

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | DS | PC | PS4 | XBOX ONE

GRATIS
MAGASIN
Maj 2011
Nummer 118

Game reacto

the spilmagasin

www.gar



MMO-SPECIAL - THE OLD REPUBLIC - DIRT 3 - L.A. NOIRE - BRINK

FÅ EN ANDROID MED INDBYGGET PLAYSTATION

Sony Ericsson Xperia Play

- Playstation™ Certified •
- HD-skærm •
- Lynhurtig Gaming processor •

Lær alt om Android og oplev det bedste udvalg af smartphones. Vi ses i 3Butikken eller på 3.dk/android



Et netværk
til forskel

#10/10

VIDSTE DU DET
OM ANDROID?



Med en Android-smartphone har du via Android Market adgang til langt flere gratis apps end på andre platforme. Se alle 10 tips på 3.dk/android

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



L.A. Noire

Hvad billederne i dette nummer ikke kan vise er de fantastiske ansigtsanimationer der præger Rockstars fortræffelige actionspil. De er helt unikke og lysår foran konkurrenterne. Se dem i videoform på Gamereactor.dk/grtv



Witcher 2

Witcher 2 ankom til redaktionen få dage før deadline, og selvom vi havde glædet os enormt og straks gik på eventyr, ville vi ikke haste os gennem det store projekt. Så læs alt om spillet og se interviews på Gamereactor.dk.



Thor: The Videogame

Du har måske opdaget, at Marvels udgave af tordenguden Thor vil gøre sig som helt på det store lærred, men spillet er også at finde i landets butikker. På Gamereactor.dk gav vi det 3/10 og valgte at bruge pladsen i bladet til bedre ting.

LEDEREN

Gamereactor nummer 118 / maj 2011



En silververden af muligheder

Da jeg for efterhånden en del år siden erstattede mit virkelige liv med det virtuelle i Azeroth, var det ikke et bevidst valg. Til et møde med Blizzard modtog jeg min collectors-udgave af World of Warcraft. Jeg havde ingen intentioner om andet end at snuse til MMO-rollespillet. Men sådan skulle det ikke gå. Jeg blev grebet, ikke kun af jagten på nyt udstyr, anerkendelse og eventyr, men også af det sociale sammenspil. Jeg kan stadig se skærmbilleder fra oplevelsen, og et kort øjeblik kortslutter hjernen og fortæller mig, at jeg sidder og kigger på virkelige ferie-billeder. Det var fantastisk.

Jeg arbejdede på det tidspunkt som manager i det der i dag hedder Gamestop, og min kollega tilpassede arbejdssekemaet, så vi begge kunne nå vores virtuelle liv. Dette var vores virkelighed. Og det var bedre end alternativet. Kina, Rusland, Malaysia, Tunesien, Thailand, Laos, Gobi-ørkenen og USA. Jeg har rejst alle disse steder og boet i flere af dem. Alligevel er det Barrrens og kampene i Crossroads, den bidende kulde i Alterac Valley og den behagelige ro i Kharanos som jeg tænker tilbage på og savner.

Det var ikke kun på skærmen vi mødtes, nogle af spillerne begyndte at danne par udenfor spillet og grænserne opløstes, jeg var til flere fester med guild-medlemmer. Jeg mødte mennesker, jeg ville have afskrevet som potentielle venner, hvis jeg ikke havde lært at kende dem først igennem spillet. Det er da fantastisk, at kunne møde mennesker og blive venner, ikke fordi de har det rette udseende eller talegaver, men fordi de har en god personlighed. Når jeg hører udeforstående kritisere spil som værende asocialt, værdiløst tidsspilde, får jeg næsten ondt af dem. Sikke meget de går glip af. Derfor lokkede jeg vores MMO-ekspert Petter Mårtensson fra Gamereactor.eu til at skrive om genren til dette nummer, så alle kan være med.

Jeg ser stadig pædagoger frygtsoomt fejlbedømme virkningerne af spil. De ser et barn blive slave af skærmen og spille tiden, mens jeg ser et barn udvikle sig og finde kompetencer og nye muligheder. Når Lille Tykke Ole pludselig kan snakke med Seje Lars om hvordan man nedlægger bossen i Naxxramas, så knyttes der nye venskaber, der i gamle dage havde været tæt på umulige. En aften leverede et af vores guild-medlemmer i World of Warcraft ikke det, vi forventede af ham i gruppen. Da vi spurgte hvorfor, fik vi det overraskende svar: "beklager, men jeg faldt ud af kørestolen". Mens meldingen var overraskende, var den efterfølgende snak opløftende. Denne spiller elskede WoW, fordi han endelig kunne få fornemmelsen af at løbe i fuld fart over markerne. Og det er det spil blandt andet kan. De kan give os nye venner, nye oplevelser og nye muligheder - hvis vi giver dem chancen.

