

**GRATIS  
MAGASIN**  
Nov 2010  
Nummer 113

# Game reactor

Nordens stør

[www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

ASSASSIN'S CREED  
**BROTHER  
HOOD**

SÅ ER DET  
TID IGEN

EPIC  
MICKEY  
ARTIKEL  
**FABLE 3**  
REVIEW

**NEED  
FOR  
SPEED  
SHIFT2**  
STOR TEST  
Realisme og  
heftigt ræs



**BLACK OPS**  
CALL OF DUTY  
HAR ALDRIG  
VÆRET BEDRE



# Dit nye HD-kamera er en Smartphone. Nokia N8 med ægte HD.

Den nye Nokia N8 giver knivskarpe optagelser i ægte HD. Du kan filme i HD og klippe direkte på telefonen. Del dine videoer på Facebook eller fremvis på TV-skærmen via HDMI-porten. Med 12 megapixel, Carl Zeiss optik og Symbian 3 styresystem får du en enkel og hurtig brugeroplevelse med tre startskærme, touch og to-finger zoom.

**Hvor Smart er du?**

[nokia.dk/n8](http://nokia.dk/n8)

**Nokia N8 | Ovi**



**NOKIA**  
Connecting People



Nokia N8 Live facebook  
**WEBINAR**

Eksperterne  
udtaler sig om  
årets telefon

Tilmeld dig på  
[facebook.com/nokiadanmark](http://facebook.com/nokiadanmark)

Lee West, **Chefredaktør**



## The Unsung Heroes

Jeg er øm efter en hård uge med Kinect og de mange spil. Faktisk har det på alle måder været en hektisk måned.

Hver måned tæsker jeg afsted med deadlines, embargoer og en masse hiven og sliden i kulisserne. Jeg skal ærligt indrømme, at det er et spændende, men også utroligt opslidende arbejde. Når PR-folk sover eller tror at to dage må være nok til anmeldelse af DERES spil, er jeg ved at få fnat.

Nu kommer resten af denne leder sikkert til at lyde som en ren Oscar-tale, og det må I bære over med. Men der er en masse ildsjæle der skriver for fornøjelsen og dermed er med til at sikre, at I som læsere har godt læsestof i bladet og på vores hjemmeside.

Det er derfor freelancerne denne leder skal handle om, spillene i dette nummer opdager du nok uden yderligere hjælp.

Nikolaj er altid parat når der popper en annonceret pakke ind af brevsprækken herfra, og Lasse stiller gerne op til selv de mest obskure titler. Emil sveder jævnligt mellem projekter og kurser, Michael griffer løs når tiden tillader det, Carsten jonglerer et fuldtidsjob og familie mellem skriblerierne mens Kristian drømmer om filmskole når filmene ikke skal anmeldes. Og så er der de nye folk på skuden: Bo griffer ivrigt om musik, mens Troels kigger på film, og Jonas tegner søndagsriben på gamereactor.dk, hvis han kan få det til at passe ind mellem målgruppeanalyserne.

Alle moderatorene er samtidig med til at gøre vores site til at rart sted at være.

Jeg aner ikke hvor Gamereactor ville være uden alle disse støtter, men mit liv er lettere. Så tak fordi I er her.

# INDHOLD

Gamereactor nummer 113

Fabeldyr, militærfolk, hurtige biler, klodsede minifigs, snedige snigmordere og kendte mus er på menuen...



## Spector & Junction Point

I denne måned udkommer Disney Epic Mickey. Historien om musen og kaninen ser ud til at blive noget ganske specielt. Rasmus tog til Texas for at undersøge hvorfor...



## Need For Speed: Hot Pursuit

Rasmus spænder hjelmen og begiver sig ud i årets fedeste arcade-racer. Criterion leverer Burnout-stemming i nye klæder...



## Call of Duty: Black Ops

Treyarch bringer faklen videre med stil. Læs alt om det nyeste Call of Duty i vores anmeldelse længere inde i magasinet...



## Fable III

Det er atter engang tid til at redde Albion. Denne gang er oplevelsen noget anderledes. Lee fortæller...



## Assassin's Creed Brotherhood

Nikolaj vender tilbage til Italien for at snigmyrde. I Brotherhood er der nu mulighed for at tage kampene online mod andre spillere...

### Forhåndskig

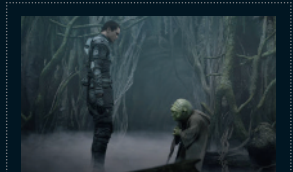
Need For Speed: Shift  
Disney Epic Mickey  
F.E.A.R. 3  
Child of Eden  
Batman: Arkham City  
Shogun 2: Total War  
Kirby's Epic Yarn  
... og mange flere

### Anmeldelser

Rock Band 3  
Undead Nightmare  
Sonic Colours  
NBA Jam  
Super Meat Boy  
Goldeneye 007  
Borderlands GOTY  
... og mange flere



**LEGO Universe**  
LEGO tager kampen op med MMO-genren...



**Force Unleashed 2**  
Det er tid til efterfølgeren...

**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  
**Announcer** 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 Nymoene, 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 spilyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews, alle de seneste previews samt masser af trailere på GRTV.

**Gamereactor udgives af Gamez Publishing**

### Testet version:

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

### Anbefalet aldersgrænse:

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

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

# GRTV NOVEMBER 2010



Her er hvad du kan læse på [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

## DE BEDSTE FPS-SPIL

### Skydeaction på alle platforme

Vi tæller ned, og giver vores bud på de 10 bedste førstepersonsskydespil ude nu til iPhone, konsoller og PC, samt ti spil i genren, der burde have været en del af din opdragelse.

## DISNEY EPIC MICKEY

### Lever det op til navnet?

Længere inde i bladet kan du læse Rasmus' indtryk fra sit besøg hos Disney Epic Mickey-udviklerne Junction Point i Texas. Spillet udkommer i slutningen af november, og du vil snart kunne læse vores anmeldelse på Gamereactor.dk

## COMPANY OF HEROES

### Gratis online-udgave

Har du fået nok af Starcraft II, eller savner du bare et godt og gratis strategispil til PC'en? Så læs vores grundige kig på Company of Heroes Online, og se om du ikke også får blod på tanden.

## ANMELDELSER

### Hele billedet

Vi beskærer vores anmeldelser til bladet, og ofte er de op til ti gange kortere her, end på vores site. Synes du, at der mangler noget, så kig forbi vores hjemmeside på Gamereactor.dk og få hele billedet. Naturligvis krydret med både video og billeder.

## MUSIK-ANMELDELSER

### De nyeste udgivelser

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

## KONKURRENCEVINDERE

### Se de mange vindere online

Følger du med på vores nyhedsseite, vil du også kunne finde alle vinderne fra vores online og magasinkonkurrencer lige der.

## 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.

## MØD REDAKTIONEN

### Hver dag - året rundt

Du kan altid læse previews, interviews og anmeldelser eller snakke med redaktionen på gamereactor.dk. Vi ses.

## WARREN SPECTOR

### Læs endnu mere fra vores møde

Vil du vide endnu mere om Warren og Epic Mickey, så drøn forbi vores hjemmeside, hvor vi byder på endnu et interview med den dygtige spilskeber.

Ses vi?

Kommende GRTV-programmer som du bør se

## DET ER UHYGGELIGT

### Gys og gru i trailere

Vi har samlet ti af de mest uhyggelige, skræmmende og skumle spiltrailere i en særlig GRTV-special. Sluk lyset og find et tæppe du kan gemme dig under, for det er stærke sager, der bliver budt på.

## SHIP SIMULATOR EXTREMES

### GRTV står til søs

Ekstreme spiltitler kræver ekstreme anmeldelser. Derfor stak GRTV-holdet til søs, da det blev tid til at annoncere Ship Simulator Extremes. Muligvis den første anmeldelse i verden, der er lavet på en vandcykel.

## LITTLE BIG UDFORDRER

### EA tager kampen op

Sony's Little Big Planet er blevet et stort hit, og det betyder selvfølgelig at der er konkurrenter på vej. EA's modsvar hedder Create, og designer Emily Newton Dunn gav os en præsentation af spillet på Tokyo Game Show.

## GAMES TO LOOK FOR

### Det er jo snart jul

Vi fortsætter serien af programmer som kan hjælpe dig med overblikket over hvilke spil du skal se frem til. Se med hvis du vil vide hvad der skal under juletræet.

## GRTV NEWS

### De vigtigste nyheder

Hver dag kan du se de nyeste trailere på Gamereactor.dk, og en gang om ugen kan du tune ind til et sammendrag af de vigtigste nyheder i GRTV News.

## GRTV PÅ PLAYSTATION 3

### Se GRTV fra sofaen

Trailere skal ses på storskærm. Derfor har vi en særlig udgave af vores webside optimeret til PlayStation 3, hvor du altid kan se de seneste trailere, interviews og andre programmer fra GRTV. Find den på Gamereactor.dk/ps3

## KINECT

### Se hvordan det virker live

Vi har danset og hoppet og svedt og grinet. Det er der kommet en god stak videoer ud af. Du kan se dem alle under vores GRTV-sektion.

## UNDEAD NIGHTMARE

### Fik du blod på tanden?

Hvis du så vores minianmeldelse af Red Dead Redemption-udvidelsen i vores Bonus-sektion, så ved du, at det er godt. Du kan naturligvis læse en meget større anmeldelse på sitet, og se et hav af trailere fra den bizarre udvidelse.

...OG MEGET MEGET MERE

...se det på gamereactor.dk



Criterion Games

# WARNING FAST NEEDS NO FRIENDS

People with relationships are advised against the playing of this game. Connecting to NEED FOR SPEED™ AUTOLOG enables extreme competition through precise documentation of friends' records and stats. Hard feelings. Creative profanity. Grudge matches likely. Electronic Arts™ and Need for Speed accept no liability for the dissolution of friendships, families, intimate relationships & partnerships.

## NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

19TH NOVEMBER 2010

Go to [hotpursuit.needforspeed.com](http://hotpursuit.needforspeed.com) to learn how fast turns friends to foes.



XBOX 360. XBOX LIVE.

Available on the App Store



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, EA Store, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Trademarks and other rights under license from Aston Martin Lagonda Limited. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner and/or exclusive licensee Bugatti International S.A. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Antimarca S.p.A., Italy. The McLaren name and logo are trademarks of the McLaren group of companies. The Mercedes-Benz name and three pointed star device are registered trademarks of Daimler AG. Nissan and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera, Targa, Boxster and Panamera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. PlayStation and PS are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.



**CALL OF DUTY**  
**BLACK OPS**

**\*.OUT NOW.\***

[WWW.CALLOFDUTY.COM](http://WWW.CALLOFDUTY.COM)

# “WILL RULE 2010”

— GAMESMASTER



COMPETE—ALL-NEW GAME MODES, PERKS,  
CHALLENGES AND KILLSTREAKS



CUSTOMISE—CHARACTERS & WEAPONS



CREATE—REPLAY, MAKE AND SHARE MOVIES

**18**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

XBOX  
LIVE

treyarch

ACTIVISION®

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision and Call Of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.



## Begrav spåden

Er dans og leg de nye musikspil?  
Er markedet mættet eller er det  
noget helt tredje?

Længere inde i bladet kan du læse anmeldelsen af Rock Band 3, men selvom spillet får flotte ord med på vejen, så har det eller DJ Hero 2 ikke formået at omsætte de mange roser til salg. Ingen af dem formåede at bryde ind på den danske salgs-top 20, og de har heller ikke slået rigtigt igennem på det toneangivende britiske marked. Seneste udspil i Guitar Hero-serien, Warriors of Rock, har heller ikke rykket for alvor. Sammenligner man med Guitar Hero III, der solgte over 3 millioner på sin første uge, så kan man godt se at det går den forkerte vej. Hvad er grunden så? Der kan være flere årsager. Den nærmest konstante regn af Guitar

Hero- og Rock Band-efterfølgere gør, at oplevelsen ikke længere føles så frisk. Prisen på instrumenterne er steget, især i takt med at der er kommet nye instrumenter til. Desuden ligger de i direkte konkurrence om det samme publikum, der køber Move og Kinect, som der lige nu er væsentligt større fokus på. Og så er der også fuld fart på dansespillene, hvor Just Dance 2 har solgt som varmt brød, og Dance Central meget vel kan blive et stort hit. Måske er publikum rykket videre?

[Husk, at du kan deltage i debatten på Gamereactor.dk.](#)

### ANNONCERET



## Batman: Arkham City

Arkham City er efterfølgeren til det rasende gode Arkham Asylum. Two-Face dukker op undervejs i spillet, det samme gælder Jokeren og Catwoman. Batman vil fra starten af spillet have alle de evner og dimser til rådighed, som han havde i slutningen af forgængerens, men han vil få fordoblet antallet i løbet af spillet, blandt andet med en ny Bat Claw. Vi glæder os til 2011.

## Musikgiganter

### Rock Band

Guitar Hero-skaberne hos Harmonix brød med Activision efter det andet spil i serien, og allierede sig i stedet med EA for at lave Rock Band. Som navnet antyder blev repertoire udvidet, så man nu også kunne spille trommer og synge. Spillet blev forsinket i det uendelige herhjemme, men har siden taget revanche, og 3'eren skubber genren til nye steder.

### Just Dance

Det mest populære dansespil nogensinde, i hvert fald i vesten. Spillet gik sin sejrsgang verden over, solgte millioner og lå nummer ét på den samlede britiske salgsliste i næsten fire måneder i træk. Dansespil må siges at være kommet for at blive, og vi er spændte på at se hvordan Kinect-spillet Dance Central vil klare sig.

### Guitar Hero

Plastikguitarer var udbredt i Asien længe før, men herhjemme var Guitar Hero det første spil, der lod os udleve rockstjerne-drommen. De første spil gik som varmt brød, og især tre'eren blev så stor en succes, at genren nærmest gik i selvsving. Siden da har det været op og ned med både originalitet og kvalitet, men Metallica-spillet og Warriors of Rock gjorde det godt.

### SingStar

SingStar var det første karaoke-spil, der slog igennem på disse kanter, og det går stadig godt for serien. Ved at satse bredt og primært inkludere kendte pophits har man ramt et publikum, der måske ikke normalt interesserer sig for spil. Serien er netop udvidet med guitarer.



# Duke Nukem Forever

Verdens mest forsinkede helt vender tilbage. Ja, vi mener det. Han er på vej!

**Det er snart tid. Måske.** "Duke er tilbage - men vi venter nu alligevel på Duke Nukem Forever!!!" - sådan skrev vi tilbage i 2002 under anmeldelsen af Duke Nukem: Manhattan Project. Vi kom til at vente længe. Nu er der dog endelig lys for enden af tunnelen, efter Gearbox har overtaget ikke bare spillet i sig selv, men også Duke Nukem-figuren og alle tilknyttede rettigheder. Duke har fået et nyt hjem.

Så hvordan ser spillet ud, her 13 år efter det oprindeligt blev annonceret? Ganske lovende, hvilket faktisk kommer lidt bag på os. Da 3D Realms overdrog tøjlerne var Duke Nukem tæt på at være færdigt, og ifølge produceren Marissa Miller fra Gearbox, er spillets singleplayer-kampagne sådan set på plads. Det resterende arbejde handler mest af alt om finpudsning.

Forgængeren Duke Nukem 3D udkom i 1996, og der er sket meget inden for spil siden dengang.

Men Duke Nukem Forever lover at være tro mod sine rødder, samtidigt med at det stadig er et moderne skydespil. Realismen er langt fra i højsædet, og Forever satser i stedet på vanvittig action med rigeligt af referencer til store Hollywood-actionbrag af den skuffe, der nydes bedst med hjernen slået fra og munden fuld af

popcorn. En af de videoer, der indtil videre er ude, viser Duke i færd med at bekæmpe et enormt monster midt i et stadion ved hjælp af en dobbelt rocket launcher. Og mens bæstet ligger og vrider sig på jorden, sparker Duke hovedet af det og ind mellem målstængerne i den anden ende af stadion.

De fleste skydespil i dag handler om krig og terrorister, så Duke Nukem Forever skal nok blive et friskt pus. Også med hensyn til længde, for Gearbox lover at kampagnen bliver tre gange så lang som den i Call of Duty: Modern Warfare 2.

Spillet er sat til at udkomme i løbet af 2011 - og selvom det er en noget løs dato, så er det stadig den mest nøjagtige spillet har haft. Og denne gang ser den ud til at holde. Lad os håbe det var ventetiden værd. Om ikke andet glæder vi os til at se den mandehørmende antihelt igen..

Duke Nukem Forever udkommer i 2011 til PC, PS3 og Xbox 360

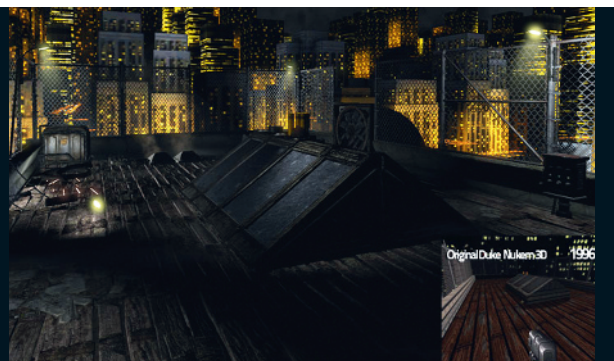
ANNONCERET

## Duke Nukem 3D: Reloaded

Nyt design, samme gamle stødder...

Duke Nukem: Next-Gen er et dansk fanprojekt. Her er det Duke som vi kender ham, men i nye flotte klæder. De er de vante baner, men danske Frederik Schreiber er godt igang med at sikre at den mandschauvinistiske Duke får flotte omgivelser at boltre sig i. Killzone 3-producer Khaled Ibrahim har sluttet sig til projektet. Next-Gen har samtidigt skiftet navn til Duke Nukem 3D: Reloaded. Vi har set adskilligt konceptart samt nye renders, og det tegner godt. På billedet kan du se et før og efter billede, mens vi venter.

Duke Nukem 3D: Reloaded udkommer til PC i 2011



# Project Natal blev til Kinect

Så er den tredje spiller på plads i kampen om forbrugerne...

**Microsoft springer ind i kampen om casual-spillerne i denne måned. Kinect, der tidligere gik under kodenavnet Natal, er nu endelig klar til levering.**

Det controller-fri kamera lover masser af underholdning foran skærmen, og den endelig udgave byder på gode oplevelser både til fest-spilleren, og de yngste solospillere i familien.

Savner man en ren fest-maskine, er Kinect sagen. Der kan spilles to med ét Kinect-kamera, og den første sending af spil er i en forbavsende høj kvalitet. Der er blevet snakket om, at Kinect ikke fungerer siddende, og i tilfælde af en af lanceringstitlerne Joy Ride er det også ganske korrekt. På bagsiden af spilæskerne kan man dog som noget nyt se aktivitetsniveauet. Det er ganske tydeligt, at Kinect giver sved på panden.

Modsat Sonys Move, er der større pladskrav og mere aktivitet forbundet med Kinect, og mere forsinkelse på signalet. Dog ikke nok forsinkelse til at genere i de mere festlige typer spil.

Kinect er tiltænkt festspilleren i første omgang. Der lovedes dog større fokus også på hardcore-segmentet af spillere. Her kan den dog næppe slå igennem som afløser for controlleren.

Ubisoft er også parat i kulissen og satser stort på spil til Kinect. Længere inde i bladet kan du læse anmeldelserne af Kinect Sports samt Dance Central, to titler der umiddelbart lugter af kopivarer, men som begge tilbyder spiloplevelser, vi ikke har set fungere så godt før i deres respektive genrer.

Kinect Adventures byder på ganske fin underholdning for op til to spillere, og actionspillet følger med, når du køber Kinect. Her til højre kan du læse ganske kort, hvad der ellers bydes på til Kinect. Vi er imponerede af controlleren, men vil alligevel advare: den kræver plads.

Rykker man under to meter fra kameraet vil det ikke fungere. Så sørg for at stuen eller børneværelset har den påkrævede plads.

**UDGIVER** Microsoft **UDGIVELSESDATO** Ude nu  
**PRIS** 1299 kroner





## Kinectimals

Udvikler Microsoft Spiltype Børnespil Premiere Ude Nu

Der er sket meget siden vi testede betaen af Kinectimals. Nu er der en historie om en forsvundet pirat knyttet til de charmerende kæledyr. Stemmeskuespillet er godt, desværre er det kun på engelsk, hvilket trækker ned. Men børnene i familien kan med lidt hjælp finde skatte, spille bold, køre fjernstyrede biler, og lege med de små tigerdyr, der ganske enkelt er henrivende virtuelle skabninger. **6/10**



### Your Shape: Fitness Evolved

Engelsktalende træner, men danske menuer sikrer at alle kan forstå Ubisofts træningsspil. Der er et hav af indstillingsmuligheder, og med de mange forskellige motionsformer, er dette en fantastisk hjemmetræner. Gode minispil, der giver sved på panden sikrer sejren. **9/10**



### Fighters Uncaged

Ubisofts bud på et kampspil, er et godt første forsøg. Man tæsker med alt fra knæ over cirkelspark og til knyttæver. Spillet kan hovedsageligt anbefales til de yngste slagsbrødre i familien, da det er helt på dansk. **6/10**



### Kinect Adventures

Kinect Adventures følger med Kinect og dækker over en række ganske sjove og ekstreme sportsgrene. Som riverrafting på en flod eller boksning på minevogne. Grafikken er fin uden nogensinde at blive hæsblesende. Jo yngre spilleren er, des mere vil det underholde. **6/10**



### Kinect Joyride

En blanding af Burnout og Mario Kart lyder på papiret forrygende. desværre er det til et bilspil irriterende at skulle spille stående, og selvom det kan fornoje hvis man er to, ryger skiven hurtigt af maskinen igen. **6/10**

### Kommende spil Xbox 360 Kinect

Vi kan forvente et hav af spil til Microsofts nye controller. EA Sports Active 2 er et af træningsspillene vi har store forventninger til. Der er nu inkluderet skateboards og cykler, men træningen er så intens som altid. Naturligvis er træningen for 2 spillere med en Kinect Controller. EA Sports Active er det bedste træningsspil på markedet, og hvad vi har spillet af toeren lover at trumfe det.

