

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

GRATIS  
MAGASIN  
Marts 2011  
Nummer 116

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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

**CRYSIS2**  
STOR ANMELDELSE

## RAGE

PÅ BESØG HOS  
ID SOFTWARE

Rift  
Bulletstorm  
Homefront  
Dragon Age II  
The Darkness 2

VI TESTER



X står for Xperia.  
Læs hvorfor Sony  
stadig kan vinde  
mobilkampen

BATTLE  
FIELD 3

DICE SKIFTER STIL

THE LAST PIECE OF THE PUZZLE ...IS YOU!

UNRATED

# SAW

THE FINAL CHAPTER

HELT FRA BEGYNDELSEN  
HAR DU SET ANDRE LIDE.  
NU ER DET DIN TUR  
... FOR SIDSTE BRIK I SPILLET ER DIG!

Set af over  
**64.000**  
i biografen

facebook



Blu-ray  
**3D**™

\* Works only on Blu-ray 3D™  
compatible equipment



Lee West, **Chefredaktør**



## Efterfølgerne og de andre

Årets starter heftigt op, det er nærmest kun efterfølgere og efterfølgere til de efterfølgere. Men gør det egentligt noget?

Efterfølgere. Det er næsten blevet et skældsord. Et tegn på manglende fantasi. En satsning på det sikre. Det ufarlige. Men faktisk er det også en reaktion på succes og i mange tilfælde båret af en lyst til at forfine eksisterende produkter.

Ovenstående billede viser mig med Microsofts nye Xbox 360-controller. Her er det digitale styrekryds forbedret til glæde for mange retrofans. Selv Danish Game Awards var en efterfølger.

De mest iøjendene efterfølgere for de fleste Gamereactor-læsere er dog nok de mange spil. Et blik på spisesedlen af dette Gamereactor-magasin afører ganske sikkert en tanke: hvor er der mange efterfølgere. Og det er faktisk fint med mig, især når man kigger på kvaliteten af dem. For omdrejningspunktet virker netop til at være forbedring, og ikke bare et forsøg på at lave hurtige penge.

Crysis 2 gør mange af de ting rigtigt som franchisen er kendt for, Call of Juarez 3 tager en interessant drejning, Battlefield 3 lover store sager og Portal 2 bliver et herligt gensyn. Faktisk er der et andet gensyn i dette nummer, som ikke har et nummer på sig (selvom vi er mange der ønsker det): Beyond Good & Evil HD. Det er herligt, charmerende og et fantastisk eventyr. Det blev rost til skyerne da det udkom for otte år siden. Jeg elskede det, kritikerne elskede det, men salget udeblev. Nu koster det nærmest ingenting på Xbox Live, så køb det. Jade og Pey'J og chefredaktør-Lee vil elske dig for det... og hvem ved, det vil du måske også?

# INDHOLD

## Gamereactor nummer 116

Vi er helt øre efter denne måned. Se herunder hvorfor. Der er masser af guf på menuen...



### Xperia

Sony Ericsson er parate til at tage kampen op med Apple om at levere en mobil, der også byder på fed underholdning med spil.



### Crysis 2

Det er flot, det er New York i kaos og det er et eksempel på, at for meget af det gode nogle gange er helt i orden.



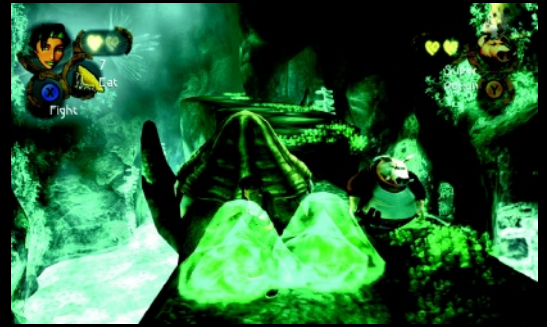
### Dragon Age II

Redaktionens Dragon Age-hovede møder drager, dæmoner og den længe ventede efterfølger til det populære rollespil...



### Homefront

Det er dystert og realistisk krigsforsel. Det er grumt, og det er en af de få udgivelser i dette nummer uden et tal påklisteret.



### Beyond Good & Evil

Vi elsker denne titel, og nu er den endelig tilbage i smuk HD lige til at hente. Kan du så få netforbindelsen til at gløde!

#### Efterfølgerne...

Dungeon Siege III  
Prototype 2  
Darkness 2  
Portal 2  
Call of Juarez 3  
Crysis 2  
Battlefield 3  
... og mange flere

#### ...og alt det andet

The Social Network  
Ninja Cheerleaders  
R.E.M.  
Family Guy Trilogy  
Cell 211  
LOC  
Rift  
... og meget mere



### De Blob 2

Raske farver mod det grå og kedelige.



### Fight Night Champion

EA deler øretæver ud i boksringen.

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

#### Ass. redaktører

Rasmus Lund-Hansen

(rasmus.hansen@gamereactor.dk)

Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)

**Ansvarshavende** Claus Reichel

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Annøncer** Morten Reichel

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

#### Skribenter

Nikolaj Kürstein Jepsen

Kristian Redhead Ahm

Michael Kamp Jensen

Carsten Odgaard

Lasse Borg

Troels Pleimert

Bo Nørgaard

Sebastian Reinhold Sørensen



Emil Ryttergaard

**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** Stibo Graphic A/S

**Distribution** Post Danmark

**Gamereactor EU**

Gillen McAllister, 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 spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews, alle de seneste previews samt masser af trailere på GRTV.

**Gamereactor udgives af  
Gamez Publishing**

#### Testet version:

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

#### Anbefalet aldersgrænse:

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

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

# GRTV MARCH 2011



Vi er meget mere end kun [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

## GRPLAY.DK

### Den familievenlige udgave

Thomas guider dig dagligt igennem junglen af spil, på et sprog hvor hele familien kan være med. Læs de mange anmeldelser på Grplay.dk

## PÅ MOBILEN

### En App til din iPhone

Vil du læse en mere mobiludgave af gamereactor, bør du hente vores iPhone-App der er gratis. Her kan du også se GRTV i et mere lommevenligt format, eller deltage i Gamereactor.dks live-feed.

## PÅ DIN IPAD

### Læs magasinet på din iPad

Suser du forbi i Apples App Store, kan du finde vores engelske Gamereactor.eu som iPad-magasin med masser af video, tekst og billeder fra tidens fedeste spil.

## PÅ DIN NETBOOK

### [m.gamereactor.dk](http://m.gamereactor.dk)

Hvis du vil holde dig opdateret på farten, men har mindre processorkraft ved hånden, kan du se GRTV eller læse og deltage i Gamereactors mange debatter på [m.gamereactor.dk](http://m.gamereactor.dk)

## PÅ PDF

### Hent de ældre numre

Gik du glip af et nummer af GR, kan du hente dem i PDF-form på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)

## DUKE NUKEM FOREVER

### Turen, spillet og mandehørmøn

Billederne herover er fra Gamereactors besøg i Las Vegas, hvor vi prøvespillede Duke Nukem Forever. Du kan læse mindre uddrag af artiklerne her i bladet, men for hele historien må du forbi [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)

## VIDEO PÅ DANSK

### Se familieprogrammet på GR

Hvis du kigger forbi [Grplay.dk](http://Grplay.dk) eller [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) kan du nyde Spilhulen. Det er et dansk program for hele familien, hvor alle de nyeste familiefilm- og spil præsenteres.

## L.A. NOIRE

### Kæmpe artikel

Vi besøgte Rockstar og prøvespillede det lækre detektivspil. Læs det hele på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk).

## MUBI

### Alt om filmtjenesten

Vores film-anmelder Kristian blogger ugentligt om de skæve film.

## MUSIK

### Læs masser af anmeldelser

Bo er vores faste musikanmelder, og du kan læse hans mening om tidens nyeste musik i de mange anmeldelser på... ja, du gættede det: [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)

Kommende GRTV-programmer som du bør se

## NINTENDO 3DS

### Vi leger med maskinen

Nintendos nye håndholdte lander senere på måneden, og gutterne fra GRTV kigger selvfølgelig nærmere på den frække lille maskine. Hør deres indtryk og se hvordan spillene ser ud.

## VIDEOANMELDELSER

### Vi kigger på alle de store titler

Selvom et billede er mere værd en tusind ord, så er det intet sammenlignet med en video. Derfor laver vi på GRTV video-anmeldelser af alle de store titler. Kig forbi siden og se spillene i bevægelse – ofte kan du også høre en anden anmelders syn på spillet.

## GDC

### GRTV tog til San Francisco

I starten af marts måned var der GDC-messe i San Francisco, og vi sendte selvfølgelig et kamerahold derover. Se interviews med udviklere, videoblogs og hør alt om de spil, der blev vist frem på messen.

## PÅ BESØG HOS NCSOFT

### Se mere fra Guild Wars 2

Vi har også været på besøg hos den store MMO-udgiver NCsoft, for at høre mere om både Guild Wars 2 og deres mange andre projekter. Du kan selvfølgelig se masser af video fra turen.

## MICROSOFTS SHOW

### Xbox-planerne for foråret

Lige inden GDC afholdte Microsoft deres Spring Showcase-event, hvor de viste nogle af de store titler, der er på vej til Xbox. Hør blandt andet om Gears of War 3, udviklerinterviews og meget andet.

## GAMEPLAY-VIDEO

### Bulletstorm og flere

Hvis du ikke ved om Bulletstorm eller Beyond Good & Evil HD er noget for dig, så kig forbi GRTV. Her kan du finde de første ti minutters gameplay fra hvert spil, helt uden afbrydelser.

## 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](http://Gamereactor.dk/ps3)

## GRTV NEWS

### De vigtigste nyheder

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

## OG MEGET MEGET MERE

...se det på [Gamereactor.dk/grtv](http://Gamereactor.dk/grtv)

THERE WERE NINE OF US.  
THREE ARE DEAD...

# I AM NUMBER FOUR

FROM PRODUCENTEN AF TRANSFORMERS 1 & 2 - MICHAEL BAY

DREAMWORKS PICTURES AND RELIANCE BIG ENTERTAINMENT PRESENT A BAY FILMS PRODUCTION A D.J. CARUSO FILM  
"I AM NUMBER FOUR" ALEX PETTYFER TIMOTHY OLYPHANT TERESA PALMER DIANNA AGRON CALLAN MCAULIFFE KEVIN DURAND  
CASTING BY DEBORAH AQUILA, C.S.A. AND TRICIA WOOD, C.S.A. MUSIC BY TREVOR RABIN VISUAL EFFECTS & ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC COSTUME DESIGNER MARIE-SYLVIE DEVEAU  
EDITED BY JIM PAGE VINCE FILIPPONE PRODUCTION DESIGNER TOM SOUTHWELL DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GUILLERMO NAVARRO, ASC EXECUTIVE PRODUCERS DAVID VALDES CHRIS BENDER AND J.C. SPINK  
PRODUCED BY MICHAEL BAY BASED ON THE NOVEL BY PITTACUS LORE SCREENPLAY BY ALFRED GOUGH & MILES MILLAR AND MARTI NOXON DIRECTED BY D.J. CARUSO

Touchstone  
Pictures  
Distributed by WALT DISNEY STUDIOS MODERN PICTURES



DOLBY  
DIGITAL

DATASAT  
DIGITAL CINEMA

SDDS  
DIGITAL SURROUND SYSTEM

FINDNUMBERFOUR.COM

DREAMWORKS  
PICTURES  
©2011 DREAMWORKS DISTRIBUTION CO., LLC

I BIOGRAFEN 17. MARTS



Tempo

FOKUS

# Battlefield 3

Dice viser næste del af spilserien

De svenske krigsherrer DICE finpudser lige nu den rigtige efterfølger til Battlefield 2 og lover at del tre vil knuse alt. Skuepladsen er mellemøsten, og vi kan forvente både kaotisk onlinekrig og stram singleplayer. Vi besøgte udvikleren i Stockholm til et intimt kig på Battlefield 3

Battlefield har altid været synonym med multiplayer. Intensive, storslåede og vanedannede onlinekampe, hvor alle mulige enheder kæmper efter et sten-saks-papir-koncept. Så da jeg får lov at prøve en lang sekvens fra enspillerdelen i Battlefield 3, bliver jeg i begyndelsen en smule paf. DICE forklarer dog at Battlefield 3 skal have så stor "vægt" at det kan slås med de største drenge i genren, og dette indebærer både single- og multiplayer.







## TOPLISTEN

### De nærmeste konkurrenter? Vores bud er her

#### Deus Ex: Human Revolution

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 2011



Adam Jensen, gennemsnitlig sikkerhedsvagt hos firmaet Sarif Industries, kommer ud for en ulykke i spillets indledende kapitel. Han bliver så hårdt såret at en svedende doktorstab må udstyre ham med en hel masse velpolerede kropsdele

lånt fra selveste Robocop (ikke helt, men næsten). Adam springer ud af sygehussengen og håber på at vende tilbage til hverdagen, da han snubler over en gigantisk sammensværgelse. Helt som folk i serien plejer at gøre, sætter Adam sig for at komme til bunds i hvad der egentlig foregår. Raiden-lignende akrobatik, design med træk på cyberpunk og renaissance og smarte fjender er på programmet.

#### Homefront

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 18 Marts

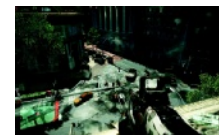


Kim Jong Il, Nordkoreansk diktator og stor tilhænger af at spille golf, har invaderet USA. Året er 2027, og stedet Montrose, Colorado. Koreanerne har lamslået og sønderbombet USA, og taget store dele af befolkningen til fange. Det er

en nation, der ligger på bare knæ og tigger/beder om nåde, som vi stifter bekendtskab med i de første timer af Homefront. I rollen som værdifuld helikopterpilot med sylespidse sniper-skills slutter man sig til oprørsstyrkerne, der planlægger at slå tilbage mod fjenden. Multiplayerdelen er udviklet af folkene bag Unreal Tournament, og kan bestemt komme til at konkurrere med Battlefield 3.

#### Crysis 2

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 24 Marts



Sydhavsparadiset er væk. De flyvende rumgutter med robothaler er væk. Hovedpersonen Nomad er væk. De koreanske fjendestyrker er væk. Det er med andre ord ikke meget som Crytek har valgt at beholde i udformningen af den stort

anlagte og længe ventede efterfølger til Crysis. Eftersom spillets producent Cevat Yerli vil nå ud til en bredere målgruppe og frem for alt mængder af nye fans, valgte Crytek at starte fra bunden med et helt nyt eventyr. Resultatet er et eksplosivt, historiedrevet actionspil, der foregår i midten af et sønderbombet New York. Multiplayer-delen er en blanding mellem Call of Duty og Halo.





Der er store krav derude, men det er blandt andet derfor vi, til trods for at vi er midt i en hardwarecyklus, vælger at investere penge og lave en ny spilmotor. Vi vil klemme alt hvad vi kan ud af tidens platforme, og skabe noget der lyder og ser bedre ud end hvad man tidligere har set", fortæller Karl Magnus Troedsson, general manager hos DICE.

I en nær fremtid er der (stadig) uroligt i Iran og Irak, og efter tumult fra skurkesammenslutningen PLR, er det dit holds opgave at undersøge urolighederne.

Efter en gåtur gennem markedspladser, vandrer og slagterier bryder helvede løs, da vi bliver angrebet på en parkeringsplads. Da en holdkammerat falder såret mod jorden, trækkes han i sikkerhed af hovedpersonen.

Våbenlarmen er øredøvende høj, og vi får en smagsprøve på DICEs uovertrufne lydhold. Studiets ambitiøse feltoptagelser af virkelige våben og kampfly har virkelig båret frugt.

Under hjelmen på Battlefield 3 ligger den nyudviklede Frostbite 2.0-motor og putter, og sørger for mange detaljer som gør spillet rigtig lækkert. Lyssætningen og skyggerne føles meget realistiske, og man benytter også motoren til at byde på større portioner af den ødelæggelse, vi har set i Bad Company-serien. Demoen afsluttes med en stor bygning, der styrter sammen over en helikopter, hvorpå hovedpersonen dækker sit ansigt med armen.

"Andre serier får konstante reboots og nye udviklere, mens Battlefield har været DICE hele vejen. Det vil kunne mærkes, og kunne man lide tidligere Battlefield-spil, vil man elske Battlefield 3. Jeg kan roligt love, at det bliver det bedste, flotteste og bedstlydende Battlefield-produkt. Det er en garanti, ellers må jeg finde et andet job", fortæller Troedsson.

En sådan garanti lyder unægtelig lovende.

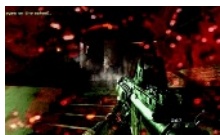
**/Jonas Elfving**

**Battlefield 3 udkommer i 2011 til PC, PS3 og Xbox 360**



### Call of Duty: Modern Warfare 3

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / Oktober

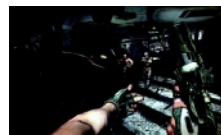


Infinity Ward er blot et mindre, i hvert fald hvad angår spidskompetencen bag storstedelen af arbejdet med supersucceserne Modern Warfare og Modern Warfare 2. Men det spiller ingen rolle, Activisions bedstsælgende

spilserie gennem tiderne kan selvfølgelig ikke gå i graven på grund af et år med bagatel-agtige stævninger, retssager, fyringer og udeblevne bonuser. I stedet sadles der om hjemme hos Bobby Kotick med nyt personale, og omkring jul er det tanken at vi kan kaste os over et tredje Modern Warfare-spil. Flygter siger at Sledgehammer Games udvikler kampagnen mens Raven laver multiplayer-delen.

### Rage

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / September



Med Rage kommer Id Software garanteret til at levere en jordrysende oplevelse til enkeltspillerne. Men hvad så med multiplayer? Udvikleren har desværre ikke sagt et ord om flerspillerdelen endnu, og alt hvad vi har er forhåbninger og

spekulationer. Frem for alt regner vi med at pløje rundt i de støvede buggies i hæsbæsende online-lob, og vi vil heller ikke vrænge på næsen af at få lov at skyde mutanter med en ven i en co-op-del. Gamle klassiske døds-kampa a la Quake ville også være på toppen i så fantastisk flot en verden som Ids post-apokalyptiske ørken. Du kan æse mere om Rage i vores store artikel længere inde i bladet.

### Brink

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 24 april



Brink er præcis som Battlefield 3 et spil, der kommer til sin fulde ret i multiplayer. Gamereactor prøvede for nyligt Splash Damages spil i en ottemandskamp i London, og kan vidne om en lige så særpræget som dyb flerspillerdel. Du slutter dig til en

af de kæmpede grupperinger Security og Resistance, og render rundt som en af fire klasser – soldier, infiltrator, medic eller engineer. På slagmarken er der flere forskellige simultane opgaver at vælge mellem, og de kan vende kampen til dit holds fordel på forskellig vis. Kampene er utroligt sjove, våbenmængden er enorm, og det hele er indrammet af et unikt design, der får Brink til at stikke ud.

# XPERIA PLAY

Sony Ericsson leverer det velkendte PlayStation-brand i ny form. Nu blandes smartphone med PSP i den nye mobile spiller Xperia Play



## 📺 Lækker skærm

Skærmen slår ikke den superskarpe iPhone 4-skærm, men det er tæt på. At telefonen udover touchskærm og så har mere traditionelle kontrollere, åbner op for helt nye spiloplevelser.

## 🎮 Veludstyret

5.1 MP kamera, auto-fokus, blitz, videolys (og naturligvis videooptagelse), og så er der forbindelse til stort set alle de sociale tjenester med apps fra Android-markedet. Telefonen benytter Google Android 2.3 (Gingerbread) og kører med en 1GHz Scorpion ARMv7 processor.