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 / Carsten Odgaard

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

Grafisk form Petter Hegevall

Forside Lee West

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 dagfriske 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 anbefalede alder som spillet er blevet tildelt. Dette er den såkaldte PEGI-standard, som hele spilbranchen benytter sig af. PEGI er en forkortelse af Pan Europæisk Game Information. PEGI-klassificeringen er givet ud fra produktets indhold og 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 aldersrekommendationer findes også uden på enhver spilæske som sælges i Europa.

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse 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.

Vidste du at redaktøren som lille kaldte Chewbacca for Abemanden og mente han havde to hjerter? Eller at George Lucas har alle Family Guy-afsnitene på Tivo?

REVOLUTION BEGINS

13 MAY 2011





BRINK



BRINKTHEGAME.COM



16TM
www.pegi.info



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



BethesdaTM

Brink © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Tempo



PÅ VEJ

Sonic Generations

Det blå pindsvin er blevet gammelt! Det første Sonic-spil udkom i 1991, og Sega vil markere deres maskots 20 års fødselsdag på en helt særlig måde.

Sonic Generations er resultatet - en fødselsdagsfest i spilform.

En ny ærkefjende er dukket op, og har revet tid og rum i stykker. Det betyder at zonerne og verdenerne fra spilserien er blevet spredt for alle vinde, og at tiden i sig selv er truet. Men der er noget, skurken ikke har regnet med, nemlig at hans plan har skabt en modstander, der er værre end det blå pindsvin - nemlig to blå pindsvin! Den klassiske Sonic fra Mega Drive-tiden slår sig sammen med den moderne Sonic fra Dreamcast og fremefter, og i fællesskab begiver de sig gennem 20 års historie for at klare ærterne. Sonic Generations blander elementer fra begge de to titler, så vi både får klassisk 2D-Sonic og moderne 3D-Sonic i en form, som vi allerede ved virker. Vi glæder os til at spille mere til efteråret.



GYS OG GRU

Savner du et godt gys i spilform, så glæd dig til det næste års tid. Vi giver dig fem eksempler på kommende skrækspil lige her. Husk du kan læse meget mere om dem på Gamereactor.dk

SPECIAL



Silent Hill Downpour på billedet herover er bare en af de mange skrækspil, som vi kan forvente at gys med på snart. Billederne narrer os næsten til at tro, at det er et gensyn med Alan Wake, der venter i 2011.



Dead Island

PC, PS3, Xbox 360 - 2011

Et ellers så idyllisk ferieresort er ramt af zombie-udbrud, og du er nødt til at slippe væk fra de hjernehungrende masser. Byg dine egne slagvåben af hvad du nu kan finde rundt omkring, og tag kampen op i selskab med op til tre venner. Co-op og zombier går hånd i hånd.



Shadows of the Damned

PS3, Xbox 360 - 23. juni

Skaberne af Resident Evil og No More Heroes er gået sammen om at lave et gyserspil for EA, hvor du som dæmondræber på motorcykel må rejse en tur til helvede for at redde din kidnappede kæreste. Udviklerne lover psykologisk thriller med punk-rock inspiration. Kulørt!



Resident Evil Revival Selection

PS3, Xbox 360 - efterår 2011 (Japan)

Resident Evil 4 er i mange fans' øjne stadig det bedste spil i serien, og både det og det populære Resident Evil Code: Veronica er på vej til Xbox Live og PlayStation Network i opdaterede HD-udgaver. Klassisk gys i nye og flottere klæder siger vi bestemt ikke nej til.



Rise of Nightmares

Xbox 360 - 2011

En gal videnskabsmand har kidnappet din kone, og for at få hende tilbage må du slå, stikke og hugge dig vej gennem zombier og andre monstre. Der er blodspøjt, afhuggede lemmer og nærkamp med knojern samt økser på programmet, alt sammen styret via Kinect.



