

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

GRATIS
MAGASIN
April 2011
nummer 117

Nordens
spilmag

www.gamereactor.dk

E K S K L U S I V T

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Skal du hjælpe med at
rydde op i spilverdenens
klassiske zombieby?

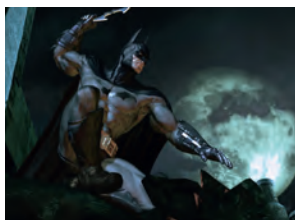


MÅNEDENS GRTV
GRTV leverer internationale
spilprogrammer. Se dem på
www.gamereactor.dk



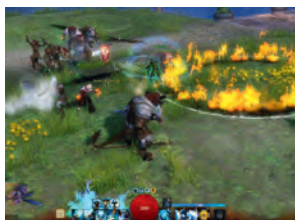
Portal 2

Rasmus har anmeldelsen parat, når embargoen løftes i denne måned. Er du i tvivl om Valve kan levere en efterfølger som kan leve op til klassikeren, så se med på GRTV, hvor vi byder på en videoanmeldelse af Portal 2-spillet.



Microsoft showcase

Lige inden GDC viste Microsoft alle deres store titler for resten af året frem. Se med og find ud af hvad 360-ejere har at glæde sig til. Ja, vi spillede da lidt Gears of War 3, men der var også flagermusemænd i muskelkorsetter på menuen.



Guild Wars 2

Du kan læse mere om Guild Wars 2 i dette nummer af Gamereactor. Vi besøgte NC Soft i Seattle for at prøve spillet. Vil du have hele billedet, bør du smutte forbi Gamereactor.dk, hvor vi serverer video, interviews og artikler om spillet.

LEDEREN

Gamereactor nummer 117 / april 2011



De nye og de gamle spillere

Nintendo er på banen med 3DS og skal jeg være helt ærlig, så havde jeg aldrig spået den gamle DS nogen særlig succes. Slet ikke med den fantastiske PSP som konkurrent. Ridge Racer blæste mig væk, og jeg var sikker i min sag. Der var ingen tvivl: Sony ville vinde kampen. Et år gik, og min interesse dalede, det var som om giganten ikke helt selv troede på maskinen. Den blev genopfundet som PSPgo og ren online-konsol med moderat succes. Nintendo vandt kampen med deres DS. Et stykke tid så det ud til at Microsoft ville gøre det samme i kampen mellem Xbox 360 og PlayStation 3 (og i visse dele af verden er det da også tilfældet).

Og hvad vil jeg med denne introduktion? Mest af alt indrømme, at fremtiden er svær at spå om. Jeg havde ikke forventet at Nintendo DS ville blive så stor som den gjorde, ligesom jeg ikke helt kan se hvad vi skal med 3D. Det eneste der efter min mening er værd at genoplive fra firserne er Back To The Future-filmene (hvilket Telltale Games faktisk også har gjort for nyligt). Alligevel sker der utroligt meget spændende, og Nintendos 3DS er en af de mange interessante nye muligheder der tilbydes spillere verden over i denne måned.

Nintendo 3DS har vi en del af i dette nummer (og endnu mere på Gamereactor.dk), NGP er Sonys kommende superkonsol i håndholdt form, Xperia Play er telefonen fra Sony Ericsson der tilbyder et rigtigt joypad og Android-understøttelse, og så er der iPad 2, der i denne måned har været skyld i lange køer, og et enkelt 10-tal fra undertegnede på Gamereactor.dk.

Capybara Games, der snart er aktuelle på Xbox Live og PSN med deres fantastiske Might & Magic: Clash of Heroes, leverede et af de mest interessante spil jeg endnu har spillet.

Superbrothers: Sword & Sworcery EP er navnet, og det mindede mig om hvorfor jeg elsker at spille. Med grafik der sendte mig tilbage til firserne og musik der var så blændende fantastisk at jeg nærmest tabte kæben, tog den oplevelse keglert.

Bladrer du gennem dette blad, er der endnu flere nik til de gode gamle dage: Street Fighter og Pilotwings i nye solide 3D-udgaver til Nintendos håndholdte konsol, eller hvad med WWE All Stars, der inkluderer Hulk Hogan og Co. til PlayStation 3 og Xbox 360?

Det er en god tid at være gamer i og en fantastisk tid at være en af dem, der var med fra starten. Der sker meget, og det er en af de mange positive ting ved denne branche. En anden er de mange nye muligheder, hvilket jeg giver et bud på i minisektionen Godt Nyt længere inde i bladet. Jeg ville nu have fortalt en masse om det friskere design af denne måneds Gamereactor-magasin, men nu er pladsen brugt, og derfor er der kun at sige: nyd det.

Lee West, chefredaktør

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

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

Skribenter

Nikolaj Kürstein Jepsen / Kristian Redhead Ahm / Michael Kamp Jensen / Lasse Borg / Troels Pleimert / Sebastian Reinhold Sørensen / Emil Ryttergaard / Bo Norgaard

Adresse Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf,
2900 Hellerup
ISSN 1603-6522
Internet www.gamereactor.dk
Oplag 35 000 eksemplarer
Udkommer 10 nr/år
Tryk Stibo Graphics A/S
Papir M-Brite Semi Matt 90g
Distribution Pan Nordic Logistics
Markedsføring Morten Reichel

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. Magasinet er et **nordisk gratismagasin** som udgives af fire redaktioner i Danmark, Norge, Finland og Sverige. Find os online på dk.eu.no/se/fi/de/es/it

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 A/S

Spiludgaver:

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 nævnte tilgængelige platforme.

Anbefalet aldersgrænse:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi omkring den rekommanderede alder som spillet er blevet tildelt. Dette er den såkaldte PEGI-standard, som hele spilbranchen benytter sig af. PEGI er en forkortelse af Pan Europæisk Game Information. PEGI-klassificeringen er givet ud fra produktets indhold og tilgængelighed over for forskellige aldersgrænser, og er ikke et udtryk for hvor godt eller svært, spillet er. De fem aldersgrænser i PEGI-systemet er 3 år og op efter; 7 år og 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 tilkendevivelse af, at dette ene spil bør være i enhver spilsamling. Se samlingen på Gamereactor.dk - spillene er markeret med et lyserødt hjerte ud for titlen under anmeldelser.

Tempo

SAINTS ROW 3

Volitions farverige gangsterkrig vender tilbage og er endnu galere end tidligere. William fortæller.



GAMEREACTOR
EKSKLUSIVT

[Læs mere på Gamereactor.dk](#)

FOKUS

Det originale Saints Row var ikke andet end en dårlig Grand Theft Auto-klon. Det var ikke før Saints Row 2 kom med sine latterlige scenarier og fantastiske sans for overdrivelse, at Saints Row-serien kastede sin egen skygge i stedet for at stå i andres. Volition siger, at de bygger videre på de grænseløse aspekter i Saints Row: The Third, og ud fra det jeg fik at se hos dem, så passer det.

Greg Donovan og Scott Phillips, der begge har hovedansvaret for spildesignet til Saints

andet at give spilleren masseødelæggelses-våben fra et tidligt tidspunkt. På den måde slipper man for at skulle spille gennem store dele af historien, før de virkelig kraftige og underholdende våben bliver tilgængelige.

Et sådant tidligt våben er en lille dingnot med et lasersigte, der får himlen til at regne med missiler, hvis du holder sigtet stille længe nok. Sådanne våben er selvsagt for kraftige til at holde sværhedsgraden på et fornuftigt og udfordrende niveau, men jeg bliver forsikret om at der vil komme vanskeligere fjender i løbet af spillet, som faktisk kræver mere end en smule

...en slags forlystelsespark fyldt med folk

Row: The Third, siger: "Da vi havde udviklet Saints Row 2 var vi ikke sikre på hvor langt vi skulle tage den humoristiske overdivelse og den useriøse tone – fordi vi ikke viste hvordan publikum ville tage imod det". Men efter megen ros fra kritikere, og vel over 3 millioner solgte eksemplarer, forstod udviklerne, at de havde formået at skabe en ny spilniche som fortjente en efterfølger, hvor de udforsker aspekterne fra Saints Row 2 og tager dem til nye galere højder.

Måden de vil indfri dette løfte på, er blandt

missilregn.

Saints Row: The Third foregår flere år efter Saints Row 2. Det er et tidspunkt hvor du og dine Saints er eneherskere over Stilwater. I har formået at omdanne byen til en slags forlystelsespark fyldt med folk, der er taget til Stilwater for at blive banket og røvet af The Saints. I har tilmed jeres egen tegneserie, realityserie og mærkevarer.

Men i et bankrøveri går det galt for The Saints. Med i bankrøveriet har I en skuespiller, der skal spille en af dine trofaste løjtnanter –









på, er at dræbe alle modstanderne i et Flashpoint. Flashpoints er steder med mange banded-medlemmer af den fjendtlige slags.

Der er tre forskellige bander i Steelport, og tilsammen danner de Syndicate.

Du kan, som i tidligere spil, vælge hvem af dem du vil udtvære først. Det hele kommer an på hvilken rækkefølge du gennemfører missionerne i. Syndicate er dog ikke den eneste gruppe som du bør vogte dig for, i løbet af spillet vil ordensmagten også gribe ind med elitesoldater og højteknologiske fartøjer.

Hver opgave i Saints Row: The Third skal ifølge spillets hoveddesignere Greg Donovan og Scott Phillips have mindeværdige øjeblikke, hvor færene skilles fra bukkene.

Jeg bliver yderligere forsikret om at man i den færdige udgave af Saints Row: The Third vil kunne tilpasse sin figur mere end man kunne i Saints Row 2. Og tilpasningsmulighederne har virkelig taget skridtet videre i treeren. Du kan forandre våben, biler og tilmed dine holdkammerater – men ikke i samme grad som hovedpersonen, selvfølgelig.

Der bliver også bekræftet en multiplayer-del, ligesom forskellige valg vil påvirke hvordan historien udfolder sig - eller slutter.

Saints Row: The Third virker som et solidt spil. Volition ved nu at folk elskede de latterlige øjeblikke og de fantastiske skøre actionscener i Saints Row 2, og dette bliver Saints Rows identitet.

Johnny Gat – i en kommende spillefilm. Skuespilleren skal lære hvordan det er at være en ægte Saint, men han knækker under presset og så starter balladen, der ender i Steelport.

Steelport er din og Syndicates fremtidige legeplads. Bannedesignerne Chris Clafin og Frank Marquart siger at Steelport er en indu-striby grundlagt i 1930'erne. Steelport var aldrig et paradys på jord, men den havde potentiale til at blive en fin by. Alt dette blev smidt ud af vinduet da Syndicate kom til magten. De transfor-merede byen ved at placere deres mål og ønsker på allerede eksisterende bygninger. For eksempel får jeg fremvist jeg koncepttegninger af en gammel villa, der var blevet til et bordel.

Våben er vigtige for Saints Row: The Third, især hvis du vil overtage nye dele af Steelport. Jeg bliver vist tre måder at overtage byen på. Den første er at købe butikker i området. Den anden måde er at tage småjobs i form af kendte og kære aktiviteter som Tank Mayhem. Den sidste og mest indlysende måde at overtage bydele



SANDKASSENS LEGBØRN



Crackdown 2

I efterfølgeren fra Ruffian Games kan du mødes med tre venner for at rydde op i zombieerne.



Grand Theft Auto IV

Rockstars socialkritiske sandkassespil leverer tung sort humor og masser af give sig til.



Just Cause 2

Just Cause 2 har forstået det: man vil have biler, eksplosioner og tåblige indfald i sandkassen.



Red Dead Redemption

Red Dead Redemption tog GTA til det vilde vesten og leverede dermed et af verdens bedste sandkassespil.



Saints Row 2

Ganske vist har Saints Row ikke fået helt samme status som GTA, men humoren og galskaben er fantastisk.

Godt nyt

Blå Nintendo 3DS populær

Hvis du endnu ikke har kunnet finde ud af hvilken af de to Nintendo 3DS-modeller du skal købe, og derfor hellere overlader dit valg til andre, kan vi her fortælle at det er den blå model der har været mest populære på de Hard Rock Café-arrangementer, som har fundet sted her i nord.

Spil mod depression

Ifølge avisen The Washington Post er spil et rigtig godt middel mod depression. Ikke de store tunge af slagsen, men de mindre såkaldte casual-games som eksempelvis Angry Birds og Bejeweled. Så frem med casual-spillene hvis du er trist.

Ubisoft mangler faktaekspert

Kan du lide at samle fakta? Er du fan af Assassin's Creed? Så skulle du måske tage kontakt til Ubisoft. De er nemlig ved at sammensætte en encyclopædi om alt der vedrører spilserien, og søger i den forbindelse en skribent. Det er Ubisoft Montreal der har annonceret efter en ny medarbejder. Spændende.

Roskilde Festival-spillet

Roskilde Festival inviterer alle gaming-interesserede til at udvikle et computerspil, der fortolker festivalen og dens grafiske årsudtryk. De deltagende får udleveret Roskilde Festival '11 s grafiske udtryk og vision ved tilmelding sammen med yderligere information om krav til format af spillet.

Gaming - biblioteket er med

Hovedbiblioteket i Aarhus holder en lang række foredrag omkring spil og kulturen omkring dem. Så slå et smut forbi og hør mere, hvis du er i nærheden.

Lær med Little Big Planet 2

Grænserne for hvad der kan lade sig gøre i Little Big Planet 2 er som bekendt ganske få, og derfor synes det også nærmest naturligt når Ray Maguire, senior vice præsident hos SCE, nu fortæller at man er på vej med lærerigt indhold til det finurlige spil.

Meningen er således at individuelle pakker omkring fag som fysik og matematik skal udarbejdes i samarbejde med undervisere som senere vil kunne bruge dem direkte i undervisningen.

Endnu har vi ikke hørt noget om et lignende dansk tiltag, men hvis det hele bliver til noget, synes vi at det er en dejlig progressiv måde at tilgå lærerige spil fra Sony's side.

Spil Tetris mod PTSD

Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) er en psykisk lidelse, der rammer blandt andet soldater, der har haft en traumatiserende oplevelse. Ifølge forskningssitet Plos One kan Tetris forhindre tilbagevendende stresssymptomer eller lindre disse, såfremt spillet benyttes kort tid efter den traumatiske hændelse.



GUILD WARS 2

Vi besøgte ArenaNet og fik en tur på deres lovende efterfølger..

Man kan ikke tage fejl af den investering, der er lagt i at gøre Guild Wars 2 til en udfordrer til WoWs MMO-krone. ArenaNet er svulmet til et mandskab på hele 175 ansatte, og har vokset sig for store til deres nuværende lokaler. De holder sig stadig til "når det er færdigt"-replikken, når man spørger dem om udgivelsestidspunkt, og efterhånden som spillet nærmer sig fire års udvikling er omkostningerne blevet store. Der er selvfølgelig en intern måldato, men ArenaNets chef Michael O'Brien sværger til ikke at udgive spillet, før de er overbeviste om, at det

ArenaNet pønser på noget fantastisk med Guild Wars 2

ikke bare er det bedste MMO nogensinde, men også det bedste spil. Store ord.

Efter at have brugt et par timer med Guild Wars 2 kan vi konkludere, at Arenanet pønser på noget ret fantastisk, hvilket vi ganske snart vil fortælle meget mere om blandt andet på Gamereactor.dk.

Hvad der lyder som en masse gode ideer på papiret er endnu bedre i praksis. Guild Wars 2 har al den dybde som fans af genren kræver, men føles stadig som en organisk verden du kan træde ind i og nyde et par timer hver uge, hvis du er en mere casual spiller. Vi kan ikke vente til Guild Wars 2 overtager vores liv. På den gode måde.



Guild Wars 2 i 3D - hvis du vil

Tidens store dille og en del af Guild Wars 2
Der er mulighed for at spille i stereoskopisk 3D. Effekten popper flot ud, men som man nok kan forestille sig er 3D og et spil som Guild Wars 2, hvor man typisk spiller flere timer ad gangen, ikke det perfekte par. Med tiden bliver det hårdt at fokusere på sin toolbar og holde styr på alt hvad der foregår. Men effekten er der, og vil ganske sikkert tilbyde en helt anden form for indlevelse.



Slå jer så sammen

Dynamiske udfordringer
Vi finder en landsby hvor et event bliver aktiveret, byen kommer under angreb fra centaure, og snart er resten af gruppen kommet til for at hjælpe landsbyboerne. Centaurene kommer i otte bølger, og efterhånden som flere spillere slutter sig til, stiger antallet af centaure såvel som sværhedsgraden. Det faktum, at vi alle går sammen og hjælper hinanden, er bevis på en god ide.



Det sociale spil

En for alle, alle for en - sådan for alvor.
Michael O'Brien kalder Guild Wars 2 for det første "rigtigt co-operative MMO". Det lyder latterligt i starten, men vi begynder at opleve hvad han mener. I andre MMO'er er der en konstant kamp om at få fat i et bestemt bytte for at få XP og/eller loot. I Guild Wars 2 får enhver, der hjælper, lige andel i erfaring og udbytte.



Tiden går

250 år senere skal dragerne besejres
Der er gået 250 år siden begivenhederne i det første Guild Wars og dets udvidelser. Verden har været gennem mange forandringer siden vi sidst så den. Historien i Guild Wars 2 ser alle racerne finde sammen for at besejre de gamle drager der er vågnet, og denne overordnede historie vil knytte sig til din figurs personlige fortælling.



Højde ca. 120 cm Specialitet Elementalist, golemancer og med et skarpt sind Kendt fra Guild Wars 2

ZOJJA

Hellere lille og vågen end stor og ... forbistret stærk med masser af muskler. Byd velkommen til Zoija og se hvorfor, Asura bør lede **Tyria**

“Luk dit snakkehul, bookah. Hver gang du åbner munden drypper der dumhed ud på mit gulv”.

I Tyrias hårde verden slipper man næppe afsted med den slags bemærkninger, hvis ikke man har noget af have dem i. Men det har Zoija i høj grad. Som alle asuraer er hun født med et intellekt, der er omvendt proportionalt med hendes lille fysiske størrelse – og dertil er hun blandt asura-racens skarpeste.

Zoija er en højt respekteret elementalist, golemancer og medlem af College of Synergetics, og tidligere medlem af eventyrergruppen

Destiny's Edge. Sammen med de øvrige medlemmer af gruppen har hun rejst Tyria tyndt for at kæmpe mod de ældre drager, og gruppens bedrifter, heltemod og evner har gjort dem berømte i alle afkroge af verden.

Som alle asuraer er Zoija dedikeret til at studere den Evige Alkymi, asuraernes store metafysiske teori, der dækker hele universet, elementerne og magierne, og ser dem som byggesten og tandhjul i en enorm maskine.

Asuraerne levede oprindeligt under jorden som sagnomspundne væsener, men blev tvunget op til overfladen af den ældre drage Primordus. De bruger deres magier til at skabe fantastiske opfindelser, såsom deres golem-tjenere eller de såkaldte asura-porte, der binder fjerne dele af verdenen sammen.

Zoija er en af de ikoniske helte, som hver af de fem racer i Guild Wars 2 har. Derfor kan spillere forvente at møde både hende, hendes golem og hendes spydige tunge adskillige gange under deres rejse gennem Tyria og dets mange farefulde områder.

KAMPRUSTNING

Generiske kampsoldater eller seje typer med awesome gear?



ISAAC CLARKE

Egenskaber

Kamp mod ækle rumvæsener er næppe dækket i manualen til dette stykke glørficerede mekanikerværktøj, men det går stadig takket være stasis- og kinesis-moduler og rig mulighed for opgraderinger.

Du kender den fra:

Isaac Clarkes kamp mod necromorphs i Dead Space-serien. Og dine mareridt.

MASTER CHIEF

Egenskaber

Det kræver pænt sejt grej at redde verdenen nærmest egenhændigt. Heldigvis er MJOLNIR-rustningen over 300 kilo toptunet exoskelet, der både forbedrer styrke og udholdenhed hos brugeren.