## 🎮 Spiludbuddet

Spil til Xperia Play købes via Playstation Network og Android Market. EA, Gameloft, Namco Bandai og Popcap er blandt udviklerne. Seks spil er allerede installeret på telefonen ved levering: Star Battalion, Asphalt 5: Adrenaline, Bruce Lee: Dragon Warrior, The Sims 3, FIFA 2010 og Tetris.

## 🎮 Spilenes pris

Både Gameloft og Sony Ericsson har tidligere udtalt, at de forventer en spilpris, der er lidt højere end typiske Android-priser (30-40 kroner).

## 🎮 Slå den ud

Som PSPgo kan telefonen slås ud, og har dermed en indbygget PlayStation-lignende controller, men når telefonen er slået sammen fungerer den som en almindelig Xperia mobil.

## 🎮 Masser af kontrol

Du har en touchskærm, et digital pad, knapper og to mindre trykfølsomme kontrollere. Så telefonen minder på mange måder om en traditionel controller med en touchskærm som bonus.

## 🎮 Flere spil

Assassin's Creed, UNO, Let's Golf! 2, Spider-Man: Total Mayhem, Modern Combat: Black Pegasus, Real Football 2011, Brothers in Arms 2, Splinter Cell: Conviction udkommer den 29. marts, og Halo-klonen N.O.V.A. følger kort efter.

## Specifikationer

Xperia Play vil tage kampen op med det hastigt voksende mobilmarked. Nu skal der for alvor spilles på telefonen. Masser af udviklere står parate med spil. Teknikken er fin, og du kan se de nøjagtige specifikationer her.

**Størrelse** 119 x 62 x 16 mm **Vægt** 175 gram **Skærm** v4 Sony Bravia multitouch, 480 x 854 px **Processor** 1GHz Scorpion ARMv7 processor **Kamera** 5,1 Mp **Hukommelse** 512 MB internt. Op til 32 GB micro-SD **Batteri** 6-8 timer, standby op til 425 timer



The SIMS™

# MEDIEVAL



EAGAMESDK

12™  
www.pegi.info



UDE 24.03.11

JOB DET HOS



STORE™





# Call of Juarez The Cartel

Gamereactors Gillen besøgte folkene bag den yderst anderledes efterfølger.

Når der ikke er nogen chance for succes, der hvor du er, så ryk fremad. Det er en filosofi man kan leve sit liv efter, og en som Techland har benyttet i deres western-serie Call of Juarez, der har taget springet mellem "dengang" og "nu", og bringer de definerende karakteristika fra det vilde vesten ind i det moderne Los Angeles. For selvom serien har klaret sig rimeligt med sine to forrige udspil, ville det være en dårlig ide at prøve heldet en tredje gang i en æra, der i al overskuelig fremtid vil være associeret med en ny sheriff, en hvis skilt bærer initialerne

## Det er en moderne western der bydes på

R.D.R. Nok er diligencer erstattet med biler, og natklubber erstatter sikkert salooner, men meget lidt af seriens DNA har forandret sig med springet i tid. Vi følger stadig en gunslinger kaldet McCall, der prædiker lige så meget som han skyder. Der er stadig en struktur med flere fortællinger i spillets historie. Men hvor der før var en præst på hævnens vej, står der nu en garvet politiopdager, og hvor vi før havde en dobbelt fortælling, der delte missionerne mellem to figurer, har vi nu en fuldbyrdet trekant, da McCall slår sig sammen med en FBI-agent og en DEA-operator til et kugleregnende kooperativt eventyr på tværs af USA og ind i Mexico.

Spillet opdaterer de typiske western-kulisser til den moderne verden, og du kan læse nogle af højdepunkterne ovre til højre. Både formen og kuløren på den moderne western ser dog helt rigtig ud.



### Udsigt til drab Tre gange så dødbringende

McCall får selskab af FBI's Kim Evans (øverste billede) og DEA's Eddie Guerra (modsatte side), men forvent ikke at de hænger fast på skulderen af ham gennem spillets 16 missioner. I den sidste sekvens vi så, ventede McCall på et møde i en ørkendal, mens Kim og Eddie begav sig rundt i bakkerne for at ordne potentielle snigskytter, inden de ræsedede afsted langs en grusvej i en forlænget biljagt for til sidst at møde McCall.



### Panserbasser på hjul Kør vredt og skyd lige

Biljagter vil lade en af spillerne indtage føresædet, mens de andre sørger for ildkraft fra passagersæderne. Udvikleren Techland fortæller at det er figurene, der har dikteret behovet for co-op. "Beslutningen om co-op for tre spillere var drevet af historien, ikke omvendt", siger producer Samuel Jacques. Samarbejde er essentielt for at overleve ildkampe, det samme gælder koordinering af dækild.



### Good cop, bad cop? Få den fulde historie

At de tre hovedpersoner arbejder side om side betyder ikke at du får den fulde historie ved at spille én figur. Da holdet nærmer sig en informants lejlighed, får Eddie et telefonopkald – og kun spilleren, der styrer ham, vil kunne høre samtalen. Eftersom der er en højtplaceret muldvarp i politistyrken giver små private sidestikkere som denne ekstra spænding (og genspilningsværdi).



### Påkald McCalls vrede Politiarbejde med personlighed

McCall er tro mod sine forfædre, i det han også citerer passager fra biblen så snart han begynder at skyde. Med sit eget unikke og bandeordsfyldte twist, udviser den støvede trenchcoat og cowboyhat masser af westerstemning. Da han taler med en informant, for eksempel, spørger han drengen om han "har bønner i ørene". Det er en fin lille detalje for fans af serien, og vi er ikke i tvivl om, at der er mange flere i vente.



**Kendetegn** En moderne udgave af Crockett: ulasteligt klædt med lige tilpas meget blingbling **Kendt fra** Call of Juarez 3

# Eddie Guerra

Behøver en western nødvendigvis at foregå i det vilde vesten? Ikke hvis du spørger Eddie!

**Sig hej til Eddie Guerra**, en af Call of Juarez-seriens nye hovedpersoner. Han er hårdfor, rå i kanten og ikke bange for at komme på kant med loven – på trods af at skiltet, der hænger i en guldkæde om hans hals, viser at han er agent hos DEA – det amerikanske narkopoliti.

Det seneste kapitel i Call of Juarez-serien, der bærer undertitlen The Cartel, tager de bedste elementer fra western-genren og placerer dem i nutidens Los Angeles og Mexico.

Eddie er 37 år, født og opvokset i den østlige del af Los Angeles, og har gjort tjeneste i det amerikanske militær inden sin karriere som

narkobetjent. DEA er normalt en myndighed fyldt med stivstikkere, men Eddie er langt fra et kedeligt føderalt jakkesæt. I stedet jagter han skurke iført designersolbriller og nålestribet skjorte, og western-ånden lever i bedste velgående med patronbælte om livet og en blank kaliber .45 på begge hofter.

Selvom hans metoder måske er ufine, så er der ingen tvivl om hans resultater. Eddie har beslaglagt flere stoffer og anholdt flere skurke end nogen anden i hans afdeling. Han kender både de lokale bander og kartellerne i Mexico ud og ind, og er nærmest født til jobbet. Men et væsentligt gambling-problem gør, at han både er dybt forgældet og konstant er i problemer.

Han er hverken Clint Eastwood eller John Wayne, og skyggen på hatten er måske ikke helt så bred som på en rigtig Stetson, men ingen tvivl om at han er den rette til at føre os gennem Los Angeles' og Juarez' narko-underverden i denne moderne opdatering af western-genren. De vilde prærier er måske blevet skiftet ud med storbyen, men det betyder ikke at en mands liv er blevet mere værd.



MANDEHØRM

# Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever er efter 14 år endelig ved at være klar til udgivelse.

## Til fans af originalen leveres der mandehørm.

Der er ingen blød middelvej mellem den drengede brystfikserede, übermaskuline Duke karakter og så de mere bløde og følelsesbetonede temaer som vi har set i andre moderne skydespil, og det er alt sammen med til at gøre Duke Nukem Forever unikt og helt sit egen.

Duke handler dog ikke kun om gamle dage, der er også inkluderet moderne funktioner i gameplayet. For eksempel kan man sigte og zoome ligesom enhver anden shooter siden Call of Duty, funktionen er dog oftest ligegyldig. Samtidig kan Duke ikke længere bære mere end to våben ad gangen, og selvom det er rart at man får prøvet forskellige våben, virker det ude af trit med resten af det gennemgående univers. Heldigvis er våb-

nene igennem spillet yderst tilfredsstillende at anvende, og personligt var det fantastisk at benytte en remote mine hvor selve udløseren er en bil-fjernbetjening, komplet med den karakteristiske lāselyd inden fjenden blev komplet pulveriseret.

Når Duke efterfølgende udbryder "You've got guts", er man tilbage. Det er absolut genialt og den sans for de små detaljer er der heldigvis masser af i spillet.

Når man ikke kæmper mod horderne af fjender, skal der også løses små puzzles ind i mellem.

Det virker dog som et spil der vil sidde på to stole, midt imellem modernitetens skydespil hvori en stor del af spillets kernemålgruppe sikkert skal findes, samtidig med at det skal bibeholde nostalgien i sin egen historie og univers.

Men selv på trods af den forvirring mellem fortidig og nutidig spildesign, ser spillet ud til at kunne levere den rendyrkede kerneunderholdning som serien altid har stået for.

**Duke Nukem Forever udkommer maj 2011.**

## Turen til Duke

Hvordan er det at være spiljournalist på udflugt? Emil Ryttergaard fortæller...

Lyden af de rumlende jetmotorer og den umiskendelige trykken for ørerne vækker mig. Det er blevet mørkt siden at jeg for 15 timer siden oprindeligt tog flyet fra København og sidenhen mellemlandede i Washington. Vejret er klart, så under mig kan jeg se de amerikanske byer åbenbare sig, og selv smoggen fra firhjulstrækkerne og industriområderne ligger som et blødt, gråt vattæppe over byerne. I horisonten kan jeg ane Las Vegas som en elektrisk oase, og det føles som et helt hav af lys i midten af den knastørre Mojave-ørken, og som flyet nænsomt nærmer sig byen, kan man se det mest fantastiske spektakel i form af kilometervis af neonlys, der pryder de gigantiske hoteller og som hvert eneste år lokker flere tusinde håbefulde turister og spillefugle til. Las Vegas er bogstaveligt talt for mine fødder, og selvom jeg har oplevet byens magi i diverse virtuelle afbildninger, er det endelig blevet tid til at se den ukronede showbiz-by i al sin glimmer og glamour i forbindelse med Duke Nukem Forever-previewet. Good evening, Las Vegas!

"Do I seem weird to you?" Han kigger på mig spørgende, en anelse drilsk, som om han tydeligt læser mit kropssprog inden jeg besvarer hans spørgsmål. Jeg affejer hans spørgsmål let og spørger om der en speciel grund til, at han spørger om det, imens jeg tænker, at han netop virker meget underlig, men jeg tør ikke rigtig være ærlig overfor ham. Han forklarer sig med, at han spiste østers i går for første gang i sit liv og at han derfor ikke rigtig føler sig som sig selv i dag, men igen er udsagnet en anelse drillende som om at han ikke rigtig virker oprigtig. Vi har begge høreboffer på ørerne, så det er svært at føre en samtale.

Jeg føler mig en anelse nervøs, som hvis man skal til lægen og have undersøgt noget man tror kunne være alvorligt. Følelsen af at man ikke rigtig ved hvad man skal forvente. Han vender sig om og griber med en hvis elegance og naturlighed den M4-riffel der ligger på bordet foran os, og viser mig hvordan man lader den.

Herefter rækker han den til mig uden videre, og den føles forbløffende let. Han retter på min holdning, fortæller mig at jeg skal læne mig mere fremad, i en mere aggressiv stilling, så min krop bedre absorberer rekylt.

Vi er i The Gun Store, en lokal skydebane et lille stykke udenfor Las Vegas. Her kan man bestille "pakker" som består af forskellige skydevåben, alt fra 2. verdenskrigs mest ikoniske våben, til en Zombie Survival Pack, hvor man kan prøve tre våben taget fra Left 4 Dead-spillet, komplet med skydeskiver udformet som fodslæbende zombier...

**Læs resten af artiklen på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)**





16  
www.pegi.info

# I survived MOTORSTORM<sup>®</sup> APOCALYPSE



"A CRUMBLING METROPOLIS.  
A RAGING EARTHQUAKE DESTROYING  
ALL IN ITS PATH - FROM SKYSCRAPERS  
TO BRIDGES AND SUBWAYS.  
I RACED THROUGH IT ALL."  
THE GAME IS JUST THE START...  
MOTORSTORM.COM

Demo now available on PlayStation®Store



# PS3

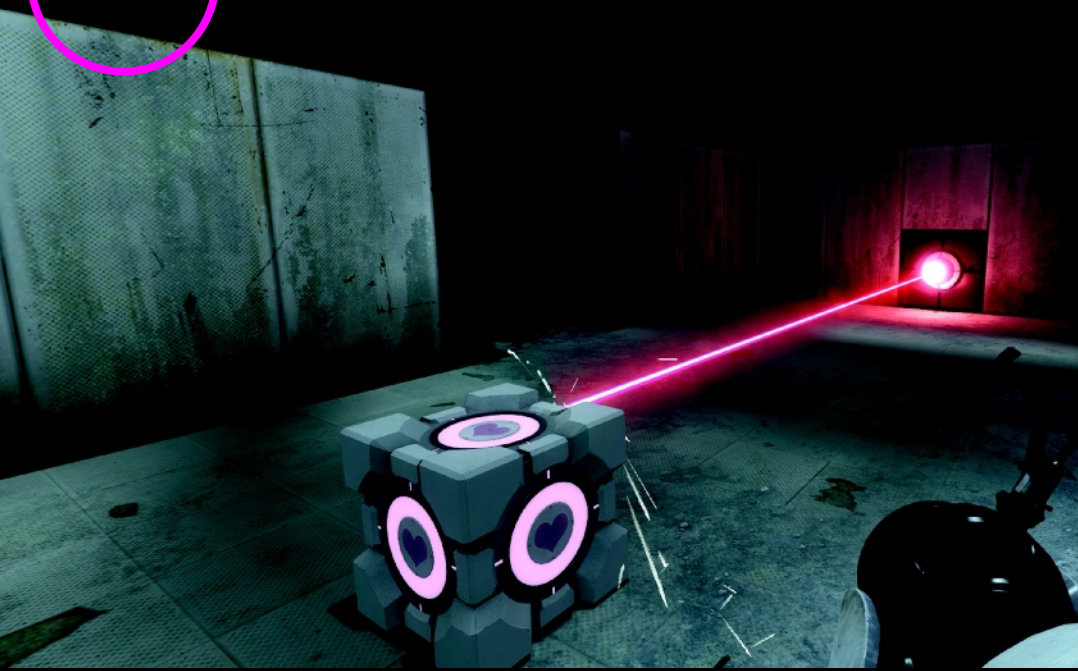
PlayStation 3



PlayStation, PS3 and AOX are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. MotorStorm Apocalypse ©2011 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios Ltd. "MotorStorm" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Broadcast internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

SONY  
make.believe

Beta



#### PUZZLES OG GOD HUMOR

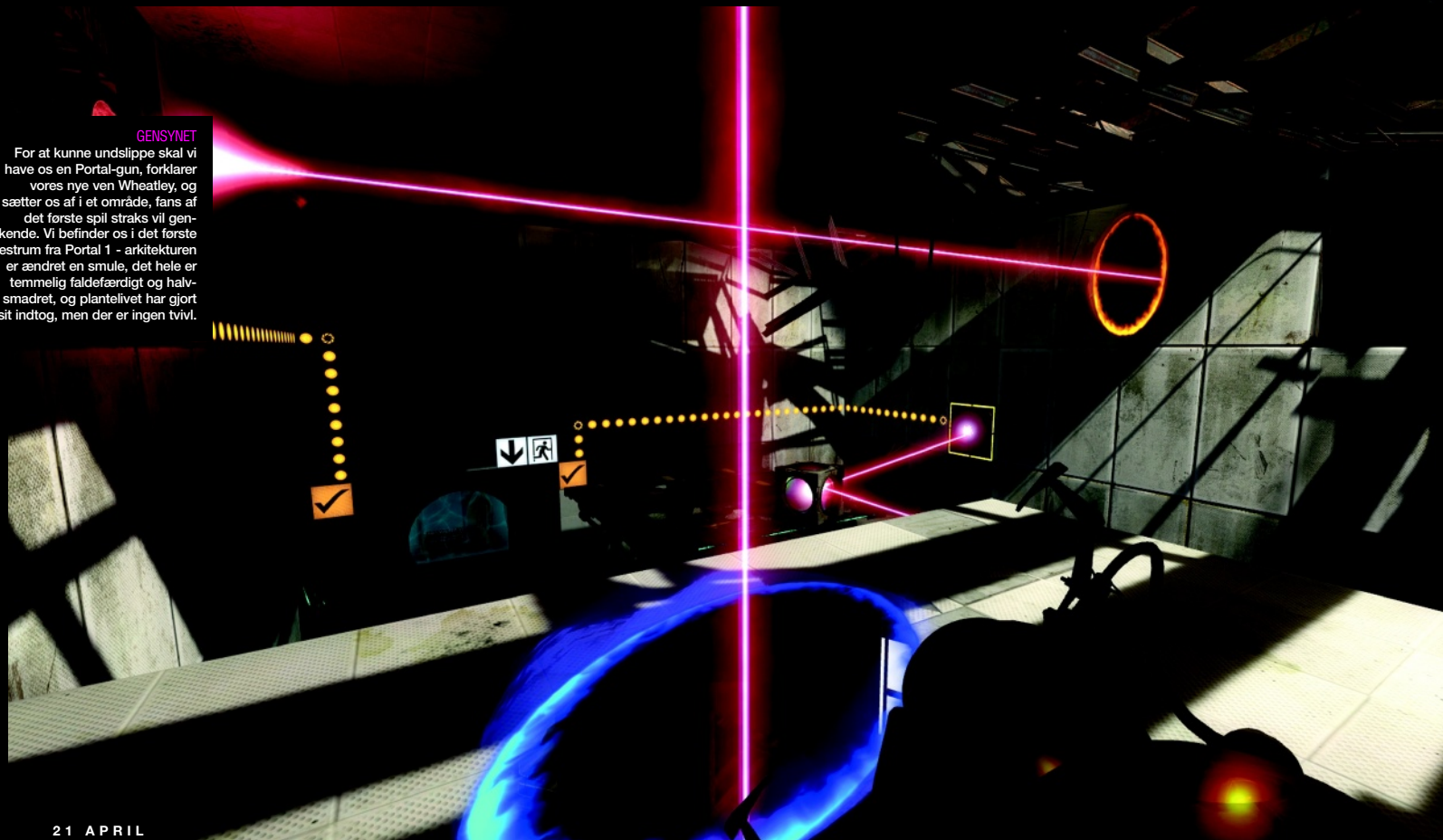
Puzzles og flotte omgivelser, blandes med solid humor. Fra måden hvorpå Wheatley fortæller, at den lange tid i stasis måske har givet en et lille tilfælde af meget alvorlig hjerneskade, til det automatiske testsystems spekulationer om hvordan jordens undergang eventuelt kan være forårsaget af en meteorregn, og hvordan man i så fald bør undgå at stå i det fri, medmindre det ser ud til at være en del af den pågældende test.

