningen, hvor det hele skulle bringes sammen. Så vi er nået til det punkt hvor vi kan vise spillet til verden, og vi er meget begejstrede for endelig at få det ud, og lade folk se det og spille det, og komme igang med at udsende patches, og lade verden spille sammen.

Hvis du går tilbage til det første møde hvor, hvor I satte jer ned og sagde at I ville lave Starcraft II, hvor mange af de ideer nåede så med til det, Starcraft II er i dag?

- Da vi satte os ned for at lave Starcraft II, sagde vi bare: "Okay, vi gør det. Vores hold laver Starcraft II". Og jeg har stadig den første en side lange synopsis af Starcraft II fra dengang. Den sagde at vi skulle kigge tilbage mod det oprindelige spil, udskifte 40 til 60 procent af enhederne på tværs af racerne, beholde de tre racer som kernen i multiplayer-delen og så gøre noget virkelig anderledes med singleplayer-delen, og ændre online-oplevelsen. Og det var det.

Og det er fint, jeg er glad for at vi satte os ned og lavede sådan et dokument, men indholdet er så vagt at vi ikke rigtig viste hvad det betød. Så en stor del af processen var at eksperimentere og finde ud af hvad der er sjovt. Vi vidste på en måde fra starten, at vi ville få spilleren til at indleve sig mere i singleplayer-kampagnen, men det tog os lang tid at finde den rette balance. Så der var mange iterationer undervejs. Og på online-siden vil jeg sige, at der var endnu mere eksperimentering, og online-verdenens landskab har ændret sig over tiden. Og vi har været meget opmærksomme på hvad der foregår med de sociale ting.

Så selvom vi satte os ned, og sagde vi ville lave spillet, så var der ikke særlig meget håndfast da vi tog

beslutningen.

Apropos store beslutninger, så besluttede I at dele spillet ind i tre dele...

- Ja, det var en del af vores eksperimenter omkring hvordan vi ville fortælle historien. Vi havde en overordnet historie vi gerne ville fortælle, men for at gøre det på den måde vi gerne ville, i det vi internt kalder story mode, så fik vi brug for langt flere missioner end vi oprindeligt havde regnet med. For at fortælle Jim Raynors historie, og den historie, der er med i Wings of Liberty, skulle vi bruge én kampagne der var lige så lang som kampagnerne i vores tidligere spil tilsammen. Så vi stod overfor at måtte udvande historien for at få plads til den, men ikke få den oplevelse vi ville have, hvor spilleren indlever sig og udforske og skabe sine egne hæere og have flere valg. Så vi træffede beslutningen om at dele spillet i tre.

Vi har fået mange interessante spørgsmål om det valg, hvor folk tror at det er noget vi har gjort for at tage dem ved næsen. Det er det ikke. For at kunne fortælle den historie, vi gerne vil fortælle, i den her nye form som vi bruger - den her story mode, hvor spillerne kan finde ud af hvad der skete efter missionen, i stedet for den lineære oplevelse som Starcraft og Warcraft III var. Det krævede mere tid og flere missioner at gøre det sådan. Og det var derfor vi delte det op, ikke af på grund af skumle bagtanker.

Starcraft var en milepæl på mange måder, både inden for RTS-genren, e-sport og som kommerciel succes. Hvordan tror du historien vil huske Starcraft II?

- Jeg håber det bliver den næste generation af de ting. Vi har med vilje ladet det minde om det oprindelige spil, for jeg mener at spillandskabet har ændret sig. Spillere, der måske har hørt om Starcraft, men aldrig har tjekket det, vil tjekke det nye ud. Og vi har bevaret det fantastiske gameplay som alle e-sport og hardcore-spillere elskede. Så jeg håber at vi kan finde balancen i begge communities og blive husket for det også. Starcraft II gør et stort arbejde med at bringe magien fra originalen til denne generation tolv år senere. Vi har helt sikkert prøvet at ramme den der følelse af nostalgi for spillere, der har spillet det før, så de tænker "Nå ja, det var sådan det var. Det kan jeg

godt huske..." Som at stige på en cykel efter man ikke har cyklet i lang tid. Og så har den fået nogle nye gear og andre ting og er mere strømlinet. Den er bedre at køre på... I mangel på et bedre eksempel.

Wall Street Journals rygte om \$100 millioner i produktionsomkostninger passede ikke, men har I et fast budget?

- Det har vi ikke. Jeg har været producer på to titler nu, Starcraft II og Warcraft III, og vi sætter os ikke ned og finder på et eller andet budget og siger: "Her er tallet, vi skal ramme dette tal, og så sender vi spillet ud af døren". Sådan fungerer det ikke. De fleste firmaer laver et budget i forvejen og gør sådan. Det gør vi ikke. Du hørte hvor vage vores planer var, da vi besluttede at lave spillet, og så gik vi ellers bare i gang, og lavede det spil vi selv gerne ville spille. På et tidspunkt når vi er tæt nok på, siger vi "okay, vi er ved at være der, nu må vi sætte en rigtig dato på og være realistiske omkring hvornår det skal udkomme". Men penge er ikke en faktor i de beslutninger, og det er ikke en snak vi tager. Det handler mere om det spil vi gerne vil dele med verden.

Hvornår blev I klar over, at I ville være parate til at udgive Starcraft II denne juli måned?

- Der var et punkt sidste år, hvor vi begyndte at sige "hey, multiplayer-delen begynder at føles helt rigtig, vi er klar til beta, og singleplayer-delen er ved at være der". Samtidigt var der store omstruktureringer igang med vores online-tjeneste. Vi satte nogle måldatoer, og der var faktisk en del af dem som vi ikke nåede, for vi udgiver ikke spillet før det er klart. Oprindeligt var målet midten af året, for udgangen af andet kvartal, men vi skubbede den lidt fordi vi ikke var klar endnu.

Rykker hele holdet videre til Heart of the Swarm og dermed Zerg-kampagnen nu?

- Bogstaveligt talt foregår der så meget omkring lanceringen lige nu, der har været så mange detaljer, at vi ikke har haft mindshare nok til at starte. Jeg vil tro, at vi om en måned eller to vil nå et punkt, hvor hele holdet, udover dem der laver patches til Wings of Liberty, rykker videre til at udvikle features, kampagne og baner til Heart of the Swarm.

/Bengt Lemne - Gamereactor EU

P

Du kan læse hele teksten på
www.gamereactor.dk

Previews

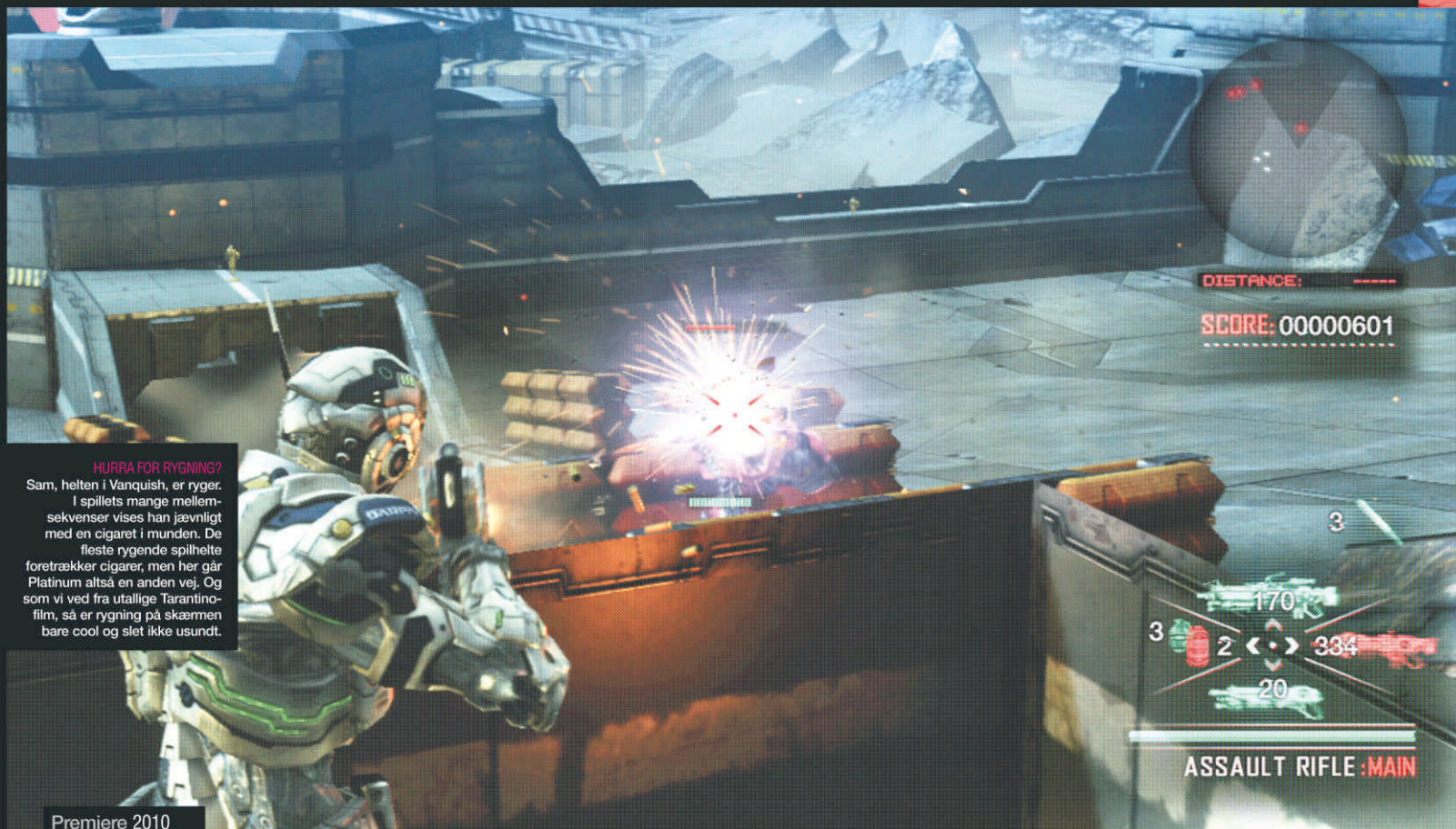


GEARS PÅ JAPANISK?

Vanquish er tydeligvis inspireret af Gears of War. Det grundlæggende gameplay minder meget om Epics hitserie. Selve styringen er nærmest direkte kopieret – nogle af knapperne sidder lidt anderledes, men Gears-spillere vil straks føle sig hjemme.

GEARS PÅ JAPANISK II

Marcus Fenix og hans venner fra Gears er nogle tunge drenge. Sam er anderledes væver og hurtig på benene. Der er langt mindre macho-ævl i Vanquish, men som en ægte actionhelt er Sam selvfølgelig god for en kvik bemærkning i ny og næ – bemærkninger, der fik os til at grine stort undervejs!



HURRA FOR RYGNING?

Sam, helten i Vanquish, er ryger. I spillets mange mellemsekvenser vises han jævnligt med en cigaret i munden. De fleste rygende spilhelte foretrækker cigarer, men her går Platinum altså en anden vej. Og som vi ved fra utallige Tarantino-film, så er rygning på skærmen bare cool og slet ikke usundt.

Premiere 2010

Vanquish

Platform **Xbox 360, PS3** Udvikler Platinum Games Udgiver Sega
Spiltype Sport

VANQUISH ER DET FØRSTE spil fra designeren Shinji Mikamis hånd, siden han forlod Capcom og startede Platinum Games. Han er manden bag Resident Evil-serien, og har også bidraget til Vievtiful Joe, Devil May Cry og Ace Attorney-serien, og derfor er der høje forventninger til hans næste udspil.

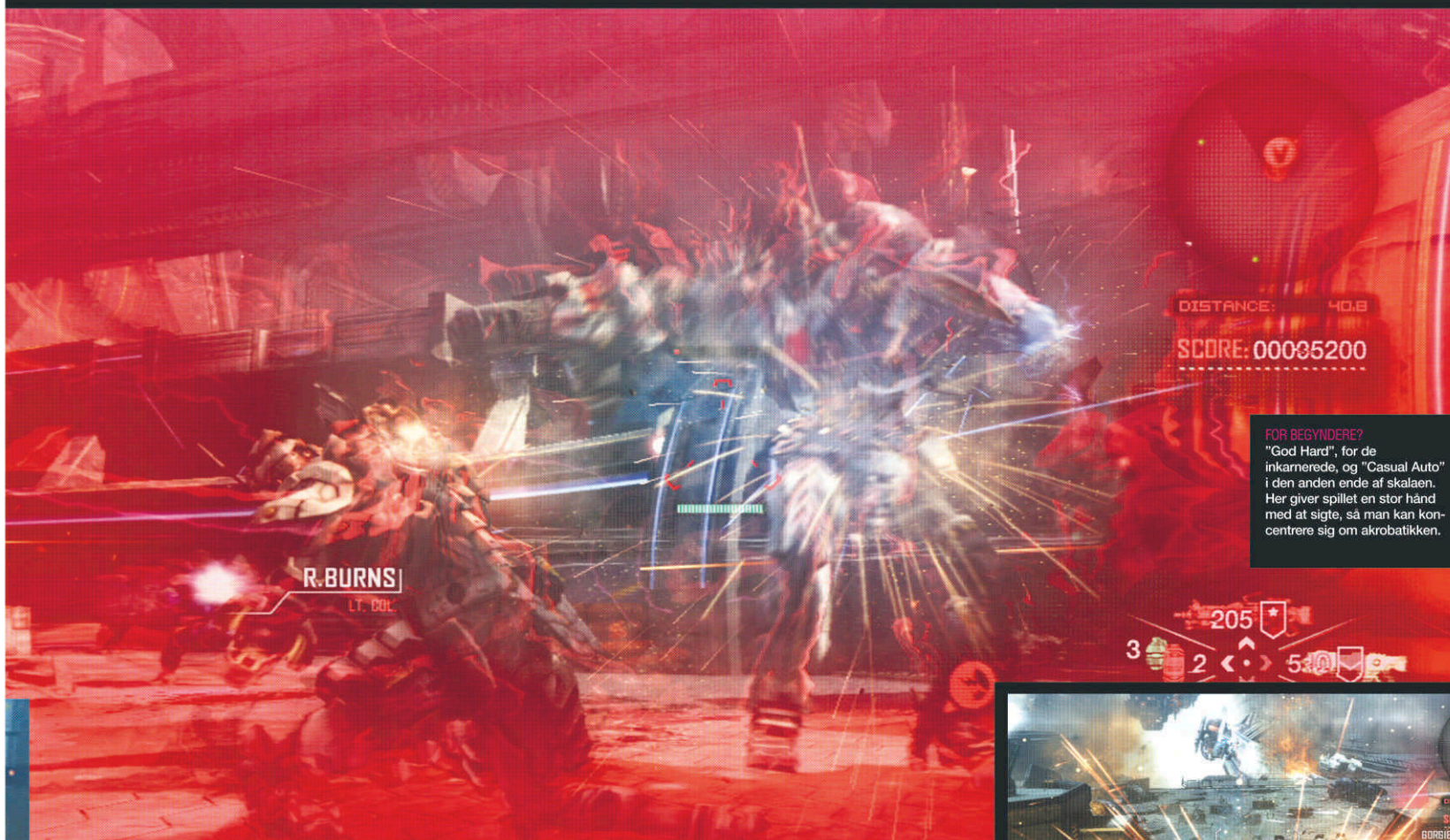
Gamereactor har haft mulighed for at gennemspille spillets første kapitel, og det ser ud til at Mikami og hans hold leverer varen.

Vi har tidligere kaldt Vanquish for Gears of War på speed, og den betegnelse holder stadig, nu hvor vi selv har haft kontrolleren i hånden. Det er et cover-baseret tredjepersonsskydespil, ganske ligesom Gears, og både styring og action ligger tæt op af Epics monsterhit. Men det er ikke ren kopi. Tempoet er skruet op, og Sam, vores helt, er noget mere væver end Marcus Fenix og kompagni. Der er også nye ideer – for eksempel har Sam et par mini-raketter på benene, så han kan kaste

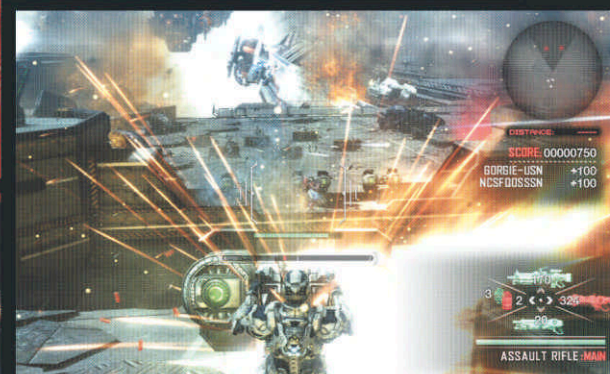
sig ned på knæ og let glide henover gulvet, og når man er tæt på at dø, skifter spillet automatisk til slow-motion,

Vores helt er noget mere væver end Marcus Fenix...

så man kan få overblik og bringe sig selv i sikkerhed. Men selvom Platinum Games har kigget Gears of War efter i kortene, så er Vanquish stadig umiskendeligt japansk. Her er kæmpe robotter, masser af



FOR BEGYNDERE?
 "God Hard", for de inkarnerede, og "Casual Auto" i den anden ende af skalaen. Her giver spillet en stor hånd med at sigte, så man kan koncentrere sig om akrobatikken.



PLATINUM GAMES
 Siden udviklerhuset blev grundlagt i 2006, har det blandt andet lavet actionspillet Bayonetta, science-fiction-rollespillet Infinite Space til DS, og det ultravoldelige og Sin City-lignende Madworld til Wii. Ligesom Vanquish er de alle udgivet af Sega.

VETERANER FRA CAPCOM
 Platinum Games er grundlagt af flere af hovedfolkene fra Capcoms Clover Studio. Her lavede de blandt andet spil som Viewtiful Joe, Okami og God Hand. Clover Studio blev opløst i 2007, hvorefter Platinum altså blev grundlagt.



mellemskvenser, tyk melodramatik, quick time events i bosskampene, og skøre indfald, som muligheden for at tænde en smøg og tage et hiv, midt i kampens hede. Det har ingen anden funktion end at se "sejt" ud.