Du kender den fra:

Master Chief og alle de andre Spartan-supersoldater i Halo-universet.

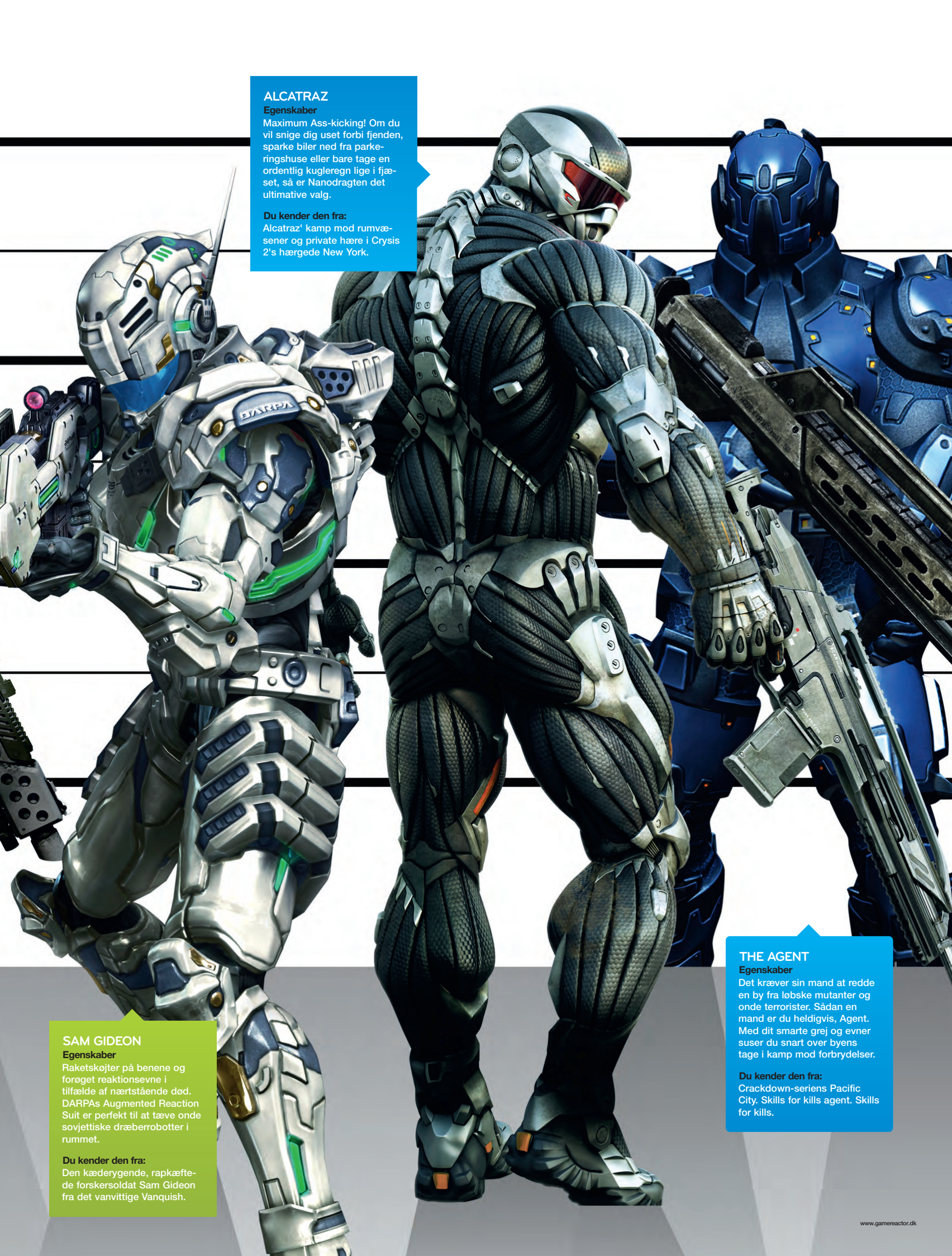
GRUNT

Egenskaber

Rustningen er mest til pynt, for indehaveren er bad-ass nok i sig selv. Grunt er genmodificeret supersoldat, dyrket i en tank fordi krogan-racens leder mente hans fæller var nogle svæklinge.

Du kender den fra:

Mass Effect 2, hvor Grunt ikke har meget andet end kamp og krig i tankerne.



ALCATRAZ

Egenskaber

Maximum Ass-kicking! Om du vil snige dig uset forbi fjenden, sparke biler ned fra parkeringshuse eller bare tage en ordentlig kugleregns lige i fjæset, så er Nanodragten det ultimative valg.

Du kender den fra:

Alcatraz' kamp mod rumvæsener og private hære i Crysis 2's hærgede New York.

SAM GIDEON

Egenskaber

Raketskøjter på benene og forøget reaktionsevne i tilfælde af nærtstående død. DARPA's Augmented Reaction Suit er perfekt til at tæve onde sovjetiske dræberrobotter i rummet.

Du kender den fra:

Den kæderygende, rapkæftede forskersoldat Sam Gideon fra det vanvittige Vanquish.

THE AGENT

Egenskaber

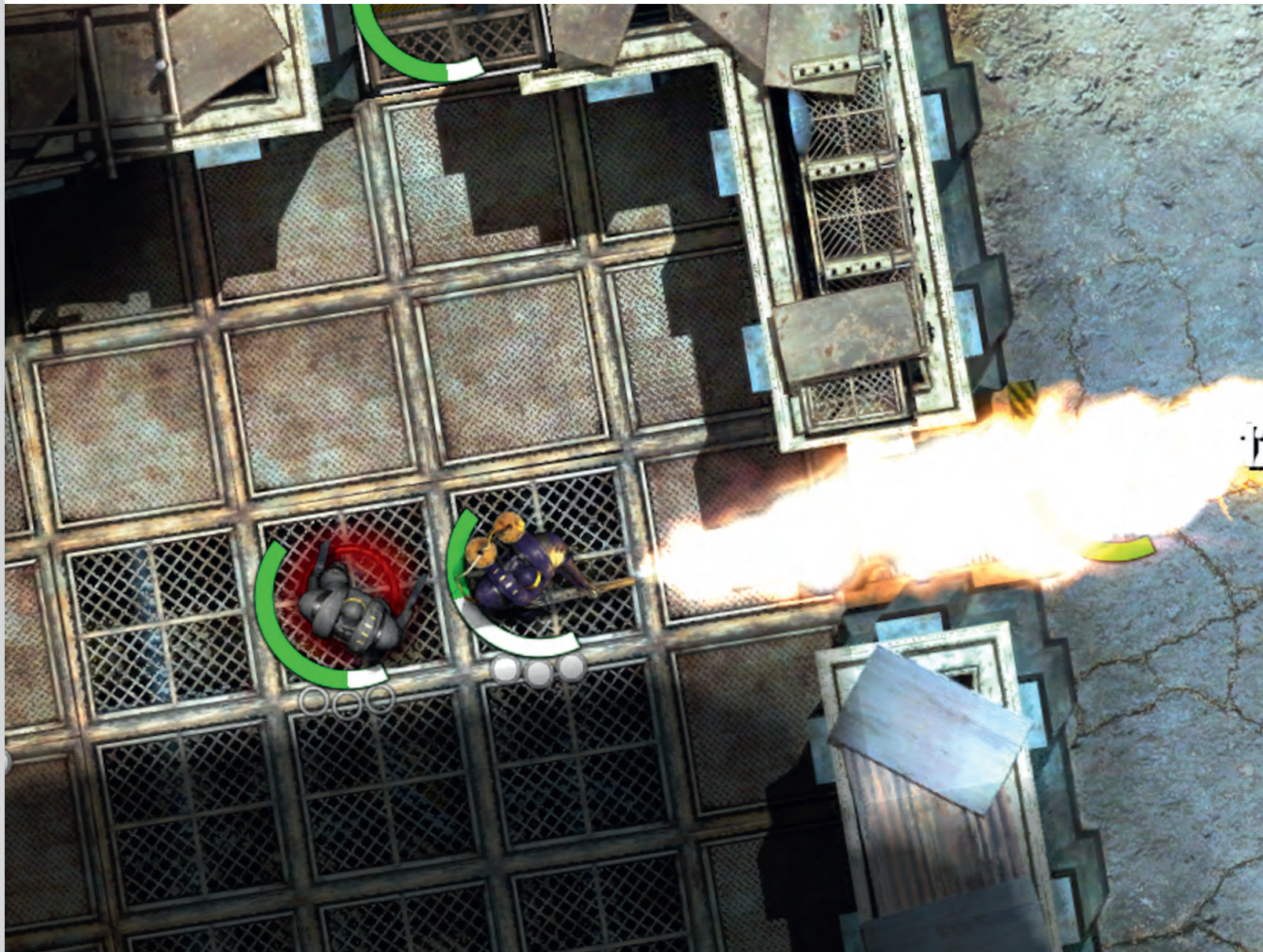
Det kræver sin mand at redde en by fra løbske mutanter og onde terrorister. Sådan en mand er du heldigvis, Agent. Med dit smarte grej og evner suser du snart over byens tage i kamp mod forbyrdelser.

Du kender den fra:

Crackdown-seriens Pacific City. Skills for kills agent. Skills for kills.

INCOMING!

Rodeo Games giver Gamereactors læsere en unik mulighed: bestem navnet på bossen!



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

Cave Story 3DS

Nintendo 3DS / 2011

Tyrone Rodriguez, chef for Nicalis, fortæller at udvikleren er i fuld sving med deres kommende Cave Story 3D, og er meget begejstret for maskinen. Selvom springet til 3D har betydet et farvel til den pixelgrafik, som Cave Story er kendt for, er det ikke et tab han er så ked af. "Nu har vi grotter der også går i dybden, og mange mere realistiske elementer, som for eksempel træer." Det bliver spændende at opleve skiftet til den tredje dimension.



Asphalt 3D

Nintendo 3DS / 2011

Asphalt GT: Nitro Racing er et nyt spil i Gamelofts Asphalt-serie, denne gang til den nye Nintendo 3DS. Som en ny ting indeholder Asphalt flere eksisterende biler fra topfirmaer som Mercedes, Ferrari og Bentley. Spillet forventes i foråret 2011. Med tanke på det vellykkede Ridge Racer 3D, kan Burnout-klonen vise sig at blive fantastisk. Der er planlagt support for kampe med seks venner, via Local Play, en feature på Nintendo 3DS

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

PC, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS / 2011

Spillet er udviklet af Traveller's Tales og udgives af Disney Interactive Studios. Spillet vil dukke op omtrent samme tid som den fjerde film i serien. On Stranger Tides er navnet på den fjerde film, men spillets storyline vil dække alle filmenes historier. Det vil være nogle af de store scener fra filmene, lavet som LEGO-film. Det vil være muligt at spille tospiller med en ven, hvis man sidder i samme rum.



Dato data

■ Duke Nukem forsinket

Redaktionen tog sig kollektivt til hovedet, da Gearbox i slutningen af marts meddelte, at Duke Nukem Forever var blevet forsinket igen-igen. Det lyder som en dårlig joke, men nej. I det mindste er forsinkelsen kun på knap en måned, men vi bruger alligevel anledningen til at sætte evighedsprojektets lange udviklingstid i perspektiv.

■ Tiden siden april 1997

Mens Duke Nukem Forever har været under udvikling, har Rockstar formået at lave og udgive samtlige spil i Grand Theft Auto-serien. Det samme gælder Unreal, Unreal Tournament, og samtlige spil der har brugt en variant af Unreal-motoren. For ikke at nævne World of Warcraft og hele MMO-bølgen, Half-Life-serien og Team Fortress 2, der i lang tid var forsinket.

■ Videnskab og industri

Mens 3D Realms svedte over Duke, formåede NASA at foreslå, godkende, annoncere, designe, affyre og lande hele to robotekspeditioner til Mars, hvor de nu har udforsket planetens overflade i mere end fem år. Imens har Airbus både designet, bygget, testet og leveret deres A380 Super Jumbo til luftfartsselskaber.

■ Musik og popkultur

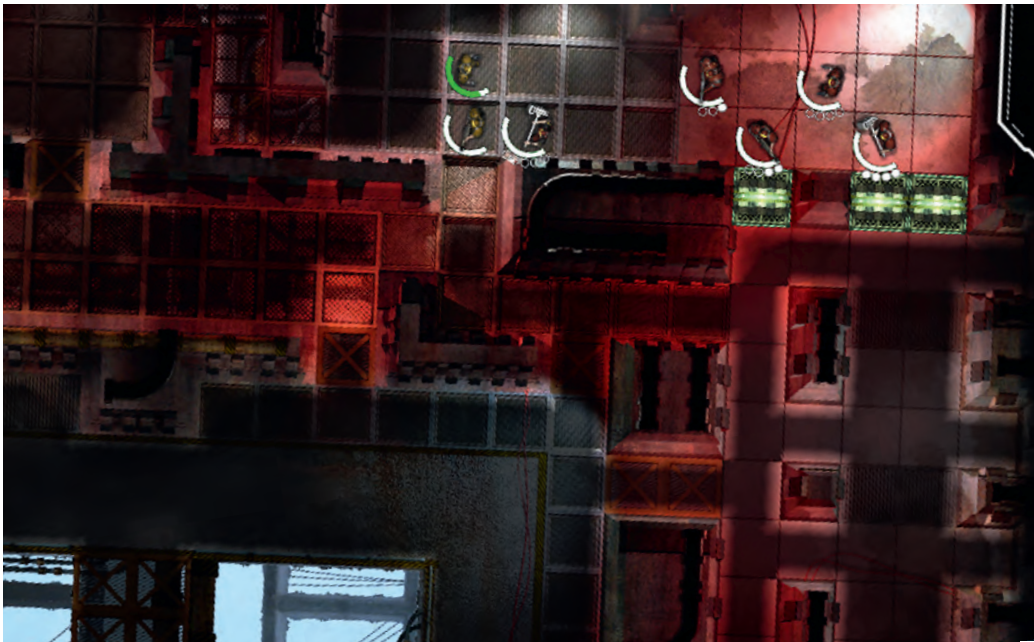
Hele Britney Spears' karriere indtil nu, fra skoleuniform i debutvideoen til kronraget sammenbrud og comeback, har fundet sted i løbet af Duke Nukems udvikling. Alle 14 sæsoner af South Park har kørt i samme periode, og The Sopranos er både startet og sluttet. Det samme gælder Ringenes Herrefilmene, Lost og alt der har med Harry Potter at gøre.

■ Politik og internationalt

Danmark har haft tre forskellige statsministre i løbet af Duke Nukem Forever's udviklingstid. USA og Rusland har haft samme antal præsidenter. Arnold Schwarzenegger blev valgt til guvernør for Californien to gange. EU er blevet udvidet over to gange med i alt 11 nye medlemslande.

■ Hvad kan man nå på 14 år?

Svaret er: en del. For eksempel blev Storebæltsbroen både vedtaget, projekteret, bygget og åbnet på kortere tid. Hele Anden Verdenskrig, Danmarks besættelse og Manhattan Projektet var kortere. Hele The Beatles' karriere var kortere. Ditto med Steen og Stoffers.



HUNTERS: EPISODE ONE

Rodeo Games lader jer bestemme navnet på bossen i deres kommende udvidelse til iOS-strategispillet!

■ Dusørjægerne

KA-SPLATT. Den første fjende fortryder hurtigt sin frembrusende adfærd, da Hammer viser hvorfor han har fået sit øgenavn, og metal farves blodrødt. Firecracker besvarer ild fra en anden angriber, mens Tommy Twohands gør sig parat til at flankere modstanderen.

■ Til Apples iDimser

Hunters og Hunters HD: Episode One er et turbaseret strategispil fra engelske Rodeo Games. Fire gutter med fortid i spilindustrien har slået sig sammen for at følge den klassiske drøm: at udvikle et fantastisk spil uafhængigt af "de stores" indblanding. Spillet er ude til iOS.

■ Gratismodellen

Det er ganske gratis at hente og spille. Om ikke andet hvis man er tilfreds med at blive på samme erfaringsniveau uden mulighed for at stige. Der er dagligt fem nye baner at klare, og det uanset om man vælger at betale de 30 kroner den fulde oplevelse koster, eller spiller gratis.

■ Bestem navnet

Turbaseret strategi som man husker det fra Games Workshops klassiske brætspil, med masser af muligheder for at finpudse og justere dit hold af dusørjægere. Du kan stadig læse hele anmeldelsen af det første spil, ligesom du kan beslutte navnet på den nye boss på Gamereactor.dk!



Madden NFL 3DS

Nintendo 3DS / 2011

Madden NFL 3DS er endnu et EA Sports-spil i den populære sportsserie med fokus på amerikansk fodbold. Naturligvis krydret med 3D i denne omgang eksempelvis i spillets replays.

Spillet blev officielt annonceret som et 3DS spil for nyligt. Man vil kunne tage kampen op 11 mod 11, 5 mod 5 eller i den såkaldte Season Mode, der byder på 3D-effekter. Der er endnu intet konkret om multiplayer eller online-delene.

Bust-a-Move Universe

Nintendo 3DS / 2011

Også kendt som Puzzle Bobble Universe, er et klassisk bubble-shooter-spil. Spillet er udviklet af Taito og udgives af Square Enix til Nintendo 3DS. Her kan man fornøje sig med boss battle, 100-second, 300-second og Challenge Mode. Det gælder atter engang om at få bobler af samme farve til at sidde sammen og dermed forsvinde. Men selv spil med simple gameplays kan være til stor underholdning.

Resident Evil

Nintendo 3DS / 2011

Resident Evil bliver udviklet af Capcom til Nintendo 3DS, og der er to spil på vej: Resident Evil: The Mercenaries 3D og Resident Evil: Revelations. Resident Evil til de større konsoller kan du læse mere om længere inde i bladet. The Mercenaries 3D ses i tredjeperson med evnen til at sigte fra førstepersons-synsvinkel. I Revelations vil der efter sigende være et helt ny plot på vej til glæde for mange fans.



UNIVERSET

40K-universet er et gråt og trostesløst sted, hvor det er lige meget hvor mange kræfter og evner menneskeheden finder frem - krigen er allerede tabt. Om vi vinder et enkelt slag gør ingen forskel, når den næste hær af orker allerede er på vej, og består af ti gange så mange som sidst. Det bedste vi kan håbe på, er at udsætte vores fald som art lidt endnu.

KAOS ELLER ORDEN

Space marinerne må kæmpe med både indre og ydre kaotiske dæmoner, og behovet for at følge sin pligt eller give efter til sine mere menneskelige sider, der i en så højspændt verden er vejen til forfald.



VOLD, VOLD OG ATTER VOLD

Spillet er ugenært voldeligt, og glæder sig i det ene blodsprøjt efter det andet. I en forsvarsmission var der en kontakt der sagde klik inde i mit hoved, da bølge efter bølge af forbistrede orker prøvede at vælte den klippe, der var min dødbringende metallkæmpe, og jeg trådte ind i en form for blodrus og meditativ slagtning.

AUGUST

Space Marine

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Udvikler Relic Entertainment
Udgiver THQ Spiltype Action

DIT MOTORSAVSSVÆRD skærer hvæsende igennem luften. Det rammer en af de bestialske orker, der har omringet dig. Bæstets døvende krigsråb ophører brat, da de roterende klinger kværner igennem dets indre organer, som en varm kniv gennem smør, og maler omgivelserne postkasse-røde. I samme bevægelse

hæver du Bolt-pistolen i din anden hånd, og et velplaceret skud eksploderer hovedet på en anden ork som et græskar. Velkommen til Warhammer 40K: Space Marine.

I en grusom og mørk fremtid eksisterer kun krig, lyder den store overskrift til Warhammer 40K-universet.

Relic har med Dawn of War serien vist os Warhammer 40K-universet fra oven, hvor vi kunne betragte små farverige soldater udføre vores bud. Med Space Marine tager Relic os helt ned på jorden og tæt på slagmarkens ildkampe. Strategi er erstattet med blod og knytnevneslag, og musen er skiftet ud med et gamepad.