#### STEMMERNE

Stemmeskuespillet er (selvfølgelig) fremragende, og selvom det i starten måske virker lidt ude af karakter for universet, at Wheatleys stemme er så menneskelig, så er den anke hurtigt glemt, da man bare overgiver sig til hans charme. ... og ellers kan man glæde sig over genhøret med GLaDOS

#### GENSYNET

For at kunne undslippe skal vi have os en Portal-gun, forklarer vores nye ven Wheatley, og sætter os af i et område, fans af det første spil straks vil genkende. Vi befinder os i det første testrum fra Portal 1 - arkitekturen er ændret en smule, det hele er temmelig faldefærdigt og halvsmadret, og plantelivet har gjort sit indtog, men der er ingen tvivl.



21 APRIL

## Portal 2

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Udvikler Valve  
Udgiver EA Spiltype Puzzle/Action

**MEGET KAN MAN SIGE OM VALVE**, alt sammen positivt, men de er blandt de absolut bedste når det kommer til at fortælle deres historier på en måde så subtil og effektiv, at man næsten ikke bemærker det. Mængden af information, man får serveret i starten af Portal 2 er temmelig stor, men det er uhyre elegant gjort.

Før jeg når så langt, vil jeg dog lige slå noget fast. Jeg har haft omkring en times spilletid med en preview-udgave af Portal 2. Der vil være nogle spoilere her, men ikke af den enorme slags. Meget af det har vi endda set i trailere tidligere. Men nu er du advaret - læs med på eget ansvar.

Spillet starter med at man vågner i et hotelværelse. En robotstemme fortæller, på den meget entusiastiske, komiske, og delvist foruroligende Portal-facon, at man har været i stasis i 60 dage, og lige skal vækkes til lidt motion og mental stimulation. Med andre ord er det en meget kvik introduktion til den grundlæggende styring.

Herefter lægger man sig til at sove igen. Få øjeblikke senere vækkes man igen af den samme stemme, der dog nu fortæller at man har ligget i stasis i flere dage end computeren kan tælle til. Lampeskærmene er rådnede op, alle metalgenstande er rustet, lyset er gået, og der er et dybt aftryk i sengen der hvor man har ligget. Livet er gået videre i Aperture Science mens vi sov, det er tydeligt. Stemmen fra før har dog foruroligende nyt-tilsyneladende er den reaktor, der driver hele stedet, meget tæt på en nedsmeltning. Altså skal vi ud, vi skal væk, men hvordan?

Svaret kommer i form af en banken på døren. Vi åb-



#### SIKKER SUCCES?

GlaDOS er i øvrigt død - det erfarer vi ved selvsyn senere - så instruktionerne i testrummet leveres af en stemme, der omtaler sig selv som et nødsystem med forindspillede instruktioner og kommentarer, der træder i kraft i tilfælde af ulykke, dommedag og så videre (for testarbejdet skal selvfølgelig fortsætte, selvom verden er gået under).

#### DE NYE KOMMENTARER

De nye kommentarer er om muligt endnu sjovere og mere langt ude end i originalen. Som den her: "Godt arbejde. Bemærk at alle komplimenter omkring din indsats er rent spekulation fra vores side, og vi beder dig se bort fra dem såfremt du ikke mener din indsats har været tilfredsstillende".

ner, og ind ruller Wheatley, der bedst kan beskrives som et stort men venligt robotøje, der hænger ned fra en skinne i loftet. Lettere panisk fortæller han at vi er nødt til at arbejde sammen for at komme væk, men bare rolig, han skal nok få os på rette vej. Han glider op gennem en lem i loftet, og snart begynder værelset at ryste. Væggen for enden kollapsede, og det står klart at hotelværelset i virkeligheden er det indvendige af en container, en af flere tusinder der har været brugt til at opbevare testpersoner til GlaDOS og Apertures eksperimenter. Og det er også tydeligt at Wheatley, trods gode intentioner, ikke er meget værd som

kranfører.

Hele denne sekvens tager højst fem minutter, og sætter historien op på eksemplarisk vis. Samtidigt demonstrerer den også hvordan Valve har pustet nyt liv i deres efterhånden gamle Source-spilmotor. Især lyseffekterne er imponerende. For i takt med at containerværelset bliver mere og mere ramponeret, kaster vragedele og stålbjælker flotte skygger overalt i de laboratorie-agtige og ret sterile omgivelser. Portal 2 er uden tvivl det flotteste spil, Valve har lavet indtil videre.

Valve-folkene forklarer, at de er meget opsatte på at give folk den fulde oplevelse, og helst ikke vil spoile

noget i forvejen, hvorfor denne demo kun indeholder starten af spillet. Det er en forklaring jeg godt kan købe, selvom jeg ville have elsket at lege med de tractor-beams eller den der friktions-gel, som trailerne har vist. Så jeg kan ikke fortælle dig om de nye gameplay-elementer i Portal 2 er et hit eller ej.

Til gengæld kan jeg forsikre om, at de ting, der tog det første Portal fra bare at være et klogtigt puzzle-spil til at være en af 2007's bedste udgivelser, nemlig skuespillet, historien, humoren og stemningen, alle er tilbage i fuldt flor.

**Rasmus Lund-Hansen**



2011

## Dark Souls

Platform **PS3 / Xbox 360** Udvikler From Software  
Udgiver Namco Bandai Spiltype Action

**DARK SOULS** er den spirituelle efterfølger til det benhårde action-rollespil Demon's Souls.

Oplevelsen vil tage udgangspunkt i mørke grotter og klaustrofobiske korridorer. Hvis det lyder bekendt, så er det ikke kun fordi præmisset er genkendeligt, men også fordi spillet har været under udvikling med navnet Project Dark.

Fans af hårde udfordringer kan se frem til at klemme godt og vel 60 timers underholdning ud af det kommende Dark Souls. Det fortæller spillets instruktør Hidetaka Miyazaki i et interview, hvor han også vurderer at semi-forgængeren Demon's Souls var omkring 30-40 timer langt.

Der bliver mulighed for spiller-mod-spiller kampe (PvP) og et nyt co-op-system. Vi glæder os til at bande af skærmen atter engang.

Lee West



### SPIL MED DIN BEDSTE VEN

Som de fleste fans af Baldur's Gate og lignende rollespil sikkert vil nikke genkendende til, er multiplayer en fantastisk tilføjelse til denne type spil. Dungeon Siege III vil netop give dig mulighed for at tage en ven med i kampen.

### SAMTALERNE

Det ville ikke være en Obsidian-produktion hvis der ikke var lagt meget kærlighed i samtalerne. Det har længe været en tradition at spilleren selv får lov til at vælge sine svar og bemærkninger og her er Dungeon Siege III ingen undtagelse.

Der er dog typisk ikke enorme konsekvenser af dine svar.

### INSPIRATION

Udviklerne tilstår gerne at de var stærkt inspirerede af Super Nintendo-rollespillet Secret of Mana, da de valgte at implementere en funktion hvor en anden spiller til hver en tid kan trykke start og spille en ekstra karakter.

27 MARTS



## Dungeon Siege III

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Udvikler Obsidian  
Udgiver Square Enix Spiltype Rollespil

**DA JEG ANKOMMER** til Obsidian Entertainments studio i det sommervarme Californien, fortæller en belgisk journalist mig, hvor gerne han vil give hånden til deres CEO, Fergus. Fergus har spillet en afgørende rolle i udviklingen af de to første Fallout spil og Baldur's Gate-serien,

men nu drejer det sig om Dungeon Siege III.

Efter fantasiriget Ehb blev ødelagt af en krig imellem den 10. Legion og en mægtig heks, styrer man Lukas, en efterkommer af den 10. Legion, der forsøger at samle hæren igen for at skabe fred i det kaotiske rige. Der afsløres endnu ikke meget om historien, men jeg får af vide at den kommer til at spille en afgørende rolle i oplevelsen.

Traditionen tro lægger Dungeon Siege III stor vægt på action, men i rammerne af et traditionelt rollespil med level-ups, tonsvis af udstyr og lange samtaler mellem karakterer. Noget af det mest forfriskende i den sam-

menhæng er hvordan spillet tillader én at skifte mellem to kameravinkler.

I stedet for at udkæmpe kampe med klik fra en mus, gøres det i Dungeon Siege III med et simpelt kombosystem. Spilleren kan indtage to forskellige stillinger, der gør brug af hver deres type våben. Hver stilling har to comboer og en special ability, som alle kan kombineres, siden man skifter stilling i real-time ved et tryk på en knap. Udover dette har man et dodge til at undvige projektiler med.

Endnu et punkt, hvor oplevelsen adskiller sig fra et typisk RPG, er måden liv genvindes på. I stedet for



MARTS

## Infamous 2

Plattform **PS3** Udvikler Sucker Punch Udgiver Sony  
Spiltype Action

**COLE SKAL REDDE** verden. Det er kort fortalt historien i Infamous 2. Det store ækle Beast, som Kessler profeterede ville ødelægge alting i det første spil, og har givet Cole et lag tæsk han sent vil glemme. Men det kan en lynsvingende superhelt selvfølgelig ikke leve med, og derfor rejser Cole til New Malais, der er stærkt inspireret af virkelighedens New Orleans, for at samle kræfter og lære nye evner. Og så skal bæstet få på munden.

Som noget helt nyt kan man, i stil med Little Big Planet og ModNation Racers, lave sine helt egne missioner med spillets indbyggede værktøjer og dele dem med resten af verden via PlayStation Network. Udviklerne Sucker Punch lover grænseløse muligheder, hvor du kan lave alt fra snige-missioner til dine egne racerløb.

Rasmus Lund-Hansen



trylledrikke, der optager plads i ens inventar, efterlader slagne fjender grønne kugler, der giver en liv tilbage, som vi kender det med eksempelvis Fable 2's skillpoint, og var det ikke fordi man indimellem steg i niveau, ville man måske have svært ved at tro at her overhovedet er tale om et rollespil.

Hver gang man har samlet tilstrækkelig erfaringspoint, åbnes en menu automatisk, der guider en igennem opgraderingerne. Spilleren modtager automatisk nye specialangreb, som han får lov til at opgradere på forskellig vis. Som det sidste får man lov til at vælge en passiv attribut, som f.eks. at kunne regenerere liv, eller

have større chance for critical hits. Alt i alt er dette traditionelle rollespiselement blevet strømlinet for at gøre plads til mere action.

Der tilbydes iøvrigt både et dungeon crawler-fugleperspektiv og en tredjepersons vinkel, hvilket kan have

## Inspirationen kommer fra Secret of Mana...

stor betydning for din oplevelse. Overgangen mellem dem er komplet flydende og på hver deres måde tilføjer de nuancer til gameplayet.

Skal man på falderebet forsøge at stoppe Dungeon Siege III i en genrekasse, kan man passende kalde det et actionrollespil. Kampsystemet er heftigt hack'n'slash, mens samtalsystemet, level-ups og de tonsvis af skatte skriger rollespil.

Efter han var kommet ud af sin Fergus-feber, formulerede min belgiske kollega det således: "Det her bliver et spil der enten appellerer til alle, eller ingen", og det har han ganske sikkert ret i.

Jeg håber at det første bliver tilfældet, og venter i spænding på Obsidians næste eventyr.

Kristian Redhead Ahm



#### 24 MÅNEDER ER GÅET

The Darkness 2 udspiller sig to år efter etteren, og Jackie er stadig ikke kommet sig over mordet på kæresten Jenny. I Darkness 2 vil vi få mere at vide om hendes død, og hun får også en lille rolle i eventyret.

#### LETTILGÆNGELIG ACTION

For ikke at skræmme de folk væk, der ikke har læst tegneserien eller spillet etteren, er historien skrevet så alle kan tage Jackies eventyr til sig. De tro fans behøver heller ikke bekymre sig. Skaberne har selv været med og bidraget til historien, for at gøre den helt autentisk.



SEP

## The Darkness 2

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Udvikler **Digital Extreme**  
Udgiver **2K Games** Spiltype **Action**

"GIV MIG DARKNESS-KRAFTEN", skriger en arret mand med hud som et grønt månelandskab. Samtidigt slår hans håndlangere massive søm gennem mine hænder, i min første korsfæstelse i førstepersonsperspektiv. Hovedpersonen Jackie vrider sig under den hårde behandling, men får bare flere tæsk. Lilla energi flyder

ud af hans krop og samles i en urne. Et makabert syn, men alligevel er det ikke voldsspektaklet, der fanger min opmærksomhed, men i stedet det grafiske.

Jeg er i New York for at kigge på Darkness 2. Digital Extremes har fået æren af at forvalte Starbreezes arv, og det første de gjorde var at kaste den realistiske stil fra originalen ud af vinduet, for i stedet at vise, at The Darkness trods alt bygger på en tegneserie. Derfor fremstår spillet i høj grad som håndtegnet på en måde, der fører tankerne hen på Borderlands og Ubisofts klassiker XIII. Jeg overdriver ikke, når jeg siger at Darkness i bevægelse er det mest tegneserieagtige jeg

har set i noget spil. Det er som om siderne er vækket til live, og det virker.

Tilbage til præsentationen, hvor Digital Extremes skruer tiden en anelse bagud. Jackie går gennem en prangende restaurant, og en tjener fnyser af ham mens to powerblondiner forsøger at fange hans opmærksomhed. Detaljerigdommen er mageløs, og den tegnede stil gør at figurene kommer til live på en helt anden måde end de livløse ansigtsudtryk vi er vant til fra genren. Historien er en vigtig del af Darkness 2, og der er rigeligt med forudbestemte mellemsekvenser til at føre fortællingen fremad. Netop sådan en sparkes i



**DIGITALE EKSTREMITETER**  
Darkness blev udviklet af svenske Starbreeze (Chronicles of Riddick), mens efterfølgeren laves hjemme hos Digital Extremes. De har blandt andet gjort sig kendte med Unreal Tournament-spillene og Dark Sector-floppet fra 2008.



**DYRKENDE DARKLINGS**  
Digital Extremes var ikke helt tilfredse med hvordan Darklings blev brugt i det første spil, og har derfor lavet et mere fleksibelt system for de små bæster. De er nu både sjovere, mere relevante og føles som en naturlig forlængelse af serien.

**UROLIGE OMGIVELSER**  
Udviklerne Digital Extremes siger selv, at de har hentet inspiration i noir til designet af Darkness 2. I bevægelse ser det helt fantastisk ud med masser af detaljer, og for første gang lever et spil baseret på en tegneserie 100 procent op til billedet.

gang, da en bil uden advarsel rammer et vindue, og en voldsom kamp bryder ud. Ild, glasskår og massiv ødelæggelse sætter en mægtig stemning, og Jackie får motioneret aftrækkerfingrene, men får også chancen for at vise begge sine ormetentakler for første gang.

Denne gang har man villet gøre tentaklerne lettere at bruge. Venstre aftrækker bruges til at samle ting op, mens højre aktiverer et angreb. Alt fra lygtepæle til bildøre og selvfølgelig også modstandere kan samles op, og tanken er at du skal kunne fokusere på skyderiet. Derfor vil tentakelarmen automatisk holde for eksempel en bildør op foran Jackie som skjold, mens en

modstander i stedet slynges mod andre fjender. Alternativt bliver staklen revet over, og resterne kastet

## Darkness 2 minder med sin håndtegnede stil om Borderlands i udtrykket

mod nærmeste mur.

Hvor forgængerens baner ofte var mørke, på grænsen til kedeligt lysberøvede, har Digital Extremes valgt en anden løsning på den udfordring, at Jackie kun

kan bruge sine kræfter i mørke. Mørket er altså vores helts rette element, og derfor vises det knivskarpt og tydeligt. Lyset er derimod kraftigt overmættet, sløret og direkte ubehageligt for øjnene. At skyde alle lyskilder i stykker gør, at man både får mulighed for bedre at udnytte sine superkræfter, men paradoksalt nok også at man bedre kan se.

Jackie kæmper sig til sidst fri fra korsfæstningen og indleder jagten på den arrederede mand. Skurken flygter for livet, mens han skriger på hjælp fra sine mænd. Startskuddet til et lovende eventyr har lydt.

**Jonas Mäki**



## Dead or Alive: Dimensions

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Fighting Premiere Forår

For første gang kommer Dead or Alive-serien til Nintendos konsoller, og i 3DS-spillet Dimensions er der noget at se frem til. Hvad siger du til en Metroid-baseret bane, specialangreb der aktiveres med touchskærmen og, frem for alt, de unikke effekter i stereoskopisk 3D? Chronicle-delens episke slagsmålshistorie lokker også.



## Kid Icarus Uprising

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Action Premiere Feb

En af Nintendos ældste helte vender tilbage i et helt nyt og højt-flyvende eventyr. Både til fods og i luften skal du besejre den onde Medusas hær af monstre med en kombination af skyde- og nærkampsvåben, og spillet er et visuelt festfyrværkeri af flotte farver og energikugler. Et af de flotteste og mest storslåede spil til 3DS.



## Paper Mario 3DS

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Rollespil/eventyr Premiere 2011

Nok er Mario papirstynd, men spillet og grafikken har fået en enorm dybde. I Paper Mario 3D går Nintendo efter en mere rollespil-betonet spilstruktur, hvilket indebærer turbaseerede kampe og strategisk brug af stickers. Spillet ser fænomenalt charmerede ud, og kan blive et af 3DS's bedste.



## Mario Kart 3DS

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Racing Premiere 2011

De klassiske gokart-ture med Mario og hans fartgale venneskare fortsætter sjovt nok på Nintendo 3DS, og det indebærer en stribe interessante nyheder. Genstande på banen ses tydeligere med hjælp fra 3D-dybden, hoppene ser topfrække ud, og den analoge pind sørger for præcisere styring. Vi kan ikke vente!



## Steel Diver

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Simulator Premiere 2011

Steel Diver sætter dig i rollen som ubådskaptajn, og med vanlig Nintendo-flair er den noget overvældende opgave gjort herligt let at gå til. Gå på opdagelse langs havets bund i din lille ubåd, og nyd hvordan 3D-effekten får skærmen til at ligne et enormt akvarie. Og så skal der selvfølgelig skydes med torpedoer!



## Resident Evil: The Mercenaries 3D

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Action Premiere 2011

En trimmet Resident Evil-oplevelse på adrenalin. Væk er b-films-historier og stemningsfuld gådeløsning. Capcom har taget den action-fokuserede Mercenaries-del fra tidligere spil, og gjort det til et selvstændigt produkt på den lille Nintendo 3DS. Plok zombier i flotte omgivelser med kendte Resident Evil-figurer.



## LEGO Pirates of the Caribbean

Plattform **Multi** Spiltype Platform Premiere Maj

Det var vel kun et spørgsmål om tid, før Kaptajn Jack Sparrow og hans kumpaner fik Lego-behandlingen af Travellers Tales. Et helt nyt system til sværddueller vil give spillers kampe en langt større dybde end før, og udviklerne lover at man kan låse op for mere end 70 forskellige figurer, hvoraf de fleste har unikke evner. Herligt!



## Dungeons & Dragons: Daggerdale

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere Forår

Hvad er den bedste del af rollespil? Det er selvfølgelig den hvor man gokker orker i hovedet med sit sværd og samler loot! Hvis du er enig, så er Daggerdale noget for dig. Et hack'n'slash-spil af den gamle skole i Forgotten Realms-universet, hvor monstrene står i kø. Her er co-op for op til fire spillere online og to spillere lokalt.



## Jurassic Park

Plattform **PC** Spiltype Eventyr Premiere April

Telltale har tilsyneladende fået fingrene i en guldgrube af film-licenser. Oven på deres glimrende Back to the Future-spil er de nu på vej med endnu en stærk spillmatifisering: Jurassic Park. Igen er det eventyr, igen kommer det i fem episoder, men billederne vidner om en mere dystert og mindre tegneserieagtig stil end BTTF-serien.