Der er mange japanske spil, der har brækket nakken på disse ting i forhold til det vestlige publikum, men Vanquish ser ud til at have fundet balancen. Det er anderledes end det, vi er vant til – men kun så meget, at det bliver eksotisk, ikke fremmedgørende.

Vanquish foregår i en nær fremtid, hvor USA ligger i krig med Rusland, der er blevet overtaget af en excentrisk og vanvittig diktator. Han har kogt San

Francisco væk fra jordens overflade med en ordentlig dosis mikrobølger, og det er op til Sam og et hold marinesoldater at indtage og destruere det store rumvåben, inden den gale Russer peger det mod New York og trykker af igen.

Historien er lidt langt ude, men den leveres med et lille glimt i øjet, og tager ikke sig selv for alvorligt – selvom introen er både blodig og dramatisk. Også her lader det til at Mikamis folk har fundet den helt rigtige balance. Og det store rumvåben/rumkoloni, som actionen udspiller sig i, giver anledning til en flot og lækker visuel stil. Vi er langt fra de runstbrune

industri miljøer og grå krigsruiner, som vi kender så godt fra skydespil som Vanquish. I stedet er her fyldt med skinnende hvide og blanke overflader, og alting står knivskarpt. Og så kører testversionen som en drøm, uden antydningen af hak eller loadingtider.

Vanquish fangede vores opmærksomhed med de flotte trailere, der udkom under E3, og nu hvor vi selv har prøvet spillet, er vores interesse bestemt ikke blevet mindre. Er du glad for skydespil, men trænger du til et friskt pust, så hold øje med Vanquish. Det lover rigtig godt.

Rasmus Lund-Hansen



Premiere 2011

Rage

Platform **PS3/Xbox 360/PC** Udvikler id Software
Udgiver Bethesda Spiltype Action

RAGE ER DET første spil fra id Software i over 10 år, der ikke er en fortsættelse til en af deres tidligere succeser. Det er i sig selv bemærkelsesværdigt, men det er ingenting sammenlignet med grafikken. Id har altid skubbet teknologiske grænser, og nu gør de det igen.

Rage er vanvittigt flot og foregår i en gigantisk spillerverden, hvor hver eneste lokation er unik – her er ingen genbrug af landskab, bygninger eller lignende, og det ser åndsvagt godt ud. Det er et skydespil, men ikke i vanlig id-stil – der er orkenbugger til at rejse gennem den enorme verden, og rollespilselementer som byer fyldt med indbyggere og butikker. Og selvfølgelig horder af mutanter, der venter på at blive skudt.

Kig forbi vores webside for at se de lækre trailere og vores interviews om spillet.

Rasmus Lund-Hansen



SKAL CARMINE DØ?

Clayton Carmine dukker op i Gears of War 3, men hans skæbne er endnu ikke afgjort. Måske er det muligt han overlever – udviklerne fra Epic lader det nemlig være op til Gears of War-fans verden over. Afgørelsen træffes på demokratisk vis. Du kan stemme på Xbox Live og samtidig gøre en god gerning.

GØR EN GOD GERNING

Hvis du vil stemme om hvorvidt Carmine skal leve eller dø, kan du gøre det ved at købe en af to t-shirts til din Xbox Live-avatar: én med teksten "Save Carmine", og én med teksten "Carmine must die". Et sjovt påfund, og så går overskuddet fra det virtuelle tøjsalg til velgørehedsorganisationen Child's Play. Epic har ikke fortalt hvor længe afstemningen varer, så skynd dig!

Premiere 2011



Gears Of War 3

Platform **Xbox 360** Udvikler Epic Games Udgiver Microsoft
Spiltype Action

HVIS MAN VIL HAVE et eksempel på hvor hurtigt, Gears of War-serien har fået indskrevet sig i populærkulturen, så behøver man ikke kigge længere end til spillets afsløring. Chefdesigner Cliff Bleszinski mødte op i det amerikanske aftentalkshow Late Night with Jimmy Fallon for både at annoncere spillets eksistens, og vise

den første trailer frem.

Desværre var en sjustket Xbox Live-redaktør kommet ham i forkøbet weekenden forinden, og så var den afsløring ligesom spoleret, men tanken var der.

Gears 3 foregår 18 måneder efter at Jacinto faldt i slutningen af forrige spil. Regeringen er gået i opløsning, og de sørgelige rester af COG-styrkerne lever ombord på et ombygget hangarskib. Imulsionen, det stof der har fungeret som energikilde for Seras byer, har inficeret og muteret et utal af Locusts, så de nu er blevet til Lambents – en ny og farlig fjende, der truer både menneskeheden og Locusts overlevelse.

Meget mere ved man ikke om historien på nu-værende tidspunkt, men ser man på lanceringstraileren, der er en dystert, grå og temmelig depressiv affære, kan man nemt få det indtryk, at Gears-sagaen ikke ligefrem er på vej mod en lykkelig slutning, og at vores heltes kamp mod overmagten bliver mere og mere desperat.

Ellers er det Gears of War som vi kender det, bare større, stærkere og med mere indhold. For eksempel er co-op blevet udvidet til at inkludere fire spillere, og som noget nyt kan man også vælge at spille som en kvindelig figur.

Gears-serien har tidligere haft en tendens til at blive



Premiere Okt.

Force Unleashed II

Platform **PS3/XBOX 360** Udvikler Lucasarts Udgiver Lucasarts Spiltype Action

DOBBELTE LYSSVÆRD og gæsteprotrædender af både Boba Fett og Yoda samt en vildere og stærkere Starkiller. Der er lagt i ovnen til fantastiske kampe i efterfølgeren til det actionfyldte Star Wars-spil. God of War-agtig skala i konfrontationerne er også en del af det nye program, ligesom der er gjort en del mere ud af at gøre døds-scenerne for uheldige Imperietropper mere filmiske. En anden ny egenskab er muligheden for at aktivere et kraftudbrud, der gør Starkiller betragteligt stærkere i en kort tidsperiode. Her går fodsoldaterne ganske enkelt i opløsning ved kontakt med Force Lightning, og man kan løfte AT-STs kun ved hjælp af Kraften.

Faktisk er der forbløffende mange nye tiltag, i forsøget på at gøre Force Unleashed II til andet og mere end en hurtig samlebandlicens, og vi er så småt begyndt at glæde os.

Lee West



lige lovligt testosteron-drevet, så det er et velkomment tiltag.

Der er en ny multiplayer-spiltype, kaldet "Beast", der fungerer som en slags omvendt "Horde". Her spiller man som Locust, og skal angribe og indtage en fæstning fyldt med computerstyrede COG-styrker.

Og så er der selvfølgelig også blevet plads til hober af nye våben. For eksempel Digger Launcher, der skyder med eksplosive piratfisk-agtige dyr, der graver sig gennem jorden med høj fart, inden de springer op og detonerer lige i synet på fjenden. Eller den nye One Shot, en riffel uden rekyl, der kan lægge alle fjender ned

med ét enkelt skud. Det bliver også muligt at styre en stor Mech-dragt i kamp, bevæbnet med maskingevær

Det bliver også muligt at styre en stor Mech-dragt i kamp...

og raketkaster. Den kan tilmed folde sit panser ud og fungere som dækning for andre COG-soldater.

Inkarnerede Gears of War-fans vil sikkert huske figurene Anthony og Benjamin Carmine. De var brødre,

og led begge en krank skæbne i de to første Gears-spil. Den tredje bror i familien, Clayton dukker op i Gears of War 3, men hans skæbne er endnu ikke afgjort. Måske er det muligt han overlever – udviklerne fra Epic lader det nemlig være op til Gears of War-fans verden over.

Uanset om han lever eller dør, så er det et sjovt stunt. Epic og Cliffy B. har lagt op til at Gears of War 3 skal være det sidste spil i serien, en afslutning på trilogien, og alt tegner til, at de vil gå ud med et ordentligt brag.

Vi havde da heller ikke forventet andet fra Epic. **Rasmus-Lund Hansen**





Premiere 2011

LEGO Universe

Platform **PC** Udvikler Net Dev/LEGO
Udgiver LEGO Spiltype MMO

I ALLERBEDSTE Neverending Story-stil truer en mystisk kraft med at udslette det kendte og elskede LEGO-univers. Stromlinger er fjenderne, og det er tid til at sætte alle kræfter ind på at stoppe ondskaben. Hvor man en anelse fordomsfuldt kunne forvente at LEGO-spillet udelukkende ville henvende sig til børn, vidner det kommende MMO (Massive Multiplayer Online) om væsentlig mere dybde og muligheder nok til at kunne tiltrække selv ganske krævende MMO-spillere.

Der vil naturligvis være rig mulighed for at skabe sine egne kreationer. Eksempelvis kan man bygge biler og køre ræs mod hinanden, eller deltage i drabelige slag mod andre spillere. Og loot? Naturligvis. I form af specielle LEGO-klodser og udstyr. Betaen er igang, og vi glæder os som besatte til det færdige spil.

Lee West



SMASK DEM ABE!

Selv i Monkeys skrøbeligste og mindst drabelige udgave føltes vægten bag hans stav håndgribelig, specielt takket være skønne lydeffekter af hårdt mod hårdt når den ildrøde stav bankes mod robotterne. Med andre ord lever lydsiden op til de ganske prægtige grafiske detaljer.

NINJAERNES INSPIRATION

Ninja Theory er udvikleren bag en af de første titler til Playstation 3, Heavenly Sword. Nu er udviklingen på deres andet spil til denne generation ved at være ved vejs ende og denne gang er det en mere jordbunden, om end stadig storslået, oplevelse der har været målet. Det føles samtidig som om der er blevet skævet til makkerparrene i Beyond Good & Evil samt Jak & Daxter.



Premiere Okt.

Enslaved

Platform **Xbox 360** Udvikler Ninja Theory Udgiver Namco
Bandai Spiltype Action

NINJA THEORY har længe brygget på eventyret i det grønne der er Enslaved, historien om muskelbundet Monkey og pigen Trip, der er helt og aldeles afhængige af hinanden, på rejsen gennem et frodigt, post-apokalyptisk USA. Jeg tog til Cambridge for at se nærmere på spillet.

Efter en kort snak med et par af bagmændene bag Enslaved er det på tide at slå øjnene op og ørene ud, for så vil udviklerne vise et nyt kapitel af historien, en hel del længere fremme i fortællingen end hvad der tidligere er blevet vidst

En kæmpemæssig oliepoil skaber illusionen af en slags psykedelisk sø, vi befinder os på en losseplads for nogle af de mest enorme robotter, der udkæmpede den krig, der efterlod verden i naturens varetægt. Det slår mig med det samme, at jeg egentlig ikke har set noget som dette før, på trods af lossepladsmiljøet.

Monkey, hovedpersonen i denne fortælling. Trip, den

unge pige der med magt har overladt sig selv til Monkey's beskyttelse, samt en ny karakter, Pigsy, toffer af sted i en båd der mest af alt ligner et sammensurium af dårlig smag og improviseret mekanik.

Pigsy, som navnet antyder, er lidt af en gris. Den gamle kinesiske fortælling, der har inspireret hele spillet, er også kilden for Pigsys tilblivelse. Trods hans navn er Pigsy godt nok et menneske såvel som resten af trioen, men hans korte ben, voluminøse mave og mekaniske udstyr giver ham et yderst griselignende udseende.

Dertil kommer hans personlighed, der skinner igennem hans sleske udseende: fedtet undertøj,



Premiere Okt.

Rock Band 3

Platform **PS3/Xbox 360/Wii** Udvikler Harmonix Udgiver EA Spiltype Musik

EN RIGTIG GUITAR! Lige præcis den mulighed har man i Rock Band 3. Gitarfabrikanten Squier har nemlig lavet en vaskekægte guitar, der samtidigt fungerer som controller i spillets nye "Pro"-spiltype. Skruer man helt op for sværhedsgraden her, spiller man rent faktisk sangen som den er – ikke noget med farvede knapper og forsimplinger. Man kan endda sætte guitaren til enhver guitarforstærker, så man rigtig kan trykke den af.

Harmonix har også tilføjet keyboards til spillet, og både tangenter og trommer kan også spilles som Pro. Men Rock Band 3 er for alle, så de gamle og velkendte plastikinstrumenter med farvede knapper virker stadig, bare rolig. Gamereactor har haft fingrene i de nye instrumenter, og kan berette at de virker fortræffeligt. Så glæd jer, Rock Band-fans!

Rasmus Lund-Hansen



pinup-tatoveringer og masser af malplaceret selvsikkerhed. Det er ikke et under at hovedpersonen bag karakterdesign ser Pigsy som en af hans helt store yndlinge.

En bosskamp bliver det også til nær slutningen af dette kapitel, en robot kendt som et "Rhino" altså, et næsehorn. Formgivet omtrent efter sin navnebror i dyreriget og på størrelse med en bus, er det en af de robotter, Monkey ikke bare kan hamre på til alt, hvad der er tilbage, er møtrikker og tandhjul. Det kræver lidt af et arsenal at nedbringe den utrættelige mastodont.

Jeg fik også mulighed for selv at skabe ravage som

den iltre Monkey, i spillets allerførste kapitel, hvori jeg skulle stikke af fra en slavetransport. Hvilket er lettere

Ninja Theory har set sit snit til at lave et spil efter eget hoved...

sagt end gjort når slavetransporten flyver flere hundrede meter over jorden og ender på kollisionskurs med New Yorks tæt bevoxede skyskrabere. De fungerer nu som gigantiske træstammer i hvad der bogstaveligt talt kan

kaldes storbyjunglen. Udover en stor detaljegrad i alt fra belysningen til Monkeys bevægelser, et produkt af Andy Serkis' fænomenale motion capture arbejde, føltes alt virkelighedstro.

Efter at have givet mig i kast med spillet og set den entusiasme, der emmer ud af hver og en af de personer jeg snakkede med, har jeg indtrykket af at Ninja Theory har set sit snit til at lave et spil efter eget hoved. Hvis historien, som de holder tæt til kroppen, kan leve op til resten af spillet, kan dette snildt gå hen at blive et af årets mest helstøbte spiloplevelser.

Nikolaj Kürstein Jepsen





CAPCOM UDFORDRER ALLE
Capcom er glade for at lade deres figurer slås med dem fra andre universer. Blandt andet har de bittet superhelte i Marvel vs. Capcom-serien, andre kampspilshelte i Capcom vs. SNK, og har sågar mødt Namco-figurer i rollespillet Namco X Capcom.

TÅLMODIGHED ER EN DYD
Selvom vi er spændte, må vi væbne os med tålmodighed. Street Fighter X Tekken (og omvendt) udkommer først i 2012, så der er længe til Guile og Paul kan få afgjort hvem af dem, der har det sejeste hår.

TÅLMODIGHED ER EN DYD II
Street Fighter X Tekken skal ikke tage fokus fra det kommende Marvel vs. Capcom, og derfor kommer de næste afsløringer først til Captivate 2011 – der løber af stablen i april.



Premiere 2012

Street Fighter X Tekken

Platform **PS3 / Xbox 360** Udvikler Capcom Udgiver Capcom
Spiltype Action

NU SKAL DET AFGØRES! Kongen af 2D-kampspil og kongen af 3D-kampspil tørner endelig sammen. Street Fighter og Tekken mødes i en drabelig duel, hvor der kun kan være én vinder. Selvom Capcom og Namco er fælles om projektet, betegner Tekken-skaberen

Katsuhiro Harada det ikke som et samarbejde. Han ser det i stedet som en konkurrence, og kalder det århundredets dyst mellem to legendariske kampspilsserier.

Billederne, du ser her på siden, er fra Street Fighter X Tekken (X'et udtales "cross"). Dette spil udvikles hos Capcom, bygger på samme motor som Street Fighter IV, og vil have et lignende gameplay, så på den måde kan man sige, at Tekken-figurerne er på gæstevisit. Når det nu skal være århundredets kamp, kan man måske mene, at det er en smule unfair, at Street Fighter på den måde har hjemmebanefordel.

Men det er der tænkt på. For selvom der endnu kun

er offentliggjort billeder af Street Fighter X Tekken, så kommer der faktisk to spil. Det andet hedder Tekken X Street Fighter, udvikles af Namco, benytter spilmotoren fra Tekken 6, og vil have samme tredimensionelle gameplay. Altså er der domt returkamp, så Ryu og kompagni også kommer på udebane.

Der er altså noget om snakken, når Harada kalder det en konkurrence, for planen er, at de to spil skal udkomme samtidigt. Og når det ikke bare er figurer som Ryu, Chun-Li, Kazuya og Nina der tørner sammen, men også de to udvikleres ry der står på spil, så skal der nok ske store ting.

Rasmus Lund-Hansen



Harry Potter and the Deathly Hallows

Platform **DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2010

Ingen Harry Potter-film uden en spilmatisering, og den unge troldmands seneste udskejelser er ingen undtagelse. Der er lagt ekstra vægt på action og skyderi i den seneste udgave - så meget at kvikke Internet-brugere allerede har døbt det kommende Harry Potter-spil "Gears of Hogwarths".



Def Jam Rapstar

Platform **PS3 / Wii / Xbox 360** Spiltype Musik Premiere November

De fleste musikspil har indtil videre fokuseret på pop, rock og metal, men Def Jam Rapstar er til folk med hængerøv, store bæltespænder og cap'en på skrå. Spillet indeholder en lang række klassiske rapnumre, der bør få selv de mest inkarnerede hip-hop-nørder til at nikke anerkendende.



The Sly Collection

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere November

I stil med God of War Collection har Sony givet de klassiske Sly Cooper-spil til PlayStation 2 en ordentlig overhaling. Snart kan PlayStation 3-ejere kaste sig over toptunede HD-udgaver af spillene, der endda har fået tilføjet 3D-understøttelse.



GoldenEye 007

Platform **Wii** Spiltype Action Premiere November

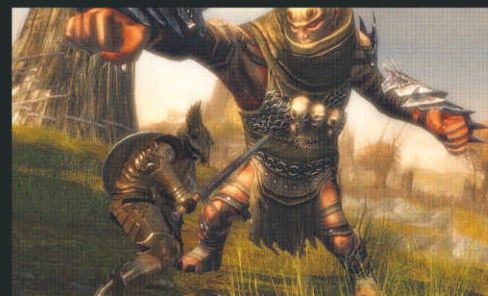
Glæden var stor, da Nintendo under årets E3-messe afslørede, at Nintendo 64-klassikeren GoldenEye 007 er på vej til Wii i en moderne udgave. Den skelsættende multiplayer-del er selvfølgelig intakt, og så er den gamle og tykke Pierce Brosnan skiftet ud med sexsymbolet Daniel Craig.