Specialitet Fotograf og journalist Kendt fra Dead Rising Tilknytning Freelancer

Frank West

Frank "god-damn" West er en af de få, der kan kombinere **jobbet som fotograf** og freelance-journalist med jagten på zombier

Frank West har ganske vist har dækket en del krige, men alligevel har han aldrig gjort et stort navn af sig. Alt det ser dog ud til at ændre sig, da han får færtten af sit livs scoop – hæren har omringet den lille by Willamette midt i Colorado, og ingen får lov at komme ind eller ud.

Hvad gør en ambitiøs rapporter så? Han hyrer selvfølgelig en helikopter til at flyve ham ind til centrum. Det står hurtigt klart, at den er helt gal i byen, og hvad der udefra bare lignede voldelige optøjer viser sig i stedet at være et gigantisk zombie-udbrud.

Strandet i byens indkøbscenter sætter Frank sig for at komme til

bunds i sagen og kæmpe sig gennem de mange horder af zombier, kun bevæbnet med hvad han kan finde på de mange butikkers hylder.

Og det lykkedes. Faktisk viser Frank sig at være så god til at ekspedere zombier, at han som en af de eneste slipper ud af Willamette med livet i behold, og kan fortælle omverdenen hvad der er sket.

Da casinobyen Fortune City fem år senere bliver ramt af et zombie-udbrud er Frank atter på pletten, lige i tide til at redde motocross-mesteren Chuck Greene fra at blive ædt af en bunke hjernegnaskere. Chuck har fået skylden for udbruddet, men de to slår sig sammen for at opklare sammensværgelsen, finde ud af hvem der virkelig står bag og rense Chucks navn.

Frank West er med sin nonchalante stil hurtigt blevet mange gysersfans yndling, og med Capcoms Dead Rising 2: Off the Record lige om hjørnet, kommer vi snart til at se endnu mere til manden, zombierne og de mange billeder, og får samtidig et alternativt bud på begivenhederne i Fortune City.

"IT FEELS LIKE BOLD NEW GROUND
FOR THE RACING GENRE" IGN

DIRT®



GameStop®
power to the players™

3

TM



NORDIC EDITION
INCLUDES 4 UNLOCKABLE SUPERTEAMS + EVENTS

Nordic Edition are only available in limited quantity

GET READY

24.05.11



WWW.DIRT3GAME.COM



© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "DIRT", "DIRT 3" and "DIRT 3" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT 3" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



INCOMING!

Du kan læse meget mere om **Trackmania 2** på Gamereactor.dk, men nyd smagsprøven indtil da



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

Gamereactor på iPad

Hent Gamereactor DK Viewer

Som nogle af vores ivrige læsere ganske sikkert ved, skød vi vores første iPad-magasin ud allerede d. 17 december sidste år. Det var naturligvis vores første forsøg, og siden har vi lært en del.

Nu er det derfor tid til et reboot. Scan koden i hjørnen af bladet, og du bliver sendt direkte ind til App Store hvor den kan hentes gratis. Det er gratis at hente og bruge og har indhold, der ikke findes i magasinet eller på hjemmesiden.



Modern Warfare 3

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 2011

Noget kunne tyde på at Call of Duty: Modern Warfare 3 skal udgives til efteråret, præcis som tidligere rygter har antydnet. Skuespilleren Craig Fairbass, som leverer stemmen til Ghost i Modern Warfare, blev interviewet på en britisk radiokanal hvor han pludselig skiftede til Ghost-stemmen og sagde: "I've been out in [Los Angeles] doing something..."

Vi forventer en annoncering inden E3.

Portal 2 DLC

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / Sommer

Du kan læse et uddrag af Rasmus' Portal 2-anmeldelse i dette nummer, og hele anmeldelsen på Gamereactor.dk.

Til sommer kan du forvente at Portal 2 bliver udvidet, men som om det ikke var gode nok nyheder i sig selv, lyder det fra Valve at udvidelsen bliver gratis.

Der vil blive budt på nye baner og en såkaldt "Challenge Mode", og således skulle der være god grund til atter at vende tilbage til det finurlige puzzle-spil.

Trackmania 2: Canyon

PC / Efterår 2011

Trackmania udkom i 2003, og var dengang en revolution. Et racing-spil med et brugervenligt baneværktøj og online-community. I dag er der over 14 millioner tilmeldte brugere, og omkring 100.000 logger dagligt ind. Og tallet vokser støt.