## Dungeon Defenders: Second Wave

Plattform **Xperia** Spiltype Strategi Premiere 2011

Er du den lykkelige ejer af en Android-telefon eller en af de mange iOS-apparater, så er der en god chance for, at du har prøvet den underlige hybrid af et Tower Defense og et rollespil. Første del er ude på de forskellige online-markeder, og anden del er planlagt til Sonys Ericssons kommende Xperia-plattform.



## Final Fantasy IV: the Complete Collection

Plattform **PSP** Spiltype Rollespil Premiere 22 April

Er man til japanske rollespil, er det nærmest umuligt at ignorere Final Fantasy-serien. Med mere end tyve år på bagen er der dog et helt nyt publikum (og hardware) til at opleve de første udgivelser. Nu kommer Final Fantasy IV og efterfølgeren The After Years i en samlet specialudgave til PlayStation Portable



## Might & Magic: Heroes VI

Plattform **PC** Spiltype Strategi Premiere forår

Sig Heroes of Might & Magic til en garvet PC-spiller, og han vil sikkert få et fjernt blik i øjnene. Nu vender serien tilbage, og med lidt ordbyttelse i navnet, men alle kernelementerne er på plads. Du har stadig din helt, du skal stadig bygge en hær, og kamp foregår stadig på tur. Nytt møder gammelt, og det skal nok blive godt!

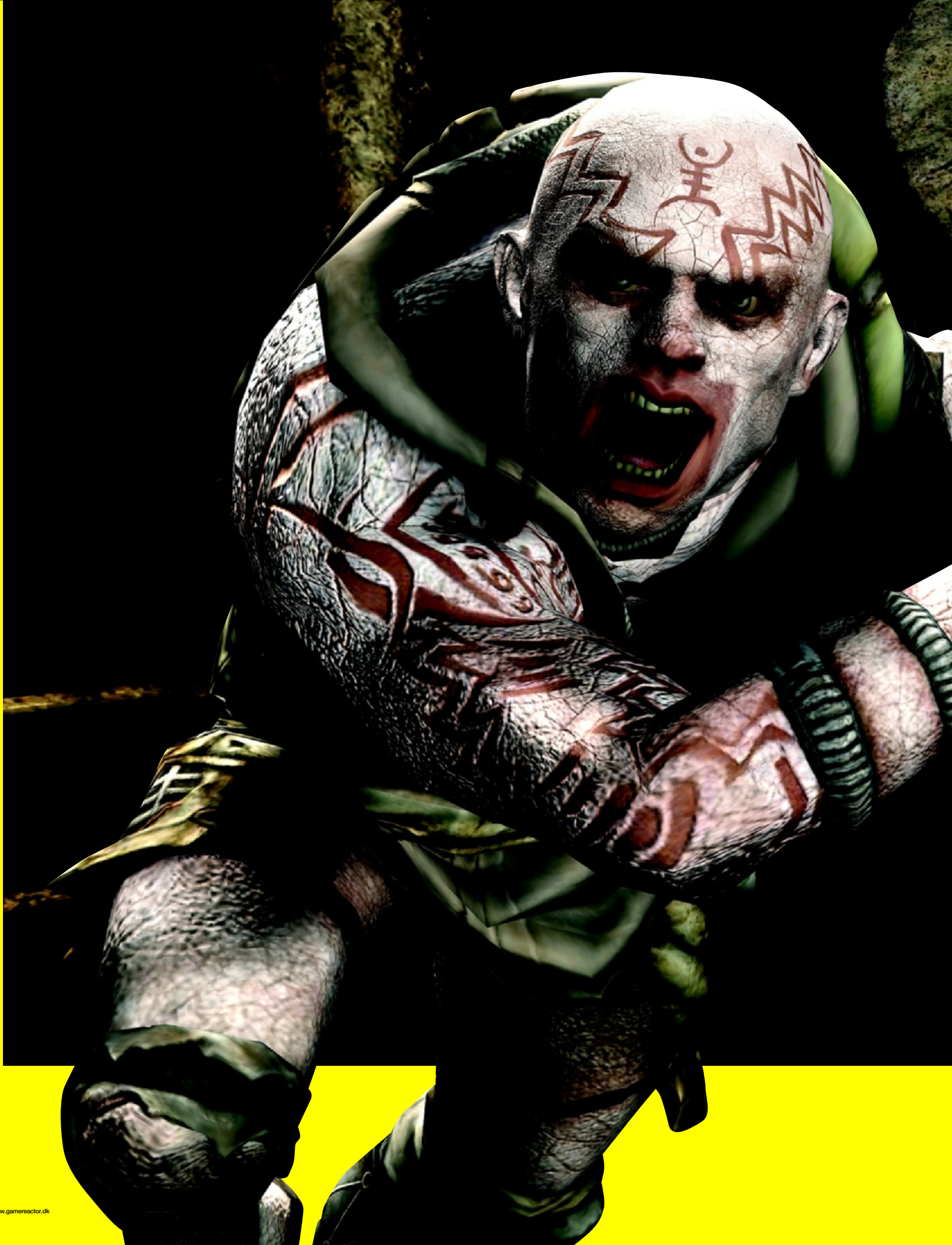
# WE'RE NOT IN AZEROTH ANYMORE



**BUY NOW! [RIFTGAME.COM](http://RIFTGAME.COM)**

TRION WORLDS IS NOT RELATED TO OR AFFILIATED WITH BLIZZARD ENTERTAINMENT OR AZEROTH







Skrevet af **Jesper Karlsson**  
Læs mere på [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

**EKSLUSIVT!**

KUN I NORDENS STØRSTE SPILMAGASIN

# RAGE

Vi sendte Jesper på flyveren til Dallas for som den eneste nordiske journalist at testspille det kommende Rage...

## RAGE

I introduktionen til RAGE lader Id asteroiden Apophis brage direkte ind i jorden. 99 procent af alt liv udryddes. Tusinder af års udvikling og civilisation ødelægges på få øjeblikke. Kort før nedslaget sørger jordens forskellige regeringer for at gemme vigtige mennesker væk i underjordiske anlæg, hvor de opbevares nedkølet for en dag at vågne op, begive sig op til overfladen og kickstarte en frisk ny civilisation.

Hvis alt gik efter planen var det ikke blevet til meget spil, ikke et typisk Id-spil i hvert fald, men snarere et The Sims: Rebuild After the Apocalypse. Anlægget som spilleren er placeret i fik et ordentligt gok i nødden da Apophis ramte jorden for fuld kraft, hvorfor alle de andre nedkølede folk døde, og alt udstyr gik til. Så spillers hovedperson er ikke vågnet da det var tid, og har i stedet taget sig en skraber af de længere. Frisk og udhvilet uden hukommelse eller anelse om hvor man er, begiver spilleren sig ud i en verden, der ikke mindre om noget andet.

Id Software holder til i den støvede lille Texas-forstad Mesquite. Personligt havde jeg set frem til lidt skønt Texas-vejr med 15-20 plusgrader og solskin, som skøn kontrast til det skandinaviske klima. Men ugen inden min ankomst var hele regionen plaget af et massivt snevejr, og ganske få personer formåede at komme på arbejde. Sneen var ganske vist forsvundet da jeg landede, men minusgraderne bestod.

Id lægger som sagt hårdt ud, de tiltænkter næsten hele verden, og da civilisationen genopbygges er resultatet ikke helt som forventet. Jeg kastes direkte ud i RAGE, og står uden for den ark hvor hovedrolleindehaveren har tilbragt et antal år nedfrosset og uden kontakt til virkeligheden. I mine første minutter i RAGE sker der ikke så meget. Robert Duffy fra Id fortæller lidt om verden, hvor jeg befinder mig og hvad der er sket. Jeg gnider mig i øjnene og blinker et par gange og jo, RAGE er virkelig så afsindigt flot som jeg havde håbet på. Det er det flotteste spil jeg nogensinde har set, inden for alle kategorier. Måske endda flottere end Crisis 2. Måske. I september bliver vi givetvis nødt til at lave en direkte sammenligning.



### FRIHED MED FOKUS

Sankassespil kan være rigtigt fornøjelige, men friheden kan også næsten blive for meget, og fremmedgøre spilleren fra spillets historie. Id Software lover, at Rage vil levere frihed med fokus.



## RAGE ER FLOT. NÆSTEN PERVERST, OG MÅSKE FLOTTERE END CRYSIS 2

I de første minutter af Rage fumler jeg mest rundt som en klodset tosse. Jeg er alene, fortabt og rådvild. Jeg vil kigge på alt, zoomer ind på ting og beundrer det minutøse detaljearbejde man finder overalt. Solen stråler for fuld knald, og spilverdenen er svøbt i et herligt varmt lys. Id har tradition for at lave ret så mørke spil med titler som Doom og Quake, men den tradition bliver godt og grundigt brudt med Rage. Efter at have beundret grafikken og nydt en stemningsfuld og fængslende indledning, hopper jeg i en buggy og fræser rundt i de vidtstrækkende miljøer. Og som frygtet er bilfysikken ikke særlig god. Id siger at de gerne

vil tiltale alle typer af spillere, og har derfor lavet en ganske simpel kørefølelse. Bilen føles stiv men samtidig sløset, lidt som jeep-delene i Call of Duty 2, hvis man skal være led.

Da jeg senere bytter buggen ud med en let lastbil forandres kørefølelsen til det bedre. Trods dårligere vejgreb føler jeg at jeg har mere kontrol over bilen. Efter noget tid med motordreven lege-stue, hvor jeg får en smagsprøve på bilbaseret kamp med forskellige fjendefraktioner, ankommer jeg til byen Wellspring, der er badet i samme herlige sollys som meget andet i Rage.

I begyndelsen er befolkningen skeptisk, og for

at vinde deres tillid må jeg udføre noget beskidt arbejde og bevise, at jeg ikke er en simpel usling, der kun er kommet til for at lave ballade.

Af en bidsk bartender får jeg at vide, at en flok kedelige typer huserer lidt uden for byen. "Det går ikke", siger en af indbyggerne i baren, og får til opgave at begive mig derud for at rydde lidt op. Som sagt, så gjort, og jeg hopper i en buggy, laver et par stunt-tricks, sørger for at samle nedfaldne asteroide-fragmenter op undervejs, og før jeg ved af det er jeg fremme. Banden, jeg har fået til opgave at udrydde, har slået sig ned i en gammel lejlighedsbygning, omringet af alskens



### FANTASTISK GRAFIK

Grafikken i Rage er fantastisk og til september når Id Software leverer spillet, vil det ganske sandsynligt komme til at slås med den flotteste titler på PC eller konsol. Både Just Cause 2, Killzone 3, Uncharted 2, og Crysis 2 kan se frem til kamp.

## SKRIGENDE MUTANTER OG KRIGSMALEDE ØRKENPIRATER KOMMER MOD MIG

skrammel. Med mig har jeg et våbenarsenal med et ganske traditionelt snit. En pistol, et haglggevær, et automatvåben samt en kniv-bevæbnet boomerang, kaldet en Wingstick.

Skrigende mutanter og krigsmalede ørkenpirater kommer mod mig med en blanding af hjemmelavede køller og rustne skydevåben. De søger dækning, arbejder i grupper og råber forskellige kommandoer til hinanden. Men med mit haglggevær proppet med

patroner er jeg svær at stoppe. Hvor mange de end er klarer jeg dem alle, og da haglene slipper op, skifter jeg i stedet til det AK47-lignende automatgevær, og griner da fjendernes meningsløse angreb slutter i kaos.

Dem der befinder sig på afstand sender jeg til dødsriget med hjælp fra min pistol, hvor kikkertsigtet giver finskytte-muligheder.

Fjenderne er et interessant kapitel for sig. I Rage er der flere forskellige fraktioner, og ingen af dem er

venner med de andre. Hver fjende befinder sig oftest i et miljø, der afspejler deres karakter, og da jeg sniger mig rundt i en gammel militærfabrik møder jeg en mere udfordrende fjende, der brugere klogere taktikker og højteknologiske våben.

Mutanterne foretrækker lidt mere primale metoder og huserer ofte i fugtige miljøer og ulækre kloakker. De angriber uden strategi, altid i grupper og med stumpe hjemmebyggerier som våben. Ghost Clan arbejder



derimod helt anderledes, deres hjem ligger i en bjergkløft, hvor de bygger alting i højden. Svævebaner, højdeforskelle og andet står på menuen, når man lægger sig ud med disse behårde akrobater, der angriber med skarpe nærkampsvåben.

Når du vandrer rundt i Rage finder du masser af skrot og dimser som ligger hist og her. Dem kan du uden problemer samle op og bære rundt på. Efterhånden finder du tegninger til forskellige genstande, som du kan bygge af disse dele. Vi taler alt fra maskiner der borer låse op til fjernstyrede biler med bomber på. Som det er nu kan du bære rundt på al

det skrot du vil, da Id bestemt ikke vil have et rollespilssystem, hvor man skal fedte rundt med hvad man vil medbringe, og hvad man må efterlade.

I byerne kan du tilmed købe mere sjældne dele hos visse sælgere, ligesom du kan købe forskellige typer ammunition og endda opgraderinger til din bil.

Rage åbner for nye muligheder, og blandingen mellem spiløjeblikke fra såvel Quake som Borderlands ser ud til at lykkedes.

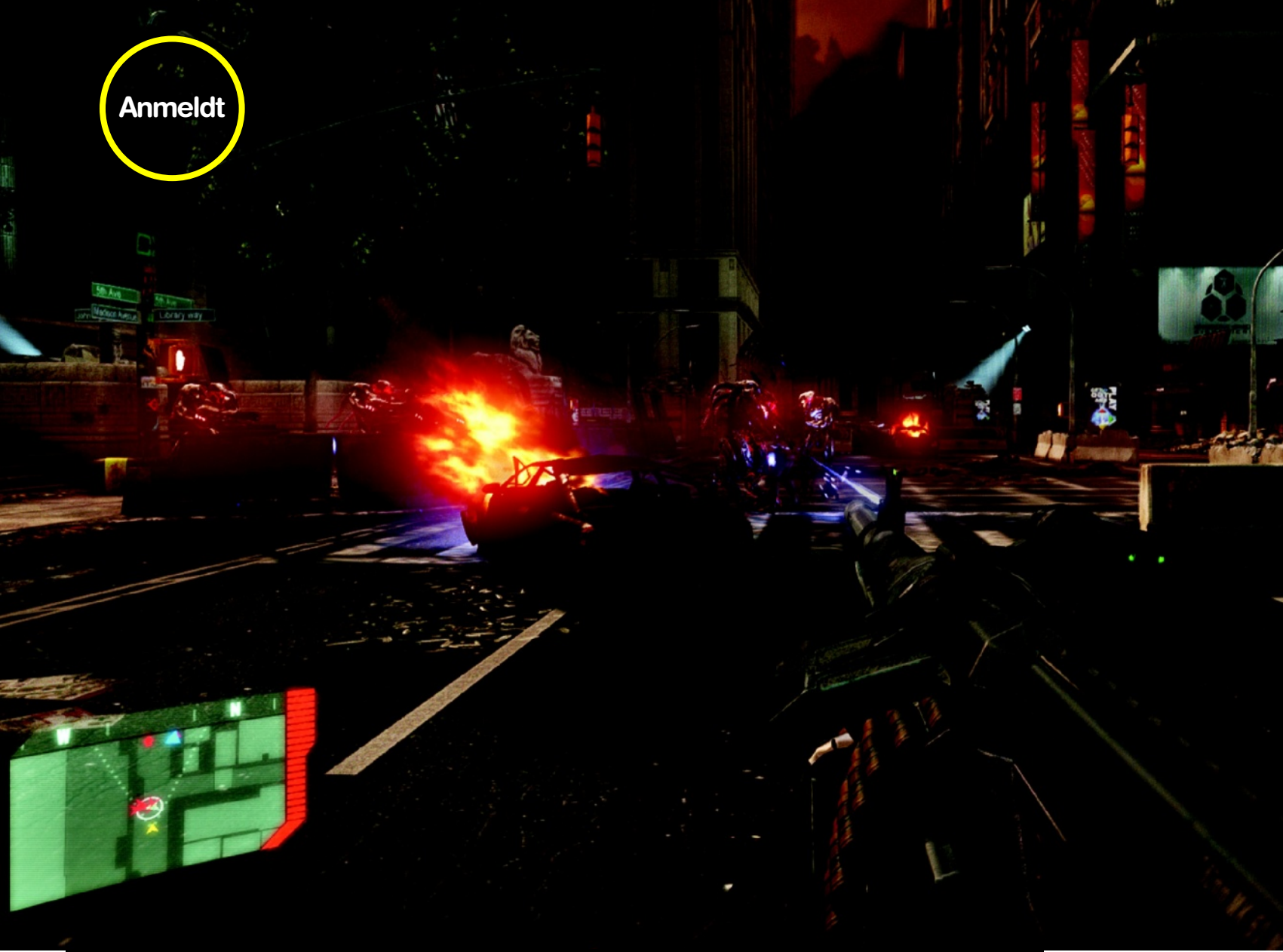
Faktisk er det svært ikke at falde for fristelsen og bare overdyngne Rage med positivtladete superlativer, men kort sagt føles spillet som en utroligt lovende

action-fest proppet med herlige kvaliteter. For mange vil det alene være nok. For os andre er der mere at komme efter.

Jeg forlader Dallas klokken fem om morgenen, og nedbøren består ikke af regn eller sne, men is. Det regner med is, og termometeret står på -9°. Texas-hatten, solcremen og klapperslangerne udeblev. I stedet fik jeg chancen for at udforske en lille del af et postapokalyptisk helvede, et sted der er lige så ulækkert som det er smukt, og som jeg allerede længes efter at gense.

Rage bliver noget helt særligt.

Anmeldt



Crysis er tilbage og om muligt endnu flottere end forgængeren...

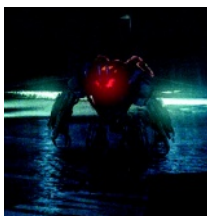
# CRYSIS 2

Platform PC, XBOX 360, PS3 Udvikler CRYTEK Udgiver EA Premiere 24. MARTS Antal spillere 1 (1-12) Aldersgrænse 18

**Bullshit, tænkte jeg. Måske ikke så pænt formuleret, men stadig bullshit. Det var i oktober 2010, hvor jeg sad over for Crysis-seriens producent, Cevat Yerli, og talte om efterfølgeren til verdens flotteste spil. Cevat talte begejstret om en urban jungle.**

Om "katastrofal skønhed" og om at tempoet, præcis som med forgængeren, skulle afgøres af spillerens stil. Rendyrket frihed. I det øjeblik lød det som smarte PR-floskler. Jeg havde samme formiddag spillet igennem kapitlet Semper Fi or Die, og afsavnet af frihed, mulighed og den der byjungle, Cevat talte om, var total.

Men jeg burde have vidst bedre. Yerli er ikke bare fuld af varm luft. Han er ikke en retorisk finpudset hype-maskine. Cevat er ingen Peter Molyneux. For da jeg blot få minutter inde i det første kapitel af den færdige udgave af Crysis 2 får lejlighed til at udforske en stor park i New Yorks udkant, forstår jeg straks hvad han mente med urban jungle. Det samme gælder den lovede frihed. Forskellen



## Historien

"Vi vil gerne give spilleren en helhedsoplevelse. En oplevelse af desperation og angst, og det skal man føle hele vejen ud i sin karakter.