Dead Space 2

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere Efterår

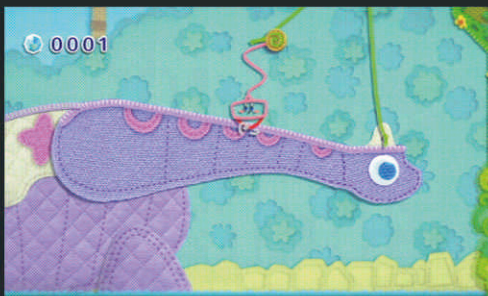
Efter de makabre og morbide hændelser i det første spil, er det intet under at vores hovedperson Isaac døjer med psykiske problemer. Bedst som han ligger i hospitalssengen og tror alt nok skal blive godt, vender necromorpherne tilbage, og invaderer rumbasen Isaac ligger på. Forvent mere gys, skræk og afhuggede lemmer.



Guild Wars 2

Platform **PC** Spiltype Rollespil Premiere 2011

Selvom det vælter frem med nye MMO-spil for tiden, så er Guild Wars 2 værd at holde særligt øje med. Udviklerne har nemlig sat sig for at gøre op med genreens vanetænkning og fastlåste monstre, og mange af deres nye ideer er ren kræft for disillusionerede MMO-spillere. Læs meget mere på vores webside om dette.



Kirby's Epic Yarn

Platform **Wii** Spiltype Platform Premiere Efterår 2010

På dette års E3-messe annoncerede Nintendo et hav af genoplivede spilhelte. Kirby var en af disse, og HAL Laboratory lover med Kirby's Epic Yarn et platformspil med et helt unik udseende. Hvis du vil se mere omkring Kirbys genfødsel, så er det bare at suse forbi Gamereactor.dk hvor vi har traileren liggende.



Metroid: Other M

Platform **Wii** Spiltype Platform Premiere September

Det kan godt give anledning til skepsis, at det nu er udvikleren Team Ninja, der skal styre Metroid-serien, efter folkene hos Retro gjorde så godt et arbejde med Metroid Prime-spillene. Men Other M blander elegant stilen fra Prime med 2D-gameplay fra seriens rødder, så det ser ud til at Metroid er i gode hænder.



Donkey Kong Country Returns

Platform **Wii** Spiltype Platform Premiere Efterår

I 1994 jublede spillere over Donkey Kong på Super Nintendoen, nu er Donkey Kong Country tilbage, denne gang på Nintendos Wii og med nye tricks til fans verden over. Man kan nu spille med en ven og endda tage denne på nakken og hjælpe vedkommende igennem banerne hvis udfordringerne bliver for store.



Assassin's Creed: Brotherhood

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere November

Udover at vende tilbage til Rom og fortsætte hvor Il'eren slap, byder Brotherhood som det første Assassin's Creed-spil på multiplayer. Online-delen virker rigtig lovende, men tag ikke vores ord for det: på GRTV kan du finde en trailer, der demonstrerer flerspillerdelen, og den er bestemt værd at se.



Alice: Madness Returns

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2011

Selvom American McGee's Alice har næsten ti år på bagen, er der stadig mange der husker det med varme minder. Fortsættelsen tegner til at blive mindst lige så dystre og makaber som sin forgænger, og med spildesigneren American McGee tilbage ved rorpinden skal vi nok få en værdig efterfølger.

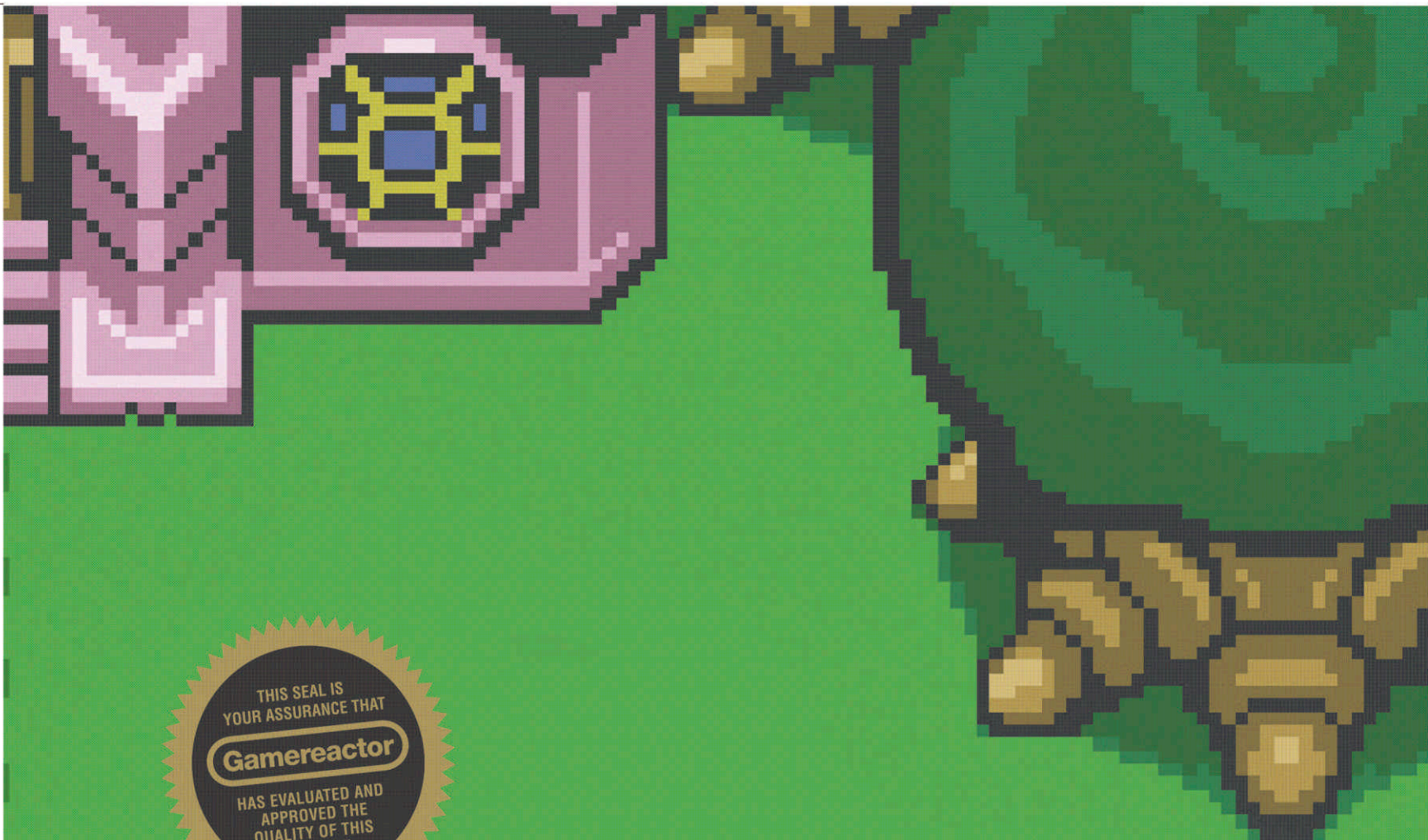


Rayman Origins

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

Rayman Origins bliver et moderne platformspil, der dog holdes på et 2d plan, og som i sin opbygning minder meget om det første spil i Rayman-serien. Xbox Live Arcade og Playstation Network-udgaver udkommer til jul, og man overvejer at udsende spillet på PC, 3DS og iPad engang i 2011.



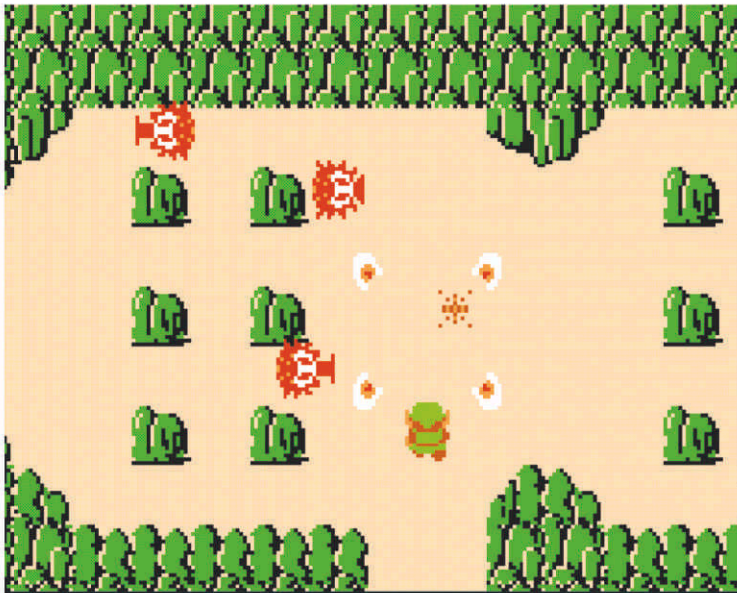


-GAMEREACTOR-
presents

ESSENSSEN AF ZELDA®

Dette er historien om en af tidernes
mest folkekære spilserier...





En enorm spilverden

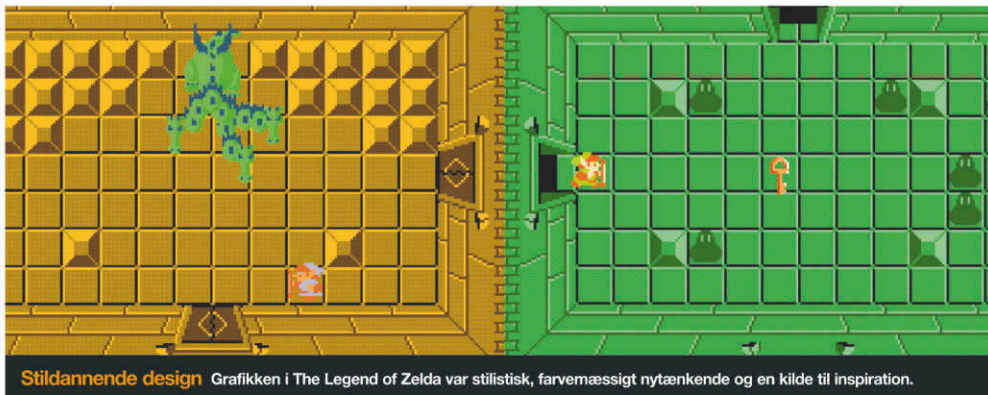
The Legend of Zeldas åbne gameplay var unikt. Den vidtrækkende ikke-lineære verden kunne udforskes frit, og man kunne tilmed klare slottene i forskellig rækkefølge. Man kunne faktisk nå frem til Ganon uden nogensinde at samle sværdet op

Når en af skydedørene af papir lukkede sig bag den unge Shigeru Miyamoto, blev det velkendte familiehjem pludselig forvandlet til en labyrint. Det var uhyggeligt at liste omkring. Men mest spændende. At fare vild var jo hverdagskost for denne opdagelsesrejsende, der var rutineret efter alle ekspeditionerne rundt i omgivelserne uden for Kyoto. Uden kort og kompas havde han opdaget dybe skove, spøgelsesagtige ruiner og en afsondret sø. Men han tøvede ved hulen. Den vendte han tilbage til flere gange, uden at finde modet til at gå ind. En dag tog drengen en lygte med sig, og et særligt fast blik.

Resten kender du sikkert allerede. Legenden om hvordan legenden skabte legenden. Shigeru Miyamoto blev voksen, begyndte at arbejde med grafisk design hos Nintendo, og lod barndoms minder gennemsyre arbejdet med at gøre en kæmpeabe, en blikkenslager og en Hylian til superstjerner.

Skydedørslabyrinten og grotten blev til spiltempler. Lygten blev virtuel. De åbne og mere ambitiøse ideer, der ikke passede ind i det lineære Super Mario Bros., blev gemt til The Legend of Zelda, den første del i en spils serie, der frem til i dag har formået at fængsle både spillere og kritikere, hver gang der er kommet en ny titel.

Historien om Link, Zelda, Ganon og Triforce har nået svimlende succes, og såvel kliniske karaktergennemsnit fra sider som Metacritic som historier fra spillerne selv taler et tydeligt sprog. Ganske vist er der gået lange perioder mellem de store, stationære Zelda-titler, men til



Stildannende design Grafikken i The Legend of Zelda var stilistisk, farvemæssigt nytænkende og en kilde til inspiration.

Djævelske templer

At komme igennem The Legend of Zeldas templer stiller store krav. Starter man spillet i dag, bør man forberede sig på hårde kampe og sindrige puzzles for at finde de gyldne Triforce-dele. Den opmærksomme så måske en ledetråd: Alle grotte-kortene forestiller forskellige væsener, som en slange, drage eller ørn...



Visdommens magiske trekraft

Otte fragmenter af visdommens trekraft skulle findes, inden man kunne besejre Ganon. Byboere og feer hjalp os på vej.

gengæld har der ikke været antydningen af dyk i kvalitet. Fans taler om "magi", om noget helt særligt i Zeldaspillene, som giver eventyrene adgang til en særlig plads i deres hjerner. Spørgsmålet er uundgåeligt. Findes der en særlig Zelda-essens? Og hvad indeholder den i så fald?

Svarene er naturligvis mange, og de varierer alt efter hvem man spørger. I en række interviews fra 2006, kaldet Iwata Asks, førte Nintendos præsident Satoru Iwata omfattende diskussioner med sit hold om spillene til Nintendo Wii, inden konsollen udkom. Alle medarbejderne havde deres egen teori om Zelda-essensen. Keisuke Nishimori har sagt, at "spillene altid

giver respons på hvad spilleren forsøger at gøre". Kento Tominaga fremhævede spillernes mange sideopgaver, og Yoshiyuki Oyama mener, at magien ligger i genstande som Links boomerang, altså de (i dette tilfælde bogstaveligt talt) tilbagevendende elementer.

Og Atsushi Miyagi sagde blot, at "hvis Zelda-holdet har lavet spillet, så er det Zelda".

Skabernes synspunkter er interessante, men mere inspirerende forklaringer findes ofte i betragternes øjne, hos dem der rent faktisk spiller spillene. Som Nintendo selv har sagt, findes der lige så mange definitioner på Zeldas essens, som der findes spillere, men Zelda-fans kan stadig finde fælles fodslag og en slags kollektiv forståelse af spils seriens "lille ekstra".

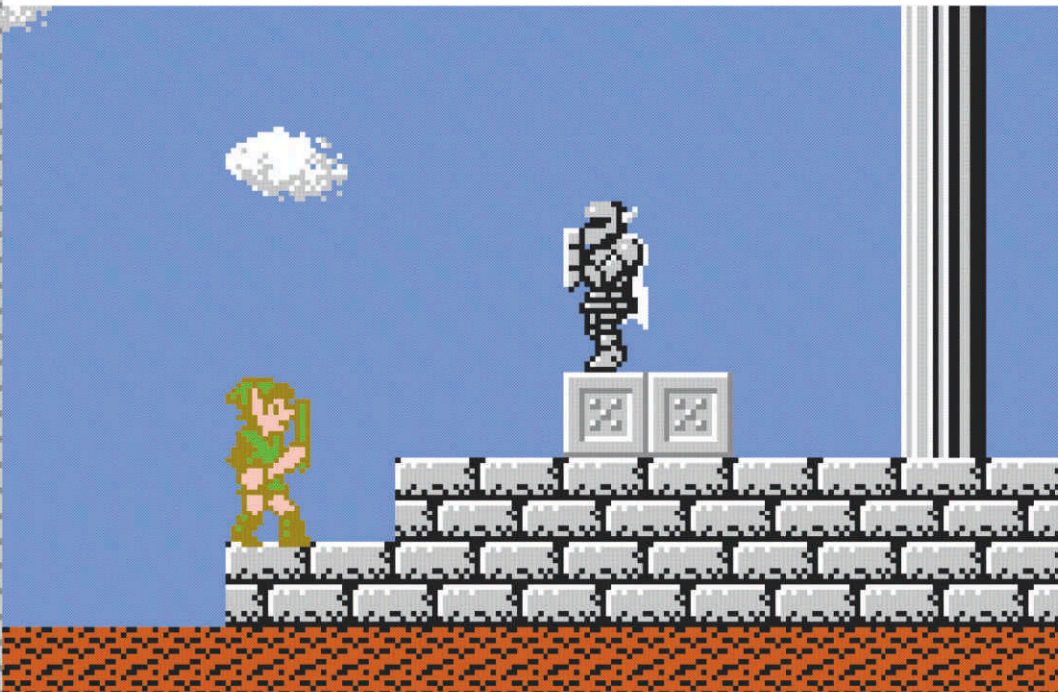
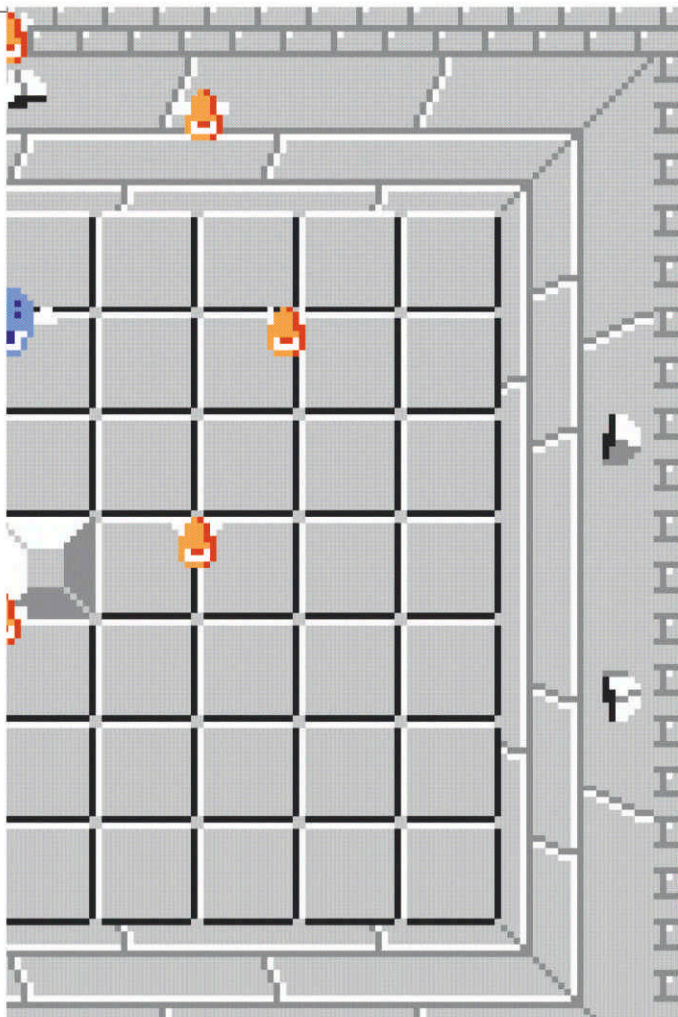
Zelda-fans, jeg har talt med, har ofte nævnt specifikke detaljer, når de skulle dele deres Zelda-minder - "ubetydelige" indslag, der uanset hvilken livssituation

De ambitiøse ideer som ikke passede i Super Mario Bros. blev afsat i The Legend of Zelda

man har haft, når man spillede, opsummerer helhedsoplevelsen godt.