Sonic Free Riders er et hoverboard-spil med Segas blå pindsvin i hovedrollen. Her skal der ræses omkap, og det kan også ske med to spillere på samme tid.



## Og dette er konkurrenterne

Kinect er ikke den eneste bevægelsesfølsomme controller. Her er de andre...

### 1 Wii Motion Plus

Nintendo Wii

Da Nintendo lancerede deres controller var tanken, at nu kunne man bruge den til hvad som helst. Præcisionen var dog ikke helt i top, og forbrugeren druknede snart i et hav af plastikdimser, der skulle forbedre spiloplevelsen på den aldrene hardware.

Wii-moten kan samtidig bruges som et traditionelt joypad. Og da controlleren følger med maskinen, er der kun ekstraudgifter, såfremt man vil spille mere end en spiller. Med udvidelsen Wii Motion Plus, er den blevet endnu mere præcis.

Udvikler Nintendo Premiere Ude nu

### 2 Playstation 3 Move

Sony Playstation 3

Kalibreringsgentagelser og problemer med korrektion for lys har plaget flere af vores testpersoner her på redaktionen. Men virker Move først uden problemer, og er softwaren som de nyere titler vellavet, så er oplevelsen langt den mest præcise.

Enhver der har trillet kugler i Sports Champions ved, at vi her har med et stykke hardware at gøre, der kan aflæse uhyre nøjagtigt. Samtidig er dette controlleren der tiltaler hardcore-spilleren mest, da man kan sidde henslængt i sofaen og styre eksempelvis strategispillet R.U.S.E.. Downloadtitler som Flight Control og Tumble lover også godt for fremtiden.

Udvikler Sony Premiere Ude nu

E K S K L U S I V T

# Højere gear i Shift 2: Unleashed

Slightly Mad Studios gearer op og byder på en vældigt lovende efterfølger..

Det kan mærkes at produceren fra Slightly Mad Studios, Andy Tudor, er irriteret over den modtagelse som Need for Speed Shift fik i visse dele af pressen. Gamereactor var dog ikke et af de blade, der klagede over at spillet ikke var tilstrækkeligt realistisk. For det var det. I hvert fald hvis man slog alle hjælpemidler fra, inklusiv grafiksør og techno-dunk. Shift var en simulator, og en god en af slagsen. Ikke perfekt, men en god start på en ny retning for den elskede racingserie.

"Smag er jo smag, men vi ret irriterede når visse kritikere blev ved med at kalde Shift et arkadespil, mens de i samme anmeldelser hyldede Forza og Gran Turismo for deres utrolige realisme".

Jeg forstår hvad man mener. For selvom jeg stadig mener at dækfysikken i Forz 3 stadig overgår den i Need for Speed Shift, var kørefornemmelsen stadig meget realistisk og fysikken balanceret. Slightly Mad Studios' første spil solgte i læssevis, og EA var hurtige til at give grønt lys til en efterfølger. Det blev belønnet med flotte karakterer af en så godt som enig verdenspresse, og blev elsket af millioner af spillere. Alligevel kan man mærke hvor sultne udviklerne er efter at rette alle de fejltrin de lavede i det første spil. De drives af et ambitionsniveau som er befriende overdrevet. Målet er at være bedst, intet mindre.

"Der er rigtig mange racing-spil derude, rigtig mange. Det vi forsøger at gøre er vi dog forholdsvis alene om. Vi prøver at simulere racing-oplevelsen i sin helhed, ikke bare farten og følelsen af at flytte tyngdepunkt. Spillere skal opleve, det en rigtig racerfører oplever. Vibrationerne, intensiteten, motorernes brøl, kaoset når otte biler forsøger at trænge igennem en hård venstrekurve samtidigt".

De høje målsætninger skal have ros, selvom følelsen af kaotisk intensitet var en anelse overdreven i det første spil. For uanset hvordan man vender og drejer det, er racing-oplevelsen i såvel Forza-serien som Gran Turismo for... forfinet til at den virkelig kan repræsentere hvordan det føles krænge 1500 kilo overbelastet GT-bil rundt på Brands Hatch, for eksempel. Alle



der har siddet i en konkurrencebil med 200 km/t ved hvordan det lyder, hvordan det føles, og hvor intenst det kan er at prøve at hente placeringer samtidigt med at man skal koncentrere sig om sporvalg, gearvalg og frem for alt bremsepunkter. I Need for Speed Shift, mere end i noget andet racing-spil med simulator-kvaliteter, formidles følelsen af hvor kaotisk baneracing virkelig kan være. Samtidig overdrides visse ting mens andre læmpes en smule. Hvilket gør at mit første spørgsmål om Shift 2: Unleashed omhandler dækfysikken og hvilke forbedringer der er gjort på området. EA's in-house-producer Marcus Nilsson svarer lynhurtigt.

"Alt er forbedret i Shift 2, alt. Vi har arbejdet hårdt med såvel grafikken som strukturen, indholdsmængden, online-delen og selvfølgelig dækfysikken. Den der følelse som mange beskrev i det første spil, at man ligesom ikke havde tilstrækkelig kontakt



Salg, Need for Speed

med underlaget, den er helt væk, og vi er ikke engang nået til alpha-fasen af Shift 2-udviklingen”.

Jeg vælger en Calsonic-sponsoreret Japan GT-GTR og tager plads i Slightly Mad Studios D-Pont-stol, hydraulisk styret og udstyret med Logitech's G27-rat. Jeg beder dem slå samtlige hjælpemidler fra, men mødes af skepsis fra både Nilson og Tudor.

“Er du sikker? Jomfrutur helt uden stabilitetskontrol og antispin-system? Okay, men det er på eget ansvar”.

Fem glade fyre fra Slightly Mad stiller sig op bag mig, og forbereder sig på et dødeligt sammenstød få sekunder efter det grønne flag vinker. Men kollisionen udebliver. De havde bestemt ikke regnet med at den skævvryggede frisk-fyr fra Gamereactor i virkeligheden var slavisk simulator-nørd, der har brugt de seneste 19 uger på at tæmme en DB-S i Shift-mod'et Real Mod

2.0 (PC). Min første omgang er god, men ikke superb. Jeg kan Spa-banen ud og ind. Den sidder på ryggraden. Jeg må have brugt over 50 timer på denne bane alene i GTR2. Min sjette omgangstid slår den bedste tid på banen, i hvert fald ifølge spillets savegame. Jeg træder ud med smerte i arme og bremsefod. Det enkeltstående største minus ved Need for Speed Shift var den noget slaskede dækfysik, der gjorde det svært at bestemme præcis hvor bilens tyngdepunkt lå. Bilerne gled for meget sidelæns i kurverne, hvilket driftige PC-spillere sørgede for at ordne øjeblikkeligt med Tire Mod-opgraderingen. Slightly Mad modtog selvfølgelig en del kritik på dette punkt, og nu har de udbedret problemerne. Andy forklarer nærmere med stor entusiasme.

## Hvem fanden vil køre en lille Polo på Suzuka-banen?



## UDFORDRERNE

### De andre fartdjevle! Vi finder seks udfordrere

#### Forza Motorsport 4

Xbox 360 / September 2011



Microsoft slap lidt af en bombe på E3 2010, da de for første gang viste det, udviklerne selv betegnede som "det næste skridt for Forza". Demoen de viste frem tog nemlig den kendte og flotte grafik fra Forza 3, og tilføjede den nye Kinect-enhed som styretøj. Resultatet var... anderledes. For hvor

tidligere Forza-spil har lagt vægt på simulation, så sørgede demoen automatisk for at speede og bremse, og spilleren skulle kun koncentrere sig om at overhale de andre biler med sit imaginære rat. Vi bed dog mærke i at spillet kun blev omtalt som det "næste Forza", aldrig "Forza 4", og krydser fingre for at serien ikke bliver så forsimplet, at Super Mario Kart virker avanceret til sammenligning.

#### GTR 2

PC / Udkom i september 2006

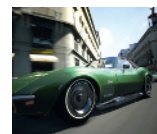


Blimey! Games hed det udviklerhus, der stod bag den svenske udgiver Simbins tre første spil (GTR, GTR 2 og GT Legends). Kort efter at GT Legends var færdigt blev Blimey solgt til de nystartede Slightly Mad Studios, som med sine erfaringer fra GTR-udviklingen gik i gang med produktionen af Need for Speed:

Shift i samarbejde med Electronic Arts. Men selvom Simbin i dag står uden nøglekompetance på udviklingssiden, lever GTR 2 videre som en af tidernes bedste racingsimulatorer takket være en flittig skare af fans, som dagligt smører gummii i den højoktane racingfest. Det er herligt, og GTR 2 tilbyder fortsat enestående dækfysik samt rigtig god fartfølelse.

#### Gran Turismo 5

Playstation 3 / 2010/11



Det er fem år og ni måneder siden Sony-kælegrisen hos Polyphony Digital gik i gang med udviklingen af det monstrosø gigantoprojekt som er Gran Turismo 5. Og efter fem år, ni måneder og 500 millioner kroner er de stadig ikke færdige. Sony satte udgivelsesdato på under E3, og det var

meningen at spillet skulle være ude mens du læste dette. Men i sidste øjeblik måtte de udskyde igen-igen, og nu hedder det sig at spillet vil være ude i tide til julesæsonen. Men den japanske julesæson slutter først i januar, og Sony har hverken kunne be- eller afkræfte, om det betyder at vi måske skal vente til 2011.



”Vores fysikmotor og fysiksimuleringer i Shift var faktisk enormt avancerede, måske de mest avancerede i et racing-spil nogensinde. Det vi gjorde i slutfasen af udviklingen af det første spil var at balancere fysikken så den stadig var udfordrende, men ikke alt for svær. Det var der nogen, der ikke kunne lide, og de skreg sig hæse om at der ikke var tilstrækkelig udfordring og tilstrækkelig realisme. Men det har vi nu ordnet, og det vil kunne ses i Shift 2”.

20 minutter senere har jeg rullet min Nissan rundt, og det ene forhjul er faldet af. Konkurrencen er slut. Man kan ikke starte forfra, ikke spole tilbage eller trykke select. Elite-delen af Shift 2 er utilgivelig, brutalt svær og afhængighedsfremkaldende. Andy griner. Der er en selvsikkerhed hos Slightly Mad Studios som jeg kan lide. De

## 20 minutter senere har jeg rullet min Nissan rundt, og det ene forhjul er faldet af.

ved at fundamentet som Shift 2 baseres på er stabilt og vil gøre dem konkurrencedygtige i genren, igen. Shift solgte trods alt bedre end Forza 3, og selvom Gran Turismo 5 står for døren er Andy ikke urolig.

”Jeg er spilnørd. Jeg har tænkt mig at købe Gran Turismo 5 samme øjeblik som det udkommer. Når det er sagt, så fatter jeg stadig ikke at Sony bruger tid på at inkludere småbiler, minibusser og almindelige personbiler i deres spil. Hvem fanden gider køre en Polo 1,1 på Suzuka, for eksempel?”

Præsentationen er slut, og efter en kort sammenfatning er det tid til at rejse hjem igen. Shift 2: Unleashed vil indeholde et udførligt onlinesystem kaldet Driver Network. Det ser ud til at være proppet med indhold. Man vil kunne spille Shift 2 gennem en ny synsvinkel kaldet Helmet Cam, hvor man ser visiret og hvordan hovedet bevæger sig når bilen bevæger sig. Shanghai vises frem, en ny bane med kantede sving og fejende langsider. Skaderne på bilerne virker mere virkelighedstro denne gang, dæk løsner sig, plader bankes i stykker, og biler ruller rundt som bananer ned af en let frossen skrænt. Modkørernes kunstige intelligens er også blevet forbedret, noget der ifølge Andy Tudor er den sværeste del af udviklingen af et racer-spil.

Jeg er glad. Jeg kunne virkelig godt lide det første spil, og efter at have set alle de forbedringer som udviklerhuset arbejder på med Unleashed, er mine forventninger selvfølgelig høje. Til foråret gearer vi op.

/Petter Hegevall

Shift 2: Unleashed udgives i 2011 til PC, PS3 og Xbox 360

### Race Driver: Grid 2

PC, PS3, Xbox 360 / 2011



Codemasters udgav for nylig F1 2010 til PC, PlayStation 3 og Xbox 360. I lang tid troede vi at det var Grid-holdet, udviklerens hoved-team, der puslede med Formel 1-spillet, men det har siden vist sig at det var Swordfish-drengene, der stod bag F1 2010, og at kerneholdet har arbejdet i et år på en

hemmelig efterfølger til et andet Codemasters-spil. Dirt 3 er allerede annonceret, så det er jo ikke særlig hemmeligt. Hvilket nok betyder at Codies også har en efterfølger til Grid i produktion. Og selvom Race Driver: Grid er mere arkadeagtigt end Shift, vil Grid 2 ganske sikkert kunne udfordre Shift 2: Unleashed, specielt hos de mindre indspiste fans.

### iRacing

PC / Udkom i august 2008



Papyrus Games' stærke mand David Kaemmer er en af simulatorgenrens fremmeste, med spil som GP Legends og Nascar 2003 på cv'et. I 2004 var han med til at starte iRacing Motorsports, som fire år senere udgav træningsværktøjet og racing-spillet iRacing til stor glæde for sim-fans.

iRacing er en abonnementsbaseret simulationstjeneste som iRacing Motorsports vedligeholder i samarbejde med Microsoft Games. iRacing er i dag den mest fuldendte simulator når det kommer til fysikudregninger, og flertallet af internationale racing-stjerner benytter regelmæssigt iRacing som træningsværktøj. iRacing indeholder i dag Nascar/stockcar-racing samt open wheel-klasser såsom GP2.

### Rfactor 2

PC / December 2010



Image Space Incorporated arbejder lige nu for fuldt tryk med at færdiggøre opfølgeren til den umådeligt populære racing-simulator Rfactor. Rfactor 2 planlægges til at være færdigt i løbet af nogle måneder, og til efterfølgeren lover Image Space Incorporated blandt andet realistiske

vejrffekter, et betydeligt mere avanceret system til lysætning samt rigtige shadow maps på samtlige af spillets teksturer. Rfactor skylder ligesom GTR 2 og iRacing sin popularitet til den enorme mængde af amatør-mods som er tilgængelige. Det gælder også PC-versionen af Need for Speed Shift, som blandt andet moddes til at føles mere som både GTR 2 og Rfactor.



22. MARTS 2011

#### GRAFISK LÆKKERBIDSKEN

Hvad angår grafik, så er F.E.A.R. og F.E.A.R. 2 to forskellige verdener. Og F.E.A.R. 3 er endnu en. Alt er mere detaljeret og flottere, og især effekterne ser fantastiske ud. I slowmotion bliver altting selvfølgelig endnu mere imponerende. Især er de eksploderende bombemutanter en lækkerbidtsken i bullettime.

#### HUSKER DU?

De utallige flashbacks der fører os tilbage til den psykodeliske barndom vil komme oftere. Og en af seriens store styrker var den store variation i designet af fjender, og det ved udviklerne såvel som fansene.

#### DET NYE SAMME

Selvom udviklerne vil undgå at lave endnu en version af F.E.A.R., har de holdt sig til forgængernes stilarter. Gameplayet har ikke ændret sig meget i solo-spillet. Har man spillet F.E.A.R. 2 vil man straks føle sig hjemme.



## F.E.A.R. 3

Platform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Udvikler **Day 1 Studios**  
Udgiver **Warner Borthers** Spiltype **Action**

**F.E.A.R. VAR ET STORT HIT** og blev øjeblikkeligt elsket af mange spillere. Kombinationen af bullettime, en vellykket atmosfære og chokeffekter gjorde det til en succesfuld gyser-skyder. F.E.A.R. 2 bød på et meget pænere udseende, men ellers var der ikke meget nyt, og det blev hovedsageligt betragtet som en kedelig

efterfølger. Det tog udviklerne til efterretning, da de begyndte arbejdet med F.E.A.R. 3.

Da jeg så spillet blive præsenteret i Chicago, var der ét citat fra en udvikler som jeg satte en stor, fed streg under i min notesbog, simpelthen fordi han sagde det som om det skulle understreges: "Ikke endnu en udgave". Det var hans svar, da han blev spurgt om temaet for udviklingen af F.E.A.R. 3. Seriens designere har været fuldt klar over, at mange spillere følte at series andet indslag var et kedeligt afkog af det første spil. For at forhindre det sker igen, har de tilføjet en lille feature til gameplayet – lille, men betydningsfuld: Muligheden for

co-op.

I den solobane jeg prøvede, var soldaterne kun til stede som statister. Langt de fleste fjender var mutanter. Udover de "normale" og ubevæbnede udgaver, var der også nogle udstyret med bombebælter. Hvis en af disse grimme typer kommer tæt på, kan du se frem til en stor omgang mutanteksplosion.

I modsætning til de forrige spil er der ikke nogen måler på skærmen, der viser hvor meget liv man har tilbage. Spillet følger den moderne tendens med at sløre skærmen når man tager for meget skade, og man er nødt til at vente et øjeblik. Det har den sjove og



#### POINTMAN

Der er gået mindre end otte måneder siden den store eksplosion, der rundede første del af. Hele byen er pakket med mutanter, der ikke tog strålingen fra det store brag særlig godt. Vi indtager atter rollen som Pointman, ham vi også spillede som i det første spil.

#### OG FETTEL

Han får selskab af Fettel, som fans ligeledes vil huske fra første spil, hvor han var Pointmans modstander og, som det viste sig, bror. Han er nu genopstået i form af et spørgsmål. Deres fælles mål? En meget højgravid mor Alma.

underlige bivirkning, at Pointman nogle gange kun behøver at stå stille og se fjenderne dræbe hinanden. En enkelt selvmordsbomber gør ikke skade nok til at dræbe hovedpersonen, så man kan roligt kigge på mens mutanterne løber mod en, og bombemutanterne eksploderer og river deres kolleger til småstumper.

Det skal dog siges, at monstrene sjældent rejser alene. Faktisk er antallet af fjender sat til uendeligt – bogstaveligt talt. Dem der ønsker at befæste sig og skyde mutanter fra sit gemmested indtil de alle er væk, vil få sig en slem overraskelse. For fjenderne holder aldrig op med at komme. Og det går selvfølgelig først

op for en, når det bliver småt med ammunition.

## Den sejeste evne Fettel har, er muligheden for at overtage en fjendes krop...

Co-op-spiltypen byder på Fettel og Pointmans genforening. Spiller man som spøgelseset kan man hjælpe brormand på mange forskellige måder. Fettel kan løfte sin modstander op i luften med telekinetiske kræfter, og

skyde energikugler afsted. Den sejeste evne Fettel har, er muligheden for at overtage en fjendes krop. Man kan glide ind i kroppen på en soldat og bogstaveligt talt tæske hans kammerater med deres egne våben. Vi kan selvfølgelig også overtage mutanter, hvilket er en sjov oplevelse. Pointman har på den anden side beholdt den nøglefunktion, der er blevet karakteristisk for hele serien: Bullettime. Har man spillet F.E.A.R. 2 vil man straks føle sig hjemme.

Men det er de små raffinerede ændringer, der kan give fans det de savnede i F.E.A.R. 2.

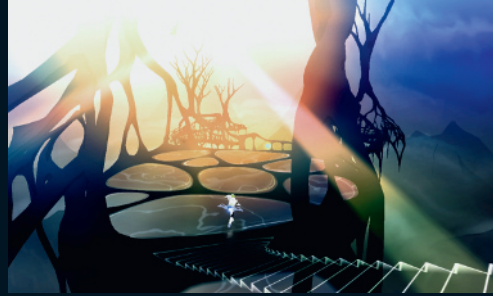
**David Moschini (GR DE)**



## Tron: Evolution

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

Har du været i biografen for nylig, har du helt sikkert set trailere for den kommende Tron Legacy, opfølgeren til Disneys kultfilm fra 1982. Eftersom Tron-universet foregår inde i et stort computerspil, er det en oplagt kandidat til spilmatisering. Tæt samarbejde mellem film- og spillfolk skal sikre autenticiteten.



## El Shaddai: Ascension of the Metatron

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

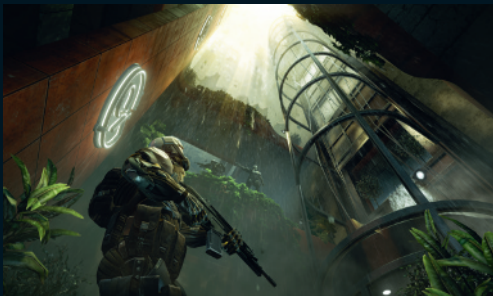
Når folk, der har stået bag spil som Okami, Viewtiful Joe og Devil May Cry går sammen om et nyt projekt, bør man spidse ører eller pudse briller. El Shaddai vil byde på platformshopperi og kampe med masser af action, udført i nogle af de mest originale grafiske klæder vi længe har set.