Karakteren i spillet skal føle samme angst og desperation, og det har vi både på det tekniske og historiske plan gjort en del ud af. Ydermere vil Nano-suiten i denne ombæring være omdrejningspunkt for spillets historie", fortalte forfatteren Richard K Morgan, der har arbejdet på Crysis 2's historie os.

er, at tempoet og spillets fokus nu koreograferes på en mere filmisk måde end i forgængeren. Store udendørsområder og massive muligheder veksles med stramme, lineære passager, hvor historien får masser af plads, og en informativ baritonstemme holder mig hårdt i hånden. Det er en naturlig udvikling af Cryteks koncept. En indbydende, smuk og detaljeret spilverden som skiftevis åbner sig op og snævrer ind. En fortælling med mere fokus, en strammere spiloplevelse fra en mere målbevidst instruktør. Crysis 2 vælger det sikre frem for det usikre. Heldigvis er det sikre lige så afsindigt underholdende som forgængerens til tider overvældende åbenhed.

Da Crysis 2 begynder, står New York i flammer. De ubehagelige rumvæsener Ceph har slået til mod menneskeheden med en dødelig virus, og bombet midtbyen i smadder. Tusinder ligger døde, og det amerikanske militær er på kort tid blevet decimeret til næsten ingenting. Spilleren, en såret nobody, arver en opgraderet version af den dødbringende Nano-dragt, og

får til opgave at slå igen mod Ceph-armeerne og redde modstandsbevægelsens leder, Alex Ghould.

Det er Nano-dragten, dens oprindelse og utrolige kapacitet, som Crysis 2 handler om.

**DER ER HENTET MASSER AF INSPIRATION FRA HALF-LIFE 2'S FORTÆLLEMÅDE**

Historien føles ikke særligt storslået. Dialogen virker ofte overdreven og vrøvlet, og figurene er platte og uinteressante. Der er hentet masser af inspiration fra Half-Life 2's fremragende fortælleteknik, men Crytek når aldrig op i Valves liga, selvom ambitionsniveauet er tårnhøjt.

I stedet er det ildkampene og den valg-



Helvede bryder løs! Et inferno af ildkamp og kaos er over os, og den bragende oplevelse når helt nye dimensioner, når man oplever et New York i ruiner på klods hold. At grafikken samtidig skinner, gør kun oplevelsen komplet. Crysis 2 kan stadig imponere, som forgængeren gjorde.



frihed, der er til stede, som atter gør mig lyrisk. For man kan sagtens spille Crysis 2 som man spiller Call of Duty. Lige på med aftrækkeren konstant trykket i bund. Men man kan også snige sig gennem hele eventyret og undvige stort set hver eneste fjendekonfrontation. Man kan lave fælder, snyde fjenderne og spille strategisk. Jeg lader fantasien få frit spil. Sætter et stykke sprængstof på en bil parkeret på taget af et parkeringshus. Gør mig usynlig, sparker bilen ned på gaden, hvor to pansrede køretøjer er parkeret, og ser hvordan hele delingen bryder i brand.

Man blander og tænker og tester og tester lidt mere. Og til trods for at man i det store hele selv styrer tempoet i Crysis 2 afhængigt af rutevalg og indgangsvinkel, bliver det aldrig langsomt eller kedeligt. Våbenopgraderings-systemet fra Crysis er intakt, med et par nyheder. I Crysis 2 kan man desuden opgradere Nano-dragten med mængder af forskellige funktioner. En af dem gør at Alcatraz (som hovedpersonen hedder) hurtigere kan opdage snigende fjender, mens en anden lader ham udføre kraftfulde "air stomps" fra stor højde. Der er også en opgra-dering kaldet Icarus, der gør at man kan svæve gennem luften ved hjælp af udfoldelige Nano-vinger.

Dertil kommer selvfølgelig den strålende grafik, noget som samtlige af Cryteks spil kan bryste sig af.

At Crysis 2 er flot, er en grov underdrivelse.

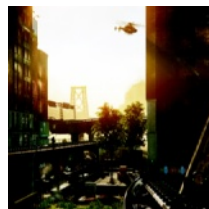
Cryteks vision af et raseret, invaderet New York er en vidunderlig blanding mellem katastrofal ødelæggelse og organisk skønhed. Fjendernes kunstige intelligens er den bedste vi har oplevet i et actionspil, nogensinde. Cell-soldaterne reagerer instinktivt på det alt man går, arbejder sammen, søger dækning og viser sig at være betydeligt hårdere end koreanerne i det første spil.

Crysis 2 er en spændende designmæssig kontrast til de vidtrækkende sydhavsjungler i forgængeren. New York er smækkfyldt med ødelagte landmærker, raserede kvarterer og den der katastrofale skønhed som Cevat Yerli talte om.

Detaljeringdommen er nærmest sindssyg, og effektarbejdet imponerer konstant.

Konsoludgaverne er selvfølgelig ikke lige så blændende smukke som PC-versionen, men er stadig flotte nok til at tage kampen op mod de respektive platformes grafikkonger.

Når det kommer til multiplayer har Crytek satset stort denne gang, og det er lykkedes



#### EA og Crytek

"Vores samarbejde med Crytek er noget nær perfekt, og vi kunne ikke ønske os et bedre hold at arbejde med til denne udgivelse. Vi var alle enige om, at Crysis var et godt gennemarbejdet produkt, men vi ville gerne tage det hele op på et andet plan. Først og fremmest har vi med udgivelsen af spillet på konsollerne fået en drøm til at gå i opfyldelse. Crysis 2 er en hel anden størrelse" fortæller David Demartini, som er General Manager hos EA Partners.

Free Radical ganske godt at skabe en unik og original oplevelse, der samtidig er let at gå til. Balancen mellem de forskellige klasser er forbilledlig, og banedesignt er strålende.

Crysis 2 indeholder som sagt masser af frække våben og opgraderinger, enestående grafik, god spillemekanik og rigtig god variation.

Singleplayer-delen tog mig cirka 13 timer at gennemføre, og det var 13 timer med brillant action.

Det er efter min mening ikke ved siden af at kåre dette til årets hidtil bedste actionspil. Crytek har gjort det igen.

#### ★ Sammenfatning:

Vild grafisk oplevelse på en kraftig PC. Flot på konsollerne. Men uanset format, er det en heftig actionoplevelse for skydegale spillere verden over.

Petter Hegevall

# 9/10



# BULLETSTORM

Sebastian skyder fjenderne til blods, men han gør det jo kun for sjov (og point)...

Platform PS3, XBOX 360, PC Udvikler PEOPLE CAN FLY / EPIC GAMES Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (2-4) Aldersgrænse 18

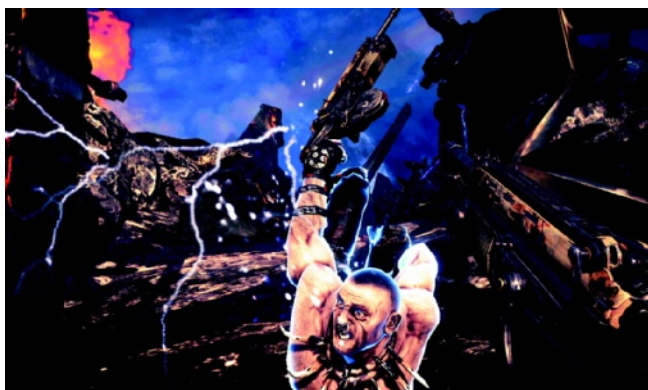
Der mangler ikke førstepersonsskydespil på hylden nede i den lokale spilbiks, og genren har måske stået lidt i stampe i den seneste tid, hvor de store krigsserier som Call of Duty og Battlefield har siddet solidt på tronen.

Epics nyeste skud på stammen er titlen Bulletstorm, og her har de virkelig tænkt udenfor boksen.

Hvis man forestiller sig at Borderlands mødte Gears of War 2 ude i byen på en festlig aften, så er Bulletstorm nok bedst beskrevet som bastardsønnen der ni måneder senere ser dagens lys. Men når det så er sagt, så er titlen også meget sin egen, med en unik og befriende useriøs vinkel.

Allerede fra starten slås det gennemgående humoristiske tema fast, da man i en brandert forsøger at skyde en flaske af en bagbundet mands hoved. Den altid fornuftige kombination af alkohol og skydevåben ender selvfølgelig galt, og indenfor få sekunder ruller actionen hen over skærmen i tykke stråler.

Jeg vil komme med den friske påstand, at Bulletstorm ikke smides i maskinen igen og igen for at genbesøge historien. Spillets charme og vedvarende appel ligger i gameplayet og det actionkick, der ligger i at maltraktere en bunke bad guys på splitsekunder. Man er udstyret med det vanlige udstyr for et førstepersons skydespil - rifler, granatkastere, snipere, pistoler osv. Men i modsætning til nor-



Vold for sjov - og point. De voldsomme udskjelser overfor fjenderne belønnes med point alt afhængig af hvor eksotisk man bliver i sin bersærkergang.

## Blod og blod

Der er smurt lige lovligt tykt på med vold og blod, og spillet ville ikke lide af at der blev skruet lidt ned for bloddonationerne. Enkelte gange får man indtrykket af, at udvikleren bevidst har givet det en ekstra spand, bare for at appellere til vores alles indre blodtørstige monstre. Hvis du hellere vil undvære, kan det heldigvis slås fra i menuen.

men, så har man også en pisk monteret på den ene hånd. Den er yderst praktisk, når man spotter en fjende i umiddelbar nærhed. Et tryk på en knap, og fjenden hænger for enden af din pisk langsomt flyvende i din retning. Her kan man så udleve sin indre sadist og enten skyde hovedet af ham eller sparke ham væk igen med et velplaceret karatespark. Det er yderst fornøjeligt på en noget forskruet måde.

De voldsomme udskjelser overfor fjenderne belønnes med points alt afhængig af hvor eksotisk man bliver i sin bersærkergang.

Disse udløser såkaldte skillpoints som så kan bruges til at opgradere våben eller erhverve

ammunition. Jo vildere, des bedre.

Humor er et stærkt element af spillet. Flere af replikkerne som kommer gennem spillet efterlader en med et stort grin. Udover dialogen er spillet fyldt med en velfungerende lydskulisse

**BULLETSTORM HAR EN UNIK OG BEFRIENDE USERIØS VINKEL.**

og en del fin og velvalgt musik som spænder fra disco til hårdpumpet rock.

Mange af ens handlinger ender med at fjenderne rives helt fra hinanden stykke for stykke foran dig. Jeg har spillet mange voldelige spil, men dette er så absolut oppe blandt toppen. Bulletstorm er alle actionfans' våde drøm. Men det er næppe for sarte sjæle.

★ **Sammenfatning:**  
Vanedannende, sjov og rigtig blodig action.  
**Sebastian R. Sørensen**

**8/10**

Benhård og dramatisk actionoplevelse. Vi sendte Kristian afsted i kamp.

# KILLZONE 3

Platform PS3 Udvikler GUERRILLA GAMES Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-24) Aldersgrænse 18

I det tredje spil i Killzone-serien har udvikleren Guerilla Games fokuseret på at finpudse nærkampsangreb og fortælle en mere personlig historie. Ifølge topchefen Herman Hulst var målet at perfektionere selve skydefølelsen i Killzone 2, mens det i Killzone 3 har været at perfektionere de brutale nærkampsangreb.

Killzone 3 er en otte timer lang skydefest fra start til slut. Det er action, action og atter action. Der er ingen gåder som skal løses eller andre afbræk i spillet, kun den ene brutale og eksplosive scene efter den anden. Men til trods for at fokus hviler tungt på hæslende skyderi og ikke meget andet, er kvaliteten gennemgående og bundsolid i alle led. Killzone 3 introducerer ikke meget nyt, men gør det meste utroligt godt. Hvilket resulterer i et actionspil i særklasse.

Killzone 3 fortsætter hvor forgængeren slap, hvor den menneskelige styrke akkurat har gjort en ende på Visari, men ikke før den nyligt afdøde Helghast-diktator nåede at rette sin krigsflåde mod menneskenes fartøjer. Det resulterer i en rutsjebanetur for den menneskelige ISA-styrke (Interplanetary Strategic Alliance), hvor den ene trussel overtager den anden.

Parallelt med den mørke og dystre historie ved magthavernes runde bord, tager vi del i en mere menneskelig historie, der udspiller sig på slagmarken. Gennem hovedpersonen Sev og hans kammerat Rico oplever vi en desperat kamp for at overleve det ene nådesløse Helghast-angreb efter det andet, men også direkte ordrer fra de militære ledere går stik imod så at sige alt, som vores venner tror på og kæmper for. Via bunker af spektakulære filmsekvenser med detaljeret Motion Capture-teknologi kommer figurenes følelser til syne. Det er ikke bare en kamp om at overleve, men også en kamp om at beholde den sidste rest af menneskelig værdighed.

Lydbilledet er bundsolidt i Killzone 3. Stemmeskuespil og musik glider godt ind i



**Jetpacks** Vi møder også fjender med jetpacks, som står for flere højdepunkter i Killzone 3. Det er tydeligt, at grafikmotoren kan håndtere langt videre opgaver denne gang.



## Move og 3D

Killzone 3 understøtter både stereoskopisk 3D og Move. Selvom begge dele er interessante på papiret, endte vi med den traditionelle fremgangsmåde: en traditionel controller og uden 3D. Selvom Sony og Killzone 3 er frontløbere for 3D, er teknologien og måden den bruges på ikke moden nok endnu - ikke i et førstepersonspil. Det er interessant at se dybde i spillet, men efter 10 minutter orker man ikke mere og skruer ned for 3D til fordel for en langt bedre oplevelse i 2D. Ironisk nok. Move-kontrollen i Killzone 3 kan du læse meget mere om på Gamereactor.dk

atmosfæren, men det er våbenlyde, brag og metal som virkelig skiller sig ud.

Skarpskytteriflen synger idet kuglen spinner gennem løbet, efterfulgt af patronhylsteret der klinger mod jorden - hvilket selvfølgelig lyder heftigt på et godt surround-anlæg. Det er dette med at kvalitetssikre alle led, som er den røde tråd i Guerillas skydefest.

Det er muligt at gennemspille hele kampagnen med en makker på sofaen, eftersom spillet understøtter co-op på delt skærm.

Killzone 3 gør ikke meget nyt i actiongenren, men perfektionerer nærmest de fleste elementer med bundsolid kvalitet. Det er utrolig hektisk og intenst, og byder på en række eksplosive og spektakulære action-scener. En brutal actionfest som holder dig på tæerne fra begyndelse til ende.

## ★ Sammenfatning:

Flot, storslået og episk actionbrag.  
Kristian Nymoen

# 9/10



# BEYOND GOOD & EVIL HD

Platform XBOX 360 Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT  
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 12



**Med sit** plante- og dyreliv, sine smukke farver og sine mange overraskelser er Hillys et betagende sted at opleve.

**Ubisoft har lyttet til sine fans og er klar med en finpudsning af et af deres bedste actioneventyr nogensinde.**

Der er kamp og eventyr, men det er dog den gennemgående historie, der er eventyrets største trækplaster, og selvom jeg allerede tidligere har gennemspillet eventyret, tog det ikke mange minutter for historien at fange mig igen. Ikke kun er historien om potentielle statshemmeligheder, de mystiske DomZ-væsener og levende figurer højest original, den er også enormt velfortalt og fængende. Det virker hele vejen gennem eventyret som om historien har været det vigtigste element, og at det spilbare indhold er blevet formet herefter, hvilket er særligt imponerende fordi der bydes på adskillige forskelligartede opgaver.

At Ubisoft har taget sig tiden til at pudse grafikken af fornemmer man hurtigt, og særligt Jade og Pey'j ser bedre ud end nogensinde før.

## JADE OG PEY'J SER BEDRE UD END NOGENSINDE

Andre steder har man rundet kanterne lidt af og sørget for at det hele glider over skærmen så blødt som muligt, og så er lyden også blevet piftet lækkert op. Den største grund til at Beyond Good & Evil HD er mellem de bedst udseende download-titler til dato, skal dog ikke findes i de tekniske termer som polygontal eller teksturopløsning, men i stedet i et afsindigt stærkt grafisk design. Hillys er mere indbydende og interessant end 99% af de andre spilverdner jeg nogensinde har besøgt, og så er næsten hele karaktergalleriet en fornøjelse at møde.

## ★ Sammenfatning:

Et utroligt godt actioneventyr og en lækker genudgivelse af en fantastisk historie.

Thomas Blichfeldt

# 9/10



Bioware er tilbage, og Nikolaj griber nervøst sin controller...

# DRAGON AGE II

Platform XBOX 360, PC, PS3 Udvikler EA Ud giver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (2-8) Aldersgrænse 18

Lothering er brændt ned til grunden, en slibrig onkel har mistet resten af familieformuen og der er fyldt med flygtninge i Kirkwall. Hawkes liv er ikke en dans på roser, men med lidt gåpåmod og en lille pose guld til at gøre sig til rette med, så skal det hele nok blive godt igen, bare vent og se.

Dragon Age II er en efterfølger i den forstand, at det er vores anden tur til dette univers, der henvises til begivenheder fra det første spil og man møder sågar personer fra begge spil. Men Dragon Age II kører på en helt anden dagsorden, hvor det første var om en altoverskyggende trussel fra en monstrøs fjende, er to'eren nærmere en fortælling om ambition og én persons indflydelse i en lille del af denne verden.

Der er tale om et rollespil af den skuffe vi er vant til fra Bioware. Der skal kæmpes, snakkes og samles grej, alt sammen med mere eller mindre kompetente følgesvende på slæb.

Historien tager sin begyndelse da vores hovedperson Hawke, er på flugt fra den Blight-



## Stemmerne

Det er stadig en fryd at høre på Dragon Age II, dog er der nogle af spillets musikstykker, der er lidt for anonyme, men når stykkerne præsenteres i mere stille scener er det sjældent andet end en glørværdigt.

Stemmeskuespillet er en blandedt landhandel, de store roller er udfyldt med bravour, Varric især har en uovertruffen synergi mellem udseendet, stemmen og personligheden. Det samme gælder ikke altid for byernes beboere.

ramte by Lothering. Det fungerer både som introduktion til vores karakterer samt den listige fortælle teknik der er taget i brug. Handlingen og alt hvad man foretager sig i spillet er nemlig pakket nydeligt ind i en meget ensidig samtale mellem den fornøjelige dværg Varric og en utålmodig kvinde med kort lunte hvad angår røverhistorier. I starten var jeg ret undrende over, hvad Søren det skulle gøre godt for, men efter at have set hvordan Bioware brugte værktøjet var jeg mere end overbevist.

Varrics fortælling fortsætter i en lind strøm, men udover at jeg ikke vil afsløre for meget, kan jeg kun afdække en version af historien, din oplevelse kan have betydelige afvigelser. Hvad jeg kan fortælle er, at historien er en langt mindre omfattende rejse gennem Thedas end det første spil. Dette kan mærkes på længden, men taget Dragon Age: Origins' banket af oplevelser i betragtning er to'eren stadig et yderst grundigt festmåltid. Kirkwall og omegn er i fokus, det er her Hawke skaber sit omdømme over et årti og skal træffe de valg der vil ændre

historiens gang.

Den største svaghed ved historien er klart den første pukkel der skal overkommes, for Hawke får sit gennembrud og gør sit navn kendt gennem alle lag af Kirkwalls samfund.

**...POLITISK MAGT-SPIL, RACE-RELATIONER OG LÆSSEVIS AF SIDEMISSIONER**

Jeg troede jeg ville savne de grandiose mål om verdens overlevelse og det at have verden på mine skuldre, men nej, politisk magtspil, racerelationer og læssevis af separate sidemissioner er præcist hvad der gør Dragon Age II til et mindeværdigt spil.