Selv tilhører jeg den generation, der er vokset op i takt med at Link ikke har gjort det. Nu er der gået 23 år siden min første tid med debutspillet, The Legend of Zelda fra 1987. Havde der været en plan for at indlede et livslangt forhold mellem en seksårig og Zelda, kunne den ikke være påbegyndt mere effektivt.

En spilkassette i guld printede selvfølgelig sig selv



Et nyt perspektiv

Fugleperspektivet skiftes ud med sidescrollende action i Links andet eventyr. Vi angribes af usædvanligt hårdføre fjender, og var trunget til både at hoppe, hugge og bruge skjold for at overleve. Desuden var magi og troldom en stor del af oplevelsen.



En lille have i forandring

Med Zelda vill Miyamoto skabe "have i minidugave" - en velkendt plads der kunne forandres med tiden.



Links hyllede far

"Jeg er ikke Link. Men jeg kender ham". Jubelen ville ingen ende tage, da Shigeru Miyamoto trådte ind på E3-scenen, efter Twilight Princess-traileren blev vist frem.

direkte ind i min hjernebarks nostalgifdeling, men det var gameplayet, der satte sig mest fast. Musikken, eventyrbogsintroduktionen, grotten med det første sværd. Feerne som omfavnede Link med helende hjerter. Der var endda en slags skinnende lys over selve navnet, Zelda.

"Zelda Fitzgerald var forfatteren Francis Scott Fitzgeralds hustru. Hun var en berømt og smuk kvinde, og jeg kunne lide hvordan hendes navn klingede. Behageligt, men også betydningsfuldt. Jeg tog mig den frihed at anvende hendes navn", har Shigeru Miyamoto fortalt.

Det er svært at placere The Legend of Zelda i en bestemt kasse. Er det et eventyr, actionspil eller rollespil? Er meningen at dræbe så mange octoroks som muligt, eller var Hyrule bare en enorm labyrint som skulle løses.

Endnu sværere var det at artsbestemme serien da Zelda II: The Adventure of Link udkom, med sit level-system og sine svære actionsekvenser. Nintendo var endda selv bekymrede for, at spillerne ville blive forvirrede af konceptet, når de ikke konstant blev mindet om hvor Link skulle gå hen. Effekten var den totalt modsatte: spillerne elskede at udforske Hyrule, tage noter og tegne kort over de stadig mere komplekse templer. Ganske som Miyamoto havde håbet, begyndte tips og skolegårde at



Et særpræget Zelda-spil

Adventure of Link skilte sig ud fra forgængeren. Nogle-medlemmer i Zelda-holdet, som Takashi Tezuka og Koji Kondo, var ikke med i udviklingen.

skabte det bedste spil i serien hidtil. Nintendos 16-bit-maskine tegnede et større Hyrule end nogensinde, vi fik lov til at tage del i en rigtig historie og godte os med flere genstande, figurer og grotter. Link kunne svømme. Han kunne fange en fe og gemme den i en krukke. Der havde indfundet sig noget spændende i hver en afkrog, og ofte

Det var med **A Link to the Past** at Nintendo skabte spilseriens hidtil bedste udgave

spredte sig over arbejdspladser.

De åbne spilverdner med forretninger og byboere, grotter og skove, var det mest tiltalende ved begge NES-spil, og selvom del ét og to skilte sig væsentligt ud fra hinanden, var opdagelsesglæden stadig den samme hyggelige fællesnævner. Særligt gav The Adventure of Link, seriens sorte får og manges favorit, med sine mange landsbyer en pirrende følelse af at være ude på eventyr.

Det var dog med The Legend of Zelda: A Link to the Past at Nintendo raffinerede det eventyrlige koncept, og

var de bedste øjeblikke frikoblet fra hovedhistorien.

For eksempel var bifigurene meget interessante i A Link to the Past. Den lyssky pige som viste sig at være et monster, dværgsmeden der havde mistet sin bror, og naturligvis et af de sørgeligste øjeblikke i gaming-historien: Skæbnen for den fløjtespillende dreng, der er forsvundet hjemmefra og som i mørkeverdenen forvandles til et træ.

At fortælle om hans død til en sørgende far hører ikke til de mest almindelige spiløjeblikke, og det var bestemt med A Link to the Past at Zelda-serien voksede op.



Hjem til byen

At socialisere og samle ledetråde i Hyrules forskellige byer har altid været en skøn og afslappende kontrast til Zelda-spillenes intense action-dele. I A Link to the Past var ingen sidefigur lig den anden, og de havde alle en historie at fortælle. Du mindes vel den syge dreng, som lånte sit sommerfuglenet ud? Eller den mørke skikkelse i hat, der løb væk fra dig, så snart du nærmede dig?



Hønsenes hævn

Det var et fænomenalt øjeblik. Efter at Link havde mobbet høns med sit sværd længe nok, slog en vred fugleflok tilbage mod undertrykkeren. I et inferno af fjer, næb og klør, fyldte hønsene skærmen i deres angreb mod Link. Et "easter egg" af rang.

Hvilket jeg også gjorde. Blev ældre, mens Link blev i barndommen og teen-årene. Den stadigt stigende aldersforskel blev dog aldrig et problem. Det var ikke nostalgi, der holdt mig fast, det var spillets kvaliteter. Såvel børn som voksnes fantasi blev fanget af Zelda-spillene, en kombination der er lige så beundringsværdig som den er lukrativ, og både forbrugere og konkurrenter prøvede at sætte fingeren på hvad hemmeligheden var. Forklaringen, i det mindste en del af den, finder vi i det, Miyamotos hold er kommet til at kalde "Miyamoto-testen".

Som eksempel tager vi fat i The Legend of Zelda: Ocarina of Time fra 1998, Links fænomenale debut i den tredje dimension. Da producenten Eiji Aunoma fik til opgave at designe en bombebutik i spillet, var han tvunget til at skrive lidt dialog til butiksindehaveren, nogle tekstlinjer, der satte i gang når Link besøgte butikken om aftenen. Ikke nogen let opgave, skulle det vise sig.

"Det første jeg skrev var "Velkommen til bombebutikken!" Logisk og godt, eller hvad? Miyamoto var meget direkte i sin dom. Link er jo trods alt en dreng, ude midt om natten og på indkøb efter sprængstoffer. I sidste ende blev teksten: "Er du alene, knægt? Dette er en bombebutik. Smut du hellere hjem. Eller tja, forretningen har kørt lidt sløvt på det sidste, så du kan vel godt få lov at handle alligevel!", fortæller Eiji Aunoma i den japanske dokumentar Everything About Zelda.

Det er et eksempel på det urokelige hensyn til detaljer, som har gjort Zelda-spillene til det de er. Udover

alle de store historier, kæmpe boss og udfordrende tempelgæder, er denne fingerspidsfølelse hele tiden til stede for at forgyde helhedsoplevelsen. En på overfladen så bagatelagtig detalje, som at Link kunne fjerne græs og buske i A Link to the Past, var virkelig genial. Linke kunne i begyndelsen kun hive buskene op ved roden, men når han først fik sit sværd, blev han til en lille plæneklipper, og med de bevingede Pegasus-sko kunne vi pløje gennem hele marker af ukrudt på få



Vidunderlige baner

Templerne i A Link to the Past var et eksempel på perfekt banedesign. De var opbygget af flere etager, og det kunne være nødvendigt at falde gennem faldlemme for at finde vej.

sekunder. Sjovt og tilfredstillende på en uforklarlig måde.

Der er rigeligt med eksempler på andre ubrugelige godbidder af den slags. I Ocarina of Time kunne vi hugge de træskilte, der fandtes overalt, ned, og se dem flyde rundt i vandet. I det triste og surrealistiske The Legend of Zelda: Majora's Mask fik vi forskellige svar fra byens beboere, afhængigt af hvilken maske Link havde på.

Når vi drænede vand ud af Hyrule i A Link to the Past, kunne vi kaste en sprællende fisk tilbage i søen for at få en belønning. Og når snemonsterparret Yeto og Yeta krammede i The Legend of Zelda: Twilight Princess, kunne vi opsamle de hjerter, deres kærlighed spredte omkring sig.

En ting, som Zelda-spillene har formået konstant at minde os om, er, at det, der er uden for rækkevidde, er det mest attråværdige. Det gælder ikke kun den ulidelige venten på det næste store Zelda-spil, men er også en vigtig del af gameplayet. Her taler jeg selvfølgelig om templer. Aldrig har en låst dør virket så uigennemtrængelig og spottende, som når vi sidder fast i et af spilseriens mange slotte, og på samme måde har selvtillfredsheden og følelsen af triumf, når man knækker en Zelda-nod, været blandt de bedste spilhistorier har budt på.

For den erfarne Zelda-spiller sidder de mest grundlæggende puzzles på ryggraden. Bomb hver en sprække du ser, tænd alle lygter i et rum for at åbne en dør, slyng boomerangen for at ramme flere mål samtidigt. Men i takt med at hvert spil introducerer nye genstande





Fra barn til voksen

Ocarina var et mesterligt, gribende og helstøbt spil. Noget så trivielt som et barn, der vokser op, var interessant nok til et spil, har Shigeru Miyamoto fortalt.

og evner, har selv veteranerne måtte sætte de små grå på arbejde.

Effekten af den relativt komplicerede og langvarige process med at nå frem til slutbosserne i Zelda-spillenes templer er, at tempoet sænkes, og vi tvinges til at reflektere. Det er et eventyr og ikke et actionspil vi spiller. Monstrene er aldrig den store trussel (normalt overgiver de sig efter et par sving med sværdet), og i stedet bliver vægge og låste døre til den største fjende. Relationen mellem spilleren og templet som konkret bygning bliver desuden mere intim af, at vi tvinges til at stoppe op og tænke over næste skridt. Miyamoto har en forklaring på, hvorfor vi som spillere gør dette.

"Jeg tror alle kan lide at løse problemer. Det er som at studere, det kan være kedeligt og folk klager over det, men det er enormt tilfredsstillende. TV-spil giver dig mulighed for at opleve dette, selv hvis du sidder alene midt om natten, og endda på en interaktiv måde. I Zelda kan du finde et stykke træ, og bruge det som våben, men også som fakkell. Efter at have lært spilleren at tænke sådan, vil han opdage flere anvendelsesmuligheder for de ting, han finder på sin vej. Det er rigtig sjovt at få spilleren til at tænke på den måde".

Selv har jeg stærke minder fra en sektion i Palace of Darkness i A Link to the Past. Jeg var omkring 10 år,

Bedste spil nogensinde

Zelda-spillene har altid modt strålende kritik. Spilserien er optaget i Guinness Rekordbog, og i skrivende stund er det stadig The Legend of Zelda: Ocarina of Time, der med sine 99 procent topper karaktergennemsnittet på siden Metacritic.com. Kaldes man spillet for det bedste nogensinde, kan man altså bakke det op med statistik.



og afslørede en gemt trappe fik os til at måbe.

Nej, jeg har ikke glemt det værste. Udfordringen der får Saw-filmens dødslege til at virke lige så sadistisk udformede som et relativt tætlukket glas oliven. Vandtemplet.

Det forbandede vandtempel. I dette barbariske labyrinthelvede, der uden tvivl er Ocarina of Times, og måske hele seriens sværeste, var vi tvunget til at føre Link frem og tilbage, op og ned, mellem forskellige oversvømmede rum for at ændre på paladsets vandniveauer.

At komme bare en smule nærmere slutbossen Morpha krævede en stor mængde backtracking, og det blev ikke mindre frustrerende af hårdføre muslingevæsnere og det faktum, at Link var nødsaget til at skifte støvler

Men efter at være blevet spurgt om sagen, lader det til at Miyamoto overraskende nok har en anden opfattelse.

"Jeg tror ikke, at vi har designet de bedste puzzles endnu. Løsning af problemer kan være ret vanskeligt. Det er som at stå foran et hul i jorden. Hvis du venter og tænker forstår du alt, men hvis du bliver nervøs, falder du i. Vi vil prøve at skabe mere udfordrende puzzles fremover".

Miyamotos erklæring er bemærkelsesværdigt selvkritisk, som hvis Charles Dickens havde græmmet sig over upersonlige figurer i sine romaner, eller Led Zeppelin skammede sig over guitarstykkerne i deres sange. Selvfølgelig har vi ikke noget imod at Miyamoto stræber efter perfektion i sit team, men man skulle tro at han kunne unde sig en smule selvtilfredshed.

Analysere man historien i et Zelda-spil, opdager man

Desuden findes en tematisk rød tråd, der får beskueren til at se bort fra eventuelle plothuller.

spillede sammen med min storebror på den Super Nintendo, jeg havde sparet sammen til henover sommeren, og vi sad fuldstændig fast. Ifølge kortet skulle der være et rum i nærheden af det vi stod i, men lige så forvirrede som Link stirrede vi kun ind i en kold, grå stenvæg. Timer gik med at bande over det ubegribelige rum.

Endeligt fyrede vi i ren frustration en pil i øjet på den irriterende, ækelgrønne og enøjede statue i midten af rummet. En kraftig rumlen fik os til at rykke tættere på skærmen, og synet af en væg, der langsomt gled til side

hvert andet minut. Den moderne sprogside Urban Dictionary angiver desuden "Water Temple" som et verbum synonymt med "at nedbryde". Brugbart i sætninger som "Gud, hvor har mit job vandtemplet mig på det sidste".

At løse gåder og puzzles i templer og mellem byer er min personlige favoritdel af Zelda-spillene, og endnu en central del af Zelda-essensen. Der findes ikke rigtig noget tilsvarende templerne i andre spil, selvom udfordrere som Okami, Kameo eller Beyond Good & Evil har gjort deres bedste for at efterabe sindrighederne.



Legend of Zelda: Majora's Mask

Vi havde tre dage. En måne på kollisionskurs truede verden, og Link var tvunget til at forhindre det uundgåelige. Majora's Mask står i dag som seriens mørkeste repræsentant.



En tegnet afviger

Med The Legend of Zelda: Wind Waker rørte Nintendo godt og grundigt i gryden, og bød på en anderledes oplevelse. Den tydeligste forandring var det grafiske design. Den cel-shadede verden indebar et mindre realistisk look, med klare farver og legefulde animationer. I starten knagede det hos fansene, men da de først fik spillet i hånden, fik piben en anden lyd.

hurtigt at den, hånden på hjertet, sjældent er særlig dyb eller tankevækkende. De ambitioner har aldrig været der, i stedet har den fortælletekniske styrke ligger i stemning, miljøer, figurer og følelser. Desuden er der en tematisk rød tråd, der får en til at se bort fra eventuelle briser i historien. Det handler om Links identitet, der lader til at være ustadig, nervøs og skiftende. Spillene vender jævnligt tilbage til introspektive indslag, der kredser om at skifte form, påtage sig andre ansigter, og nogle gange endda at kæmpe mod sig selv.

Allerede i Zelda II: The Adventure of Link fik vi en smag af indre konflikter, mere voksent indhold og en mørkere Link. Da Link nåede slutningen af det ottende slot, og endeligt fik vejret igen efter en lang og opslidende kamp mod Thunderbird, så vi endelig Triforce. Derefter blev tæppet revet fuldstændig væk under os, murene blev til truende skygger og baggrunden en truende lilla. Links egen skygge undslap hans krop, og indledte hurtigt et rasende angreb. At slås mod sin egen skygge i bogstaveligste forstand er et klassisk kneb, men en så moden symbolik var yderst sjælden i spil, især så tidligt som i 1988.

Identitetsforvirringen fortsatte i A Link to the Past, da Link fik et første glimt af Dark World, den korrupte version af Hyrule, hvor folk, der forvildede sig derind, var blevet fysisk skævvredne spejlinger af deres personligheder. En mand, der altid skiftede holding var blevet til en hoppende bold. En grådig lykkejæger blev til

et ubeskriveligt monster. Og Link... blev til en lyserød kanin. En rigtig kanin, en forvandling der gjorde Links tvivl om hans taperhed og evne åbenlys.

I Ocarina of Time færdedes Link frem og tilbage i tiden, fra barndom til teen-år, og i Majora's Mask nåede metamorfoseerne rekordhøjder, da vi dels blev tvunget til at spille som et trævæsen i lang tid, dels gemte vores ansigt og ændrede form ved hjælp af spillets 24 masker. Scenen i starten af Majora's Mask, hvor Link lærer sangen Song of Healing og i en drømmeagtig sekvens vinker farvel til sin Deku-træform er et eksempel på

I Wind Waker har en syndflod ødelagt Hyrule og i centrum af hele Zelda-mythologien er naturligvis treenigheden Triforce

Zelda i sin mest symbolske og stemningsfulde form.

Læg dertil Links forvandling til ulv i The Legend of Zelda: Twilight Princess, hvilket ifølge spillets producer Eiji Aonuma var en en metafor for pubertetsangst, og det står klart, at hele Zelda-serien ikke bare skildrer en strid mellem godt og ondt, men også mere personlige kampe.