## Kirby's Epic Yarn

Platform **Wii** Spiltype Platform Premiere 2011

Kirby's Epic Yarn er allerede ude i USA, men er af ukendte grunde blevet forsinket i Europa. Og det er vi kede af, for den nuttede lille lyserøde bold og hans verden af stof og garn er så sød, at selv de mest kolde stenhjerner på redaktionen smelter, når vi ser spillet i action. Den nye dato hedder "starten af 2011".



## Crisis 2

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 25. Marts 2011

Selvom det første Crisis var et imponerende spil på næsten alle måder, så blev det aldrig det store multiplayer-fænomen. Men det skal være anderledes med 2'eren, hvor TimeSplitters-udviklerne Free Radical står for spillets online-del. De første videoer er sluppet ud, og viser et spil der i tempo minder meget om Call of Duty.



## Child of Eden

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

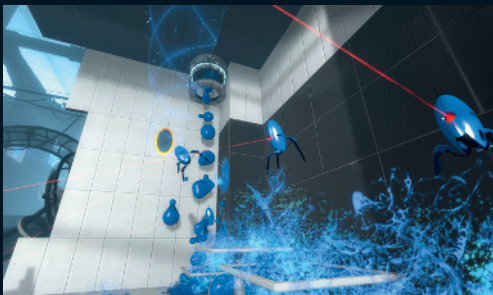
Folkene bag Rez er på vej med en slags åndelig efterfølger i form af spillet Child of Eden, der ligeledes kombinerer skydespil med dunkende techno-rytmer og overvældende psykodelisk grafik. Udover den almindelige controller kan man på Xbox også styre spillet med Kinect.



## Deus Ex: Human Revolution

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

Epic Mickey-bagmanden Warren Spector, som du kan læse om andetsteds her i bladet, stod i sin tid bag det hæderkronede og nyskabende Deus Ex. Han har ikke noget med denne tre'er at gøre, men Deus Ex: Human Revolution tegner til at blive en værdig efterfølger på alle måder.



## Portal 2

Platform **PC / PS3 / Mac / Xbox 360** Spiltype Puzzle Premiere 9. feb.

Valve siger selv at Portal 2 er deres bedste spil hidtil, og det kan vi godt forstå. Det geniale og innovative gameplay fra det første spil er blevet udvidet enormt, med helt nye muligheder for fysik-baserede puzzles og hjørnevridere der får os til at måbe. Vi glæder os som små børn til juleaften.



## Bulletstorm

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 24. februar

Epics kommende voldsorgie er nu kun knapt tre måneder væk. Bulletstorm er hjernedød action af den bedste slags, hvor du bliver belønnet for at ekspedere de mange fjender på kreativ og varierende vis. Våbensarsenalet er enormt og opfindsomt, og i kombination med din pisk kan du virkelig få lov at skabe dig.



## Mortal Kombat

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Fighting Premiere 2011

Der er lagt op til et vaskeægte brag, når Mortal Kombat vender tilbage for fuld styrke. Seriens skaber og spillets bagmand, Ed Boon, lover at kampsystemet vil byde på en dybde, der ikke tidligere er set i et Mortal Kombat-spil. Vi har meget mere om dette spil ganske snart.



## Yakuza 4

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere 2011

Det seneste kapitel af Segas storslåede gangster-epos er på vej til de vestlige kanter, og for første gang i serien skal hovedpersonen Kazuma Kiryu dele rampelyset med andre. Der er nemlig kommet tre nye karakterer til, og man får lov at spille som alle fire gangstere undervejs.



## Shogun 2: Total War

Platform **PC** Spiltype Action Premiere 2011

Total War-serien vender tilbage til sit udgangspunkt med Shogun 2, og det er værd at holde øje med. For ikke nok med at Total War plejer at være garanteret gode strategispil, så ser Shogun 2 også rasende godt ud. Grafikken og detaljegraden ligner nærmere noget man ville forvente at se i skydespil.



## Afterfall: Insanity

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

Året er 2032, og mennesket forsøger at overleve de dommedags-lignende år efter tredje verdenskrig. Udvikleren Nicolas Games lover en sofistikeret survival-horror-historie med masser af overraskelser. Tredjepersonsspillet forventes at sprede uhygge i starten af 2011.

JUDE LAW

FOREST WHITAKER

# REPO MEN

“EN COOL OG KLOG GANG FREMTIDS-ACTION, DER UNDERHOLDER HELE VEJEN.” -M!



KØB DEN HOS

expert 

BLU-RAY & DVD 9 NOVEMBER

# EPISKE MICKEY MOUSE

Rasmus tager til Texas for at møde **Junction Point** og de kreative kræfter bag **Epic Mickey** for at forstå arbejdet bag spillet...

Året er 2005. Den legendariske spildesigner Warren Spector, der har spil som *Deus Ex*, *System Shock*, *Thief* og *Ultima Underworld* på samvittigheden, har for nyligt forladt Ion Storm og grundlagt sit eget udviklerhus, Junction Point.

Han turnerer rundt blandt de store udgivere for at fremlægge en spillidé han har udtænkt – et episk fantasy-rollespil. Hans agent foreslår at de også besøger Disney, og selvom Spector umiddelbart tvivler på at de vil være interesserede, tager han alligevel et møde med deres topfolk.

Umiddelbart ser mødet ikke ud til at gå særlig godt. Mens Spector fremlægger sine ideer, begynder Disney-folkene at fumle med deres mobiltelefoner. Han tror det er fordi han keder dem til døde, men i virkeligheden sms'er de febrilsk til hinanden. Disney-folkene sidder nemlig på en særdeles spændende ide, men de har endnu ikke fundet nogen der kunne føre den ud i

livet – indtil de mødte Warren Spector.

Og så er rollerne pludselig byttet rundt. Disney-folkene spørger forsigtigt Warren Spector, om de må "pitche" en spillidé til ham – en idé til et spil med Mickey Mouse i hovedrollen. Der er to ting, i den idé som Spector får fremlagt, der får ham til nærmest øjeblikkeligt at sige ja. Den ene er lokationen, kaldet Cartoon Wasteland – en verden for de tegnefilmsfigurer, som vi andre har glemt. Den anden er muligheden for at bringe Oswald the Lucky Rabbit – Walt Disneys første tegnefilmsfigur – tilbage fra glemslen.

Vi spoler tiden frem til 2010. Jeg er i Austin, Texas, på besøg hos Junction Point sammen med en udvalgt skare af spiljournalister, for at se og prøve Disney Epic Mickey – resultatet af mødet mellem Disney og Warren Spector for fem år siden. Warren står foran os og fortæller entusiastisk om sit og hans holds hjertebarn. "Ved nogen af jer hvem Oswald er", spørger han os.

Som den eneste i lokalet kan jeg svare "ja", men skynder mig at slå fast, at det kun er fordi jeg så en anden præsentation af spillet en måned forinden. Ellers ville jeg ingen anelse have. Med et stort smil kaster Warren sig ud i en forklaring af Oswald-figurens historie.

Tilbage i 1927, før han grundlagde sit eget filmstudie, arbejdede Walt Disney hos Universal. Der opfandt han kaninen Oswald, der øjeblikkeligt blev et hit, og var tidens største tegnefilmsstjerne. Men Walt Disney og Universal ragede uklar med hinanden året efter, og han forlod filmselskabet for at starte sit eget. Rettighederne til Oswald forblev hos Universal, og Disney skabte i stedet Mickey Mouse – ser man bort fra ørene har de to figurer en slående lighed.

Resten er som bekendt historie. Mickey Mouse blev det mest genkendelige ikon i verden, og Oswald gik i glemmebogen. Men det sidste skal altså laves om



# Historien bag Spector og fortællingen om musen.

nu. Disney Epic Mickey bliver Oswalds første optræden siden 1928, et faktum som Warren med stolthed påpeger, da den lille kanin dukker op i spillets introsekvens.

Oswald er den første indbygger i Wasteland, og erklærer derfor sig selv for konge. Fra sin plads i denne verden følger han med i Mickeys succes udenfor, og han bliver fyldt af misundelse, da det jo burde have været ham, der blev verdensstjerne. Men samtidigt prøver han at gøre Wasteland til et rart sted for resten af indbyggerne – der blandt andet tæller gamle, sort/hvide udgaver af Sorteper, Klavs Krikke og Nora Malkeko – og bygger den derfor op som en slags kopi af Disneyland-parkerne.

Wasteland-verdenen er skabt af troldmanden Yen Sid, og netop som han har lagt sidste hånd på verdenen (der findes som en miniaturemodel på hans bord), forvilder Mickey sig ind i hans værksted gennem et magisk spejl. Efter troldmanden er gået til køjs, leger Mickey med hans magiske maling. Før han ved af det får han skabt et mystisk og ondt væsen, en skyggefuld skikkelse kaldet Phantom Blot, og mens Mickey febrilsk prøver at fjerne væsenet igen, kommer han til at vælte fortynder udover modellen. Phantom Blot undslipper ned i Wasteland, og Mickey flygter tilbage gennem spejlet.

Årene går, og med tiden glemmer Mickey alt om hændelsen. En nat trækker den mystiske Blot ham tilbage til Wasteland, der nu ligger i ruiner som resultat af Mickeys narrestreger og Blotens indflydelse. Det står klart, at Mickey må rette op på de ulykker han har lavet, besejre Phantom Blot, redde Wasteland og undervejs forsone sig med sin glemte halvbror, Oswald. Eventyret kan begynde.

Junction Point har to mål med Disney Epic Mickey, fortæller Warren (som vi nu er på fornavn med). Det ene er selvfølgelig at bringe Oswald tilbage, men det andet er at gøre Mickey Mouse til en spilhelt på linje med Master Chief (som "Mickey sagtens kan banke"), Mario og Link fra Zelda-



## WARREN SPECTOR

Warren Spector er en ganske prominent herre i spilbranchen. Han startede sin karriere med at lave rollespil (den slags med papir og blyant), og arbejdede senere hos Origin og EA, hvor han blandt andet stod i spidsen for Ultima Underworld. Han slog sit navn fast hos Ion Storm Austin, da han stod i spidsen for både det hæderkronede Deus Ex og Thief: The Dark Project. Spectors designfilosofi om valg og konsekvens har haft stor indflydelse på resten af branchen, og kan blandt andet ses i spil som Fable-serien.

serien. Jeg kan ikke lade være med at smile, da han nævner de to Nintendo-helte, for spilnæssigt minder Disney Epic Mickey meget om en blanding mellem Super Mario og Zelda – ikke nogen tosset kombination.

Wasteland er en tegnefilmsverden, og det betyder i princippet at alt i verden er lavet af maling. Fortynderkatastrofen, som spillets figurer kalder den, betyder at dele af verdenen er forsvundet – det kan være alt fra små genstande som lygtepæle og tønder til vægge, gulve og døre.

Ved at bruge maling kan Mickey genskabe disse genstande, kaldet "toon objects". Han kan også bruge fortynder til at fjerne dem igen, eller fjerne genstande der allerede var der i forvejen.



Når Mickey skal rejse mellem to dele af Wasteland, sker det gennem små 2D-platformsbaner. Dem er der mange af, og de tager alle udgangspunkt i klassiske Disney-kortfilm. Den du ser på billedet herover bygger på Steamboat Willie, Mickey Mouses første film. Andre bygger på Oswalds gamle film, som for eksempel Oh What A Knight. Disney har i øvrigt lagt begge film på YouTube.



"Det her er måske det første spil nogensinde, der lader spilleren fjerne genstande fra spilverdenen og bringe dem tilbage igen", siger Warren. "Jeg har spurgt alle, vi har vist spillet til, og indtil videre er der ingen, der har kunnet komme i tanke om et andet spil, hvor man kunne det".

Wasteland er en spraglet og skramlet verden. I spillets historie har Oswald forsøgt at genskabe Disneyland-parkerne efter bedste evne, og det betyder at stort set hvert eneste lokation tager udgangspunkt i en scene fra en tegnefilm eller et sted i Disneyland. Mean Streets er for eksempel Wastelands udgave af Main Street USA-kvarteret i Disneys parker. Både for enden af sidegader og bag huse har indbyggerne sat store planker op, og malet dem over med tegninger af blå himmel og husfacader, så byen virker større end den egentlig er. Med undtagelse af Mickey er alle indbyggere i Wasteland fuldt bevidste om at de er tegnefilmsfigurer, og det fører til mange sjove øjeblikke.

Junction Point har gjort sig enormt umage for at sikre at spillets stemning og visuelle stil er helt rigtig, og som udgangspunkt er alle figurer og genstande der optræder i Epic Mickey taget fra et andet Disney-produkt. Grafikerne har finkæmmet Disneys enorme arkiver for inspiration. Warren



Den store skurk i Epic Mickey hedder Phantom Blot. Navnet stammer fra den figur, der herhjemme er kendt som Den Sorte Slyngel, men ellers har de intet tilfælles. Warren siger at han håber de danske oversættere finder på et nyt navn til figuren.

fortæller mig en anekdote, der er det perfekte eksempel på deres tilgang. En koncept-tegner kommer på et tidspunkt til ham med en tegning af en tønde, der skal godkendes til spillet. Og det er en flot og nydelig

## FAKTISK ER HANS SAMLING SÅ STOR, AT HAN HAR KØBT ET EKSTRA HUS

tegnefilmstønde, ingen tvivl om det. "Men er den fra en Disney-film?" spørger Warren, og tegneren må erkende at han selv har designet den. Det går ikke, og han bliver sendt tilbage til tegnebrættet med

ordene "find mig en Disney-tønde!". Ingen detalje er for lille.

Det samme gælder for figurernes stemmer. Langt den meste dialog i Epic Mickey foregår i tekstform, akkompagneret med små "bjæf-felyde" fra figuren der taler. Alligevel har man

hevet alle de faste stemmeskuespillere fra Disneys mange film- og serier ind for at gen-tage deres roller. Hvis en figur har en officiel stemme, så er det den der bliver brugt. Det har også budt på nogle udfordringer, for Oswald er oprindeligt fra tiden før talefilm. Han har aldrig sagt et ord på det store lærred. Altså har Junction Point arbejdet sammen med Disney om at caste skuespilleren bag Oswalds stemme, og hvis eller når Oswald kommer til at optræde i andre sammenhænge, så bliver det med samme stemme som i Epic Mickey – selvom han ikke har nogen deciderede replikker i spillet.

Når man går rundt i Junction Points kontorer, er det tydeligt at se at udvikleren er et Disney-selskab (de blev købt i 2007). Mødelokalerne har alle navne efter Disney-figurer (det mindste hedder selvfølgelig The Minnie Room), fladskærme på væggene viser kortfilm i døgn drift, Spector-sloganet "Playstyle

Matters!" står prominent skrevet i Disney-font flere steder. Overalt er der memorabilia i form af legetøjsfigurer, plakater, bøger og så videre, men hvad man ikke kan se er at disse genstande stort set alle sammen stammer fra Warren Spectors egen samling.

For da Disney-folkene tilbage i 2005 mente at have fundet den rigtige mand til at føre Epic Mickey ud i livet, anede de ikke hvor meget de havde ret. Warren Spector har været inkarneret Disney-fan siden barnsben. Hans kontor er proppet med figurer, plakater, bøger, tegneserier (Jeg spotter blandt andet en tysk Jumbo-bog på skrivebordet), og han beder ofte besøgende journalister om at gætte hvad den mest sjældne genstand i lokalet er.

Faktisk er hans samling så stor, at han har købt et ekstra hus til at opbevare den i – som de i familien kalder "the house that Mickey built", og mens vi taler sammen fortæller han, at han er ved at købe et tredje for at få plads til det hele. "Jeg er ikke nogen rig mand", siger Warren, "kun en dum en". Og mens Warren glæder sig over at boligpriserne i Austin heldigvis er meget fornuftige, glæder vi os over at musen er tilbage i topform.

/Rasmus Lund-Hansen



Hele spilverdenens renaissance-playboy er tilbage og Nikolaj tager med...

# ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Platform XBOX 360 / PS3 / PC Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere 18. NOVEMBER Antal spillere 1-8 Aldersgrænse 7

Den selvsikre gangart bliver på et splitsekund til en lynhurtig ilen gennem gader og over tage. Et hvidt lyn farer over husene parallelt med et intetanende offer på gaden nedenfor. Hvis Leonardo Da Vinci havde opfundet en pulsmåler ville den være i det røde felt.

Det stadig intetanende offer slentrer mod sit favorit-bordel, men fremfor en korset-bærende skøge bliver hans næste intime møde med den dødeligste mand i Rom.

Assassin's Creed: Brotherhood er en direkte efterfølger til to'eren, et fremragende spil der eliminerede adskillige klagepunkter fra sin forgænger. Der er ikke forfærdeligt meget der har ændret sig siden vi sidst så Ezio, eller Desmond for den sags skyld. De grundlæggende mekanikker for at løbe, ride, samt ekstra aktiviteter er i god behold, men der er visse nye tiltag der både går godt i spænd med historien og åbner op for endnu flere aktiviteter.

Historien samles op direkte efter to'erens noget spøjse afslutning. Ezio er en glad mand,



## Omgivelserne

Renaissancens Italien er stadig en underskøn ramme for lysky aktiviteter. Roms vartegn, som Colosseum og andre ruiner fra imperiets tid, er fænomonalt gengivet. To'erens mangfoldige byer, Venedigs kanaler, Forlis mudrede sump og Toscanas kompakte byggeri bod på mere varierede omgivelser end det kæmpe stykke af hovedstaden der, udover nogle afstikker til specielle missioner, udgør jagtmarkerne for Ezio.

der er på vej til en tidlig pension i det smukke Monteriggioni. Desværre for hans fremtidsplaner har Cesare Borgia, Rodrigo Borgias søn og general for pavestatsens tropper, en umættelig sult for magt. Bedst som Ezio har fundet sig til rette efter mange års kamp mod tempelridderne bliver Monteriggioni belejret. Ezio gør sit bedste, men for alt sit heltemod ender han skudt og mørbanket.

Machiavelli, La Volpe og andre af Ezios trofaste hjælpere dukker op kort efter hans ankomst til Rom, og som stor tilhænger af serien og renaissance-eskapaderne især, er det fantastisk at se slænget samlet igen.

Assassin's Creed: Brotherhood skuffer bestemt heller ikke hvad angår historien. Skurkene er stadig Borgia-familien, en flok amoralske, utroværdige og gemene mennesker, men i løbet af historiens gang viser selv den bundrådne Cesare sårbarhed. Højdepunkterne transporterer spilleren direkte til Rom i 1500-tallet med en blanding af historiske referencer,

**HISTORIEN SAMLES OP DIREKTE EFTER TO'ERENS...**

en smule humor og skøn dialog fra personer der virker ægte, ikke blot på grund af den flotte præsentation, men personligheder der formår at bryde ud gennem skærmen.

Udenfor Animus'en er sagen en anden. Desmond og de andre føles mere helstøbt end sidst, men det er stadig det svageste led i en ellers fremragende fortælling. Desuden virker enhver situation, hvori en karakter med stemmearbejde af Nolan North klatrer rundt i ruiner i selskab af en pige med ben i næsen, så bekendt at det var svært at tænke på andet.



**Højdepunkter** Højdepunkterne transporterer spilleren direkte til Rom i 1500-tallet med en blanding af historiske referencer, en smule humor og skøn dialog fra personer der formår at bryde ud gennem skærmen.

Hvad der ikke huer mig ved Assassin's Creed: Brotherhood er de langhårede sci-fi/Dan Brown-elementer der kommer på tale gang på gang. Animus'en kan dog slippe afsted med sin DNA-hukommelse og andre mere eller mindre fjollede ting, fordi det virker i historien.

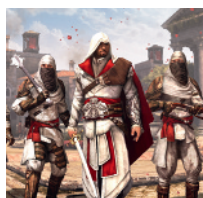
Det første Assassin's Creed blev klandret for en alt for ensformig oplevelse, to'eren rettede op på dette, og nu sætter Brotherhood sømmet i kisten på det klagepunkt. Du kommer selvfølgelig ud for at skulle forfølge dit offer, for derefter på den mest stilfærdige manér at afslutte deres vederstyggelige eksistens. Det er måden du gør det på, samt muligheden for nu at opfylde et specielt krav der kan åbne op for Ezios fortrængte minder. Det er en glimrende mulighed for at få indblik i hvad der har formet Ezio som person, samt de ofre han har måtte gøre.

Gameplayet er også blevet løftet. Det halvpassive kampsystem, der var et spørgsmål om at udløse et modangreb på rette tidspunkt og ellers gentage det til solen stod op, er blevet gjort langt mere offensivt. Ezio kan nu komme

ind i en rytme af dødelige angreb. Hvis du som øvet spiller tager fuldstændig kontrol over kampene kan han hoppe omkring og udføre ufatteligt flydende bevægelser. Tænk Batman: Arkham Asylums kampsystem, dog med kortere rækkevidde, men med død i stedet for hovedpine til følge.

Der er masser af ting at lave i Assassin's Creed: Brotherhood, den direkte vej gennem historien kan klares på godt og vel femten timer, men dertil er der masser af sidemissioner, ikke mindst sabotage-missioner, der skal skille Cesare af med Leonardo Da Vincis krigsmaskiner.