Trods den fortsatte succes, spurgte udvikleren Nadeo i 2008 sig selv, hvad det næste logiske skridt ville være. Hvis de blev ved med at udvide Trackmania, ville det ikke fungere på langt sigt. En efterfølger var nødvendig.

Trackmania 2: Canyon har langt flere kræfter end sin forgænger. Visuelt ser spillet mere end bare solidt ud. Fysikken er stadig sin egen, så bilerne er i stand til at køre på de vanvittige baner. Et loop, der optræder jævnlige i dette spil, ville ikke være muligt for en gennemsnitlig bil under normale forhold. Men på trods af dette føles bilerne i Trackmania 2 meget troværdige. Det føles ægte, når vi suser ned af bakker, selvom det stadig ikke er nogen simulator.

Trackmania handlede om sjov, og det samme bliver tilfældet med Trackmania 2, siger studiechef Florent Castelnerac. Men det bliver også en anelse mere seriøst, og mere gribende end sin forgænger.



Trods spillets simplicitet skal det også være mere raffineret og smukt, og på sidstnævnte ser det i hvert fald ud til at lykkedes. På banen kan vi skue langt ud mod horisonten, og kører gennem realistiske omgivelser. Nogle baner har en stemning som Ridge Racer, mens andre har et sus af fart som F-Zero - begge titler der er kendt for at være sjove.

Det færdige spil vil indeholde 60 baner - det lyder måske ikke af meget, men spillet vil komme til at leve af sit community, og brugerne er netop det, Trackmania 2 handler om, når det udkommer sidst på året.

Questmania

PC / Efterår

Trackmania 2 bliver ikke det eneste "mania"-spil. Hvis størstedelen af alle spillere er interesserede i skydespil og rollespil, hvorfor så ikke give dem den samme oplevelse som millioner af Trackmania-fans? En oplevelse, der bygger på samme principper: simpelt, tilgængeligt og hurtigt, med en moderne online-del. Den tekniske side behøver ikke være det vigtigste, det har både Trackmanias og Counter-Strikes succes bevist.

Shootmania

PC / Efterår

De to nye spil Shootmania og Questmania vil følge i fodsporene fra Trackmania. Lanceringen af Maniaplanet fejres i juli med starten af den lukkede beta af Trackmania 2: Canyon. Nogle måneder senere vil Shootmania-betaen begynde, og nogle måneder efter det Questmania. Alle tre spil vil dukke op inden for et år, og være forbundet gennem den samme portal: Mania-planet.



CAPCOM CAPTIVATE

Japanske Capcom tog turen til Miami for at annoncere en bunke nye titler. Vi var med, og fik en stak billeder og information med hjem fra turen.

Street Fighter X Tekken

Capcom mod Namco? Det bliver vildt. Og selvom vi også får en udgave af Namco vs Capcom, så er det førstnævnte vi blev overbevøjet med information om. Capcoms bud lover velkendte Street Fighter-mekanikker men med mulighed for at banke alle de kendte Tekken-figurer.

Mere Dead Rising

Fotografen Frank West vender tilbage i en alternativ udgave af Dead Rising 2. Navnet bliver Dead Rising 2: Of the Record, og der loves ren fanservice. Naturligvis med Capcoms flair for gale indfald. At der samtidig loves mindre loading, bedre pris, fotografering og en ny historie sat i det zombieoverfyldte univers, gør os glade.



Dragon's Dogma

Capcoms første store annoncering på Captivate var en spritny fantasy-action-titel kaldet Dragon's Dogma (billedet herover). Her får vi et fantasy-eventyr fyldt med drager, monstre, sværd og trolddom. Spillet ses i tredjeperson, og fokus er på hurtigt og meget filmisk action.

Itsuno og Kobayashi

Dragon's Dogmas instruktør/producer-duo Hideaki Itsuno og Hiroyuki Kobayashi der er kendte fra Resident Evil 4 og Devil May Cry 4 er meget begejstrede for rollespillet og udtaler:

"Det har været under udvikling i to hele år nu, og vi er fast besluttede på at gøre Dragon's Dogma til et fantastisk spil."

Det vestlige input

Spillet minder en del om store vestlige fantasy-eposser som Dragon Age eller Oblivion. Dragon's Dogma er uden tvivl et ganske vestligt-udseende japansk spil. Ifølge Itsuno er dette spillet, han har ønsket at lave lige siden sin skoletid, hvor han for første gang blev introduceret for fantasy-klassikere som Ringenes Herre og Narnia.