Du vil være undskyldt hvis det tidligere omtalte motorsavssværd ledte tankerne hen på Epics Gears of War-serie, da der uundgåeligt er ligheder imellem de to.

Begge spill har massive mænd i hovedrollerne, udstyret med endnu større våben, der affyres fra tredjepersonsperspektiv. Spillets producer Raphael Van Lierop understreger dog, at Space Marine ikke bare er "Gears of Warhammer".

Relic overvejede tidligt at have et cover-system i spillet, men besluttede at det ikke passede til marinerne attitude og kæmpemåde. "Det passede simpelt hen ikke til hvad en space marine er. De gemmer sig



MATRIX GO HOME!

Hvert skud og slag opbygger din Fury, og når måleren er fyldt op, kan du bruge energien på to måder: Tænde en Matrix-lignende slowmotion, der tillader præcise og mere kraftfulde skud, eller udføre et ødelæggende nærkampsgreb, der tager sig af det meste.

TYNGDE OG FJENDER

Du kæmper meget sjældent imod en ork af gangen – typisk kommer grupper brølende imod dig. Dine skydevåben er dog ligeså brølende, og får dem vi bruger i den virkelige verden til at ligne vandpistoler, når de affyrer enorme projektiler med lyde som var det små kampesten.

ikke – de stormer frygtløse imod fjenden,” fortæller Raphael i en præsentation af spillet. Den testosteron-sprøjtende stemning, man finder i Gears of War, er også langt fra Warhammer 40K’s melankolske tilgang til rum-soldater.

De korte udsnit af spillet, jeg prøvede, var udvalgt for at fremvise det, som Relic håber vil adskille spillet i en genre med hektisk konkurrence. Kort fortalt går det ud på, at du i Space Marine benytter dig ligeså meget af dine knytnæver som din aftrækkerfinger. Du skyder som du ville forvente, med sigte på den ene af Xbox-controllerens aftrækkere, og affyring på den anden. Til

enhver tid kan du så trykke på slagknappen X, og skifte fra at skyde en tårnskytte ned til at give en ork uden sans for personligt rum flere åndehuller.

Det fungerer godt, og skiftet imellem de to kampstile er så flydende som man kunne håbe. Der er sågar et simpelt kombo-system, hvor du kan skifte imellem stærke og svage slag. Hvad jeg fandt endnu mere interessant er, at Relics skift af fokus fra at likvidere fjender fra afstande, før de kan røre skrøbelige dig – som man normalt gør i genren – til et spil, hvor det er lige meget om dit mål er fjernt eller tæt, giver Space Marine et helt andet tempo end vi er vant til.

Til forskel fra andre skydespil, hvor du typisk forsøger at holde dig på afstand af grønne giganter med store tænder, braser du ind i kampens centrum, hvor kuglerne flyver tæt og blodet drypper tykt. Nej det passer ikke, du gør mere end det – du er kampens centrum. Som en mejetærsker med motorsave brager du igennem slagmarken med arme og ben, klinger og kugler.

Relic har Space Marine-oplevelsen på plads. Til sommer, der er spillets planlagte udgivelsestidspunkt, får vi at se om Relic får succes med deres tilgængelige udgave af Warhammer 40K-universet.

Lasse Borg



Transformers: Dark of the Moon

Platform **Multi** Spiltype Action Premiere Juni

Spil baseret på filmlicenser er sjældent gode, men det sidste Transformers-spil (der ikke hang sammen med en film) var ganske godt. Derfor er der grund til at holde øje med denne titel. For High Moon har nemlig haft en finger med i spillet, og da de stod bag det glimrende War for Cybertron, så nærer vi forsigtigt håb.



Batman: Arkham City

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 21 oktober

Fortsættelsen til Årets Spil 2009 nærmer sig med hastige skridt, og vi kan næsten ikke vente. Flere ikoniske skurke, en ny, større og åben verden, og en lang række af nye dimser og gadgets får os til at savle. Vi fik et kort glimt af spillet i San Francisco sidste måned, og det ser fantastisk ud.



Battlefield Play4Free

Platform **PC** Spiltype Action Premiere Forår

Battlefield 3 lurker i horisonten, men inden da får vi et andet spil i serien – tilmed et der er gratis! Battlefield Play4Free kombinerer baner fra Battlefield 2 med våben og mekanikker fra Bad Company 2, og vil kunne spilles uden man skal betale en krone. Betaen starter senere i denne måned.



The Witcher 2: Assassins of Kings

Platform **PC** Spiltype Rollespil Premiere 17 maj

De polske rollespilmestre fra CD Projekt er ved at lægge sidste hånd på deres storværk The Witcher 2. Geralt vender tilbage, og skal sætte en stopper for en mystisk, morderisk figur kaldet Kingslayer. En ny spilmotor leverer rasende flot grafik, enorme monste og forbedret action.



Shadows of the Damned

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 7 juni

Shadows of the Damned er et punk-inspireret gyser-actionspil, udtænkt af de prominente herrer Suda51 og Shinji Mikami, der hver især har stået for henholdsvis No More Heroes og Resident Evil-serierne. Garcias kæreste er blevet kidnappet, og han må en tur til helvede for at få hende tilbage.



Dead Island

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

Et stort ferieresort er blevet forvandlet fra luksusparadis til helvedes forgård af et zombieudbrud, og nu handler det kun om at overleve og slippe væk. Polske Techland har lært et par tricks fra Left 4 Dead, og derfor byder Dead Island blandt andet på co-op for fire spillere og rollespils-elementer.



Anarchy Reigns

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

Japanske Platinum Games er på vej med nyt, og det ser ud til at blive mindst lige så tosset som deres glimrende Vanquish og Bayonetta. Udvikleren beskriver Anarchy Reigns som en tredje-persons multiplayer-brawler. Altså skal der uddeles undeligt mange klø sammen med vennerne!



Child of Eden

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 17 juni

Den spirituelle efterfølger til det psykedeliske musik-skydespil Rez er lige om hjørnet. Child of Eden byder på en trippet rejse ind i et computerunivers, og er kommet langt siden vi så det på Tokyo Game Show sidste år. En af de mest interessante Kinect-titler der er på vej lige nu.



Alice: Madness Returns

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Action Premiere 14 juni

Efter næsten ti år får vi en efterfølger til det mørke og dystre American McGee's Alice. De mange års ventetid har bestemt ikke gjort hovedpersonen mere rask i roen, og vi kan forvente os at se et endnu mere modbydeligt og forskruet Eventyrland end nogensinde før. Tim Burton, gå hjem.



MtG: Duels of the Planeswalkers 2012

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

Wizards of the Coast er på vej med en efterfølger til deres populære download-udgave af Magic the Gathering. Spillet byder selvfølgelig på nye kort, decks, modstandere og spiltyper, herunder multiplayer-varianten Archenemy hvor tre spillere slår sig sammen om at bekæmpe en led computerstyret skurk.



Orcs Must Die

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

Navnet siger næsten det hele. Orker er til for at dø, og når en hær af de frådende grønne bæster tilmeld har invaderet dit slot, så er der ingen nåde. Spillet blander tredje-personsaction med tower defense-agtige elementer, så du både skal smadre orker i direkte kamp, men også ved snedig brug af fælder.



Torchlight II

Platform **PC** Spiltype Rollespil Premiere Juli

Den fremragende Diablo-klon Torchlight landede på Xbox sidste måned, og vi skal ikke vente meget længere på efterfølgeren. Et af de helt store tilløbsstykker i Torchlight II er selvfølgelig muligheden for at spille sammen med venner i co-op over nettet, og fuld mod-understøttelse.



PREY

KUN I GAMERREACTOR

Jonas rejste til Chicago for at hilse på **hjemme hos Human Head**. Hans opgave? At kikke nærmere på efterfølgeren til et af de mere oversete skydespil i denne generation.

Spiltype ACTION Udvikler HUMAN HEAD Udgiver BETHESDA Premiere 2012 Antal spillere 1



NYE GRIMRIANER DUKKER OP GENNEM PORTALER SOM UD AF INGENTING

UDE I RUMMET

Der er masser af folk i Prey 2, og man kan både deltage i diskussioner, føre samtaler eller bare lytte med.

INSPIRATIONEN

Blade Runner, Riddick og Mass Effect 2 er nogle af inspirationskilderne til Human Heads Prey 2

OVERSET

Det første Prey er ganske overset. Det ville ikke være usandsynligt at finde det til en halvtreds i din lokale spilbutik tilbudsbuske.

Langsomt kommer jeg til bevidsthed. Jeg ligger blandt brændende murbrokker og kigger op mod loftet, mens billedet langsomt bliver klarere. Jorden. Jeg ser jorden gennem to enorme vinduer omringet af en slags brunt, kebab-lignende materiale. Er det her en slags joke? Lidt længere væk ligger et rygende flyvrug og rester af bygninger og natur. Hvad er det der foregår?

Jeg famler efter mit hylster... Jo, skydevåbnet har jeg stadig. Jeg begiver mig af sted for at få en ide om hvad der er sket. Så støder jeg på det grimme bæst jeg har set i et spil, måske nogensinde. Der er åbenbart få problemer der ikke kan løses gennem vold, når jeg at tænke, inden jeg trykker aftrækkeren i bund og sprøjter rumvæsenhjerne ud overalt. Nye grimrianer dukker op gennem portaler, som ud af ingenting. En vild jagt begynder, jeg vil jo

helst klare mig med livet i behold, selvom jeg egentlig ikke ved hvad jeg skal på dette mærkelige sted. Og det er netop en del af problemet. Hvordan slipper jeg væk fra en overtallig fjende på en indhegnet plads jeg ikke kender? Rumvæsenerne finder mig, og med et brag bliver det atter sort for øjnene.

Mest for hovedpersonen, altså. For mig selv bliver det i stedet en hel del lysere. På dette tidspunkt tænder Human Head nemlig for det lille biografums lamper, og øjnene må kæmpe for at vænne sig til lyset. Jeg har netop spillet den første bane i det kommende Prey 2, efterfølgeren til et af generationens rigtig gode og ret oversete spil. Men hvad der sker efter første bane vil

man ikke svare på, og i stedet handler resten af præsentationen om hvad der sker nogle få år inde i eventyret på rumvæsenernes planet Exodus.

Starten af Prey 2 udspiller sig parallelt med originalen. Verdens formodentligt bedste indianer, Tommy, er derfor med i Prey 2, og der er rigeligt med antydninger til at dette her blot er en efterfølger til Prey. Dog spiller man ikke som ham, men i stedet sheriffen Killian

Samuels, der altså kidnappes samtidigt med Tommy af samme rumvæsener.

Men hvor Tommy behårdt sprang rumvæsenernes skib til alien-støv, er hr. Killian i stedet blevet bortført til Exodus, hvor han nu arbejder som dusørjæger. Human Head drager den sammenligning, at det første Prey var Luke

OG STUDIET

Human Head blev grundlagt i 1997 af seks afhoppere fra Raven. Deres første spil var vikingeventyret Rune. Prey er tilbage fra 2006.



give Killian den personlighed du ønsker. Jeg styrer Killian rundt i en verden, der minder ikke så lidt om rumbasen Omega fra Mass Effect 2. Her er civile, masser af bygninger, døre, kasinoer med minispil og ting at klatre på.

Til forskel fra originalen er Prey 2 helt åbent. Man kan gå hen hvor man vil, tale med hvem som helst og tage de missioner man har lyst til. Killian er mindst lige så smidig som Faith fra Mirror's Edge, og hopper elegant mellem fjerne afsatser, går armgang på rør, balancerer på smalle planker og hopper som en kat op af husfacader. Behændigt nok kan du se på Killians hænder om han kan klare et spring, så du ikke behøver tage chancen og hoppe i blinde. Glem frustrationer i stil med Mirror's Edge trial-and-error, altså.

Verden omkring Killian er imponerende og fuld af folk. Med en enkelt knaptryk kan du filtrere personer fra, der ikke er din tid værd. Vi passerer barslagsmål, striplupper og boligkvarterer inden Killian accepterer en mission om at tilfangetage og overdrage en gangster.

DEN FØRSTE DEL AF PREY 2 KOMMER TIL AT UDSPILLE SIG PARALLELT MED ETTEREN

Noget der viser sig at være lettere sagt end gjort, da han har rigeligt med livvagter. For overhovedet at komme ind i bygningen kræves stemmegenkendelse, hvilket man løser ved at tage en vagt som gidsel og med pistolen tvinge ham til at lukke en ind. Indenfor vanker der intense kampe.

Killian er akkurat lige så smidig med våben i hånden som uden, og kan i førsteperson kaste sig i sikkerhed og glide i dækning. Der er også en videreudviklet variant af Killzones cover-system, så man kan sidde bag dækning og skyde på fjender på den anden side. Det tiltænkte offer har dog ingen planer om at lade

Skywalker-udgaven af historien, mens Prey 2 i stedet er Boba Fetts historie. Denne gang er man selv jæger, og rumvæsenerne er byttet.

Når man møder Human Head, mærker man straks at det ikke er hvilken som helst udvikler. Ambitionsniveauet ligger cirka på linje med eksempelvis Valve og Blizzard. For dem er det helt uinteressant bare at lave en efterfølger – man skal i stedet være nyskabende, tage serien videre og helst gøre noget nyt, så actiongenren aldrig rigtig bliver sig selv igen. Prey udkom i 2006, og først i 2012, hele seks år senere, føler man sig klar til at lancere efterfølgeren. Chris Rhinehart, som producerede etteren og også grundlagde Human Head, forklarer at de flere gange har forsøgt at skabe et Prey 2, men at det aldrig rigtig føltes friskt nok. Projektet er derfor droppet og startet forfra flere gange.

Lyset i biograftrummet dæmpes igen, og en bane på planeten Exodus indledes. Præcis som i Half-Life ses hele spillet gennem Killians øjne, og man får ikke sig selv at se i tredjeperson i en eneste mellemsekvens. Hovedpersonen taler heller ikke. Det her er dit eventyr, og du må selv



CHRIS RHINEHART

Human Heads visionære producent tog sig en ordentligt snak med Gamereactor

Hvorfor valgte I at skifte hovedperson fra Tommy til Killian?

- Vi elsker Tommy, men han har sin fortælling og gav os ikke mulighed for at udvikle historien i den retning vi ville. I stedet præsenterer vi Killian Samuels. Sheriff og fangevogter som er bedre egnet til at fungere som rigtig hård negl i en åben verden, hvor man kan gøre som man vil. Han kidnappes i øvrigt samtidigt med Tommy, der også er med i Prey 2, men deres veje skilles og vi får mulighed for at fortælle en helt anden historie.

Har udviklingen af Prey 2 været i gang siden Prey udkom?

- Nej. Ikke kontinuerligt, i hvert fald. Vi havde en masse ideer vi ville teste, og påbegyndte udviklingen men stødte på en del problemer. Og efter et års tid fik vi en anden opgave som vi gik i gang med, men som senere blev droppet. Da 3D Realms fik økonomiske problemer var de tvunget til at sælge Prey-licensen, som Bethesda opkøbte, så vi satte os ned med dem og diskuterede hvordan Prey 2 kunne komme til at se ud. For tre år siden startede vi udviklingen af det spil, som Gamereactor netop har prøvet.

Hvilke formater kommer Prey 2 til?

- Det har vi faktisk ikke annonceret endnu. Xbox 360 har været vores hovedformat, og det er også den version vi viser frem og baserer andre versioner på. Men det vil også komme til PC og PlayStation 3, og vi er ikke tilfredse for det ser rigtig godt ud på alle formater.

Vil der være plads til forskellige spillestile?

- Absolut. Hele spillet er udformet så man kan spille det som man vil. Vil du snige dig frem, klatre på facader og diskret tage fjenden ud ved at stikke dem ned bagfra, så kan du det. For dem som hellere vil storme frem med

våbnene trukket og skyde vildt omkring sig, kan man også gøre det, og alt hvad der ligger derimellem.

Kan du fortælle mere om Exodus og hvordan den fungerer?

- Vi er vældigt tilfredse med Exodus, som er en planet der ikke roterer. Det betyder at der konstant er en lys og en mørk side. Inspirationen til den løsning kommer fra Chronicles of Riddick, men eftersom det konstant er lyst behøver man ikke stress eller risikerer at smelte i de lyse områder. Vi vil også have andre typer områder som byer, grotter og nogle med tæt bevoksning, selvom vi vil undgå de værste klichéer som for eksempel en typisk junglebane.

Er I blevet inspireret af Mirror's Edge i udviklingen af parkour-indslagene?

- Vi er bestemt blevet inspireret af Mirror's Edge. Vi ville lave en stor åben verden hvor spilleren kunne begive sig hen overalt, og have samme bevægelighed i kampene som man har i spil man ser i tredjeperson. Det er lykkedes os at gøre det meget fleksibelt, og der kræves vældig få knaptryk for at hoppe frem og lave spektakulære ting. Vi mener vi har en intuitiv styring som vi håber folk vil synes om.

Har I nogen planer for multiplayer?

- Nej. Vi vil hellere lave et rigtig godt singleplayer-eventyr end at satse penge og ressourcer på en gennemsnitlig multiplayer-del. Vi har meget høje ambitioner, og kan vi ikke lave en rigtig god multiplayer-del vil vi hellere lade være. Af samme grund vil vi heller ikke inkludere understøttelse af 3D-grafik, Kinect eller Move. Ingen halvhjertede satsninger herfra.

Var der noget du ikke var tilfreds med i det første spil?

- Nej, faktisk ikke. Jeg synes Prey var et rigtig fedt eventyr.



sig fange, så efter alle hans livvagter er mejet ned, tager han flugten, hvilket fører til en fed parkour-jagt hvor man dels skal være hurtig, dels vælge smarte genveje. Og det bliver ikke

"HVORFOR SKULLE MAN SPILLE PREY 2 ONLINE NÅR MAN KAN SPILLE HALO?"

lettere, da en enorm boss dukker op for at uddele storspygl.

Han er latterligt fed og spækket med integrerede dele, der gør ham lige så stærk som ubehagelig at se på. Har man spillet det første

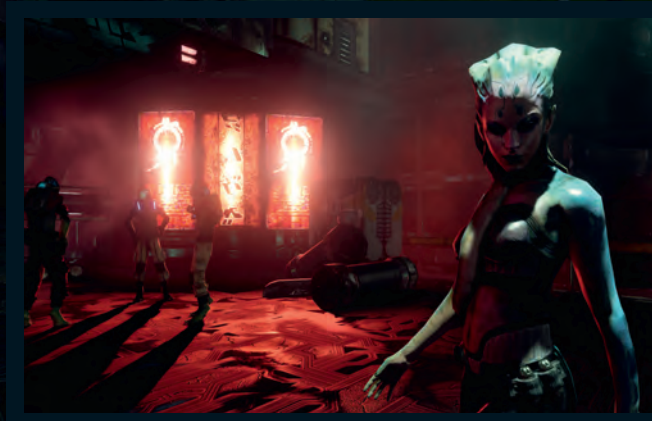
Prey vil man genkende meget af designtanken fra hvordan rumvæsenerne bygger mennesker sammen med maskiner. Men selv om man besejrer ham med livet i behold og fanger skurken i live, er missionen ikke slut. Den arme stakkel har bestemt ikke lyst til at blive overdraget til din arbejdsgiver, og prøver at bestikke dig med store summer.

Pengene kan du senere bruge til for eksempel at opgradere din egen rustning. Hvorfor ikke skaffe sig skulderkanoner for at få lidt ekstra ildkraft i kampene, mulighed for at svæve eller måske evnen til at få fjendens gravitation til at ophøre, så de nærmest svæver op i luften som heliumballoner, hvor man let kan skyde dem. Der er utallige varianter, men man kan ikke tage lige så mange af dem med sig som man vil, og må derfor blande og prøve sig frem til den kombination af egenskaber, der passer bedst til

ens spillestil.