Den sværeste opgave for denne anmelder har været at holde sin entusiasme under kontrol. De få klagepunkter jeg har, har været til stede siden seriens start. Nogle gange hopper, klatrer eller løber man simpelthen ikke efter planen, hvilket kan ende med brækkede knogler, eller en tur tilbage til sidste checkpoint. Det sker ikke så ofte som det har gjort, men man kan stadig komme i tvivl om man selv gør noget forkert, eller om den vindueskarm man



### Multiplayer

Hvis du ser dig selv som en farlig karl, er det måske på tide at vise dine færdigheder mod virkelige mennesker. Hvad der i denne skydespilsbefængte verden virker som en langsom omgang katten efter musen viser sig hurtigt at være en kæmpe fornøjelse. Det er vitterligt intenst at skulle forfølge et offer uden at afsløre dig selv, og samtidig holde øje med hvem der er efter dig. Hvis det går specielt godt kan du ende med hele fire forfølgere, hvilket i den grad sætter paranoiaen i vejret.

har i øjet virkelig er udenfor rækkevidde.

Da Assassin's Creed: Brotherhood begyndte at snurre i maskinen, var jeg spændt på om det kunne leve op til den høje standard jeg har vænnet mig til fra serien. Nu sidder jeg og overvejer om jeg kan kalde det seriens bedste udspil, og i videre udstrækning om det skal have topkarakter.

Hvis du kunne lide de foregående spil er der ingen tvivl om at du vil syntes om dette. Hvis du har været på vippen om at give det en chance kan jeg kun give de varmeste anbefalinger.

### ★ Sammenfatning:

Fantastisk efterfølger der retter forgængerens fejl. Lækker multiplayer-del, der leverer strategi blandet med solid paranoia. Dette er spillet til både nye og gamle Assassin's-spillere.

**Nikolaj Kürstein Jepsen**

# 9/10



Treyarch følger i fodsporene på Infinity Ward, men finder også sig selv...

# CALL OF DUTY: BLACK OPS

Platform PC / PS3 / XBOX 360 Udvikler TREYARCH Ud giver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-32 Aldersgrænse 18

Det er ikke nogen let stafet at overtage. Den er glat, tung og blev formentlig kastet efter dem. Da Modern Warfare-udvikleren Infinity Ward gik ned med nakken, valgte Activision at give Treyarch den næste store opgave. Udvikleren har hidtil stået bag det ikke helt imponerende Call of Duty 3 og World at War, men med Call of Duty: Black Ops viser de imidlertid at kølvandet til Modern Warfare 2 slet ikke er for meget at sluge.

Til at begynde med kan jeg røbe, at alle veteraner af Infinity Wards forrige udspil straks vil føle sig hjemme i skoene på Black Ops. Temposkiftene, de scriptede actionsekvenser og hele spilfølelsen vidner om, at den nye udvikler har kastet mere end et par blik på Modern Warfare 2. Det første der slår mig er derimod hvor meget mere fokus der er på historieformidling i Black Ops. Vi befinder os i den Kolde Krig, Castro er på sit mest aggressive, og handlingen fortælles ikke gennem prangende satellitbilleder med vinduer af



## 3D til 2 øjne

Call of Duty: Black Ops er et af de første spil til Xbox 360 som understøtter stereoskopisk 3D. Da vi besøgte Treyarch i oktober fik vi testet ud funktionen, der ikke kan siges at være andet end lidt så som så. Effekten af at se ned langs geværet kræver lidt tilvænning, men støvet og sandkornene som hvirvler i luften på slagmarken kommer virkelig til sin ret. Det kan trættende i længden.

dialog. Her får vi tilbageblik, monologer og tilmed en særdeles frisk drejning hen mod slutningen af spillet. Der venter ikke noget Oscar-kandidatur rundt om hjørnet, men Treyarch formår at trække spilleren med på et ikke så lille mysterium med psykologisk tilsnit. Det er ikke videre originalt, men det klarer jobbet langt bedre end i tidligere Call of Duty-spil.

Gennem singleplayer-delen trækkes vi med på en rundtur gennem en russisk koncentrationslejr, Vietnams våde jungle og et havareret skip på Antarktis. Blandt andet. Variationen i omgivelserne kan man ikke klandre, og det samme gælder heldigvis andet end det visuelle. Intense skudvekslinger på store slagmarker brydes op af stille kravlen gennem miner, krydret med helikopterflyvning og kommanderen af UAV-fly. En specielt mindeværdig sektion indebærer at guide en gruppe soldater gennem en russerspækket isødemark fra himmelen, for så at blive kastet ind i første-person og kampens hede når de bliver op-

daget. I det støvet lægger sig, zoomer kameraet ud, og man styrer igen den varmesøgende kikkert på undersiden af flyet. Brug af perspektiver på denne måde er definitivt spændende, specielt med en så hurtig blanding

## MULTIPLAYER-DELEN BYDER PÅ FLERE GRUMME NYHEDER

som her.

Sevenser som denne definerer Black Ops som oplevelse. Alt er i højeste grad tilrettelagt for spilleren – det vil sige, her er ingen frihed overhovedet – men udviklerne har skønnet at skræddersyet action har mindst lige så stort potentiale som den spilleren laver selv. Når



man pludselig bliver overfaldet af en gal vietnameser med mord i blikket og må trykke på X-knappen som gjaldt det livet, bliver man ikke mindre panikslagen ved at tænke, at det samme vil ske næste gang man spiller banen igennem.

At spille Black Ops er som at spille en actionfilm, hvor helten altid overlever den sikre død med millimeterrmargin.

Til forskel fra Medal of Honor kommer underholdningsværdien på bekostning af realismen, noget som langt fra er en negativ ting. Graden af brutalitet i spillets scriptede nærkamp- og henrettelsesangreb er derimod noget jeg ikke kunne lad være med at fnyse af. Black Ops er i forvejen knaldstramt skydespil, og behøver ikke ty til nærbilleder af en kniv i halsen for at vække følelser. Disse scener er så sporadiske at man har al grund til at anklage dem for at være spekulative, men kan med fordel slås fra ved spillets start (hvilket cirka ingen på hele kloden kommer til at gøre).

Men lad os nu ikke hvile på hverken laurbær eller ribsbuske. Efter Call of Duty 4: Modern Warfare er seriens multiplayer-del blevet en langt vigtigere del af spiloplevelsen for de fleste. Og selv om jeg ikke er en af dem som har spillet sig til Prestige, kan jeg med sikkerhed sige at Black Ops forbedrer og viderefører

**Vietkingcong:** Missionerne i Vietnam er blandt spillets mest hektiske, da udviklerne virkelig har ramt kampvijen og den utilslorede dræberlyst hos Vietcong. Her stormer de amerikanske skyttegrave med dødsforagt til den store guldmedalje.



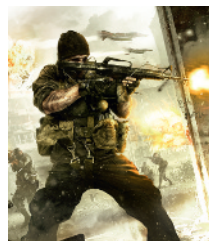
multiplayer-delen med glans. Dette er hovedsageligt takket være det nye valutasystem, som lader spillere købe nyt udstyr uden nødvendigvis at ligge højt på niveauskalaen.

Kombiner dette med den nye Wager-spiltype, og Black Ops-anstalter for rehabilitering af afhængighed er ikke langt ude i fremtiden.

I Wager-spiltypen kan man satse mindre eller større beløb i en pulje, som efter hver kamp deles ud til de tre mest succesfulde spillere. Dette er nok ikke noget for spillere med lav selvtilid, men presset som opstår når en gruppe konkurrencekåde spillere kolliderer i skydetåge bliver endnu mere intenst end irisen på selveste Zac Efron.

Zombiespiltypen fra World at War er også taget et skridt videre, til glæde for de af jer som foretrækker samarbejde fremfor konkurrence.

For godt til at være sandt? Med Call of Duty: Black Ops render Treyarch efter Infinity Ward på samme måde som den seje fyr i gaden render efter de lidt ældre. Med nok arbejde



#### Våbenleg

Spiltypen Gun Game er nok mest kendt fra Counter Strike-miljøet, men nu gør den også sit indtog i i Black Ops. I denne spilvariant får man et nyt våben for hvert drab, og det handler om at komme først til kuglespytter nummer 20. Særligt sjovt er det, hvis du spiller godt nok til at hævde dig med M16, mens resten af banden sidder fast på Makarov-niveau. Vanedannende og herligt kaotisk.

opnår han accept, tilpasser sig og bliver en del af slængt. Black Ops gentager alle de rigtige ting, men ikke uden at bidrage med sine egne små justeringer, som forbedrer spilbalancen uden at forstyrre den.

Singleplayer-delen byder på en nærmest thriller-agtig historiefremstilling, multiplayer-delen introducerer valuta til spilsystemet og instruktionen sidder strammere end tights i regnvej. Bravo!

#### \* Sammenfatning:

Treyarch viser at de kan viderbringe faklen fra Infinity Ward, og sikre Call of Duty-serien fortsat anseelse. En forbløffende god multiplayer-del og en stram velkomponeret enkeltspilleroplevelse, er med til at sikre Call of Duty: Black Ops en plads blandt skydespilseliten.

Daniel Guanio

# 9/10



# THE FORCE UNLEASHED 2

Er to lyssværd bedre end et? Få svaret i efterfølgeren til det populære Star Wars-spil...

Platform PS3 / XBOX 360 / PC Udvikler LUCASARTS Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

Selvom Star Wars: The Force Unleashed var et spil med mange fejl, så nød jeg det stadig - mest på grund af historien om Starkiller, Darth Vaders hemmelige lærling. Hele konceptet med "den mest magtfulde Kraft-bruger i galaksen" var ikke lige populært blandt Star Wars-fans, men jeg kunne godt lide Starkiller, og syntes han tilføjede en smule godt Star Wars-drama som mange spil i universet har savnet længe.

Med Force Unleashed II bringer Lucasarts Starkiller tilbage. Uden at spolere for meget af det første spils slutning tør jeg godt fortælle, at den unge Jedi disse dage lever et liv plaget af konflikt. Og så er Darth Vader der selvfølgelig til at gøre hans liv endnu værre og sende bølger af tropper og dusørjægere efter ham. Så langt, så godt, så Star Wars.

Desværre får historien ikke særlig meget plads. Den starter fint ud, men hen mod slutningen er det svært at ryste følelsen væk af at det hele har været stor ståhej om ingenting. Hvor det første spil brugte mange forskellige lokaliteter og plot-twists, og derved gav Starkiller og de andre figurer lov og plads til rent faktisk at udvikle sig (bortset fra en ret kedelig kærlighedshistorie), bruger Force Unleashed II ikke megen tid på den slags. Hvis du havde håbet at Force Unleashed II ville kunne udfylde nogle huller, og faktisk svare på nogle af de spørgsmål du måtte have, vil du



**Bedre kontrol** Hvor styringen i det første spil føltes akavet, er det denne gang meget lettere at holde styr på Starkiller. Du vil opleve langt færre frustrerende øjeblikke i efterfølgeren.

## Upoleret

Force Unleashed II lider under en række tekniske problemer, mest i forbindelse med grafikken. Den første time går det fint, men et eller andet sted må udviklerne være lobet tor for tid til optimering, og billedfrekvensen falder oftere og oftere - selv i trange korridorer uden fjender. Jo længere man kommer ind, des værre bliver det, og den sidste kamp føles forfærdeligt upoleret.

blive svært skuffet. Ærlig talt er det en forspildt mulighed.

Historien er ikke den eneste ting, der er blevet forhatet i Force Unleashed II. Banerne mangler den opmærksomhed for detaljer, som det første spil havde (hvor skraldeplaneten Raxus Prime var min absolutte favorit), og de udspiller sig alle som lange korridorer. The Force Unleashed var meget lineært, ingen tvivl om det, men det er endnu mere udtalt i efterfølgeren. Banerne er også meget større, hvilket betyder at der ikke er særlig mange af dem. En stor del af spillet bruges ombord på en Nebulon-B-fregat, og det er ikke det mest

inspirerende miljø.

Jeg er ked af at sige det, men Star Wars: The Force Unleashed II fortjente bedre. På et eller andet tidspunkt under udviklingen har man glemt hvad der gjorde det første spil sjovt.

**DESVÆRRE FÅR HISTORIEN IKKE SÆRLIG MEGET PLADS...**

Detaljerne mangler, banedesignet er uinspireret og historien får ikke den plads den behøver. Som det står nu, vil jeg være mere tilbøjelig til at anbefale dig at anskaffe det første spil end dette, hvis du ikke allerede har spillet det.

## \* Sammenfatning:

Uinspirerende, rodet historie, men stadig et fornuftigt gameplay. Desværre druknes dette i ensformigt banedesign.

**Petter Mårtensson**

**5/10**



**Kampagnen** Spillet har en nogenlunde stram "kampagne", hvor man får opgaver af diverse figurer. Der er kun én af disse tilgængelige ad gangen, og det gør at spillet føles meget ensomt. Der er ikke samme fornemmelse af bare at cruise rundt og se hvad man støder på som i for eksempel Skate 3.

Skateboarding for hippier og "friske" rebeller...

# SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Platform PS3 / XBOX 360 / PC Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 3

Når man skal vælte den siddende regent af en genre, er man nødt til at bringe noget nyt, friskt, ja nærmest revolutionerende på banen.

Ubisoft tager kampen op mod EA's Skate med et temmeligt syret bud på et skateboardingspil.

For der er domt hippie-skating i Shaun

## STYRINGEN ER LET, MEN SAMTIDIG UTROLIG KLODSET

White Skateboarding. Spillet foregår i byen New Harmony, hvor alle kreative og frie tanker er bandlyst, alting er gråt og kedeligt, og alle er mennesker opfordres til at blænde i med mængden. Dette dystopia ledes af en organisation kaldet The Ministry, der holder

befolkningen hjernevasket med de såkaldte De-influencers. Og skateboards er selvfølgelig forbudt.

De fleste miljøer i spillet starter med at være grå, men ved at lave tricks på dem får de pludselig farve og bliver overmalet med graffiti. De kedelige grå mennesker i ens jakkesæt bliver pludselig også kulørte og mere afslappede i deres påklædning, når man tricket i nærheden af dem.

Desværre er styringen let, men samtidig utrolig klodset, og det hele falder hurtigt til jorden som en ligegyldig opvisning i kreativitet.

★ **Sammenfatning:**

Anderledes bud på et skateboarding-spil. Desværre vinder styringen ingen fans til.

**Rasmus Lund-Hansen**

# 5/10

## WRC (2010)

Platform PC/XBOX360/PS3 Udvikler MILESTONE Udgivere BLACK BEAN GAMES Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-8) Aldersgrænse 12



Der er mange steder hvor Milestone er sluppet godt afsted med at simulere hvordan en 360 hestekræfters rallybil føles på et grusbaseret underlag med 150 km/t. Men der er lige så mange dele af bilernes opførsel og den overordnede kørefølelse hvor man har ramt ved siden af, desværre.

Når det er sagt, vil jeg komme med en konstatering: med den rette mængde (og rette type) pilleri ved indstillingerne i WRC 2010 tilbyder det en god simulering af, hvordan det føles at køre en rallybil på grus. I hvert fald hvis man holder sig til SWRC-klassen.

Trods kvaliteter i bilfysikken (efter man har foretaget de nødvendige ændringer, altså) lykkedes det ikke WRC 2010 at underholde i længere tid ad gangen. Strækningerne er for triste, kortlæseren for langsom, og grafikken for primitiv. Dette spil kan du derfor sagtens gå udenom.

**Petter Hegevall**

# 5/10

## LAST WINDOW: THE SECRET OF CAPE WEST

Platform NINTENDO DS Udviklere CING Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 12



Historier i spil har et dårligt ry. De virker ofte som banaliteter, der kun er der for at knytte forskellige scener sammen.

Last Window er en uafhængig fortsættelse af det tre år gamle Hotel Dusk, fra samme udvikler.

Som i et adventurespil, er det samtaler og udforskning der optager din tid i Last Window. DS'en holdes på siden, som en bog, og med stylus-tryk navigerer du Kyle rundt i Hotel Cape West, hvor spillet finder sted.

Historiefortællingen i spillet, giver det desværre et sløjt tempo.

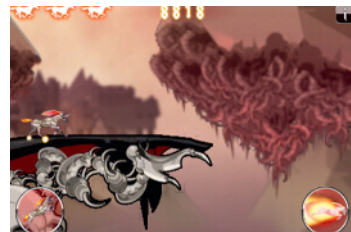
Last Window vil rigtig gerne fortælle en god krimihistorie. Men det hele falder en anelse til jorden, og det virker desværre som om at spildelen kom i vejen for historiefortællingen, og resultatet er at begge dele kommer til kort.

**Lasse Borg**

# 5/10

## ROBOT UNICORN ATTACK: HEAVY METAL EDITION

Platform IPHONE/IPOD T Udvikler ADULT SWIM Udgiver AS Antal spillere 1 Aldersgrænse 12



Erasure sang Always, der var enhjørninger, feer og regnbuefarvede effekter iblandet pastelfarver. Forgænger var et homoerotisk blanding af gale indfald, der ikke burde virke. Men det gjorde de.

Nu er det tid til en efterfølger. Du skal stadig kun trykke for at hoppe og dermed holde din enhjørning i live, mens high-scoren forøges. Til gengæld er pastelfarverne og Erasure skiftet ud med hårdt metal fra de tyske Blind Guardians, der tidligere har leveret musik til Sacred 2.

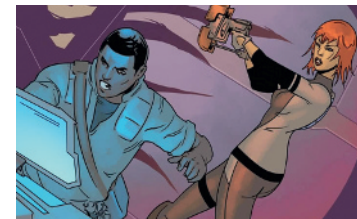
Meget af charmen ved det oprindelige spil går tabt ved at få tilføjet metaltemaet, og vi ender med noget, der føles som en svag klon af en fantastisk ide. Er du storfan, kan du muligvis hive lidt sjov ud af spillet. Rådet herfra er dog at springe over for denne gang.

**Lee West**

# 5/10

## DEAD SPACE: IGNITION

Platform PS3/XBOX360 Udvikler SUMO DIGITAL Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 16



EA udgiver en lille smagsprøve på Dead Space 2, der fortæller hvad der er sket mellem de to spil.

I Dead Space: Ignition følger vi en ingeniør og en politibetjent, der befinder sig midt i et begyndende necromorph-udbrud. Hele spillet er opbygget omkring minispil. Disse minispil varer som regel et par minutter, afhængigt af hvor kvik man er til at løse puzzles. Det eneste minispil, der byder på nogen som helst form for udfordring, er det hvor man skal forbinde lysstråler via spejle og lignende. Ellers går det mere eller mindre ud på at trykke på en knap. Og det er det.

Dead Space: Ignition føles som et markedsføringstrick der skal lure penge ud af fans, når man lige så godt kunne udgive en trailer, der fortalte samme historie. Som gratis forudbestillingsbonus er det dog okay, ellers ikke.

**Jesper Karlsson**

# 3/10



Teamet bag Burnout-spillene tager sig af EA's Need For Speed-serie...

# NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Platform PS3 / PC / XBOX 360 Udvikler CRITERION Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 7

Jeg er forelsket. I hvinende dæk, hylende sirener og brølede motorer. I det adrenalinsus jeg får, når jeg drøner afsted langs en bjergside med næsten 300 i timen, kaster min topløse Lamborghini sidelæns ind i et sving, kun med nød og næppe undgår en modkørende pickup, og trykker nitro-knappen i bund, så jeg suser ud af svinget med raket fart. Den følelse bliver jeg aldrig træt af.

I de 16 år serien har eksisteret, har Need for Speed været vidt omkring. Forholdet mellem arkade og simulation har skiftet meget fra spil til spil, og hvis du foretrækker bilspil hvor realismen er i højsædet, så bør du nok styre uden om Hot Pursuit. For det her er arkade-racing med stort A, endda i en sådan grad at man ikke engang kan vælge manuelt gearskifte.

Som både æsken og spillets startskærm afslører, så er politijagter en vigtig del af Hot Pursuit. Generelt kan man inddеле de mange løb i tidskørsler for én bil, dueller mellem to



## Criterion

Det er Criterion Games der har stået for udviklingen, og arven fra deres tidligere bedrifter med Burnout-spillene skinner igennem. Kan man lide Burnout, vil man straks føle sig hjemme her.

Umiddelbart virker bilerne en smule tungere end man skulle tro, men det vænner man sig hurtigt til. Og snart kaster man selv-sikkert sin alt for dyre sportsvogn ud i dumdristige manøvrer, fordi styring og fysik bare føles rigtig.

biler og racing mellem fire eller flere – alle sammen i varianter med og uden politi. Man spiller både som lovløs gaderacer og lovens lange arm, og låser op for nye biler og løb efterhånden som man optjener point. Karrieredelen er så snedigt indrettet, at reelt er tale om to forskellige kampagner. Man er ikke tvunget til at gennemføre et bestemt antal gaderacer-løb for at åbne for de næste politievents, eller omvendt.

Når man sætter sig i politibilens sæde, handler det oftest om at smadre en eller flere fartsyndere af vejen. Til det formål har man en række hjælpemidler, som for eksempel et kortvarigt EMP-angreb, pig-fælder, vejspæringer og helikoptere. Der er noget svært tilfredsstillende ved at sætte efter et ulovligt gadeløb, smadre deltagerne til ukendelig én efter én, og lukke løbet helt ned flere kilometer inden nogen når målstregen. Omvendt har racererne deres egne våben, som for eksempel en jammer og et heftigt turbo-

**...KAN ANBEFALE LØB BASERET PÅ DINE VENNERS AKTIVITETER...**

boost.

