dkonly.qxd:omslage 10/7/10 4:11 PM Page 1

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

GRATIS MAGASIN
Okt 2010
Nummer 112

Game reactor

Nordens stø[illegible]te spilmagasin

www.gamereactor.dk



SONIC BLACK OPS

CAPTAIN AMERICA

Alt om de nye spil

VI HAR SPILLET CATACLYSM

STOR SPECIAL

Se det nye i World of Warcraft

FALLOUT NEW VEGAS

ANMELDELSEN

MEDAL OF HONOR GENFØDSLEN

*VI MØDER MANDEN BAG DEAD RISING 2

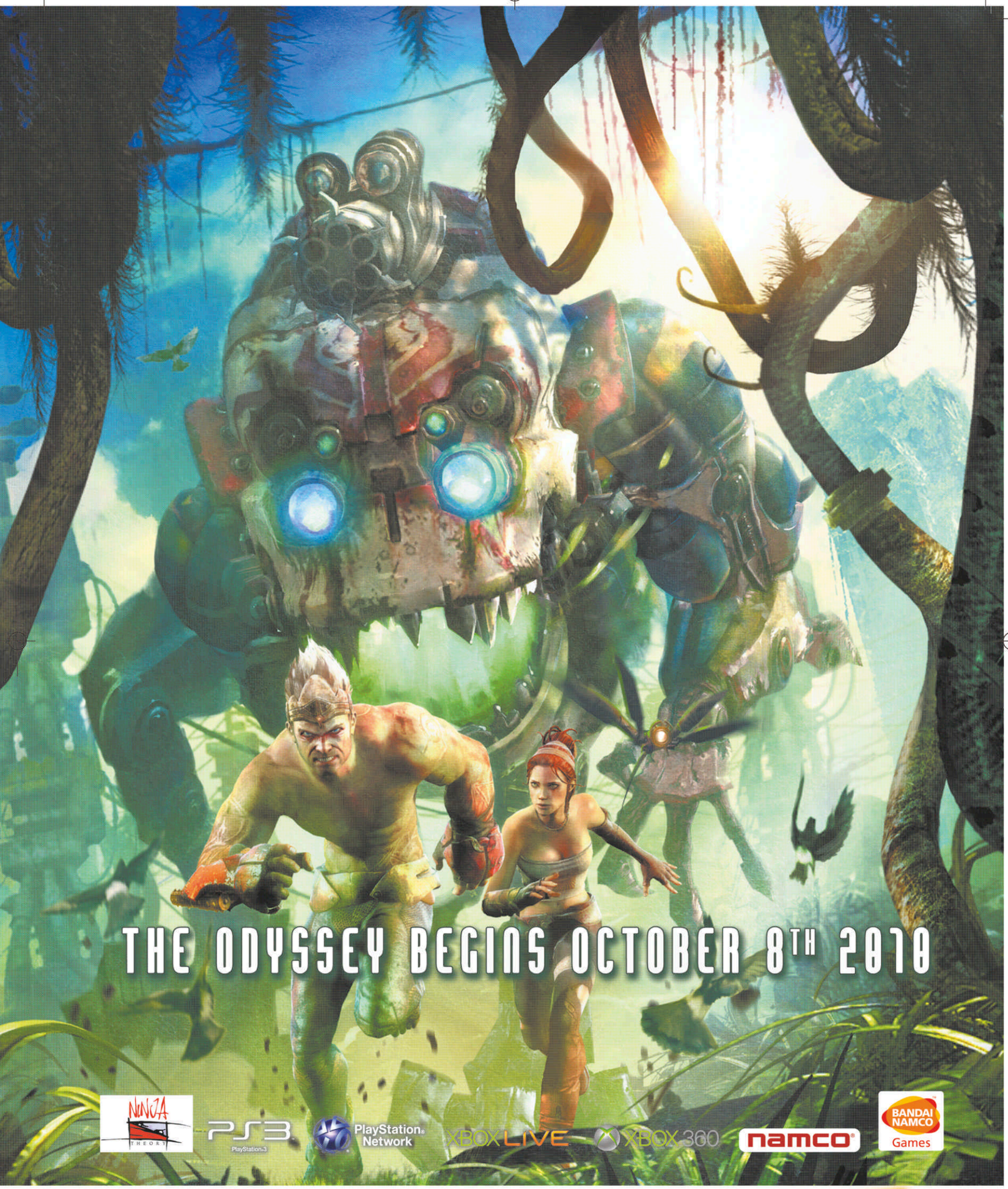
annonce1side.qxd:beta4 08/10/10 9:19 Side 1



ENSLAVED™: Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved. Created by Ninja Theory Ltd.
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
"PS" 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.

CDON.COM
DIN SKIVBUTIK PÅ NÄTET
STEREO STUDIO
GAME.dk
wanna play?

annonce1side.qxd:beta4 08/10/10 9:20 Side 2



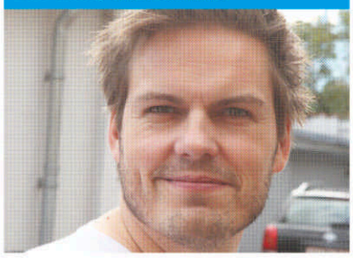
GameStop power to the players

FONA

BLOCKBUSTER

leder.qxd:Redaktionen vit 10/7/10 4:29 PM Page 1

Lee West, Chefredaktør



Velkommen til festen

Så er det tid til endnu et nummer af nordens største spilmagasin. Der er opfølgere og nytænkende titler på menuen.

Denne måned var fyldt med efterfølgere til en lang række af de store serier. Men for mig var det en helt ny titel, der imponerede. Enslaved tog kegler. Væk med de gråbrune toner og tilbage med fantasien og farverne.

Inden du bladrer videre, vil jeg dog gerne viderebringe en stor tak til Pan Vision Danmark og de medvirkende for en ganske forrygende aften på PlayGround CPH 2010, hvor der blev budt på det bedste fra de store i spilbranchen.

Der var lagkagediagrammer, Power Point-præsentationer, rig lejlighed for at prøve de nyeste titler og naturligvis mad og drikke. Hvad jeg dog især bed mærke i, var den måde hvorpå spillene blev serveret. Det blev de nemlig ganske professionelt og på niveau med de udenlandske messer. Ganske enkelt synes jeg faktisk, at dette er den bedste event for branchefolk på dansk jord i de 12 år, hvor jeg har været med til sådanne. Tak for det.

Vi fik en del GRTV-interviews på messen, blandt andet med Sega og produceren på det lovende Shogun 2: Total War, og dem kan du naturligvis se på gamereactor.dk. Men vi var jo også kommet for at have det sjovt, og personligt nød jeg at se Thomas få hug i et kampspil og Emil danse løs i Dance Central.

Du kan læse mere her i bladet om de mange titler, vi spillede på PlayGround, for vi har naturligvis testet disse med seriøs anmeldermine under mindre festlige lejligheder. God fornøjelse.

INDHOLD

Gamereactor nummer 112

Du kan lige så godt begynde at forberede dig til en travl vinter. Herunder kan du se lidt af, hvad der venter...



Zombiehjernen

Dead Rising 2 er landet og vi tager en snak med Keiji Inafune, manden bag det fortræffelige zombiespil og den på mange måder forrygende efterfølger...



Enslaved

Emil anmelder Enslaved. Det er smukt, farverigt og har en god historie. Men vigtigst af alt er det et rigtigt godt spil...



World of Warcraft: Cataclysm

Der er endnu en udvidelse på vej til det populære Massive Multiplayer Online-spil. Vi tog en prøvetur og fortæller alt...



Civilization V

Vi bringer et uddrag af vores store online-anmeldelse, og en af vores brugere fortæller om Civ V på vores community-sider...



Medal of Honor

EA vil tage kronen fra Modern Warfare. Rasmus har iført sig uniformen og fortæller om de første oplevelser i krigsspillet...

Forhåndskig

Udraw
Sonic Colours
World of Warcraft: Cataclysm
Assassin´s Creed: Brotherhood
Shawn White
... og mange flere

Anmeldelser

Castlevania
Fallout: New Vegas
Enslaved
Guitar Hero: Warriors of Rock
Wii Party
Pocket Frogs
Tumble
... og mange flere



Sonic Colours

Sonic er tilbage i topform på Wii...



PES 2011

Den store konkurrent til FIFA imponerer...

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
Annoncer Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.dk) 45 88 76 00
Skribenter
Emil Ryttergaard
Nikolaj Kürstein Jepsen
Kristian Redhead Ahm
Michael Kamp Jensen
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 EU
Bengt Lemne, Petter Mårtensson m.fl.
Gamereactor Sverige
Petter Hegevall, Jonas Mäki, Jonas Elfving m.fl.
Gamereactor Norge
Kristian Nymoen, Daniel Guanio, David Skovly m.fl.
Gamereactor Finland
Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Matti Isotalo 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 rekommanderede 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 opefter; 12 år og opefter; 16 år og op efter samt 18 år og opefter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

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

GRTV OKTOBER 2010







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

GUILD WARS 2
Nu på din mobil!
Vi hev fat i udviklerne bag Guild Wars 2 til en snak om de mange nye tiltag og den udvidede oplevelse, der bydes på i efterfølgeren til det populære MMO.

PES 2011 imod FIFA 11
Hvem vinder kampen?
Vi bad vores norske redaktør og fodboldfanatiker om at vurdere forskellene på de to titler, samt fortælle hvorfor den ene vinder. Læs den store sammenligning mellem Pro Evolution Soccer og FIFA 11 på gamereactor.dk

WORLD OF WARCRAFT
Også på mobilen
Blizzard lader spillerne fortsætte chatten i Azeroth på mobilen. Men det er ikke det eneste nye. Læs alt om det i vores nyhedssektion.

BRUGTSPIL
Godt eller skidt
Spilmarkedet oplever i disse tider en væsentlig tilbagegang, og salget af brugte spil bærer måske en del af skylden. Vi ridser situationen op og stiller spørgsmålet: er der en løsning?

MUSIK-ANMELDELSER
De nyeste udgivelser
Du kan flere gange i ugen læse alt om det nyeste pop, rock, elektroniske musik eller noget helt fjerde..

VI ELSKER LISTER
Se de mange 10 buds-lister
Vi kastede os over Gameloft, der er kendte for at levere "spil der ligner" til Android, iPhone og iPod Touch.

IPHONE-SPIL
Lee blogger om de mange spil
På redaktionens blogsektion, kan du ofte læse Lees oplevelse med de mange Apps til Apples telefon. Kig forbi, hvis du vil vide hvornår der er gode tilbud eller skrækkeligheder der bør undgås.

KINECT & MOVE
Læs om de nyeste titler
Som altid er vi parate med anmeldelser af Move- og Kinect-titlerne. Læs om spillene til download eller på butikshylderne er pengene værd.

KONKURRENCER
Vind film, spil og meget mere
Deltag på gamereactor.dk eller surf forbi og se om du vandt.

MØD REDAKTIONEN
Hver dag - året rundt
Du kan altid læse previews, interviews og anmeldelser eller snakke med redaktionen på gamereactor.dk. Vi ses.

Kommende GRTV-programmer som du bør se

TOKYO GAME SHOW
Året sidste store messe
GRTV var igen i år i Japan for at dække Tokyo Game Show. Vi har masser af gameplay og interviews som du kan glæde dig til. Vi dækker store spil som Assassin's Creed: Brotherhood og overraskelser som det smukke El Shaddai og Studio Ghibli spillet Ni no Kuni.

CHILD OF EDEN
Rez 2?
Den måske fedeste Kinect.titel, vi har set, som blev annonceret på dette års E3, var også til stede på Tokyo Game Show. Vi fik prøvet flere baner, både med Kinect og med en almindelig controller. Og vi fik et interview med Mizuguchi, hvor vi hører om tankerne bag, og om det er en forsættelse til klassikeren Rez. Se frem til masser af dækning af spillet.

MEDAL OF HONOR
Den kontroversielle FPS fra EA
EA er snart klar med deres næste FPS som skal tage kampen op med Call of Duty og Battlefield. Vi har et interview klar fra Tokyo, hvor vores GRTV-hold bl.a. får et indblik i kontroverserne der er kommet frem om spillet, og vi er selvfølgelig også klar med en længere tekst og en videoanmeldelse på Gamereactor.dk, hvis du ikke vil nøjes med den her i bladet.

GAMES TO LOOK FOR
Oktober og november er gode
Vi fortsætter serien af programmer som kan hjælpe dig med overblikket over hvilke spil du skal se frem til. Oktober programmet er oppe og november går snart online. Har vi glemt en vigtig titel?

ENSLAVED
Det forrygende eventyr
Er du stadig i tvivl om du skal have fingrene i Ninja Theorys action spil? Vi har både interview fra Gamescom og en videoanmeldelse klar til at hjælpe dig med din beslutning.

PLAYGROUND CPH 2010
De vigtigste spilnyheder
I Danmark har vi også en lille spilmesse. Vi fik kigget på en del Sega spil (Sonic, Shogun og Football Manager) og har du gået og overvejet hvor god Lee er til Dance Central, er vi selvfølgelig klar med et svar på GRTV.

FALLOUT: NEW VEGAS
Det næste store rollespil
Mange er glade for Fallout, så det bliver spændende om New Vegas kan leve op til tidligere spils niveau. Vi dækker spillet med anmeldelse og interviews.

...OG MEGET MEGET MERE
...se det på gamereactor.dk

TEMPODKokt:beta4 10/7/10 1:00 PM Page 1



The Last Guardian

Platform: Playstation 3 **Udgiver:** **Premiere:** 2011

Der var langt om længe nyt fra Team Icos længe ventede The Last Guardian. Der har været stille om spillet siden fremvisningen på sidste års E3-messe. Men vi skulle altså helt til Tokyo, før The Last Guardian atter blev vist frem for offentligheden. Team Ico havde taget en ny trailer med, og der var sket tydelige fremskridt i animationerne hos den store grif Trico, der er en af spillets hovedpersoner. Den så langt mere livagtig og naturlig ud i sine bevægelser. Forvent det til jul 2011.

TOKYO GAME SHOW 2010

Gamereactor tog til Tokyo for at snuse til den asiatiske livsstil og spillelyst, det kan du læse om her...

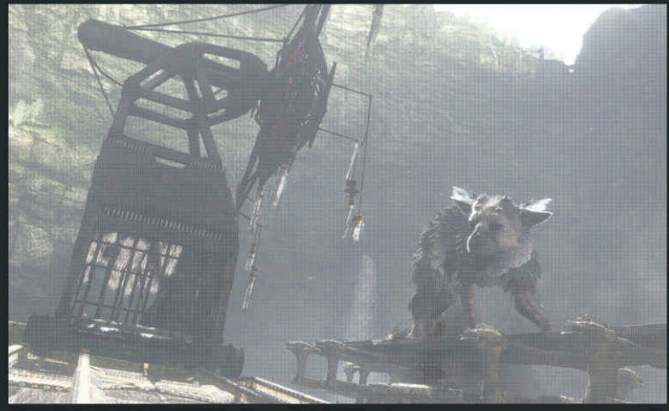
De store spilmesser stod nærmest i kø henover sensommeren. Vi var knapt kommet os oven på Gamescom, da turen gik til Japan og Tokyo Game Show. Den store messe er nærmest hjemmebane for de japanske udviklere, og derfor var der rigeligt med nyheder og nye annonceringer. Dem kan du læse om på modsatte side.

Men der var selvfølgelig også nyt om mange af de spil, vi allerede kendte til. Blandt andet kunne Konami afsløre at deres Metal Gear Solid: Snake Eater 3D ikke bare var en tech-demo, som der ellers var lidt usikerhed omkring da det blev vist på E3 tidligere i år. Nej, det er en fuld udgave af det gamle PlayStation 2-spil til Nintendo 3DS, og skaberen Hideo Kojima slog fast at spillet vil udkomme i 2011.

Capcom løftede sløret for Dead Rising 2: Case West, et nyt selvstændigt minispil i stil med Case Zero, der fungerer som prolog til Dead Rising 2. Case West tager sit navn fra Frank West, hovedpersonen i det første Dead Rising, der sammen med Chuck Greene skal finde til bunds i zombieudbruddet i Fortune City.

Sony fortsatte deres store fremstød for 3D i hjemmet, ved at udsende en ny opdatering til PlayStation 3, der gør at maskinen nu kan vise 3D-Blu-Ray-film.

Keiji Inafune, som du kan læse et interview med længere inde i bladet, skabte i øvrigt lidt kontrovers, da han rettede en skarp kritik mod den japanske spilbranche. I hans øjne er de japanske udviklere fem år bag ud i forhold til de vestlige, og han brød sig ikke om nogen af de japanske spil, der blev vist frem på messen. Det gjorde vi, og du kan læse hvorfor på disse sider.



DE FEDE FRA TGS



Yakuza of the End

Platform: PS3 **Udgiver:** Sega **Premiere:** 2011

Yakuza of the End tager nemlig seriens traditionelle gangster-epos, og blander det med spilbranches aktuelle yndlings-trend: zombier! Ja, Yakuza-serien har åbenbart fået nok af Godfather og vil nu i stedet være Dawn of the Dead. Skørt.



Project Dark

Platform: PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** Namco Bandai **Premiere:** 2011

Hvis du var glad for Demon's Souls, så er der godt nyt til dig. Udviklerne fra FromSoftware afslørede nemlig et nyt spil, Project Dark. Sony viste en trailer drager, dæmoner, levende skeletter og et ækelt monster med tusindvis af tænder. Smukt.



Team Ico HD

Platform: Playstation 3 **Udgiver:** Sony **Premiere:** 2011

Der har gået rygter om det i umindelige tider, men nu er det endelig blevet officielt bekræftet: De elskede og kritikerroste PlayStation 2-spil Ico og Shadow of the Colossus er på vej til PlayStation 3 i opdaterede HD-udgaver med 3D-understøttelse.



Asura's Wrath

Platform: PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** Capcom **Premiere:** 2011

Capcom er på vej med et nyt hack'n'slash-spil. Asura er typen, der lægger landskaber ode og gør guder bekymrede, når han lader sit raseri folde sig ud. Traileren er blodig, flot og lidt forvirrende, men vores opmærksomhed er fanget.



Shadows of the Damned

Platform: PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** EA **Premiere:** 2011

Et nyt gyserspil fra EA, der har de japanske designere Suda-51 og Shinji Mikami i spidsen. Det bliver en psykologisk thriller med punkrock-inspiration, hvor hovedpersonen Garcia må drage til helvede for at redde sin elskede.



Devil May Cry

Platform: PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** Capcom **Premiere** 2011

Ninja Theory, der også stod bag Heavenly Sword og det lynende aktuelle Enslaved er på jobbet. Det ser ud til serien genstartes, og hovedpersonen Dante får en make-over, der nok ikke falder i lige god jord hos alle fans. Men indtil videre tegner det godt.



Marvel vs Capcom 3

Platform: PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** Capcom **Premiere:** 2011

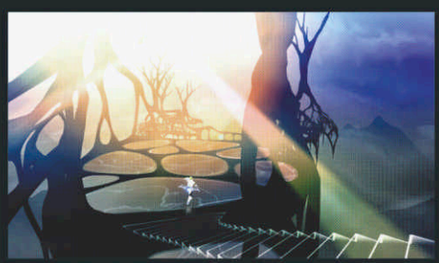
Ingen messe uden nye Marvel vs Capcom 3-annonceringer. På Tokyo Game Show blev X-23 fra X-Men og Tron Bonne fra Mega Man tilføjet til spillets lange liste af figurer, og nu er både Spider-Man og Albert Wesker fra Resident Evil med ombord.



Tekken Tag Tournament 2

Platform: PC / PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** Namco Bandai **Premiere:** 2011

Namco løftede sløret for Tekken Tag Tournament 2, der vender tilbage efter næsten ti års fravær. Det nye spil skal blandt andet byde på mere dynamiske arenaer og får premiere i de japanske arkadehaller i sommeren 2011.



El Shaddai

Platform: PS3 / Xbox 360 **Udgiver:** Ignition Entertainment **Premiere:** 2011

Vores GRTV-hold var dybt imponerede af blandingen af tre-dimensionelle og todimensionelle baner. Der var sidescrollende brawlerstemning i 2D og God Of War-kampe i 3D sammen med en flot og medrivende historie. Vi glæder os!

SKUDT PÅ TGS 2010

Vores GRTV-hold knipsede løs **på messen** og du kan se lidt af resultaterne herunder



Sonys piger

På TGS har man en booth babe klar ved hver konsol, som viser hvordan man skal spille. Her er det Sony som har linet alle deres piger op, lige inden der bliver lukket for dagen.