Desuden åbner der sig nye muligheder i takt med at ens evner bliver bedre. Dermed kan der være en mening i at gå tilbage til et sted, man troede man havde udforsket færdigt, for at finde nye hemmeligheder. Hvert område er nogenlunde sammenligneligt med Assassin's Creed 2, siger Human Head, og man rejser mellem hvert sted med tog. Selvom jeg kun fik set den Mass Effect 2-inspirerede bane i bevægelse, fik jeg set konceptbilleder på ørkenbaner, store byer, til-groede områder og et grottesystem. Tanken er at Prey skal byde på rigeligt med eventyr og en spilletid på mindst 15 timer.

Kort sagt føles Prey 2 vældig friskt. Det har bevægelsesformen fra Mirror's Edge, samme frihed som Mass Effect, og ildkampene fra Killzone. Her er et lootsystem i stil med Borderlands, og Prey 2 minder også om



Bioshock i måden man stiger i level og forbedrer sine våben. Human Head har også bidraget med en række helt egne ideer, som kan give spillet en unik følelse.

Det er tydeligt at Human Head vil fremhæve spillets små detaljer. Normalt vil udviklere helst tale om store funktioner, gimmicks og lignende, men Rhinehart vil hellere fortælle om hvordan de har forsøgt at eliminere frustrerende og ulogiske elementer fra Prey 2. For ganske som her på redaktionen er ulogisk opførsel i spil, ikke Human Heads favorit. Derfor har man arbejdet hårdt med checkpoints, sørget for at folk ikke dør eller opfører sig som idioter under eskort-missioner, og at man går med våbnet fremstrakt foran sig når det ikke skal bruges.

Man har heller ikke placeret folk på ulogiske steder, hvor det kræver en smule Spider-Man at komme op til dem. Desuden kan alle våben

benytte alle typer ammunition, hvilket gør at vi ikke behøver smide yndlingskydere væk og og vælge noget dårligere når der er lav-vande i ammo-tasken. Her er dog også forskel-lige typer ammunition – vi kan skyde med brændende eller eksplosive kugler, hvilket giver variation. Desuden kan man kontinuerligt bygge sine våben om. Et våben man er særligt glad for kan altså være nyttigt hele spillet igennem og blive stærkere og stærkere.

Jo mere Rhinehart fortæller, des mere indser jeg hvilke enorme ambitioner Human Head har, og at den store udfordring for dem bliver at få det hele med. Det er noget ikke mindst Fable-produceren Peter Molyneux har haft svært ved tidligere. Det letter dog, at man har valgt helt at sløjfe multiplayer-delen.

”Hvorfor skulle man spille Prey 2 online når man kan spille Halo? Vi vil hellere lave et rigtig

FÆRRE PORTALER

Portalerne var en stor del af det første Prey, men teknologien kunne kun benyttes på rumstationen som Tommy raserede. I Prey 2 findes en anden type portaler, som dog ikke kan bruges så ofte.

LÆKKER GRAFIK

Prey 2 virker allerede et år før udgivelsen rigtig flot. Især lyseffekterne imponerer, men også måden kampene flyder lover godt. Og så mangler der endda stadig et helt års finpudsning.

godt singleplayer-eventyr”, fortæller Rhinehart. En opløftende tanke, da alt for mange skydespil nutildags får en pligtskyldig multiplayer-del, der ikke kan bide skeer med de bedste, og dermed er helt overflødige. Ingen spiller dem, og ressourcerne kunne i stedet være brugt på god singleplayer. Derimod vil der være DLC-materiale, men også her vil man gøre lidt ekstra og ikke bare pumpe nogle flere missioner eller lignende ud.

Med det afsluttes demonstrationen af Prey 2. Men det vi har fået at se smager af mere, selvom det er en helt anden type spil end det Prey, der stadig er en af mine personlige favoritter. Human Heads ambitionsniveau er skyhøjt, og de gode ideer mange. Det har først premiere næste år, og lykkedes det at realisere alle ambitionerne inden da, kan Prey 2 meget vel blive et stort og tiltrængt vitaminspark for hele actiongenren.

/Jonas Mäki



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

KUN I GAMEREACTOR

Efter de succesfulde Left 4 Dead-spil, er det tydeligt at Capcom mente, at de burde have været de første med **en zombie-dryppende co-op-fest**. Bedre sent end aldrig hedder det jo, og nu skal Resident Evil med i kampen...

Platform PS3 / X360 Spiltype ACTION Udvikler SLANT SIX Udgiver CAPCOM Premiere 2011 Antal spillere 1-12

Efter udflugter til såvel spanske landsbyer som Afrikas sumpe er det endelig tid til at en kær gammel serie vender hjem. Det kommende Resident Evil: Operation Raccoon City er en spin-off som tager udgangspunkt i kendte landmærker og figurer, men som lander i delvist ubetrukket terræn. Som titlen antyder er handlingen henlagt til byen, der har været centrum for meget af seriens rige historie. Faktum er at vi tager del i en kampagne, der løber parallelt med hændelserne i Resident Evil 2 og 3, med både nye perspektiver på det vi tidligere har oplevet, og potentiale for at ændre historiens gang.

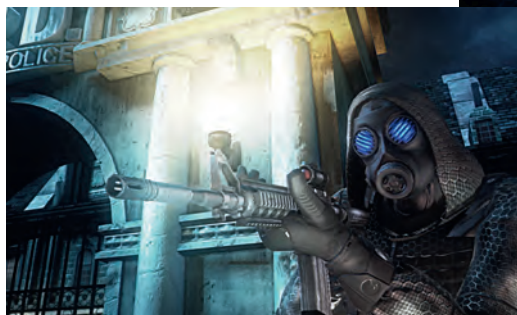
Fokus kan dog komme til at ligge lidt mindre på handlingen end vi er vant til. Operation Raccoon City er nemlig ikke traditionel Resident Evil, men et holdskydespil i tredjepersonsperspektiv snarere end et survival-horror-spil. Rammerne bliver overdådige, men ikke skræmmende. Tempoet er også i stor kontrast til oplægget fra de noget stive forgængere. Spilteknisk er der større ligheder med Left 4 Dead eller Battlefield: Bad Company. Eller

SPILTEKNISK LIGNER DET LEFT 4 DEAD KRYDSET MED BATTLEFIELD: BAD COMPANY

hvorfor ikke producenten Masachika Kawatas eget yndlingspil, Modern Warfare.

Handlingen kredser omkring tre grupperinger: Umbrella Security Service, de biologiske monstre BOW (Bio-Organic Weapons) samt elitehold i form af Spec Ops. Da vi som eneste nordiske spilmedie fløj til Vancouver til præsentationer og interviews med udvikleren Slant Six, fik vi at vide at USS er det eneste hold, der har en bekræftet kampagne på nuværende tidspunkt. Det skulle givetvis indebære en ganske dramatisk forskel i forhold til at styre Chris, Jill og andre gamle protagonister, der hører under Spec Ops. Uofficielt antydes det dog i slutningen, at der kommer mindst en kampagne udover Umbrella-soldaternes. Det er naturligvis også noget vi håber på, da flere synsvinkler på handlingen gennem separate kampagner er en fin gammel Resident Evil-tradition.

Under den demonstration vi bevidnede, fik vi at se hvordan en gruppe på fire USS-soldater kæmpede sig frem i gader fulde af t-virusets skadevirkninger. Tanken er at vores lille trup skal bestå af individer, der loves at have unikke personligheder og specialevner. Det kan for eksempel være nye våben eller evnen til at gøre sig

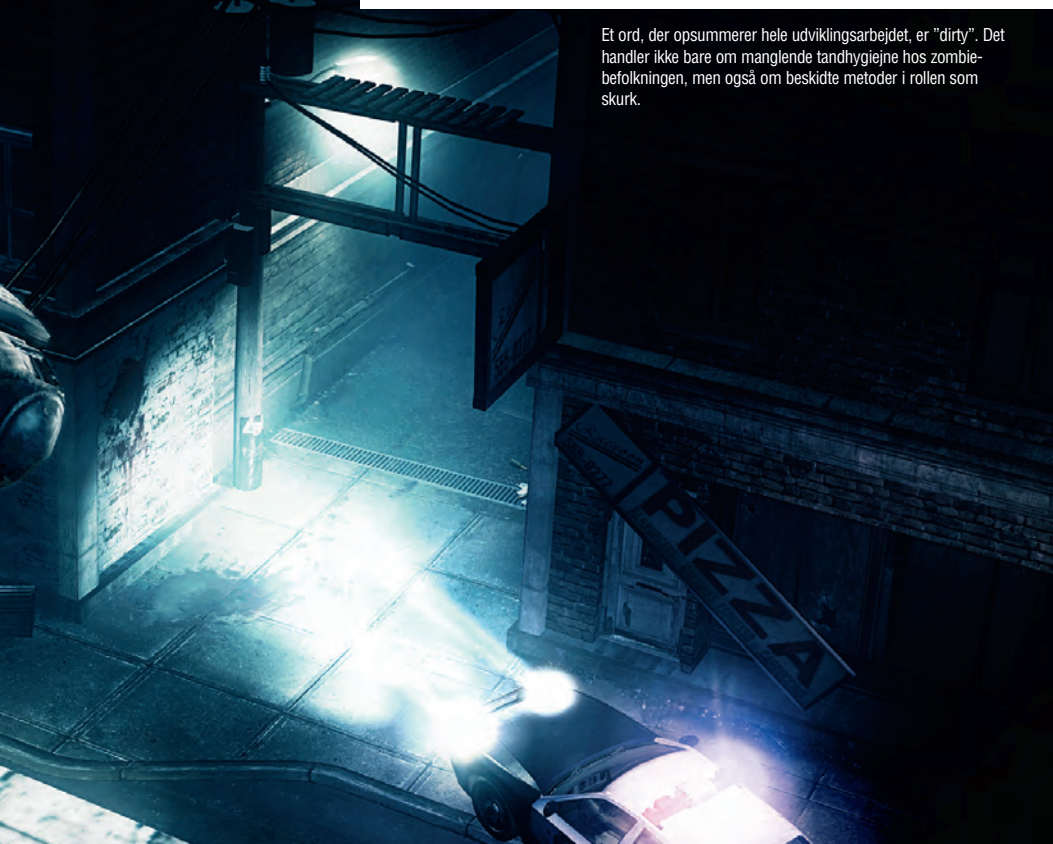


Hånden i vejret hvis du nogensinde har spillet Resident Evil og bandet over hvor varsomt du var nødt til at være med aftrækkerfingeren. I rollen som veludrustet Un





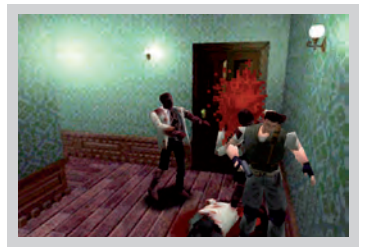
Umbrella-soldat er det ikke længere noget problem. For det meste. For hvad er en god gøp uden ammo? Der skal skydes og ressourcerne er mange.



Et ord, der opsummerer hele udviklingsarbejdet, er "dirty". Det handler ikke bare om manglende tandhygiejne hos zombiebefolkningen, men også om beskidte metoder i rollen som skurk.

ZOMBIE-HISTORIERNE

RESIDENT EVIL I GROVE TRÆK



RESIDENT EVIL

PLAYSTATION 1996

Som del af en gruppe special-politistyrker kastes vi ud i ukendt terræn i omegnen af Raccoon City for at undersøge nogle rygter. Vores gruppe tvinges til at søge ly i en mystisk herregård, der viser sig at være fuld af zombier og pinligt stemmeskuespil. Vores valgte hovedperson, Chris eller Jill, fik lov at grave sig dybt ned i et survival-horror-mysterium rigt på overraskelser men fattigt på ammunition.



RESIDENT EVIL 2

PLAYSTATION 1998

Historien om hvordan producer Shinji Mikami beslutter sig for at skrotte en næsten færdig efterfølger er klassisk. Det omarbejdede Resident Evil 2 blev flot, fængslende og udspillede sig i mere åbne og hverdagslignende miljøer end etteren.

Historien om Leon og Chris' søster Claire blev en af seriens stærkeste dele.



RESIDENT EVIL NEMESIS

PLAYSTATION 1999

I et univers fyldt med monstrose væsener fremstår Nemesis som en af de mindst sympatiske Umbrella-skabninger vi har måttet døje med. Mens vi i rollen som Jill Valentine fik nye perspektiver på tidligere hændelser, var vi konstant jagtet. Vores kamp for at overleve blev farvet af konstant rædsel for at Nemesis skulle dukke op som kun bio-organiske våben kan gøre det.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

DREAMCAST 2000

Debuten på Dreamcast bar tydelige spor af både gammelt og nyt. Code: Veronica var utroligt flot for sin tid, og kunne prale med realtids-renderede baggrunde. Dette samtidigt med at kameraet fortsat blev holdt næsten statisk, og selve spilmekanikken som sædvanligt havde taget små skridt fremad. Fortællingen blandede nyt med gammelt.



At udnytte både terræn såvel som horder af zombier til sin fordel er helt væsentligt for ens overlevelse. Denne type taktiske overvejelser ser ud til at stå i god kontrast til det høje tempo.



selv usynlig i korte perioder, der låses op når visse mål er opfyldt. Ambitionen om at skabe samspil

OPERATION RACCOON CITY ER NEMLIG IKKE TRADITIONEL RESIDENT EVIL

mellem de forskellige soldater er også en af de vigtigste grunde til at spillet ikke ses fra første-personsperspektiv, fortæller Masachika Kawata. De små grupper passer naturligvis også godt til holdspil, så kampagnens understøttelse af co-op

føles både glædelig og selvfølgelig. Hvad gælder konkurrencepræget multiplayer er der ikke vist noget frem endnu, men oplægget vil unægtelig kunne gøre sig godt online.

Hvad der derimod er mere urovækkende er Slant Six' magre CV. Siden det blev grundlagt i 2005 har den canadiske udvikler sluppet en håndfuld spil, der alle har fået lunke modtagelser. Mest kendt af dem er Socom: Confrontation fra 2009, der var en ujævn og bugfyldt affære. 5/10 i karakter taler sit eget sprog, og der skal en oprykning til for at gøre Resident Evil-navnet ære. At Capcom gennem Kawata og andre Resident Evil-veteraner står bag det hele giver dog grund til optimisme.

Forhåbentlig tyder den japanske kæmpes tillid til Adam Bullied og de andre fra Slant Six på en god mavefølelse. Der er nemlig aspekter af

spillet, der kan blive rigtig gode, hvis de i udførslen holder en kvalitet, der modsvarer udviklerens rige ambitioner.

Et sådant aspekt er interaktionen med Raccoon Citys mange zombier. "Zombier kan være nøglen til fremgang, men det er samtidigt et tveægget sværd. Det kan også udgøre en alvorlig trussel", som Kawata udtrykker det. Byens mange zombier kan nemlig med lidt snilde udnyttes til spillerens fordel, da de opfører sig meget forudsigeligt. Begynder du at bløde kan du for eksempel få en flok hjernesultne typer på nakken, hvilket så kan tiltrække mere intellektuelt kapable fjender. Men hvad sker der hvis modstanderen tilfældigvis begynder at bløde, eller det begynder at larme der hvor fjenden er? Smart brug af byens zombier kan være et kraftfuldt våben.



OG STUDIET

Slant Six Games har taget navn efter en bilmotor, hvilket er en inspirationskilde lige så god som enhver anden. Teamet fra 2005 er 110 personer stort.

Apropos våben, så har jagten efter nye geværer og budgettering med kugler ofte været vigtige indslag i tidligere spil. I rollen som Umbrella-soldat er det ikke noget, man mærker meget til. Slant Six' Andrew Santos forklarer det med, at "ammunition er ikke det store problem for dem. For det meste". Studiets kreative chef Adam Bullied indskyder, "vi har ikke tænkt os at give dig et stort gevær uden samtidigt at give dig kugler til det. Det ville ganske enkelt ikke være retfærdigt". At spille for det ondskabsfulde firma medfører også andre uvante indslag. Hovedopgaven er for eksempel at udrydde alle spor, der kan sætte katastrofen i forbindelse med virksomheden, uanset om disse spor ellers er vældigt levende og uskyldige. En nøglesætning i udviklingen er faktisk "Kill Leon",

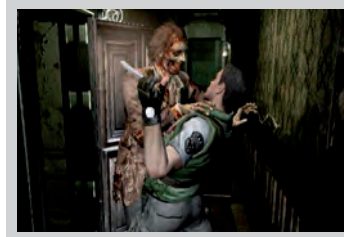
hvilket er et rimeligt mål for Umbrella. Om det faktisk lykkedes dem vil tiden vise. Sikkert er det dog, at Leon S. Kennedy får det varmt om ørene til vinter.

Præcis hvordan Operation Raccoon City bliver som helhed er svært at svare på på dette tidspunkt, men fokus synes at være få at finde en fungerende spillemekanik og bygge videre ud fra den. Det lyder som den rette vej at gå, især når man får meget af atmosfæren serveret gratis, når en hel verden af fans utålmodigt venter på at vende tilbage til den dødsdømte by. Det kan selvfølgelig ses som billige tricks, der skal ramme plet hos de nostalgitræn-gende. Men der er en grund til at denne spilverden er så populær. Det kan meget let blive et fantastisk gensyn.

Christofer Olsson

ZOMBIE-HISTORIERNE

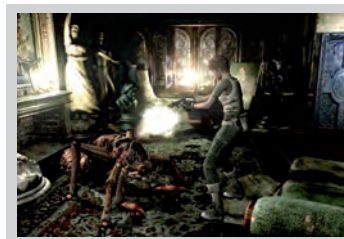
RESIDENT EVIL I GROVE TRÆK



RESIDENT EVIL RE-MAKE

GAMECUBE 2002

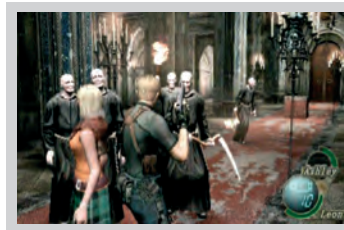
Det var en sjældent velkommen gæst, ja nærmest en velsignelse. Capcom genbyggede hele den gamle klassiker fra bunden, og tog os med på endnu en omgang. Ganske enkelt perfekt for dem, der missede originalen dengang den udkom, eller for os hvis bukser lige akkurat var blevet tørre i løbet af de seks år, der var gået. For yderligere at behage veteranerne var der desuden en del nye miljøer og fjender.



RESIDENT EVIL ZERO

GAMECUBE 2003

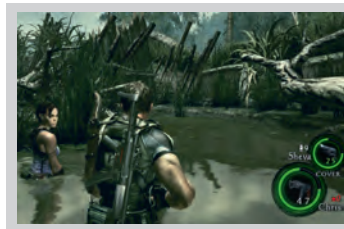
Som navnet antyder slog Zero sig op som en såkaldt prequel. Vi fulgte etterens Rebecca og den dømt morder Billy i begivenheder, der udspillede sig dagen før det første spil. Styring og systemet med pr-renderede baggrunde var som i midten af halvfemserne. Konceptet var begyndt at blive en anelse rustent.



RESIDENT EVIL 4

GAMECUBE 2005

Uanset hvor meget vi elskede forgængeren var skridtet frem til del fire gigantisk. At løbe rundt og skyde fungerede mere smidigt end nogensinde, og hvor end det frit bevægelige kamera pegede hen i 3D-landskabet var grafikken herlig. USA var skiftet ud med Europa, og i stedet for zombier skød vi besatte bønder bevæbnet med høtve. Et moderne Resident Evil var født.



RESIDENT EVIL 5

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 2009

Skrækindslagene var tonet yderligere ned, og styringen var yderligere fire år forældet. Rygraden i femmeren var i stedet brillant instruerede actionsejers. Sammen med det nye bekendtskab Sheva samarbejdede Chris sig gennem forskellige miljøer i et Afrika hærgnet af uroboboviruset. Bedst var det selvfølgelig med en zombie-hadende kammerat ved sin side i sofaen til at styre hende.