Spillets bilpark er enorm. Man starter med roadster-klassen, der har en topfart på omkring 250 km/t, og arbejder sig langsomt men sikkert op i klasserne. I toppen finder man sindssyge superbiler som Bugatti Veyron og Koenigsegg, og der bliver løbende uddelt smagsprover i form af små enkeltløb, så man ved hvad man har at glæde sig til. De fleste biler kommer i både almindelige og politi-udgaver (vi har åbenbart at gøre med verdens mest veludrustede færdselspoliti), så der er altså ikke noget



**Betagende udsigt** Det fiktive Seacrest County dækker alt fra sneklædte bjerge over nåleskove og ørkener til flotte kyststrækninger, som et fantastisk sammenkog af USA's mest naturskønne omgivelser.

med feje hold.

Man vælger sine løb fra et let og overskueligt kort, og selvom spillets omgivelser er udformet som ét stort sammenhængende vejnet, så er sideveje og afkørsler spærret af under løb, så man ikke pludselig kommer kører væk fra ruten. Alle løb har dog små alternative ruter, der i nogle tilfælde fungerer som genveje, og i de politiopgaver, hvor man kun jagter én bil, er vejnettet helt åbent. Hvis man bare har lyst til at køre uforstyrret rundt på de i alt 160 km veje, så har man også den mulighed, men Hot Pursuit er ikke indrettet som for eksempel Burnout Paradise, hvor man selv skulle køre fra sted til sted for at finde nye løb at deltage i. Det hele ordnes via menuen, og den såkaldte freedrive-funktion er vist mest beregnet på at nyde udsigten.

Billedfrekvensen er bundsolid, og jeg har ikke en eneste gang set antydningen af at den dalede, uanset hvor meget der sker på skærmen. Og selvom det er et forholdsvis let kneb, så ser det altså fantastisk ud, når de rød-blå blink lyser op i natten.

Og så er der den såkaldte Autolog. Filosofien bag den er, at ingen spillere er interesserede i at vide at de er nummer 347.000 på verdensranglisten, og derfor er der ingen globale leaderboards. I stedet holder spillet styr på dine og dine venners tider, og viser dig for hvert løb hvilken tid du skal slå, for at kunne prale over for kammeraterne. Spillet kan sågar anbefale dig løb baseret på dine venners aktiviteter, så du lynhurtigt kan tage revanche hvis en af sjukkerne slår din gamle rekord.

Hver gang man slår en rekord er det muligt at poste sin nye tid på den såkaldte wall, som alle ens venner kan se, og tilmeld knytte en lille kommentar til den, så man rigtig kan håne de andre.

Selvom Need for Speed: Hot Pursuit er fantastisk, så har det et par ridser i lakken. Al'en har en tendens til at rubberbande, og selvom det er diskret, er det nok til at man bemærker det. Og efterhånden som man kommer længere ind i spillet bliver Hot Pursuit-løbene (ræs med politiet i hælene) nogle gange mere spørgsmål om at overleve end decideret



### Svært eller let?

Sværhedsgraden stiger stille og roligt gennem spillet, og det er på en ganske blød kurve. Er man Burnout-veteran vil man sikkert kunne hoste guldmedaljer på de fleste løb ved første forsøg.

Modstanderne kører bestemt ikke perfekt, og man skal nok gøre sig umage for at komme ind på en sidsteplads i nogen af løbene. Undtagelsen er dog solo-tidskorsterner, hvor man skal køre nærmest fejlfrit for at nå i mål i tide til en guldmedalje. Og dette er endnu mere udtalt i politiudgaverne.

rating, selvom der er god variation i omstændighederne. Politisiden virker heller ikke helt lige så udførlig og varieret som racingdelen, men den giver stadig spillet en god variation helt overordnet.

Spillet fortæller mig desuden at jeg efter ti timer kun er omkring en tredjedel igennem, så holdbarheden er bestemt også godkendt. Simulationsfans vil nok ikke bryde sig om det, men for alle andre er det bare om at kaste sig frådende ud i jagten på verdens største fartbøde.

### Sammenfatning:

Need for Speed: Hot Pursuit er hæsblæsende arkaderæs for adrenalinjunkier. Det er til dig der kan lide suget i maven og klumpen i halsen, mens du susser ind og ud mellem trafikanter med sømmet i bund og politiet i hælene.

Rasmus Lund-Hansen

# 9/10

# SONIC THE HEDGEHOG 4

Platform IPHONE / IPOD TOUCH Udvikler DIMPS / SONIC TEAM  
Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 3



**To nye baner** På Apples apparater får man to alternative baner, der udnytter iPhone og iPod Touch-maskinemes indbyggede accelerometere.

Det første der byder mig velkommen, da jeg har downloadet titlen til min iPhone, er den gryenede sample der jublende råber "Segaaa", efterfulgt af et genkendeligt startbillede. Selv da navnet på den første zone dukker op, er det rent kræst for de nostalgikere i mig. Splash Hill hedder den, og det er tæt nok på Green Hill Zone til at glæde mig. Det er som at blive kastet tilbage til Sonic som man husker ham.

Sega er ikke just kendt for at mestre kunsten i at levere virtuelle styrepads på Apples i-apparater, men denne gang har de taget sig grundigt sammen. Styringen er ikke i top som ved eksempelvis Gamelofts produktioner og Square Enixs Chaos Rings, men god nok.

Samtidig er der tre muligheder: enten har du et virtuelt joypad i det ene hjørne, ellers bruger du accelerometret i dit apparat, og hælder det for at styre Sonic. Jo mere du hælder desto hurtigere løber han. - eller også kombinerer du disse to.

Der er få tilfælde hvor jeg bander over manglen på et "ægte" pad, men i det store hele er indtrykket positivt, både på min iPod

**STYRINGEN ER IKKE I TOP, MEN DEN ER GOD NOK**

Touch, min iPhone 3G og 3GS. 3G-modellen kræver dog en genstart, men så er oplevelsen også uden hakken og sprutten.

Online-ranglisterne fra PS3-udgaven briller ved deres fravær og det kan undre at Sega ikke har benyttet Game Center her. Retina-display er heller ikke supporteret.

Naturligvis er det lækkert at have en så flot håndholdt udgave af Sonic, men stadig skuffer iPhone/iPod Touch-udgaven en anelse.

De to unikke iPhone-baner er hurtigt overståede, og på alle måder virker dette som forspildt chance, der dog kan bruges i mangel af bedre.

#### \* Sammenfatning:

Hæderlig styring - kort oplevelse.  
Lee West

**6/10**

# SONIC THE HEDGEHOG 4

Efter 16 års ventetid er det endelig tid til et ægte Sonic-spil...

Platform PS3 / WII / XBOX 360 Udvikler DIMPS / SONIC TEAM Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 3



**Første Episode** Sonic the Hedgehog 4 er opdelt i episoder, og dette er første del. Det er en ganske kort oplevelse på et par timer, hvis man er hærdat platform-spiller.

Det var dengang: Nintendos konsol solgte godt, og Mega Drive/Genesis manglede stadig et ansigt der kunne sælge Sega. Ganske vist havde firmaet haft god succes med Alex Kidd, der nu kom indbygget i firmaets Sega Master System-konsol. Men der manglede stadig noget, der kunne sælge budskabet om de massive 16-bit-kræfter som Sega Mega Drive kunne levere.

Segas interne udviklerhold AM-8 blev sat på sagen. Akira Watanabe designede verdens hurtigste pindsvin, og Masato Nakamura fra det populære J-pop-band Dreams Come True blev hyret til at lave musikken. Spillet var en dundrende succes.

16 år er der gået. Sonic har været stjerne i adskillige titler, og på gæstevisit i et hav af andre. Han har endda slået sig sammen med Mario for en kort bemærkning, men uden succes. Nu er det endelig tid til den ægte efterfølger. Takashi Iizuka, som også arbejdede på originalen, er tilbage ved roret. Sig pænt goddag til Sonic 4.

Sandheden er naturligvis at Sonic aldrig var i 1080p, cel-shadet eller fyldt med så meget liv som nu. Dette er Sonic som man hus-



#### Verdensrekord

Sonic 4 byder på fire zoner, men disse er ovre hurtigere end en biograffilm for den erfarne Sonic-spiller. Ganske vist har Sonic 4 et "episode 1" påklisteret og er en download-titel, men det virker en anelse kort.

Sega har dog tænkt det samme, og ved hjælp af online verdensranglister kan man efterfølgende tage kampen op med andre spillere om at gennemføre banerne hurtigst muligt, hvilket kan forøge Sonic 4's levetid gevaldigt.

ker ham, ikke som han var. Og det fungerer. Styringen er god, og den eneste umiddelbare forskel på denne og klassikeren er et målsøgningsystem, der automatisk leder Sonic mod et markeret mål, hvilket åbner op for nye tricks, når kløfter skal forceres kun ved at springe fra fjende til fjende.

Casino Street byder på farveladeglade neonfarver og nogle finurlige tricks i de flotte baner, man vender kort for ekstra bonusser, man kan surfe på et sæt spillekort og naturligvis er der pinball-mekanikker at finde. Men det er først, da jeg kæmper mig igennem Lost Labyrinth-zonerne, at jeg virkelig bliver imponeret. I Lost Labyrinth flyttes handlingen til ruiner og støvede katakomber, der kan tage pippet fra selv Indiana Jones. Faktisk er katakomberne ikke kun støvede, de er også kul-sortede. Sonic er til lejligheden udstyret med en fakkellampe, der oplyser lidt af området rundt om min lynhurtige helt. Der skal ikke længere ræses igennem banerne, men derimod trædes en anelse mere varsomt. Når tempoet sættes i vejret, sker det ved heftige køreture i minevogne.

Et par timer senere må jeg konkludere, at ikke alene er det Sonic, som jeg husker ham, med alle de velkendte powerups og ringe, men der er samtidig nok af nye tiltag, der gør oplevelsen frisk. Og det har været en fantastisk rutchebanetur. Den er stadig kort, men det er på alle måder den efterfølger, som jeg havde håbet at Sonic 4 ville være.

#### \* Sammenfatning:

Nyd et to timers gensyn med Sonic, for under en hund. God efterfølger til en klassiker.

Lee West

**8/10**



**Oplevelsen** Når Sonic 4: Episode 1 er gennemført, har man været igennem fire zoner i hver fire dele, med tilhørende bonusbaner og (især til allersidst) unæmrligt hårde udfordringer. En lækker, men ganske kort genoplivning af det blå pindsvin.

04  
0010  
06:57.05

SCORE  
00263030



# SONIC COLOURS

Sonic er tilbage i et eventyr der blander 3D med 2D for et fornøjeligt resultat...

Platform Wii Udvikler SONIC TEAM Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 6

Engang for meget lang tid siden var Sonic cool. Segas blå pindsvin var en aerodynamisk underholdningsdynamo, der var alt det som Nintendos Mario ikke var - hurtig, fræk og proppet med attitude.

Dr. Eggmanns enorme glæde for sig selv har ført til, at han ønsker at lave galaksens største forlystelsespark med sig selv som centrum. Det hele viser sig dog at være en skummel plan for at kidnappe planeternes oprindelige beboere, de såkaldte Wisps, hvilket Sonic naturligvis ikke kan lade stå til.

Ligesom de med historien viser at de godt ved i hvilken retning de bør bevæge sig, viser Sega også hurtigt at de stadig ved hvad et Sonic-spil bør handle om. Således bliver du kastet ud i en lynhurtig omgang platformshopperi og loopløb inden du første gang får spillets verdenskort at se. Dette er ikke kun en overraskende god beslutning, men heldigvis også en indikation om hvordan resten af spillet fungerer.

Farten er der heldigvis fra første gang jeg træder ind i en af de første reelle baner, og ligeledes er der den simple styring. Tiden har dikteret at Sonic ikke kun styres med et styrekryds og én knap, men alligevel har man begrænset den blå helts bevægelser så meget, at det hele virker naturligt. Sonic sigter selv på den næste fjende og jeg skal derfor blot trykke på A-knappen for at ramme, og har jeg samlet



Sonic Colours er en positiv overraskelse af format, fordi det virker som om Sega og Sonic Team endelig har forstået hvad der udgør et godt, moderne Sonic-spil.

## Wisps

I modsætning til de dyr Sonic plejer at redde, tilføjer de forskelligt farvede Wisps evner til Sonics repertoire. Den gule Wisp lader Sonic forvandle sig til en slags boremaskine, der kan bo-re efter hemmeligheder i udvalgte sektioner, den orange forvandler ham til en raket, der kan nå nye højder, og den grønne til en laser, der kan reflektere på diamantlignende overflader.

guld-ringe nok kan jeg give pindsvinet et ekstra turboboost med B-knappen, oftest i jagten på nye hemmeligheder. Simpliciteten kommer dog i høj grad også af at udvikleren har valgt at holde størstedelen af spillet i et 2D-perspektiv, hvor dybden i billedet altså ikke driller når farten er høj. Det virker dog som om at den mere sparsomme brug af 3D-sektionerne har givet Sega mulighed for at tænke mere over dem, for de er iblandt de bedste af sin slags i noget Sonic-spil til dato.

I "Eggman's Sonic Simulator" er det muligt at spille to sammen, men banerne er simple, kedelige og kræver en præcision fra kontrollen

som den aldrig giver, så man bliver hurtigt trætte af dem.

Desværre kan man ikke komme uden om at styringen stadig mangler præcision, hvilket kan gøre det enormt frustrerende når spillets fart

...DET STÆRKESTE SONIC-EVENTYR I LANG TID...

erstattes med hop fra platform til platform. Ligeledes frustrerende er den svingende kvalitet i banedesignet.

Sonic Colours er dog utvivlsomt et af de stærkeste nye Sonic-eventyr i lang tid, og byder med flot grafik, masser af fart og gode ideer på et platformseventyr, man med glæde kan smide i sin konsol.

**\* Sammenfatning:**  
Godt eventyr, sjove ideer og hæderlig kontrol.  
Thomas Blichfeldt

7/10



Lee tager turen tilbage til Albion. Eventyrlandet er blevet industrialiseret og verden er for

# FABLE III

Platform XBOX 360 Udvikler LIONHEAD STUDIOS Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU (PC 12. DEC.) Antal spillere 1-2 (1-2) Aldersgrænse 16

Første gang jeg ser de majestætiske nåletræer svaje i vinden på vej til en diplomatisk mission, er det som at møde en gammel ven. Der er træk der er tydeligt genkendelige, men alligevel er der sket utroligt meget siden sidste møde.

Sneen hylr om kap med en gruppe ulve, der ikke har i sinde at lade mig forbi uden kamp. Jeg lader min handske op og skyder en ildkugle. Sneen farves blodrød af den døde ulv, de forkullede rester af den næste angriber falder i pølen. Jeg hiver geværet frem, vender mig med ryggen til min fjende, skyder bagud over skulderen, og da ulven ligger udmattet på jorden, får den fladmast tryken af min enorme tohåndshammer. Fortræffeligt.

Har du skimtet karakteren på denne anmeldelse, kan du godt regne ud, at Fable III er rigtigt, rigtigt godt. Men der er alligevel typiske Molyneux-løfter spillet ikke kan indfri, og mangler der holder det fra at opnå den absolute topkarakter. Så lad os starte med det dårlige og få det af vejen.

Fable III lover muligheden for at holde i



## Overblikket

I the Sanctuary har du et enormt kort over Albion og et nyt land. Du kan zoome ned på 3D kortet, og se hvad indbyggerne laver, hvad deres huse koster, om nogle personer (eller talende mure) har opgaver til dig, hvor mange nøgler eller skjulte genstande områderne indeholder, og hvilke belønninger der gemmer sig. Du kan samtidig insta-teleportere til den nærmeste lokation for en opgave, og markere hvilken quest der skal følges næste gang. Intuitivt og velfungerende.

hånd og tage følelserne til nye stormfulde højder. Tryk A for én følelse, tryk A igen for en anden, og tryk B for at stoppe. Naturligvis med det samme resultat og samme lydkulisse som de første fyrre gange du foretog dig denne handling. Gav det dig en følelse, du ikke har oplevet i andre spil? Nej vel? Hvis du føler dig mere knyttet til en figur fordi hænderne svæver 20 centimeter fra hinanden (og iøvrigt ikke kan nå hinanden når man går på trapper), så værsgo. Det indgyder ingen nye følelser andet end let hovedrysten herfra. Hunden føles denne gang som en ligegyldig bifigur uden baghistorie, mens mulighederne i dine valg stadig er overdrevne karrikaturer af virkeligheden, og ja: også de store valg, vi som anmeldere pænt er blevet bedt om ikke at spolere ved at nævne.

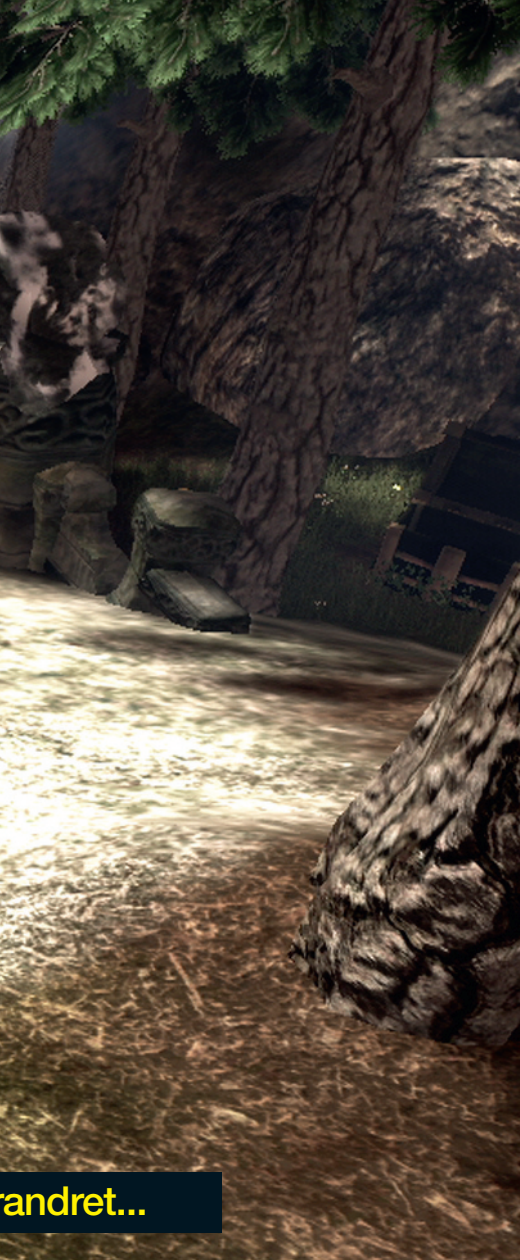
Men det er så også det dårlige, der er at sige om Fable III, for på alle andre punkter er det en forbedring af de foregående spil i serien. Det er kort sagt fantastisk, og når alt kommer til alt også ganske revolutionerende på flere punkter.

Hvilket bringer mig til historien. Her er det

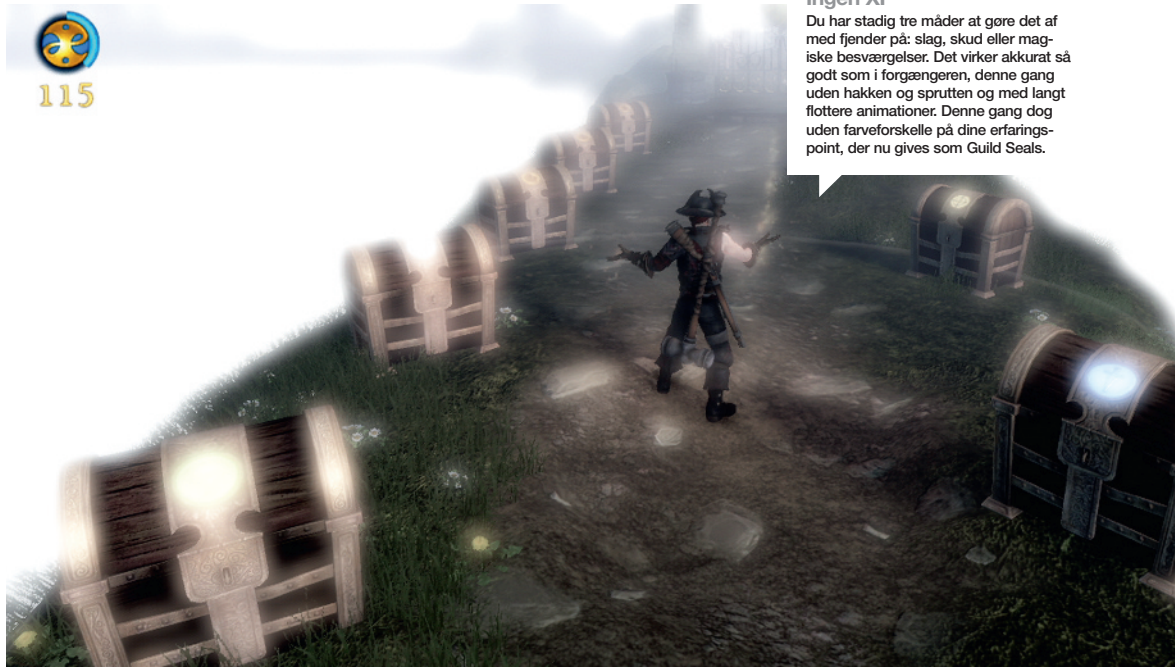
netop en revolution du skal lede. Du er efterkommer af helten fra Fable II, og her halvtreds år efter det forrige spils historie er hverdagen alt andet end rosenrød for beboerne i Albion. Den industrielle revolution er i gang,

**ALBION ER STADIG FYLDT MED HERLIG OG TØR HUMOR...**

og dampmaskinerne har gjort deres indtog i beboernes hverdag. Din bror er lidt af en tyrann, og ganske hurtigt bliver du klar over at den eneste løsning er at få ham væltet af tronen og indtage pladsen som kongen af Albion. Selve hovedshistorien er som ved Fable II klar på en ti timers tid, men derefter er det tid til at træffe endnu flere valg, for at sikre Albions fremtid. Dette er dog ikke den store politiske



andret...