De populære cosplayers

Cosplay er meget populært på TGS. Så selvfølgelig er området proppet. Det er både supersejt og lidt bizart at se de mange fotografer stille sig op for at tage billeder af et par udklædte piger.



Capcom-boden

Her på området kunne man kan købe sig fattig i diverse spilrelaterede artikler. Her står folk i kø til den lille Capcom-butik. Køen går hele vejen rundt om, og igennem, butikken.



Microsoft i Japan

Microsoft gør et ihærdigt forsøg for at komme ind på det japanske marked, bl.a. ved at været flot repræsenteret på TGS. Deres booth var tætpakket med gæster især i forhold til tidligere år.



INFORMATION
Navn Agent 47 (Hitman)
Højde 188 cm
Vægt 90, 2 kg
Favoritmad Pasta Bolognese
Specialitet Mord på bestilling,
Kendt fra Hitman: Codename 47, Hitman: Blood Money

Profilen: AGENT 47

Selv den mest koldblodige morder har et hjerte af guld, det beviser IOs antihelt...

IO INTERACTIVES KRONRAGEDE HOVEDPERSON

Fra galskab fødes visdom, og af visdom fødes magt. Det er derfor ingen overraskelse at det danske spilstudies kronragede hovedperson, Agent 47, blev klonet frem som et hemmeligt projekt i et laboratorium, der var forklædt som en plejeinstitution for mentalt syge patienter.

Med en lækker genpulje sammensat af førsteklasses DNA fra fem tidligere elitesoldater, der nu er beskæftiget som højintelligente kriminelle ledere, skulle Agent 47 blive et perfekt individ med overlegen fysisk og mental styrke. Han skulle desuden kunne arbejde uden at blive tynget af menneskelig samvittighed. Vi kunne gøre vores arbejde nemt, og præsentere Agent 47 helt uden nuancer, og fortæller hvordan han fra vuggen blev opdraget til i stilhed at dræbe effektivt. Hvordan hans kroniske ubehag fik ham til at myrde lægen på institutionen, og hvordan han som voksen lever sit liv tilsyneladende frit for følelser og anger. Kort sagt kunne vi præsentere et monster.

Men enhver historie har sine nuancer af sort og hvid, også dem og følelseskolde mordere uden hår. Trods opdragelse i alle mordet kunster var der et spor af barmhjertighed i barndommen hos Agent 47. En skræmt kanin var stukket af fra laboratoriet, og den lille dreng, som senere blev til Agent 47, tog den til sig, på trods af misbilligelse fra sine lærere og mentorer. Som voksen bliver en kanariefugl en fortrolig ven. Men da Agent 47 er tæt på at blive afsløret, tager han uden tøven livet af sin voldsomt skræppende ven. Agent 47 går derfor over i spilhistorien som en af de mest samvittighedsløse og koldblodigt brutale spilhelte nogensinde.

annonce1side.qxd:beta4 08/10/10 9:38 Side 1

KONAMI

UEFA CHAMPIONS LEAGUE · UEFA EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product

ANIMATION
PLAYABILITY
RESPONSE
POWER
REALISM
ONLINE MODES
MASTER LEAGUES

ADVANCED



ENGINEERED FOR FREEDOM



Now with online master league, improved commentary, harder AI, stricter referees, more skilful keepers, realistic SFX and fantastic new skills, tricks and feints.

Find us on Facebook at facebook.com/PES

Available on the App Store

Wii · Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE · PlayStation 2 · PSP · PS3 PlayStation 3

3 www.pegi.info

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos aretrademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation.", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.



9. NOV 2010

BEDRE INTERAKTIVITET
Tidligere kunne man tilkalde automatiseret helikopter-support, men Black Ops lover mere kontrol til spilleren. Denne gang kan man nemlig flyve helikopteren selv, og på den måde sikre at det regner med død over fjenden som håbet. Naturligvis bliver det endnu mere interessant, hvis fjenden gør det samme.

PIMP DIN SPILLER
Selv våbnene bliver muligt at skræddersy i Call of Duty: Black Ops. Både med bedre sigte og større magasin, men også mere kosmestiske detaljer, som farver eller ens pwn/1337-navn snittet i kolben. Eller hvad med en lille smiley?



PÆNERE END SIDST
Treyarch har arbejdet videre med grafikken siden Modern Warfare 2, og Black Ops ser godt ud, med solide 60 billeder i sekundet. Dette var endda mens selv grafiktunge effekter som raketter fløj om ørerne.

Call of Duty: Black Ops

Platform PC / Playstation 3 / Xbox 360 **Udvikler** Treyarch
Udgiver Activision **Spiltype** Action

ET VÅBEN FØLES sjældent komplet uden en rød prik, der farer rundt på modstanderen, tænker jeg, få sekunder inden en franskmand gør det af med mig hurtigere end man kan sige "merde". Desværre er der stadig fem niveauer og ganske sikkert en del timers spil, før jeg kan montere sådan en på ærtebøssen.

Heldigvis har Treyarch ikke tænkt sig at lade mig spilde min kostbare fritid gennem tvang, såfremt jeg vil frem med pengepungen. På den måde kan man i Call of Duty: Black Ops købe sig adgang til selv de mest sværtopnåelige mål så længe pengene rækker (den virtuelle af slagsen vel at mærke). Som sagt så gjort: jeg hiver pungen frem investerer i et sigte, og forbereder mig på en god og velsmagende tår af hævnens bæger. Franskmanden får kamp til stregen, og så er runden forbi.

Faktisk er valutasystemet i Call of Duty: Black Ops en af de vigtigste nyheder som Treyarh kunne berette om, da jeg for nyligt mødte dem i Los Angeles. Tanken er at give spilleren et friere system til at kunne sammensætte oplevelsen efter eget temperament, fremfor at følge en af udvikleren fastlagt rute. Det mener de vil gøre multiplayer-oplevelsen sjovere.

Pengene kan du optjene ved bare at spille løs, men vil du sætte tempoet i vejret, så kan du satse i såkaldte Wager-matches. Op til otte spillere smider penge i en pulje, og de tre bedste i kampen kan så dele rovet, mens resten må gå tomhændede derfra. Lige netop dette i kombination med et solidt rankingsystem, gør at vindermentaliteten hurtigt aktiveres.







TOPHEMMELIG HISTORIE

Trods det at der kun er en måned til premieren vil Treyarch ikke ud med detaljer om historien i Black Ops. Andet end at det kommer til at udspille sig under den kolde krig med masser af konspirationsteorier. Treyarch lover endda et længere eventyr end Modern Warfare 2. Igen vil man dog ikke ud med hvor meget længere.

SMIL TIL KAMERAET

Præcis som i Halo: Reach vil det blive muligt at optage videosekvenser fra kampene og skabe ens egne minifilm. Man kan altså komme til at lege instruktør, hvis man har den ambition.

Wager-matches kan samtidig modificeres og har et regelsæt der kan være ulig noget andet, for netop at give muligheden for at lade disse handle om prestige i lige så høj grad som de kan handle om hurtigt tjente penge.

Der er fire varianter, hvor især "One in The Chamber" og "Gun Game" udmærker sig. I førstnævnte har man kun én kugle i pistolen, og så gælder det ellers om at få den sparsomme amunition til at række. Rammer man ved siden af, så er ens chancer små. Får man til gengæld nedlagt en modstander, kan man samle dennes våben op, og på den måde holde sig kørende indtil man er sidste mand i live. One in The Chamber kan således presse de flossede nerver helt ud i overdrevet og

...One in The Chamber kan således presse de flossede nerver...

samtidig levere en helt anden Call of Duty-oplevelse, end vi har set tidligere.

I Gun Game begynder man også med en enkelt pistol, her fungerer det dog sådan, at man for hver gang man nedlægger en fjende, modtager et stærkere våben indtil man når niveau 20 og vinder. Det fører til, at spilleren må ændre strategi for hver våbenudveksling.

Det mest slående når man spiller Call of Duty: Black Ops er faktisk hvor tæt på Modern Warfare det er. Arven fra Treyarchs tidligere spil er væk, og det er naturligvis let at forstå hvorfor Treyarch har valgt denne rute: succes.

Du skal derfor ikke forvente den store udvikling i selve spilsystemet, og hvis du syntes godt om Modern Warfare 2, vil du føle dig helt hjemme her.

Jonas Mäki

WH40K copy.qxd:beta4 10/7/10 1:03 PM Page 1



SOUTHSHORE

I det gamle spil var Southshore en Alliance-by med quests, inn og flightpath. Men det er slut nu. Ved hjælp af den pest, som Forsaken har brygget på siden tidernes morgen, har Horde endelig overtaget hele Hillsbrad-zonen. Southshore ligger i ruiner, og indbyggerne jaget på flugt.

PENSIONISTEN THRALL

Det er ikke kun i omgivelserne, der er sket ændringer. Der er sket en del omrokeringer, og eksempelvis Thrall er trådt tilbage som leder af Horde, og er blevet erstattet af Garrosh Hellscream. En figur der også havde prominente roller i de to tidligere udvidelser.



FRA SAND TIL VAND

I Thousand Needles er der sket store ændringer. Før Cataclysm var det en dyb kløft med mange høje mesaer og stenplateauer, men nu er hele zonen blevet oversvømmet. Shimmering Flats er blevet til et hav, og The Great Lift ved grænsen til Barrens er brudt sammen.

Premiere 7. Dec.

World of Warcraft: Cataclysm

Platform PC, Mac **Udvikler** Blizzard **Udgiver** Blizzard **Spiltype** MMO/Rollespil

VERDEN ER I FORANDRING. Arthas blev besejret i slutningen af Wrath of the Lich King, og truslen fra hans udøde scourge er slået tilbage. Men det betyder ikke at der nu er fred og fordragelighed i Azeroth. For siden slaget ved Angrathar the Wrathgate har der været intense spændinger mellem Horde og Alliance, og de to faktioner ligger nu i åben krig.

Samtidigt er Deathwing, leder af de sorte drager, vendt tilbage, efter at have skjult sig siden orkerne blev slået i Den Anden Krig. Efterdønningerne af hans genkomst har været så voldsomme, at jordskælv og vulkanudbrud for evigt har ændret Azeroths landskaber.

Jo, der sker ting og sager i Cataclysm, den kommende udvidelse til World of Warcraft. Blizzard har gennemgået stort set hvert eneste område i det gamle grundspil med en tættekam, retunet dem, lavet helt nye quests og historier, og givet grafikken en ordentlig overhaling.

Og ændringerne er enorme. Nogle zoner ligner sig selv, mens andre virker helt nye. Barrens er blevet delt midt over af en kæmpe kløft, og samtidigt er der kommet langt flere oaser og planteliv. Det før så golde og grå område Desolace har også fået nyt liv, og den

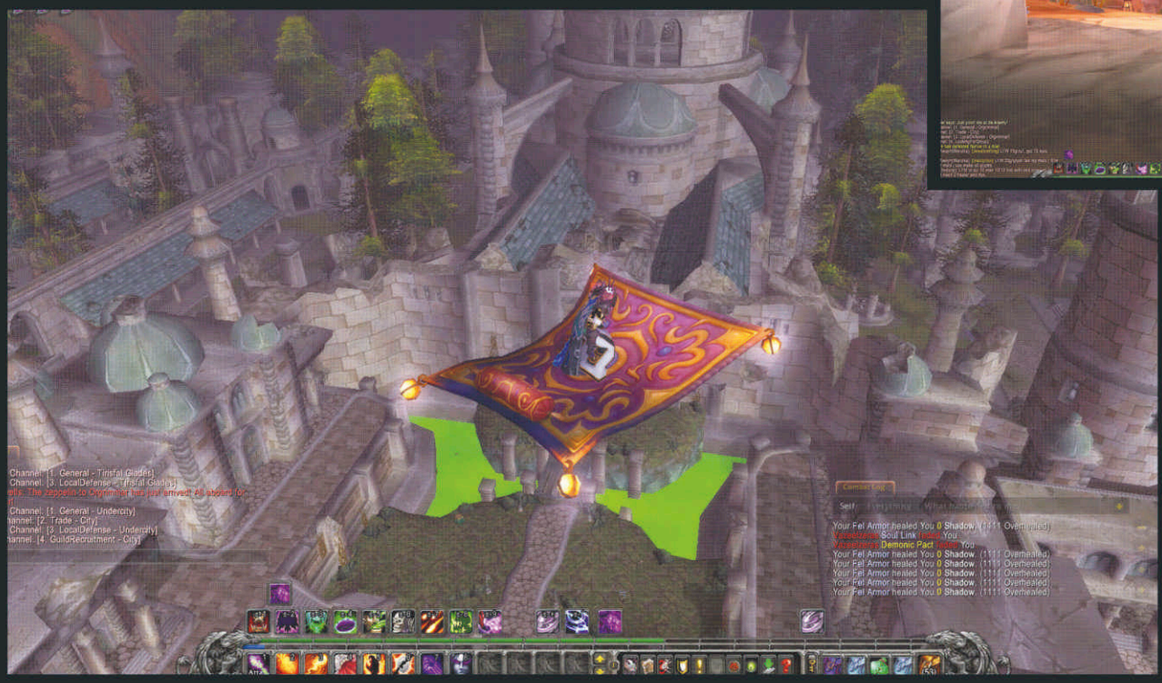
...stort set hele oplevelsen fra level 1 til 60 er ny...

WH40K copy.qxd:beta4 10/7/10 1:03 PM Page 2



FOR THE HORDE
Orgrimmar er en af byerne, hvor det nye design virkelig har gjort en forskel. Herunder samme udsigt fra før redesignet. Begge billeder er taget med samme hardware.





DET NYE GAMLE
Ser man bort fra historien, så bunder de mange ændringer i landskaberne i, at det nu endelig bliver muligt at bruge sit flyvemount i den gamle verden. Dette har dog krævet et hav af justeringer i den gamle verden, og mange områder er helt redesignede.

DET FLYVENDE TÆPPE
Endelig er det blevet muligt at flyve i de gamle dele af Azeroth. Her på billedet er det Undeads klassiske hjemby Undercity der besigtiges fra tailor-professionens foretrukne flyvende mount.

gamle kodokirkegård er vokset til med træer og græs. Ogrimmar er blevet en regulær fæstning, og Deathwing har været en tur i Stormwind og lave ravage.

Dæmningen i Loch Modan er styrtet sammen, så den store sø i midten af zonen nu nærmest er udtørret. Og så har Horde endeligt smidt Alliance ud af Hillsbrad, og byen Southshore ligger øde og dækket af sygelig grøn slim.

Det oprindelige World of Warcraft brugte en lang række visuelle tricks og optiske illusioner, der kun fungerer, hvis de ses fra landjorden. De mange bjerge skjulte desuden ufærdige og tomme områder, og alt dette skulle laves, hvis spillerne skulle flyve frit rundt. Og når man nu alligevel skulle genbygge hele Azeroth, kunne man lige så godt lave om i terrænet og knytte det til historien.

Det betyder i praksis, at stort set hele oplevelsen fra level 1 til 60 er ny. Vi har også fået to nye racer, gobliner på Horde-siden og de varulve-agtige Worgen hos Alliance. De gamle klassebegrænsninger er blevet ændret, så Taurens for eksempel nu kan være paladiner, og dværge kan være shamaner.

Der er selvfølgelig også nyt indhold i den anden ende af skalaen. Level-loftet er blevet hævet til 85, og der er tilføjet fem nye zoner til de spillere, der har rundet level 80. Blandt andet verdenstræet Nordrassil, der skal beskyttes fra den tilbagevendne Ragnaros, og den sunkne by Vasjh'ir – en zone, der ligger under havets overflade. Vi får også lov at besøge elementernes plan i Deepholme, hvor Thrall og The Earthen Ring, som han nu leder, forsøger at rette op på den skade som Deathwing har gjort. Og så er der selvfølgelig nye talenter, evner og professioner.

Cataclysm er mere World of Warcraft som vi kender det – men også noget helt, helt nyt.

Rasmus Lund-Hansen



Premiere 15. OKT

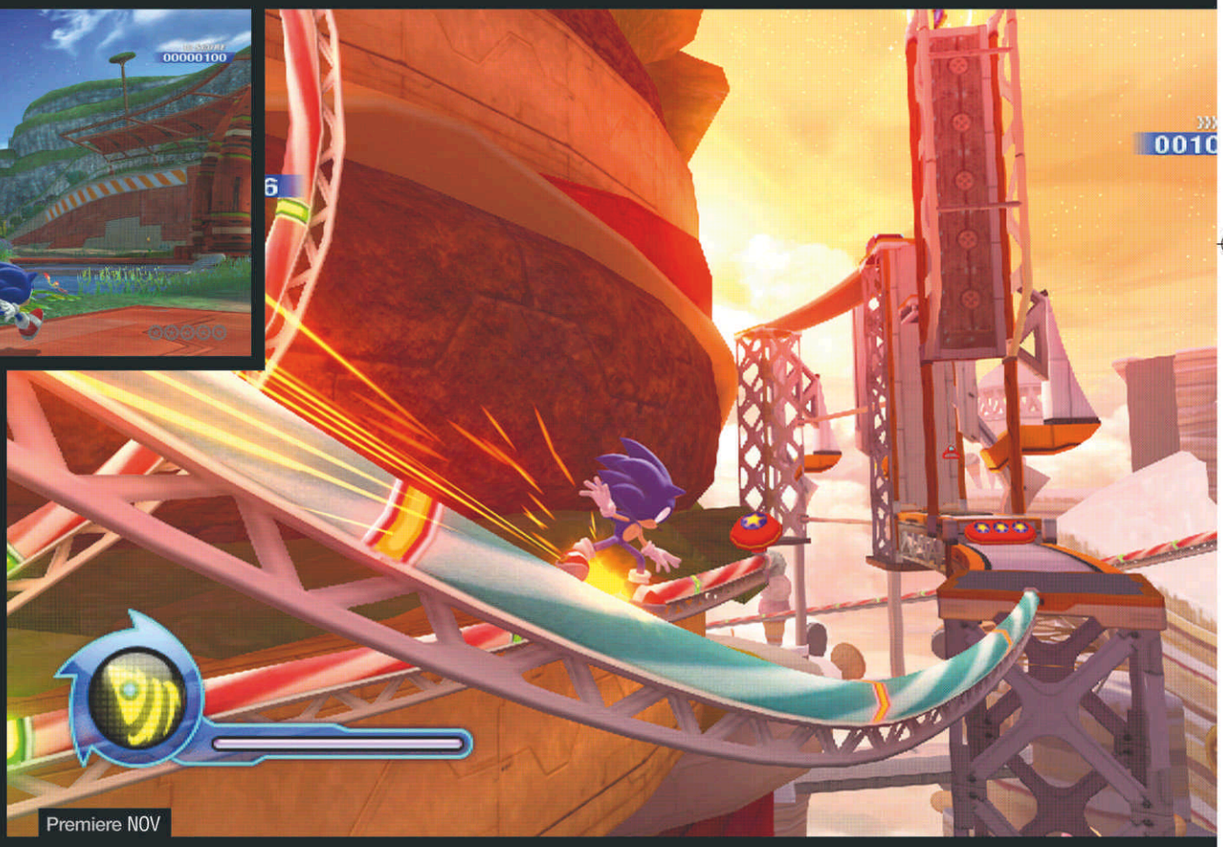
Sonic 4

Platform PS3/Xbox 360/Wii **Udvikler** Sonic Team, Dimps **Udgiver** Sega **Spiltype** Platform

SONIC COLOURS er endnu en måneds tid fra at udkomme, når du læser dette. Men allerede fra midten af oktober kan du spille den første ægte fortsættelse til eventyret fra 1994. Sonic 3 & Knuckles fortsættes nemlig som et spil til download på Xbox Live, PlayStation Network og i Wiiware-butikken. Spillet tager udgangspunkt i det klassiske 2D-platformspil, dog er Sonic blevet puntet gevaldigt op til relanceringen, og det er tydeligt at se, at det ikke længere er en Sega Megadrive, der skal trække grafikken. Spillet, der tidligere har været kendt under navnet Project Needlemouse, vil blive solgt som episodisk indhold, og det første kapitel vil indeholde velkendte områder som Splash Hill, Lost Labyrinth, Casino Street og Mad Gear - naturligvis med bosskampe til at afslutte hver bane.