Resident Evil: ORC

Resident Evil: Operation Raccoon City havde vi masser om i sidste nummer af Gamereactor. På Gamereactor.dk kan du læse vores store preview af titlen, eller hente PDF-udgaven af magasinet, hvis du foretrækker det. Der er naturligvis også masser af nyt om spillet.

Scan koden!

Vil du læse mere om Capcoms Captivate har vi samlet det hele på Gamereactor.dk. Har du en nyere smartphone, en Android-tablet/telefon eller en iPhone/iPad, kan du blive sendt direkte til vores store Captivate-oversigt ved at scanne koden her til højre. Så kan du se masser af billeder og trailere eller læse previews af alle Capcoms titler.





COLE VENDER TILBAGE. NU ER DET ALVOR.

Gamereactor mødte Sucker Punch for at snakke om Infamous 2 og få besvaret nogle af brugernes spørgsmål. Læs med her.

■ Hvad er nyt i forhold til Infamous 1?

Du kan lave og dele dine egne missioner! Cole får også en ordentlig portion nye evner, mens han beholder alle de gamle evner fra første spil. Dertil foregår Infamous i en ny by, kaldet New Marais, der er inspireret af virkelighedens New Orleans. Der er nye og enorme monstre, nye venner og fjender, samt mere raffinerede og lokkende valg.

■ Nu er der kæmpe monstre – hvorfor?

I takt med at Cole vokser sig stærkere og får kraftigere evner, er det nødvendigt at give spilleren større udfordringer. Derfor byder Infamous 2 på større og vildere fjender end før. Nogle af dem er så store som huse. Det er nogle imponerende krabater, man slås mod, og så meget desto federe at kaste en bil i hovedet på dem. Men her er også "almindelige" fjender som militsfolk med skydevåben.

■ Mere realistisk stil i forhold til 1'eren?

Sucker Punch forklarer skiftet med, at i takt med at Coles evner og fjender bliver mere ekstraordinære og episke, bliver det mere nødvendigt at holde spillet nede på jorden. Det gøres med mere troværdige figurer, der kan udtrykke flere følelser. Vi kunne rigtig godt lide den let overdrevne, tegneserieagtige visuelle stil fra det første spil, men Infamous 2 ser fantastisk ud.

■ Hvad er New Marais for et sted?

Som sagt er New Marais inspireret af New Orleans, og byder på meget varierede lokationer. Her er alt fra sump og bykvarterer med arkitektur i europæisk stil, til mere traditionelle downtown-kontorbygninger og højhuse. Ganske som før kan du let og elegant kravle op og komme omkring overalt. En ny, større og mere alsidig legeplads til Cole og hans akrobatiske udfoldelser.

■ Hvad med karmasystemet?

Mange af missionerne vil være forskellige, afhængigt af om du er god eller ond – Sucker Punch vurderer at det omkring en fjerdedel af dem. Cole kan også udveksle evner med en af to andre personer, Kuo eller Nix, afhængigt af sin Karma-position. Kuo har isbaserede kræfter med præcision, mens Nix har brede ildbaserede evner.

Nyt til New Vegas

PlayStation 3, Xbox 360, PC / 2011

Bethesda har annonceret tre udvidelser til deres succesfulde hybrid, der blander det bedste fra rollespil med våben og fjender som vi kender det fra mere traditionelle skydespil. Honest Heart, Old World Blues og Lonesome Road er navnene på de tre udvidelser, og den førstnævnte kan du allerede opleve om få dage på Xbox 360, PC og PlayStation (planlagt udgivelse d. 17./18. maj). Her bydes der på drabelig udflugt til Utahs Zion National Park.

Resistance 3

PlayStation 3 / 2011

En demo af det kommende Resistance 3 bliver virkelighed fortæller udvikleren Insomniac Games. Demoen bliver dog i første omgang ikke gratis. I stedet vil den medfølge som bonus hvis man køber actionfilmen Battle L.A. på Blu-Ray. Om aftalen kommer til at være gældene herhjemme, kunne vi ikke få bekræftet inden magasinet røg i trykken. Men i USA udgives filmen den 14. juni. Hold øje med udviklingen på Gamereactor.dk



SSX

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 2012

Deadly Descents er droppet fra titlen, og på spørgsmålet om hvorfor, svarer udvikleren, at deres mål først og fremmest var at genskabe løbene og tricksene, men også at introducere en ny type nemlig overlevelse. Disse delte de op i tre kategorier: speed descents (løb), style descents (tricks) and deadly descents (overlevelse). Da Deadly Descents således kun solgte en del af spillets elementer valgte de at droppe undertitlen.