SHIFT 2: UNLEASHED

PS3 X360 PC Spiltype RACING Udvikler SLIGHTLY MAD STUDIOS Udgiver EA Premiere 18 MARTS Antal spillere 1 (1-12) Aldersgrænse 12+

Need For Speed er tilbage, denne gang med realistiske og voldsomme racerløb

Forestil dig at sidde i et fintfølede fartinstrument hvor hver skrue er nøje afmålt, vægtbalanceret og har gennemgået måneders tests for at sørge at den kan holde til det afsindige pres, som en fart på 300km/t kræver af alt materiellet. Forestil dig at vide hvor mange timers arbejdskraft og penge der er blevet brugt på den bil du sidder i, og forestil dig så at skulle køre 70 omgange uden at lave en eneste fejl, fordi enhver fejl kan koste dig livet. Motorsport er fra kørernes øjne ikke glamourøst, det er dødsensfarligt og en profession for kun de bedste i verden, hvilket er en pointe der synes at være gået alt for mange spil forbi.

Det farlige, kaotiske og uforudsigelige racerløb var et af de aspekter det første Need for Speed: Shift formåede at gøre rigtig, for sjældent har følelsen af at være buret inde i en moderne racerbil, med kun motorlyden og dine egne evner som ledsagere, været kommunikeret så godt. Derfor føles det også som lidt af en skuffelse, da efterfølgeren først lokker med en tur i en Nissan GT-R, for derefter at sende mig tilbage til amatorklassen med små Seats og Volkswagens som eneste valg.

Amatorklasserne er naturligvis en slags opvarmning til resten af spillet, hvor jeg kan få lov til at gøre mig bekendt med bilfysikken, opgraderingssystemet og de forskellige løb som der her bydes på.



HELMET-CAM...

Som noget helt nyt bruges det såkaldte "Helmet-cam" denne gang som standard-synspunktet, og det er ikke svært at se hvorfor. Det er nemlig rigtig vildt.

...OG DIG

Helmet-cam betyder at man eksempelvis svajer mod siderne i svingene, at man trykkes tilbage i sædet når der accelereres og at man automatisk begynder at kigge mod det næste sving apex.

Selvom man må starte ud i biler der med besvær når de 170 kilometer i timen, sørges der denne gang allerede fra starten for at få spilleren til at føle sig mere velkommen end sidst. Således bydes der på adskillige forskellige løb uanset om dine pengepung er tom, og der vil heller ikke gå længe inden du bliver tilbudt at låne alt fra en Alfa Romeo Giulietta til toptunet Mazda RX8 for at afprøve hvor-dan det føles at ramme de 250km/t. For mit

PAKKET IND I AFSINDIG LÆKKER GRAFIK

vedkommende havde det ikke gjort noget hvis der var kigget lidt mere på hvordan Forza 3's menusystemer virker, for disse er decideret sløset bygget op i Shift 2, men antallet og forskelligheden af udfordringer som man tilbydes fejler intet.

Den største forbedring og den største nye tilføjelse i forhold til det første spil, vil dog være soleklar allerede fra første gang du trykker speederen i bund. Der er heldigvis sket meget med bilfysikken siden sidst. Hvor man i det første spil ofte bød på biler



RIDGE RACER 3D

NINTENDO 3DS

Spiltype RACING Udvikler NAMCO BANDAI
Udvikler NAMCO BANDAI Premiere UDE NU
Antal spillere 1 Aldersgrænse 3

Lynhurtig racing, perverst brede dæk og nitro nok til at sprænge halvdelen af jordkloden. Klassisk Seaside Route 765 med hysterisk japansk techno og den mest højtråbende kommentator man kan tænke sig. Jeg er straks hensat til 1995, hvor jeg jagtede den sorte bil langs netop 765 for at erobre den, så jeg selv kunne nyde den brølende øse.

Det skal siges direkte til dem, der ikke har spillet Ridge Racer for: det her går stærkt. Sådan seriøst. Ridge Racer er nærmere beslægtet med F-Zero end med Need for Speed: Shift, og det er så man næsten

DET HER GÅR STÆRKT. SÅDAN SERIØST. DET ER NÆRMEST F-ZERO

får tårer i øjnene, når man droner afsted med over 300 kilometer i timen gennem snævre kurver i sindssyge drifts. Alt sammen uden at tabe et eneste sekund mens speakeren råber om at man slipstreamer bilen foran.

Det er præcis sådan her et arkadespil skal fungere. Spildybden og mulighederne for at forbedre sin rekord er tæt på uendelige, på trods af at det om muligt er lettere tilgængeligt end Mario Kart. At lære at mestre sin bil, i hvad der nærmest føles som supersonisk hastighed, kræver fiberoptik i nervebanerne, og det går absolut ikke at tænke mens man kører. Man bliver nærmest ét med racingen og opnår en behagelig nirvana-lignende tilstand, hvilket forstærkes yderligere af den ærkejapanske spillemusik der pumper ud af højtalerne.

Ridge Racer 3D lever op til sit navn og har rigtig flotte 3D-effekter. Både biler og baner gør sig godt ved nærmere granskning, og den ekstra dybde gør meget for køreoplevelsen. I et så rasende stressende spil som Ridge Racer 3D, er det dog en udfordring at holde hænderne så stille som det kræves for at kunne se perfekt 3D hele tiden. Ridge Racer var det perfekte

8 premierespil til PlayStation i sin tid, det samme gælder for 3DS i dag.
Jonas Mläki

PC...NEJ TAK

Den PC-version vi havde modtaget ved deadline var så pinligt et stykke makværk af slamkode, at selv den kraftigste hardware havde problemer med at afvikle det ordentligt

KONSOL... JA TAK

Inden et stort patch er klar anbefales man derfor at holde sig til konsolversionerne - som begge er rigtig gode.

der havde deres eget liv, samt asfalt der føltes som var den smurt med olie, har man denne gang en langt bedre fornemmelse af hvordan dækkets gummi arbejder sammen med asfalten. Uanset hvor meget du justerer ved bilernes balance, er der godt nok stadig en tendens til at alle bilerne understyrer, men det er denne gang ikke spilodelæggende.

Det bliver alt sammen kun bedre af at det hele er pakket ind i afsindig lækker grafik, der specielt overbeviser med glimrende lyseffekter.

Lyden er næsten på højde med grafikken, og her er heldigvis først og fremmest satset på potent motorlyd, hvilket gør det til en fornøjelse at opleve bilerne inde fra cockpittet. Kombineret med et vildt head-cam ender oplevelsen blandt de rigtig lækre.

Shift 2: Unleashed vil ikke være for alle, men har man tålmodigheden

8 gemmer her sig en vanvittig fartoplevelse, med løb der blander sig med genrens bedste.

Thomas Blichfeldt

STREET FIGHTER IV 3DS

NINTENDO 3DS

Spiltype ACTION Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM
Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 12+



Super Street Fighter IV 3D Edition er den yderst mundrette titel på Capcoms 3DS-udgave af deres berømte kampspilserie.

Med Super Street Fighter IV 3D Edition er der gjort plads til at den mindre kyndige gadekæmper får lov at spille med. Touch-skærmen bruges nemlig til at gemme fire moves, så man let og ubesværet kan trykke på et af dem og eksempelvis sætte gang i en Shoryuken. De to knapper i venstre side er forbeholdt super- og ultracombo, mens de to til højre giver plads til special moves. En funktion mange, inklusiv mig selv, nok skal blive glade for.

3D-FUNKTIONEN ER PÅ INGEN MÅDE EN NØDVENDIGHED

Den såkaldte pro-styring toner ned for hjælpen ved at skille sig af med deciderede moves og comboer, til fordel for throws, focus attacks, alle tre slagtyper på én gang, og det samme for spark.

3D-funktionen er på ingen måde en nødvendighed, og du kan sagtens nyde den sprøde grafik og uddele tæsk uden den tredje dimension.

3D tilføjer en lækker dybde til spillet og der kræses særligt om de fine detaljer hos både karakterer såvel som banerne. Ønsker man fuld 3D valuta for pengene er der tilført et skulderperspektiv, men det gør ikke meget andet end at se pænt ud og forvirre, og det



ARCADE-STICKET

Styre-pinden er et ganske habilt værktøj, og vil ganske rigtigt på ingen måde kunne erstatte de gode gamle arkadehåndtag, men gør alligevel et godt forsøg.

TILVÆNNINGEN

De første par timer vil der muligvis ligge et problem i at lave z-bevægelserne eller føre pinden fra bunden op mod siden uden at få figuren til at hoppe, men det er alt sammen en tilvænnings-sag.

føles på flere måder som at skrue op for sværhedsgraden. Det er også her man for alvor bliver klar over, at menneskemylderet i de mange baner står helt stille og ser helt livløse ud.

Ønsker man i smug at træne combos, moves og hvad man ellers kan finde på, er der gjort plads til det i spillets trial mode. Et spil i spillet er måden man optjener Figure Points ved alt hvad man gør. Disse kan bruges til at gamble om små figurer i simulerede kampe over StreetPass.

Onlinedelen må siges at fungere helt fantastisk. Ens kampprofil kan personliggøres på mange måder. Spillet kan sættes til at forsøge at finde modstandere mens man spiller alene i arcade eller versus mode. Når den så finder en anden spiller, sættes ens egen kamp på pause indtil man er færdig med at spille online.

Alt i alt føles Street Fighters indtog på Nintendo 3DS som en lækker tilføjelse, og noget jeg vil anbefale alle kampspilfans og

især nybegyndere at prøve hvis man har overvejet serien.

9 Michael Kamp Jensen



PILOTWINGS RESORT

NINTENDO 3DS

Spiltype RACING Udvikler MONSTER GAMES
Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU
Antal spillere 1 Aldersgrænse 3+

Kan du huske **Mode-7** effekterne på din Super Nintendo? Så forbered dig på endnu en overraskende flyvetur, der denne gang føles endnu mere som om vinden blæser i håret!

Som vi oplevede det med Super Nintendo og senere Nintendo 64 skal Pilotwings nemlig tiltrække og imponere på samme tid. Det er ikke en fantastisk genfødsel, men alligevel er der god grund til at samle denne udgave op, hvis du alligevel har planer om at udvide din maskinpark med 3D-djæveln. Forklaringen kommer her:

De første sekunder med Pilot Wings danner et perfekt billede over hvad man kan forvente af spillet. Åbningssekvensen viser den idylliske Wuhu Island og de ek-

DER KAN VÆLGES MELLEM ET HELT REGULÆRT FLY, EN JETPACK OG ET DRAGEFLY

stremt farverige landskaber i et kort øjeblik, for et par lalleglade Miis suser forbi skærmen og dermed sætter gang i 3D-karussellen.

Allerede fra første prøvetur fornemmer man, at 3D-effekten er det helt store trækplaster i spillet. Det føles på en og samme tid helt kaotisk og alligevel idyllisk og henrivende at suse afsted og opleve øen. Fartfornemmelsen kører på højeste blus, og 3D-effekten nøjes ikke blot med at se skøn ud, men formår at tilføre den nødvendige dybde til styringen, så man let og elegant kan glide rundt om hjørner.

De mange opgaver er inddelt i forskellige fartøjer, hvor der kan vælges mellem et helt regulært fly, en jetpack og et dragefly. Typisk får man til opgave at flyve igennem et sæt ringe og til sidst at forsøge at lande uden for mange bump på vejen.

Senere hen udvides kriterierne, og man får blandt andet stukket et kamera i hånden og bliver bedt om at tage et par gode luftfotos. Desværre går man hurtigt hen og savner flere gøremål, og oplevelsen kan

derfor mest anbefales til nostalgikeren eller som teknikdemo.

7 Michael Kamp Jensen



WWE ALL STARS

PS3, XBOX 360 Spiltype SPORT Udvikler THQ Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 16+

På trods af hvad æsken påstår, så er det ikke vigtigt at kende alle de alliancer og forhold, der har ændret sig som vinden blæser i de nogle-og-tyve år som WWE-sæbeoperaen har været.

Jovist, det tilføjer da noget til en kamp mellem The Rock og Hulk Hogan hvis du ved hvad der skete til Wrestlemania X-8, eller du kender til den fejde, der gik fra ringen til den virkelige verden mellem Brett "Hitman" Hart og Shawn "The Heartbreak Kid" Michaels, men det kommer aldrig i vejen for det, der helt grundlæggende er en god arkade-fighter.

Folk der kun har en overfladisk ide om hvem Ken og Ryu er, kan stadig nyde Street Fighter - det samme princip gælder her.

Bryderne er stiliserede på en overdreven facon der går fint i spænd med tonen fra WWE, og er helt fri for de begrænsninger i form af udholdenhedsbjælker og langsommelighed, der gør SmackDown vs Raw så populært hos sine fans og interessant for alle andre.

I stedet er de 30 kæmpere delt op efter kampstil - tanks kontra tekniske whizz-kids, krafthuse kontra luftakrobater. Deres individuelle dynamikker tager højst en halv kamp at lære, men byder også på dybere teknikker - kombinationer, rækkevide, timing på afslutningsmanøvrer - som du kan svælge i jo længere du spiller. Det er en struktur vi



PLEASE WAIT...

Indlæsningsstiderne er forfærdelige selv hvis spillet er installeret. Men selv med horrible indlæsningsstider og alt for strømlinede spiltyper er det svært ikke at synes om WWE All Stars.

SPIL FIRE VENNER

WWE er bedst når du vælger at fyre op under et quick game eller banke vennerne. Spillet kan let gå hen og blive et fast indslag i den sociale kalender. Og i det lange løb vil det være multiplayer, der holder liv i spillet.

kender fra Street Fighter, Tekken og så videre, men det er første gang at et WWE-spil har tilbudt samme tilgængelighed som 2D-kampspilene, og det er en yderst velkommen ændring.

Det er dog stadig et wrestling-spil, med kerneelementerne fra en WWE-kamp skåret ind til benet, så spillet afspejler den frem-og-tilbage man ser i en rigtig kamp, men uden unødvendigt fedt.

Det er godt balanceret, udover den manglende evne til at undvige en Finisher hvis din modstander aktivere den mens du er ved at rejse dig op fra måtten. Måske

WWE DROPPER TYNGDEN TIL FORDEL FOR NOGET MERE UMIDDELBART

er det muligt, men jeg har ikke lært det - endnu. Det er ellers forholdsvis simpelt.

Du har to bjælker til special moves og finishers. Et hurtigt dobbelttryk på tæt afstand starter et særligt slowmotion-angreb med masser af stil og store armbevægelser. Et hurtigt slag til modstanderes brystkasse afbryder angrebet og sender bjælkens ladning ned under den magiske grænse.

Det er disse elementer, der virkelig viser All Stars' arkaderodder. Du vil se wrestlere lave dobbelte saltoer i luften, og kaste modstanderen fem-ti meter. For nu at bruge NBA Jam-sammenligningen, giver det et sus i stil med når du smadrer pladen bag kurven. WWE All Stars koger teknikkerne fra wrestling ned til letfordøjelige småbidder til ikke-inkarnerede fans, men har stadig rigeligt med dybde. Lettilgængeligt, sjovt og anderledes nok fra andre kampspil derude til at

finde en plads på din spilhyld. Det er kort sagt rart at se en anden sport (eller "sportsunderholdning") formå at parre sig med NBA Jam-formlen.



Gillen McAllister



PLAYSTATION MOVE HEROES

PS3 Spiltype RACING Udvikler NIHLISTIC SOFTWARE Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 3+

Jak og Sly har slået sig sammen med Ratchet.

På trods af at Mario med sine tre Wii-eventyr har bevist at plattformspil stadig kan være ligeså gode som dengang, har det indtil videre kun været Ratchet & Clank der har turdet vise sig på PlayStation 3. Derfor virker det også umiddelbart lidt tyndt, når det første møde med Jak og Sly på Sonys nyeste konsol er i et Move-spil, der yderligere er lavet af en tredjepartsudvikler der ingen tidligere erfaring har med nogle af serierne.

Det hurtigt glemte plot forklarer hvordan de seks helte Jak og Daxter, Ratchet og Clank samt Sly og Bentley bliver tilbudt at deltage i en intergalaktisk konkurrence af nogle underligt udseende rumvæsener, der som forventet viser sig ikke at have rent mel i posen.

Du har måske allerede luret det, men baggrundshistorien er naturligvis en knapt skjult undskyldning for at lade heltene deltage i forskellige minispil, hvor de angiveligt skal konkurrere mod hinanden.

Der bydes på fem forskellige minispil. De fleste minispil minder i højere grad om sidemissioner fra Ratchet & Clank-spillene, og i et spil skal man



HELTEUNIVERSENE
Ratchet & Clanks univers har vi set på PlayStation 3, men vi har ikke tidligere haft adgang til Jaks Haven City eller Sly Cooper-seriens univers.

OMGIVELSENE
Resultaterne er lækre omgivelser der hurtigt vil vække minder hos alle fans, men som samtidigt vil frustrere ved at være så pokkers små, at der ikke er plads til blot en snert af udforskning.

således svinge en laserpisk for at besejre fjender og beskytte udvalgte steder på banen. I et anden minispil får man en pistol til at skyde fjenderne til

DER BYDES PÅ FEM FORSKELLIGE MINISPIL HVOR DU SVINGER DIN MOVE-CONTROLLER.

skrotbunker med, mens man leder efter gemte rumvæsener. I det sidste minispil bliver pistolen skiftet ud med et nærkampsvåben som skal svinges voldsomt omkring.

Man kan ikke bebrejde Sony for gerne at ville fodre Move-folket med nogle lækkerier, og et spil med så velkendte og savnede spilhelte kunne da også have været noget helt specielt. Men PlayStation Move Heroes gør nærmest ikke brug af heltens store spilbaggrund, og hiver dem blot i en samling nærmest tilfældige minispil.

5 Det er fin underholdning til det yngre publikum, men kun lige præcist godkendt for os andre.

Thomas Blichfeldt



BATTLE: LOS ANGELES

PS3 XBOX 360 (Skrevet af Emil Ryttergaard)

Biograffilmen bliver til en downloadtitel uden succes
Filmen Battle: Los Angeles omhandler en verdensinvasion fra rummet, hvor menneskeheden skal stå sin sidste test i englenes by, Los Angeles. Dette er blevet omsat til en førstepersonsskyder. Antallet af våben er dog ret begrænset. De forskellige baner er samtidig ekstremt lineære, og man føler aldrig, at man selv er med til at påvirke handlingen eller bevægelsen igen-

5 nem miljærerne på nogen måde. En ganske habil teknisk side sikrer dog karakteren godkendt.



DREAMCAST COLLECTION

XBOX 360 PC (Skrevet af Lee West)

Ved deadline havde vi endnu ikke modtaget en anmelderkopi fra udgiveren, og efter at have tiltsket os en retailudgave stod det klart hvorfor. Denne udgivelse skal nemlig få alle nostalgikerne til lommerne og uerfarne spillere til at hoppe med, ved synet af de mange Dreamcast-klassikere samlet på en skive. Desværre er de knapt så gode, som man husker dem til at være, og den eneste i pakken der kan fornoje lidt

5 er Crazy Taxi og med god vilje Sonic Adventure. Men helt ærligt: der er bedre ting på Xbox Live.



KNIGHTS CONTRACT

PS3 XBOX 360 (Skrevet af Rasmus Lund-Hansen)

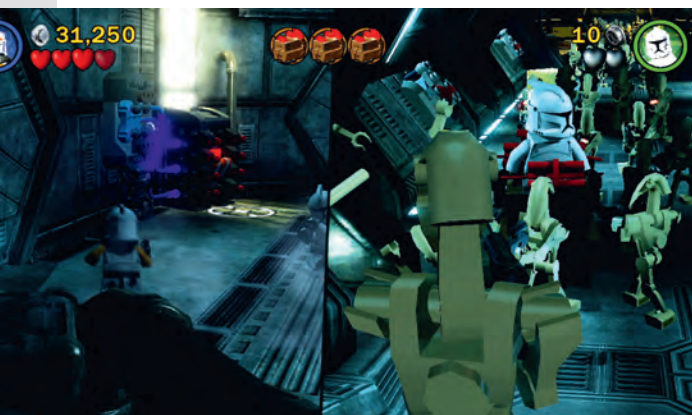
Hvad får man, når man blander God of War med med eskortmissioner og den ene lange mellemsekvens efter den anden? Svaret er Knights Contract. Spillet er i praksis én lang eskortmission. Af den meget lidt gode slags. Ser man bort fra det allestedsnærværende eskortelement, er ridderspillet en God of War-wannabe langt under gennemsnittet. Knights Contract er noget bras, som du bør gå i en stor, stor bue udenom. Hvis

3 bare spillet var lige så godt som musikken dertil, men det er det ikke.