Lee West





BOR LØS

Det er en ganske anderledes oplevelse der venter Sonic-fans, selv når spillet benytter sig af de klassiske 2D-miljøer. Da man som spiller kan opnå forskellige evner, får man blandt andet mulighed for at bore sig nærmest tværs igennem banen, hvis man har lyst til det.

VIDSTE DU?

I 1991 tog Sega kampen op med Nintendo. Nu skulle spilhelten være cool og lynhurtig. Og man må sige at det lykkes spilgiganten ganske godt at få Sonic kendt. Sonic er faktisk så populær at kendskabet til det blå pindsvin for længst er nået udover spilgrænserne. En gruppe forskere har således opkaldt et gen efter Segas helt. Sonic hedgehog homolog er navnet på proteinet.

Premiere NOV

Sonic Colours

Platform Wii **Udvikler** SEGA **Udgiver** SEGA **Spiltype** Platform

ALLE KONSOLLER har haft deres ikoner igennem tiden. Mario hører som bekendt til i Nintendos fold, og Master Chief og Solid Snake har hver især været med til at flytte en del konsoller ud i de danske hjem fra henholdvis Sony og Microsoft. Men før dette, var der et ikon, der havde sin storhedstid. Dengang der skulle stå Sega på konsollen, var det den blå og lynhurtige djævel, der tryllebandt spillere verden over.

Jeg taler selvfølgelig her om Sonic, og siden Sega ikke længere producerer spillekonsoller, er det nu blevet tid til at Sonic kan udfolde sig på Nintendos Wii. Men er Sonics seneste eventyr blot en håbløst forældet og nostalgisk omgang platformeri, eller er Segas ikon stadigvæk tidssvarende her i 2010? Faktisk er Sonic Colours umiddelbart det bedste fra begge verdener.

Denne gang er Sonic og Tails taget ud i rummet, nærmere bestemt til Dr. Eggmans seneste påfund, en forlystelsespark bestående af flere forskellige planeter. Hver planet er yderst speciel i sin fremtoning, og således skal der løbes og hoppes på baner, der er vældigt afvekslende. Som mest slående eksempel på dette kan nævnes en bane hvor man skal bore sig igennem de forskellige lag af en kæmpe kage som banen er udformet som.

Men nu er Sonic jo ikke kun kommet for at muntre sig i en forlystelsespark. Nej, vores helt er helt sikker på at Dr. Eggman har en ond plan i ærmet om at overtage verdensherredømmet, og uden at afsløre noget, kan vi røbe, at dette ikke er en helt forkert antagelse. For i kraft af at den æggeformede skurk har samlet flere forskellige planeter for at bygge sin forlystelsespark, har han også



Premiere 7. OKT

Sonic 4

Platform iPod Touch/iPhone **Udvikler** Dimps, Sonic Team **Udgiver** Sega **Spiltype** Platform

APPLES HÅNDHOLDTE apparater får også en udgave af Sonic 4. Der er denne gang blevet kigget grundigt på styringen, og fremfor at bruge Segas traditionelle emulerede joypad, bliver der denne gang budt på nye muligheder. Skulle du foretrække det, kan du derfor slå joypaddet fra, og benytte den indbyggede accelerator og styre Sonic ved at bevæge telefonen eller din iPod Touch. Jo mere du hælder apparatet, desto hurtigere løber Sonic - og trykker du på skærmen, hopper han. Spillets udseende er hentet fra de større konsoludgaver, og ser ganske imponerende ud. De to udgaver af Sonic 4 vil dog ikke have de samme baner, men derimod byde på hver deres udgave af indholdet, med enkelte overlapninger. Til Apples apparater er der således to helt unikke baner. Vi fik spillet et par timer inden bladdeadline og indtrykket er yderst positivt. **Lee West**



indespærret en hel race af aliens, de såkaldte Wisps. Disse Wisps er spredt udover samtlige baner, og afhængig af deres farve, giver de Sonic nye egenskaber når de bliver befriet fra deres fangeskab.

Således giver de blå Wisps Sonic ekstra fart, de gule Wisps giver Sonic den føromtalte mulighed for at bore sig gennem banerne, imens de grønne Wisps giver mulighed for at benytte sig af nogle helt specielle laserplatforme til at transportere sig rundt på banerne med. Disse Wisps og de evner, som de midlertidigt giver spilleren skaber dynamik og afveksling, og dette er nødvendigt da der ellers ikke er meget nyt under solen.

For dette er et ganske klassisk Sonic-spil vi har med at gøre. Rent teknisk bliver der vekslet fornemt mellem 2D og 3D. Og krydret med en munter og lettilgængelig lydside, fungerer det rigtig godt, uden dog på nogen måde at være banebrydende.

... rent teknisk bliver der vekslet fornemt mellem 2D og 3D...

Efter at have spillet testversionen, er det ganske sikkert at udmelde at denne nyeste inkarnation af Sonics eventyr er en bedre oplevelse end forventet, omend også en ganske simpel oplevelse.

Styringen er samtidig ganske flydende, med et minimalt antal Wii-mote-fagterier.

Med sin farvestrålende glans, gode baner og enkle, men absolut underholdende gameplay, egner Sonic Colours sig umiddelbart bedst til yngre spillere. Til gengæld ville de så kunne glæde sig til et spil der blander moderne og klassiske platformsdyder i en spændende cocktail.

Emil Ryttergaard

asscreed.qxd:beta4 10/7/10 1:04 PM Page 1



TÅRNENE
Borgia-tårnene er ikke kun til for åbne nye stillinger i snigmorder-lauget, de er også små mini-udfordringer i sig selv. Hvert tårn beskyttes af en Borgia-kaptajn, der skal identificeres og myrdes. Selve tårnet er et typisk klatre-puzzle, der giver mulighed for at resaturere områdets bygninger.

PENGENE
Når der ikke er noget Monteriggioni til at hælde dine penge i, kan Ezio i stedet købe og renovere våben- og rustnings-smedjer, skræddere, stalde og andre butikker for at øge selve Roms værdi. På den måde tjener du penge i stil med Assassin's Creed 2.



BONUS
Hver historie-mission har nu en "full synchronisation"-bonus, der gives for at opnå et bestemt sekundært mål – dem vi spillede gav belønninger for at myrde en person med et bestemt våben, eller gennemføre en kamp uden at miste noget liv. Altså kort sagt: mere genspilningsværdi.

Premiere 2010

Assassin´s Creed: Brotherhood

Platform PC, Xbox 360, PS3 Udvikler Ubisoft Udgiver Ubisoft
Spiltype Action

DE MÅ HAVE HADET HESTE i renæssancetidens Rom. I tiden mellem Assassin's Creed 2 og Assassin's Creed: Brotherhood er vores behovede venner blevet modige nok til at træde ind i store byer og klapre rundt i gyder og gader som det passer dem. Heste, ser du, spiller en større rolle i Brotherhood end nogensinde før. Man kan nu begynde at freerunne fra hesteryg, hvor Ezio står på sin saddel og springer til nærtliggende afsatser i fuld gallop. Man kan også snigmyrde fra hesteryg, eller snygmyrde fjender der er til hest, og stjæle deres ridedyr i processen. Men hesteleg er ikke alt hvad der er nyt i Brotherhood – vi har haft chancen for at give spillets singleplayer-del en prøvetur, og spille de to første kapitler helt til ende.

Vi har allerede fortalt om multiplayer-delen på Gamereactor.dk, så denne gang tog vi et kig på resten af spillet. Hovedvægten af indholdet vi så i denne omgang var i Rom, hvor omdrejningspunktet i Ezios kamp mod Borgia-familien er grundlæggelsen af et nyt

Angreb kan nu også kædes sammen efter et succesfuldt drab...

snigmorder-laug. Det er en overraskende dyb opgave: efterhånden som man ødelægger Borgia-tårne rundt omkring i Rom (der er en enorm by, større end noget vi tidligere har set i Assassin's Creed) åbner man for



DET GODE VELKENDTE
Ser vi bort fra tilføjelsen af multiplayer, er den eneste umiddelbare kritik af Brotherhood vi kan rejse, at næsten hvert eneste element af gameplayet føles velkendt.





VIRTUAL TRAINING
Assassin's Creed: Brotherhood byder på Virtual Training, en ny funktion der til hver en tid kan tilgås via menuen. Virtual Training byder på en række af kamp- og stealth-udfordringer, hvor der gives bronze, sølv- og guldmedaljer, alt efter hvor godt man klarer sig

COMBO-KONKURRENCE
Highscores bliver posteret på spillets offentlige leaderboards, og på den måde bliver den nye combo-mekanik til en online-konkurrence mellem dig og dine venner.

"assassin slots" i sit laug.

Nybegynder-snigmordere kan hyres ved at opspore problemramte borgere, hjælpe dem og tilbyde dem en chance for at slå igen mod Borgia-styret. Man kan bestyre sin flok af snigmordere via brevduer og laugets gemmesteder og sende dem ud på kontraktopgaver i hele Europa, hvorved deres niveau gennem erfaring, og øger deres evner med våben og rustning.

Dine personlige kampmuligheder er også blevet finjusteret en smule, med stor effekt. Knivkast og håndledskanonen er nu sværd og daggeres sekundære funktioner, hvilket betyder at du kan bruge dem ved blot at holde angrebsknappen nede. Angreb kan nu også kædes sammen efter et succesfuldt drab, og ved at pege på den næste person, du synes skal dø, vil Ezio glide fra fjende til fjende, mens han leverer drabelige dødstød indtil han rammer ved siden af, bliver angrebet eller løber tør for ting at myrde. I disse comboer kan kanonen bruges samtidigt med sværdet til at dræbe mere end én fjende ad gangen, hvilket resulterer i nogle seriøst stilfulde og flydende angrebsmønstre. Dette lille stænk af ekstra kulør ændrer Assassin's Creeds kampsystem fuldstændig, og gør hver kamp til sit eget lille kombojagende minispil.

Der introduceres også handelsgenstande – utallige tilsyneladende tilfældige samlergenstande såsom glas med igler og ruller med stof. Naturligvis skal der snigmyrdes for at finde de sværeste af disse.

Hvad angår små detaljer og spekulationer på falderebet, så viser et kig på spillets kort at Viana i Spanien er med som (antageligvis spilbar) lokation. Wikipedia afslører at den spanske by er det sidste hvilested for spillets skurk, Cesare Borgia, men vi ved i skrivende stund ikke i hvilken udstrækning vi får lov til at besøge byen.

Steve Hogarty - Gamereactor EU

betalsmallandonepage copy:beta4 10/7/10 1:13 PM Page 1







HYDRA
Organisationen Hydra dukkede første gang op i Marvel-regi i Strange Tales i 1965, her var det S.H.I.E.L.D. der fik styr på skurkene og ødelagt de ondskabsfulde planer. Det siges at det er overlevende nazister der er blandt gruppens medlemmer.

SUPER SOLDIER
Steve Rogers er navnet på soldaten, der melder sig til et hemmeligt eksperiment. Navnet på projektet er Super Soldier, og det er dette eksperiment der skaber Captain America og giver spillet sin undertitel.

FILMEN
Captain America: The First Avenger bliver en del af the Marvel Cinemati Universe der er genfortællingen af universet i filmform. Filmen bliver i 3D.

Premiere 2011

Captain America: Super Soldier

Platform PS3 / Xbox 360 / PSP /NDS / Wii **Udvikler** Next Level Games **Udgiver** Sega **Spiltype** Action

DEN KLASSISKE Captain America er tilbage, og naturligvis skal den amerikanske patriot snart til at slå sine folder i Avengers hjulpet på vej af S.H.I.E.L.D. og Nick Fury. Vi har allerede set hentydninger til heltesamarbejdet dukke op i de nyeste filmatiseringer i blandt andet Iron Man 2. For inden det bliver tid til superheltegruppen Avengers, skal vi selvfølgelig have baggrunden for alle medlemmerne.

Captain America er faktisk en af de ældste helte som tegneseriegiganten Marvel kan byde på. Joe Simon og Jack Kirbys figur dukkede op for første gang helt tilbage i 1941. Hans ærkefjender Hydra var skurkene, og den ærkeamerikanske helt var svaret på problemerne.

Hydra vender naturligvis tilbage i spilmatiseringen, og der loves masser af kampe og platformsudfordringer. Tiden er anden verdenskrig og Baron Wolfgang von Strucker er lederen af gruppen, med et mål: verdensherredømme.

Denne gang er det op til Captain America at rense ud i superskurkenes enorme mængder af håndlangere, og hvilken bedre måde at gøre dette på end at lange håndmadder og gok med skjoldet ud? Filmen Captain America: The First Avenger har premiere i sommeren 2011, og vi kan forvente spiludgivelsen omkring samme tid. Det er Next Level Games der står bag udviklingen af spillet, mens Sega står for udgivelsen. Udvikleren har tidligere stået for Wii-udgaven af Transformers: Cybertron Adventure samt genskabelsen af det klassiske Nintendo boksespil Punch-Out!!! Begge spil vidner om en kompetent udvikler, så vi glæder os til at se mere.

Lee west



Duke Nukem Forever

Platform PC / PS3 / Xbox 360 Spiltype Action Premiere 2011

Hvad er nu det, Duke Nukem Forever? Var det ikke blevet droppet? Jo, men nu er det tilbage fra de døde! Gearbox har overtaget spillet fra 3D Realms, og de første indtryk fra genkomsten har været rigtig postive. Læs vores kæmpe artikel der fortæller alt om Duke Nukem på gamereactor.dk



Football Manager 2011

Platform PC / Mac / PSP Spiltype Simulation Premiere November

FIFA og PES er meget fint, men rigtige fodboldelskere spiller Football Manager. Sæt dig i trænerstolen hos din yndlingsklub og nyd de nye funktioner som kontraktforhandlinger, bedre match-view, mulighed for B-hold og meget mere.



Udraw Studio

Platform Wii Spiltype Tegneprogram Premiere 2011

Glem alt om Paint på Windows, hvad siger du til et udførligt tegneprogram til Wii? Der hører en vaskeægte tegnetablet med til Udraw Studio, så du for alvor kan folde dine kreative evner ud. Tabletten kan også bruges til seperate spil som Pictionairy. Og det virker, endda ganske godt.



Worms: Battle Islands

Platform Wii Spiltype Action Premiere November

De krigsfikserede orme gør deres indtog på Nintendos Wii-maskine. Worms: Battle Islands-følger seriens traditionelle formel, altså turbaseret action i 2D, men pifter den op med nye tiltag som fem nye multiplayer-spiltyper og mulighed for at lave sine egne våben.



Disney Epic Mickey

Platform Wii Spiltype Eventyr Premiere November

Tag lige dele Legend of Zelda og Super Mario, og mix dem med en ordentlig portion Disney-nostalgi, og hvad får du så? Svaret er Disney Epic Mickey, hvor Mickey skal redde Wasteland, en verden for glemte tegnefilmsfigurer, fra en grum skæbne. Spørgsmålet er om det lykkes kaninen Oswald at forpurre Mickeys redningsaction.



Little Big Planet 2

Platform PS3 Spiltype Platform Premiere Januar

Ak og ve, det herlige Little Big Planet 2 skulle have været ude i år, men Sony har set sig nødsaget til at udskyde det. Vi har flere gang skrevet om spillet, og senest i vores beta-test på gamereactor.dk. Vi venter lidt længere på efterfølgeren, hvor vi nu ikke kun kan lave vores egne baner – nej, vi kan bygge vores helt egne spil.



Might & Magic: Clash of Heroes HD

Platform PS3 / Xbox 360 Spiltype Puzzle/rollespil Premiere 2011

Nu er det fantastiske Nintendo DS-puzzle/rollespil på vej til Xbox 360 og PlayStation 3 som download. Grafikken er tegnet helt om og står nu i flot 1080p HD. Download-udgaven lover godt, og der loves nye detaljer i gameplayet, muligheder for genspilning af enkelte missioner, lidt finpudsning og endnu flere instillinger.



Resistance 3

Platform PS3 Spiltype Action Premiere 2011

Sony har gået på listefødder om det tredje spil i Resistance-serien, men de første billeder er sluppet ud for nylig. Ud fra dem ved vi nu, at turen endnu engang går til USA, og at vi blandt andet skal bekæmpe de fæle Chimeras i byen St. Louis. Mere om Resistance så snart vi ved noget.



Homefront

Platform PC / PS3 / Xbox 360 Spiltype Action Premiere Marts

Hvad ville der ske, hvis Nordkorea blev en supermagt og invaderede USA? Det spørgsmål stiller Homefront, hvor vi skal kæmpe for at smide besættelsesstyrkerne ud fra USA's vestkyst. Men vi får også set hvordan livet går videre for de civile. Den stemningsfulde førstepersonsskyder lover godt.



Blood Drive

Platform PC / PS3 / Xbox 360 Spiltype Racing Premiere 8. November

Biler, blod og zombier er som regel en vindende kombination. Personliggør din bil med bling-bling og vilde våben, og deltag så i drabelige ræs, hvor det gælder lige så meget om at meje zombier ned, som det gælder om at komme først i mål. Om det bliver et nyt Carmageddon er endnu for tidligt at vurdere.



Ratchet & Clank: All 4 One

Platform PS3 Spiltype Action Premiere 2011

Det tog sin tid, men Ratchet & Clank er endelig klar til at indtage PlayStation 3. Det sker med spillet All 4 One, der som navnet antyder blandt andet vil byde på co-op for fire spillere. Vores helte får denne gang selskab af Captain Qwark og Dr. Nefarious, og vi glæder os afsindigt til heftige kampe og solidt hopperi.



Shaun White Skateboarding

Platform Xbox 360 / PS3 Spiltype Sport Premiere 29. oktober

Shaun White Skateboarding skal senere denne måned tage kampen op mod den detroniserede Tony Hawk og den nye regent, EA's Skate-serie. Spillet foregår i New Harmony, en dystopisk verden hvor alt er grået og alle tænker ens. Her skal du male verden med tricks og befri indbyggerne. Hippie-skating? Det tror vi nok.

interviewDONE.qxd:beta4 10/7/10 2:12 PM Page 1



interviewDONE.qxd:beta4 10/7/10 2:12 PM Page 2

INTERVIEW

Tusindvis af zombier

Vi interviewer **Keiji Inafune** og viser Dead Rising 2-forsiden, vi selvcensurerede til fordel for Halo sidste måned

Dead Rising nåede i sidste måned endelig de danske butikshylder. Zombieslagtning i casino-ongivelser er på den blodige menu. Og selvom vi siden Dawn Of The Dead-filmen har haft et væld af spil indeholdende zombier, er Dead Rising 2, det der kommer nærmest på George A. Romeros klassiske kritik af forbrugersamfundet.

Gamereactor mødte spillets skaber Keiji Inafune i London til en snak om zombie-film, våben og autentiske casinoer.

Dead Rising 2 er færdigt. Hvordan føles det, og er du tilfreds med resultatet?
- Det føles rigtig godt at være færdig med spillet. Jeg er meget tilfreds, selvom spil efter min mening aldrig kan blive 100 procent færdige. Efter at have arbejdet med Blue Castle Games og brugt deres kundskaber tror jeg at det vestlige marked vil synes rigtig godt om spillet.

Casinoer er et udmærket miljø til zombie-spil, om ikke andet så fordi gamblere selv minder meget om zombier. Hvordan researchede I casino-miljøerne inden udviklingen af Dead Rising 2?
- Personligt tog jeg flere gange til Las Vegas for at fange den rigtige stemning. Mange fra det canadiske hold havde aldrig besøgt et rigtig stort casino, så vi sendte dem til Reno for at lave research. Og det var vigtigt at fange alle detaljerne fra et casino, ikke kun spillemaskinerne og al hazardspillet. Også mere voksne indslag som alkohol og strippere var nødvendige for at gøre oplevelsen mere troværdig. Vi ville ikke gøre noget halvhjertet.

Dead Rising 2 er både et voldsomt og komisk spil. Hvad ønsker du at vi skal føle, når vi spiller - underholdte eller skræmte?
- Vi benytter ikke humor til at tage broden af volden, hvilket man ellers kunne tro. Latter og rædsel ligger meget tæt på hinanden. Vores zombier er ikke så uhyggelige fra starten, men gennem sort humor bliver de mere væmmelige, på en underlig og omvendt måde.

Hvad er den største forbedring i Dead Rising 2 sammenlignet med forgængeren?
- Vi ville ikke lave nogen drastiske ændringer i forhold til det første spil. Det første var et nyt koncept, der ikke var synderligt finpudset da vi udgav det. Denne gang ville vi lave en bedre version af originalen, og arbejde tæt sammen med en vestlig udvikler, der kunne lære "Capcom-metoden". Alt skulle være større: større baner, flere våben og så videre.