#### Ingen XP

Du har stadig tre måder at gøre det af med fjender på: slag, skud eller magiske besværgelser. Det virker akkurat så godt som i forgængeren, denne gang uden hakken og sprutten og med langt flottere animationer. Denne gang dog uden farveforskelle på dine erfaringspoint, der nu gives som Guild Seals.



strategioplevelse som lovet, men nærmere en hyggelig forlængelse af ejendomsægler-eventyret fra Fable II krydret med lidt flere moralske dilemmaer.

Hovedhistorien er som forgængeren kun en løs ramme om et fantastisk eventyr. Men hvor Fable II var et rollespil med actionelementer, føles det denne gang som et actionspil med rollespilselementer. Og dette skyldes mest af alt en helt unik tilgang til menuer, information og statistikker.

The Road to Rule er endnu en nytilløjelse. Du optjener såkaldte guild-seals ved at løse opgaver eller banke skurke. De kan benyttes til at åbne forskellige kister, der nu fungerer som den grafiske repræsentation af skill-træer, professioner, evner og karakterens styrker. Simpelt og letforståeligt.

Den første store omvæltning er således den komplette mangel på tal, den næste er mine klæder, og måden hvorpå de fungerer nu. Der er ikke længere statistikker knyttet til tøjet, der gør dig mere populær eller frygtet. Faktisk er der ikke længere et menusystem eller for den sags skyld en taske til dit udstyr.

**Handskerne** Atter en ny funktion skal findes i dine handsker og den måde de påvirker dit spil. Nu har du én type magi per handske du fører dig, og kombinerer du to forskellige typer handsker kan du således bruge to forskellige offensive magiformer på én gang. Vil du stoppe tiden eller kaste dønmødnehjælpere må du købe potions.

Det hele er sirligt arrangeret et sted der kaldes The Sanctuary (med Jonh Cleese i rollen som butler).

Således er alle klæder, tatoveringer, farveflasker, våben, achievements, løfter, kort, multiplayer-funktioner og opgaver samlet i rum som en grafisk repræsentation af alle de normale menusystemer. Dette er lidt af et chock, og også nærmest en magisk åbenbaring, når man i så mange år har været vant til at skulle navigere et sandt helvede af faneblade for at holde styr på de dele af ens eventyr i traditionelle rollespil. Et savn for nogle spillere uden tvivl, men en lykke for langt de fleste.

Men alle disse tiltag ville ikke være meget værd, hvis Albion ikke atter engang kunne imponere og drage spilleren ind i den eventyrlige verden. Også her er det lykkedes over al forventning. Ganske vist lånes en del af musikken og fjenderne fra forgængeren. Men når det betyder samme gode stemning, har jeg det fint med det.

Elskede du de mange små ekstraopgaver



#### Multiplayer

Selv co-op-delen har også fået en tiltrængt saltvandsindsprøjtning. I Fable II var det en halvhjertet mulighed for at lokke en ven med til spillet. Her kunne vennen tage rollen som en upersonlig følgesvend. Denne gang styrer begge spillere en helt online eller på samme skærm. Du kontrollerer kameraet, selv når I er to på samme skærm, og I kan hoppe ud og ind af hinandens eventyr uden de store konsekvenser.

og humoristiske fortællinger med deres finurlige personer fra forgængeren, så vil det glæde dig, at der nu er endnu flere og at de er endnu sjovere. Selv de enerverende gargoyles fra Fable II har fået en bunke afløserer, ligesom du ikke skal forvente fred fra Max og Sam, bare fordi der er gået halvtreds år siden sidst.

Din værste fjende vil jeg ikke komme nærmere ind på, men måske den største forhindring for Albions lykke ender med at være dig selv? Som altid er svaret op til dig. Men vejen dertil er forbløffende god og få skridt fra at være et mesterværk.

**\* Sammenfatning:** Fra rollespil til actioneventyr. Fable III vil underholde godt for nytillkommere og fans af torens herlige sandkasse.

Lee West

# 9/10



# LEGO UNIVERSE

Lee begiver sig ud i det familievenlige LEGO-onlinespil i jagten på loot og fantasi...

Platform MAC / PC Udvikler NETDEVIL Udgiver LEGO Premiere UDE NU Antal spillere 1 (MMO) Aldersgrænse 7

En ond kraft udsuger enhver form for fantasi fra universet, og samtidig korruperer den alle, der kommer for tæt på. Minifigurerne har derfor slået sig sammen i en sammenslutning kaldet The Nexus Force. Denne består af fire faktitioner: de eventyrlystne The Venture League, de opfindsomme The Assembly, de lynhurtige The Sentinels og de dystre The Paradox.

Tydelig inspiration fra World of Warcraft og Traveller Tales' LEGO-spil blandes med LEGO-klodsernes fantasi og design. Desværre bliver jeg budt på en sand farveeksplosion af ikoner, faneblade, udråbstegn, talebobler og indtryk, der flyver rundt på skærmen. Ikke en blid start, og slet ikke overskueligt for et barn eller en uvant forælder der snupper LEGO Universe med tanke på lidt letfordøjelig hygge.

Som i de fleste MMO-rollespil er der selvfølgelig masser af rov/loot der kan høstes fra overvundne fjender. Dette loot inkluderer både nyt udstyr og klodser til ens byggepose. Men i LEGO Universe kan man ikke bare gå sammen i en gruppe, og den der får lootet er ham, der gav det dræbende slag. Med andre ord: ser du en spiller der er tæt på at dø, kan du vælge at hjælpe ham, velvidende at du sikkert ender med at stjæle hans loot, eller du kan vælge at drøne forbi ham. Sidstnævnte er den letteste løsning, da du sikkert heller ikke når at finde en brugbar sætning inden modtageren er død. Det at chatte med andre er nemlig unødvendigt



GR-logo Mit forsøg på at bygge er væsentligt mere bovlet med editoren end i den virkelige verden, også selvom den er baseret på den velkendte LEGO Digital Designer-software.

## Målgruppen?

Underlige designvalg gør at LEGO Universe aldrig bliver mere end godt, for hverken den erfarne eller den nye spiller. Der er for mange statistikker og egenskaber der ikke forklares særligt pædagogisk, og der er store begrænsninger, der vil skræmme de erfarne MMO-spillere. Indtil den danske udgave udgives i begyndelsen af næste år er spillet udelukkende på tysk og engelsk.

komplikeret. Bruger man ikke udelukkende godkendte ord, kan man ikke sende beskeden. Denne del arbejdes der dog på at forbedre fra LEGO's side, blandt andet igennem deres solide community.

Der er ingen erfaringsniveauer i spillet, men alligevel er der tre udstyrsniveauer, der alle giver din figur nye fordele og udseende. Disse koster naturligvis, og en af måderne at skaffe dem på er med din valgte faktions emblemer.

Jeg kan sagtens se det enorme potentiale i LEGO Universe, men samtidig er glæden ved spillet utroligt afhængigt af øjnene, der ser. Går man ind i LEGO Universe med en god por-

tion tålmodighed og gåpåmod kan man dog sagtens få et par hyggelige uger til at gå i spillet allerede nu. For der er fine, simple kampmekanikker og lækre platformselementer mens omgivelserne er utroligt varierede og char-

**DER ER INGEN ERFARINGSNIVEAUER I SPILLET**

merende.

Jeg glæder mig eksempelvis til endnu en tur i spillet. Man skal dog ikke forvente en virtuel udgave af klodserne, der kan fornøje og indbyde til fantasi i samme grad som den ægte vare. Endnu.

## \* Sammenfatning:

Masser af børnesygdomme, hverken fugl eller fisk, men alligevel fornøjeligt og med stort potentiale.

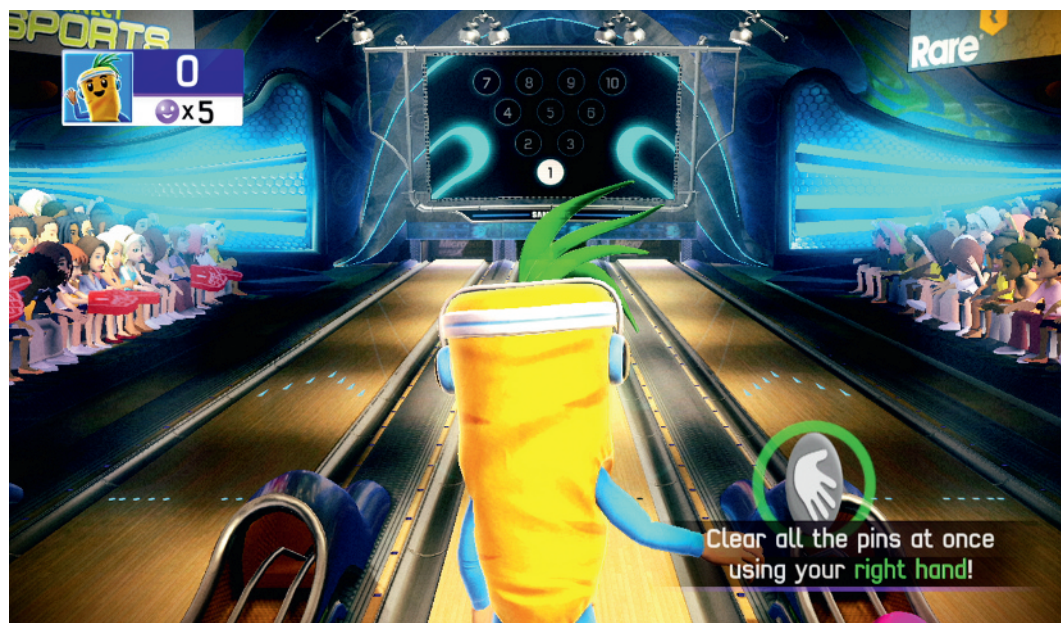
Lee West

**7/10**

Lee smider controlleren og morer sig gevaldigt i det festlige sportsspil...

# KINECT SPORTS

Platform Xbox 360 Udvikler RARE Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (2-4) Aldersgrænse 12



Det er let at afskrive Kinect Sports som et hurtigt og kedeligt festspil, der forsøger at få en bid af den attraktive Wii Sports-kage. Og læser man på bagsiden af spilæskan bliver det endnu tydeligere hvem Microsoft og Rare går efter. Her præsenteres man for de seks sportsgrene, og ordene "YOU are the controller".

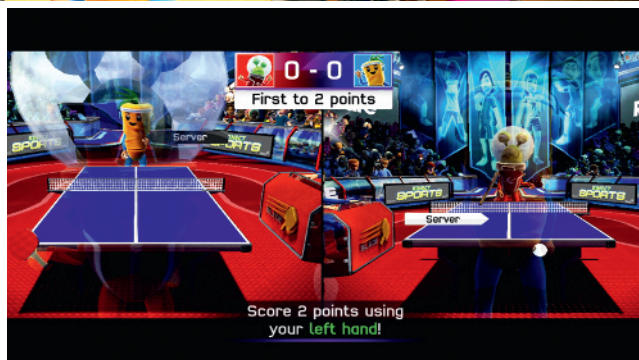
Slå dine modstandere i et "venligt" spil boxing. Løsn op og kom først i mål i Track & Field. Gå løs på banen ud (ja, det står der) som del af dit eget fodboldhold. Hold øje med scoren i et hurtigt spil bordtennis. Blokér, hæv og smash under solen i et spil Beach Volleyball. Vælt modstanden i et spil Championship Bowling.

Ikke videre inspirerende. Hvad Rare til gengæld glemmer at fortælle på bagsiden er, at Kinect Sports er langt bedre end inspirationskilderne, og at flere af spillene kan spilles i en speciel Party-mode med helt nye regler. Og det er her hvor Sports Kinect virkelig tager kegler, men mere om det senere.

## PARTY-MODE BYDER PÅ HELT NYE OG SJOVE REGLER

Du kan naturligvis spille med dit avatar fra dit Gamertag, og stiller du dig op foran Kinect finder den selv den rette figur. Når begejstringen over den nye controller-fri oplevelse er svundet, er spørgsmålet selvfølgelig, hvor godt det fungerer. Og ser man bort fra kravet om anseelige mængder plads omkring spillet især ved boksning, er svaret: helt forrygende godt.

At lave målspark, spille bowling eller bordtennis er akkurat så sjovt som vi allerede ken-



Maskotterne Ganske vist er der som nævnt mulighed for at spille med sit avatar, men i party-mode får de to (eller fire hvis man går online) konkurrerende hold hver deres maskot i stedet. Disse rangerer fra farverige rummænd til bistre hajer.



### Party Mode

I Party Mode er der opfundet helt nye og utroligt sjove regler. Hvad siger du til at vælte så mange kegler som muligt på et minut, med ubegrænset antal bowlingkugler? Eller en enkelt kegle hvis du vil videre i runden. Eller hvad med mulighed for at bruge begge hænder på en gang i både bordtennis og bowling. Eller hvad med Beachvolley hvor modstanderne tyrer boldene efter dig, og du så skal undgå at blive ramt? Det er sjovt.

### Hele billedet

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

der det fra konkurrenternes udgaver. Men med en stor forskel: uden en fysisk controller der skal skifte hænder, fungerer oplevelsen langt bedre som festspil end konkurrenternes udgaver. Mens Sports Champions står for de realistiske og detaljerede omgivelser, og Wii Sports leverer den familievenlige men ganske uninspirerende Mii-verden, ender Kinect Sports som en mellemting af disse. Men den nye Party Mode hæver Kinect Sports over begge sine konkurrenter, hvis man planlægger at bruge sportsspillet ved selskabelige lejligheder.

Kinect Sports er ganske enkelt finpudset i sådan en grad, at man skal være en vaskægte tørvetriller for ikke at lade sig rive med.

Kinect Sports kan varmt anbefales til alle der leder efter et sjovt festspil, der ikke kræver skønsang eller plastikguitarer.

### ★ Sammenfatning:

Ikke meget mere end motion at komme efter for solospilleren, men fantastisk til festen.

Lee West

# 8/10

# DANCE CENTRAL

Platform XBOX 360 Udvikler HARMONIX Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12



**VILDT!** Der er omkring 600 forskellige dansetrin, og sangudvalget spænder fra Lady Gaga over Beastie Boys til Technotronic. Så der er musik for enhver smag.

Hvis du har spillet det første Just Dance, og bandet langt væk over det tåbelige dansespil, har du måske allerede afskrevet genren. Just Dance er for hardcore-spilleren et tegn på verdens forfald, men for festspillerne og familien Jensen har det været et hit.

Personligt kunne jeg ikke fordrage den upræcise styring og det faktum, at man med kun én controller skal bilde sig selv ind, at man danser med hele kroppen.

Byd velkommen til Kinect og Dance Central. Her er det Harmonix der byder op til dans. Som skaberne af Guitar Hero og Rockband må man sige, at udvikleren kender deres musikspil. Og med Kinect som support, er det ganske enkelt forbløffende, hvad de har fået skabt. Dance

## DET ER DYGTIGE KOREOGRAFER DER STÅR BAG...

Central er svært, hulens svært, ganske enkelt fordi det er dygtige koreografer der står bag trinnene, og det derfor ikke er nok at vifte en controller halvhjertet foran en sensor.

Man kan vælge at tage kampen op med en ven om point, man kan få danseundervisning (der iøvrigt er udførligt og let at forstå) eller man kan spille solo på de tre sværhedsgrader. Fejler man en bevægelse med en kroppsdel, lyser den rød, og man scorer ingen point.

Dette er det endegyldige dansespil til spillere med en interesse for dans. Som festspil til Kinect vil anbefalingen herfra dog lyde på Kinect Sports. For der er tidspunkter, hvor Dance Central virker mere seriøst end sjovt. Så er alle bænkevarmerne advaret.

### ★ Sammenfatning:

Dansespil med ægte dansetrin, god koreografi, og et spil der virkelig kan levere udfordring til alle aspirerende dansesjerner.

Lee West

# 8/10



Det er vildt! Harmonix tager musikspilsgenre til det næste niveau med keyboards og 102-knappede plastikguitare. Du kan læse hele den grundige anmeldelse på Gamereactor.dk og se alle de nye instrumenter og priserne samme sted.

Vi jubler over genfødslen af Rock Band...

# ROCK BAND 3

Platform PS3/WII/XBOX360 Udvikler HARMONIX Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 (1-16) Aldersgrænse 12

Harmonix har med Rock Band 3 opnået meget, men én ting stikker ud som den mest imponerende: at man i så mættet et marked kan udgive et spil, der føles både friskt og spændende.

Nu gør Harmonix det mest logiske: skubber os et ekstra skridt i retning af realisme.

Rock Band 3 er en ambitiøs musiklærer. Selvom mange aldrig vil interessere sig for hvordan man tager en C-mol på guitar, så er

kommer i to udgaver en 102-knappers replika som forestiller en Fender Mustang, og en Fender Squier med rigtige strenge, som desuden kan kobles til en rigtig forstærker.

Keyboardet er en kærkommen tilføjelse som lader Harmonix vælge en anden type sange. Uanset om du er til Lennons Imagine, Roxettes The Look eller alt hvad The Doors har lavet, vil du bemærke at her er nye boller på suppen. Men man kommer hurtigt ind i det.

Med 83 sange og muligheden for at anvende gamle instrumenter er sejren i hus.

Tilgængeligheden, sangarkivet, ambitionerne og underholdningsværdi taler sit tydelige sprog. Rock Band 3 er det bedste musikspil hidtil.

## ROCK BAND 3 ER EN AMBITIØS MUSIKLÆRER...

muligheden her. En håndfuld menuvalg væk fra Easy-sværhedsgrader og festspil til fredag aften er der en guide til, hvordan du selv kan lave musik. En fantastisk bredde. Det grunder selvfølgelig i Mad Catz nye instrumenter, keyboardet og guitarene. Sidstnævnte

★ **Sammenfatning:**

Det mest vildeste og mest seriøse musikspil nogensinde.

Jonas Elfving

# 10/10

## NBA JAM

Platform WII / XBOX 360 / PS3 Udvikler EA CANADA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 3



Glem alt om langsommelige strategier, benskader og kontraktforhandlinger. Find i stedet dunkeformen frem igen og råb "BOOMSHAKALAKA!"

NBA Jam har altid stået for den simpleste form for basketball overhovedet, og her har intet, absolut intet heldigvis ændret sig i den nye version. Derfor bydes der på en lynhurtig og simpel version af streetbasket (2 mod 2) hvor albuer, skub og de voldsomme dunks på denne side af din fantasi er hverdagskost.

Om du søger simulation eller den reneste arkadeaction fra dine basketballspil, er hvad der bør afgøre om NBA Jam er noget for dig. Her er ingen statistikker eller andre svære beslutninger at fikle med, men i stedet valget mellem de 3 points fra linjen, eller et monsterdunk og det medfølgende "BOOMSHAKALAKA!" råb fra kommentatoren.

Thomas Blichfeldt

# 8/10

## SAW II: FLESH AND BLOOD

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler ZOMBIE STUDIOS Udgiver KONAMI Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18



Det første Saw-spil dukkede op for lige godt et år siden, og overraskende nok var det faktisk helt okay.

Det forrige spil kunne levere hæderlige puzzles og finurlige overraskelser, men denne udgave kan kun levere lige-gyldige quicktime-events. Og nogle rigtig dårlige nogen af slagsen, tilmed.

Så kan I jo overveje hvor slemt det står til, hvis man mislykkedes med noget så basalt som quick time events, der allerede som udgangspunkt kan beskyldes for at være dårligt spil-design. Det er som at fejle med at lave microbølge-popcorn.

Problemet er, at det aldrig bliver rigtigt spændende, når du ved at intet kan snige sig op bag dig uden en masse knapper begynder at blinke midt på skærmen. Gentagelser sikrer yderligere, at dette spil fortjener at blive glemt hurtigst muligt.

Viktor Eriksson

# 2/10

## COSTUME QUEST

Platform PSN / XBOX LIVE Udvikler DOUBLE FINE Udgiver THQ Antal spillere 1 Aldersgrænse 7



Det er allehelgensaften, og det umage tvillingepar Reynold og Wren er klar til at føre sig de hjemmelavede kostumer og begive sig ud på aften i jagten på slik.

Man bekæmper monstre i turbaserede kampe, som man kender det fra blandt andet Final Fantasy. Man stiger i level, indsamler tonsvis af slik (der her bruges som penge) og samler nye kostumer. Ved at inkludere battle-stamps (kampfrimærker), der på forskellig vis modificerer en karakters status, forsøges der at skabe et strategisk element.

Tim Schafer, som nu i to årtier har vist sit talent som en mageløs spilmanuskriptforfatter står bag dialogen, og det virker.

Det er ikke en særlig lang oplevelse der venter forude, og der er ingen gen-spilningsværdi. Til gengæld kan spillet downloades for omkring hundrede kroner, og let underholde en otte timer.

Kristian Redhead Ahm

# 7/10

## GOLDENEYE 007

Platform WII / NINTENDO DS Udvikler EUROCOM Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-8) Aldersgrænse 16



En klassiker bliver piftet op af en ny udvikler, desværre er det ikke som i de gamle dage.

Da spillet oprindeligt udkom tilbage i 1997 var det fantastisk. Populariteten blev faktisk så stor at alverdens spillere lige siden har spurgt på en opdatering.