Der er dog sket nogle ændringer. Tekniske opgraderinger har ladet Bioware smide flere



Ikke kun konsol. Billederne herunder er fra PC-udgaven. Selvom der stadig er forskel, har Bioware gjort en ekstra indsats for at levere en fornuftig udgave på konsol, uden helt samme begrænsninger som i forgængeren. Spillet ser fantastisk ud på PC og rigtig godt ud på konsol.



fejnder efter de flittige eventyrer, hvilket har resulteret i at en hel del kampe foregår med en forbandet masse svage modstandere, et par lidt mere robuste banditter og en eller to man skulle tro var støbt i beton.

Det virker som regel godt, kampene føles troværdige i denne omgang, det virker som en kamp, ikke et opgør mellem en lang række tabeller og udregninger.

Måden du vælger hvilke evner der skal læres er blevet ændret, i mine øjne forbedret. Der er nu små opgraderinger til en lang række evner der forbedrer eller ændrer effekten af en evne. Det er et skønt redskab til at skræddersy karakterer og fylde godt med point i de færdigheder man bedst kan lide.

I løbet af meget kort tid vil Hawke have mødt og gjort indtryk på en bred vifte af personer. Vekslede mellem letsindede og sjofle til mugne og hævn tørstige er der endnu en gang lagt op til at alle kan have en favorit. Hvad jeg syntes der er forskellen mellem disse karakterer og det brogede hold fra Dragon Age: Origins er at alle Hawkes kammersjucker virker mere helstøbte. Bedst af alt har de også et liv udover at være Hawkes pakæsler, hvilket betyder at de har langt mere at byde på når det er tid til at tage en sludder mellem blodbadet.

Min tid med spillet foregik på Xbox 360, hvilket måske lyder som en skræmmende oplevelse for dem der spillede Origins på konsollerne. Ærligt talt var jeg dog godt tilfreds

med hvordan Kirkwall og i særdeleshed hvordan Hawke og resten af banden tog sig ud. Det er stadig til at se, at det er beregnet til at holde styr på store områder med et ikke-uvæsentligt antal karaktermodeller i, men der er blevet gjort store forbedringer siden Origins. Selv med det åbne valg mellem PC og konsol kunne jeg se mig selv gå med konsoludgaven, da der i denne omgang ikke er mange faldgruber ved det.

Men det er ikke bare motoren der har fået en ny dunk olie og en stramning af skrueerne, selve designet er også rykket. Designholdet er gået målrettet efter at finde Dragon Age-identiteten. Hvor Origins flagrede med et lidt generisk udtryk, er Kirkwalls lyse sten og skarpe metaludsmykning et syn, der ikke forveksles med andet.

Det samme gælder for dine kompagnoner, der er så selvstændige at de tager deres egne beslutninger om tøj. Hvad det betyder i spillet er at du ikke kan nedarve din gamle rustning til en af dine nye venner, men deres udstyr kan opgraderes og de er knap så kræsne omkring

hvilke våben de bruger.

Det helt store minus ved det grafiske, og i forlængelse deraf, spillet, er det interior-mæssige genbrug.

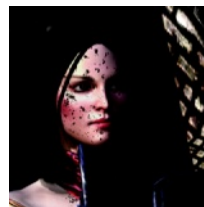
Nogle få men væsentlige svagheder således er at finde, men intet der i sidste ende stod i vejen for mit morskab.

Når det kommer til Dragon Age II er det en let anbefaling at give, det er et dejligt spil at få tiden til at gå med inden foråret for alvor kommer i gang.

#### ★ Sammenfatning:

En fortræffelig efterfølger, der ser ud til at have fundet ud af, at være andet end endnu et generisk rollespil. Designet er blevet bedre, og denne gang er der en konsoludgave, som man ikke føler sig snydt over at spille.

Nikolaj Kürstein Jepsen



#### Mere action?

Kort efter afsløringen af Dragon Age II og en kort fremvisning af det ny-polerede kamp-system var der en stor del gispn rundt omkring i spilverdenen.

Hvis det mere action-prægede udseende gav dig åndedrætsbesvær i sin tid, kan du tage det helt roligt: de taktiske muligheder er i god behold. Vi har langt fra fået serveret God of War med oplæsninger fra "Krig og fred" hvert femte minut.

# 9/10



Krigen foregår i baghaven og rædslerne er rykket helt tæt på...

# HOMEFRONT

Platform PC, XBOX 360, PS3 Udvikler KAOS STUDIOS / DIGITAL EXTREMES Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-32) Aldersgrænse 18

Jeg kan ikke fortælle dig, hvor mange gange jeg har plaffet løs på mine virtuelle modstandere uden egentlig rigtig at vide hvorfor. Alt for ofte har spil nemlig en tendens til at bagatellisere baggrundshistorien, og spise os af med en lunken fortælling så ringe, at end ikke Hollywoods mest desperate producere ville kunne gøre andet end at grine.

I Homefront sikrer jeg mig at hvert projektil forvolder mest mulig skade, for spillets fortælling om et Amerika i ruiner, og et samlet Korea der kun 26 år ude i fremtiden har sat sig på verdensmagten, er ikke kun gennemtænkt og spændende, men byder også på en af de mest forhadte fjender jeg endnu har mødt i et spil.

I en ikke alt for fjern fremtid er Korea blevet samlet under Kim Jong-un, arvtageren til den afdøde Kim Jong-il. Imens kæmper Amerika med en falmende økonomi, som særligt lider under katastrofale oliepriser, hvilket fører til at man må tilbagetrække store dele af sit militær fra resten af verden for at fokusere på interne problemer. Problemerne bliver dog ved med at



## Det velkendte

Flerspillerherlighederne byder på meget af det sædvanlige: erfaringspoint efter hver kamp, som fungerer som vi normalt kender dem. Med andre ord vil du løbende låse op for bedre våben og muligheder, samtidigt med at du i højere grad vil kunne sammensætte dine egne kombinationer af evner og våben. Med sine små twists af systemet som vi kender det, samt rigtig god pacing er den næste bonus altid inden for rækkevidde.

vokse i USA, og inden længe deklarerer der undtagelsestilstand med det resultat, at Texas separerer sig fra landet, og Mexico og Canada lukker sine grænser for immigrerende amerikanere. Kaosset udnyttes af Korea, der rammer USA med en massiv EMP-bombe der kortslutter alt elektronisk udstyr, og invasionen begynder kort tid efter.

Alt dette får du at mærke første gang du åbner dine øjne i spillet, for som den tidligere militærpilot Robert Jacobs får du brudt din dør ned af soldater, der forsøger at overtale dig til at bruge dine evner i Koreas favør. Et negativt svar sender dig om bord på en fængselsbus, fra hvilken du på klos hold får besættelsens effekt at se på det lille samfund i byen Montrose, Colorado. Her viser Homefront for første gang sine kort, for hvor det hele indtil videre har virket som blot endnu en undskyldning for lidt tankeløs skyderi, lægges der overraskende få fingre i mellem når krigens rædsler skal vises.

Baggrunden som pilot kommer dog Jacobs

til gode da han bliver fokuset for en redningsaktion. Planen viser sig hurtigt at være at kapre tre tankbiler med flybrændstof fra den koreanske besættelse, og smugle dem til San Francisco hvor den amerikanske luftkommando

**DET VIRKER I LANG TID SOM ET SPIL DER ØNSKER AT SKUBBE GENREN VIDERE**

vil kunne bruge dem til at etablere et større modangreb.

Udvikleren Kaos Studios har brugt de unikke omgivelser til at gøre de fleste af kampene langt mere klaustrofobiske end hvad genren normalt byder på, og fordi det faktisk virker godt, bliver det desværre også kun tydeligere at der er sparet på den kunstige intelligens.





Ruiner og ødelagte forstæder, tætbefolkede slumkvarterer og koreansk-improviserede installationer klæder spillet godt. Hvor specielt Call of Duty-serien gør god brug af grandiose kampscenarier i spektakulære omgivelser, foregår de fleste af kampene i forladte boligkvarterer.



Call of Duty-serien har flere gange har fået hug for fjender der uden intelligens bliver ved med at stikke hovedet frem indtil du avancerer forbi et specifikt punkt, præcis det samme sker her.

Fjenderne virker på alle tidspunkter som tanketomme skydeskiver, og det ødelægger en stor del af den skræk og stemning der ellers introduceres andetsteds.

Er det kampen mod intelligente modstandere du søger, bør du i stedet gå online, hvor der heldigvis bydes på lidt udover den standardpakke nærmest alle spil i denne genre har valgt at kloner fra Call of Duty. Således får du valget mellem en af flere roller, som naturligvis bør vælges i forhold til resten af holdet. Målet er for hver kamp at indtage og holde tre specifikke punkter på hver bane, hvilket efter et stykke tid vil resultere i et point til dit hold - det første hold med to points vinder.

Flerspillermulighederne får dog tilføjet noget unikt i form af de Battle Points som man bliver givet for at skyde en fjende, eller på anden vis gavne holdet. Pointene kan bruges til flere forskellige ting, ikke mindst at aktivere nogle af de unikke evner som hver karakterklasse råder over. Jeg fandt således hurtigt mig favorit i rollen som "Tactical" fordi jeg for 400 points havde muligheden for at aktivere en lille kontrolbar drone med maskinkanoner, hvilket lod mig gemme mig og eliminere fjender på lang afstand. Battle Points kan dog også bruges til at købe adgang til fartøjer som biler, tanks og

helikoptere og således holdes kampene hele tiden dynamiske. For at holde balancen på plads og sikre at det ikke lykkes en spiller at stikke af fra resten af feltet, udloddes der løbende points-bonusser for at få ram på de mest succesfulde spillere, og det virker faktisk overraskende godt.

Med en så solid baggrundshistorie, scenarier som du vil kunne huske selv efter spillet er slut og virkelig lækre flerspillermuligheder, er det synd at Kaos Studios ikke har kunnet holde kvaliteten helt til enden. Hvad der starter ud som en virkelig stemningsmættet oplevelse i en genkendelig fremtid hvor alt håb synes tabt, kan nemlig ikke sige sig fri fra at slutte i ren Jerry Bruckheimer-actionhelvede, hvor man nærmest kan høre et usynligt publikum råbe "USA! USA! USA!".

Det virker unægteligt som om Kaos Studios midtvejs gennem udviklingen er begyndt at mærke tidspresset, for den tid der i den første halvdel bruges til at iscenesætte hvor hårdt invasionen har ramt det engang så stolte land,



### Brutalt

Homefront er brutalt. Det stærkeste billede er nok af en mor og far der skriger til deres lille barn at han ikke skal bekymre sig men vende ryggen til. Kort tid inden de bliver henrettet for øjnene af ham. Den slags kan hurtigt komme til at virke sensationelt og falsk, men selv med så mange skydespil på erfaringskontoen, er det alligevel med til at sikre at Homefront får en til at følge godt med i historien, fremfor bare at trække på skuldrene.

skiftes ud med mere og mere actionprægede missioner, samt tankeløse kopier af situationer fra andre af genrens mest kendte spil.

Det er ærgerligt at Homefront ikke kan give fuldstændigt slip på lysten til blot at smage lidt af Call of Duty, for i lang tid føles det som om man er i gang med et spil der ønsker at skubbe genren videre, og vil langt mere end blot at indtage dens andenplads. Selvom det ikke helt lykkes, er Homefront et spil, som alle fans af genren bør give et forsøg, og som specielt med sine flerspiller muligheder vil kunne holde dig godt underholdt de næste mange måneder.

### Sammenfatning:

Fantastisk stemning, mindeværdige og utroligt ubehagelige øjeblikke. God multiplayer-del, befriende anderledes baggrundshistorie og et lækkert spil.

Thomas Blichfeldt

# 8/10



Til fans og alle de andre: Hvad enten du er stor fan, gammel kending eller nyinteresseret, så vil dette seneste udspil i Pokémon serien næppe skuffe. Tværtimod, så er det lige præcis det friske pust serien har gæbt efter. Herover kan du se alle de nye monstre.

Michael tager atter engang på indsamlingseventyr...

# POKÉMON B/W

Platform NINTENDO DS Udvikler GAMEFREAK Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 3

Der er noget magisk over at få lov at anmelde et Pokémon spil. Serien har fulgt mig gennem hele livet, lige fra da jeg som fire-årig fik fat i mit første spil i serien til nu, femten år senere, hvor det igen præger min hverdag.

Eventyret sparkes i gang på genkendelig vis, og med et halvhjertet løfte om at jeg skal gøre mit bedste for at udfylde min nyerhvervede Pokédex, forlader jeg byen og tager på jagt.

## SERIEN HAR ALDRIG VÆRET LETTERE AT GÅ TIL

Rejsen foregår denne gang i Unova-regionen, der er et frisk pust, i og med at alle gamle Pokémon i begyndelsen gemmes væk til fordel for 156 nye lommemonstre.

Spillet oser i det store hele af både forbedringer og nytænkning, og det mærkes

allerede ved første kamp. Alt fremgår klarere og præsenteres i et langt hurtigere tempo, uden på noget tidspunkt at virke uoverskueligt. Måden man optjener erfaringspoint på har også fået sig et gevaldigt løft, i og med at ens gevinster afhænger af hvor meget stærkere eller svagere ens Pokémon er i forhold til modstanderen.

Flere gange har jeg fanget mig selv i at udfordre en modstander med langt højere level, blot for at gamble om den højere mængde erfaringspoint, og det føles mildt sagt meget tilfredsstillende, når det så endelig lykkes.

Alt i alt holder Pokémon Black / White liv i den gode gamle formular, men smider samtidig også en lang række lækre tiltag på bordet. Er du fan, bliver du ikke skuffet.

### ★ Sammenfatning:

Masser af nye monstre og en finpudset oplevelse med et lækkert lydspor.

Michael Kamp Jensen

# 8/10

## MOTORSTORM APOCALYPSE

Platform PS3 Udvikler EVOLUTION STUDIOS Udgiver SONY Premiere 16 MARTS Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 16



Baner, der bogstaveligt talt eksploserer mens man kører på dem, har vi allerede set i Split/Second, og post-apokalyptisk kaos er heller ikke nyt. Disse elementer danner rammen om det nyeste løb i Motorstorm. Styringen er desværre det altoverskyggende problem. Mange af køretøjerne føles som om deres tyngdepunkt er for højt, de er alle enormt sløve om at komme i gang, og svinger man bagdelen ud, taber de hurtigt fart. Altså er Apocalypse en arkade-racer, hvor man ikke rigtig kan drifte – langt fra optimalt. Sværhedsgraden starter lavt, og man skal LANGT ind i spillet før den viser det mindste tænder.

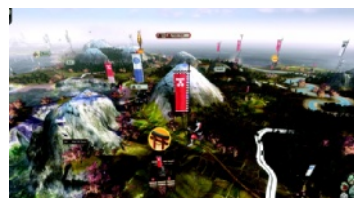
Man låser ikke op for nyt og det er for tilfældigt til at køre efter bedre tid. Til gengæld er det sjovt at spille på samme skærm med vennerne. Godt lejespil, men ikke meget mere.

Rasmus Lund-Hansen

# 6/10

## TOTAL WAR: SHOGUN 2

Platform PS3/XBOX 360/NDS Udvikler CA Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1-8 Alder. 12



Sidstøjeblikkrokeringer er forfærdelige. I dette nummer måtte Shogun 2 lide under dette. Ganske ufortjent.

I Shogun 2 tager vi atter del i seriens typiske blanding af turbaseret strategi og hæderlig realtidsstrategi når det kommer til kamp til lands og til vands.

Det er en strålende cocktail af spilletyper, og det er en ret heftig følelse at se sine kampe blive del af en større mosaik. Man føler sig næsten hensat til et ultrakaotisk FPS til tider.

Fjendeintelligensen er forbedret giver spilsystemet en ny dybde af strategi. Den er dog stadig ikke noget mod en modstander af kød og blod.

Heldigvis har Creative Assembly også bygget en rig flerspillerdel med utallige funktioner for matchmaking, klanspil og ranglister. Og er du strategifan, kan du roligt investere i spillet.

Husk: du kan læse hele anmeldelsen på gamereactor.dk!

Lee West

# 9/10

## PIXELINE

Platform IPAD/IPHONE Udvikler OSAO Udgiver OSAO Antal spillere 1 Aldersgrænse 3



Pixeline er en række rigtig populære læringsspil, som ivrigt bliver spillet i de små hjem og på institutioner.

Hvis du nogensinde har spillet Mario eller Giana Sisters på de håndholdte maskiner, så ved du hvad du kan forvente dig af det nyeste Pixeline-spil.

Der er flere rigtig positive ting at sige om spillets indtog på iOS-plattformen. Der er mange yderst pædagogiske mekanikker på spil. Eksempelvis er oplevelsen helt på dansk, der er masser af fine gentagelser, der er gode pauser på de rigtige steder i spillet, og en fin variation i de forskellige baner.

Der er mindre skærm er det virtuelle joplayd godt, men det bliver let for voldsomt på iPad til små fingre.

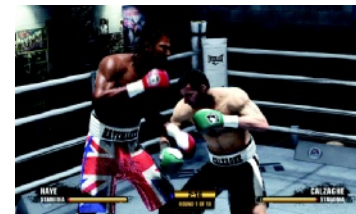
Sidder du som erfaren spiller og overvejer et indkøb til spilsamlingen, kan du dog roligt lade være, for du vil næppe møde den store modstand i platformspillet, men til de yngste er spillet rigtig godt.

Lee West

# 7/10

## FIGHT KNIGHT CHAMPION

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler EA CANADA Udgiver EA SPORTS Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-2) Aldersgrænse 16



I det nyeste kapitel af Fight Night har EA rusket radikalt i seriens fundament, og er endt op med en ændring af det roste kontrolsystem, samt tilføje af en historie for alle der vælger at spille alene.

Uanset hvilket slag du ønsker at benytte, findes det stadig på det højre analogstick. Denne gang har man dog valgt at pille de mere besværlige bevægelser ud, der før skulle bruges til eksempelvis uppercuts, og i stedet gjort det sådan at alle slagene kun kræver et simpelt vip med sticket. Komplexiteten er altså pillet ud, men til gengæld er den krævede præcision skudt i vejret.

"Champion Mode" lader dig på god filmisk vis føre den lovende bokser Andre Bishop gennem sin karriere.

Spændende tilføjelse til serien og et i forvejen rigtig godt kampspil.

Thomas Blichfeldt

# 8/10

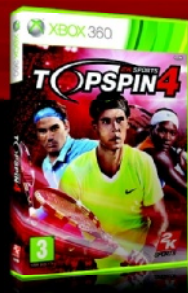
# 2K SPORTS TOPSPIN 4



## HOW DO YOU MATCH UP AGAINST THE BEST PLAYERS IN THE WORLD?

COMPETE WITH 25 OF THE BEST TENNIS PROS AND LEGENDS  
IN ONE OF THE MOST AUTHENTIC TENNIS SIMS EVER MADE

COMING MARCH 18

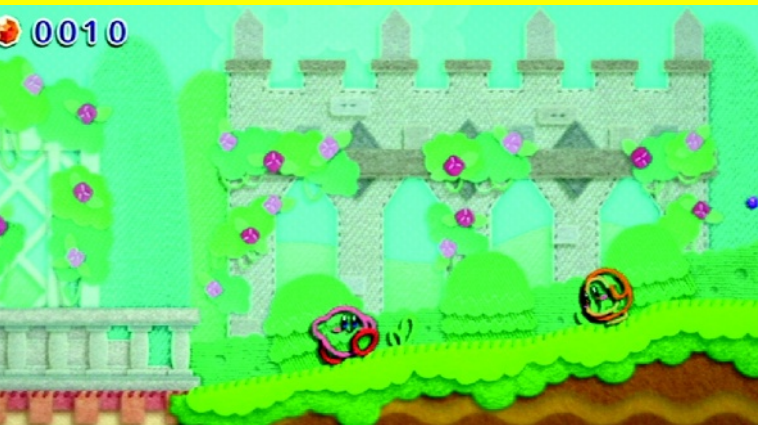


[TOPSPIN 4.COM](http://TOPSPIN4.COM)

[FACEBOOK.COM/TOPSPIN4](http://FACEBOOK.COM/TOPSPIN4)



©2006-2011 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Top Spin, Top Spin 4, 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. 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. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.