Kigger vi på zombier fra andre spil og film, har du så nogle favoritter der?
- Jeg kunne rigtig godt lide Left 4 Dead og dets efterfølger. Men deres zombier løber, og det strider lidt i mod hvad jeg synes zombier skal være. Jeg er stor fan af George Romeros film, som du sikkert ved. Senest så jeg Survival of the Dead, der måske ikke er den bedste film, men jeg synes zombierne blev portrætteret rigtig godt.

Og så har du jo lavet din egen film, Zombrex: Dead Rising Sun. Hvordan fik du den ide?
- Jeg ville lave noget der var baseret på Dead Rising-verdenen og konstruerede et scenarie ud fra det. Det var rigtig sjovt. Jeg startede min karriere med at lave Mega Man, der mere eller mindre er et børnespil, og nu laver jeg film baseret på Dead Rising - så jeg er altid sulten efter nye udfordringer.

Hvorfor fungerer zombier så godt i spil, tror du?
- De gør shootergenren sjov, ganske enkelt. Genren har et ret fast spilsystem, og der er ikke megen variation. Det eneste der ændrer sig er det, man skyder på - mennesker, rumvæsener eller monstre. Zombier er en lidt anderledes fjende, de falder ikke ind under én af de tre kategorier. De er langsomme, de tænker ikke selv, og man får en særlig tilfredsstillelse af at skyde dem. Folk er stressede, og det er på en måde afslappede at skyde zombier. Derfor har vi et zombie-boom i form af spil og film i dag, tror jeg.

Hvis du selv har haft en hård dag, kobler du så af med at skyde zombier?
- Svært spørgsmål, eftersom jeg selv har arbejdet med Dead Rising forbinder jeg det med arbejde og selvkritik, så lige præcis dét spil bliver det svært at koble af med (griner). Men et spil som Left 4 Dead fungerer, bortset fra at det går så stærkt at jeg bliv enormt stresset i starten. Men skydespil er en god måde at slappe af på.

Hvordan kom I på ideen om at kombinere våben i Dead Rising 2?
- Som du ved, er det sjoveste i Dead Rising at udforske hvilke genstande man kan bruge til at dræbe zombier med. Men der er en grænse for hvor mange man kan finde, og derfor var der behov for konceptet med at kombinere våben. Blue Castle fandt på utrolig mange gale og fjollede våbenkombinationer. Havde vi haft mere tid kunne vi have skabt våben ud i det uendelige.

Hvilket våben har du grinet mest af?
- Det er et svært spørgsmål. Der er mange genstande som man i starten ikke helt forstår hvordan skal bruges mod zombierne. Fyrværkeriet er for eksempel sjovt, da man ikke fra starten forstår at de skal havne i en zombie-mund.

Der er ingen checkpoints eller automatisk gemmefunktion i Dead Rising 2. Overvejede i nogensinde at lave det?
- Vi kunne have haft checkpoints, men vi havde en diskussion om hvad der er kernen af Dead Rising sammen med holdet, specielt med hensyn til gemme-systemet. Spillet skal være som en simulation af virkeligheden, som hverdag næsten. Så hvis du får 72 timer til at slippe ud af en ekstrem situation, så må du handle på en bestemt måde. I virkeligheden er man nødt til at gå på toilettet et par gange om dagen. Selvom du gemmer dig i et skab, skal du på et eller andet tidspunkt på toilettet. Vi ville ikke stikke halen mellem benene og gå væk fra løsningen med gemme-stationerne. Faktisk mener vi ikke at checkpoints ville gøre spillet bedre.

Hvordan ser fremtiden ud, kan vi forvente et Dead Rising 3 en dag?
- Vi må se hvordan det går med Dead Rising 2, inden vi kan begynde at tænke på en 3'er. Jeg pønser også på andre projekter lige nu, og tænker over hvordan jeg skal bruge min tid. Men DLC er vi allerede i gang med, og vi håber at det kommer til at underholde!
/Jonas Elfving

advent.qxd:Musicreviews.qxd 10/7/10 4:38 PM Page 1

SPIL EVEN TYRET



Er der en plads til **adventure-spillet** **eller** er det **helt dødt?** Læs med her når Troels ridser situationen op på en nostalgisk rejse...

Adventure-spil var et produkt af deres tid. De sene 80'ere og tidlige 90'ere var en tid hvor hjemmecomputeren var i rivende udvikling. Næsten alle havde en, og PC spilindustrien voksede fra små grupper på femseks gutter på et enkelt-værelses kontor til mastodontstørrelser. Internettet var lige på trapperne, og de første 5600 baud modem gjorde distributionen af spildemoer og patches, for ikke at nævne kommunikationen mellem medspillere over kæmpe afstande, let og spændende.

Men spilverdenen var stadig sådan skruet sammen, at hvis man skulle være flere end én om et spil, så skulle der gøres plads ved siden af tastaturet, og at det var en kunstnerisk balancegang at have nok base RAM til at køre spillet og have tastaturbuffer nok til at holde flere end tre taster nede ad gangen. De fleste spil var altså single player spil, og adventure-spil er, nærmest per definition, kun for solospilleren.

De tidligste adventure-spil tilbage i starten af 80'erne fik tilnavnet "interactive fiction", fordi de basalt set bare var en interaktiv bog: der var ingen grafik, blot alenlange beskrivelser af hovedpersonens omgivelser i tekst, og man styrede ligeledes spillet ved at koste rundt med hovedpersonen i ultra-pædagogiske vendinger på skrift.

Selv om adventure-spillene fik grafik allerede i 1980, da Roberta Williams fik sin mand til at programmere et spil, hun havde skrevet og illustreret med tændstikmænd, var det ikke før et lille firma i Californien i 1987 udgav spillet Maniac Mansion, at spillene ville få den form, som de fleste tænker på når de hører ordet "adventure-spil" i dag. Firmaet hed dengang Lucasfilm Games, hvilket de hurtigt indså var et lidt mærkeligt navn til et spilfirma, og skiftede til LucasArts.

Maniac Mansion krævede ikke længere at spilleren havde olympisk medalje i tastaturspring – i stedet kunne man nøjes med at bruge musen til at pege på hvad man ville have hovedpersonen til at gøre. Formularen blev videreudviklet i hvad der betegnes som adventurespillenes "gyldne alder" – omtrent fra 1990-1995, hvor klassikere som Secret of Monkey Island, Broken Sword og Under a Killing Moon kom ud.

Der er mange forklaringer på hvorfor adventure-spil tabte grebet. Men hvis man fortsætter analogien med musikindustrien, så tegnede der sig et forandret billede i slutningen af 90'erne: adventurespil var gamle prog-bands som Pink Floyd og King Crimson, og Doom var det nye punk rock.

Adventure-spil havde kørt sig fast i deres storhedstid, og bizart nok var teknologien løbet fra dem. De var også selv ude om det: mens 3D-grafikken blev det store nye, var eventyrspillene stadig besat af


www.gamereactor.dk

Eventyret er ikke dødt

Det lugter bare sådan.

tanken om, at deres spil skulle bestå af flere timers tåkrummende blue-screen video og fylde flere discs end et History Channel box-set. Og spillene blev ikke bedre af det; tværtimod blev de mere begrænsede i kraft af filmmediets rammer og økonomiske omkostninger, og der findes flere eksempler på spil, der føltes nærmere som en tilskuersport end interaktiv underholdning.

Af og til ramte de ved et tilfælde plet, og spil som The Pandora Directive, Black Dahlia og Gabriel Knight: The Beast Within er eksempler på filmspil, der også gjorde gameplayet til mere end blot at lade spilleren styre fjernbetjeningen.

Men størrelsen på spillene havde også medført, at spillenes udviklingstid tog omtrent så lang tid som at lave en Hollywood-film, hvis ikke længere, og deres enorme omkostninger gjorde det nødvendigt at have udviklingshold på flere hundrede mennesker, hvor tidligere spil kunne færdiggøres af tre fyre (hvor den ene bare lavede kaffe). Det betød, at den spontanitet og eksperimentation fra tidlige klassikere som Monkey Island og Space Quest III var umulig: hvis nogen fik en genial idé halvvejs igennem produktionen ville det koste uhørlige mængder tid og grønt at ændre.

Det største slag var dog, at internettet omkring årtusindskiftet havde nået hastigheder, der tog spillerne væk fra isolationen bag skærmen, og selv om man kunne være to om at sidde sammen og løse et adventurespil, så vil de fleste hellere spille paintball end skak. Og hvis der var noget, adventurespil ikke kunne, så var det multiplayer.

Det er de færreste skydespil, der kræver særlig meget historie. Jovist er spil som Half-Life skinnende eksempler på hvordan man kan forbinde adrenalinpumpende action med detaljeret historiefortælling, og selv Doom havde nok historie til at få en clichéfyldt actionfilm ud af sig.

Nyere spil gør en større dyd ud af deres singleplayer-kampagner, hvor specielt Bungie og Valve er førende i feltet. Men tilbage i slutningen af 90'erne var det som regel nok at et spil havde lidt mere detaljerede skygger end dets forgænger for at det blev hyldet som en klassiker.

Real Time Strategy-spillene begyndte også at få fart på, siden Dune II grundlage reglerne for den koreanske nationalsport, og nu behøvede man ikke længere være egenhændigt ansvarlig for sin overlevelse: nu kunne man pudse hele hære på sine kammerater.

Når selv en efterfølger til genrens ukronede konge, Escape From Monkey Island, begyndte at få hæslige anmeldelser, så vidste spilindustrien, at løbet var kørt for singleplayer adventure-spil. Computerspil var begyndt at blive en holdsport, og selv hvis man udviklede et eventyrspil var nærmest umuligt at få det udgivet: halvvejs gennem udviklingen af Simon the Sorceror 3 måtte Adventuresoft skrotte deres ufærdige spil og bygge det op igen i 3D, fordi udgiveren nægtede at udgive et 2D-spil.

Men den første sukkerrus fra oplevelsen af at blæse knoppen af ens barndomsven fra flere kilometres afstand uden at skulle forklare sine forældre en tur på skadestuen varede ikke ved. Med den større fokus på reaktionsevne og hurtige beslutninger forsvandt noget af mageligheden ved at sidde i ro og mag og fordybe sig i historiens detaljer, for det meste uden at blive jaget videre i forløbet.

Ironisk nok var det internettet, der i sin tid blev set som adventure-spillenes dræber, der endte med at holde genren i live. Fansider for gamle spilserier som Tex Murphy og Space Quest var hvor nogle af de første on-line communities blev dannet, som byggede på formularen fra diskussionsforumet Usenet.

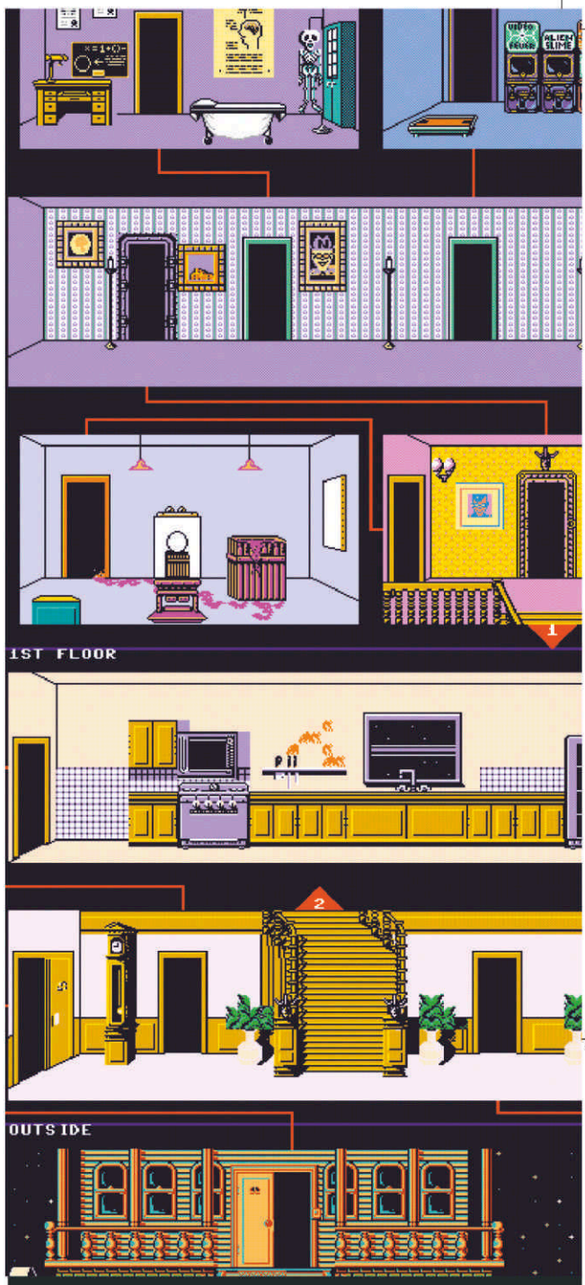
Med ny status som subkultur blev adventure-spillene holdt i live på hobbyplan, eftersom 99% af spilbranchen ikke ville røre genren med en ildtang. LucasArts tog en sidste chance med Grim Fandango, som på trods af gode anmeldelser hurtigt blev forvist til billigbunken.



ADVENTURE GAME STUDIO

Chris Jones levede i 1997 Adventure Creator. Omkring årtusindskiftet hed programmet Adventure Game Studio, kørte i Windows og var ved at have opbygget et pænt lille, kreativt community omkring sig.

Adventure Game Studio var som en genial level editor, hvor man kunne lave sit eget spil fra bunden af, i stedet for bare at lave en bane til et spil hvis relevans var umålelig to måneder ud i fremtiden. I dag er der lavet flere tusinde spil i Adventure Game Studio, lige fra korte test-spil til enorme eventyr.





Pink Floyd og Sex Pistols? Der er mange forklaringer på hvorfor adventurespil tabte grebet. Men hvis man fortsætter analogien med musikindustrien, så tegnede der sig et forandret billede i slutningen af 90'erne: adventurespil var gamle prog-bands som Pink Floyd og King Crimson, og Doom var det nye punk rock. Dog viste Half-Life at den gode historie og 3D sagtens kunne forenes.



Selv om adventurespillene fik grafik allerede i 1980, var det ikke før et lille firma i Californien i 1987 udgav spillet Maniac Mansion, at der kom gang i sagerne. Her er det et udsnit af de mange lokationer i NES-udgaven af Maniac Mansion.

Sierra On-Line, der havde stået bag alle de store Quest-serier, blev opslugt af diverse investorfirmaer.

Verden er efterhånden blevet stor nok til at lade adventure-spil titte frem på hylderne i butikkerne igen. Små udviklere har fundet det lettere at komme igennem med budget-titler til Nintendo Wii, DS og iPhone, og internettets udvikling har igen været adventure-spillene gunstig ved at gøre distribution over nettet overkommeligt og attraktivt. Det har ledt til nogle rimelig imponerende resultater fra blandt andet Telltale Games, der står bag episodiske revivals af klassiske adventure-spil som Sam & Max og Tales of Monkey Island.

ADVENTURE-SPIL HAVDE KØRT SIG FAST I DERES STORHEDSTID

Der vil dog altid være en lidt muggen duft af konservatisme over adventurespil, nemlig at formularen ikke har ændret sig synderligt gennem tiderne: Klassiske adventurespil fungerer på præcis samme måde i dag som de gjorde tilbage i 1994 (et godt år for adventurespil), og næsten ethvert forsøg på fornyelse – som f.eks. LucasArts forbandede keyboard-styrede interface i Grim Fandango – blev mødt med alt fra blid skepsis til dyb forargelse.

Det har dog ikke stoppet visse folk i at spekulere i hvordan man kunne videreudvikle genren, og specielt finde det mytiske missing link mellem 2D adventure-spil og 3D udforskning. Frictional Games står bag spilserien Penumbra, og senest det roste gyserspil Amnesia, og deres blanding af klassiske adventurespil-puzzles med en 3D-verden med fysisk realisme er en af de rigtig vellykkede forsøg på hybrider.

Franske Quandic Dream, der står bag bl.a. Fahrenheit og Heavy Rain, har prøvet at kombinere action- og adventure-elementer. Og især i østen har survival-horror spil som Silent Hill og Resident Evil også haft adventure-elementer, når man ikke havde travlt med at få gnavet ansigtet af.

Adventure-elementer er også begyndt at krybe sig ind i hidtil adrenalindominerede genrer som 3D-shootere. Hvor Doom lige kunne strække sig så langt som "Du skal bruge en blå nøgle", så giver nutidens skydespil dig muligheden for at indgå i dialog med NPC'ere via klassiske LucasArts-agtige dialogtræer.

Der er ved at være plads til en mere multifaceteret spilverden, nu hvor internettet har nedbrudt grænserne mellem det profitable og hobby-produktet.

Adventure-spil er vendt tilbage til rødderne hvor to-tre gutter kunne sidde på et lille kontor og baske et vidtspændende eventyr ud med ganske få midler. Kvaliteten spænder vidt, men der er guldkorn at finde derude i junglen. Og hvis man kan lide at gå på opdagelse, så har man allerede lidt af en eventyrer i sig.

/Troels Pleimert


SUPER SCRIBBLENAUTS™
Create Anything. Solve Everything.
RELEASE OCTOBER 29
funky alien chicken
sad floating zombie
wakey wild scary shark
sporty energetic elephant
elegant flying elephant
angry green dino
NINTENDO DS™
12
www.pegi.info
SUPER SCRIBBLENAUTS software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by 5th Cell Media LLC. This product employs Decuma® Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation. Decuma® is a registered trademark of Zi Corporation. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.
SUPER SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)


NEW ONLINE GAME 2010
LEGO UNIVERSE
MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME
Includes your first month of play
INCLUDES FIRST MONTH OF PLAY
Subscription required for brand new content and continued game play! Internet connection required
THE GREATEST ADVENTURE IN HISTORY!
Join your friends in the first-ever Massively Multiplayer Online Game (MMOG) from LEGO. Create and customise your own LEGO minifigure. Explore amazing worlds. Go on missions. Build your own LEGO property. Join the Nexus Force and power up to defeat the chaotic powers of the Maelstrom. And unleash your creative powers in a game that will continue to expand and capture your imagination!
LAUNCHING OCTOBER 22ND 2010
BATTLE
...THE ENEMY
EXPLORE
...WITH YOUR FRIENDS
BUILD
...WHATEVER YOU IMAGINE
7
www.pegi.info
Subscription required for new content and continued game play! Internet connection required
LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. WB GAMES LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10).

annonce1side.qxd:beta4 08/10/10 9:37 Side 1

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

NARUTO TAKES YOUR CONSOLE BY STORM !!!





- LIVE LEGENDARY BOSS BATTLES OF NARUTO SHIPPUDEN AS IF YOU WERE IN THE ANIME SERIES
- BATTLE FRIENDS ONLINE AND REACH THE BEST RANKING
- PLAY MORE THAN 40 CHARACTERS INCLUDING PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
- TONS OF SPECIAL MOVES, DYNAMIC BATTLEFIELDS AND VARIOUS GAME MODES...

12 www.pegi.info

© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN. All rights reserved.
Game © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the microsoft group of compagnies and are used under license from Microsoft. Association.
"PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a registered trademark of Sony Corporation.

www.naruto-videogames.com

XBOX LIVE XBOX 360. PS3 PlayStation.Network CyberConnect2 BANDAI NAMCO Games BANDAI

reviewHALO copy.qxd:beta4 10/7/10 4:41 PM Page 1



EA genstarter Medal of Honor. Nu skal serien tilbage på toppen. Rasmus trækker i unifor

MEDAL OF HONOR

Platform PS3 / PC / XBOX 360 **Udvikler** DIGITAL ILLUSIONS, EA LOS ANGELES **Udgiver** EA **Premiere** 14. OKTOBER **Antal spillere** 1 (2-24) **Aldersgrænse** 18

Medal of Honor var i sin tid nærmest egenhændigt ansvarlig for den endeløse række af krigsspil baseret på Anden Verdenskrig, vi har set gennem det seneste årti. Serien blev temmelig tyndslidt til sidst, og EA tog den væk fra rampelyset et par år, for at give den fornyet liv. Siden da er genren rykket væk fra Anden Verdenskrig, og det nye Medal of Honor er rykket med. Her går turen til den stadigt aktuelle krig i Afghanistan, hvilket er et dristigt træk.