Nu er den kommet, og den skuffer. Den første bane bliver med sit design også en god indikator for resten af spillet, for den starter faktisk ud som Nintendo 64-originalen, inden den kraftigt udvides. Med blandt andet slowmotion-skudduelle, bilsektioner og Quicktime-sekvenser.

Det største problem for opdateringen af GoldenEye 007 er at grundmaterialet måske ikke er helt så godt, som vi husker det mere, hvilket gør det til et vakkelvorn fundament for et nyt spil. James Bond-fan eller ej: det er svært at anbefale superagentens nyeste eventyr fremfor et af de mange moderne FPS-spil.

Thomas Blichfeldt

# 6/10

CREATIVE®

THX  
TruStudio PRO™

Sound  
BLASTER

TACTIC<sup>3D</sup>



PC | MAC

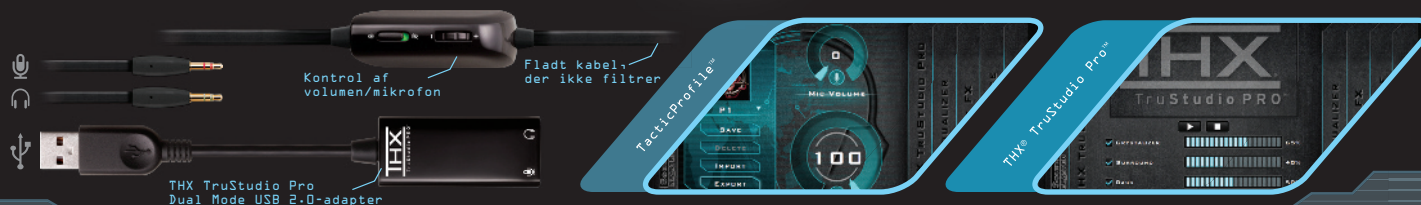


VoiceFX



Aftagelig mikrofon

## Udvikl dit spil med THX TruStudio Pro-lyd



Oplev udviklingen i 3D-spillelyd med Sound Blaster Tactic<sup>3D</sup> Alpha og Sigma headset til spil. Akustisk optimerede drivere kombineret med THX® TruStudio Pro™-teknologi for at omdanne hverdagslyd til en overvældende biografoplevelse. Berøringskærmssoftware 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 stemmemorfning. 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 stalkerne giver perfekt pasform og maksimal holdbarhed



Deltagende detailhandler:



Kun i udvalgte butikker

FONA



[soundblaster.com/tactic3d](http://soundblaster.com/tactic3d)

# GUIDEN

Vil du læse anmeldelser af alle de anbefalede spil, kan du kigge forbi: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

Butikkernes hylder bugner af spilletilbud, men det er langt fra dem alle, der er værd at investere i. Med denne købeguide fortæller vi, hvilke spil der henrykker på redaktionen lige nu - nye som gamle.

## Information

Producent **Nintendo**  
Premiere **11 marts 05**  
Medie **Kort**

## Nintendo DS

Nintendo DS er udstyret med to skærme, hvoraf den ene er trykfølsom. Nintendo DS er markedets bedstselgende håndholdte konsol, men den er ikke lige så stærk som PSP. Spiludvalget er til gengæld enormt. Med DSi er der blevet tilføjet kamera, og på DSXL noget større skærme.

Gam

Nr.

1

2

3

4

5

Et hidsigt bæst med indbygget Blu-Ray

## Sony PlayStation 3

### Information

Producent **Sony**  
Premiere **23 marts 07**  
Medie **Blu-ray**  
Signal **HDMI**

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundet, og den indeholder denne generations dyreste og mest kraftfulde komponenter. Med intet mindre end otte processorkerner (SPU), BD-afspiller, indbygget harddisk og et stærkt grafik kort fra Nvidia. Med en redesignet slim-model sparer du samtidig strøm og plads. I begyndelsen havde mange udviklere svært ved at udnytte potentialet optimalt, men dette er de så sandelig kommet efter. Sonys online-tjeneste PlayStation Network har både en gratis-tjeneste, med færre funktioner, og en betalt service med ekstra bonus-indhold. Udover dette er maskinen en fortrinlig film-afspiller, der både understøtter DVD og Blu-Ray formaterne.

Masser af spil og god online-tjeneste

## Microsoft Xbox 360

### Information

Producent **Microsoft**  
Premiere **2. Dec 05**  
Medie **DVD**  
Signal **HDMI**

Microsoft var de første som var på markedet med det som kaldes "den nye generation" med deres konsol i 2005. Xbox 360 er, præcis ligesom PlayStation 3, et kraftmonster med tre processorkerner (3,2 Ghz) og et grafik kort fra ATI. Trods det at de fleste eksperter mener, at PlayStation 3 har lidt flere kræfter end Xbox 360, har det taget en del til at vise dette, da udviklerne har haft lettere ved at tøjle Microsofts maskine. Den formidable Xbox Live online-tjeneste er et andet stærkt argument for Xbox 360. Microsoft måtte i starten af konsollens levetid også døje med kvalitetsproblemer, men disse er for tid på de nyere modeller, som nu er mere støjsvage og også har fået en HDMI-udgang samt Wi-Fi.

## Gamereactor Top 15 Playstation 3

PLACERINGER: Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
1	<b>Red Dead Redemption</b> Verdens bedste western-spil. Nyd det alene eller sammen med vennerne. Fantastisk sandkassespil.	Action	Rockstar	10/10
2	<b>Enslaved: Odyssey to the West</b> Historiefortælling i spil bliver ikke meget bedre. Godt actionspil med lækker stemning og gode figurer.	Action	Square Enix	9/10
3	<b>Borderlands GOTY</b> Har du ikke spillet Borderlands, så er det tid nu. Al DLC er samlet i GOTY-udgaven, og resultatet er skönt.	Rollespil	2K Games	8/10
4	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Mens Infinity Ward er i tovene træder Treyarch op og laver det bedste moderne Call of Duty indtil videre.	Action	Activision	9/10
5	<b>Castlevania: Lords of Shadow</b> Endelig lykkedes Castlevania i 3D! Hefte kampe og gode puzzles gør det til et af årets bedste actionspil.	Action	Konami	8/10
6	<b>Vanquish</b> Gears of War på speed og med rulleskøjter og kugler og fart... og... nej spil det selv, det er sjovt.	Action	Sega	8/10
7	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward valgte rigtigt, da de droppede nazisterne.. Vi tog atter et par runder i det første MW.	Action	Activision	9/10
8	<b>God of War III</b> Kratos slager stort set alle mytologiske skabninger og så går han klædt som en russisk roulette. Eller vent.	Action	Sony	10/10
9	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Fem fantastiske spil inklusiv Portal. Xbox 360-udgaven er den mest solide, men forskellen er minimal.	Action	EA	9/10
10	<b>Darksiders</b> Snup lidt Zelda, miks det med Metroid og gå så amok i den fornøjelige blanding. Herligt actionspil.	Action	THQ	8/10
11	<b>Toy Story 3</b> Disney viser hvordan et sandkassespil skal skrues sammen - inklusiv fantastisk dansk stemmeskuespil.	Action	Disney	7/10
12	<b>Madden 11</b> Gameflow gør Madden mere tilgængelig, og mens det måske kan skræmme storfans, er vi ganske glade.	Sport	EA	9/10
13	<b>Need For Speed: Hot Pursuit</b> Hvad skal man med realisme når man kan få mandehorn samt fest og farver i bilform? Vrooom!	Racing	EA	9/10
14	<b>Sonic the Hedgehog 4: Episode I</b> Ikke alle elsker det nye Sonic, men vi fik revet nogle timer ud at døgnet. Det er hurtigt og herligt.	Platform	Sega	8/10
15	<b>Undead Nightmare</b> Red Dead Redemption? Med zombier? Oh ja. Denne udvidelse giver en helt ny dimension til sandkassen.	Action	Rockstar	9/10

Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde. Mangler du yderligere inspiration, vil vi anbefale dig at læse vores mange anmeldelser eller 10 bud-temasider på Gamereactor.dk

## Gamereactor Top 15 Xbox 360

PLACERINGER: Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgivere	Karakter
1	<b>Halo: Reach</b> Bungie siger farvel til Halo med et ordentligt festfyrværkeri, der uden tvivl er seriens bedste spil til dato.	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Fable III</b> Glædeligt gensyn med Albion, som er fyldt med nye detaljer. Og der er interessante nye rollespilsideer.	Rollespil	Microsoft	9/10
3	<b>Lara Croft and the Guardian of Light</b> Nu kan du spille co-op online, og der er stadig gode puzzles, masser af platformshopperi og samarbejde.	Action	Square Enix	8/10
4	<b>DJ Hero 2</b> Rasmus gik amok, skiftede navn til DJ SumsaR og mixede hele natten væk med den fantastiske trackliste.	Musik	Activision	9/10
5	<b>Alan Wake</b> Historien bliver endelig rundet af med DLC-episoden The Writer, og derfor har vi taget endnu en tur.	Action	Microsoft	8/10
6	<b>Super Meat Boy</b> Den grimme kodklump blev downloadet, og så blev der bandet. Vi hader ham. Nej vent, vi elsker ham!	Platform	Team Meat	9/10
7	<b>Limbo</b> Smukt, larmende stilhed, finurlige silhouetter og historien om en lille fortabt dreng. Nyd det med slukket lys.	Platform	Microsoft	9/10
8	<b>Castlevania: Lords of Shadow</b> Castlevania i 3D og det virker! Hefte kampe og gode puzzles gør det til et af årets bedste actionspil	Action	Konami	8/10
9	<b>Bioshock 2</b> Ikke samme overraskelse som ettemen, men stadig et godt spil med fin multiplayer. Vi venter nu på Infinite.	Action	2K Games	8/10
10	<b>NBA 2K11</b> Alle hovederne fra NBA-sportens storhedstid. Fantastisk præsentation, lækker atmosfære. Super sportsspil.	Sport	2K Sports	9/10
11	<b>Need For Speed: Hot Pursuit</b> Det lugter af Burnout fra de gode gamle dage. Og det er fedt arcade-ræs. Rasmus har jublet hele måneden.	Action	Racing	9/10
12	<b>Red Dead Redemption</b> Verdens bedste western-spil. Nyd det alene eller sammen med vennerne. Fantastisk sandkassespil.	Action	Rockstar	10/10
13	<b>Undead Nightmare</b> Braaaains. Braaaains. Brains. Uuuuugggl. Braains. Brains. Braaaaaaaains. Naow. Braaains. Brains!	Action	Rockstar	9/10
14	<b>Enslaved: Odyssey to the West</b> Alex Garland's skrivefingre kombineret med fantastiske animationer og fed action? Jo tak, det holder!	Action	Namco Bandai	9/10
15	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Vi nåede knap at få Xbox-udgaven i maskinen før deadline, men vi er overbeviste om, at der skal skydes.	Action	Activision	9/10

Gamereactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgslistes men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Vi nægter at indrømme det, men når fem voksne mennesker udbyder "ååååååh" i kor, så er det et udtryk for at Kinectmåls gør et eller andet rigtig. Dance Central ligger også og forstyrrer vores arbejdsdage.

Gamerreactor Top 5 Nintendo DS	
Nr.	Spilltitel
1	New Super Mario Bros. 9/10
2	Might & Magic: Clash of Heroes 9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 9/10
4	Pokémon HeartGold/SoulSilver 9/10
5	Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies 8/10

### Information

Producent **Apple**  
 Premiere **Juni 07**  
 Media **DLC**

## Apple iPhone

Apples iPhone, iPods og iPads har kæmpet en lang kamp for at blive anerkendte som spillekonsoller. Et kæmpe udbud af spil på Apples App-store samt bedre og bedre udnyttelse af touch-skærmene har hjulpet godt. Apples apparater er forrygende spillemaskiner også til de dybere spiloplevelser.

### Gamerreactor Top 5 iPhone

Nr.	Spilltitel	Karakter
1	Modern Combat 2: Black Pegasus	9/10
2	Dark Nebula 2	8/10
3	Cut The Rope	8/10
4	Spider-Man: Total Mayhem	9/10
5	Flight Control	8/10

### Nintendo genopfinder spilkontrollen

## Nintendo Wii

### Information

Producent **NINTENDO**  
 Premiere **7. DEC 06**  
 Media **DVD**  
 Signal **KOMPONENT**

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

### Spilverdenens største platform

## PC/Windows

### Information

Producent **Diverse**  
 Premiere **1971**  
 Media **Diverse**  
 Signal **Diverse**

Dette er verdens mest populære spilplatform til trods for at PC'en i først omgang var tiltænkt pladsen som arbejdsredskab. PC'en kommer i mange forskellige afskyninger både stationære maskiner og bærbare alle med mange forskellige konfigurationer. PC'en har som platform en række muligheder som konsollerne ikke har, men er til gengæld også tit offer for en masse patches (rettelser) til formatets mange spil, da de mange forskellige konfigurationer, kan give problemer med enten grafikortet eller processorhastigheden. Den nyeste teknologi offentliggøres som regel på dette format.

## Gamerreactor Top 15 Nintendo Wii

PLACERINGER: Gamerreactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgssteder men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
1	<b>NBA Jam</b> Vi gik amok og i barndom. Dette er tåbeligt, herlig og letfordøjelig sport for alle arcade-freaks.	Sport	EA	8/10
2	<b>Monster Hunter Tri</b> Rollespil af den gamle skole. Lee prøver stadig at overbevise resten af redaktionen om fortællelighederne.	Rollespil	Capcom	9/10
3	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Spilmagi er den bedste måde at beskrive serien med hovedpersonen Link. Twilight Princess er ren magi.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Med de mange figurer og et kæmpe udvalg af spiltyper røg vi atter gang i kamp mod vennerne.	Fighting	Nintendo	9/10
5	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Platformsmagi. Nintendo viser hvordan man laver et 2D-eventyr til 3D uden at skræmme nye spillere.	Platform	Nintendo	10/10
6	<b>Metroid Prime Trilogy</b> Så kom Other M endelig. Men trilogien overskygger stadig nyfortolkningen, selvom den ikke er værst.	Action	Nintendo	9/10
7	<b>Rock Band 3</b> Så kom Rock Band 3 endelig, og overstiger alle vores forventninger. Det bedste musikspil til dato.	Musik	EA	10/10
8	<b>Red Steel 2</b> Move og Kinect har stadig et stykke vej, før de slår den solide styring i Red Steel 2. Vi hakker løs og venter.	Action	Ubisoft	8/10
9	<b>Muramasa: The Demon Blade</b> Det er smukt, heftigt og fyldt med lækre håndtegnede figurer. Og så er det overset - løb ud og køb det.	Action	Ignition Ent.	8/10
10	<b>Sonic Colours</b> Gensynet med Sonic var godt. Første bane stinker, men så går det løs! Fuld fart og farvede pindsvind! Yes!	Platform	Sega	7/10
11	<b>New Super Mario Bros. Wii</b> Det klassiske Nintendo DS Mario, forrygende enkeltspiller, men behård, til tider frustrerende flerspillerdel.	Platform	Nintendo	8/10
12	<b>Mario Kart Wii</b> Det er enten Sonic Racers eller denne. Men Mario vinder lige ved målstregen. Han henrykker altid.	Racing	Nintendo	8/10
13	<b>EA Sports Active - More Workouts</b> Fantastisk fedtforbrænder, solidt træningscenter og en fantastisk underholdende måde at tabe dig på.	Sport	EA	9/10
14	<b>Karaoke Revolution</b> Sådan skal en Karaoke-maskine serveres (hvis man ikke har Singstar). Fantastiske og varierede sange.	Musik	Konami	8/10
15	<b>Lego Harry Potter: Years 1-4</b> Harry Potter vendte tilbage i LEGO-form, og med masser af indhold og figurer tog vi turen til Hogswarts.	Action	Warner	7/10

Gamerreactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgssteder men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. "BOOMSHAKALAKA" "BOOMSHAKALAKA" "BOOMSHAKALAKA" "BOOMSHAKALAKA". Ja, vi er lætpåvirkelige, men Thomas insisterer på at kunne lugte pommes fritterne og sveden fra arcadehallene igen.

## Gamerreactor Top 15 PC / Windows

PLACERINGER: Gamerreactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgssteder men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Brug den som inspirationskilde.

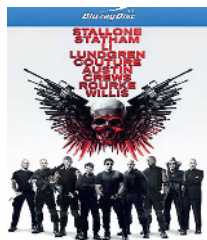
Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
1	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Et af tidernes mest ventede efterfølgere begejstrer hele redaktionen med fantastisk strategi og gameplay.	Strategi	Blizzard	10/10
2	<b>Civilization V</b> Meget er ændret og fjernet, så du kan give al din opmærksomhed til de vigtige ting. Bare en tur mere...	Strategi	2K Games	9/10
3	<b>Fallout: New Vegas</b> God historie og nye tiltag gør dette spil bedre end Fallout 3. Og nu er de alvorligste fejl patchet væk.	Rollespil	Bethesda	8/10
4	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Kage, kugler eller konspirationsteorier? Der er fem spil i pakken, og de er alle fortællelige. Køb den!	Action	EA	9/10
5	<b>World of Warcraft</b> Blizzard fornyer WoW med Cataclysm. For the Horde! Også selvom Thrall snart smutter fra Orgrimmar.	Onlinerollespil	Blizzard	9/10
6	<b>Torchlight</b> Mens vi venter på Diablo III bruger vi en del af ventetiden i Perfect Worlds forrygende loot-eventyr.	Actionrollespil	Perfect World	8/10
7	<b>Warhammer 40 000: DoW II - Chaos Rising</b> Stadig et utroligt atmosfærisk strategispil. Last Stand-delen er en fantastisk udgave af Gears' horde mode.	Strategi	THQ	8/10
8	<b>Supreme Commander 2</b> Sprød grafik og intuitivt gameplay. Er du træt af kompleks og søvndyssende strategi er redningen her.	Strategi	Square Enix	9/10
9	<b>Blur</b> Ræs imod andre online eller op til fire spillere på delt skærm. Vi nyder stadig et par omgange i ny og næ.	Racing	Activision	8/10
10	<b>Left 4 Dead 2</b> Bekæmp zombier i Valves rablende førstepersonsskyder. Gale våben, fantastisk online og gode gys.	Action	Valve	9/10
11	<b>Mass Effect 2</b> Mass Effect er på vej til PlayStation 3, er der en bedre grund til at tænde din PC og tage turen igen?	Rollespil	EA	9/10
12	<b>Dragon Age: Awakening</b> En selvstændig udvidelse og endnu en god grund til at vende tilbage til det spændende fantasy-univers.	Rollespil	EA	9/10
13	<b>Medal of Honor</b> Den tænksomme mands Call of Duty. Ikke så meget lir, men en realistisk tur i krigshelvedet. Pew Pew.	Action	EA	8/10
14	<b>Battlefield: Bad Company 2</b> Masser af multiplayer-sjov gør sit for at skubbe Modern Warfare af tronen som skydespillenes konge.	Action	EA	8/10
15	<b>Just Cause 2</b> Skal det være vildt, vildere eller bare tåbeligt? Just Cause 2 har alt til drengrovens sandkasses. Herligt.	Action	Square Enix	8/10

Gamerreactors top 15-liste er ikke et udtryk for officielle salgssteder men et udtryk for, hvad redaktionen spiller lige nu. Minecraft følger og boobler udenfor listen, men vi forventer stadig at bruge masser af timer i kodesimulatoren. Hold øje med Gamerreactor.dk hvis du vil holde dig opdateret på vores yndlinger.

**GRUPPEN THE EXPENDABLES BESTÅR AF EN BUNKE HÅRDE ACTIONMÆND**

## The Expendables

Der loves masser af action på Blu-Ray, men omslaget lyver en anelse...



**EXPENDABLES**

Skuespillere **Bruce Willis, Mickey Rourke, Terry Crews, Jet Li, Sylvester Stallone M.F.L.**

Udgiver **PARAMOUNT**

Instruktør **STALLONE**

Genre **ACTION**

Premiere **30. NOVEMBER**

Tekst **KRISTIAN REDHEAD**

AHM

**BARNEY ROSS** er leder af lejesoldatgruppen The Expendables, et behårdt squad af actionmænd.

Ross modtager et tilbud om et meget velbetalt sidste job, hans gruppe skal styrte en diktator i landet Viena. Efter at have mødt deres kontaktperson, diktatorens datter, er Ross på nippet til at sige nej, indtil en passioneret tale fra hans tatovør gør det klart, at han skal udføre jobbet, for at han kan redde sin krigshærgede sjæl.

Det føles lidt som falsk reklame når plakaten viser en masse navne som Bruce Willis, Mickey Rourke, Terry Crews, Jet Li og mange flere, når de eneste man egentlig følger er Stallone og Jason Statham. Willis er med i ca. to minutter og Schwarzenegger, som har været med i samtlige trailere, er kun med i omkring et enkelt minut.

Forventningerne om, at dette skulle være et brag af en fest med verdens største actionstjerner, indfries slet ikke.

Det er ikke just Shakespeare der her, og det skal det selvfølgelig heller ikke være. Men at have et ekstremt dårligt plot og historie, selvbevidst eller ej, hæver på ingen måde niveauet, det er

stadig bare en middelmådig actionfilm.

Selv til sidst hvor det hele går op i oneliners (der ikke engang er særlig seje), er det ikke særligt imponerende. Eksplosioner i overflod og en kaotisk klipning forvirrer mere end det fornøjer. Det som Expendables har kørende for sig, er samlingen af skuespillere. Stallone er udmærket godt klar over, at karaktererne de spiller er lige-gyldige, det handler bare om at se ham fra Crank- og Transporter-filmene sparke røv sammen med Rambo og ham der fra The One og Hero. Det vil sikkert appellere til fans af komplet tankeløs action, men i sidste ende ville det være rart med en historie man kunne være bekendt.