En befriendende verden af vand

I stedet for åbne vidder og hesteridning bød Wind Waker på sejlsads over et enormt hav. Hyrule var ikke det samme.

Og midt i det hele finder vi os selv, der er vokset op med spillene og har forandret os i takt med dem.

Der er endda lavet flere religiøse fortolkninger af Zelda-spillene. Kokiri Forest og Deku-træet i Ocarina of Time kan sammenlignes med Edens Have og kundskabens træ. I samme spil laver Link en "Jonah", da han undersøger det indre af det gigantiske vanddyr Jabu-Jabu, i Wind Waker synes en kæmpe syndflod at have taget livet af Hyrule, og i centrum for hele Zelda-mythologien står selvfølgelig treenigheden Triforce. Og ja, dette er kun den kristne fortolkning.

Der er noget, som ord ikke helt kan beskrive, når man forsøger at sætte finger på, hvad der definerer Zelda-formlen. Noget der ikke bare er til pynt, men puster liv i den magi, som Nintendo altid har stræbet efter i udviklingen af Links eventyr. Musikken, selvfølgelig. Koji Kondo og kompagnis storslåede, bevægende, livsglade og foruroligende arrangementer, der altid har været mere æstetisk interessante end grafik og historie.

At knytte musikken til selve spillemeknikken har været



Endnu et eventyr

The Legend of Zelda: The Minish Cap satte endnu engang Link i nye situationer. Denne gang blev den grønklædte helt hjulpet på vej af en magisk hat.

Timeglas og touchskærme

I The Legend of Zelda: Phantom Hourglass brugte man stylusen til at styre Link. Dette blev hurtigt en af de mest fleksible måder at styre Link på den lille DS nogensinde.

Togskinner og huler

Nintendo har aldrig været bange for at placere Link i nye situationer. I The Legend of Zelda: Spirit Tracks blev han ingeniør og tøffede rundt som lokofører.

Ocarina i tre dimensioner

Et af de mange Nintendo 3DS-spil som blev afsløret under årets E3-messe var en genudgivelse af The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Udover lidt billeder er der ikke kommet mange dealjer ud om spillet, men et Hyrule i 3D lover godt.





Mystisk tusmørke

At rejse mellem parallelle verdener gjorde vi allerede i A Link to the Past, og det var et effektivt kneb også i Twilight Princess. Her besøgte Link Twilight Realms ubehagelige skumringslys og delte ud af både sværdhug og ulvebid. Dronende intelligent spildesign var bare lidt af glasuren på en allerede velsmagende kage.

"Ocarina of Time havde den mest Zelda-agtige musikalske tone. Musikken gjorde spilleren totalt omsluttet af spillet. Jeg havde set frem til at benytte enten en fløjte eller ocarina i et Zelda-spil, men det var

I enorm kontrast til disse varme og håbefulde melodier, findes også de mørkere og mere foruroligende modstykker. Et af de mest ubehagelige stykker musik, jeg nogensinde har hørt – ikke bare i spilsammenhæng,

blæsere og disharmoniske strygerpartier. Det ildevarslende, påtrængende stykke passede perfekt med spillets tusmørkeverden, og den samlede effekt blev et rastløst mareridt i lydform, som David Lynch ville dræbe

Links forvandling til ulv var ifølge producenten Eiji Aonuma en metafor for pubertetsangst...

ikke rigtig teknisk muligt før Ocarina of Time", fortæller han.

Eftersom spilleren selv skulle have muligheden for at spille starten af Ocarina of Times tolv hovedmelodier, gav Miyamoto Koji Kondo den småbesværlige opgave at skrive musik, der åbnede med præcist fem toner fra den klassiske do-re-mi-skala. Men som kulturhistorien har bevist i flere sammenhænge, fører begrænsninger ofte til fabelagtige resultater, og Koji Kondo kunne i sidste ende præsentere storslåede arrangementer som Zelda's Lullaby, Epona's Song og Song of Storms.

Måden hvorpå disse stykker blev brugt i Ocarina of Time var raffineret nok til at vække interesse i den akademiske verden. Spilforsker Zach Whalen har sammenlignet Ocarina-melodierne med Wagners brug af ledemotiver i en spejlvendt version, i hvordan figurer og steder defineres i spillet. Også almindelige dødelige spillere elskede Ocarina of Times musik, og salget af rigtige okarinaer ogedes markant efter spillets udgivelse. At der tidligt blev lavet en okarina-applikation til iPhone siger også en del om spillets kulturelle gennemslagskraft.

Ledemotivet, der har hængt på siden The Legend of Zelda, er selvfølgelig et af spilverdenens mest ansete, og den eventyrlige titelmelodi er i populærkulturel klasse med Stars Wars- eller Indiana Jones-temaet. At det er lykkedes Koji Kondo at skabe interessante variationer af dem (med sejlmelodien i Wind Waker som den med mest pondus) gennem årenes og spillenes gang er mindest talt en imponerende bedrift.

men helt generelt – er Kondos "Twilight", der satte i gang når vi besøgte tusmørkeverdenen i Twilight Princess. Stykket begyndte med dæmpede orgellyde og hidsige ottendedele af syntetisk guitarplimren, efterfulgt af

for.

Musikken og lyden er således en væsentlig del af Zeldas essens. Få spil har desuden haft så karakteristiske og tilfredsstillende lydeffekter som Zelda-



Skydeglad spin-off

Link har ikke bevæget sig lige så meget uden for sine sædvanlige eventyr som for eksempel Mario, men Link's Crossbow Training var en af spin-off-undtagelserne. Spillet fulgte med Wii Zapper-tilbehøret, og bestod mest af skydegallerier fra Twilight Princess-verdenen. Gamereactor gav Link's Crossbow Training bedømmelsen 4/10, så vi ser det som en parentes i spilseriens historie.



Nyt legetøj

Flyvebilen er en af de nye genstande i Skyward Sword. Den styres direkte med Wiimoten og kan bruges til at banke fjender på afstand.

serien. Der er hundredevis af eksempler. Makkeren Midnas eftertænksomme lyde, ekkoet fra trappetrin, svingen af Mestersværdet... Den firetoners fanfare, når Link åbner en velgemt kiste dybt i et tempel, drypper nærmest af triumf, og det hemmelighedsfulde klokkespil, når vi løser et af spillets hjerneridser slår på strenge af både tilfredsstillelse og nostalgi.

Det, vi måske har savnet, er orkestreret musik af samme kaliber som i Super Mario Galaxy-spillene, og det ønske får vi måske opfyldt i den næste del af Zelda-historien, The Legend of Zelda: Skyward Sword. I denne Wii-titel, der forventes at udkomme i 2011, møder vi en voksen Link, der bor i Skyloft, en svævende øgruppe over skyerne.

En anden verden, hvor ondskab og monstre huserer, kalder i midlertid på Links tapperhed, og et nyt eventyr kan begynde. Spillets begivenheder udspiller sig for Ocarina of Time, men hvor meget af det spil, der vil blive henvist til, ved vi ikke endnu.

Al forhåndssnak fra Nintendo om Skyward Sword har kredset omkring sværdkamp, Wii Motion Plus, og hvordan dette knytter sig til historie og gameplay. Vi vil kunne håndtere vores sværd med samme præcision som i Wii Sports Resort, bowle med bomber og skyde mere præcist med bue.

Op al respekt for Wii Motion Plus, men det mest lokkende er det impressionistiske, Cézanne-duftende design, samt løftet om at komprimere Zelda-oplevelsen og udnytte omgivelserne bedre end Twilight Princess. Mest af alt er det måske bare chancen for at møde Link og Hyrule endnu en gang der drager, muligheden for at

Fuld kontrol med Wii Motion +

Hvis de klassiske Zelda-forsinkelser ikke plager os igen, udkommer The Legend of Zelda: Skyward Sword i starten af 2011. Her finder Link et magisk sværd, der senere forvandles til det legendariske Mestersværd. Spillet vil kræve Wii Motion Plus, og vi vil kunne styre boomerangen og den nye pisk med stor præcision. Desuden kan vi skyde hjertebonusser med pile og nagle dem fast til omgivelserne.

blive fanget i nye eventyr og nostalgi. Og det er netop nostalgien, vi nu skal ind på.

"Nogle gange mindes du et sted med nostalgi, når der er gået nogle år. Når du vokser op og for eksempel vender tilbage til en gade, du som barn syntes var enorm, opdager du at der dårlig nok er plads til en bil på den. Det inkluderede vi i Ocarina of Time, der er flere steder som blev trange, efter du vendte tilbage som voksen", fortæller Shigeru Miyamoto.

Miyamotos forklaring passer sjovt nok glimrende til den måde, vi som spillere ser tilbage på Zelda-spil. Sammenlignet med nutidens ekspansive 3D-miljøer er 22-årige Legend of Zelda temmelig småt, når vi spiller det i dag.

Men dengang var det det største, bedste og smukkeste, og nutidens ti-årige, der tager sine første skridt i Twilight Princess, får både den samme og en helt anden oplevelse end jeg gjorde med min NES for 20 år siden. Måske er det også sådan, at deres oplevelse aldrig kan toppes følelsesmæssigt, uanset om fremtidige spil er større, flottere og på papiret bedre.

På samme måde ligger Miyamotos skoveventyr ham formodentlig varmere om hjertet end hans livsværk med Zelda-serien.

Nu kan man med rette stille spørgsmålene: Er det så lykkedes os at definere Zelda-essensen? Hvad er hemmeligheden bag spillenes tiltrækningssevne? Der er to forklaringer.

Den sorgelige er, at spil ganske enkelt er et sammenkog af flere yderst gennemarbejdede ingredienser – gribende udforskning, enestående præsentation, intelligent hjernegymnastik, suggestive temaer, nostalgi – og at summen af bestanddelene er så høj, at kvaliteten er uundgæelig.

Men der kræves mere end som så. En smule magisk pulver i sammenkoget, evnen til at arbejde med tunge handsker uden at miste fingerspidsfølelsen. Den anden og lidt sjovere forklaring: At man ikke bare designer en grotte, men også gør den ubehagelig at besøge uden lygte.

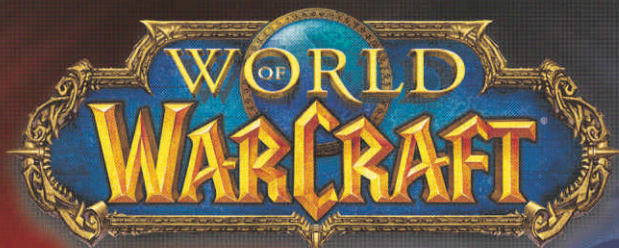
/Jonas Elfving



Et maleri kommer til live

Det grafiske design i The Legend of Zelda: Skyward Sword er en blanding af det tegnede Wind Waker og de mere realistiske titler, og farvepaletten leder tankerne hen på impressionister som Cézanne.

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

© 2010 Creative Technology Ltd. Alle rettigheder forbeholdes. Creative®, Creative-logoet, Sound Blaster® og Sound Blaster-logoet er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Creative Technology Ltd. i USA og/eller andre lande. World of Warcraft® er et varemærke eller registreret varemærke tilhørende Blizzard Entertainment, Inc. i USA og/eller andre lande. THX® og THX TruStudio PC™-logoet er varemærker tilhørende THX Ltd., og kan være registreret i visse jurisdiktioner. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere. Distribueres af Creative Labs, Inc, Milpitas, CA 95035.

A 3000 anmeldelser: www.gamereactor.dk
Anmeldelser



Livet som nybagt gangster i 2K Czechs længe ventede efterfølger er godt

MAFIA II

Platform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler 2K CZECH Udgiver 2K GAMES Premiere 27 AUGUST Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Mafia II har efterladt et hul i min sjæl. Savnet er totalt. Behovet for en fortsættelse er overvældende. Jeg savner Vito, Joe og Henry. Udviklerne 2K Czech overdrev bestemt ikke, da de snakkede om hvor hårdt de havde arbejdet på at skabe menneskelige, troværdige figurer, som spilleren skal kunne relatere til og føle med. Mafia II er det mest filmiske actionspil jeg nogensinde har prøvet, og en spilmæssig fryd der er hver en krone værd. Lad mig forklare nærmere.

Her er en neoliberalistisk ide om et individualistisk syn på fremgang. Vito vælger at tage skæbnen i sin egen hånd. Han er træt af krig, død og odelæggelse efter to års stædig kamp mod Mussolinis tropper, men har brug for penge. Hurtigt. Han falder ind i en kriminel løbebane, igen. Og før han ved af det, har han på tre måneder tjent flere penge end hans nyligt afdøde far gjorde i hele sit liv. Snart begynder korthuset at vakle. Loyaliteter afprøves, venskabsbånd slides op, og Vito



Historien

Der snakkes højt og bredt om hvor geniale Rockstar er til at skabe en dynamisk og åben spilstruktur. Noget der delvist er med til at gøre Grand Theft Auto IV til det mesterværk det er. Men det kan også gå galt, som i Red Dead Redemption, hvor historien kan føles tynd og fragmenteret. I Mafia II er historien det aller vigtigste, og 780 sideres vel-skrevet manuskript levers gennem utallige mellem-sekvenser.

oplever gangster-livets bagsider. Samtidigt er Vito ikke den almindelige anti-helt, der ofte tager kommandoen i historien i spil som dette. Vito er faktisk omsorgsfuld, ansvarlig og generøs, men han drives af en individuel forpligtigelse til at nå sit maksimale potentiale uden at blive tynget af skyld. Jagten på lykke og fremgang bliver en voldsom en af slagsen, uden den småhyggelige humor fra det første spil.

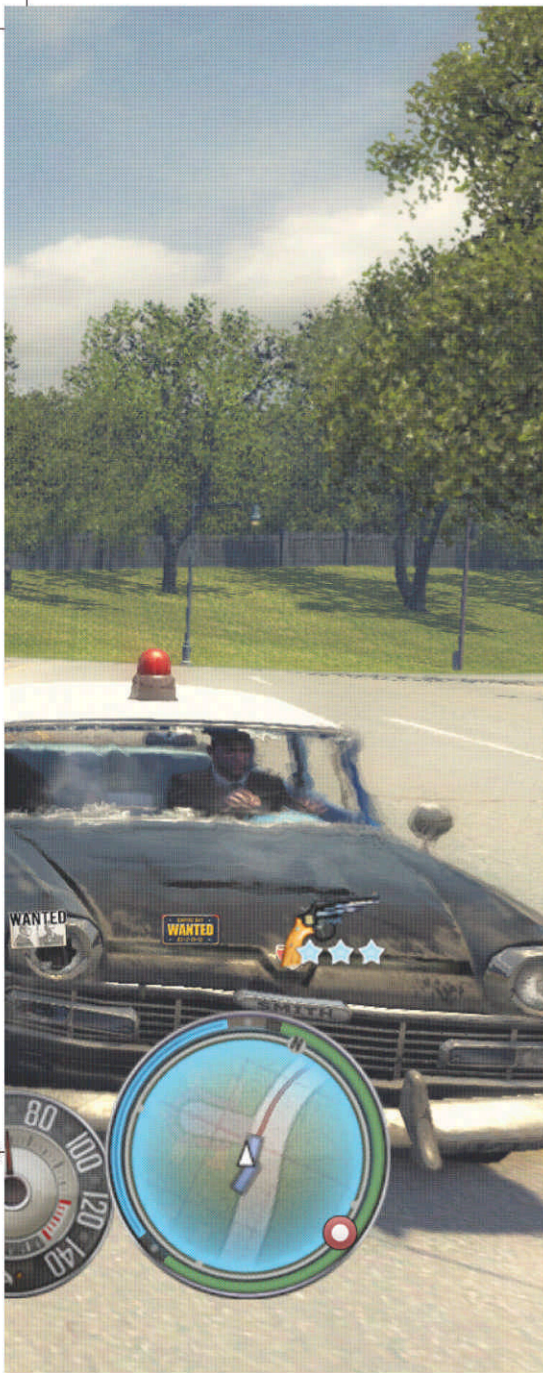
2K Czech optegner en solrig og swingende 50'er-idyl, med et bagvedliggende mørke så kulsort, at selv Riddick havde taget et skridt væk. Mafia II er voldsomt og tungt. Spændende og stilistisk. Det ville være nemt at affærdige Mafia II som en alt for linær Grand Theft Auto-klon uden egentlig substans. 13 timer kort og uden multiplayer, står det på papiret dårligt over for Rockstars kritikerroste gangsterepos. Mafia II kunne meget vel have været et skuldertræk, hvor kun den rasende smukke udgave af en perfekt designet by i

50'ernes USA kunne tilbyde nogen som helst værdi. Men her er så meget mere. Her bydes på meget andet end brylcreme og tung cigarretrog. Daniel Vavra, manuskriptforfatter og konceptuel chef for udviklingen, har længe talt

**RENT SPIL-
MEKANISK ER
MAFIA II
BRILLIANT**

om udfordringen i at skabe menneskelige karakterer med hjerne, hjerte og dybde – i spilform. I Mafia II lykkedes det med bravur, så man efter ganske få timer drømmer sig væk, holder af og tager hånd om Vito som den sindrigt udformede gangster-avatar han er.

Hans karismatiske og naive makker Joe



Rasende flot Mafia II er utrolig flot, og overtager tronen som undergenrens flotteste spil fra Just Cause 2. Grafisk set er PC-versionen selvfølgelig bedst, og indeholder chokerende korte load-tider, tung antialias og latterligt stilfulde effekter.



bliver en bedste ven, som man stoler på i tykt og tyndt, og deres forhold bliver en vigtig del af historien og dens udvikling.

På sædvanlig maner begynder Mafia II forsigtigt. Tøvende. Et barslagsmål her, et biltyveri der. Vitos karriere som gangster starter blødt ud, og strukturelt gør 2K Czech det helt rigtige, når de styrer historien på mere fokuseret vis end eksempelvis Rockstar gør. Hver mellemsekvens er som en belønning, klipningen er sindrig, og rent dramaturgisk er det kun filmbidderne i Uncharted 2, der når Mafia II til sokkeholderne.