Det er svært ikke at sammenligne spillet med Call of Duty: Modern Warfare 2. Dels fordi sidstnævnte er kongen af genren, men også fordi EA direkte har meldt ud, at Medal of Honor skal vælte det af tronen. Tiden vil vise om det lykkedes, men man må sige, at de har gjort et godt forsøg.

På mange måder er Medal of Honor den diametrale modsætning til Modern Warfare 2. Her er ingen drabelige slag på plænen foran Det Hvide Hus eller frontale angreb på boreplatforme, ingen megalomaniske James Bond-skurke med egen privat hær i baglommen, ingen svulstig melodramatik, og ingen overdreven brug af indforstået militærjargon, som forfatterne tydeligvis har planket fra Generation Kill. Vi er aldrig "Oscar Mike" i Medal of Honor.



Tier 1

Når man har gennemført spillet kan man så kaste sig over den særlige Tier 1-spiltype. Her skal man gennemføre spillets missioner på tid, og de hurtigste tider bliver selvfølgelig posteret på spillets leaderboards. Headshots, killstreaks og andre fiksfakserier standser uret i få sekunder, så det gælder om at spillet siddende på rygraden. Og det er svært. Rigtig svært. Især fordi missionerne er lange (den første varer eksempelvis cirka 25 minutter) . Der ikke er nogen checkpoints: døden er endelig.

Alle de himmelråbende stupiditeter, som Modern Warfare 2 svælger i, er fuldstændig fraværende i Medal of Honor. I stedet er vi hensat til afghanske bjerglandskaber, ørkener og landsbyer, fjenden er ansigtsløse afghanere, arabere og tetjenere, og dine kollegaer taler relativt normalt.

Hvis jeg skal beskrive Medal of Honor med ét ord, så er det "sobert". Ja, det er stadig en pastiche og en dramatisering af krig, men det er lavet med en lødighed man ikke ser hos tidens andre krigsspil, og det er tydeligt at udviklerne har respekt for både krigen i Afghanistan og de folk, der deltager i den.

Dermed ikke sagt at Medal of Honor er kedeligt, for det er det langt fra. Afghanistan bliver nok aldrig det store turistmål, for det består stort set kun af brune bjerge, men udviklerne fra Danger Close har alligevel formået gøre turen rundt i landet både spændende og varieret. I nogle missioner skal man blot kæmpe sig vej frem til et eller andet punkt, og skyde alt hvad man møder undervejs, mens andre blander formularen med ekstra legetøj.

...DET ER TEMMELIG INTENS ACTION DER BYDES PÅ...

I én mission kører man for eksempel på ATV fra militslejr til lejr, som alle skal infiltreres og neutraliseres i relativ stilhed. Senere hen bliver man placeret ved våbensystemerne i en Apache-helikopter og skal jævne en Taliban-fæstning ved jorden, mens man senere igen skal give den som finskytte og plukke trusler væk, mens ens kammerater forcerer en bjergside.





Kontrovers
Holdnavnet "Taliban" faldt ikke i alles smag, og modstanderholdet i Medal of Honor's multiplayer-del er blevet omdøbt til Opposing Force (OPFOR). EA begrunder navneændringen med at ville respektere familierne til de aktive, pensionerede og faldne amerikanske soldater.



Multiplayer Det føles ikke længere som end udkogt blanding mellem Modern Warfare og Bad Company 2, men som en gylden middelvej. Der er skruet op for intensitet og kaos, og flere dele af omgivelserne kan ødelægges (selvom bygninger ikke kan destrueres fuldstændig). Ikke de store overraskelser, men det fungerer.

Man indtager flere forskellige roller i løbet af spillet. Blandt andet udfører man missioner sammen med to grupper af Tier One-soldater – unavngivne specialstyrker, der er så rutinerede at de får B.S. Christiansen til at ligne trafikdirigerende hjemmeværnsmand, og derfor kan tage sig friheder som at ignorere uniformsreglementet eller lade skægget gro.

Men man spiller også som Rangers, der med deres drengerøvsattitude lever flot op til de typiske fordomme om amerikanske soldater, og jeg tog mig selv i at overveje om spillet bevidst portrætterede dem som idioter. Men det gik over, efter en af Tier 1-fyrene i en senere mission tog hatten af for dem, da han hørte hvad man som spiller havde bedrevet som Ranger. Så kom respekten ligesom igen.

Det er temmelig intens action, der bydes på i Medal of Honor. Man er som regel under beskydning fra flere sider, og må ofte tænke sig godt om for at finde fornuftigt sted at skyde igen fra. Samtidigt skal man tit kæmpe mod genskær fra solen, røgskyer og andre forhindringer i omgivelserne, hvilket bestemt ikke gør udfordringen mindre.

Samtidigt er effekten, når man bliver skudt, den mest overbevisende jeg længe har oplevet. Kombinationen af glimt, rystende billede og lydeffekten er simpelthen så ubehagelig, at jeg instinktivt trækker mig tilbage eller søger dækning, når jeg bliver ramt. Det mindes jeg ikke at have prøvet før. Ubehageligt.

Der er mange højspændte og dramatiske situationer undervejs i Medal of Honor, uden at spillet forfalder til platte virkemidler, og der var situationer, hvor jeg begyndte at tvivle på om kavaleriet nogensinde ville komme, eller om det var meningen at jeg skulle dø der hvor jeg sad i dækning. Svaret vil jeg naturligvis ikke afsløre her.

Der er dog ét punkt hvor Medal of Honor – desværre – minder meget om sin konkurrent Modern Warfare 2, og det er længden. Med sværhedsgraden sat til Normal gennemførte jeg spillet i ét hug, der tog lige knap fem timer, og det føles ærlig talt undervældende. Det er særdeles underholdende mens det står på, men oplevelsen smager mest af alt af mere. Medal of Honor måtte gerne være længere, og netop længden på solooplevelsen skuffer en smule.

Medal of Honor er den tænkende mands Call of Duty. Hvis du godt kan lide at skyde terrorister, men synes Modern Warfare var for dumt, så er dette et spil for dig. Gameplaymæssigt ligger det tæt på konkurrenten, men på indholdssiden er det bare en klasse bedre og mere eftertænksomt. Det er en fornøjelig, omend lidt kort oplevelse, der nok skal gøre indtryk.



Multiplayer

Vi var med i den første multiplayer-beta af Medal of Honor, og vi var dengang ikke synderligt imponerede over hvad vi så. Men DICE, som står for multiplayer-delen, har fået strammet den gevaldigt op siden da, og er nu nået til et punkt hvor spillet fungerer rigtig godt. Styringen virker mere responsiv, og man har en langt bedre fornemmelse for sit våben. Du kan læse meget mere om denne del på gamereactor.dk.

★ **Sammenfatning:** Modern Warfare uden sukkerlage og bombastiske scener. Den tænkende mands udgave af det populære skydespil.

Rasmus Lund-Hansen

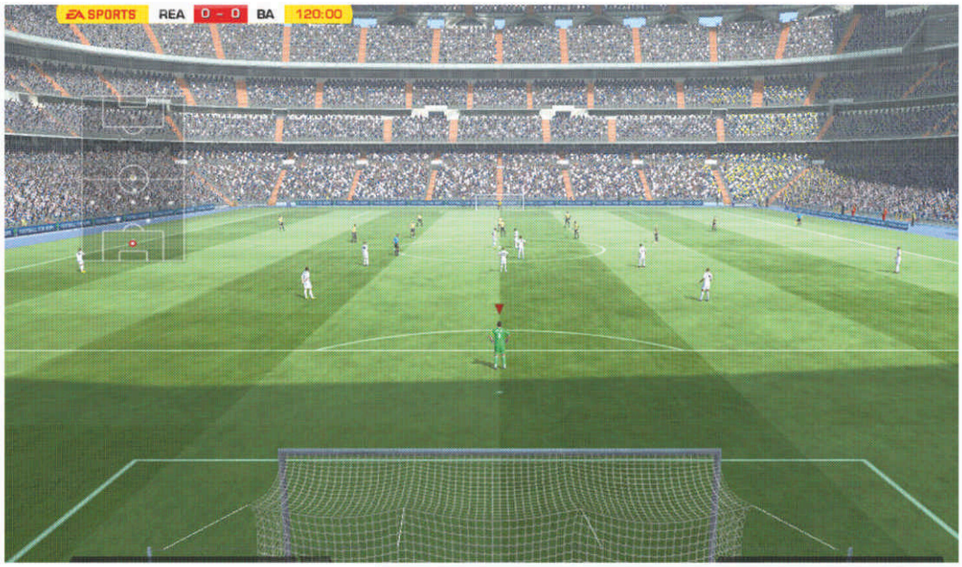
8/10

2review1p:beta4 10/7/10 2:20 PM Page 1

Carsten ifører sig fodboldstøvlerne og tager atter en tur på grønsværen.

FIFA 11

Platform XBOX 360 / PS3/ PC/ WII Udvikler EA SPORTS Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-22) Aldersgrænse 12



Jeg har været her før. Mange gange endda. På fodboldbanen, piskende op og ned af banen i arvefjendeopgør mellem FCK og Brøndby. Når det kommer til computerspil er der stort set ikke noget andet sted end lige der på grønsværen, hvor jeg føler mig mere hjemme. Og selvom jeg har forsøgt mig med alternativer, må jeg indrømme, at det især gælder EA Sports' FIFA-serie.

Man er denne gang på flere punkter startet forfra og har bygget dele af FIFA op på ny. Blandt andet er der tilføjet en helt ny karriere- og managerdel - hvilket var tiltrængt - og dernæst har man også 'gentænkt' måden spillerne agerer i forhold til andre spillere og bolden på.

Hvis vi tager alle de gode ting først, så har grafikken fået et løft. Den er naturligvis blevet mere detaljeret. Selve grønsværen er fuldstændig lig den man fandt i FIFA World Cup: South Africa - altså en lidt mørkere og mere 'græsset' bane med mere struktur end i FIFA 10.

GAMEPLAYET, ER VIRKELIG SOLIDT OG GODT I FIFA 11

Spillerne følger nu tydeligt bolden og spillet med hovedbevægelser og øjnene - og når man kommer tættere på spillernes ansigter, er der kommet mere mimik på. Bevægelserne virker også langt mindre "træmandsagtige". Derudover ser man også, at højde- og kropsforskellene spillerne iblandt kommer mere til udtryk nu end førhen, og det har den klare fordel, at det nu er langt nemmere at kende spillerne fra hinanden.

Men jeg opdager også at mine med- og modspillere ikke bare har fået et grafisk løft, nej, de agerer også anderledes i forhold til bolden. Eller rettere sagt: Løbemønstre og boldbehandling er individualiseret og mere 'intelligent' end tidligere. EA Sports kalder selv denne nye feature for "Personality Plus" - hvilket egentlig bare er et smart ord for at de 22 forskellige spillere på fodboldbanen rent faktisk også opfører sig som 22 helt forskellige og individualiserede spillere.

Når jeg alligevel er en anelse skuffet over FIFA 11 skyldes det, at der er så meget uforløst potentiale tilstede. Der mangler simpelthen dynamik i kommentarsporet og det ender derfor med at føles som "business as usual". Men det er også fint nok i FIFA 11s tilfælde.

★ Sammenfatning:
Solidt og godt gameplay der igennem Personality Plus-delen formår at løfte FIFA 11. Desværre føles det hele lidt for velkendt, men spørgsmålet er, om det er dårligt.
Carsten Odgaard

8/10



Der er tilføjet rigtig mange vidunderlige funktioner, som vi slet ikke har plads til at nævne her, bl.a. at det er muligt at uploade dine egne slagsange, at der hentes highlights ud fra alle kampe, som du let kan dele med alle dine FIFA-venner. Kort sagt EA sætter baren højt.



Målmand

Du kan nu i karrieredelen få lov til at spille som målmand. Og denne tilføjelse viser med al tydelighed hvorfor det ikke tidligere har været en mulighed: Det er simpelthen ikke sjovt.

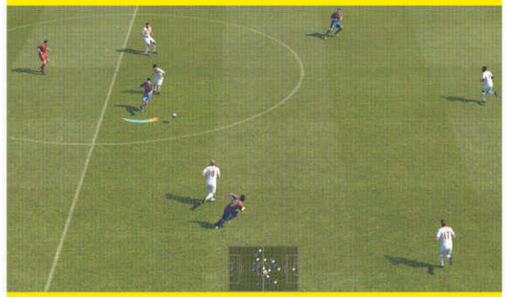
Vælger du for eksempel at være målmand i "Be a pro"-delen, kan du roligt gå efter kaffe flere gange i løbet af en kamp. Det er nemlig sjældent at du kommer til at deltage i kampens hede - og når du endelig gør, er det for en meget kort bemærkning.

Hele billedet

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

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Platform XBOX 360 / PS3/2 / WII/ PC / PSP / PS2 Udvikler KONAMI
Udgiver KONAMI Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Alder 18



Også til legebarnet Man kan skabe sjove spillere og stadioner som kan deles med vennerne, og gennem spillets gang låser man op for en masse nye finurligheder.

Pro Evolution Soccer blev i flere år anset for at være det overlegne fodboldspil. Spilmotoren var suveræn. Men alligevel måtte det kæmpe en hård kamp mod FIFA. Konami har kigget på den negative udvikling og vender nu tendensen.

Selv garvede PES-spillere kan ikke genkende serien ved de første boldberøringer, især på grund af et totalrenoveret afleveringssystem.

Tempoet i spillet er godt balanceret, og der er noget ved størrelsesforholdene i PES 2011 som virker helt rigtigt. Ingen andre fodboldspil giver en så autentisk følelse af at knalde til bolden fra 21 meter, og efterfølgende se hvordan den slynger sig langs målnettet. Det er bare en så dejlig følelse. Spillet er smækfyldt af nye animationer, og det nye fintesystem fungerer suverænt.

SPILLET ER SMÆKFYLDT MED NYE ANIMATIONER

Det er ikke lige så farverigt og glansfuldt som FIFA-serien, men har til gengæld en mere fotorealistisk stil. Menuerne har fået sig en smuk overhaling og indlæsningstiderne er korte.

PES 2011 er et fremragende fodboldspil som serverer den mest realistiske fodboldfølelse nogensinde. Udviklerne har taget et dristigt valg ved at gøre afleveringssystemet så manuelt, men når man har lært at mestre det, bliver det såre savnet i andre fodboldspil. Selv om der mangler noget i forhold til den præsentation og karrieredel man finder i FIFA 11, byder det på den mest troværdige og realistiske fodboldoplevelse. Hvilket for mit vedkommende er det allervigtigste i et fodboldspil.

★ Sammenfatning:
Fodbold for hardcore-spilleren. Årets bedste.
Kristian Nymoen

9/10



Stemning Præsentation er forbløffende god, og faktisk tæt på det mest avancerede vi har oplevet i et sportsspil nogensinde. Kommentatorerne snakker grundigt om, hvad der sker på banen. Der er ellevilde tilskuere, maskotter, cheerleaders samtidig med at kameraet føles som en transmitteret kamp.

Kristian spiller og jubler - sådan skal det gøres...

NBA 2K11

Platform PC/PS3/XBOX360 **Udvikler** TAKE-TWO **Udgiver** TAKE-TWO **Premiere** UDE NU **Antal spillere** 1 (1-7) **Aldersgrænse** 3

Ganske vist er basket ikke en af de mest populære sportsgrene for os kolde nordboere, alligevel bør vi tø op til NBA 2K11, der er en kærlighedserklæring værd.

Noget nyt er nemlig et tilbageblik på NBAs storhedstid omkring de glade 90´ere. Dengang hvor vi havde alle stjernerne som Michael "Air" Jordan, der altid var god for historiske øjeblikke og ja, naturligvis også reklamer for basketsko. Men tilbage til spillet og Jordan,

MÅSKE FRISTER DET AT AFGØRE NBA-FINALEN I 1991...

her får man som spiller for eksempel en udfordring om at holde Atlanta Hawks´ rival og scoringsmagiker Dominique Wilkins under 25 point, mens Jordan selvfølgelig skal ende som topscorer. Eller måske frister det at afgøre NBA-finalen i 1991 med Los Angeles Lakers og Magic Johnson? Flere af baskethistoriens største øjeblikke er således repræsenteret, og de nye udfordringer fungerer som et frisk pust til genren.

At animationerne samtidig er i top sikrer nogle ganske spektakulære spiløjeblikke. På trods af de anderledes tiltag skal man dog ikke forvente et urealistisk arcade-agtigt spil. Realismen er i højsædet. Og er man som spiller interesseret i basket og strategien i spillet, vil man få nogle gode stunder, når formationer skal besluttes. Men uden farveladen og liret, kunne disse enkelte dele være nok så gode, og her er endnu en god nyhed: præsentationen er ganske enkelt noget af det bedste set i et sportsspil. Dette kan anbefales til alle sportsfans og især basket-tilhængere.

★ **Sammenfatning:**
Et velpræsenteret, nytænkende og gennemført bud på et godt basketspil. Et obligatorisk køb.
Kristian Nymoen

9/10

WII PARTY

Platform WII **Udvikler** NINTENDO **Udgiver** NINTENDO **Premiere** UDE NU **Antal spillere** 1-4 **Aldersgrænse** 3



Nintendo sender os igen til fest, denne gang er det dog uden Mario og vennerne, men med de glade Miis.

Så er Wii Party bare Mario Party med Miis? Nej, faktisk ikke. Ialt findes der cirka 80 forskellige mini-spil, men fokus er flyttet fra skærmen. Nu findes der i stedet flere forskellige måder at nyde minispillene på. Her findes enkle minispil der byder på alt fra ræs til kokkerering. Det er alt sammen ganske underholdende, og flere af minispillene minder meget om gamle klassikere fra Mario Party. Samtidig er der blandt andet helt nye muligheder med brug af Wii-remoten, hvor man eksempelvis skal gemme og finde controlleren, eller ramme den controller der udsender en bestemt lyd. Det er anderledes og sjovt for hele familien. For den enkelte spiller er morskaben begrænset, men som familiespil rammer den plet. Hvis man kan leve med, at festen er med Miis.
Lee West

7/10

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Platform PS3/WII/XBOX 360 **Udvikler** NEVERSOFT, VICARIOUS VISIONS **Udgiver** ACTIVISION **Premiere** UDE NU **Antal spillere** 1-4 (1-4) **Aldersgrænse** 12



Hvis du tidligere både har spillet Guitar Hero og Rock Band, er det svært at komme uden om, at der er alt for mange gengangere i soundtracket til Guitar Hero: Warriors of Rock.

Er du nyankommet er dette til gengæld en fantastisk metal- og rock-opsamler. Guitar Hero: Warriors of Rock er nemlig et betydeligt bedre spil end jeg havde regnet med, og bedst af alt har udvikleren faktisk formået at bruge teamaet til mere end en ny grafisk overflade.

"Quest Moden" er den sjoveste nytilføjelse serien har fået i lang tid, her vælger du en person med specielle evner og skal så gennemspille et "eventyr", og selvom det i sagens natur blot er en omrokering af elementer, som vi har set før, gav den ikke slip på mig før den var gennemført.
Thomas Blichfeldt

7/10

PHANTASY STAR PORTABLE 2

Platform PSP **Udvikler** ALFA SYSTEM **Udgiver** SEGA **Antal spillere** 1 (1-4) **Aldersgrænse** 12



Phantasy Star Portable 2 har endelig den onlineunderstøttelse som var pinligt fraværende i forgængeren.

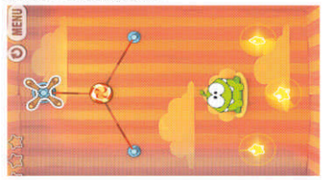
Solodelen offline er dog den bedste måde at grinde på, hvis man ikke har lyst eller orker at slå sig sammen med andre spillere, selvom det er kedeligt. Og det er problemet, for handlingen er ekstremt banal og det hele føles så forudsigeligt at man dårligt nok gider følge med.

For dem som kan lide de online-baserede Phantasy Star-spil kommer Phantasy Star Portable 2 til at levere. Men for os andre, er menuerne noget ustrukturerede, offlinedelen temmelig trist, og netværkskoden ikke helt optimal. Phantasy Star Portable 2 gør dog det, som Phantasy Star Online var suveræn til: at fremkalde den største samlermani som kan ramme en spiller.
Sophie Warnie de Humelghem

7/10

CUT THE ROPE

Platform IPHONE/IPOD TOUCH **Udvikler** CHILLINGO LTD **Udgiver** ZEPTOLAB **Premiere** UDE NU **Antal spillere** 1 **Aldersgrænse** 4



Apples App Store er overfyldt med spil, der proklamerer, at de er fantastiske, afhængighedsdannende og udnytter telefonen med forrygende gameplay. Cut The Rope kan faktisk leve op til løfterne.