Der er ingen tvivl om at vi har med dygtige folk at gøre og især Stallones talent er for stort til det her. Hvis du absolut vil se en middelmådig actionfilm fyldt med folk, der burde bruge deres tid på noget bedre, så skal du være velkommen. Du bliver nok bare skuffet. Anbefalingen herfra er at snuppe en af klassikerne fra boksen til højre.

**5/10**



### Action, action og action

Jean Claude Van Damme takkede pænt nej til at være med i Expendables, og efter JCVD-filmen er det tydeligt, at han hellere vil skuespil end action.

Bagkataloget for de medvirkende i Expendables er dog imponerende.

Schwarzenegger er mesteren, med både den klassiske Predator og den forrygende Terminator 2: Judgement Day på programmet. Det er svært at komme udenom Willis' Die Hard-serie. Stallone blev i 1976 nomineret for bedste manuskript og hovedrolle for hans kæmpehit Rocky, men er det action du er efter, bør du naturligvis kigge i retning af First Blood og John Rambo.



## Centurion

Genre ACTION Premiere 21. DEC Tekst TROELS PLEIMERT

QUINTUS DIAS (Michael Fassbender) er en romersk soldat udstationeret i det ugæstfrie England. Han møder den niende legion mens han er på flugt fra picterne, der har overrendt og efterfølgende søndermadret hans garnison. Men hvis der er noget, Quintus har, så er det ild i røven, og straks er han ombord på kamphesten igen på vej for at give picterne nogle bank. Der er ikke meget dybde eller historisk faktualitet at komme efter for filmsnobberne. Men det er tydeligvis heller ikke tiltænkt fra instruktørens side. Han er optaget af krig, blod, vold, tæsk, mere tæsk, sværd, brynjer og flere tæsk. Og det serverer han med en selvsikker cock-tail af flotte, visuelt imponerende billeder, engagerede skuespilpræstationer, en supertanker fyldt med postkas-serødt teaterblod og en større ladvogn afrevne gummi-hoveder.

Hvis du vil se folk i rustninger få prygl uden der er lagt fingre imellem, så er Centurion lige noget for dig.

Hvis du vil have historisk drama, så er det History Channel.

6/10



## The Runaways

Genre DRAMA Premiere UDE NU Tekst KRISTIAN REDHEAD AHM

MUSIKERE er en mærkelig flok. Dem der bliver store, har en bestemt evne til at krænge deres sjæl ud og kondensere den til ord eller noder og på grund af dette har de ofte en interessant historie bag sig. Dette er ikke gået forbi næsen af diverse filmskabere der har muligheden for at fortælle historien om mennesket under musikeren. Efter Ray Charles, Johnny Cash og mange andre er turen nu kommet til 70'ere hard-rock pige bandet The Runaways. Dakota Fanning giver mange nuancer til den ene hovedsperson Cherie Currie og gør hende til en tragisk karakter man kan sympatisere med. Den flotteste præstation leveres af Kristen Stewart, som forhåbentlig kan redde sin karriere når hun er færdig med Twilight-serien. På trods af de flotte præstationer plages The Runaways af en voldsom monotoni. Pigerne turnerer, drikker sig fulde og tager kilovis af stoffer imens de bliver mere og mere uvenner, det er sådan set det. Dog stadig et kig værd for musikinteresserede.

6/10



Efterfølgeren er ikke så slemt som man kunne frygte, og den har endda sine gode øjeblikke. Adrien Brody er i topform som så ofte for.

## Predators

Instruktør RIDLEY SCOTT Genre ACTION Premiere UDE NU Tekst LEE WEST

PREDATOR var hot i slutfirserne, og jeg kan sagtens se hvorfor: usynlige aliens kombineret med action-muskelmanen Arnold var alt, hvad man havde brug for dengang. Faktisk fik man ikke kun én muskelmand, men en hel bunke af dem. Især Jesse "The Body" Ventura, der ikke havde tid til at bløde, brillierede med en ganske øm skuespilspræstation.

Jeg skal gerne indrømme, at set med nutidens øjne er det nogle usikre, steroidefyldte brød, der kæmper om hvem der har den største tissemand. Men det virkede dengang. Og i dag er det stadig en langt bedre film end efterfølgeren Predator 2 eller Aliens vs. Predators.

Derfor var det interessant, da Robert Rodriguez lovede at genoptage historien om de tribale aliens med smag for jagt. Når Adrien Brody, der er kendt fra blandt andet Pianisten og The Jacket, samtidig pryder forsiden, er der lagt op til en efterfølger, der muligvis kan bringe Predator ind i det nye årtusinde nogenlunde helskindet.

Og det lykkes faktisk også ganske godt, tør jeg godt robe.

Vi følger en gruppe mennesker der alle er blevet kidnappet til Predator-jægerens private jagtreservat, og så går den vilde kamp for at overleve. Der er intet specielt nytænkende over dette action-oplæg, og det er heller ikke nødvendigt. Der leveres til gengæld overraskende godt skuespil, og især introduktionen af de forskellige medvirkende er velskrevet og underholdende. Man bliver hurtigt grebet af kampen for overlevelse, og dette varer ved et godt stykke ind i filmen.

Men dette er Predator: tv-serien. Det føles til tider som et afsnit af Lost (hvilket ikke nødvendigvis er en dårlig ting), og hen mod slutningen bliver der hevet klicheer og tegneseriepersonligheder frem af action-skuffen, så man må krumme tæer.

Hvis du keder dig en søndag eftermiddag, vil Predators dog ganske sikkert være en kærdkommen omgang underholdning. Du skal dog ikke forvente dig en ny klassiker i filmsamlingen.

7/10

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



### Seven

Udgiver NEW LINE CINEMA  
Skuespiller BRAD PITT M.F.L.  
Instruktør DAVID FINCHER  
Genre THRILLER  
Premiere UDE NU  
Tekst LEE WEST

I 1995 FIK VI DEN grumme thriller Seven. David Fincher leverede en medrivende historie med Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow og Kevin Spacey i rollerne. Her fik vi historien om Mills og Somers - de to kriminalbetjente, der får til opgave at undersøge en række yderst sadistiske mord baseret på de syv dødssynder. Seven er dog ikke en splatter for splatterens skyld, men en dystert fortælling i en verden hvor det altid regner, altid er gråt og trist, og hvor stemningen er, hvad der holder seeren fast. I år 2000 fik vi platinum-udgaven på DVD, denne var stort set

identisk med den utroligt flotte Criterion-udgave, der tidligere var udkommet på Laserdisc. Blu-Ray-udgivelsen følger godt op med materialet fra disse udgivelser, et knivskarpt billede og mulighed for at se hvad der er sket siden den oprindelige udgave i flere interessante dokumentarer. Letterbox-formatet er udnyttet til at flytte uheldige beskæringer, de sorte dele af billedet er dybsorte, og dette er på alle måder en rigtig god genudgivelse, hvor der er kælet for detaljerne.

8/10



## Avenged Sevenfold

Genre **METAL**  
Premiere UDE NU  
Tekst LEE WEST

Siden Avengeds trommeslager Rev døde, har bandet fået en del opmærksomhed. Ikke fordi de revolutionerer metal/rock-genren, men fordi Dream Theaters fantastiske trommeslager Mike Portnoy er sprunget til for at give nogle hjælpende slag for bandet.

Alligevel er det svært at sige noget rigtigt godt om Avengeds Sevenfolds Nightmare-plade. Der er tidspunkter hvor man føler, at de gerne vil lyde som en blanding af Dream Theater og Psychotic Waltz, men det ender desværre som en utrolig kedelig serie af introer, til nogle kønsløse og ret ligegyldige metalnumre. Bevares Nightmare er et nummer, der er fantastisk live og godt på anlægget, men allerede ved Welcome To The Family begynder man at få en anelse kvalme over den sukkersøde metalfloede, der siver ud af højtalerne, og så nytter det altså ikke noget at svøbe det ind i et blåsort omslag af skeletter og morbidityer. Pladen går ind af det ene øre og ud af det andet. Den er hurtigt glemt uden en fest som baggrundskulisse, og måske er det bedst sådan.

6/10



## Wong Boys

Genre **ELEKTRONISK**  
Premiere UDE NU  
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Danske Wong Boys havde for et par år siden et regulært P3-hit med sangen Git Ur Fuk On. Og det var ganske velfortjent, for nummeret var både fængende, flabet og fyldt med booty-rystende bas. Anden single fra debutskiven gav ikke nær så meget opmærksomhed, men nu giver duoen den en skalle til, med deres seneste langspiller W. Og umiddelbart lyder Wong Boys som sig selv. Stefan Kvamm leverer de elektroniske produktioner, der selvom de er rå og kantede alligevel går direkte i fødderne når de er bedst, mens Frank Ziyanak står for den flabede og til tider skabagtige vokal. Gruppen beskriver selv pladen som et produkt af deres interne konflikter, og det kan mærkes. For selv om musikken for det meste holder, så er Ziyanaks sang så bøvet, og teksterne så ligegyldige, at det i længden bliver anstrengende og lidt for selvledt at høre på.

W ender med at lyde som en plade, som de medvirkende ikke rigtig gad lave, og derfor kan man lige så godt springe den over.

5/10

# Voldsrap

Odense Assholes leverer rap og Greatest Hits efter én plade

## Voldsrap (Greatest Hits)

Genre **RAP**  
Premiere UDE NU  
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Danmarks uden tvivl mest provokerende rapgruppe, Odense Assholes, er klar med deres andet udspil, der har fået den meget rammende titel Voldsrap - Greatest Hits.

Man kan spørge sig selv hvor relevant det er at udgive et opsamlingsalbum, når man kun har én tidligere plade i rygsækken, og halvdelen af numrene på Voldsrap er da også genbrug fra den selvudgivne debut Ikk' For Sjov fra sidste år.

Men det gør ikke noget, for det var et stærkt udspil, og det betyder at vi atter bliver præsenteret for evige klassikere og kommende evergreens som Kælling Du Ka' Ikk' Kore Bil, Kampdruk, Grimme Piger (Finder Sig i Lidt Mere), og selvfølgelig landeplagen

Bøsser Bløder Lyserødt.

Resten af pladen består af lige dele nye og gamle numre, herunder antyklimateksten Brug Mere CO2, VM-nummeret Sjålåå, og de nye skæringer Prettyboy, Lorteland og åbneren Tættre På Helvede, der på en og samme tid er en pastiche over 50 Cent og en tell-off til flødedrengene Burhan G og Nik & Jay.

Som altid er gruppen ude med riven efter stort set alle, og der bliver givet svinere til alt fra negere, mongolbørn, sven-skere og især kvinder. Det er politisk ukorrekt som bare fanden og vil kunne forarge enhver - hvilket også er grunden til at det er så underholdende.

For al den afsindige afstumpethed er selvfølgelig leveret med et glimt i øjet, og bag deres voldsforherligende og kvindedefjendske tekstunivers ligger en skarp satire over alle

de fordomme, man måtte have om hip-hop.

Og de fynske røvhuller er ikke bare skarpe i deres satire. Både produktion og rap er helt i top, og der langt mere opfindsomhed i deres rim og tekster end man finder hos de fleste "seriøse" rappere herhjemme. Odense Assholes er ikke bare værd at lytte til fordi det er sjovt, men fordi det faktisk er fed hip-hop.

Gruppen har klogeligt valgt at stoppe mens legen er god, og nedlægger sig selv efter en afslutningskoncert i hjembyen sidst i november måned. Men selvom OA-toget ikke kører meget længere, er de bestemt ikke for sent at hoppe med på vognen. Hvis man er sart, sip-pet eller har en humor der gør, at man ikke kan se det sjove i en sang som Kællinger, Våben og Stoffer, bør man dog holde sig væk.

7/10



## Jamiroquai

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

Så er den karismatiske forsanger Jay Kay og resten af bandet tilbage med deres syvende album, som også er bandets første i fem år, Rock Dust Light Star. Hele pladen er indspillet live, og Jay Kay beskriver den selv som en "rigtig band-plade". Jamiroquais lyd har altid været pop med funkede elementer, og det har ikke ændret sig synderligt på Rock Dust Light Star. Bandet lyder dog mindre elektronisk end før. Jay Kays karakteristiske vokal er stadig omdrejningspunktet på Jamiroquais seneste plade.

Desværre har Jamiroquai det samme problem som mange andre bands, der stædigt holder fast i deres lyd; på et tidspunkt har man slidt lyden op. Bandets beslutning om at skru ned for den elektroniske del har tydeligt gavnet lyden, og der er masser af glæde og energi at finde på pladen. Det virker bare lidt, som om Jay Kay og drengene har brug for at prøve noget helt nyt, i stedet for at blive ved med at forbedre deres formel. For fans af bandet og pop-funk i det hele taget er den også et lyt værd. Der er bare ikke helt nok nyt at spore. 6/10



## Ice Cube

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

Nu er Ice Cube tilbage med sit niende album, I am the West. Og det er jo noget af en statement, må man sige.

Det er en istering i absolut topform, vi møder på I am the West. Det er westcoast-rap af en meget høj kaliber, der rammer en i ansigtet, fra det første egentlige nummer Soul On Ice, vælter ud af højtalerne, og til det sidste, Fat Cat, dør ud. Alle numre på pladen er bundsolide rapnumre, og hele herligheden er en stor hyldelse til vestkysten og især LA med titler som Life In California, førstesinglen I Rep That West og Nothing Like LA. Pladen er i det hele taget utrolig helstøbt, et af de meget få tilfælde, hvor tekst, produktion og flow går op i en højere enhed.

Herfra skal lyde en kraftig anbefaling til at ræse ned til din lokale pladepusher og anskaffe dig en kopi af I am the West.

I en genre, der efterhånden er fyldt til bristepunktet med R'n'B-elementer, 80'er-samples og autotune, er det fantastisk at høre, at der stadig findes rappere, der rent faktisk rapper. 9/10

# Game reactor

# PLAY<sup>®</sup>

# COME PLAY!

Læs det nye e-magasin med  
spændende anmeldelser af  
spil og film til hele familien...



THIS SEAL IS  
YOUR ASSURANCE

**Gamereact**

HAS EVALUATED AND  
APPROVED THE  
QUALITY OF THIS  
PRODUCT

mere på [www.grplay.dk](http://www.grplay.dk)

# BONUS

Rygter, omkamp, lister, downloads  
Husk du finder meget mere på: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



## OMKAMP Borderlands

Platform PS3 / PC / Xbox 360 Premiere 2009

Borderlands-oplevelsen leverede action som en god førstepersons-skyder. Her var alt det som en FPS-purist ville forvente, men med lidt ekstra krydderi. Når du skød, væltede det frem med velkendte tal og statistikker, chance-on-hit og crits. En rollespiller ville føle sig hjemme, især når det første episke våben blev lootet. Grønne, blå og lilla farvekoder på lootet gjorde illusionen komplet.

Borderlands brillierede med en medrivende og fantastisk multiplayer-del, der til-

lod op til fire spillere at tage på eventyr sammen. Og udover dette åbenlyse plus til oplevelsen, understregede det også det dygtige karakterdesign. Spillet var for nogle spillere en anelse kort. Dette blev der hurtigt rådet bod på med en række meget forskellige udvidelser til downloads.

Zombie Island of Dr. Ned vendte oplevelsen på hovedet med en ø befolket af uode. Mad Moxxi's Underdome Riot leverede anderledes gladiator-kampe med fokus på multiplayer, Secret Armory of

Lee genspiller Borderlands i den nye Game of The Year-udgave...

General Knoxx bød på et nyt område til spillere med en god portion erfaring i bagagen. Humoren løb løbsk med Claptrap's New Robot Revolution, og her fik man historien om spillets robotmedhjælper. Nu er alle samlet i en GOTY-udgave, der er identisk med solospillet, men indeholder en downloadkode til alle fire udvidelser.

Spillet gør sig stadig fortrinligt, og savner du et stilistisk og lækkert rollespil, så kan du roligt investere i genudgivelsen. Det er stadig forbløffende godt.

## Download

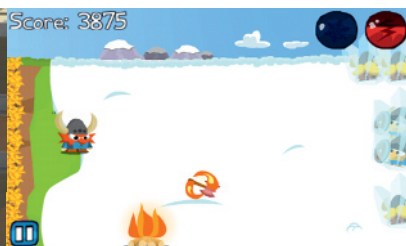
Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



### Super Meat Boy

PC / Wiiware / Xbox 360 / ca. 100 kroner

Det ser ikke ud af meget som udgangspunkt. En plad hovedperson og nogle enkle platformselementer. Men efter en tur med Super Meat Boy er vi sikre på at vi har oplevet et af årets bedste platformsspil. Selvom størstedelen af det går med at dø. Dø og bande. Savklinger, sømmåtter og monstre skal undgås over 110 baner. Et enkelt fejltrin kan hurtigt gøre vores helt til kebab, og man må starte forfra. Det er frustrerende, men på den der særlige måde, der beder om et spil mere. Vi hader og elsker det. **9/10**



### Axe In Face

iPhone / iPod Touch / 6 kroner

Axe in Face er den yderst selvironiske titel på et spil om en øksekastende viking, der vil forhindre invaderende masser i at træde på hans blomsterbed.

Dette gøres ved at kaste øksen mod fjenderne inden de når hen til de sarte blomster. Og det er det. Det er simpelt og tåbeligt, men det er styringen, der gør dette sjovt. Du tegner nemlig øksens rute henover skærmen med din finger, og prøver naturligvis at time dette, så der ruller hoveder. Spillet er kort, men til seks kroner får det en anbefaling herfra. **7/10**



### RDR: Undead Nightmare

Xbox 360 / PS3 / ca. 70 kroner

Red Dead Redemption-udvidelsen bør downloades, den er faktisk så indholdsrig at Rockstar har valgt at udgive det som et separat spil. Alene solospillet er længere end en stak videofilm. Det fylder Marstons verden med zombier, og er en helt anden oplevelse end RDR.

Det er hurtige og uhyggelige dræbere som vi kender det fra Dawn of the Dead og 28 Days Later. Spillet er frem for alt tænkt som underholdning for solospilleren, men inkluderer fantastiske multiplayer-spilteyper. Køb det! **9/10**

Snak fra spilindustrien

## Spilsnak

### Bioshock 2 DLC til PC

2K Games har efter ønske fra mange triste fans, nu ændret mening hvad angår download-udvidelserne til PC-versionen af Bioshock 2. Det betyder at Minerva's Den og Protector Trials nu også kommer til PC.

### Van Helsing igen

Vampyrjægeren over dem alle Van Helsing (hvis man skal tro Bram Stoker's Dracula hedder han altså ikke Belmont til efternavn), blev tilbage i 2004 til en actionspilhelmt i svagt øjeblik, som alle efterfølgende forsøgte at glemme hurtigt.

Men legenden bliver spilhelmt igen, hvis vi skal tro de seneste rygter. Universal Studios der lige nu også er i gang med et online Michael Jackson-spil, arbejder angiveligt også på et online Van Helsing-spil.

### Diablo 3 til konsol?

En konsoludgave af Diablo 3 er ønsket af mange, og Senior designer Jason Bender luftede tanken igen på Blizzcon. "Lige nu er vi selvfølgelig optaget af PC-versionen, men det er et emne der tit bliver bragt op. Det er en slags vedvarende spørgsmål. Og jeg er sikker på at vi alle ville elske at spille det på konsol, men lige nu fokuserer vi på det vi allerede har på tallerkenen. Hvem ved hvad fremtiden bringer?"

### Undead Nightmare

Vi er vilde med downloadpakken, men vil du have den fysiske skive, må du vente til d. 26. november.



### Champions Online gratis

Så kom turen med de "gratis" betalingsmodeller også til Champions Online. Atari og Cryptic Games lover nu, at spillet bliver gratis at downloade og spille fra 1. kvartal af 2011. Naturligvis med låst indhold der kan købes senere.

### Ubisoft er glade

Assassin's Creed: Brotherhood er blevet forudbestilt flere gange end noget andet spil, de nogensinde har udgivet, og står til at blive det bedst sælgende i serien. Du kan læse anmeldelsen i andetsteds i dette nummer, og glæde dig, hvis du er en af dem der har forudbestilt.



AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE  
**NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®**  
 WWW.STEELSERIES.COM



COMPATIBLE WITH  
**XBOX 360®**  
 XBOX LIVE® COMMUNICATION



steelseries  
**SPECTRUM 2.0**  
 GAMING HEADSET

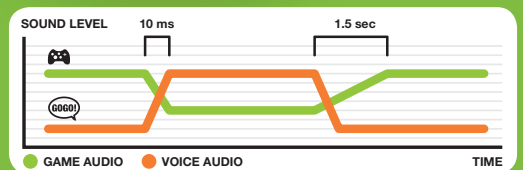


steelseries  
**SPECTRUM 2.0**  
 GAMING HEADSET



**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





## DET ENESTE SPORTSUDSTYR DU SKAL BRUGE ER DIG SELV.

Med **Kinect Sports** behøver du ikke erfaring, træning eller udstyr for at være med. Du har ikke engang brug for en controller. Alt hvad du behøver er at vælge en sportsgren – fodbold, volleyball, atletik, bowling, bordtennis eller boksning. Hvem vinder? I butikkerne nu!



**KINECT**  
til  XBOX 360



**12**  
www.pegi.info