Efter et par rystende timer i blodpølerner efter mafia-familiens overhoved, tilbydes Vito og Joe chancen for at udføre et storjob. Meget står på spil, men går alt godt, kan de begge blive medlemmer af familien. La Familia. Mafia II

accelererer og åbner spilverdenen til en betydeligt mere omfattende type opgaver. En bombe skal placeres et i moderum og senere udløses fra skyskraberens tag. Et slagteri, der også går som torturkammer, indtages og brændes ned, og en bar skal smadres så en rivaliserende bande kan fatte budskabet.

Alt er indpakket i utrolig flot designet grafik, som på den bedst tænkelige måde formidler en følelse af forhåbninger og tillid som USA var gennemsyret af efter krigens slutning. At cruise ned af Brewer Street i bydelen Little Italy i en nystjålen cabriolet, mens Dean Martin glider ud af højttalerne via radiokanalen Empire Radio, er en vidunderlig oplevelse, der kun overgås når jeg skyder mig igennem en kinesisk restaurant spækket med skydeglade Triad-gangstere, for at få at vide hvilken af makkerne der arbejder som FBI-informant. Det er hårdt, spændende og udfordrende. Gameplaymæssigt er Mafia II brilliant, og har den bedste styring i noget



Detaljerne

Mafia II er proppet til randen med fascinerende detaljer. En lille ting, som at Vitos pegefinger bevæger mod aftrækkeren i takt med at man skyder, imponerer. Eller at Joe gestikulerer med sine hænder inde i bilen under de samtaler, ham og Vito fører i løbet af alle spillets køreture. Mafia II er fyldt af disse små men meget tidskrævende detaljer, som i sidste ende gør, at Empire Bay føles som en levende verden.

sandkassespil, inklusiv såvel GTA IV som Just Cause 2 og Red Dead Redemption. Ildkampene føles både problemfrie og spændende. Cover-systemet er genialt i sin banale enkelhed, og bilfysikken er ikke til at sætte en finger på. At flyde rundt med tre tons støbejern på Empire Bays gader føles præcist lige så godt som jeg havde håbet på. Gyngende, tungt, klodset og med en masse uudnyttet drejningsmoment..

★ Sammenfatning:

Mafia II er ikke perfekt. For kort, indeholder ikke meget genspilningsværdi, og nogle gange bliver køreturene på missioner lige lovligt lange. Samtidigt er det fantastisk godt fortalt, rasende flot, og usandsynligt atmosfærisk.

Petter Hegevall

9/10

2er En anden mening af Jesper

2K Czechs ambitioner har været tydelige fra starten. De satte ikke ud for at lave et sandkassespil med åben spilstruktur som GTA, men sigtede i stedet efter at lave et mere linært spil med mere fokus på historien. Efter ti timer synes jeg at de, trods alt, burde have tænkt anderledes. Friheden begrænses af jagten på næste mellemsekvens, og eventyret er en tand for kort.

Sammenfatning: Masser af atmosfære, men en anelse for kort. **7/10**



LIMBO

Det danske puzzle-eventyr med den tavse dreng henrykker, Nikolaj fortæller hvorfor...

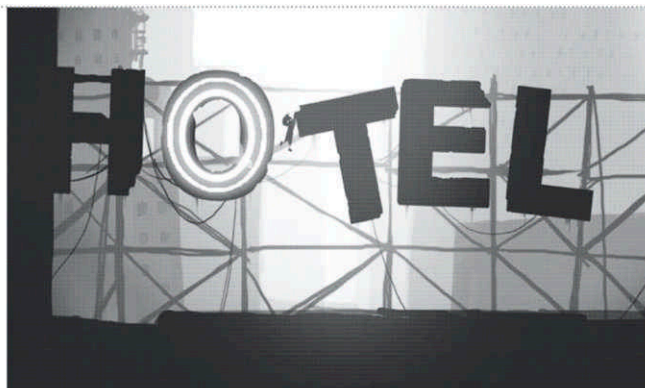
Platform XBOX 360/PC. Udvikler PLAYDEAD. Udgiver MICROSOFT. Premiere LIDE NU. Antal spillere 1. Aldersgrænse 12.

Danske Playdead sender deres dystre debut på gaden og der er lagt i kakkelovnen til snevevis af djævelsk udtænkte puzzles, grublen - og en god omgang selvtilfredshed når man har luret det hele.

Sort og hvidt, så langt øjet rækker, hvilket egentlig ikke er ret langt. En drenge-silhouet lunter over skærmen med lysende, hvide øjne. Omridset af hvad der kunne være et forulykket skib kan skimtes i baggrunden. Drengen lunter videre indtil han mødes af et kortvarigt problem, der ikke holder længe under hans overblik. Fornemmelsen af overmagt vil inden længe føles lige så langt borte som det solskin Limbo har isoleret mig fra.

Limbo er noget så sjældent som et dansk puzzle-plattformspil i 2D. På sin vis minder det om det to år gamle Braid, der fik så god omtale at der sikkert stadig sidder nogen derude, der ikke kan få armene ned. Men lighederne stopper såmænd ret hurtigt, hvor Braid havde billedskønne akvarel-farver går Limbo den modsatte retning med sort/hvidt farvespektrum og et knitrrende filter som gamle projektfilm.

Spillet starter stille og roligt med opgaver, der ikke ligefrem får sveden til at løbe. Inden længe vil du dog opleve genstridige hjernevridere, der vil kræve drengens liv utallige gange.



Et spil kun i sort/hvidt lyder for mange nok som en kedelig suppedas, men det er uhyre effektivt, og på intet tidspunkt føler man, at der mangler farver. Om man løber på livet løs i underskoven, eller har et stille øjeblik mens de indre tandhjul snurrer, det er et smukt spil.

Brutalt

Når der bliver trådt forkert eller fejlbedomt afstande foregår det ofte på en ganske brutal måde, der på grund af den dystre atmosfære virker uendeligt mere effektivt end læmestelser til højre og venstre i store action-titler. Første gang den lille, anonyme dreng lider druknedøden, ved man at man vil gøre alt for at opleve det atter engang.

Sværhedsgraden bliver sat i vejret indtil flere gange, inden det hele er forbi. Fejltrin vil aldrig forårsage traveture gennem familiære steder. Man bliver aldrig sendt længere tilbage end at man kan samle op hvor man slap og arbejde videre med de fortræffelig udtænkte opgaver, der gør brug af alt fra simple ting som vand eller timing til magnetisme og tyngdekraft.

Den ensomme færd gennem spillet er en stille færd: sjældent optræder andre lyde end hvad der kan forklares fra skærbilledet.

Der overlades meget til spillerens fantasi: ikke at der er huller i historien, men vi får

utroligt lidt af vide og under de omtrent fire timer fortællingen varer, bliver der ikke sagt et eneste ord eller givet nogen baggrund for situationen. Det er ufatteligt minimalistisk, men det indbyder til megen tolkning fra spillerens

...OG PÅ INTET TIDSPUNKT FØLER MAN, AT DER MANGLER FARVER

side, og i sidste ende er det ikke kun de mere udfordrende opgaver, der vil være brændt fast på nethinden. Teorier om hvad det hele egentlig betød, vil også okkupere tankerne.

Ingen burde snyde sig selv for oplevelsen, og selv hvis timeprisen lyder høj, er der ikke andet at sige end: køb det.

★ Sammenfatning:

Limbo er et kort, men ufatteligt skønt spil der indeholder lutter gode designvalg. Nyd det.

Nikolaj Kürstein Jepsen

9/10



Archetype bruger den ene halvdel af skærmen til at bevæge sig frem og tilbage og fra side til side. Den anden halvdel bruges til at styre sigtekornet (eller kigge rundt). Ganske smart kan man vælge at have autofire på så man, så snart et mål træder ind i sigtekornet, skyder løs. Velfungerende løsning.

Lee går efter headshots på den lille håndholdte...

ARCHETYPE

Platform IPHONE Udvikler VILLIAN LLC Udgiver VILLIAN LLC Premiere UDE NU Antal spillere 1-10 ONLINE Aldersgrænse 12

Der er næppe nogen der længere er i tvivl om, at såfremt man vil spille en førstepersons-skyder på en håndholdt, så er en af de mobile enheder med trykfølsom skærm et godt valg.

Alligevel er den gængse opfattelse, at "rigtige spil" hører til på "rigtige konsoller". Villian og Munkfyfns nyeste online-skydespil gør en del for at lukke munden på skeptikerne, og efterlade os andre måbende af glæde.

GRAFIKKEN IMPONERER OG ER GANSKE SOLID

Ikke fordi historien om "at nogle er sure på nogle andre, og derfor ender i krig" er fantastisk. Heller ikke fordi de rustenbrune korridorer med et par obligatoriske neonlys udstråler synderlig opfindsomhed eller overgår NOVA-spillet. Men ganske enkelt fordi

menuerne, infrastrukturen og styringen er så perfekt, at man kun kan klappe i hænderne af glæde inden man snupper næste headshot.

Som altid har du et ganske typisk udvalg af våben (seks styk ialt): de langsomme men effektive eller de mere upræcise død på spraydåse-typer samt en nærkampssøke. Udover disse har du naturligvis også granater.

Grafikken imponerer, og er ganske solid uden hakken, og på iPhone 4 udnytter den samtidig den højere opløsning. De fem (netop opdateret til seks) baner der kæmpes på, besidder god variation, men vinder som nævnt næppe de store priser for originalitet.

Archetype er en effektiv måde at få et adrenalinkick og god underholdning.

★ Sammenfatning:

Solidt og gennemtænkt skydespil for op til 10 spillere. Mangler du et mobilt online-skydespil med god styring der også udnytter den højere opløsning på din iPhone 4, så er det lige her.

Lee West

8/10

AIR ATTACK

Platform IPHONE/IPOD TOUCH Udvikler ART IN GAMES SRO Udgiver ART IN GAMES SRO Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 9



Siden 1942 dukkede op i 80'ernes arcadehaller er der kommet et hav af kopier til stort set alle formater, Apples iPhone er ingen undtagelse.

AirAttack er det seneste bud på en 2D-skyder der spilles i højformat. Denne gang er perspektivet dog lavet med en 3D-motor, og dette udnyttes godt. Objekter vælter og bossen imponerer når man cirkler omkring disse, mens kuglerne flyver om ørerne. Teknisk er der ikke en finger at sætte på oplevelsen: lokationerne er varierede, grafikken nydelig og der er ingen hakken at spore på en 3G-telefon.

Samtidig leveres der bombastisk heltemusik, så man næste føler sig hensat til en Jerry Bruckheimer-film.

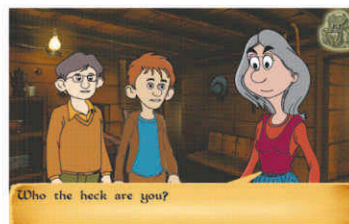
Masser af opgraderinger, klassiske bossen, fantastisk styring (der kan indstilles på enormt mange måder) sikrer AirAttack en plads i toppen af skydespilseliten.

Lee West

8/10

JIM & FRANK MYSTERIES THE BLOOD RIVER FILES

Platform IPHONE/IPOD TOUCH/IPOD Udvikler 99 GAMES Udgiver CHILLINGO LTD. Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 4



Professor Layton er kendt som spillenes svar på Sherlock Holmes. Nu forsøger Jim & Frank at tage kampen op med den skarpsindige puzzle-jæger.

Der er noget sært hyggeligt ved det abstrakte eventyr. Ofte efterlades man med følelsen af at have fundet en velillustreret børnebog, kun for at opdage at alt teksten i bogen er blevet erstattet af uddrag fra gamle stovede Agatha Christie-romaner. Dette genreniks af barnlig glæde, gåder og hjernevridende puzzle-opgaver viser en sjælden evne til at blande to spiltyper med et yderst vellykket resultat. Jim og Franks eventyr er så tæt på gådespillet med Professor Layton, som man kan komme uden at blive sagsøgt, og alene det er anbefaling nok.

Lee West

8/10

STAR WARS: THE BATTLE FOR HOTH

Platform IPHONE/IPOD TOUCH Udvikler THQ WIRELESS Udgiver THQ Antal spillere 1 Aldersgrænse 4



I maj var det 30 års fødselsdag for Star Wars-filmen Empire Strikes Back, det blev naturligvis fulgt op af et nyt spil, d en gang i tower defense-genren.

På Apples Appstore kunne man ved samme lejlighed finde Tower Defense-spillet baseret på filmen. Her skal man naturligvis beskytte oprørernes base mod imperiets fremadstormende styrker. I bedste (eller værste) Fieldrunners-stil får vi leveret strategien: lidt fridret grafik, der ikke kan tåle et nærmere eftersyn, en anelse ligegyldige baner til gengæld får vi stort set alle de kendte tropper og fartøjer (ja inklusiv Tie-jægere og naturligvis AT-ATs). Som noget nyt har du endnu flere muligheder for at mikromanage dine tropper og deres prioriteringer.

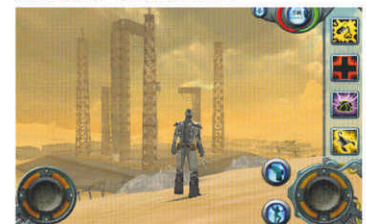
Hoth ender som et fornøjeligt strategi-spil med lidt skønhedsfejl.

Lee West

6/10

XENOME: EPISODE 1

Platform IPHONE/IPOD TOUCH Udvikler NINE POUND STUDIOS Udgiver NPS Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 9



Xenome: Episode 1 er spillet, man troede var umuligt på en telefon: et åbent rollespil i en stor sammenhængende verden uden loading.

Første kapitel i trilogien minder mest af alt om en blanding af Borderlands og Fallout med masser af loot.

En tilsandet motorvej fyldt med bilvrug, vandtårne i horisonten: der er god stemning i de flotte lokationer. Historien er medrivende, og man føler sig hurtigt hensat til den postapokalyptiske og ugæstfrie orken.

Med et væld af detaljer, man normalt ville forbinde med et spil til de mere gængse konsoller.

Ambitiøst, medrivende og velfortalt actionrollespil, men tekniske problemer (blandt andet med framerate selv på 3GS) trækker ned i helhedsindtrykket. Tag chancen eller vent på den lovede opdatering.

Lee West

7/10



STARCRAFT 2

Michael bliver fanget af Blizzards nyeste strategieventyr og fortæller hvorfor her...

Platform PC, Mac Udvikler BLIZZARD ENTERTAINMENT Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 16

Blizzard gør op for 12 års ventetid, når Zerg, Protoss og Terran for tredje gang slår pjalterne sammen i hvad der nemt kan betegnes som en absolut sværvægter i strategigenren.

Det føles næsten som en evighed siden jeg første gang besøgte Mar Sara. Meget er sket siden da. Nationer er blevet nedlagt, helte har forrådt hinanden og kæmpenhjerner er blevet sprunget i luften.

Starcraft II byder på en tredelt rejse med skiftende fokus på de tre racers historier og gøremål. Den første, som vi har med at gøre her, sætter atter fokus på Jim Raynor og det mangfoldige trekantsdrama mellem ham, Zerg-leder Sarah Kerrigan og den korrupte Terran-kæjser Arcturus Mengsk. Som kaptajn på Hyperion leder Raynor nu en rebelsk gruppe, der søger at få fjernet Mengsk fra magten.

Raynors saga strækker sig over i alt 26 missioner, der alle på magisk vis formår at virke unikke i forhold til hinanden. Spillet synes at balancere mellem traditionelle slagkampe, til



Vikingerne

Amiga-spillet Lost Vikings var i 1992 en god succes. Spillet blev udviklet af Blizzard. Kantinen på skibet i Starcraft 2 indeholder et kært nik til fortiden med noget så eksotisk som en arkademaskine, hvor det er muligt at spille minispillet Lost Viking, der er bygget som et klassisk shoot 'em up med et Starcraft-tema påklæstret. Det fungerer helt utroligt godt, som et afbræk fra historien.

de mere hjernevidende scenarier, hvor man pludselig må omlægge tidligere brugte strategier til fordel for nye for at komme bedst muligt gennem missionerne.

Den lineære tilgang til missionernes rækkefølge er blevet droppet til fordel for en mere fri oplevelse. Hvor man i det originale Starcraft blev guidet direkte videre til de næste missioner, så er det her muligt at begive sig ud og udforske sit Hyperion-skibs mange facetter, før man går videre til næste scenarie. De nye aspekter i spillet findes i form af, at man mellem missionerne kan besøge skibets fire hovedrum; laboratoriet, våbenkammeret, kantinen og kommandobroen, der hver især tilbyder forskellige og permanente opgraderinger til både bygninger og enheder.

Våbenkammeret tilbyder opgraderinger i form af øget ildkraft, ekstra liv og nye evner til kampenheder, mens man i laboratoriet vil kunne tage nytte af Zerg og Protoss-racernes egne teknologier og påmontere dem ens egne

STARCRAFT HAR I GODT ET ÅRTI VÆRET DEL AF ESPORTEN

bygninger.

Man vil ofte have en række missioner at vælge mellem, hvor hver enkelt opgave for det meste har en belønning, i form af adgang til en ny enhed, og man vil på den måde kunne prioritere hvilken belønning man helst ser at modtage først. Man vil fra tid til anden skulle træffe et par moralske beslutninger, der fører små ændringer i både historie og hvilke belønninger man modtager for den givne mission. Man mærker desværre ikke nogle videre konsekvenser ved det, men det giver et



Battle.Net

En af de måske største nyheder ved Starcraft II er relanceringen af Bizzards onlinetjeneste Battle.Net. Tjenesten har altid været kendt for at være både brugervenlig og helt eksemplarisk, når det kommer til funktionalitet, men med denne nye opdatering er alt både lettere og bedre integreret i spillet end før. Hvad enten man vil begive sig ud på eventyr i kampagnedelen, eller man vil prøve kræfter med multiplayer, så foregår det nu alt sammen via Battle.Net.

Smuk grafik Stillestående billeder gør næppe Starcraft 2 nogen tjenester. Dette er et spil der skal opleves mens tropperne myldrer over skærmen som myrer, for derefter at falde for imponerende eksplosioner.

godt incitament for at afprøve nogle af banerne igen på et senere tidspunkt.