Her har du ganske enkelt et sødt og utroligt charmerende slikmonster (?) der venter på at guffe hver enkelt banes ene stykke slik. Tricket er naturligvis, at dette ene stykke slik hænger i en snor, og at du ved hjælpe af blæsebælge, sæbebobler og kreativ tænkning skal få det til at ende i munden på monstret. Du styrer alt ved at trykke og stryge fingeren over skærmen og det er rasende morsomt at gennemføre alle 100 baner. Da der samtidig er placeret tre stjerner på hver bane, er der også grund til at vende tilbage for at samle alle disse, og det er godt, for selvom udvikleren lover flere baner som gratis download, så er oplevelsen lige nu ganske kort med kun tre timer.
Lee West

8/10

enslaved.qxd:beta4 10/7/10 2:18 PM Page 1



Enslaved byder på nytænkning og klassiske øjeblikke. Emil fortæller alt om blandingen he

ENSLAVED: ODYSSEY TO TH

Platform XBOX 360, PS3 Udvikler NINJA THEORY Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

Hvad nu hvis man har et produkt, der umiddelbart ikke passer ind i nogle i forvejen tænkte konventioner og rammer? Hvis man nu vil udgive et spil, hvor titlen ikke er efterfulgt af et nummer?

Enslaved: Odyssey to the West er netop et sådant spil, der på papiret ikke er tiltænkt et specifikt publikum eller segment, og hvor forventningerne ikke nødvendigvis er særligt store, men som jeg allerede her i indledningen kan røbe, alligevel rammer en helt speciel nerve, og underholder fabelagtigt.

Dette skyldes ikke mindst den forrykt gode og i særklasse intense introduktion til spillet, der foregår ombord på et flyvende slaveskib. Her møder vi for første gang spillets to hovedpersoner, Trip og Monkey. Trip er ved hjælp af sine tekniske færdigheder sluppet fri fra sin lænker, og helvede bryder hurtigt løs, da slaveskibet bryder i brand og forulykker i New York. Her overtager man styringen af Monkey, som Trip nu har givet en ufrivillig gave i form af at slavehovedbånd, så hun nu er herre over Monkey og har brug for hans beskyttelse på deres fælles rejse tilbage til hendes landsby.



Miljøerne

Hver bane er skarpt opdelt fra den foregående, men med konsekvent og veleksekveret banedesign føles fremdriften altid naturlig og konstant.

Udover det henfaldende urbane miljø i New York, kommer man også forbi en sælsomt designet og imponerende robotkirkegård og Trips landsby, der ligger i et bjergrigt område beskyttet af et hjernevridende system af broer.

Her kommer hjernen altså også i spil, og igen føles det som en naturlig del af spillets præmisser.

Så simpelt er konceptet, hvis det altså ikke lige var fordi at vi jo her befinder os i en dystopisk fremtidsversion af USA, hvor befolkningen enten er udslettet eller taget til fange som slaver. De mennesker som stadigvæk er frie, bliver dræbt af spillets primære fjender, Mechs der ligger i dvale overalt efter diverse krige og konflikter. Selv New York City ligner ikke sig selv længere, da naturen har generobret metropolen, og på sin vej gennem byen ser man mange små detaljer der skal minde os om det moderne samfunds problemer og vilkår som vi kender det. Med andre ord er det en enorm stemningsskabende og atmosfærisk verden Ninja Theory har kreeret, og banernes størrelse og design udfordrer konstant spilleren til at tænke kreativt. Men skulle man tro, at man får lov til at bevæge sig frit rundt i spillets verden, tager man grueligt fejl, da Enslaved er et af det mest lineære spil jeg nogensinde har spillet. Dette skal dog forstås absolut positivt, da spillet med få midler og velfungerende teknik overskygger denne linearitet, og præsenterer sig selv i nogle nærmest puritanske rammer for spildesign. Hver bane er skarpt opdelt fra den foregående, men med konsekvent og veleksekveret banedesign føles fremdriften altid naturlig og konstant.

DESIGNMÆSSIGT ER SPILLET SIMPELTHEN EN NYDELSE

Designmæssigt er spillet simpelthen en nydelse hele vejen igennem, og dette ses mest tydeligt i det smukt veludførte karakterdesign. Lige fra Monkeys yderst primatlignede fremtoning til spillets allerstedsværende Mechs, der emmer af charme, er alle dele af figurdesignet skabt med en æstetisk forståelse så dyb, at man ikke kan blive andet end imponeret. At Ninja Theory så samtidig



her...

HE WEST



Mechs og naturen?
Der skal krydses faldefærdige broer i New York og kæmpes mod Mechs, men Enslaved byder på mange andre farer end de typiske robotfjender og klippeafsatser. Det er forrygende design og fantasi kombineret i en herlig symfoni af opdagelsesglæde og eventyr.



Hold balancen Det gælder om at holde tungen lige i munden, når der bydes på sindrige brosystemer og knivspidse afsatser. Kombineret med kameraet, der ikke ikke altid placerer sig optimalt, kan dette godt give enkelte frustrerende øjeblikke, men det er blot en detalje for det kræsne øje, for i det store hele er Enslaved brilliant.

fortæller en engagerende historie, er med til afrunde spillets samlede indtryk, og man bliver oprigtigt interesseret i Trip og Monkeys forhold. Det er Andy Serkis, der tidligere er kendt for sin rolle som Gollum i Ringenes Herre-trilogien, der lægger både krop og stemme til Monkey, og Serkis er med til at sætte en høj standard for stemmeskuespillet og puste liv i hvad der ellers havde været en ganske stereotyp karakter.

Monkeys opgave er jo at beskytte Trip på deres rejse, og det er ikke småting det umage makkerpar må igennem på deres færd. Således skal der krydses faldefærdige broer i New York og kæmpes mod Mechs, mens man sejler igennem et øde industriområde, hvor skrot og nu forfaldne og opslidte Mechs ligger som store bunker rust og former landskabet derefter. For slet ikke at nævne den sanseløst hektiske slutning, der får den seneste Transformers-film til at ligne noget fra børnefjernsyn. Men disse Mechs er ikke kun til for syns skyld, det er også spillets hovedfjende, der udgør den primære modstand spillet igennem. Her får man lejlighed til at benytte spillets kampsystem, der primært består af Monkeys næver og stav, der udover at fungere som et stumpt instrument også kan vendes og affyre plasmaprojektiler mod fjenderne. Kampsystemet er ikke udpræget elegant, tværtimod fremstår det enkelt og brutalt, men igen er dette en positiv overraskelse, da animationerne altid føles glidende og troværdige. Fjendernes kunstige intelligens afspejler også denne rå og dyriske tilgang til kampene, og det giver sammenlagt en rigtig fin balance, så fjenderne selv på den laveste sværhedsgrad kan mønstre en anseelig udfordring og tilpasse sig spillerens måde at kæmpe på. Senere får man mulighed for at opgradere sine færdigheder igennem Trip. Dette foregår ved at man indsamler lysende orbs på spillets baner, der blandt andet kan indløses til nye opgraderinger til ens stav, nye kampteknikker eller et bedre og mere effektivt skjold. Her er det igen dejligt at se at man har valgt en primitiv og nostalgisk tilgang til opgraderingssystemet. Man kunne forestille sig at Ninja Theory har kigget tæt på platformspil såsom netop Jak & Daxter, og ikke mindst Uncharted, da Enslaved primært udfolder sig som et hack n' slash/platformspil. Styringen af Monkey er dog ikke altid så stram som man kunne ønske sig, og man kan opleve øjeblikke med hvad der føles som unødvendig justering.

Dette er som sagt detaljer, og det er i sandhed svært at finde decideret kritik af Enslaved.

Personligt har jeg ikke oplevet en sådan spille-glæde omkring platformspil siden InFamous, og med Enslaved har Ninja Theory kreeret et helt unikt produkt der med lethed underholder i rigtig mange timer.

★**Sammenfatning:** Original og underholdende historie, godt og afbalanceret gameplay, eminent design, teknisk flot. Ninja Theory har lavet en lille overraskelse, der fortjener en chance.
Emil Ryttergaard

9/10



Sidste salgstale

Med sine ekstravagante miljøer, enormt lækre figurdesign og et stort teknisk overskud, kan man kun varmt anbefale Enslaved, selv på trods af nogle enkelte småfejl.

Hvis du ligesom mange andre har kigget fortvivlet på alle de efterfølgere, der udkommer her i efteråret, så spar dig selv for yderligere lidelser og bliv trælbundet af Enslaved. Her får du et originalt og underholdende spil. Præcis som det skal være.

FALLOUT: NEW VEGAS

Jesper har spillet en strålende og stemningsfyldt rollespilsfortælling...



Platform PC / PS3 / XBOX 360 **Udvikler** OBSIDIAN ENTERTAINMENT **Udgiver** BETHESDA **Premiere** 22 OKTOBER **Antal spillere** 1 **Aldersgrænse** 18

"War never changes". Ron Pearlman indleder New Vegas og sætter straks stemningen i Fallouts benhårde verden. Som sædvanligt drejer det sig om et hensynsløst og kynisk miljø, ødelagt af atombomber og nu befolket af muterede monstrummer, regelrette barbarer og pudsige mennesker. I dette radioaktive helvede proppet med sand, smuds og djævelskab skal du udrette mirakler.

I starten af Fallout: New Vegas finder du dig selv på knæ med bundne hænder. En stilet herre i jakkesæt fortæller dig, at du ikke har været uheldig, men at alt var planlagt fra starten, inden han sætter dig en kugle for panden og skovler jord på dine jordiske rester. Det ligner en ulykkelig slutning, men det er i virkeligheden kun begyndelsen. Jobbet som kurer blev aldrig rigtigt til det, du havde håbet, og i stedet for at aflevere en mystisk pakke er du blevet røvet og efterladt til at dø. Men du er selvfølgelig ikke død, og vågner i stedet på en hospitalsbriks med livet i behold – men med



Smart system

Centralt finder vi det velprøvede Special-system som dikterer spillernes egenskaber, og oven på dette finder vi færdigheder som låsedirkning, våbenhåndtering, samtaleformåen og meget mere. Perk-systemet er som meget andet blevet opgraderet, og nu kan man tilføje nye perks efterhånden som man spiller. Hvis du skyder tilstrækkeligt mange fjender kan du for eksempel få adgang til nye skadebonusser, hvilket gør at du belønnes for en varieret spillestil.

hukommelsessvigt af rang. Fallout: New Vegas starter stærkt, og accelererer derfra.

Jeg er glad for at handlingen fylder mere denne gang. Hvor Fallout 3 havde en ret simpel historie er den her noget mere udførlig og gennemsyrer hele eventyret. Vejene gennem New Vegas er mange, og historien forgrener sig mere end den nogensinde gjorde i Fallout 3. Desuden er grundfortællingen bedre skrevet og byder på mere variation end sidst. Også stemmeskuespillerne gør et bedre arbejde her end i Fallout 3 (der til tider var pinligt ringe på grund af den latterlig dårlige dialog). Det er tydeligt at Obisidan har prøvet det her før, og de har ganske enkelt udviklet et velkonstrueret spil hvor næsten hver eneste komponent er af højeste klasse.

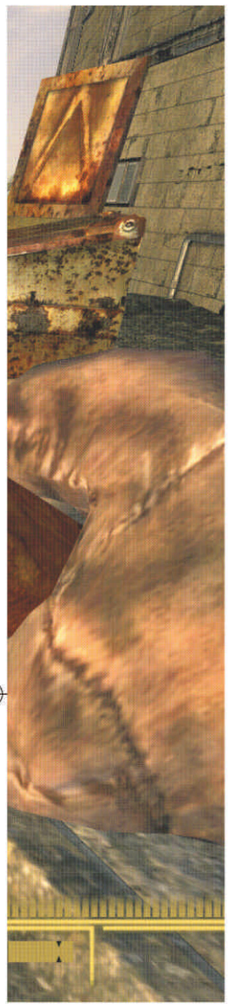
Fallout: New Vegas er et længe ventet sidespor til Fallout 3. Spilmæssigt og visuelt er de to spil næsten identiske, og Nevadas golde landskab føles præcist som ødemarkerne uden for Washington DC. Det er ikke nogen dårlig

HISTORIEN I FALLOUT: NEW VEGAS IMPONERER

ting, tværtimod. New Vegas føles nogle gange som en udvidelse, andre gange som et helt nyt spil. Og blandingen får mig til at føle mig hjemme, men samtidigt forventningsfuld og sulten efter kommende overraskelser.

Rent teknisk imponerer New Vegas dog ikke. Spilmotoren er blevet brugt siden 2006, hvor Elder Scrolls IV: Oblivion imponerede med sin frodige vegetation og middelalderborge. Men det føles bestemt ikke lige så friskt her fire år senere i et spil, der foregår i landskaber, som er lige så brune som de er hærgede.







Nye balladmagere

Fallout: New Vegas præges som altid af konflikt, og denne gang har en flok gale gutter med romerriget på hjernen sat sig for at indtage Hoover Dam for New California Republic, der mere end gerne vil udvide sin indflydelse til Nevada. Regn med brag.



Velkendt design Grafikstilen fra de tidligere spil går igen i Fallout: New Vegas. Den typiske retrofuturistiske stemning og følelsen af at sidde og bladre i et magasin fra 50'erne er tilbage, og det virker atter engang.

Men mens teknikken har stået stille mellem Fallout 3 og Fallout: New Vegas, har spilsystemet fået et par velkomne og yderst fremragende tilføjelser. Spilleren kan nu nedbryde forskellige typer ammunition for at skabe nye ved særlige arbejdsbænke. Våbenmodifikationer og andre fornødenheder kan nu også strikkes sammen i bedste MacGyver-stil ved at kombinere forskellige typer skrot, der findes rundt omkring i Nevadas ørken.

Ammunition findes desuden i flere variationer, afhængigt af om du har brug for at forårsage mere skade på offerets væv eller trænge igennem kropspanser, et system der giver mere dybde til rollespilsoplevelsen. Samtalesystemet er ændret en smule, og kunsten at gøre sig godt med ord er betydeligt vigtigere. Et supplement der giver mere variation og åbner for nye muligheder.

Nyt i Fallout: New Vegas er også statussystemet, som giver dig et billede af hvor du står i forhold til de forskellige grupperinger rundt omkring i Nevada. Næsten alt hvad man gør i løbet af eventyret har rod i en eller flere af spillets forskellige grupperinger, og afhængigt af hvordan man gebærder sig, kan man blive alt fra hadet og bespottet til at blive dyrket som lokalhelt. Jo bedre forhold du har, desto flere fordele får du, men hvis alle synes dårligt om dig, bliver du i stedet en jaget mand.

Ingen af de nævnte ændringer er i og for sig særligt radikale, men summen af de mange småting bidrager til at Fallout: New Vegas føles frisk og sjovt for den inkarnerede Fallout 3-fanatiker.

Fallout: New Vegas bygger videre på grundlaget fra et genialt spil, og gør det endnu bedre. Dog er der nogle decideret forstyrrende indslag der gør, at Fallout: New Vegas ikke kan aspirere til en absolut topkarakter. Det er især programfejlene. Selvom jeg ikke er stødt på nogen bugs undervejs der ødelægger hele spillet, så er der stadig irriterende fejl, og irriterende mange af dem. Mennesker, der burde være døde, har gået rundt og snakket under mine timer i Nevada, jeg er faldet gennem hele spilverdenen et utal af gange, og desuden har indlæsning af visse savegames gjort at min maskine hang, og jeg var nødt til at genstarte. Det bliver sikkert patchet væk, men lige nu er det en tand for bugfyldt til at kunne overbevise helt. Det er et af årets bedste spil, men det er bare synd at Obisidian ikke fik mere tid til at finpudse sin seneste kreation.

Kan du lide Fallout og Fallout 3 i særdeleshed vil du helt sikkert synes om New Vegas, det er bare en skam med de mange fejl, og noget du bør være opmærksom på inden købet.



Dumme venner

Tidligere har det været lidt rodet at have medhjælpere med sig, da de mest har været i vejen som hjernedøde droner uden overlevelsessans. Det er blevet ændret ved hjælp af en splinterny funktion kaldet Companion Wheel. Her indstiller du din makkers opførsel under kamp, hvilken afstand de skal holde, og man kan nemt bytte genstande mellem hinanden. Det hjælper enormt, selvom medhjælperne ikke ligefrem er raketforskere.

★Sammenfatning:

Fallout: New Vegas er en spinoff som står på egne ben takket være glimrende spilmæssige tilføjelser og en rigtig god historie. Seværre trækker tekniske problemer lidt ned.

Jesper Karlsson

8/10

civ:beta4 10/7/10 2:23 PM Page 1

Lasse tager på tur på Sid Meier i den nyeste strategiske fortælling.

CIVILIZATION V

Platform PC Udvikler FIRAXIS Udgiver 2K GAMES Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-16) Aldersgrænse 16



For nogle vil det her være den mest unødvendige anmeldelse nogensinde. For andre vil det være forfærdeligt at skulle nøjes med at læse den forkortede udgave her. Hører du til blandt de sidstnævnte, bør du tage et smut forbi gamereactor.dk og læse den fulde anmeldelse. Uanset hvilken gruppe du tilhører, er et dog sikkert: Sid Meiers Civilization-serie, en mastodont af sene aftener og verdensherredømmer, er tilbage.

Lige siden det første spil i 1991 har serien støt udvidet en forholdsvist simpel turbaseret strategiformel. Grundlæg byer mens du opbygger infrastruktur, vedligeholder samfund, og opruster militær.

Det starter altid på samme måde. Dig, en nybygger, og en mand med en spids pind, midt i en uudforsket verden. Målet er nu, på enten fredelig eller mindre fredelig vis, at gå fra stenalderen til mere moderne tider, imens at du nedkæmper hedenske modstandere. En nedkæmpelse der kan tage enten militær, diplomatisk, eller videnskabelig form. En historielektion i spilformat.

TILGÆNGELIGT, MEN STORT BESKRIVER CIVILIZATION V

Så langt er alt ved det normale i Civilization V. Der er godt nok de der hexagoner, som spillets kort nu består af, hvor det førhen var lavet af kvadrater, hvilket naturligvis tilføjer et element af strategi, uden dog at chokere ved ændringen.

Derudover kan du i Civilization V også sejre ved at have en overlegen kultur, der nu er et produkt af bestemte bygninger. Det er blevet en ressource på linje med mad, der giver en større befolkning, og videnskab, der giver adgang til flere teknologier. Naturligvis med andre problemer.

I et indbydende Art Deco-interface kan du med ét blik se hvilket område af dit rige der har brug for hjælp. Du forstår langt bedre hvordan spillets forskellige dele hænger sammen, da det er blevet bedre til at give dig den information du skal bruge. Er din befolkning sur? Hold musen over deres ikon i toppen, og straks serveres en simpel oversigt over kilder til utilfredshed.

Fordi spillet nu er nemmere at sætte sig ind i bliver du en bedre spiller langt hurtigere. Og det er når strategier synger og planer producerer, at Civilization er fantastisk.



Diplomati fungerer som det plejer. Du kan indgå basale aftaler med andre civilisationer, men på trods af nydelige præsentationer, hvor du ser lederen i deres naturlige miljø, glimrer de ikke ved deres intelligens. Personligheden er der dog, hvor forskellene er tydelige.



Beslutningerne

Sid Meier har engang sagt, at et godt spil er en serie af interessante beslutninger.

Dine beslutninger i Civilization V er interessante, fordi du forstår konsekvenserne.

Fokuserer du tungt på ekspansion og mange byer, vil din kultur være tynd og ufokuseret.

Mulighederne er nu vist ved kulturtræer. Det er træer, der nærmest fungerer som i et rollespil, og alle tilbyder særdeles attraktive bonusser, til forskellige dele af dit rige.

Hele billedet

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

★ Sammenfatning:

Tilgængeligt, men stort, beskriver Civilization V. Fantastisk musik og yderst velfungerende menusystem, gør dette til det bedste Civilization nogensinde.

Lasse Borg

9/10

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Platform XBOX 360, PS3 Udvikler MERCURY STEAM Udgiver KONAMI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16



Den gode blanding Efter kampe mod Shadow of the Colossus-episke monstre, kommer der en bane med hjernebrydere, efterfulgt af lidt Zelda-duftende puzzle-løsning.