LEGO STAR WARS III

PS3, 3DS, PSP, WII, X360

Spiltype ACTION Udvikler GUERILLA GAMES Udgiver SONY
Premiere UTE NU Antal spillere 1-8 Aldersgrænse 16



NINTENDO 3DS

3D-effekterne i LEGO Star Wars III er intet mindre end forbløffende. Man har ikke samme nytte af dybde-effekten som Pilotwings.

MASSER AF KRÆFTER

Teknisk er dette det mest komplette spil til formatet indtil videre, og beviser at der er flere hestekræfter i Nintendo 3DS end i den gamle PSP.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars er her.

På et kontor fyldt med dedikerede Star Wars-fans siger det lidt om TT Games' evner inden for humor og timing, når udvikleren kan få størstedelen af dem, der er samlet foran skærmen, til at fnise, grine og spørge om de ikke lige skal overtage PS3-controlleren. Sjældent har en udvikler været så dygtig til at finde frem til essensen af kilde-materialet, og præsentere det på en så kærlig, sjov og varm måde som når den britiske udvikler præsenterer Star Wars i LEGO-form.

Baggrundshistorien i dette tredje spil i serien stammer primært fra Clone Wars-tegnefilmene, selvom der også enkelte steder bliver budt på scener fra filmene, og således startes der eksempelvis ud med arenakampen fra Star Wars Episode II: Attack of the Clones. Hvordan du vil tackle historien er dog helt op til dig, for allerede fra start får man mulighed for selv at vælge i hvilken rækkefølge man vil klare de forskellige missioner. Således kan man eksempelvis vælge at jage General Grievous i et par missioner, og i næste sekund dedikere sin tid til at fange Asajj Ventress, hvis man synes man mangler lidt adspredelse.

Opbygningen er genkendelig for alle der tidligere har forsøgt sig med nogle af Lego-spillene, faktisk nærmest for genkendelig i den første times tid. Således er ens hjem-base denne gang et rumskib som fra start virker overraskende småt. Det er dog kun lige indtil man begynder at låse op for nogle af dets mange etager, og det lille missionsrum, der fra starten er ens eneste mulighed, bliver hurtigt udgangspunkt for et nærmest labyrintisk system af hemmeligheder.

Alt er nemlig ikke helt som det plejer, således tvinges man nærmest til at tage et ekstra kig på spilkassetten første gang man bliver bedt om tage kontrollen over hvad der basalt set er en LEGO Star Wars-modifikation

HVORDAN DU VIL TACKLE HISTORIEN ER HELT OP TIL DIG

af RTS-genren. Her skal derfor optjenes ressourcer, indtages strategisk vigtige punkter og kommanderes med tropper.

De gigantiske kampe er sjove, tilføjjelsen af strategi-elementet er kærkommen, og så fungerer co-op funktionen uden problemer, og er faktisk noget af det bedste ved spillet.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars fungerer bedst for de yngste, de mest dedikerede Star Wars-fans, samt dem der allerede tidligere har ladet sig underholde af LEGO-spillene, mens andre bør give det et forsøg og se om de bliver grebet af charme-offensiven.

7

Thomas Blichfeldt



GHOST RECON: SHADOW WARS

NINTENDO 3DS

Spiltype ACTION, STRATEGI Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12

Normalt forbinder vi Ghost Recon med skydespil, men på 3DS er det blevet til et turbaseret action-rollespil.

Ghost Recon-serien tumler sammen med hjernen bag det klassiske X-COM, Julian Gollop, der lader til blandt andet at hente inspiration fra sine tidligere værker, samt fra mere aktuelle titler, så som Advance Wars og Fire Emblem. Der er bestemt god grund til at juble.

Før hver mission vælges der våben,

KAMPAGNEDELEN ER EKSTREM FYLDIG, OG DER ER TIL MANGE TIMER

udstyr og rustning til hvert holdmedlem, og så er det ellers bare i kamp. Har man for forsøgt sig med et turbaseret rollespil, så ved man allerede hvordan dette spilles. Alle enheder bliver placeret i en stor bane, og har et bestemt antal pladser de kan rykke for det er fjendens tur. En af de mere spændende tilføjelser ligger dog i, at hver soldat har muligheden for at sende et mod-angreb, hvilket tilføjer et nyt lag af strategi.

Man optjener erfaringspoint i takt med at missioner gennemføres og terrorister nedlægges. Disse kan frit fordeles mellem hver enhed, og på den måde styrer man helt selv om man vil fokusere på lang-distanceangreb eller de store kanoner.

3D-effekten bliver sjældent for meget for øjnene, som øvrige 3DS-spil hurtigt kan blive. Den synes at være perfekt afbalanceret, i hvert fald for mit vedkommende, og det skal Ubisoft have ros for, også selvom udseendet på figurerne til tider bliver lidt for grynet.

Kampagnedelen er ekstremt fyldig, og alt efter hvilken sværhedsgrad man vælger at spille på, er der i den grad lagt op til rigtig mange gode timer i selskab med Ghosts.

Mindre scenarier, hvor det blandt andet gælder om længst muligt at holde stand mod en endeløs horde af fjender, er også en del af pakken, og på trods af manglende

online- multiplayer er Ghost Recon til 3DS et rigtig godt spil.

8

Michael Kamp Jensen

Vi har et levende community på Gamereactor, og vi vil gerne bringe lidt uddrag fra brugernes blogge her på siden.

peejay 2011-03-02 21:04

Lego.....Danmarks national legetøj. En ting vi som dansker kan være stolt af kommer fra vores land, og at det oven i købet er internationalt.

Men hvorfor en i hel..... er LEGO så blevet en form for masse eksponerende ond lille ånd som på det seneste er begyndt at hænge min elskede spilbranche. Ikke et ondt ord om LEGO brandet som sådan..uhh hvor har jeg haft mange timer i mine yngre dage med at lege/bygge/smadre/genopbygge/gensmadre/samle/med dette fantastiske stykke legetøj. Men hvem har haft den utroligt irriterende ide at lade en masse licens titler få et ordentligt spark i klodserne (ja metaforisk ikke) alt skal laves i LEGO nu til dags. Star Wars, Harry Potter, Indiana Jones.....Hvorfor skal vi til at have så mange spil bygget på den kære LEGO klods..

Indrømmet da LEGO star wars kom var jeg helt solgt og klappede da også i hænderne da de lavede Indy, men siden syntes jeg at det er blevet for meget ja nærmest usmageligt med alt det digitale LEGO.

Jeg syntes det ligner en gang tarvelig malkning af LEGO brandet.... der er jo intet nyt under solen, det er samme formular de har brugt hver gang...

Jeg sidder dog nu og ser frem til mange andre fede LEGO-titler (ironi ironi ironi)

Antitomas 2011-03-05 14:48

To ret forskellige spil, men ikke desto mindre to af mine favoritter blandt nyere spil: Enslaved og Vanquish

Enslaved har jeg anmeldt, så der er ikke så meget tilbage at sige. Vanquish er jeg lige straks færdig med.

Fælles for de to spil er også, at de er fremragende gameplay-kloner af andre spil. Ja, Vanquish er faktisk en klon på de fleste punkter, da hverken setup'et, forhistorien, miljøet eller personerne er fantastisk originale,



men fordi spillet er så raffineret og gennemført, skinner det på så mange andre punkter (tempo, præsentation). Enslaved har ikke det samme tekniske overflødheds-horn, men her er idéerne, sjælen og skuespillet langt mere ægte.

Jeg vil ikke udelukke, at spillene ikke vil tiltale alle. Spillene er dog multiplatform og derfor en oplagt mulighed for at prøve nogle genrer, som ellers suverænt har hersket på den ene HD-konsol. Så hvis man kun har 360 og ærgres sig over manglen af Uncharted-spil vil Enslaved være en no-brainer at købe. Ligeledes er Vanquish et oplagt valg til dig, der ikke har mulighed for



at spille spil som Gears Of War og gerne vil forstå hypen omkring disse. Du kan selvfølgelig også købe det alligevel, hvis du bare ikke kan få nok af genren.

Uanset hvad, så hent demoerne af dem begge gratis og bedøm dem selv.

ostekagemanden 2011-03-13 23:41

I længere tid har et eventuelt køb af Nintendos nye vidunder været en stor drøftelse med mine egne holdninger. Fra start har Nintendo mere henvendt sig til børne-publikummet, ifølge mig. Men det er som om at denne holdning så småt er vendt. Og da Nintendo 3DS snart rammer gaden, så knager den øverste etage mere end normalt.

På den ene side har vi et fantastisk lille stykke elektronik der viser hvor langt teknologien efterhånden er kommet. Det i sig selv er et gennembrud, som jeg yder Nintendo stor respekt for.

På den anden side, så oplever jeg ikke at udvalget af spil er alt for overvældende. Hvilket er ekstremt ærgeligt, da denne gadget eftersigende skulle være yderst speciel.

Jeg hælder stadig meget til nej-siden, da denne 3D på samme tid skræmmer mig lidt væk. Især efter Lee's lille analyse af hans første time, er tvivlen virkelig sat ind. (For øvrigt god læsning alligevel!)

Hvad mener I andre om Nintendo 3DS? Er den

virkelig alt opmærksomheden værd? Eller skal den blot ses som et middelmådigt forsøg på at nå en unødigt interesse? Del jeres meninger med mig.

Det var alt herfra. Ha' en go' nat/morgen/dag/nat! :)

dennyaaa 2011-03-21 12:26

Kender I det? Man sidder stille og roligt på Youtube og klikker sig igennem de utallige videoer i håb om at finde noget man rent faktisk gider se, og lige pludselig, lige der midt på skærmen dukker en åbenbaring op af gastronomiske dimensioner. Jeg taler her om kunstneren Mr Scruff der udover musik tegner tegneserier og derfor også lave alle sine videoer selv.

Jeg ved ikke hvad man kan kalde hans genre, for den er et mix af så meget forskelligt og alligevel føles den helt uhorrt og forfriskende. Det er som at lytte til et barn der leger sig igennem tilværelsen og alligevel forstår den verden, vi lever i. Alle har brug for et pusterum nu og da, og jeg kan kun sige at jeg har fundet et jeg ikke ville være foruden i hans musik.

zeronummerzero 2011-03-05 23:42

Jeg er på det seneste begyndt at spille Red Dead Redemption igen, et spil - som jeg må skammelig indrømme at jeg var gået død i efter 100%, der giver en mulighed for at træffe forskellige valg igennem spillet. Helt ned fra små valg, som at fange en tyv død eller levende, til at deltage eller stoppe plyndringen af en stagecoach. Derved skal man kunne identificere sig med karakteren, som i dette tilfælde er anti-helten John Marston, og det hele skal blive mere personligt. Summa summarum: du kan være Birthe Rønn Hornbech eller katolsk nonne. Valget er dit.



Det er selvfølgelig meget fint det hele, og jeg synes da at det er fedt, at man lige skal tænke over tingene. Og de forskellige fordele og ulemper der hører til. Ved at være ualmindelig god, er varerne i butikkerne billigere, men du bliver angribet af "bad guys", men du som ond

KOMMENTARER

På Gamereactor.dk kan du kommentere på vores anmeldelser. Vi bringer nogle af brugernes kommentarer her.

Rayman 3D

"De fleste anmelderes klager over det her spil, skal vist bare forstås som, at spillet er et godt spil, men der er ikke lavet nogle synderlige forbedringer fra det oprindelige spil til det her.

Så kan man diskutere, om det overhovedet er nødvendigt. N64 spillet var rigtig godt, og nogle "opgraderinger" vil jeg gerne være foruden." Andcasso

Sword & Sworcery EP

"Kan ikke mindes jeg helt har spillet et spil som dette før. Ikke engang i nærheden af det. Det er ren kunst det her. Grafikken, lydsiden og indholdet, disse dele kogt sammen i dette spil, er en sansoplevelse uden lige. Men en lille advarsel.. dette spil er ikke for alle. Tweet-stilen, grafikken og indholdet er ikke til CoD-generationen." Hanmik

Ridge Racer 3D

"Uden at have spillet mere end noget af demoen til 3DS-eventet, må jeg sige, at jeg er enig i, at 3D'en virker fantastisk godt i spillet. Det giver en fornemmelse af fart på en måde, jeg ikke havde forventet. Men min ven var ikke vildt imponeret, så det er vel smag og behag - eller dybde af 3D'en." JØP

Homefront

"Multiplayer delen er en blandet fornøjelse. Syntes ikke der så mange problemer med det, ikke andet at man kan risikere at det lagges lidt. Snipere er lidt for overpowered efter min mening, det er for let at snipe. Commander moden er et godt initiativ, men der sker en del Spawn-traps... Hvis du har BFBC2, så behøver du ikke Homefront." Mgarla

40K: DoW2 - Retribution

"Jeg forventede dette fra Retribution: Fjern de fjollede boss kampe (det gjorde de). En individuel kampagne til racerne (det gjorde de så ikke). Bedre grafik (på min maskine ser grafikken faktisk en smule dårligere ud - til trods højere settings) En god historie, i et godt tempo, med mere indsigt (delvist). Et okay spil.. men far er skuffet." Daeminion

er velkommen hos de onde, og ikke er særlig velkommen i lokalsamfundet. Man kan være den ideelle cowboy og det hele virker fedt. Men når jeg tænker over det, så er det vel malplaceret i forhold til historien. For de få (!) der ikke har prøvet spillet, handler det om et tidligere bandemedlem, J M, som skal dræbe nogle andre tidligere bandemedlemmer, så han kan vende tilbage til sit nye liv, som ærlig landmand. Fair nok, men hvis han allerede er på vej til at blive en from fyr, hvorfor så give mig valget om at være ond eller god? Historien leder hen mod at man skal være god, men alligevel kan du uden de store komplikationer, være en skiderik.

Jeg kan godt se, at det er fedt med de forskellige muligheder det giver, men det passer overhovedet ikke ind i historien. Det ene øjeblik får jeg at vide, hvor sødt det var af mig at fange kvægene, som ellers ville været løbet ud over en skrænt, mens jeg det andet røver banken. Og det ville fungere, hvis jeg så blev behandlet anderledes i historieførløbet, men der sker intet. Min karakter kan altså være en totalt forandret person, så snart cutscenen slutter, og det har jeg det lidt ærgerligt med. Det er et virkelig godt spil, ingen tvivl, men desværre føler jeg bare at karakteren netop bliver upersonlig, i stedet for personlig. Jeg vil være John Marston, som redder gårde og fanger onde mennesker, men jeg kan meget hurtigt blive John Marston, manden som stjæler heste, røver butikker, snyder i poker og slår uskyldige mennesker ihjel.

Jeg siger ikke at det er umuligt at være god, det er faktisk relativt let, og det er det jeg holder mig til, men jeg er villig til at sige at spillet bliver sjovere af at begå forbrydelserne. At underholdningsværdien stiger, i takt med at jeg opfører mig som en virtuel psykopat. Så på en måde "opfordrer" spillet en til at gå netop modsat af, hvad det egentlige mål i spillet er. Og hvis man gerne vil, men ikke vil miste honor eller fame, så kan man bare købe et bandana. Ergo: du vil gerne være et dumt svin, du vil ikke have konsekvenserne: et stykke stof og så er alle problemerne væk. Køb det i din nærmeste skrædder!

Jeg mener derimod, at når spillet er gennemført, så kan man da bare gå amok. Men mens man lever sig ind i stemningen og prøver at forstå Marstons følelser, så kan man skrotte det hele, til gengæld for lidt blod og 20 Dollars. Karakterens holdninger i selve historieførløbet er blot blade på en stormfuld efterårsdag, når man er fri igen. Jeg er vild med Red Dead Redemption, men håber på en bedre løsning næste gang Rockstar.

Rift

"Den store frihed der er indenfor class valg gør det naturligt mere vanskeligt at balancere 1 v 1, men der er jo også en grund til der ikke er arenaer her. Det her spil er bygget om gruppespil. Det er old school MMO, ikke en solo oplevelse. Derfor er quests osv ofte også en del hårdere end i andre MMO's.

Heldigvis er verden også meget dynamisk. Der sker hele tiden noget nyt og der er quests, rifts, invasions og dungeons nok at tage fat i. Man tvinges heldigvis aldrig ud i et meningsløst grind helvede ligesom Aion gang på gang gør." saksen



En dag med bold

Skrevet af Emil Ryttergaard 2011-03-27 21:08

I går spenderede jeg hele dagen i selskab med Dori fra GRTV for at afdække EA Nordics Fifa Interactive World Cup 2011. Som man måske kan tænke sig til, så var 512 forskellige gamere, lige fra de hårdtpumpede sponsorerede pro-spillere til de bebumsede teenagere og 30-årige bankfolk, alle kommet med det formål at spille Fifa '11, og forhåbentlig komme videre til den ultimative VM-finale i Spanien.

Hvordan var det så? Tjaa, der blev i hvert fald spillet Fifa til den store guldmedalje, og det var mageløst flot spil vi så igår. Lige fra fantastiske afleveringer og oplæg i gruppespillet, til den mest spændende og neglebidente finale der længe er set. Alt imens dette stod på, fik vi interviews med alle de gode spillere, hvor jeg måtte stå med mikrofonen i hånden og gebrokkent fremføre de samme spørgsmål, som enhver anden sportsjournalist. Det var mildest talt uvant for mig, men samtidig også en stor udfordring. Resten af det danske pressekorps gad ikke at dække eventet i mere end et par timer, så når du ser det eksklusive indslag, kan det kun lade sig gøre fordi Gamereactor var på pletten ;)



MUBI Bloggen: JCVD

Skrevet af Kristian-R-Ahm 2011-03-20 21:10

Havde du for få år siden fortalt mig at stjernen fra "Kickboxer" var i stand til en sådan selvrefleksion, havde jeg ikke troet dig.

Det at lave skuespil, er at afsløre sig selv. Og jeg mener ikke karakteren, jeg mener personen der udfører skuespillet. Personen er nød til at give en del af sig selv til karakteren, for at det virkelig kan skinne.

I løbet af Van-Dammes næsten 30 år lange karriere har han aldrig haft mulighed for at gøre netop det. Men her afslører han så mange sider af sig selv med en sådan ynde, at hans sande og dybe skuespillertalent endelig kommer til udtryk.

JCVD er ikke en film for den typiske Van-Damme fan, eller måske er den det lige præcis.

Her er ikke længere nogen actionhelte eller one-liners, her er et portræt af en mand der voksede op i en lille belgisk by, som blev stor i Hollywood, der pludselig begynder at se tæppet blive trukket væk under ham. En dybt interessant og spændende fortælling der giver mig lyst til at gense hans tidligere film og se, om jeg kan spore den samme modenhed i hans øjne.



Mad Men

Don Drapers forfald er en bittersød rejse gennem et moralsk forkasteligt landskab



Skuespillere **Jon Hamm, Elisabeth Moss og Vincent Kartheiser**
Udgiver MIDGET ENTERTAINMENT
Instruktør DIVERSE
Genre DRAMA
Premiere UDE NU/28.JUNI

ÅBNINGEN MED den faldende mand er så sigende for den historieudvikling vi som Mad Men-elskere har kunnet nyde under de seneste sæsoner. En metafor for menneskelig imperfektion. Et stilstudie i smart tematik integreret med en effektiv æstetik. En historie om humanisme og en figurs egentlige kommen til kort, pakket ind i et smukt ydre af stiliseret 60'er-glamour.