Kirby's Epic Yarn er en fornøjelig oplevelse, der specielt i de første par timers spil nærmest konstant overrasker med sine sjove garnfortolkninger af platformgenrens mest kendte elementer. Den manglende straf for fejltrin vil kede nogen, men gør spillet godt til en omgang familiehygge.

Nintendo garntolkter Kirby, Thomas er med...

# KIRBY'S YARN

Platform Wii Udvikler GOOD FEEL Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 3

Det er i dag tydeligere end nogensinde før, at Nintendo er en ganske speciel spiludvikler. For mens resten af spilindustrien synes at konkurrere om at lave fremtidige supersoldater, økse-svingene troldetævere og næsten nøgne amazonerkrigere, befinder den japanske gigant sig et helt andet sted.

Hos Nintendo er det i orden at bruge hele farvepaletten og befolke spillene med underlige heltefigurer, og sjældent har det været

## HOS NINTENDO ER DET I ORDEN AT BRUGE HELE FARVEPALETTEN

mere tydelig end i Kirby's Epic Yarn.

Den lyserøde skumfidus er tilbage i nye klæder.

Kirby's unikke nye evne er at en krop af garn tillader ham at transformere sig til et utal af forskellige former, eksempelvis en

gravemaskine, en kælk, en gigantisk tank, et rumskib eller blot et simpelt, tyndt stykke garn, der gør det muligt at glide gennem smalle passager. Foruden at forvandle sig til en bil, er det dog banebestemt hvilken form Kirby får lov at skifte til, og disse sektioner fungerer derfor oftest som en forfriskende afslutning på banerne.

Måske inspireret af New Super Mario Bros. Wii har Nintendo også tilføjet eventyret muligheden for at spille i co-op. Spiller nummer to tager her kontrollen over Prince Fluff, der på trods af sin blå farve og skulende blik er ganske identisk med Kirby i sin formåen.

### ★ Sammenfatning:

Hvis du savner et platformspil og co-op der er knapt så straffende som New Super Mario Bros. Wii er der ingen vej uden om Kirby's Epic Yarn.

Thomas Blichfeldt

# 7/10

## MOTO GP 10/11

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler MONUMENTAL GAMES Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-20) Aldersgrænse 3



Dette års udgave, der bærer navnet Moto GP 10/11, forsøger at rette op på forgængerens fejl, og lykkedes til dels. Ved første øjekast er menuerne strammet gevaldigt op, men indholdsmængden lader til at være den samme. Der er både karrieredel og ren arcade-løb.

Kørefysikken er forbedret i forhold til sidste års udgave - hvis man altså sætter spillet rigtigt op. Der kan vælges mellem to kameratyper, hvor den ene så at sige er låst til føreren, mens den anden er låst til selve motorcyklen. Desværre halter det med eksempelvis kørelinjen, der ofte giver forkert farvekode, ligesom diverse spøgelsesbump besværliggør kørslen.

Hvis du er inkarneret fan af motorcykelløb, kan du måske se gennem fingrene med disse fejl. Men hvis du "bare" leder efter en sim-racer, og det er mindre vigtigt om der er to eller fire hjul, er der mange bedre bud derude.

Rasmus Lund-Hansen

# 6/10

## DE BLOB 2

Platform PS3/XBOX 360/NDS Udvikler BTE Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Alder: 3



Humøret er forsvundet og farverne ligeså i Prisma City, og derfor må energibomben Blob igen drage på eventyr.

Som den rullende, hoppende og flyvende Blob er det som i forgængerens din opgave at bringe farverne og glæden tilbage, hvilket gøres ved at suge magisk maling til sig fra forskellige farvepøle, og hoppe på alle de grå bygninger og deres beboere.

Inden længe bliver man sendt på redningsmissioner, og skal blande sine egne farver, foretage præcisionshop og løse snedige opgaver, hvor også hjernen skal tages i brug. De Blob lader sig denne gang heller ikke låse fast til en verden i tre dimensioner, byder også på traditionel 2d-hopperi. Desværre savner styringen præcision, og kameraet kan drive en til vanvid.

Kongen af genren er det måske ikke, men et solidt platformseventyr med originale spilmekanikker og gode grin er det blevet til.

Thomas Blichfeldt

# 7/10

## DEATHSMILES

Platform PS3/XBOX 360 Udvikler CYBER2CONNECT Udgiver NAMCO Antal spillere 1 Aldersgrænse 12



Deathsmiles er den nyeste konsolkonversion fra japanske Cave, der om nogen har formået at mestre "bullet-hell"-varianten af skydespilsgenren.

I stedet for de genretypiske rumskibe, der med deres laserkanoner og atombomber skal besejre fjendtlige armadaer, byder Deathsmiles i stedet på fem forskellige hekse der med deres trylleri må besejre det mest mærkværdige udbud af fjender vi længe har set.

Grafisk er indtrykket positivt, for i en verden fuld af dæmoner og galskab, har Cave ladet fantasien løbe løbsk. Græsår forvandler sig til Døden, bjergstore træer smider smilende æbler efter dig, og en skærmstor ko hader hekse.

Deathsmiles overrasker hele vejen og kan anbefales til skydespilfans. Er du en highscore-jæger er her masser at komme efter, og når prisen på 299, inkluderer en skive med soundtracket, og en skive med art, er det et fint køb.

Thomas Blichfeldt

# 7/10

## TEST DRIVE UNLIMITED 2

Platform PS3/XBOX 360/PC Udvikler EDEN GAMES Udgiver ATARI Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 12



Hawaii og Ibiza er smukke lokationer, og et oplagt sted at basere en spilleren på. Og tanken er netop, at du skal have lyst til andet end at ræse i TDU2.

Friheden er enorm, og man kan til hver en tid søge efter større ræs, eller oprette sit eget som man ønsker det. Det er muligt at opsætte en offentlig udfordring, hvor andre spillere kan smide et symbolsk beløb i puljen for at deltage.

Styringen er desværre spillets absolut største brøler. Man kan nemt lokkes til at tro at Ibiza er én stor glatbane, for det er uden tvivl det, der kommer til at plage spillerne mest. At online-delen også har slået flere knuder end man burde forventet er desværre med til at trække helhedsindtrykket ned på en af årets mest ventede titler. Der findes bedre alternativer på markedet. Michael Kamp Jensen

# 6/10

Et MMO der endelig kan tage tronen fra World of Warcraft? Læs dommen.

# RIFT

Platform PC Udvikler TRION Udgiver TRION Premiere UDE NU Antal spillere 1 (MMO) Aldersgrænse 12

Verdenen Telara er under angreb, og det er kun dig og dine hundredevis af venner der står i vejen for den totale ødelæggelse.

Som sædvanlig ved lanceringen af et nyt spil, har Trions PR-maskine talt om hvor revolutionært Rift er. Hvordan det vil ændre genre, hvor dynamisk indholdet er, hvor anderledes det er i forhold til andre titler. Alt sammen den typiske hype, vi efterhånden er vant til at høre. Så lad os bare få af vejen, at spillet ikke er særligt revolutionerende.

Som de fleste andre MMO'er har det et par nye ting. Men grundlæggende er det alt det, vi er vant til at se - 50 levels, loot, "dræb ti rotter"-quests, klasser, raids, dungeons, erfaringspoint. Alle genrens grundstøjer er her. Hvis du leder efter et spil, der er radikalt anderledes i forhold til World of Warcraft, bliver du nok skuffet. På det plan er det ret traditionelt, og Trion har ikke taget mange chancer for ikke at fremmedgøre sit kernepublikum.

Når det så er sagt, så er det et imponerende stykke arbejde. Hvor MMO'er generelt kæmper i de første uger og måneder (i nogle tilfælde år) for at holde sig stabile, er Rift intet mindre end et mirakel. Der har været rullende genstart af servere, men kun ved enkelte lejligheder, og gennem mine mange timer med spillet er jeg kun stødt på enkelte lydfejl.

Serverne og klienten er utroligt stabile, og spillet kan uden problemer håndtere 60 spillere på skærmen ad gangen uden at knalde bremserne i. Det største problem for Trion har været køer på de mere populære servere, hvilket de vel nærmest kan betragte som en luksus.

Det Rift formår at gøre i forhold til andre spil, er at skabe om ikke andet en illusion af at befinde sig i en dynamisk verden.

Heldigvis bruger Rift en intuitiv gruppe-mekanik, og så længe du møder andre spillere et det kun et spørgsmål om ét simpelt knaptryk for at gå sammen. Det er ikke udsædvanligt at



Fra high fantasy-stemningen i Guardians' byer og til steam-punk-maskineriet hos de rivaliserende Defiants, er der få virtuelle verdener, der har virket så indbydende som denne.



## Hvad er nyt?

Mere eller mindre hvor som helst kan en rift åbne sig - hvorved der spawner monstre, som spillerne må kæmpe sammen for at besejre. De spænder fra mindre fjender, som små grupper kan ordne, til store som det kræver en koncentreret indsats at slå. Til tider går hele verden amok med rifts overalt, bølger af invaderende monstre spawner, og hele den pågældende zone kommer under angreb fra Regulos' styrker. Det er et farligt tidspunkt at tage en gåtur på - og en ganske unik oplevelse i MMO-genren, der ellers er kendt for at være utrolig statisk.

se store grupper af spillere gå fra rift til rift, og når de store verdensbegivenheder sker, bliver der hurtigt dannet en form for korstog mod de invaderende.

Trion har formået at gøre noget, som andre MMO-udviklere kun drømmer om - nemlig at udgive et solidt produkt, et MMO der for første gang i umindelige tider føles som om det er færdigt og klar til lancering.

Der er dog spørgsmålet om spillet endgame, når leveling er overstået (vi er pt. level 30). Selvom nogle spillere allerede har nået level-loftet, så er de en meget lille gruppe - på samme tid er leveling i Rift meget hurtig. Inden for en måned eller to vil flertallet være nået loftet. Og så er det spændende om Rift kan levere. Indtil videre tegner det godt.

## ★ Sammenfatning:

Forbløffende god og stabil MMO-oplevelse, med nok nyt til at fornøje.

Petter Mårtensson

# 9/10



# RANGO

Platform PS3 / XBOX 360 / Wii / NDS Udvikler A2M Udgiver EA  
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 7



Rango får lov til at brede sig lidt mere ud for hver eneste mellemsekvens, og de bliver derfor noget man ser frem til.

En fantasifuld kamæleon i et western-samfund lyder som en noget underlig blanding, men EA byder på her på et godt og hyggeligt licensspil.

Mød Rango, han er en kamæleon og sherif i en miniput-version af den western-verden, du måske kender fra en masse film, og så synes han faktisk selv at han er lidt af en legende.

Spillet er naturligvis baseret på filmen af samme navn, men fremfor at benytte filmens handling, diskder den op med helt nye historier.

Som en sherif med stor fantasi er der nærmest ingen grænser for hvilke farer Rango i sine egne ord har udsat sig for, for at fange Bad Bill, der angiveligt er personen der har skjult de magiske sten. Der er fjender der skal have tæsk og skydes med en prop-pistol, der er sherifstjerner der skal indsamles og veksles til bedre våben og evner, og så er der masser af hemmeligheder der skal findes, hvis man vil se alt hvad eventyret har at byde på.

Der er ingen tvivl om at der er kigget godt og grundigt på en masse andre spil, inden man gik i gang med udviklingen af Rango, og måske derfor minder spillet også meget om en mere børnevenlig version af Ratchet & Clank, hvilket i min bog er lige omtrent den bedste

## BØRNEVENLIG VERSION AF RATCHET & CLANK

serie man kunne aflure. Opgaverne er aldrig særlig svære, og i stedet vil du bruge tiden på at indtjene sherifstjerner, nyde banernes variation og grine af Rangos mange kommentarer til historien.

Rango anbefales bedst til de unge spillere som ikke kræver for meget kompleksitet af deres spil. Hvad der her bydes på er hverken særlig udfordrende, originalt eller enestående, men det er sjovt, hyggeligt og så tilpas simpelt at de fleste kan være med uden de store problemer.

## ★ Sammenfatning:

Godt og charmerende licensspil især til det yngre publikum.

Thomas Blichfeldt

# 7/10



# L.O.C.

De dystre toner fortsætter på femte plade fra dansk-ireren

Genre **RAP**  
Premiere 14. MARTS  
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Efter en lille afstikker sammen med Suspekt i emo-gruppen Selvmord er Liam O'Connor, også kendt som Danmarks største rapper, nu tilbage som solorytter med sit femte album. Nøgleordet er dekadence, når L.O.C. dropper paraderne og endnu engang leverer en skive, der ikke rigtig lyder som noget andet hip-hop – hverken herhjemme eller i USA.

Musikalsk fortsætter Libertiner den stil, der blev lagt på forgængeren Melankolia/XXXcuture. Det betyder mange synthesizere og knap så mange af de traditionelle west coast-virkemidler, der prægede hans første plader. Dermed ikke sagt at han står stille, og her bliver både plads til lidt dubsteb-inspiration, vrælende guitarer og kraftigt tweakede trommer.

Førstesinglen Ung for Evtig

er uden sammenligning pladens mest poppede nummer, og sammen med den ligeledes klub-dunkende Endnu Mere kommer man let til at overveje om ham L.O.C. overhovedet gider rappe længere, og ikke hellere vil være sanger.

Resten af pladen er dog langt mere hip-hop-orienteret end Ung for Evtig. Numre som StarFuckMig og Min Parafili er L.O.C.'s når han er i sit mørkeste og bedste hjørne, mens den bidske (Uden Titel) er en decideret vestkyst-banger af den slags, man kunne savne på hans sidste plade.

Tekstmæssigt ligger pladen også i naturlig forlængelse af L.O.C.'s seneste par udspil. Det er en introvert affære, der handler om kamp med både indre og ydre dæmoner, men med mindre tendens til klynk end det var tilfældet i Selvmord. Selvom teksterne måske ikke er helt så selvudleverende

som på tidligere plader, så er det stadig en dystre og til tider ubehagelig affære. L.O.C. har for længst pillet illusionen om at være bekymringsfri rapstjerne fra hinanden, men hamrer alligevel en stage gennem hjertet på den, og slår fast at man bestemt ikke bliver lykkelig af at være dansk raps ubestridte nummer ét.

Hvis man stadig synes at Inkarneret er højdepunktet i L.O.C.'s karriere vil Libertiner næppe ændre ens mening, men foretrækker man hans nyere materiale, skuffer den bestemt ikke. Han er stadig en af dansk raps modigste tekstforfattere, og selvom han stille og roligt bevæger sig længere og længere væk fra sine hip-hop-rødder, er hans transcenderen af genren også det, der gør ham så pokkers interessant.

7/10



## Helhorse

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

Den danske hard rock/heavy-scene har det rigtig godt for tiden. Seneste skud på stammen er københavnske Helhorse, der tidligere hed Dødning. Helhorses debutplade er indspillet sidst i 2009, med den tidligere Hate-sphere-forsanger og nu producer Jacob Bredahl bag knapperne.

Bandets inspirationskilder befinder sig inden for metal og punk, og det kan høres på For Wolves and Vultures, som debutten hedder.

Og hold nu kæft, for en debut. Åbneren, Skull Sun, rammer som en lige højre, og så er vi ligesom i gang. Hvorvidt det er rock'n'roll-inspireret metal, eller metalinspireret rock'n'roll, ved jeg næsten ikke. Men det er møgbeskidt, tungt og brutalt som ind i helvede og virkelig godt.

Efter et par hurtige, punkede numre, bliver der åbnet op for de tunge, langsomme guitarer.

Bandet spiller utrolig fedt, og især på de hurtigere numre som Djøfullin Er Danskur og Skull Sun træder de virkelig i karakter.

Møgfed plade, som lover rigtig godt for fremtiden.

8/10



## Mercenary

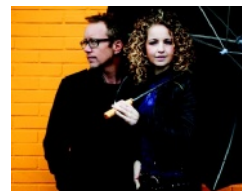
Genre **METAL**  
Premiere UDE NU  
Tekst BO NØRGAARD

Metamorphosis er den udvikling, der f.eks. sker, når et insekt udvikler sig fra puppe til sommerfugl. Når man ser på de mange skift, der er sket i bandets opsætning, giver det jo sådan set meget god mening. Men titlen antyder også, at der skulle være sket en musikalsk udvikling fra den "gamle" Mercenary-lyd. Det er der da også.

Lyden er blevet noget mere brutal end den har været på forgængerne, og dødsmetallen er kommet længere frem i lydtilledet. Det har bare gjort skiven til en meget forudsigelig, og desværre også en smule klichéfyldt størrelse.

Der veksles fra næsten Hammerfall-agtige sangstykker over brutale growl-sekvenser, hvorefter der ud af ingenting kommer en utroligt malplaceret klaversolo, som ikke rigtig kan finde ud af, hvor den vil være i lydtilledet.

Metamorphosis kan stadig anbefales til fans af dødsmetal eller Mercenary, men det er langt fra bandets bedste udgivelse. Det er ærgerligt, for Mercenary er et af de absolut bedste navne på den danske metalscene. 5/10



## Hush

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

Siden debuten i 2004 er det blevet til to plader, og nu er Hush så aktuelle med deres tredje, Dark Horse. Pladen er skrevet og indspillet forskellige steder i verden, for eksempel Nashville, L.A., London og København, og har fået hjælp af diverse tunge navne fra countrymiljøet.

Den nemmeste måde at beskrive Hushs lyd på er vist stille og rolig. Dorte Gerlachs stemme er næsten alene i lydtilledet, oftest kun ledsaget af en guitar og lidt trommer. Det er tydeligt, at det meste af bandets inspiration kommer fra USA, og især Nashville og de andre store country-hovedstæder virker til at fylde meget.

Lyden er country, med pop som medpassager. Teksterne kredser om kærligheden, både den lykkelige og ulykkelige slags.

Der er pletvise genistregere, hvor bandet viser deres evne til at strikke en god popsang sammen. Pladen er varmt og hyggelig, og spreder en rigtig god stemning. Det er bare som om, den aldrig bliver rigtig vedkommende.

6/10



## R.E.M.

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

R.E.M. behøver vel næppe nogen større introduktion. De er utroligt letgenkendelige i deres lyd, der oftest består af brede guitarflader og forsanger Michael Stipes karakteristiske stemme og lettere vrøvlende tekster.

Collapse into Now er på mange måder en klassisk R.E.M.-plade. Bandet har altid haft en meget kendetegnende lyd, og den har ikke ændret sig synnerligt på det nye udspil. Collapse into Now er R.E.M. i rigtig god form, man bliver mødt af på den herlige, energiske åbner, Discoverer. Herefter svinger niveauet lidt op og ned, og det virker til at bandet har det bedst på pladens mere rockede numre.