Zombier og trolde, varulve og vampyrer kryber sammen i deres huler. Den oprindelige monsterdræber er tilbage. Det er tid til genstarten af Konamis ærværdige serie.

Glem alt hvad du måske har lært om Castlevania-seriens handling. Lords of Shadow er en total genstart, der ignorerer det meste af hvad der er sket i tidligere spil. Gabriel Belmont er en kriger i et helligt selskab, der begiver sig ud på et enormt eventyr for at forsøge at genoplive sin døde hustru.

Men der er betydelig mere dybde end det. Til at starte med er der fire forskellige specialvåben, som man finder i løbet af spillet. Det ville være let men også en anelse misvisende at kalde Lords of Shadow for en God of War-klon.

LORDS OF SHADOW ER EN TOTAL GENSTART

Konamis helt har jo pisket skeletter og medusahoveder længe før Kratos dukkede op. Der er ligheder i måden slagsmålene fungerer, men der er betydelig mere dybde end det. Til at starte med er der fire forskellige specialvåben, som man finder i løbet af spillet, og der åbnes for nye muligheder i praktisk talt hver bane.

Afvekslende er også et ord man kan bruge om spillet overordnet, mens det minder om Uncharted, bare med flere puzzles.

Du får omkring tyve timers kolosalt eventyr med en snedig historie, massevis af genspilnings-værdi i form af ekstraopgaver krydret af med fantastiske kampe.

★ Sammenfatning:

En god blanding af God of War og Uncharted krydret med fantastiske kampe, kun til tider hæmmet af en lidt haltende opdatering på billedsiden.

Mikael Sundberg

8/10

steelseries

AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE

NOW AVAILABLE FOR XBOX360®

WWW.STEELSERIES.COM

LIVE

COMPATIBLE WITH XBOX®360
XBOX LIVE® COMMUNICATION



steelseries SPECTRUM 5XB GAMING HEADSET

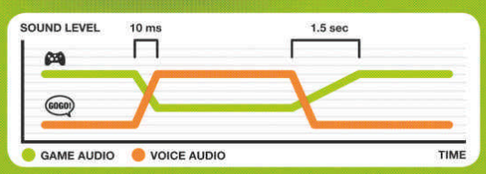


steelseries SPECTRUM 4XB GAMING HEADSET



INDEHOLDER STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXER:

- Separat lyd og stemme kontrol
- SteelSeries LiveMix forbedrer automatisk balancen mellem Xbox LIVE® chat og in-game lyd



SteelSeries LiveMix in action

GameStop
power to the players®

steelseries
professional gaming gear

COMMUNITY

Hvad skriver vores læsere?

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

GAMEREACTOR.DK

Læserne **BLOGGER**. Denne måned var fyldt med debatter. Vi præmierer hver uge den bedste blog med spil eller film, og en af vinderne kan du se herunder...

Vores læsere skriver dagligt om stort og småt på Gamereactors hjemmeside. Civilization V var det store samtaleemne, og vi har denne måned valgt en af de længere blogge om spillet.

Bumzens blog

Ja... jeg sad oppe og ventede på at den legendariske "play" knap kom frem i stedet for "pre-load" på steam i nat, så jeg kunne spille Civ så hurtigt som



muligt. Kl. 2.16 var jeg således klar til at spille, og med en donation til uddannelse i USA (ja, jeg mener det er hvad verden trænger til, men det er en anden diskussion) kunne jeg gå ind i spillet.

Det første der slår mig er hvor ret Lasse Borg i sin fantastiske anmeldelse af Civ 5 havde da han sagde musikken er god. For første har musik i civilization serien fanget mig, og givet mig en følelse af at jeg kunne finde på at købe soundtracket. Stemningsfyldt, interessant og lækkert. Interface



systemet er Civ, og alle de små detaljer man kan lege med før man sætter sit spil op tager tid.

Jeg beslutter mig dog efter nøje at



have læst om alle civs, bliver skuffet over der ingen skandinavisk eller Karthagenisk (?) muligheder er. Når, men jeg vælger så Rom, hvis fordel primært ligger i at ens hovedstad får en masse gode fordele, og at man får legionærer. JA TAK!

Hele indtrykket ingame er lækkert, og min kammerat havde allerede taget de



første mange ture før jeg nogensinde fik rykket en enhed rundt. Jeg skulle lige se mig omkring i det nye lækre og overskuelige interface samt igen nyde musikken.



Min plan er ganske simpel fra start af: Fokusér på Rom. Byg ALT af værdi i Rom, lad de andre byer slave for at bygge alt andet, og enheder. Rom viste sig så også at vokse med en helt enorm hastighed, takket være traits jeg valgte. Et nyt RPG lignende system der giver så meget mere dybde i spillet.
Mit mål for at vinde var at have et stærkt militær, men jeg ville gå efter kulturel sejr. Altså, ikke melde krig medmindre det var strengt nødvendigt, men i det tilfælde så også kunne afslutte den hurtigt.

Jeg bygger hurtigt et par enheder af warriors og sender dem ud på opdagelse og for at smadre barbarer så jeg kan tjene nogle penge. Disse penge viser sig så mest at blive brugt på holde sig gode venner med Monaco. En bystat jeg møder og som ligger strategisk lækkert i forhold til mig. Holder jeg mig gode venner med dem er den vestlige del af mit imperie mere sikkert. Det er dyrt. Folk i Monaco har åbenbart høje standarder, og jeg overvejede kort om jeg skulle angribe dem fordi de var så krævende, men fandt så ud af at det ville koste hele min hær. Og når jeg engang hver 10 tur fik et lille taunt ind fra Osmannerne som var yderst fjendtligt



indstillet overfor mig turde jeg ikke tage chancen. Jeg møder Araberne og får fremtvunget en samarbejdspagt, en pagt jeg ikke ligger det store i, men som alligevel på papir ser godt ud, og evt.



holder Osmannerne for porten. Min plan bliver mindre forsinket. Jeg får ikke udvidet med byer hurtigt nok, og selvom Rom er en mægtig by, så mangler den en del ressourcer. Jeg får dog hurtigt smidt 3 nye byer op. Alle strategisk lagt så de beskytter Rom, og dermed danner en slags mur., mens de også ligger op af nogle af de ressourcer jeg mangler (jern især).

Kampsystemet i Civilization er fantastisk, og giver mig præcis den dybde jeg altid har syntes var akilleshælen ved Civ. Før i tiden var det bare en stor stak enheder mod en anden



stor stak enheder. Nu er der faktiske strategiske beslutninger at lave. Archers er kun support enheder i øvrigt. En ting jeg ALTID har savnet.

Kl. blev 4.45 og min kæreste begyndte igen at brokke sig over at jeg skulle komme i seng for hun kunne ikke sove med PCen tændt (den står i

Brugeranmeldelser Læs uddrag af brugernes spilanmeldelser lige her...

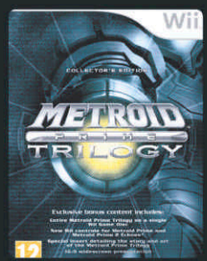


Skate 3 - PS3
Anmeldt af chriscap

De fleste ville nok mene, at Skate bliver hurtigt ensformigt, men så snart man sætter sig ned og går i gang med spillet, kommer man hele tiden på en ny ide, som bare skal udføres, til den sidder der perfekt.

Det er den fedeste følelse og meget afslappet måde, at jeg kan blive ved med at køre rundt i denne skate verden. Alt i alt Skate 3 en kæmpe succes, og er helt klart en af mine favorit spil. Hvis man trænger til at komme væk fra de stressende spil og bare vil have følelsen at være professionel skater, så er Skate 3 helt klart et "Must have"... 8/10

Vores mening: Mere af det samme - på den gode måde... 8/10



Metroid Prime Trilogy - Wii
Anmeldt af Antitomas

Denne pakke er et must-own, for 1+2 har fået et meget mere levende gameplay med Wii remoten, som om førstepersons perspektivet var valgt med vilje for at det kunne spilles sådan her.

Se dog ikke denne disk som én samlet enhed, da det er noget af en mundfuld bare at gennemføre alle 3 spil i rap.

Nyd derimod hvert enkelt spil for sig i dit eget tempo, tag en pause med noget helt andet når du har klaret et af spillene, og vend tilbage, når du kan mærke at det er tid igen og du savner følelsen af at være Samus Aran i det næste store kapitel... 9/10

Vores mening: Se at få købt det!... 9/10



Deathspank – Xbox 360
Anmeldt af Frederiken3600

Deathspank, alene navnet burde være nok til at købe det. Spillet er endnu en slags "Diablo klon" som går ud på at smadre hordevis af monstre og andre kreaturer, som du kan finde verdnen. Gameplayet er simpelt og fungere, der er massere loot og det er meget nemt at gå til. Humoren er helt klart spillets vigtigste faktor, hele spillet er en stor joke. En god joke vel og mærke! Alle samtaleren er hyle skægge, og du vil aldrig springe noget over i ren og skær frygt for at gå glip af noget sjovt!

Stemmerne er fantastiske og de passer helt perfekt til eventyret... 8/10

Vores mening: Fuld valuta for billetprisen på en hund... 8/10

soveværelset). Så jeg måtte i stor ærgrelse slukke. I dag skal jeg videre, men bliver desværre nok nødt til at færdiggøre en usandsynligt kedelig metodeopgave om Christian II og Sigbrit Moder. Pffft... Godt jeg allerede har 7 sider nede af de ca. 10 den skal være på.



Tak til dig (regner ikke med der er mere end en der læser det hele), for at læse med. Lad mig høre om dine oplevelser med Civ 5... Det rigtige årets mest ventede spil.

Lasse Borgs anmeldelse

Sidste måned passede udgivelsen af Civilization V lige nøjagtig med at den ikke kunne nå med i bladet, og denne måned måtte den vige pladsen for nyere titler. Vi er ganske begejstrede for Sid Meiers nyeste, og du kan naturligvis stadig læse hele den fyldige



anmeldelse på gamereactor.dk. Lasse kvitterede med 9/10 og kommentaren "Tilgængeligt, men stort, beskriver Civilization V. Det kunne anklages for at miste dybde i jagten efter overskuelighed og simplicitet, men jeg betragter det mere som at serien er kogt ned til det essentielle og sjove. "

- Husk du kan kommentere både anmeldelserne og bloggene på Gamereactor.dk



Mafia II – Xbox 360
Anmeldt af ostekagemanden

Selve gameplayet er som identisk med Grand Theft Auto, med undtagelse af et bedre coversystem. Vito vandrer rundt i Empire Bay på diverse opgaver. Man starter småt ud og ender i de kolossale sammenstød med andre Mafiaer og skøre kinesere. Mafia 2 er ikke en fornøjelse, hvis du glæder dig til et såkaldt sandkassespil, For Mafia 2 byder ikke på nogle af de elementer, som gør sandkassespil specielle. Der er ingenting til at holde dig kørende. Mafia 2 er ikke et dårligt spil, men heller ikke et synderligt godt spil. Prøv med en film næste gang... 6/10

Vores mening: Forrygende på PC (9/10), godt på konsol... 8/10

REDAKTIONEN

Redaktionen blogger med



Min PlayStation 3 jubler

Jeg skal gerne indrømme, at jeg ikke havde de store forventninger til Mercury Steams nyfortolkning af Castlevania-serien. Jo bevares, der var da nogle flotte trailere, men jeg var en smule bekymret, det kunne let blive en kønsløs omgang pladder. Nu efter en weekend i selskab med Castlevania: Lords of Shadow er der kun en ting at sige: undskyld at jeg tvivlede.

For hvor er det godt. Her er et eventyr der låner fra Dark Crystal, Neverending Story, Van Helsing samt Tolkien og bruger det i en historie, som jeg rent faktisk finder spændende. Stemningen hjælpes godt på vej af Patrick Stewarts lækre fortællerstemme samt det storladne orkestermusik,. Og når vi spilmæssigt befinder os i en lækker blanding af Uncharted, God of War og Shadow of the Colossus, så er det ganske solidt. Der er sikkert nogle Castlevania-purister, der vil surmule over at serien har taget springet til 3D, men helt ærligt: når det er gjort så lækkert som her, så bør man i stedet glædes. Castlevania: LoS er indtil videre det spil, jeg har nydt mest på min PlayStation 3 i år. Konkurrencen taget i betragtning er det godt gået. Giv det en chance!

Lee West



Forskudt udgivelse, dø

Da jeg læste et udenlandsk spilforum i går aftes, må jeg indrømme, at jeg blev en anelse misundelig. Her havde brugerne nemlig udråbt aftenen til at være Civilization Eve, i anledning af at Civ V ville blive låst op via Steam den aften.

Hvorfor misundelsen? Jo, fordi jeg først selv kan spille Civ V på fredag. Den europæiske udgave af spillet er nemlig låst indtil da.

Jeg forstår selvfølgelig grunden, det er noget med at spillet skal ud i butikkerne og blablabla, men som spiller er det ikke en undskyldning jeg kan bruge til noget. Spillet er færdigt, jeg har betalt penge for det, og det ligger klar på min harddisk. Hvorfor skal jeg så vente, bare fordi jeg bor på den forkerte side af Atlanten?

Hvor svært kan det være at udgive et spil samme dag verden over?

Rasmus Lund-Hansen



Marvel vs. Capcom 3

Puuuuuh hvor fik jeg tæv. Spillet var Marvel vs. Capcom 3 som nogle snedige mennesker havde besluttet sig for at tage med til Playground - en dansk spilmesse hvor de nyeste spil vises frem, og det hele kombineres med øl og fest.

Jeg havde i alt min iver for at prøve spillet med et par arkadesticks, glemt hvor afsindigt små mine evner alle dage har været inden for Marvel vs. Capcom-serien. Jeg blev efterfølgende gennemhullet af Chris Redfield.

Jeg mangler endnu helt at "forstå" Marvel vs. Capcom-serien, og er derfor endnu i tvivl om hvor meget jeg bør glæde mig til Marvel vs. Capcom 3. Min tillid til Capcoms kampspil er dog vokset enormt siden de lancerede Street Fighter IV. Lad os håbe på, at der er en mulighed for at udelukke Chris Redfield, samt personer med en forkærlighed for kamp på distance på Xbox Live.

Thomas Blichfeldt

annonce1side.qxd:beta4 03/09/10 10:58 Side 1

F1 2010

Formula 1™

"THE BEST F1 GAME IN YEARS" - Eurogamer

"STUNNINGLY BEAUTIFUL" - Official Xbox Magazine

"IT LOOKS SUPERB" - BBC Radio One

"CODEMASTERS GETS THE SPORT LIKE NO-ONE ELSE HAS" - IGN UK



F1 2010 COMING SEPTEMBER

3™ www.pegi.info PROVISIONAL RATING

Games for Windows LIVE · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3 PlayStation3 · PlayStation Network · codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY – no commercial use permitted.
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company.
Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CDON.COM DIN SKIVBUTIK PÅ NÄTET

STEREO STUDIO

GAME.dk wanna play?

annonce1side.qxd:beta4 03/09/10 10:58 Side 2



GameStop
power to the players
FONA
BLOCKBUSTER

_film2P copy 3.qxd:beta4 10/7/10 2:28 PM Page 1



DET ER BARE OM AT SPÆNDE HJELMEN OG OPLADE DRAGT NUMMER FEM

Iron Man 2

Efterfølgeren til den actionfyldte debut anmeldes på Blu-Ray...



Skuespillere **Scarlett Johansson, Gwyneth Paltrow, Sam Rockwell, Robert Downey Jr., Don Cheade**
Udgiver PARAMOUNT
Instruktør JON FAVREAU
Genre ACTION
Premiere UDE NU
Tekst LEE WEST

ROBERT DOWNEY JR. er tilbage som alles yndlingssuperhelt på dåse i den næsten obligatoriske efterfølger. Konceptet med tegneserier til film er efterhånden blevet til en ren samlebåndsmaskine. Der hamres superheltefilm afsted mod et publikum, der måske for første gang skal smage på brudstykkerne af de mange tegneserieuniverser. Denne gang er det Marvel og Iron Man 2.

Captain America er på vej, det samme gælder Thor, og naturligvis skal de samles i Avengers i kyndigt samarbejde med S.H.I.E.L.D. samt Nick Fury. Men inden da skal vi have baggrunden for alle superheltene. Den første Iron Man-film var forrygende superhelteunderholdning til alle drengerøve: helte, penge, elektronik og damer. Historien om Tony Stark blev fortalt godt, og selvom der naturligvis var få afstikkere fra tegneserien, endte etteren i det store hele som et tilfredstillende actionbrag.

Vi har allerede set hvordan man kan ødelægge en fantastisk filmatisering med en efterfølger i den prepubertære Transformers 2, så lad mig starte med det dårlige. Samuel Jackson er ligegyldig i rollen som Nick Fury, og jeg er ikke synderlig vild med "vi-skruer-tempoet-op-fordi-det-er-en-efterfølger"-mentaliteten. Der sker meget i Iron Man 2. Næsten for meget.

Men naturligvis handler det hovedsageligt om Tony Stark og Iron Man. Den amerikanske regering vil nemlig meget gerne have fingrene i Iron Man-teknologien, og efter en ganske underholdene retsag, går det hele selvfølgelig galt. En ny superskurk dukker op i form af Whiplash, og hvis ikke han har held til at dræbe Tony, så er der en god chance for at strålingen fra Iron Man-dragten gør det. Derfra er det så ellers bare om at spænde hjelmen og oplade dragt nummer fem, for nu skal der opfindes, baskes, skydes og flyves. Der er intet dybsindigt eller specielt medrivende at spore, men kvaliteten af Blu-Ray-udgivelsen er i top, og alene ekstramaterialet retfærdiggør et køb.

Iron Man 2 kan derfor anbefales, hvis du savner lidt letfordøjelig men fin underholdning.

7/10



Alt det ekstra

Det er her, hvor man får lyst til at give Paramount en krammer. For hold da fest for en omgang: vi får et kommentarspor, over tre timers video og der bydes på hundredevis af koncepttegninger. Filmen følger også med på DVD, så har man endnu ikke en BD-afspiller, er der ingen undskyldning for at holde igen.

Blandt andet se man hvordan et motorlob i Monaco bliver filmet uden at skuespillerne nogensinde er med. Hele arbejdet med at konstruere diverse scener og Iron Man-dragterne bliver grundigt forklaret. Der er utroligt meget bonusindhold. Topkarakter herfra for et forrygende tillæg til en fin film.



Brooklyns Finest

Genre DRAMA **Premiere** UDE NU **Tekst** KRISTIAN REDHEAD AHM

VI BEFINDER OS i Brooklyn i New York og følger tre meget forskellige politimænd. Sal, en desperat, katolsk familiefar der vil gøre hvad som helst for at skaffe sin voksende familie et større hus. Eddie, den desillusionerede gamle mand der kun har 7 dage tilbage inden han pensioneres og Tango, der i lang tid har arbejdet som undercover-narkobetjent, men som vil vende tilbage til et normalt liv. Sammen bevæger de sig i en dødsspiral der fletter deres historier sammen.

Med strygermusik og svævende kamera forsøger Fuqua at skabe et storværk, der undersøger den moral, der eksisterer i en gruppe, der burde fungere som lovens og moralens vogtere.

Det der kunne være blevet en mageløs mosaik af sammenflettede begivenheder og karakterer er desværre blevet til en forvirrende opvisning af historier. Heldigvis reddes Brooklyn's Finest af at have en samling gode skuespillere på rollelisten, så hvis man trænger til krimi-drama kan den stadig gå an.

6/10



Taking Chances

Genre KOMEDIE **Premiere** UDE NU **Tekst** TROELS PLEIMERT

NÅR EN tegnefilmsagtig borgmester og hans korrupte lejesvende i bedste Hannah Barbera-stil planlægger at bestikke en flok indianere til at bygge et casino i deres by må Chase tage kampen op for at bevare sit lille, ubesøgte museum. Man skulle ellers tro, at et casino ville bringe turister til som kunne finde på at besøge museer, men det vil Chase ikke høre på. Det er nok fordi tegnefilmsskurken vil bygge casinoet lige ovenpå hans museum – hvorfor vides ikke, da byen tilsyneladende er omringet af enorme vidder ubrugt jord. Den slags plothuller skal man i øvrigt lære at vænne sig til gennem hele filmens handling.

Den er perfekt til en stearinbelyst filmaften med kæresten hvor tv'et lige så godt kunne vise et prøvebillede. Som underholdning er den dog umådelig kedelig i dens navlebeskuende selvoptagethed, og jeg er ret sikker på, titlen er ment ironisk – hvis forfatteren altså har fantasi til den slags.