Banerne er gode og ekstremt varierede. Det er utroligt tilfredsstillende, at man det ene øjeblik kan gå fra at lede efter værdifulde skatte i Protoss-territorie til pludselig at skulle infiltrere en række baser kun ved hjælp af én enkelt Ghostenhed. I et forsøg på at holde anmeldelsen så spoilerfri som mulig, vil jeg ikke afsløre nogle konkrete eksempler på de bedste missioner, men i stedet garantere en ekstrem veludført kampagnedel.

Missionerne akkompagneres af en lang række film og dialoger, der alle på hver deres måde formår at danne rammen om en helt sublim oplevelse, der virker helt utroligt medrivende og bidrager til det afhængighedsdannende miljø, der er at finde i spillet.

Stemmeskuespillet er i top, og særligt Robert Clotworthys stemme som Raynor formår at skinne igennem.

Man mærker først for alvor hvor smukt Starcraft II gør sig, når man har fået lov at affyre

sin første atombombe. Detaljegraden i både eksplosioner og banedesign er så forrygende gennemtænkt og bearbejdet, at jeg ofte måtte tage mig selv i at se bort fra en base under angreb, blot for at holde regelmæssige sight-seeings i banerne.

Starcraft har i godt et årti domineret store dele af Esporten, grundet den kontinuerlige finpudsning af spillets sværhedsgrad og balance fra Bizzards side. Tolv års ventetid har tydeligt fungeret for Starcraft II, for der er ganske enkelt aldrig set et mere velfungerende matchmaking system. Jeg husker tydeligt hvordan der i betatesten af spillet var få problemer med at finde ligeværdige modstandere, og jeg skal gerne indrømme at sårene aldrig rigtig er helede efter de mange bølgebank. Når det så er sagt, så lader systemet til at være finpudset gevaldigt, i forhold til betaversionen, hvor jeg nu altid synes at møde spillere på mit eget niveau.

Man kan nemt blive fristet til at beskylde Blizzard for at tage for få chancer med dette



Åbenheden

Allerede nu forefindes der en kæmpe stak bruger-genererede baner, hvor man i bedste Warcraft III stil kan prøve kræfter med forskellige spilmodus, der afviger fra det traditionelle gameplay. Det er tydeligt at fanskaren allerede har taget dette spil til sig, og derfor kan man kun prise Blizzard for at have gjort banedesigneren til så åben en platform den nu og engang er. Hvilket for forbrugeren betyder masser af nyt indhold.

spil. Jeg vælger i stedet at hylde dem for at turde holde liv i et så enkelt og lettilgængeligt system, som vi først oplevede det i 1998. Vi ser efterhånden en lang række RTS-serier gå nye veje, ved blandt andet at ekskludere det traditionelle ressourcensystem, og erstatte det med en kedelig og automatiseret økonomi. Det er derfor forfriskende og skønt at opleve et spilfirma der tør erkende at nogle ting ikke bør ændres, når de fungerer så godt som de gør.

Jeg må ganske enkelt råde alle med hang til et godt strategispil til at prøve dette helt sublimе spil.

★ Sammenfatning:

God kampagne, fantastisk lyd og grafik, solid multiplayer og på alle måder en eksemplarisk efterfølger.

Michael Kamp Jensen

10/10

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

Platform PS3, PC, PS3, PSP, Wii, XBOX 360, NDS
Udvikler TT GAMES Udgiver WARNER Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 7



LEGO-spillene er som regel bedst, når de spilles med en ven, og Harry Potter er ingen undtagelse. TT Games har genbrugt mange af de gode ideer man lancerede i LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues.

Lego-spillene bliver aldrig kedelige, sådan er det bare, og Lego Harry Potter: Years 1-4 er ingen undtagelse. Desuden er det næsten sjovere for de lidt ældre end for de yngste. Men det er svært at sige, at man skal købe dette spil frem for eksempelvis Lego Star Wars: The Complete Saga. Lego-spillene ligger meget tæt på hinanden gameplay-mæssigt, og i sidste ende handler det mest om hvilket univers man vil have tolket i dansk plastik.

Jonas Mäki

7/10

DEATHSPANK

Platform PSN, XBL Udvikler HOTHREAD GAMES
Udgiver EA Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12



DeathSpank er det første spil fra Ron Gilberts hånd i umindelige tider. Yngre læsere ved måske ikke hvem han er (pfft, ungdommen nutildags!), men mange kender ham nok som manden bag de to første Monkey Island-spil.

Adventure-genren er blevet skiftet ud med Diablo-klonen, og sørøverne er byttet til fordel for et (forholdsvist) traditionelt fantasy-univers, med bizar humor. DeathSpank er selvdnevnt vogter af retfærdighed og helt for de undertrykte. Som sagt er DeathSpank en Diablo-klon, og det betyder at der skal smadres hober af monstre og samles grej. DeathSpank har samtidig en co-op funktion, der tillader en ven at "komme på besøg" som hjælper.

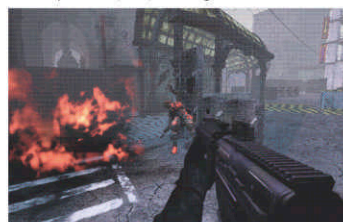
DeathSpank er et glimrende action-rollespil til alle loot-elskere.

Rasmus Lund Hansen

8/10

BLACKLIGHT TANGO DOWN

Platform PC, PSN, XBL Udvikler ZOMBIE STUDIOS
Udgiver IGNITION ENTERTAINMENT Premiere UDE NU
Antal spillere 1 (1-16) Aldersgrænse 12



Hvorfor ikke bare droppe alt hvad der hedder historie og kampagne, og kun udgive multiplayer-delen? Det er nogenlunde sådan Zombie Studios må have tænkt.

Planen har dog en fejl. Både Battlefield: Bad Company 2 og Call of Duty: Modern Warfare 2 hører til blandt de bedste spil, man kan spille online, og det gør Blacklight: Tango Down ikke. Jeg kastes hårdt og brutalt ud i kamp blandt veteraner, der alle er udrustet med perverst grimme våben, dekoreret med dinglede plysterninger (ja!). Jeg vil tro at de fleste i dag vil vælge førstepersonsskyder der er sit navn værdigt og har et godt community, og for dem er der ikke rigtig nogen grund til at skifte til dette bud.

Jonas Mäki

6/10

NAUGHTY BEAR

Platform PS3, XBOX 360 Udvikler A2M Udgiver 505 GAMES Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 12



Naughty Bear er et spil om en teddybjørn som gerne vil være venner med andre teddybjørne, men de gider ham ikke, og gør i stedet blot nar af ham ved hver mulighed de får.

Naughty Bear er et sandkassespil, og "Perfection Island" er hjemstedet der giver dig rig mulighed for at tæve løs på foromtaltede bjørne. Du kan bruge et stort sortiment af våben som findes rundt omkring på øen, til at stikke, skyde, hamre og banke bamserne ihjel - eller du kan være mere kreativ og bruge en række af maskiner til at tage livet af dem. Selvom A2M har været flink med farveladen er resultatet alligevel trist. Kameraet fungerer dårligt, og humoren udebliver. På trods af lovende reklamer ender Naughty Bear med bundkarakter som spil.

Richard Imenes

3/10

TOURNAMENT OF LEGENDS

Platform Wii Udvikler HIGH VOLTAGE SOFTWARE
Udgiver SEGA Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 (1-2) Aldersgrænse 16



I Tournament of Legends befinder vi os i et mildt sagt alternativt univers, hvor græske, romerske og egyptiske sagnfigurer kæmper mod hinanden i en episk kamp.

ToL er et typisk kampspil, hvor man angriber ved at svinge Wiimoten, imens man bevæger sig rundt på banen med nunchucken. Ti karakterer bydes der på fra starten af spillet, og Wii-ejere, der har savnet et kampspil uden Mario eller nogen andre af Nintendos egne figurer, vil være godt underholdt her.

Tournament of Legends vinder på sin fremtoning og teknik, men mangler det allersidste for at kunne erklære sig på lige fod med sine slagsbrødre fra Tekken eller Street Fighter-serierne.

Emil Ryttergaard

7/10

PUZZLE QUEST 2

Platform NDS, PC, XLA Udvikler INFINITE INTERACTIVE Udgiver D3PUBLISHER Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 3



Puzzle Quest rører på sig igen, denne gang i hvad der ligner en krydsning mellem Diablo og Bejeweled. Endnu en gang er det hjernen frem for reflekserne, der skal nedlægge gobliner og orker i massevis.

Væk er det store kort hvorpå du vælger en destination, for derefter at skøjte over kortet efter modstandere. I stedet har vi nu et isometrisk kort at bevæge os rundt på. For hvert monster, kiste eller dør i et rum er der en specifik sti. Spillet er stadig let at gå til, der skal stadig matches ens-farvede brikker for at tjene den mana du behøver for at bruge magi og andre egenskaber der står til din rådighed. Et højere tempo og en bedre præsentation gør Puzzle Quest 2 til en solid efterfølger til et godt puzzle/rollespil.

Nikolaj Kürstein Jepsen

7/10

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

Platform 360, PC, PS3, Wii, NDS Udgiver ACTIVISION
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12



De kæmpemæssige robotter er atter engang på kristien, denne gang uden en tåbelig biograffilm i ryggen.

Som titlen antyder, foregår spillet på Transformers' hjemplanet, Cybertron. En kampagne kan spilles med op til to andre spillere online. Multiplayer i Transformers: War for Cybertron indeholder hvad man vil forvente af et tredjepersons action-spil, og Transformers: War for Cybertron byder på bundsolid underholdning der ikke skal tages alt for tungt, en multiplayer der i grove træk låner fra succesfulde spil, men har et så unikt element i Transformers-universet at det føles tilpas anderledes og aldeles festligt. Og spillet er kort sagt rigtigt godt.

Nikolaj Kürstein Jepsen

8/10

SINGULARITY

Platform PC, PS3, XBOX 360 Udvikler RAVEN SOFTWARE Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU
Antal spillere 1 (1-16) Aldersgrænse 18



Efter to år og otte måneders udvikling er Ravens ambitiøse Singularity endelig færdigt. En skeptisk Petter Hegevall er gået fra "det ser ret groft ud" til "for helvede, det er sjovt at omdanne fjender til sylte!"

Ravens grafikere har skabt en retro-futuristisk verden, som flere gange ændrer form fra knust sci-fi dystopi til frisk 50'er idyl.

Klassiske våben støttes op af nye sjove tiltag, blandt andet kan du spole tiden 55 år frem eller tilbage med herlige resultater. Er du til action-spil skal du give Singularity en chance. Det samme skal du gøre, hvis du har mistet troen på genren og vil opleve noget friskt. Det er sjældent at action, puzzle og historie blandes så godt og giver en så eventyrlig helhed.

Petter Hegevall

9/10

Mikrotransaktioner her, mikrotransaktioner der. Nåe ja, og så ræs.

NFS: WORLD

Platform PC Udvikler BLACK BOX, EA SHANGHAI Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 12



Min orange Mazda tøffer stille ned af vejen, nej det passer ikke, min orange Mazda skøjter over asfalten så skraldet i vejsiden hvirvles omkring. Et hårnålesving senere kan jeg se en politibil ude på patrulje, jeg har fået nok af at tøffe rundt for mig selv nu, så jeg trykker sømmet i bund og ramponerer denne noble håndhæver af loven, der inden længe har kaldt efter forstærkninger i massevis.

Need for Speed: World er et nyt spil i den efterhånden vidtspændende serie, denne gang foregår det kun på PC og fokus er i den grad på multiplayer. En af de helt store forskelle på World og de tidligere spil er mikrotransaktionerne, et ord der dukker op alle mulige steder i nutidens spil-verden.

Grunden til at disse mikrotransaktioner rent faktisk er fristende er især, at man som nyudklækket racerfører kun har adgang til nogle ret sølle biler, når det nu er en drengedrøm at pløje rundt i en stor Lamborghini. At udsmykningsdelen samtidig er ganske skuffende, gør ikke sagen bedre.

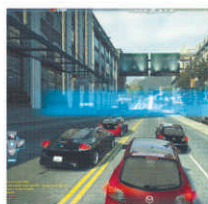
KUN PÅ PC OG FOKUS ER I DEN GRAD PÅ MULTIPLAYER

Hvad løbene derfor egentlig drejer sig om, er selvfølgelig at tvære modstandere ud på smukke strækninger af vej, lave et perfekt sving og en overmenneskelig overhaling. Når det hele fungerer, er der dømt fart over feltet, men banerne virker en anelse korte, så det er ikke altid muligt at øjne en chance for at sende en modstander ud i rabatten eller på kollisionskurs med en varevogn.

De hæsbælende biljagter fra Need for Speed: Most Wanted var helt fantastiske. Ikke



Det sjoveste du kan komme ud for i spillet, der i den grad er tiltænkt som et multiplayer-spil, er pudsigt nok ikke muligt med andre mennesker. Men har du spillet Need for Speed: Most Wanted vil det ganske sikkert gibbe ved tanken om de heftige biljagter.



Grafikken

Hvad angår udseendet er Need for Speed: World en noget blandet oplevelse. Bilerne er som forventet stort set ligeså skønne som deres modpartner i den virkelige verden, konstant blankpolerede, selv efter en uautoriseret tur på golfbanen. Det sætter en skarp kontrast til de ufatteligt kedelige omgivelser, bygninger der ligner billige kulisser, for slet ikke at nævne industrikvartæret der er hjemsted kedelige og mudrede teksturer.

Hele billedet

På Gamereactor.dk kan du læse anmeldelserne i deres fulde længde.

ligefrem en realistisk simulation men det var adrenalin-pumpende action når det er bedst.

I Need for Speed: World vender de tilbage, bare på et lavere niveau. Afspærringer, sprængte dæk og kollisioner, der ville sende en virkelig bil til skrot, det holder stadig.

Need for Speed: World er muligvis et eksperiment fra EA's side, hvilket viser sig. Bedre, pænere spil kan findes indenfor serien, så det er såmænd kun den lave entrépris og lettilgængelige ræs der sætter World i en anden kategori.

Hvis du vil drøne lidt rundt for sjov, er muligheden her. Men hvis du leder efter det næste store bilspil, så hold øjnene på horisonten lidt endnu.

* Sammenfatning:

Et anderledes forsøg på at skabe et bilspil med fokus på online-spil og mikrotransaktioner. Ikke det mest vellykkede bilspil, men hyggeligt tidsfordriv.

Nikolaj Kürstein Jepsen

6/10

CRACKDOWN 2

Platform XBOX 360 Udvikler RUFFIAN GAMES Udgiver MICROSOFT
Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 18



Velkommen til Crackdown version 1.5. Denne gang med en mere udvandet bandebrig, til gengæld med nye modbydelige "zombier" ved nattetid.

Det er svært at sætte en finger på hvad der får Crackdown til "at virke" for nogle spillere, mens det keder andre. Men en af forskellene på, om man elsker eller hader Crackdown, er hvilken indgangsvinkel man har til hele hopperiet i sandkassespillet.

Jeg havde det fantastisk med forgængeren, og jeg er en af de få i min omgangskreds, der så det som verdens første vertikale sandkasse. Indsamlingen af orbs var vanedannende. Og jagten på den sidste af de ialt 800 orbs holdt mig foran skærmen, tre uger efter at den sidste boss var nedlagt, og den sidste bande lukket. Derfor burde jeg nu være lykkelig: Crackdown er tilbage, og der er endnu flere orbs i denne omgang. Du har naturligvis de sædvanlige hovedorbs: de skjulte orbs og "de andre". Renegade orbs er de nye mobile udgaver af de velkendte varianter, som nu skal jagtes rundt i

CRACKDOWN 2 ER EN KOPI TIL ALLE FANS AF ETTEREN

landskabet for at ende i samlingen. Og her kommer skuffelsen: landskabet. Der er ganske få umiddelbare forskelle på Pacific City og... Pacific City. Ganske vist er det en grummere og mere slidt udgave af metropolen, men stadig føles det som for lidt. Crackdown 2 er en kopi til alle dem der elskede etteren. Den henter næppe nye fans til serien, og det er en skam. For Crackdown fortjener flere fans: dette er en misforstået og anderledes sandkasse med fokus på de vertikale udfordringer. Hvis du giver den et par timer og får bygget din superbetjents agility op, venter der dig en herlig blanding af sandkasse og platformspil forude.

* Sammenfatning:

En vellykket og mere dystre udgave af etteren, der dog bringer for lidt nyt til fans af originalen, og lidt for forældede spilmekanikker til at indfange nye fans.

Lee West

7/10



TOY STORY 3

Carsten erklærer sig for legebarn og kaster sig ud i en vellykket spilmativering...

Platform PS3/XBOX 360/PC/NDS/WII Udvikler AVALANCE PRODUCTIONS Udgiver DISNEY INTERACTIVE PRODUCTIONS Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 7

Spilmativeringen af *Toy Story 3* er landet, og vi bliver budt både på en historiedel, der følger filmen. Naturligvis inklusive Buzz, Woody og Jessie samt en enorm sandkasse, der indbyder til leg.

Første bane kaster således Woody ud i heftig action, hvor han skal forsøge at stoppe et løbskt tog, som er sat i gang af den onde Dr. Flæskesteg.

Efterfølgende er vi ovre i en helt anden boldgade. Her skal man bane sig vej gennem Andys hus, hvor action og fart bliver afløst af forskellige puzzles. Altsammen til eminent dansk stemmeskuespil.

I løbet af de otte baner skifter spillet hele tiden spor og stil, og det gør også at oplevelsen bliver en varieret men også noget blandet en af slagsen. Det virker som om udviklerne har været bange for at spillerne skulle kede sig, hvis ikke de på frenetisk manér sørgede for at spillet hele tiden ændrede karakter og kastede opgaver af sig.

Som oftest kan opgaverne kun løses på én måde. Og selvom der er en meget pædagogisk hjælpefunktion integreret, så er den ofte alligevel ikke til megen hjælp. Målgruppen for spillet taget i betragtning.

Jeg var allerede klar til at give *Toy Story 3* dundertale; en tung og dyster anmeldelse formede sig i mit hoved, mens jeg krampede



Valgmulighederne synes uendelige. Har du lyst til at køre ræs? Tjek. Har du lyst til at bygge huse? Tjek. Farve og male dem? Tjek. Har du lyst til lede efter guldmonter? Tjek. Har du lyst til at gå på opdagelse og finde hemmelige rum og ting? Tjek. Her er næsten ingen grænser.