FIFA 12



FIFA 12

FIFA 12

PC, PS3, Xbox 360, Wii / 2011

Ethvert spil modtager selvfølgelig kritik og undren over det ene og det andet. Uanset hvor man står i forhold til franchisen, er det svært at argumentere mod de rå tal: 11 millioner solgte eksemplarer af FIFA 11. En markedsandel på 75% for fodboldspil. FIFA-serien kan kaldes den største og mest populære sportsfranchise i verden. Man kan godt forstå at produceren Aaron McHardy smiler.

"Et problem med de forrige FIFA-spil har været, at vi ikke rigtig har formået at gøre det sjovt at forsvare. Når man mistede bolden, var der derfor en tendens til at man blot holdte forsvarsknappen nede for som et missil at styre mod boldhaveren. Når man så havde fået tilkæmpet sig bolden, startede det egentlige spil igen. Det ændrer vi i FIFA 12."

Overskriften på det næste spil i fodboldsagaen er "Revolution. Ikke evolution." Den smarte tagline dækker over, at man til 12'eren introducer en helt ny fysikmotor. EA Sports har arbejdet på den et par år, og selv mener de, at det her er den største og mest fundamentale ændring i serien siden FIFA 07, hvor den nuværende fysikmotor stammer fra.

Måden man tidligere kunne styre sin forsvarsspiller direkte mod boldbesidderen bliver fjernet. Dernæst tilføjer man et element af timing i tacklinger, så der også er skill involveret i dette. Målet er altså at give spilleren en bredere palet at arbejde med i forsvaret end blot en enkelt knap.

Vi kan ikke tilføje andet til dette end at det lyder særdeles fornuftigt. Knappen-i-bund-forsvar har aldrig været vores kop the. Ud til højre med den. Tak.

Enhver rutineret FIFA-spiller kan fortælle dig, at det er forholdsvis svært at holde på bolden i området foran boksen, selvom det er et område, hvor der ofte foregår meget spil i rigtig fodbold.

Måden man løser dette på er ved at tilføje endnu en løbehastighed. Man kan nu løbe langsommere, hvilket giver mulighed for flere ting.

Vil du vide mere, så læs videre i Carsten Odgaards enorme sportsspecial på Gamereactor.dk i maj måned.



Wii 2

Afløseren til Wii

Nintendo har meddelt, at de vil vise en ny hjemmekonsol, der skal erstatte Wii, frem på årets E3-messe. Café er et af de rygtede navne. Maskinen vil sandsynligvis komme i handlen efter marts 2012. Nintendo har ikke sagt mere, men der er masser af rygter, og vi har samlet nogle af dem herunder.

Kernespilleren

Nintendos plan med efterfølgeren er angiveligt vinde kernespillere tilbage – dem der ikke er til casual-spil, og derfor har holdt sig til PlayStation 3 og Xbox 360 i den nuværende konsolgeneration.

Derfor bliver Wii 2 en HD-konsol, med ydeevne på linje eller lidt bedre end konkurrenterne.

Controlleren

Rygterne taler om en controller med indbygget skærm, der både er berøringsfølsom og har en opløsning, der mindst matcher den på de håndholdte konsoller. Samtidigt forventes en mere traditionel form. Billedet i bunden af siden er et af de mange såkaldte mock-ups nettet flyder over af.

Processoren

Det bliver sandsynligvis AMD, der leverer CPU og grafikchip til Wii 2. Der går heftige rygter om bagudkompatibilitet som vi også så med Wii/Gamecube. Nogle kilder taler om chips fra AMD's Fusion-familie, mens andre nævner R700-serien af grafikchips.

Respons i skærm

De seneste rygter taler ikke bare om berøringsfølsom skærm i kontrolleren, men at skærmen angiveligt også vil kunne give respons til brugeren på en måde, så selve følelsen af dens overflade kan ændre sig. Det lyder ret science-fiction-agtigt – vi glæder os i hvert fald til at se om det passer. Men husk: indtil videre er det rygter.