4/10



Ideen om at lave en genfortolkning af hele Robin Hood myten skal have ros, desværre ender det hele lige en tand for storladent.

Robin Hood

Instruktør RIDLEY SCOTT **Genre** ACTION **Premiere** UDE NU **Tekst** TROELS PLEIMERT

MYTEN OM ROBIN HOOD får Gladiator-behandlingen af Ridley Scott og Russell Crowe. Okay, i det mindste kan Russel snakke med engelsk accent. Faktisk kan han snakke med flere end en – det ene øjeblik er han skotte, så er han irer – men det må man ikke sige til ham: det gjorde Mark Lawson fra BBC Radio 4, og det gjorde Crowe så gal at han skred fra interviewet.

Det er rimelig symptomatisk for den charme, Crowe lægger for døren som den titulære helt. Han ser konstant bebyrdet ud, smiler sjældent, og taler med den der enerverende dybe, hæse stemme, som om han er voice actor i et Gears of War spil. Oftest er han fuldstændig stoisk at se på, som om størrelsen af hans mandighed er så episk at den totalt annulerer hans evne til at vise følelser.

Og omkring ham er et nydeligt filmet men farveløst og møgbeskidt England, der er blevet frataget dens majestætiske karakter for i stedet at være et udskifteligt lærred for de mange, mange blodsudgydelser.

Ideen om at lave en genfortolkning af hele Robin Hood myten skal have ros, og der har været en god portion kreativitet på banen for at kunne gentænke så mange aspekter af den velkendte historie baseret på historiske fakta men samtidig stadig gøre den velkendt. Alle figurene er på plads – Robin, Lady Marion, Broder Tuck, Alan A-Dayle, Little John, Prins John, Sheriffen fra Nottingham – men ikke nødvendigvis i den kapacitet eller plads man husker det, og det er en skæg tanke at Robin Hood ikke er Robin Loxley, men en almen bueskytter, der har taget hans identitet. Måske har Ridley været en tand for entusiastisk om projektet, for samtlige scener er overdramatiske og overinstruerede. De skinner så lyst på overfladen at man næsten bliver forblændet, så man ikke kan se, at der er ikke er så farlig meget at komme efter bagved den.

Der er store kampscener til at holde mande-videoaftensegmentet underholdt, men det er så også den eneste anbefaling, jeg kan komme med.

5/10

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



Skønheden og Udyret

Udgiver DISNEY
Instruktør TROUSDALE /WISE
Genre TEGNEFILM
Premiere 19. OKTOBER
Tekst LEE WEST

I 1991 UDKOM DISNEYS fortolkning af det franske eventyr med skønheden Belle, udyret og den skumle Gaston. Beauty & The Beast udkom i Disneys opvågnings-periode og er efter denne skribents mening en af Disneys største nutidige klassikere. Nu er den blevet genudgivet på Blu-Ray, naturligvis med restaureret billedside der gør, at filmen ikke har stået så klart siden den udkom på Laserdisc. Hvad der dog gør denne udgave ekstra interessant er de mange interviews og tillæg der er på skiven (også på 2 disc Diamond DVD-udgaven). Blandt andet får man en alternativ introduktion til eventyret af cirka et kvarters varighed. Mens der er et rigtigt godt tilbageblik hvor Alan Menken fortæller om tilblivelsen af de mange sange, og samarbejdet med den nu afdøde Howard Ashman. Især historien om Be Our Guest fornøjer. Med komponistens egne ord var det en dum sang og et fjollet oplæg, der aldrig var planlagt til at ende som den færdige version. Denne udgivelse er kort sagt guf for Disney-fans og en solid genudgivelse af en af Disneys mest elskede eventyrfilm.

9/10

_musik.qxd:Musicreviews.qxd 10/7/10 2:31 PM Page 1



Reznor & Ross

Soundtracket til The Social Network imponerer

The Social Network

Genre ELEKTRONISK
Premiere UDE NU
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Mørkemanden Trent Reznor har en lang og gloværdig karriere på samvittigheden. Han er den ubestridte konge af industrial rock, en pioner inden for digital distribution af musik, og nu kan han også skrive filmkomponist på CV'et. For nu hvor Nine Inch Nails efter sidste års afskedsturne er lagt på hylden på ubestemt tid, har Reznor fået tid til andre projekter.

Et af dem er at skrive musik til David Finchers film The Social Network, der fortæller den næsten sande historie om folkene bag Facebook.

Fincher og Reznor har arbejdet sammen før - blandt andet blev et af NIN's numre brugt i Seven, og Fincher instruerede videoen til NIN's sang Only. Men det er første gang at de er gået sammen om et projekt i denne størrelsesorden. Reznor har hevet sin langvarige legekammerat Atticus Ross med ombord, og selvom musik til en film om Facebook på papiret måske ikke lyder videre interessant, så er de to herres musikalske udfoldelser ikke mindre end fremragende.

Fra første sekund oser musikken af en stemning så tyk, at man nærmest kan skære i den. Udtryksmæssigt bevæger vi os i spændingsfeltet mellem samplere, synthesizere og godt gammeldags klaver, mens der dukker en enkelt dronende guitar op hist og her. Der trækkes tråde tilbage til Nine Inch Nails-plader som den ligeledes instrumentale Ghosts I-IV og fanfavoritten The Fragile, men musikalsk stikker den også i nye retninger. Lyden er mere elektronisk end Reznors tidligere værker, der er lagt mere vægt på synthesizer-riffs og flader, og nostalgiske spilfans skal nok blive varme om hjertet, når de hører den heftige brug af Commodore 64-baserede synths.

Som sagt er lyden meget elektronisk og computeragtig, hvilket egentlig er oplagt når man tager filmens emne i betragtning. Men tag ikke fejl, her er ingen dumme gimmicks, og denne plade kan sagtens stå på egne ben (i skrivende stund har filmen ikke engang haft premiere herhjemme endnu). Soundtracket til The Social Network er et flot og stemningsfyldt album, og den perfekte lydside til en grå regnvejrsdag eller en sen nattetime.

Reznor har lagt fem numre fra pladen ud på nettet til fri afbenyttelse. Hent den fra Nullco.com/tsn, hvis du endnu ikke er overbevist.

9/10



Murder

Genre FOLK/COUNTRY
Premiere UDE NU
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Kan danskere lave country? Hvis man skal dømme ud fra Murders andet album, Gospel of Man, er svaret et rungende ja! Det slog gruppen sådan set allerede fast med deres debut, men det er værd at gentage, for Murder er pokkers gode til det de gør.

Det er ukrukket og uprætentiøst, og fra første nummer kan man bare mærke sin puls falde.

Trods det lidt voldsomme navn er Murders blanding af country og folk behagelig. Forsanger Jacob Bellens har en særegen, varm og gruset vokal, der til tider minder lidt om Johnny Cash (hvilket i øvrigt også gælder musikken som helhed), men stadig er helt sin egen.

Det musikalske udtryk er enkelt og nedbarberet, med akustisk guitar som centrum, diskret akkompagneret af alt fra kor til klokkespil, klaver og strygere. Det er ikke alle numre på det 45 minutter lange album, der er lige fængende, men når Murder er bedst, giver den elegante kombination af den tilbageholdende musik og Bellens særlige stemme simpelthen kuldegysninger.

7/10



Tricky

Genre TRIP-HOP/ELECTRONICA
Premiere UDE NU
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Dengang trip-hop var en helt ny genre, var Tricky tæt knyttet til gruppen Massive Attack, og var således med helt i front, da den bølge toppede. Og som han efterfølgende beviste med sine soloplader, så er Tricky et spændende musikalsk bekendtskab, der langt fra hviler på andres laurbær.

Trip-hop-genren har siden 90'erne bevæget sig i alle mulige retninger, og man kan ikke klandre Tricky for sidde fast i fortiden. Selvom han er ved at være en gammel herre lyder han på Mixed Race stadig ung og energisk, ja nærmest fræk. Hans krydsninger af hip-hop og rock med stort set hvad som helst fungerer og fænger, som på den lækkert dovne jazzede Early Bird, eller Ghetto Stars, der med sine urolige strygere skaber en uhyggelig og truende stemning. Frækheden kommer til udtryk på numre som Daft Punk-coveret Kingston Logic (der er baseret på deres Technologic), og Murder Weapon, der bygger på teamet fra Peter Gunn. Mixed Race ender dog som en ujævn oplevelse, hvor kvaliteten svinger.

6/10



Weezer

Genre ROCK
Premiere UDE NU
Tekst BO NØRGAARD

Herhjemme kender man mest Weezer fra hits som Buddy Holly og Beverly Hills, men i hjemlandet USA har de en trofast fanskare af en rimelig størrelse. De er samtidig et af de bands, som aldrig har ændret sig særligt, musikalsk. De skriver popsange, som er pakket ind i højlydte guitarer og en i det hele taget fyldig lydside. Til gengæld har forsanger Rivers Cuomo skiftet sit tekstmæssige fokus fra nørdede sange om at ligne Buddy Holly og sweatere, der går i stykker til mere voksne emner. Humoren er dog bevaret.

Der er ikke meget nyt under solen på gruppens nye plade, Hurley. Der er stadig masser af hitlistevenlige, guitardrevne popsange.

Rivers Cuomo er stadig ikke verdens største sangtalent, men hans skingre stemme passer til Weezer, fordi den er så unik, som den er. Blandt pladens højdepunkter er Trainwrecks, der giver nogle herlige klaps til rockens klicheer, og Smart Girls, der er en humoristisk hyldest til de kloge piger i verden. Som helhed når pladen dog kun lige op på god og letfordøjelig. **7/10**



Raunchy

Genre METAL/POP
Premiere UDE NU
Tekst BO NØRGAARD

Raunchy er efterhånden en samling rutinerede herrer. De har udgivet fire albums siden debuten i 2004, og har turneret i Europa, Rusland og Kina. Alle bandets plader har haft pæn succes, både mht. anmeldelser og salgstal. Nu er de klar med deres femte udgivelse, A Discord Electric, som ifølge forsanger Kasper Thomsen er deres mest eksperimenterende. Og det virker umiddelbart ikke som en forkert statement. Allerede under første nummers falset-intro er det tydelig, at bandet ikke har været bange for at gå nye veje. A Discord Electric viser, at Raunchy er i stand til at eksperimentere med nye retninger og metoder, uden at de giver afkald på deres særegne lyd, som bedst kan beskrives som en blanding af dødsmetal og elektro-pop. Det går godt, fx på Dim The Lights And Run og den temmeligt poppede Nght Prty. Raunchy viser, at de er i stand til at skubbe lidt til deres egne musikalske grænser, uden at bandets gamle fans kommer til at føle sig snydt.

Det er pop, men det er dæleme også godt metal! **8/10**

SBT-DK.ai 9/27/10 3:55:01 PM

CREATIVE

THX TruStudio PRO

Sound BLASTER TACTIC 3D

DUAL MODE™

PC | MAC

3D SURROUND

VoiceFX

Aftagelig mikrofon

Udvikl dit spil med THX TruStudio Pro-lyd



Oplev udviklingen i 3D-spillelyd med Sound Blaster Tactic3D Alpha og Sigma headset til spil. Akustisk optimerede drivere kombineret med THX® TruStudio Pro™-teknologi for at omdanne hverdagslyd til en overvældende biografoplevelse. Berøringsskærmsoftware og TacticProfiles™ giver dig mulighed for at gemme og dele dine Favorit-indstillinger, herunder THX TruStudio Pro Surround™ for fordybende 360° surround-hovedtelefoner og VoiceFX-teknologi til stemmemorfing. Dual mode-designet giver dig mulighed for at tilslutte via standardministik eller bruge Dual Mode™ -adapteren til at tilslutte til din pc eller Macs USB-port og opnå den fulde THX TruStudio Pro-oplevelse.

Alpha
Dual Mode 3D Surround-headset til spil

- Standard 40 mm drivere til pulserende bas
- THX TruStudio Pro Surround med TacticProfiles, der kan tilpasses
- Letvægt og holdbart design til maratonspil

Sigma
Headset til spil i professionel kvalitet

- 50 mm drivere i høj opløsning til førsteklasses lydoplevelse og fordybende kvalitet
- THX TruStudio Pro Surround with customizable TacticProfiles
- Hovedbøjle med stålkerne giver perfekt pasform og maksimal holdbarhed

Deltagende detailhandler:

BLOCKBUSTER
Kun I udvalgte butikker

FONA

shq.dk

soundblaster.com/tactic3d

© 2010 Creative Technology Ltd. Alle rettigheder forbeholdes. Det faktiske indhold og de faktiske farver kan variere en smule fra det viste.

bonus1p:beta4 10/7/10 2:32 PM Page 1



OMKAMP Darksiders

Platform: **PC / PS3 / Xbox 360** Premiere: **2009**

Thomas genspiller det apokalyptiske konsoleventyr på sin PC...

Da jeg oprindeligt anmeldelte Vigil Games´ Darksiders var jeg imponeret. Det var helt åbenlyst at udvikleren havde lånt med arme og ben fra alle deres ynglingsspil, men kombinationen af at de ikke lagde skjul på det, samt at alle inspirationerne var skruet godt sammen, resulterede i en siploplevelse som var god fra start til slut.

På trods af allerede at have spillet Darksiders på min Xbox 360, lod jeg mig dog friste da spillet for nyligt blev udgivet til PC – og det har jeg været glad for lige siden. Darksiders viser sig nemlig at være en af de få spil-undtagelser der nærmest er blevet bedre med tiden, fordi vi ikke ligefrem har set en overflod af højst solide actioneventyr.

Som en af apokalypsens fire ryttere, må man som War tæve sig vej gennem en stor spilverden for at bevise sin uskyld i starten af dommedag. Historien starter tyndt ud, men bliver faktisk bedre og bedre, ikke mindst fordi tegneserie-tegneren Joe Madureira har været med under hele spillets tilblivelse. Også karaktergalleriet bliver løbende bedre og Vulgrim, Ulthane og Samael er svære at glemme når man først har mødt dem en gang.

PC-versionen byder som forventet på en højere opløsning og bedre billedhastighed men kun marginalt flottere grafik.

Darksiders har i sin PC-genudgivelse absolut ingen problemer med stadig at opretholde den flotte karakter på 8/10, som vi gav det for ni måneder siden.

Download

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



Pocket Frogs

iPhone / iPad / gratis

Du vil kunne tilgives, hvis du ved første øjekast tror, at det er en pauseskærm du kigger på. For Pocket Frogs imponerer ikke med sit udtryk, ligesom der ikke er en kæmpe række faneblade eller myriader af menuer, der vidner om et særligt dybt spil. Men dette er ikke grundet mangel på muligheder, men nærmere grundet et vellavet menusystem. Dette er Pokemón og Tamagotchi blandet med frøer, der er endda et Frogdex hvor du kan holde styr på de lidt over 14.000 frøer der skal samles. Yderst vanedannende. **8/10**



Tumble

PlayStation 3 / PSN ca. 80 kroner

Tumble er udviklet med Sonys nye bevægelsesfølsomme controller Move i tankerne. Og det virker langt bedre en controllerens lanceringstitler. Her skal du stable klodser og bygge et tårn (eller destruere det for point), naturligvis i 3D.

Tumble er et godt puzzle-game, det er sjovt at spille, og let at blive opslugt af, det er en velfungerende teknikdemo, superbilligt til under en hund og det er spillet, som pressen burde have fået med i testpakken. Køb det hvis din Move-controller sulter. **8/10**



Bioshock 2 - Minervas Den

Xbox Live Arcade / ca. 70 kroner

Året er 1968, og denne gang udspiller historien sig i det mystiske og semi-futuristiske bydistrikt Minerva's Den. Ligesom i Bioshock 2 kontrollerer vi atter engang en meget magtfuld Big Daddy. Det er dog nærmest en parallelhistorie, man bydes på, da der i realiteten er en meget svag tilknytning til resten af universet i denne ombæring. Kunne man lide det større fokus på kamp der var i Bioshock 2, så vil Minerva's Den ikke skuffe. Man underholdes godt til prisen på en bifbillet. **7/10**

Snak fra spilindustrien

Spilsnak

PSP 2

Sonys næste PlayStation Portable er landet hos flere nøgleudviklere. Selv er spilgiganten dog stadig tavs, men nu ved vi altså, at den er der. Følg med på Gamereactor.dk i den seneste udvikling i sagen.

Guild Wars 2 på mobilen

The Guild Wars 2 Extended Experience er navnet, og ideen er, at man skal kunne deltage i spillet uden nødvendigvis at eje en spillecomputer. Med andre ord vil det blive muligt at hjælpe sine medspillere, chatte og deltage i dele af spillet fra sin Android-telefon, iPad eller iPhone.

Valve siger tilllykke

I forbindelse med tredje del af The Sacrifice-tegneserien har holdet bag Left 4 Dead 2 givet et tip med hatten til udviklerne bag Dead Rising 2. Et skjult link i et udråbstegn i udviklerens blogindlæg, ønskede Capcom tillykke med spillet.

Guybrush i Star Wars

Det bliver i Force Unleashed 2 muligt at spille som Guybrush, den pirat-aspirerende helt fra Monkey Island-serien. Præcis hvad man skal gøre, for at låse op for ham, ved vi ikke i skrivende stund.

Halo: Reach-DLC

Microsoft har naturligvis planlagt masser af downloadbart indhold til Halo: Reach. Dette er bekræftet så kan du ikke få nok af Bungies magnum Opus, så glæd dig.



Zombier i Red Dead

Undead Nightmare-udvidelsen til Red Dead Redemption byder på en ny singleplayer-kampagne, hvor John Marston skal forsøge at finde en kur mod en højst smitsom zombie-plage der hærger prærien.

Pakken indeholder nye spilmekanikker, våben, zombie-dyr, mytiske skabninger og nye multiplayer-spiltyper.

Mad Max på spil?

En lang række ledetråde kunne tyde på at den svenske udvikler Avalanche er godt i gang med arbejdet på et Mad Max-spil, som skulle være baseret på seriens fjerde film, der skulle udkomme i 2012.

_compMOD copy 2:beta4 10/7/10 2:34 PM Page 1

Vind det nye FIFA 11 sportsspil fra EA



1. præmien

Valgfrit FIFA 11

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

2. og 3. præmie

FIFA 11

EA Sports er stolte af deres nyeste FIFA 11-spil. Sportsgiganten byder op til kamp på alle de kendte formater, og vi trækker spilvindere til både Wii, Xbox 360 samt PS3

Sådan gør du:

Deltag og vind

Send kuponen herunder, eller læs mere på Gamereactor.dk. Vi trækker vinderne blandt de indsendte kuponer samt tilmeldingerne på vores konkurrencesider på gamereactor.dk

Nye præmier hver uge på:

Gamereactor.dk

Vi har altid masser af konkurrencer kørende på Gamereactor.dk og vores konkurrencesider. Lige nu kan du eksempelvis vinde Firaxis' Civilization V i en lækker samlerudgave.



Sæt kryds ved det korrekte svar:

Hvilket bilspil er EA kendte for?

☐ Need For Speed ☐ Mad Cars ☐ Motorstorm

EA står for?

☐ Electronic Arts ☐ Elastiske Artister

Hvad er navnet på fodboldspilleren på billedet?

☐ Rooney ☐ Spies ☐ Beckham

Formatønske:

Skriv herunder hvilket format du foretrækker at vinde FIFA 11 på:

.....

.....

.....

.....

Dit navn & adresse:

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

Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer & by: .....

Telefonnummer: .....

Klip kuponen ud, læg den i en kuvert og skriv **"FIFA 11" på kuverten.** Eller endnu smartere: sus forbi Gamereactor.dk og deltag i konkurrencen lige der, uden at skulle klippe i bladet. Kuponen kan sendes til: Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf., 2900 Hellerup.

Vind mere: **www.gamereactor.dk**

annonce1side.qxd:beta4 08/10/10 15:38 Side 1

On October 29th the King of Albion faces his greatest threat.

His brother.



Fable III

It's a Revolution

Make deals. Break deals. Start a revolution. Topple a kingdom. Rule a nation. Gain the loyalty of masses and overthrow the king. The people are angry and it is up to you to lead them out of these dark times. Your greatest weapon against tyranny is your followers.

Play Fable III : Kingmaker and earn gold to spend in Fable III

Fable III Kingmaker

Join up for free at fable3kingmaker.com

XBOX 360

Jump in.