Legebarnet

I sine bedste øjeblikke giver *Toy Story 3* pokker i mål, resultater og historie – som spil jo normalt sigter efter. I stedet taler spillet til barnet i os alle og rammer et gyldent krydspunkt mellem spil og leg. I sine værste øjeblikke er vi faktisk helt ovre i den modsatte grøft. I store perioder skubber spillet nemlig legen væk til fordel for opgaver der mere føles som en sur pligt...

mig igennem historiedelen. Men så skete der jo det fantastiske, at jeg opdagede den anden del af spillet; legepladsen! Det er her *Toy Story 3* glimrer, og det er her min indre bovll smiler og din barnlige sjæl vil tørste efter at opholde sig.

Her i Woodys Western-tematiserede drømmeby får du lov til at lege løs med Andys legetøj. Ret beset er byen en åben sandkasse, hvor du med legetøjet kan interagere med Woodys legetøjsverden. Der er ingen regler, ikke noget du SKAL. Du kan bare læne dig tilbage, slippe barnet løs og gå i gang med at lege med legetøj i sandkassen.

Alt inviterer til opdagelse og leg. Hvad jeg elsker ved denne del af *Toy Story 3* er, at den overordnede idé – at det rent faktisk er legetøj vi har med at gøre her – går i symbiose med gameplayet. Selvom du også kan blive guidet

LEGEN ER SAT FRI, OG DET ER DIG DER BESTEMMER

gennem sandkassedelen, hvis du har lyst til det, så bestemmer du selv. Der dikteres ingen rammehistorie eller mål for din ageren. Legen er sat fri og det er dig der bestemmer. Hurra!

★ Sammenfatning:

Glemmer vi den slingrende historiedel, er *Toy Story 3* en dejlig og lun legeplads for børn og andre barnlige sjæle. Prøv det selv.

Carsten Odgaard

7/10

MUSIK



Malrun

Århusiansk metalband viser, hvor skabet skal stå med heftig debut.

Beauty in Chaos

Genre **METAL**
Premiere UDE NU
Tekst BO NØRGAARD

Den danske metalscene har i det seneste årti oplevet et voldsomt boom, og flere bands har turneret i udlandet.

Mnemic har været support for Metallica på deres Europatour, Volbeat har formået at sælge platin (30.000 plader) herhjemme, og der dukker hele tiden nye succeshistorier op.

En af de næste succeshistorier kunne meget vel blive det århusianske metalband Malrun, som nu barsler med debuten Beauty in Chaos. Bandet er stadig forholdsvis ukendte for det større publikum, men har tidligere været rost i musikmagasiner og på nettet.

Nu udsender Malrun så deres første cd, og sikke en debut. Malrun spiller tung, men melodisk rock af en høj kaliber,

og med en sikkerhed der sjældent ses på debutplader i genre. De lyder som Creed burde have lydt på pladens ballader, og på de hårdere numre lyder bandet som en mere melodisk udgave af Mercenary.

Mercenarys ene guitarist, Martin Buus, hjælper i øvrigt til på Strapped While You Dance, hvor han står for guitar delen af introen og soloen. Beauty in Chaos er desuden produceret af Jacob Hansen, der også har skruet på knapperne for bands som Raunchy, Volbeat og Mercenary, og den "mur af lyd"-følelse man får af at lytte til disse bands, går igen hos Malrun.

Efter et kort, lidt overflødig intro nummer, sætter Malrun herlighederne i gang med Ostracized, og ser sig ikke tilbage derefter. De første tre numre bliver spillet i et hæsbæsende tempo, og pladens første ballade, Wounded Pride,

ligger som et velplaceret pusterum som det fjerde nummer. Der er en fin balance mellem balladerne og de mere brutale sange, som giver en god afveksling i både tempo og stemning. Der er ikke et eneste svagt nummer på pladen og specielt Rise from Sorrow og fornævnte Strapped While You Dance er metalnumre af høj, høj klasse.

Bandet spiller skræmmende tight, og forsanger Jacob Lobners stemme og tekster passer perfekt ind i bandets på en gang melodiske og brutale lyd.

Hvis du er til hård, melodisk rock, må du simpelthen ikke snyde dig selv for albummet.

Beauty in Chaos er nemlig noget så sjældent som en helstøbt debutplade. Malrun kan ende med at blive et af de store danske bands på en i forvejen imponerende metalscene.

9/10



Travie McCoy

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

Travie McCoy fik sin solo-debut med Lazarus, men han er på ingen måde nybegynder, når det handler om det søde liv på toppen af hitlisterne.

Forsteseinglen Billionaire har nu for alvor gjort sit indtog på de danske radiostationer. Udover Billionaire indeholder resten af pladen en blandet pose bolsjer af oplagte hits og mere anonyme sange.

After Midnight er et perfekt nummer til festerne på stranden og kunne sagtens formå at ramme hitlisterne når lyden af Billionaire engang er forduftet.

Dr. Feel Good med Cee Lo er også oplagt at nævne i denne sammenhæng, der med sit ganske groovy omkvæd formår at sætte gang i fødderne.

Lazarus formår at holde alt hvad den lover. Det er veldyende pop og det er en ægte sommerplade som formår at snige sig væk fra den elektroniske bølge musikbranchen rider på i øjeblikket og servere en letfordøjelig menu med 10 retters popmusik krydret med eksotisk guitar og hatten på skrå. Oplagt valg til en sommerflirt, men ikke mere. 6/10



Lissie

Genre **POP**
Premiere UDE NU
Tekst NICOLAJ PEDERSEN

Fra den skramlende og skævt instrumenterede 'Record Collector', der stærkt åbner ballet, ved man, at der er noget specielt på færde.

Den unge amerikanske sangerinde har nemlig en kraftfuld, autentisk roget og hamrende fed vokal, der spænder vidt og rummer ethvert tænkeligt udtryk. Intet mindre!

På blandt andet den konto er Lissie nært beslægtet med sin britiske kollega Florence Welch fra Florence and the Machine, men hvor sidstnævnte bevæger sig indenfor rammerne af mere kontemporær britisk rock og soul, kigger Lissie i langt højere grad tilbage til den luftige, amerikanske radiopop fra 70'erne og 80'erne.

Problemet er bare, at sangskrivningen på albummet generelt er lidt for sikker og lidt for upersonlig og derfor sjældent slår lige så stærkt igennem som den fantastiske vokal.

Catching a Tiger er en stærk debut, men samtidig også et album domineret af let, radiovenlig og mere end almindeligt kompetent sunget pop. 7/10



Christina Aguilera

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

Christina Aguilera har efterhånden været væk fra den internationale musikscene i snart 4 år, hvor hendes sidste udspil var Back to Basics fra 2006. Nu er det kæmpe vokaltalent tilbage med hendes nye album Bionic.

Pladen er opdelt i to, og hvor den første del er en blandet fornøjelse, skal vi til anden del for at finde de stærkeste kort. Christina Aguilera skinner bedst på balladerne, hvor hendes lyd er helt sin egen.

De mange futuristiske numre virker en anelse forcede, og selv om det er trenden i øjeblikket, havde det måske klædt pladen at fastholde den samme stil, vi har hørt på tidligere plader.

Men der skal ske noget nyt, og det har jeg fuld forståelse for. Det fungerer bare ikke særlig godt, og singlerne har heller ikke gjort væsen af sig, hverken herhjemme, eller i det store udland.

Hun er mixet til ukendelighed og Bionic ender som et af Christina Aguileras svageste udspil. Selv om lyden er mere fræk end på Back to Basics, er der stadig langt op til den suveræne Stripped. 4/10



The New Heartaches

Genre **ROCK**
Premiere UDE NU
Tekst BO NØRGAARD

Det danske band The New Heartaches er nok et nyt bekendtskab for de fleste, men tæller bl.a. tidligere medlemmer af punk-bandet Horrorpops og garagebandet Strawberry Slaughterhouse. Nu debuterer bandet med pladen Deny, Deny, Deny. The New Heartaches spiller solid riff-baseret mainstreamrock i stil med Foo Fighters og Green Day, hvor de gode og iørefaldende melodier er i højsædet. De spiller med energi og charme.

Melodierne er det, der bærer The New Heartaches' sange, hvor teksterne primært kredser omkring rockens gamle kendte; sex, drugs and rock & roll, krydret med lidt oprør. Pladen starter ud i højt tempo med Got a Feeling, og fortsætter i dette høje og fornøjelige tempo størstedelen af pladen, hvor især et nummer som TV glimrer. Det virker dog som om, bandet taber pusten halvvejs. Tempoet holdes, men det virker som om sangene ryger på auto-pilot. Det sætter desværre lidt skår i glæden ved en ellers bund-solid debutplade, som viser et dansk rockband med masser af potentiale. 7/10

FILM



FORRYGENDE PRÆSTATION AF EN GENNEMFØRT TRAGISK KARAKTER

The Messenger

Woody Harrelson leverer effektivt skuespil i dokumentardramaet...



Skuespillere **Woody Harrelson, Ben Foster, Samantha Morton**
Udgiver SCANBOX
Instruktør OREN MOVERMAN
Genre DRAMA
Premiere 14. SEPTEMBER
Tekst KRISTIAN REDHEAD
AHM

NOGET AF DET SØRGELIGSTE man kan opleve, er at miste et familiemedlem. Konfrontationen med det uundgåelige har forskellige effekter fra menneske til menneske, på både godt og ondt. Sørgelige ting som disse er det, dramaet *The Messenger* beskæftiger sig med.

Den unge sergent Will Montgomery er vendt såret hjem fra Irak og har tre måneder tilbage af sin tjeneste. Han sættes til at arbejde i Casualty Notification Teamet, den del af hæren der står for at overbringe familier nyheden om, at en af deres kære er faldet i krig. Han skal arbejde sammen med den ældre soldat Tony Stone der har et noget anderledes syn på næstekærlighed i forhold til Will.

Med et håndholdt kamera og ukendte skuespillere i familierollerne får scenerne en uhyggelig intensitet, der i hvert fald fik denne anmelder til at gennemleve ubehagelige minder.

Udenfor de sørgelige meddelelses-scener opretholdes også en flot dramatik af de to hovedrolleindehavere, Ben Foster og Woody Harrelson. Selvom Harrelson på det sidste har

været at se i komedier beviser han her, hvor dygtig en karakter-skuespiller han er og skaber et flot portræt af en mand, der ikke kan håndtere menneskelige relationer.

Ben Foster i rollen som Will laver en forrygende præstation af en gennemført tragisk karakter, der forhåbentlig ganske fortjent vil bringe ham ud af sumpen af de vanlige middelmådige actionfilm.

Problemerne begynder dog at vise sig, når vi vender blikket mod handlingen. Der sker egentlig meget lidt og rækkefølgen af scener føles tilfældig. Det bevirker at man aldrig helt forstår, hvad der foregår, og det gør oplevelsen lettere uoverskuelig. Desuden er der visse afgørende dele af handlingen der modsat andre sceners troværdighed, ikke føles specielt sandsynlige.

En dårligt fortalt historie holder mig stadig ikke fra at anbefale *The Messenger*. Temaet, det fremragende skuespil og de dybt ubehagelige scener gør den unik og helt klart et kig værd.

7/10



Woody og det ekstra

Woody Harrelson startede karrieren i serien *Cheers* (den danske kender som Sams Bar), og han er især kendt for en lang række komiske roller (blandt andet den herlige *Zombieland*). *The Messenger* er en anderledes alvorlig sag, hvor Harrelson virkelig beviser sin bredde som skuespiller.

Som oftest med udgivelser på Blu-Ray serveres der lidt ekstra. Med *The Messenger* følger der kommentarspor med Oren Moverman, Lawrence Inglee, Ben Foster og Woody Harrelson. Den typiske making-of er også inkluderet samt en halv times diskussion fra skuespillerne omkring filmen.



Kick-Ass

Genre ACTION Premiere 14 SEPTEMBER Tekst LEE WEST

DA DAVE LIZEWSKI (Aaron Johnson) spørger sig selv hvorfor der aldrig er nogen, der har prøvet at blive en ægte superhelt, skydes en vanvittig historie igang.

For med det spørgsmål i baghovedet sætter han sig for at rydde op i alverdens afskum. Naturligvis besidder han ingen superkræfter og alt går også grueligt galt. Selv med hjælp fra endnu en superhelte-type Big Daddy (spillet mesterligt af Nicolas Cage) er den nye tjans lidt af en mundfuld. Hele wannabe/kopi-temaet er understøttet af en herligt soundtrack der låner med arme og ben fra allerede kendte film, men Kick-Ass formår alligevel at være helt sin egen og samtidig et heftigt actionbrag.

Kick-Ass er den her type film, der er rasende sjov, samtidig med at den bibeholder empatien med karaktererne. Historien er både morsom, rørende, grotesk og ikke mindst underholdende. Og på grund af de mange gale indfald, er man aldrig helt sikker på, hvor man bliver ført hen undervejs i historien. Ser du kun én superhelte-film i året, så lad denne være valget for 2010.

9/10



Hooligans 2

Genre DRAMA Premiere UDE NU Tekst KRISTIAN REDHEAD AHM

DEN FØRSTE HOOLIGANS, med Elijah Wood og Heath Ledgers uofficielle tvilling, Charlie Hunnam, var en hæderlig film der undersøgte det britiske fodbold-miljø. Den blev et stort hit og med sin brutale slutning skulle man tro at en efterfølger var utænkkelig. Jeg var derfor mere end normalt overrasket da jeg modtog Hooligans 2. Man når ikke langt inden der opstår et alvorligt problem: det forventes at man sympatiserer med hovedpersonerne. Til forskel fra den første film, hvor der blev gravet dybt ned i hvad der lå under det hårde hooligan-ydre, er karaktererne her komplet endimensionelle og umulige at føle noget positivt for.

At hovedpersonens handlinger skulle være mere retfærdiggjorte end det andet holds hooligans er komplet absurd. Som om dette enorme knæk ikke var nok, er skuespillet pinligt dårligt. De mange slagsmål og overfald er blodige, overbevisende udført og nok det eneste der vil holde en vågen. Kan kun anbefales til hardcore-fans.

4/10



Caine er mageløs som den utroligt barske Harry Brown. Alverdens mænd der ser rodt, kan roligt se frem til solid konkurrence fra Caine

Harry Brown

Instruktør DANIEL BARBER Genre DRAMA Premiere UDE NU Tekst KRISTIAN REDHEAD AHM

"MICHAEL CAINE IS HARRY BROWN" står der på skærmen. Det kan virke overmodigt når åbnings-teksterne deklarerer at skuespilleren er et med sin rolle, men Caines talent er faktisk så stort.

Efter at have været med i næsten 150 film i løbet af sin 60-årige karriere, og især efter at være blevet fast inventar i Christopher Nolans blockbustere som eksempelvis Dark Knight og Inception, har han cementeret sin status som en af de dygtigste britiske filmskuespillere der nogensinde har levet. Jeg er altså personligt overbevist om at Michael Caine er Harry Brown.

Brown bor i et område der odelægges af kriminalitet. Størstedelen af de unge enten tager, sælger eller dræber for stoffer. Da hans gode ven Len dræbes hensynsløst af de unge i kvarteret vælger han at tage retfærdigheden i egen hånd. Med en pistol og sin fortid i marineinfanteriet påbegynder han et hævn-gerrigt togt mod de kriminelle elementer.

Dette er dog ikke en Dirty Harry med gigt og lunge-emyfsem. En meget chokerende åbnings-scene, hvor en enlig mor pløkkes i ansigtet foran

sin 2-årige søn, optaget på en mobiltelefon og ucensureret, lægger stemningen. Oplevelsen gennemsyres af en maveknugende realisme og ekstrem vold.

Caine er, som det indikeres af filmen selv, fuldstændig smeltet sammen med sin karakter. Harry Brown ville få Samuel L. Jacksons karakter fra Pulp Fiction til at skælve i knæene, men Caine formår at give rollen en vis skrøbelighed som tillader seeren at komme ind på livet af ham.

Billedsiden domineres af lange optagelser af Brown der stirrer ud i luften i mørke omgivelser og for det meste virker det godt. Der smøres dog lige lovlig tykt på for at vise os at Brown bor et trist sted og i sidste ende føles det som om instruktøren ikke stoler på sit publikums intelligens, hvilket er en skam.

På trods af dette kan Harry Brown stadig varmt anbefales, Caine er i topform, plottet er godt og stemningen er ekstremt effektiv.

8/10

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



Den Uendelige Historie

Udgiver WARNER
Instruktør W. PETERSEN
Genre EVENTYR
Premiere UDE NU
Tekst LEE WEST

DEN UENDELIGE HISTORIE er endelig ude på Blu-Ray. Da vi i firserne blev vidne til filmatiseringen af Michael Endes tyske fantasy-roman, var det for mange en fantastisk rejse.

Limahls poptema susede til tops på hitlisterne, mens Falkor og Areyu rejste gennem Fantasia i håb om at redde det fra total udslettelse.

Mennesket er blevet fantasiløst, og det får naturligvis katastrofale konsekvenser for fantasilandet befolket af fabelvæsner. Som med alle genudgivelser på BD-skiverne, er det naturligvis den forbedrede lyd- og billedside, samt ekstramaterialet der

skal vurderes. Desværre er flerkanalysyden i DTS-HD ikke noget at skrive hjem om, og imponerer på ingen måde. Langt bedre står det på billedsiden, hvor man filmens alder i betragtning faktisk får ganske fine detaljer og lækre farver. Hvad der trækker en god udgivelse ned, er dog den totale mangel på ekstramateriale.

Der er intet at finde på skiven. Det er derfor kun lige i kraft af den herlige historie, at denne genudgivelse hiver sig op over middel. Den kan dog anbefales til nostalgiske filmfans.

6/10

ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

THE ODYSSEY BEGINS
OCTOBER 8



Enslaved™: Odyssey to the West™ & © NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies
and are used under license from Microsoft Association.
"B" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
© is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM



namco[®]



REAL HAS NO OPTIONS

GAME.dk
wanna play?

IN STORES AUGUST 19, 2010

KaneandLynch.com

18
www.pegi.info



KANE &
LYNCH
DOG DAYS

2
伏天

© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2, DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. HD and the HD logo are trademarks of HD Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.