Mad Men er aktuelt verdens bedste TV-serie, og sæson 4 er årets mest indlysende Blu-Ray-køb når den udkommer den 28. juni

Der er en dynamik i strukturen af Matthew Weiners kritikerroste og prisvindende dramaserie, som jeg bliver helt forelsket i med jævne mellemrum. Egentlig er mange af figurene i Mad Men ukomplicerede mennesker med tydelige mål og motiver. Det, der gør dem spændende, nuancerede og interessante, er deres komplicerede baggrunde. Lag efter lag skrælles væk, mens vi nyder hvordan den subtile fortælling klædes i fantastiske kostumer og en produktionsteknik, der får mig til at længes efter en tidsmaskine.

Don Draper, stjernen, gik gennem billede efter

billede som ét stort mysterium i seriens første to sæsoner, inden vi som seer endelig fik lov at kigge ind i skabet. Draper gik fra stålsat charmer med fåmælt fremtoning og beundringsværdige talenter som reklameskaber til et rigtigt menneske, plaget af en hård fortid og en fast beslutning om at opretholde den facade, han har arbejdet så hårdt for at skabe.

I sæson 4 falder Draper næsten hovedkulds mod en bundløs afgrund. Det starter med et raseriudbrud. Ingen på det nystartede kontor kan følge med i Dons skyhøje tempo, og irritationen druknes i sprut. Nyskilt, ensom og i spidsen for et nyt reklamebureau. Det er spændende at se, efter tre lange sæsoner, hvordan overfladen i fjerde omgang begynder at krakellere. Det handler om at lade sig selv knuse under drømmen om noget bedre, for sidenhen at rejse sig op og slå igen.

Den fjerde sæson af Mad Men er fuldstændig genial, og et stykke umiddelbar TV-historie som du ikke må gå glip af til sommer. Billedet er desuden strålende, og det samme gælder lydkvaliteten.

9

Petter Hegevall



Den femte sæson

I den oprindelige kontrakt mellem seriens skaber Matthew Weiner og Lionsgate Films/AMC indgik fire sæsoner af Mad Men. Efter rekordhøje seertal for den fjerde af dem, samt læssevis af prestigefyldte priser/nomineringer, bestemte Weiner sig for at kræve dobbelt så høj betaling for den femte sæson, der endnu ikke var inkluderet i nogen kontrakter.

Mad Men sæson 5 er blevet forsinket grundet lønforhandlinger, men er nu endelig på vej.

Premieren er til oktober, i USA, mens både sæson 4. og en samlet boks med de første tre sæsoner udkommer d. 28. juni.



Unstoppable

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere WASHINGTON, PINE

INDERST INDE er Unstoppable den klassiske katastrofe-film fra 70'erne hvor et ellers genkendeligt transportmiddel bliver til en dræbermaskine, og som nyt skud på stammen i denne niche gør den det rimelig godt. Det løbske tog, "Train 777", er en frygtindgydende modstander, og dets ekstreme kraft uden et gran af følelser i sig, får det faktisk til at virke som et ondt monster.

777 odelægger alt det kommer i nærheden af, indtil to heroiske lokomotivførere vælger at forsøge at stoppe det. Med et budget på næsten en halv milliard kroner, der helst skal tjenes ind igen, hvordan tror du så selv filmen slutter?

Unstoppable er et teknisk mesterværk, og de par actionscener der er, er virkelig intense. Sammen med et manuskript, der får en karakter til at beskrive det ondskabfulde tog som værende "et missil på størrelse med Chrysler-bygningen", så er det nok lidt svært at forvente et stort karakterdrevent drama. Jeg vil anbefale Unstoppable, hvis man ikke forventer for meget, men gerne vil have larmende action.

6 Kristian Redhead Ahm



The Other Guys

Genre KOMEDIE Premiere UDE NU Skuespillere FERRELL, WAHLBERG

"HVAD FANDEN ER DET HER?" "Det er min bil, det er en Prius." "Jeg har det som om vi i bogstaveligste forstand kører rundt i en vagina". Dette er en samtale mellem Will Ferrell og Mark Wahlberg der har i hovedrollerne som de to betjente, der må leve i skyggen af de noget sejere kollegaer (blandt andet spillet af The Rock og Samuel L. Jackson). Da parret får færten af en større finansskandale går det selvfølgelig helt galt. The Other Guys er på mange måder hvad Cop Out burde have været (og hvad stort set alle actionfilm med makkerpar i rollen som betjente burde være). Den er intelligent (hvis man leder imellem de groteske overdrivelser, som filmen svømmer i), og så er den rigtig sjov. På sådan en underlig måde, der mest af alt virker som en blanding af teaterskuespil, underlige meta-jokes og gale indfald. Dette er ikke den typiske pruttehumor, men derimod en sjov oplevelse båret oppe af utroligt godt (eller bevidst dårligt, om man vil) skuespil fra de medvirkende. Se den og kluks.

8 Og nyd derefter det timelange ekstramateriale.
Lee West



Tron Legacy

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere JEFF BRIDGES, GARRET HEDLUND, OLIVIA WILDE

AT FORVENTE SIG noget andet end "form uden indhold" af efterfølgeren til special effect-eksperimentet Tron, er som at forvente sig et dramaturgisk mesterværk når man sætter sig ned for at se den topringe Saw 3D.

Tron forbliver et saligt sammenkog af banebrydende computereffekter. Det hører sig ligesom til. Og jeg havde bestemt ikke forventet mig særlig meget mere. Faktum er at 99 procent af Tron Legacy er specialeffekter. Resten er halvførtabte skuespillere, der har tydelige problemer med at udtrykke følelseladende replikker og pointer. At spille foran en green screen uden at have nogen anelse om hvordan omgivelserne, man befinder sig i, ser ud, kan heller ikke være særlig let.

Men for mig spiller det ikke den store rolle at Legacy ikke dominerer, når det kommer til fremragende drama, Oscar-værdig historie eller fantastisk skuespil. Tron er for mig en visuel fest, og når lyscyklerne hviner forbi på The Grid og Daft Punks passende toner brøler ud af min hjemmebiografers højtalere, drømmer jeg mig tilbage til 1984, hvor jeg for første gang så originalen og næsten

slugte min egen tunge af fascination. Præcis som med den første film, mangler der også logik i Tron: Legacy. I den virtuelle verden, som Flynn har bygget, står kampen mellem brugere og programmer. Hvordan mennesker kan eksistere der, blandt chips, kodelinjer og algoritmer, bliver aldrig rigtig forklaret.

Der hackes, deles ud af pseudo-filosofiske floskler om eksistens og fremmedgørelse krydret med et simpelt plot.

En del af mig vil kritisere. Den del af mig vil hade Tron: Legacy for dens ultraflotte ydre... Men jeg kan ikke. Præcis som for 28 år siden er dette en opvisning i æstetisk perfektion. Her tilbydes en svimlende stund smækfyldt med øjengodter, og en spændende ide om den der digitaliserede norddimension, som jeg forelskede mig i som syvårig.

Billedmæssigt er Tron: Legacy fuldstændig brilliant, med fantastiske sorte, herlige kontraster og perverst god skarphed. Lyden er også i absolut referenceklasse med fantasifuld mixning, tung bas og krystalklare dialogsekvenser.

8 Petter Hegevall

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



Alien Anthology

Genre ACTION
Premiere UDE NU
Skuespillere SIGOURNEY
WEAVER, LANCE
HENRIKSEN, MICHAEL BIEHN

ALIEN-SERIEN er en spojs størrelse. For nu at tage den sådan lidt baglæns, så er den sidste film noget decideret skrammel, den tredje er mildest talt ujævn, men de to første er så gode at man kan tilgive alt. Og er du Alien-fan, så er der ingen tvivl om at du er nødt til at eje Alien Anthology, for bokssæt bliver ikke meget mere definitive. Her er to udgaver af hver eneste film, både biograf-versionen og de director's cuts og special editions, der senere er lavet. Den første Alien er stadig en uhyre effektiv gyser, DC-udgaven af Aliens er en af de bedste actionfilm

nogensinde, og special edition-udgaven af Alien 3 er helt hæderlig. Begge udgaver af Alien Resurrection er derimod mest spild af tid.

Billede og lyd er fremragende, og dertil er sættet pakket med ekstramateriale. Der er hele to skiver med bonusstof, udover det der ligger på filmskiverne, med alt hvad hjertet kan begære af dokumentarer, og det hele kan krydstjekkes takket være den særlige MU-TH-ER-menu. Det er næsten overvældende. Alien

Anthology er et af de bedste bokssæt nogensinde.

9 Rasmus Lund-Hansen



Nik & Jay

Lækker pop - fladpandede rim - som med artiskokker og lim

Genre **POP**
Premiere 26. APRIL
Tekst BO NØRGAARD

Hvad enten man synes, Nik & Jay er det mest fresh siden smoothies eller at de er himmelråbende dumme at høre på, kan man ikke benægte at de to drenge fra Værløse har sat deres eget unikke fodaftryk på dansk musik.

Siden 2002 har de solgt en enorm mængde plader.

Enhver stand-upper med respekt for sig selv har gjort nar af dem, de har været med i DR2s program om landeplager, og man kan ikke gå i byen noget sted uden at mindst et par af deres sange brager ud igennem højttalerne i løbet af natten. Noget af det, der altid har kendetegnet Nik og Jays musik er den utroligt professionelle produktion fulgt op af tekster helt på højde med remserne i en børnehave.

Intet af det har ændret sig på Engle eller Dæmoner, som

drengenes seneste udspil hedder.

Vanen tro består pladen af en blanding af sikre club-hits og "dybtfølte" ballader. Førstesinglen, Mod Solnedgangen, er okay, men ret kedelig pop.

Jon og Jules, Nik og Jays faste producerteam, leverer som sædvanlig en solid produktion. Det er faktisk en af de ting, man altid kan rose dem for.

Nik og Jay er et af de få navne i Danmark, der har en nærmest international lyd.

Problemet opstår først for alvor, når der bliver skruet ned for musikken, og drengenes vokal træder i forgrunden. "Det forpligter at være en svedig digter" lyder det på titelnummeret. Det er rigtigt, og lad os lige se nærmere på den forpligtelse. For der er sproglige perler i hobetal på Engle eller Dæmoner. For eksempel kan man fremhæve "Jeg er så cool

som slushice og så sprød som frosties", eller "jeg lover at jeg går hele vejen, ligesom kæg-gang". Det er ikke sjovt, det er ikke sejt. Det er bare ualmindelig dumt. Gi' Mig Dine Tanker med sit 80'er-sample af Efterår er selvskrævet til airplay.

Nyheden på Nik og Jays nyeste er de tre numre, hvor drengene forsøger sig på engelsk, med skiftende held.

Det er altså hverken særligt heldigt eller særligt originalt. Nik og Jay har aldrig lagt skjul på, at de er glade for sig selv. Meget glade. Om du er glad for dem skal jeg ikke kunne sige, men under de rette omstændigheder vil pladen helt sikkert tage keglere.

Jeg vil lige slutte med endnu et guldrandet citat fra drengene, der kan bruges i alle sammenhænge: "Det er kun hjertet, der er vigtigt for mig. Ligesom med artiskokker".

Jep... 6/10



Britney Spears

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

Britney Spears. Hvorvidt navnet vækker billeder af den uskyldige popprinsesse fra omkring årtusindskiftet, eller hendes berygtede nedtur i 2007, er der ingen tvivl om at der er tale om et navn af en størrelse, som få andre kan måle sig med.

Femme Fatale er indspillet i samarbejde med Britney-pigens faste legekammerater, Max Martin og Dr. Luke, men der har selvfølgelig også været andre producere omkring pladen. Og resultatet er ikke blevet en større åbenbaring, men på den anden side heller ikke en kæmpe skuffelse. Det er mere eller mindre, som man kunne forvente.

Lyden er helt i tråd med den lyd, der er populær for tiden. En blanding af 90'er-dance, stemmer der er sovset til i effekter, og "fuld pedal", som man vist stadig siger nogle steder. Jeg synes personligt, at det er en afskyelig blanding, men den virker til at fungere for rigtig mange mennesker. Og når den smule galde er væk, så fungerer den også for Britney. Det er nemlig ret tydeligt, at albummet ikke er lavet for at stille verdens anmeldere tilfredse. 5/10



Jessie J

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

Hun synger rigtig pænt, den kære Jessie. Hun lægger sig tæt op ad sine amerikanske kolleger, men hendes stemme virker ikke til at være plastret til i de samme effekter, som det desværre er blevet standard for mange andre sangerinder at bruge.

Produktionen er der heller ikke en finger at sætte på. Især Rainbow Who's Laughing Now? og førstesinglen Do it like a Dude er hits, der bare ligger og venter. Faktisk kunne Jessie J godt gå hen og blive en af de helt store over det næste stykke tid.

Hendes musikalske stil ligger et sted mellem Katy Perry, Rihanna og Lily Allen, men uden rigtigt at ligne nogen af dem. Men det hele er ikke rosenrødt. For selvom Jessie synger godt, så løber hun nogle gang i den klassiske pop/r'n'b-sangerindefælde.

Altting skal fraseres langt ind i helvede, hvilket også er fint nok i nogle sammenhænge.

Who You Are er en ganske fin debut, der er værd at holde øje med. Jessie J virker som et charmerende bekendtskab, letligægelig, men alligevel med personlighed. 7/10



Radiohead

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

King of Limbs er Radioheads ottende studiealbum. Det er egentlig allerede blevet udgivet som download, men nu har Thom Yorke og hans kumpaner bestemt sig for, at vi også fortjener en "rigtig" cd-release.

King of Limbs er nemlig en meget bastung, elektronisk affære, og der er langt til de lærrende guitarer fra 90'erne. Det er i stedet afdæmpede, næsten mediterende, elektroniske toner, der møder os på pladen. Ikke ulig den stil, som James Blake lagde for dagen på sin debut tidligere i år. Det klæder bandet godt, og det er under alle omstændigheder en ny retning for dem.

Sangene bliver mere end nogensinde for båret af Thom Yorkes følelsesladede stemme, der som sædvanlig er lige ved at kamme over i det klagende.

Numre som Codex og afslutningen Separator gør det utroligt godt og skaber en behagelig stemning, og Thom Yorkes stemme er simpelthen fantastisk. Men King of Limbs er altså ikke noget mesterværk. Det er dog en udmærket plade, som man sagtens kan nyde. 6/10



The Interbeing

Genre **TECH/METAL**
Premiere 23. MAJ
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Det er en kendt sag at dansk metal er inde i en rivende udvikling. Det gode bands står nærmest i kø, og københavnske The Interbeing har allerede i 2008 indkasseret en Danish Metal Award for at være årets talent.

Alligevel kan jeg ikke undgå at blive overrasket over hvor stærk en debut Edge Of The Obscure er. Det ene fede riff afløser det andet, sangskrivningen er helt i top, og det virker som om bandet har fuldstændig tjek på deres virkemidler. Her trækkes tydelige spor til giganter som Fear Factory og Devin Townsend, med pumpende guitarer, hæse skrig og diskrete, raffinerede synth-flader og effekter, der undbygger stemningen i stedet for at stjæle opmærksomheden.

Samtidigt aner man også en vis inspiration fra 90'ernes post-thrash, og resultatet er et lyd-billede, der blander både nyt og gammelt, men samtidigt er sit eget. Bandet spiller fantastisk, og den fremragende produktion for alle facetterne med. Interbeing spiller metal med et format, der rækker til langt mere end lille Danmark. 8/10

Bonus

Rygter, omkamp, nyheder, downloads
Husk du finder meget mere på: www.gamereactor.dk



OMKAMP Assassin's Creed - PC

Platform PC Premiere UDE NU

Konsolere har i længere tid kunne nyde Ezios eskapader, men kun for nyligt er PC-folket blevet introduceret for den italienske charmørs nyeste eventyr. Som første flueben kan det nævnes at Ubisoft har pillet det vederstyggelige tiltag, hvor spillere altid skulle være online, ud af spillet.

En decideret sprødhed i det grafiske er det første jeg bemærker som forskel mellem konsol- og PC-udgaverne, teksturerne er som forventet mere detaljerede, og jeg tager mig selv i at gøre noget så

fjolle som at glo på tegl i stedet for at sprinte over dem. Monteriggioni og Rom er stadig fyldt med flotte bygninger, der dog ikke kan holde illusionen ved lige når man sætter dem under luppen. Min tid blev tilbragt på en PC der ikke ligefrem er en kraftkarl, men spillet fløj afsted, og sammenlignet med andre spil kører Brotherhood derudaf med samme lethed som hovedpersonen bevæger sig gennem distrikterne.

Det er ikke et spil der vil sætte din PC

Assassin's Creed: Brotherhood er landet på PC, Nikolaj genspiller.

på prøve, og selvom ansigterne er blevet kønere at se på, er der stadig en del skønhedsfejl i Roms befolkning.

Helhedsindtrykket og de flotte udsigter er stadig hvad der gør Assassin's Creed: Brotherhood et smukt spil. Hvad angår styring, vil jeg som det første anbefale at bruge en controller frem for mus og tastatur. Ellers virker Ezio som en, der har fuldt sig i Italiensk vin siden sin tur på konsollerne. Du kan dog roligt tage denne til din PC hvis du atter vil snigmyrde.

Download

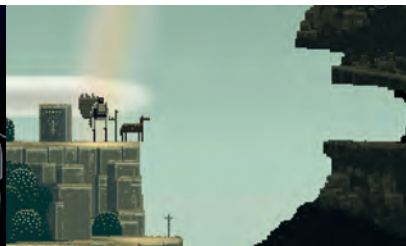
Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



Air Supply

iPhone / iPod Touch / 6 kroner

Det ville være fristende at give pladsen til Tiny Wings, der gennem lækker grafisk afpudsning af et velkendt gameplay har fået enorm succes. Men faktisk var det Air Supply vi endte med at spille mest. Du skal løbe så langt som muligt, mens du hopper og skyder. At det hele forgår til fantastiske chip-tunes melodier med en Spectrum-inspireret grafikstil gør oplevelsen rigtig herlig. At der samtidig er tåbelige achievements der åbner for nye karakterer og områder, gjorde at denne lille titel rev alt for mange timer fra os. **7/10**



Sword & Sworcery EP

iPad / 30 kroner

Superbrothers: Sword & Sworcery EP fortjener al den succes det kan få. Det er som en magisk rejse igennem billede og lyd. Skal man kategorisere S:S&S, vil det være nemmest at sige at det er et point & click adventure der trækker på detaljer fra Ico, Zelda og alverdens Lucasarts-titler. Selv nævner spillets introduktion store skabere som Shigeru Miyamoto, Jordan Mechner, Eric Chahi og Fumito Ueda som sine inspirationskilder. Dette var redaktionens absolutte favorit denne måned. Vi elsker det. **10/10**



Mass Effect 2: Arrival

PSN / Xbox Live / ca. 50 kroner

Mass Effect 2 vandt fantastisk megen hæder ved sin udgivelse for lidt over et år siden, og nu er det tid til seriens foreløbigt sidste udvidelse. Banedesigneret er blevet videreudviklet, så der nu er mere frihed, og det fungerer ganske fint, uden dog at være prangende.

Det er desværre den eneste store gameplaymæssige innovation i denne udvidelse. For der er fart over feltet hele vejen igennem Arrival, men ikke meget nyt under solen. Alligevel rev den korte udvidelse redaktionen med. **7/10**

Spilsnak

Snak fra spilindustrien

Den danske spiltop

I slutningen af marts stormede Crysis 2 til tops, efterfulgt af Lego Star Wars III: The Clone Wars og The Sims: Medieval.

Homefront uden snyd

Kaos Studios er på vej med en ny patch til PC-versionen af Homefront, der skal gøre det lettere at opdatere og slå ned på snyd.

Patchen gør det muligt for spillerne at sende links med serveroptagede demoer til serveradministratorer, så de med egne øjne kan se hvis en spillers opførsel er mistænkelig.