Balladerne har en tendens til at gå lidt i selvsving, og man sidder tit med en følelse af déjà vu. For fans er pladen selvsagt til samlingen. Mike Mills har kaldt pladen for bandets bedste siden Out of Time. Det udsagn kan nu nok diskuteres, men ikke desto mindre er pladen bundsolid og viser, at R.E.M. bestemt stadigvæk har berettigelse på verdens scener og pladespillere.

7/10

# ASSASSIN'S CREED<sup>®</sup> BROTHERHOOD



OUT ON PC | MARCH 17th



[www.assassinscreed.com](http://www.assassinscreed.com)



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT<sup>®</sup>

Film



# The Social Network

David Fincher leverer et stramt skåret og gribende drama.



Skuespillere **Justin Timberlake, Jesse Eisenberg, Andrew Garfield**  
Udgiver **SONY PICTURES**  
Instruktør **DAVID FINCHER**  
Genre **DRAMA**  
Premiere **UDE NU**  
Tekst **RASMUS LUND-HANSEN**

**THE SOCIAL NETWORK** fortælles som en blanding af flashbacks og retshøringer. Zuckerberg er blevet sagsøgt fra to fronter. Fra den ene side af Eduardo Saverin, Zuckerbergs forhenværende bedste ven på Harvard og medgrundlægger af Facebook, som nu mener at han uretmæssigt er blevet skubbet ud af firmaet. Fra den anden side af tvillingebrødrene Cameron og Tyler Winklevoss og deres forretningspartner Divya Narendra, der tidligere har ansat Zuckerberg som programmør, og mener at han har stjålet ideen til Facebook fra dem.

Det lyder måske lidt tørt på papiret, men fortællingen er skruet sammen med et vid og et overblik der gør, at man aldrig keder sig eller bliver hægtet af, på trods af at der springes heftigt frem og tilbage i kronologien.

Instruktør David Fincher og manuskriptforfatter Aaron Sorkin er et perfekt makkerpar. Scene for scene, replik for replik er manuskriptet utrolig stramt skåret - her er ikke et eneste overflødig øjeblik, og der går dårligt et minut, uden historien bliver båret fremad, eller vi lærer noget nyt om

figurene.

Og Finchers instruktion er intet ringere end mesterlig. Han kan få noget så dødsygt som et mødelokale til at se godt ud, og fra start til slut er hver eneste skud og vinkel rent guf for øjene. Det meste af filmen foregår i kontorer og kollegieværelser, og alligevel følger det ene flotte billede det andet. I en scene sent i filmen deltager de to Winklevoss-tvillinger, figurer vi som seere ikke har den store sympati med, i et rokapløb i England, der umiddelbart ikke har den store betydning for plottet - alligevel sidder man og knuger sit armlæn af spænding, og det siger alt om instruktionen. **The Social Network** er værd at se for billedsiden alene.

Alle de medvirkende spiller røven ud af bukserne. Det er en film uden helte, og der er meget få figurer man oprigtigt kan holde af, og alligevel er man som seer fuldstændig bundet. Fantastisk.

**The Social Network** er et gribende og underholdende drama. Se den.

9/10



## Manden bag Facebook?

Måske har du, ikke set **The Social Network** endnu, og undrer dig over hvordan en film om Facebook kan være så spændende. Og det er et godt spørgsmål, men også et der rammer lidt ved siden af. **The Social Network** er nemlig ikke en film om Facebook i sig selv, men i stedet en film om folkene bag - og det er en helt anden størrelse.

Det er bestemt ikke noget smigrende billede, der tegnes af Zuckerberg. Han fremstår som kynisk, arrogant og med tvivlsomme sociale evner, selvom der heller ikke er nogen tvivl om at han er genial og iderig.





## Eat Pray Love

Genre DRAMA Premiere 15. MARTS Tekst RASMUS LUND-HANSEN

LIZ GILBERT er en kvinde i krise. Hun er midt i en grim skilsmisse, kan ikke rigtig forholde sig til den tilværelse, hun har skabt sig, og hendes nye forhold til en yngre skuespiller er alt andet end sundt. Det eneste hun rigtig har gående for sig er en voksende interesse for meditation, skudt i gang af fornævnte skuespiller-kæreste, og derfor beslutter hun at forlade New York, for i stedet at rejse verden rundt. Destinationerne er Italien, hvor hun vil spise god mad, Indien, hvor hun vil fordybe sig i meditation, og til sidst Bali, hvor hun vil genbesøge den heksedoktor, der i sin tid forudsagde al denne modgang.

Det er kort fortalt plottet i Eat Pray Love, der bygger på en erindringsbog af samme navn, som tilbragte 187 uger på New York Times' bestseller-liste.

Filmen, ligesom Julia Roberts, glimter momentvis, især hen mod slutningen, men overordnet er det en ret ujævn oplevelse, og man kommer aldrig rigtig op at ringe undervejs.

5/10



## Cell 211

Genre DRAMA Premiere 01. FEB Tekst TROELS PLEIMERT

JUAN ER PISSEUHELDIG. Han møder en dag tidligt på sit nye arbejde i fængslet for at gøre et godt indtryk, men under rundvisningen får han en lampe i hovedet (!) og besvimer. De to paddehatte, der viste ham rundt, tager ham ikke ned til hospitalet, men lægger ham i stedet ind i en tom celle for at sove den ud. Just som de gør det rammer lortet ventilatoren og fængslets afdeling for voldspsykopater begiver sig ud i et full-scale riot.

Alle, der har blå uniform på, tager benene på nakken og efterlader Juan i cellen. Han må så lade som om han er en af fangerne for at de ikke, sandsynligvis, skal klynge ham op i hans egne nosser.

Anmeldelser med lutter positive vendinger er rimelig kedelig kost, men lev med det, for Skuespillerne er bragende gode, handlingen er spændende, vedkommende, rørende og fik jeg nævnt spændende?, og det er lige før jeg vil tage et fy-ord som "gribende" i min mund. Skynd dig afsted ned din videopusher, nu!

9/10



Milla Jovovich tager atter hovedrollen som Alice-klonen og jagter febrilsk et sikkert område, der konstant lokkes med over radioen.

## Ninja Cheerleaders

Instruktør DAVID PRESLEY Genre ACTION/KOMEDIE? Premiere UDE NU Tekst TROELS PLEIMERT

DE ER HIGH SCHOOL STUDENTS. De er cheerleaders.

De stripper i deres fritid for at tjene penge til college. Og så er de, ifølge filmens titel og i instruktørens hoved i hvert fald, ninjæer. Hold fast, for det bliver endnu dummere.

Deres ninja sensei er George Takei, men selv om dét i sig selv er nok til at få Scanners-hoved af, så bliver det endnu mere bizart. Han er også indehaveren af den strippklub, pigerne stripper i, og den har han købt i forbindelse med dens tvangsauktion fra en fortrukket italiensk mafioso. Nej, bare bliv ved med at holde fast.

George, som en anden Splinter, bliver kidnappet af mafiosoens bror, som er familiens overhoved, og som øjeblikkeligt spænder ham fast til et stødhegn i et varehus for derefter at invitere ham på kaffe. Altimens må tøserne April, Courtney og Monica, for hvem 'ninja' betyder 'bevæbnet med plasticsværd iført løjnfaldende catsuits', redde deres sensei - men også vinde en stripperkonkurrence for at tjene penge til college.

Okay, nu kan du give slip. (dukker under bordet

for at undgå et regnskyl af hjernemasse og materie propelleret af skarpe, flyvende kraniefragmenter)

Det er forfatter-instruktør David Presley, der står bag projektet, og hånden i vejret hvis I genkender navnet. Nej, det tænkte jeg nok. Måske er det en joke, at hans billede på IMDb er et forbrøder-mugshot, men jeg vælger at tro det værste.

Der er stripperpatter, cheerleaderuniformer og stramtsiddende spandex i hobet.

Helhedsindtrykket er som at sidde fast i en vammel 8.-klassesdrengs onanifantasi, bare skrevet af samme person 40 år ældre.

Let's cut to the chase. Er der et plot, der giver mening? Nej. Er der noget skuespil at komme efter? Nej. Er der nogen underholdning at finde i denne film? Kun hvis du er så bankeskæv, at du ikke kan huske dit eget CPR-nummer.

Er der noget som helst positivt at sige om denne film? Nej.

1/10

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



### Family Guy Trilogy

Udgiver SF FILM  
Instruktør SETH  
MACFARLANE  
Genre KOMEDIE  
Premiere UDE NU  
Tekst LEE WEST

STAR WARS-TRILOGIEN (ja, den med New Hope) er en af de mest kendte sci-fi fortællinger, og Family Guy er en af de mest kendte amerikanske tegnede serier. Når man kombinerer disse to har man opskriften på en succes.

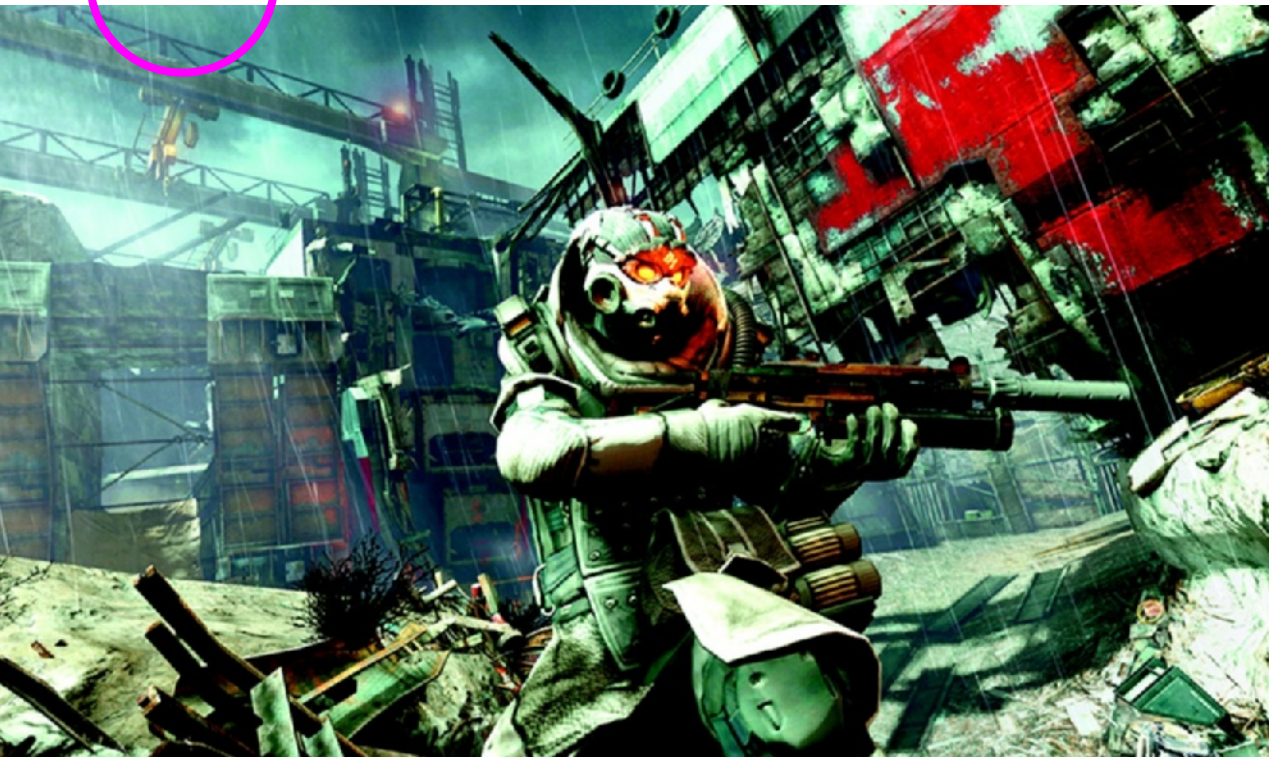
Family Guy er i sin levetid blevet kaldt noget af det værste tv nogen-sinde. Seth MacFarlane, manden bag Family Guy er god til at servere en masse korte sketches men uden det store indhold, og her kommer plottet fra Star Wars-filmene til hjælp, for pludselig er der en historie til at holde humoren sammen.

Og når Han Solo finder en lækker sofa i affaldsskaten på Dødstjernen og der efterfølgende bruges oceaner af tid på at få den bugseret hen til Tusindårsfalken, må man fnise uahæmmet.

De tre film er herlige gensyn med Star Wars og plat, plat humor som Seth oftest er mester i at levere.

Fantastisk skarpe billeder og suveræn lyd sammen med et langt interview af Seth med George Lucas og en bizar Star Wars Trivial Pursuit reportage fuldender pakken.

8/10



## OMKAMP Move-kontrol

Platform PS3 Premiere 2010

Vi var ikke særligt begejstrede for lanceringstitlerne til Move, men Killzone 3 er nu landet og lover endelig at udnytte den bevægelsesfølsomme controller. Vi satte vores praktikant Mathias på opgaven med at teste udstyret igen.

Første gang jeg tager Move i hånden, føles det ustyrligt. Jeg ved ikke hvorfor, men det forbavser mig at mit sigtekorn er løst. Jeg kan dårligt nok nå at få øje på de skrækindjagende Helghasts før jeg bliver severet på et sølvfad for gribbene.

Senere beslutter jeg mig for at give Move en chance til. Denne gang gør jeg mig det helt sikkert at Move-controlleren er kalibreret som den skal, og at følsomheden hverken er for høj eller lav.

Jeg håber det hjælper, da jeg er ved at miste modet med Move.

Der er dog en fordel ved at bruge Move for mig: at det føles mere responsivt, og når jeg først ser en fjende er mit sigtekorn på ham i løbet af ingen tid.

Efterhånden som jeg bliver bedre, og

Vi fandt vores Move-grej frem, og satte Mathias Møllerup til at spille.

langsomt kravler op af leaderboardsene, ender jeg med at opnå en milepæl inden for mit forhold til Playstation Move: Jeg kan hamle op med de andre spillere.

Noget siger mig at jeg snart kan opnå samme score med en Move som med en Dualshock.

Jeg indser pludselig at jeg har gennemgået denne process før: For et år siden, da jeg gik fra mus til controller, og processen er den samme. Det kræver tilvænning, men giver man den tid er Move effektiv.

## Download

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



### Magicka

PC / ca. 80 kroner

Magicka er ikke uden sine skønhedsfejl, men udvikleren har siden lanceringen af spillet gjort sit bedste for at udbedre disse. Spillet er svært alene og fantastisk underholdende og hektisk sammen med tre andre. Der er loot, med et kompliceret kampsystem og så mange muligheder, at man let taber pusten (og dræber sine venner enten ved en fejl eller i rent raseri).

Magicka er ikke et rollespil. Det låner et eventyrligt univers fra utallige i den genre, og styres med musen ala Diablo, men forvent ikke et rollespils dybde. **7/10**



### Neuroshima Hex

iPad / 30 kroner

Neuroshima Hex er et polsk brætspil, der sætter en række faktorer i kamp mod hinanden for overlevelse i en postapokalyptisk verden hærget af krig. For spilleren betyder det, at der skal placeres en masse sekskantede brikker på spillepladen i et forsøg på at ødelægge fjendens base.

iOS-udgaven har en modbydelig svær indlæringskurve, men når du har lært spillet at kende, er det fantastisk underholdning på samme skærm for op til to spillere på én gang. **9/10**



### Wild Frontier

iPhone / iPod Touch / 6 kroner

Wild Frontier er et indholdsrigt spil, der leverer hvad der bedst kan beskrives som Monster Hunter i pixel-land. Der er enormt område at jage på, mulighed for at tæmme en følgesvend, masser af opskrifter og loot, samt oceaner af opgaver, der lige skal klares på vejen.

Det er oprindeligt et koreansk mobilspil, og lider derfor af en del skønhedsfejl i oversættelsen, men det gør intet, for historien er sjov og figurerne skønne.

Savner du et fedt loot-eventyr vil vi anbefale dette. **8/10**

Snak fra spilindustrien

## Spilsnak

### Tiger Woods-demo

EA meddeler at en demo af det kommende Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters vil finde vej til PlayStation Network og Xbox Live den 8 og 9. marts

### Duke og kvinderne

Randy Pitchford, chef for Duke Nukem Forever-udvikleren Gearbox Software, siger, at selvom han mener at det potentielt kontroversielle indhold i det kommende actionspil er satirisk, så har han intet imod hvis feministorganisationer vil kritisere spillet. Snarere tværtimod.

"Lad mig sige det sådan her, hvis en feministisk organisation, der gør et stort arbejde for at fremme kvinderegtigheder verden over, hvilket jeg synes er meget vigtigt, kan styrke deres sag ved at bruge Duke, så skal de bare gå til den", siger han ganske smart.

### Nyt til Fable III

Microsoft fortsætter stilen fra Fable II, med udvidelser i et fornuftigt prisleje. 560 Microsoft point (lige over 50 kroner) bliver prisen på den første udvidelse til Fable III. Navnet bliver Traitor's Keep og vil byde på masser af Steampunk. PC-ejere kan spille Fable 3 fra den 17. maj.

### Gears Of War 3 det bedste

"Det vi er endt med er et spil, der virkelig er tykt, nydeligt, kødfuldt og sjovt, og en multiplayer-del som jeg tror vil blive en af de bedste, vi har lavet, hvis ikke den bedste", sagt af Gears of War 3-producenten Cliff Bleszinski om det kommende spil.



### Dead Island i live igen

Deep Silver udgiver Techlands zombie-spil, der benytter Chrome Engine 5 til at skabe de utroligt flotte omgivelser i Dead Island.

Fanget på øen, er din opgave naturligvis at finde en vej væk, og overleve længe nok til det. Spillet lover at kombinere førstestepersons-eventyr med heftig fokus på nærkamp. Samtidig vil der være rollespilselementer, masser af action og... multiplayer co-op for op til fire spillere!

Spillerne vil kunne hoppe ind og ud spillet som de lyster, og der loves masser af muligheder for at forme og specialisere ens valgte figur.

# HOMEFRONT™

18.03.2011

Året er 2027. Verden som vi kender, er i kaos efter femten års økonomisk nedsmeltning og udbredt global konflikt over svindende naturressourcer.

Det engang stolte Amerika er faldet, landets infrastruktur er ødelagt og militæret er kollapsed. Lammet af en ødelæggende elektromagnetisk puls der fryser alt elektronik, er USA magtesløs til at modstå den stadigt voksende besættelse af en vild, atombevæbnet Større Koreansk Republik.

Oplev et filmisk first-person shooter spil, hvor du kæmper dig vej gennem et besat USA ved hjælp af guerillataktik, beslaglagte militærkøretøjer og avanceret drone-teknologi for at besejre fjenden.



THQ  
KAOS  
STUDIOS

PRØV  
XPERIA PLAY  
FØR ALLE  
ANDRE

Læs mere på  
[www.gamereactor.dk/xperiaplay](http://www.gamereactor.dk/xperiaplay)



Sony Ericsson  
make.believe



Oplev Xperia™ PLAY trailer  
fra din mobiltelefon

## Smart phone. **Smart play.**

Bryd nye barrierer. Xperia™ PLAY er verdens første smartphone  
med PlayStation™-gamepad og nyeste version af Android™.  
Grib kontrollen. Lad spillet begynde!

[SONYERICSSON.COM/PLAY](http://SONYERICSSON.COM/PLAY)

XPERIA PLAY



Sony and "make.believe" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Ericsson is a trademark of Telefonaktiebolaget LM Ericsson. Xperia is a trademark of Sony Ericsson Mobile Communications. Android is a trademark of Google Inc. PlayStation and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.