Gamereactor på iPad

Allerede i december havde vi vores første iPad-app ude, men nu er vi parate med et reboot i form af en forbedret, fintunet og superlækker app.

Du kan hente den gratis på itunes og blandt andet nyde en kæmpe artikel om kampspil. Naturligvis er magasinet fyldt med trailers og billeder fra spil, film og musik.

Backstab til Xperia Play

Gameloft kunne fremvise lidt billeder fra deres kommende eksklusive Sony Xperia Play-titel. Backstab bliver navnet, og umiddelbart leder det tankerne hen mod Jack Sparrow.

Henry Blake er det generiske heltenavn der er valgt til hovedpersonen, og det 18. århundrede danner rammen om eventyret.



Castlevania 3DS?

Vi mødte Enric Álvarez fra Mercury Steam, der blandt andet har stået bag det seneste og meget roste Castlevania: Lords of Shadow. Álvarez er vildt begejstret for den nye 3DS-maskine fra Nintendo. "3D uden briller er som at slå en gammel barriere ned", siger han.

Álvarez fortæller at Mercury Steam allerede har kig på 3D-teknologi, og blandt andet har lavet en intern 3D-demo af Castlevania til forsøg. "Selvom den var meget primitiv var vi alle dybt imponerede, da man kunne se hvilke glowworms kun var nogle få centimeter fra spilleren, og hvilke der var flere meter væk". Han kan dog endnu ikke bekræfte nogle projekter.



DET GODE DET ONDE OG DEM I MIDTEN

MMO-genren sættes under lup

Gamereactors Petter Mårtensson fortæller alt, du behøver at vide om **MMO-spil** og hvilke udbud der findes i genren.

Siden World of Warcraft trådte ind på den internationale spillarena tilbage i 2004, er MMO-genren gået fra at være et temmelig niche-prægret produkt til et enormt og tungt uhyre. Da Funcom begyndte udviklingen af Anarchy Online tilbage i 90'erne, vurderede de at 25.000 spillere ville være en enorm succes – i dag har et selskab som EA angiveligt brugt \$100 millioner på deres Star Wars: The Old Republic. Selv indie-selskaber som Icarus Studios og Avatar Creations vælger at lave MMO'er, og hvad der engang blev set som et ret lille marked bliver til stadighed mere komplekst.

På den anden side har der for spillerne aldrig været så mange spil at vælge mellem. Millioner af folk går på eventyr i Azeroth hver uge, mens tusinder kæmper om ressourcer i galaksen New Eden. I denne artikel taget vi et kig på de myriader af oplevelser, der er tilgængelige for dig – eller bliver det i en nær fremtid.

Den oprindelige forkortelse var MMORPG – "massively multiplayer online roleplaying game". Men det er simpelthen for langt og klodset et udtryk til at bruge jævnligt, så i dag skipper man sædvanligvis "RPG"-delen. For folk, der ikke er bekendt med genren, er den nemmeste måde at beskrive det nok som et spil, der centrerer omkring en virtuel verden i stil med de fleste andre spil – men hvor verdenen ikke kun er befolket af computer-styrede figurer, men også af spillere.

De fleste MMO'er understøtter at tusinder af spillere kan være til stede i den samme verden på samme tid – hvor de hænger ud, går på eventyr eller kæmper mod hinanden. Den sociale del er et vigtigt aspekt i alle disse spil på den ene eller anden måde, og de fleste MMO'er har en form for rammeværk for spillere, vil arbejde sammen – som regel kaldet "guilds".

For mange er de sociale aspekter det, der gør genren interessant. Konceptet om at leve i en virtuel verden, sammen med andre spillere, er det der får os til konstant at vende tilbage. Det er en helt særlig følelse at høre 25 personer juble højlydt på Ventrilo når dragen endelig bider støvet, eller se en guild-sal blive dekoreret. Og hvor byer i singleplayer-rollespil kan føles levende på trods af at en computer styrer alle indbyggerne, så slår det ikke følelsen af at se hundredevis af rumskibe lægge til og fra en rumstation i EVE Onlines Jita-system hvert eneste minut.



Abonnementer kontra Gratis

For nogle år siden arbejdede jeg i en spilbutik. En ting jeg ofte oplevede var forældre, der var blevet overbevist af deres børn om at købe World of Warcraft, og mange af dem var overraskede over at høre, at de skulle betale abonnement for at spille mere end 30 dage. Konceptet med månedlig betaling er noget der ligeledes deler mange spillere, men det har længe – i hvert fald her i Vesten – været mere eller mindre et faktum, når det kommer til næsten alle MMO'er.

I disse dage er forholdet det sig ikke længere helt så simpelt som "pay to play".

Free To Play-modellen (ofte forkortet F2P) er vokset enormt i popularitet – i stedet for at betale for æsken og et månedligt abonnement, er spillet gratis tilgængeligt, og finansieres gennem salg af diverse genstande inde i selve spillet. Det er en forretningsmodel der ikke er uden kontroverser, men den er ikke længere så tabu-belagt blandt MMO-spillere, som den engang var. Endelig er der den model, der kaldes "freemium", der blander abonnement med F2P – du kan spille gratis, men en månedlig betaling giver dig visse fordele. Lord of the Rings Online er nok det mest berømte af disse, mens Champions Online sigter efter en lignende løsning.

Fremtiden for forretningsmodellen af MMO'er er stadig uklar, og tiden vil vise om nogen af disse måder at betale på vil tage livet af de andre.

Lige nu er der to varianter af MMO'er – forlystelsesparker og sandkasser. Selvom mange spil blander elementer fra begge, bruges de to betegnelser til at forklare den temmelig store forskelle i design mellem diverse spil. De har begge deres egne dyder og problemer, og at finde en flamewar mellem fans er ikke sværere end at søge på de to udtryk. Og de er vigtige at kende før du begynder at shoppe efter et spil at spille.

Forlystelsesparken bliver generelt set som det klassiske MMO, med World of Warcraft som det mest berømte eksempel. I en forlystelsespark vil alle være i stand til (i teorien, i hvert fald) at køre i alle forlystelserne og se alle omgivelserne. Der er popcorn og slik til alle, og alle bliver budt god fornøjelse. Som regel er der store neonskilte, der viser hvilken vej du skal gå. "Alle får lov at være helten, alle får lov at besejre dragen", som CCP's CEO Hilmar Petursson engang sagde.

I sandkassen har du som regel mere frihed til at forme dit eget eventyr. Der er masser af sand, og du får de nødvendige værktøjer til at bygge dit eget smarte sandslot. Der er også andre folk i sandkassen, og hvis du vil, kan I bygge noget sammen – eller du kan gå over og sparke sand i deres øjne. EVE Online er et eksempel på et traditionelt sandkassespil, hvor spilleralliancer kan skabe deres eget imperium og føre krig mod deres fjender. Som man nok kan forvente, kræver sandkassespil mere fra deres spillere – hvis man ikke er særligt kreativ eller god til at bruge værktøjerne, vil de sandslotte man bygger ikke blive særligt imponerende.

Som nævnt før, er der spil der tager inspiration fra begge disse genrer. I Star Wars Galaxies kan spillere tage på store eventyr sammen, og være helte hos enten Rebellerne eller Imperiet – men de kan stadig slå sig sammen og bygge hele byer. Everquest II og



WORLD OF WARCRAFT

I Azeroth-verdenen vil alting dræbe dig - fra de mindste bjørneunger til de største guder. World of Warcraft sprang ind og åbnede MMO-genren til masserne i 2004. Vi har alle spillet det, eller kender nogle der har. Blizzard har vendt op og ned på MMO-verdenen og spillernes forventninger. Den tredje udvidelse, Cataclysm, blev udgivet sidste år. Den genskabte Azeroth, introducerede flyvende mounts til den gamle verden og slog alle salgsrekorder i løbet af de første 24 timer. PVE, PVP eller bare et evigt grind? WoW har det hele.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Warhammer Online: Age of Reckoning har ikke haft det særligt let indtil videre. Det solgte ganske solidt den første måned, men siden dengang har det været plaget af problemer. I dag er der kun to aktive servere tilbage. Det er en skam, da PVP-delen (Player vs. Player) havde, og har, masser af potentiale.

RIFT ER SOLIDT MMO-HÅNDVÆRK DER KOM GODT FRA START



AGE OF CONAN

Funcom's Age of Conan: Hyborian Adventures satsede alt på at levere et univers, der levede op til kildematerialet. Robert E. Howards klassiske fantasy-bøger blev forvandlet til et online-spil, og udvikleren fyldte det med så meget søx, vold og blod, som de overhovedet kunne komme afsted med. Fremfor mere velkendte MMO-kampmekanikker benyttede spillet et combo-system der gjorde kampene mere aktive. The Rise of the Godslayer-udvidelsen tilføjede Khitai-kontinentet til spillet uden at hæve level-niveauet. Conan-holdet arbejder stadig på spillet, mens Funcom har kastet sig over The Secret World som også er et MMO.



GUILD WARS 2

At sige, at der er masser af hype om Guild Wars 2 ville være en underdrivelse. ArenaNet, der bakkes op af udgiveren NcSoft, gør deres bedste for at genopfinde genren med masser af nye ideer. Et event-system, interessante klasser og et fantastisk grafisk design. Guild Wars 2 har potentiale til noget stort.



MMO PÅ MOBILEN?

Android-, iPhone- samt iPad-ejere kan allerede nu spille sammen med og mod hinanden i lomme-MMO'et Pocket Legends (øverste billede), men Gameloft har store planer for deres iOS-MMO, Order & Chaos der indtil videre ser ud til at låne heftigt fra World of Warcraft. (Order & Chaos på billedet herunder).



Lord of the Rings Online (billedet ovenover), to spil der på mange måder er traditionelle forlystelsesparker, har spillerejede huse, hvor du kan bruge timevis på at dekorere dit hjem. Og i Runes of Magic kan guilds bygge slotte.

En imponerende ting ved mange MMO'er er, at de ofte kører i meget lang tid. Selvom genrens historie er fyldt med spil, der ikke levede op til den finansielle investering og lukkede ned – Tabula Rasa og Asheron's Call 2 er blandt de mere spektakulære eksempler – kører mange spil stadig for fuld damp trods

udvidelser – Everquest fik sin 17. sidste år. Selv Everquest II, der udkom samme år som World of Warcraft, har fået syv udvidelses-pakker gennem årene.

Når man kigger på hvordan genren ser ud i dag, er det let at glemme disse ældre spil, da de ikke får så megen opmærksomhed i mainstream-spilmediernes længere. Men de danner en baggrund, en levende spilhistorie som stadig er tilgængelig for os. Mange af dem kan anskaffes ganske billigt, og mange af dem er stadig din opmærksomhed værd – hvis du

DET OPRINDELIGE EVERQUEST, FRA 1999, KAN FEJRE SIT 12 ÅRS FØDSELSDAG I ÅR.

deres alder. Det oprindelige Everquest, der blev lanceret i 1999, kan fejre sit 12 års fødselsdag i år. Ultima Online udkom i 1997, og bliver stadig spillet den dag. Asheron's Call, trods aldrende grafik, hænger stadig ved.

Vanguard: Saga of Heroes var tæt på at falde død om umiddelbart efter lanceringen – men det er stadig tilgængeligt, selvom spillerantallet er skrumpet ned til næsten ingenting.

Der er mange grunde til at dette sker, og de fleste af dem er økonomiske. For spillerne er forklaringen ikke så vigtig som det faktum, at der er tonsvis af spil at vælge mellem – hvoraf mange har været under udvikling i flere år, og vil byde på en mængde indhold som nyere spil ikke tør drømme om at hamle op med. Siden udgivelsen i 2004 har World of Warcraft fået tre

altså kan leve med den gamle grafik.

I en vis forstand kan World of Warcraft ses som et af de ældre MMO'er i klassen, taget i betragtning at det nu er syv år gammelt. Men eftersom den tredje udvidelse, Cataclysm, solgte 3,3 millioner eksemplarer i sine første 24 timer sidste år, og med et rapporteret spillerantal på 12 millioner verden over, er det svært ikke at placere det eftertrykkeligt i nutiden. Blizzards gigant er stadig det pejlemærke, som både udviklere og MMO-spillere sammenligner nye titler med, når de udkommer. Nok har det fundet meget af sin inspiration i de MMO'er, der kom før det, men med sin succes har det sat en ny standard for hvad folk forventer af et online-rollespil disse dage.

World of Warcraft tog som bekendt en

niche-genre og gjorde den mainstream. Meget af den succes bygger selvfølgelig på, at det var udviklet af Blizzard – der har spil som Warcraft, Starcraft og Diablo i bagkataloget. Men spillet strømliniede også hvad der var kommet før det, og gjorde genren tilgængelig for et bredere publikum. Det fik også spilchefer over hele verden til at savle vildt og drømme om millioner af spillere til deres egne spil, da de så World of Warcraft som bevis for at genren – og markedet – pludselig var eksploderet i popularitet.

Gennem årene har det indtryk vist sig ikke at være helt korrekt. Mange spillere spiller det ikke, fordi det er et MMO, men i stedet fordi det er World of Warcraft – den generelle interesse er der simpelthen ikke. Mens markedet lærte den lektie på den hårde måde, blev der lanceret adskillige spil, der blev afskrevet som simple "WoW-kloner".

En nylig tilkommer, der har modtaget en del opmærksomhed, er Trion Worlds Rift. Mange MMO'er er kendt for at være plaget med utallige fejl, når de lanceres, men Rift har vist sig at være utrolig stabilt og (relativt) fejlfrit. Tiden vil



Fallen Earth. Og F2P-markedet vokser fortsat, med spil som Allods Online og Forsaken World, der tilbyder deres verdener gratis.

Darkfall Online, der er noget mindre, udgør rosinen i pølseenden med sin ubarmhjertige og

med Lovecraft-inspirerede monstre, men finder sted i et alter-nativt nutidigt univers med navne som New England/Kingsmouth på repertoire. Ragnar Tørnquist har planlagt en historie fyldt med konspirationer, haglggeværer og en anderledes tilgang til genren. Med titler som The Longest Journey og Dreamfall i bagagen, er der lagt op til noget ganske specielt.

Men udviklingen stopper ikke der. For lige som Everquest fylder 12, vil de andre MMO'er vokse sig ældre og vokse i indhold. World of Warcraft får uden tvivl en udvidelse mere, og Blizzard arbejder samtidigt på et helt nyt MMO. Incarna-udvidelsen, hvor spillerne endelig kan forlade deres skibe og vandre omkring i rumstationer, skal udkomme til EVE Online på et tidspunkt i år. Trion vil helt sikkert annoncere en udvidelse til Rift.

Og uanset hvilken side du befinder dig på, kan du være sikker på aldrig at have tid nok.

THE SECRET WORLD TAGER MMO-GENREN TIL NUTIDEN

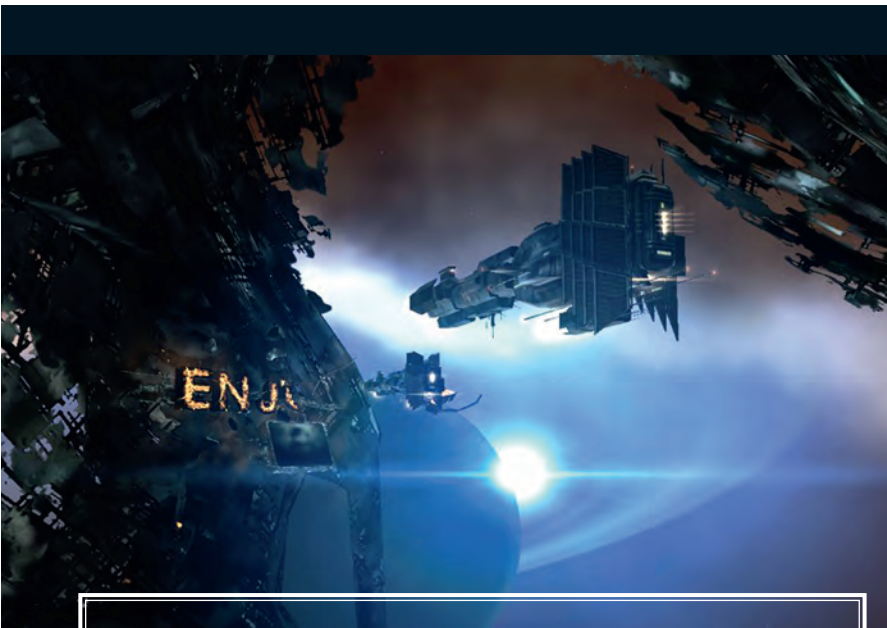
vise hvor lys dets fremtid ser ud, men indtil videre ser det ud til at Trion har haft en af de mere succesfulde MMO-lanceringer i den seneste tid.

Cryptics Star Trek Online fik også megen kritik ved udgivelsen, men har siden da fået masser af kærlighed, og har ændret sig væsentligt siden de første par måneder. Leder du efter et post-apokalyptisk fix, er der altid

brutale fantasy-sandkasse.

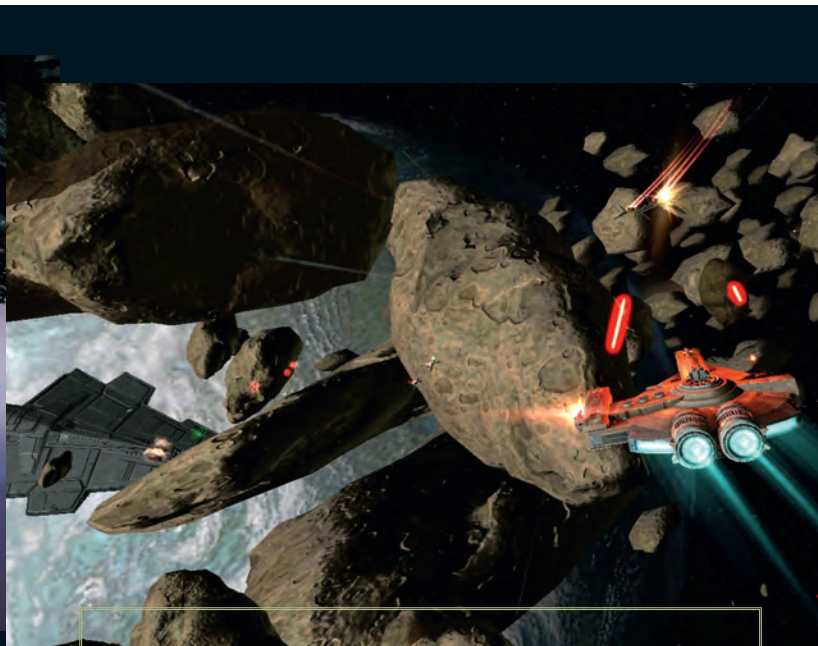
Fremtiden er fyldt med enorme satsninger i MMO-verdenen: Star Wars: The Old Republic har vi mere om i dette nummer, mens vi skrev om Guild Wars 2 i Gamereactor nummer 115.

Indtil nu har MMO-genren for det meste fokuseret på fantasy og science fiction, hvilket Funcom vil ændre med deres kommende The Secret World (billedet ovenover). Spillet er fyldt



EVE

EVE Online har eksisteret siden World of Warcraft, men takket være nogle bemærkelsesværdige opdateringer til sin grafikkotor både føles og spiller det som et moderne MMO. Det er også det mest populære sandkasse-MMO lige nu, med et spillerantal på 360.000 abonnenter. I de 5000 solsystemer kan du forvente at møde svindlere, forretningsmænd og masser af modstand.



STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Bioware og EA er på vej med Star Wars: The Old Republic. EA har pumpet enorme summer i projektet i håb om at Bioware – kendt for deres fantastiske singleplayer-rollespil – vil kunne skabe en utrolig succes. Der er stort pres på udvikleren, da fans og kritikere vil nærstudere hver eneste detalje, og prøve at regne ud om det vil snuppe så stor en del af markedet som investorerne håber.