Udviklerne

Wii har været plaget af mangel på store titler fra de vigtigste udgivere, men 3DS vendte den tendens, og Wii 2 ser ud til at fortsætte den nye stil. Både EA, Ubisoft og Activision har ifølge rygterne haft adgang til devkits i månedsvis, og det forlyder også at Rockstar pønser på noget til maskinen.





3D ER KOMMET FOR AT BLIVE

Om hovedpine, gammel teknik på nye flasker og fremtiden

Nej, det er ikke kun dig, der bliver småsvimmel efter at have set Avatar eller spillet Killzone 3 i 3D i et par timer. Men på trods af den endnu lidt umodne teknologi, er 3D denne gang er kommet for at blive. Der har været flere bølger af 3D i filmverdenen – først i 50'erne, så i 80'erne og nu den nye bølge, som sådan rigtigt begyndte sidst i 90'erne. Men denne gang er det alvor, mener Paul Moody fra 3D-linjen på National Film & Television School i London. Og det er der én grund til: "Gaming! Her er 3D blevet rigtig stort og vokser hele tiden med nye spil og platforme. Selv om

teknologien ikke er moden nok endnu, så fortsætter udviklingen med rivende hast, og både spil og film bliver bedre og bedre. Og når noget først bider sig fast i gaming-verdenen, er det for real," siger Paul Moody.

Selv om den nye bølge af 3D i film og gaming virker som en revolutionerende måde at bruge mediet på, er det faktisk et skridt tilbage til teknikker, som blev brugt langt tilbage i filmhistorien.

"Før i tiden flyttede instruktorerne rundt på skuespillerne, når der skulle laves handling og vises følelser. De udnyttede rummet og dybden, og



NINTENDOS 3D-VISION

Nintendo leverer med 3DS helt nye muligheder uden 3D-briller

Tyrone Rodriguez, chef for Nicalis, fortæller at udvikleren er i fuld sving med deres kommende Cave Story 3D, og er meget begejstret for Nintendos 3DS-maskine. 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. Når man bevæger sig i 3D er man nødt til at være meget mere bogstavelig, så vi har ting med

som vi ikke havde brug for før."

Enric Álvarez fra Mercury Steam siger: "3D uden briller er som at slå en gammel barriere ned. Følelsen er mere ægte, og vi behøver ikke 'snyde' spilleren så meget med vores 3D-verdener".

Nintendo 3DS kan på mange måder vise sig at blive lige så overraskende en vinder i den håndholdte konsolkrig som Nintendos stylus-baserede DS viste sig at blive.

David Caballero - GR ES



Animation Workshop, Øhavets Efterskole og Den Danske Filmskole er bare tre af stederne, der tilbyder at uddanne dig indenfor 3D og animation i Danmark. (billede top Paulina Majd - billede bund Petra Varga).

kameraerne stod stille. Da vi så i 60'erne fik mere avancerede kameraer – og flere af dem – blev det i stedet kameraerne og kameravinklerne, der flyttede sig og fortalte historien,” fortæller Paul Moody og fortsætter:

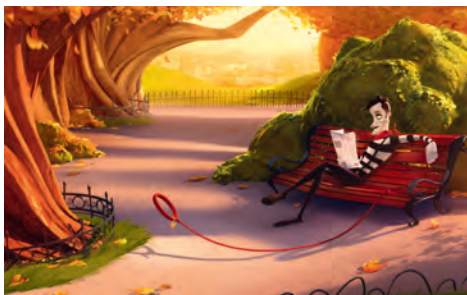
”Og nu, med 3D-teknikken, er vi tilbage til dér, hvor vi udnytter rummet, når der skal skabes spænding og intensitet. Vi opfatter knapt rammerne for tv-skærmen, biograflærredet eller computerskærmen – rammerne bliver sprængt og rummet omgiver os og opsluger os. Det er den der teater-lignende oplevelse, som man får med de gamle amerikanske 40'er-film. Bare ganget med 100”.

På trods af udviklingens høje tempo har stereoskopisk 3D – altså dér, hvor figurerne ”kommer ud” i rummet – stadig lidt vej at gå, før det bliver rigtig fedt at se på.

3D er simpelthen så krævende for hjernen og øjets sensorer, at vores 2011-hjerner endnu ikke er helt vænnet til at se og opfatte det. Og det gælder både 3D-film, de nye stereoskopiske 3D-spil og ny elektronik som 3DS'eren, fortæller stereograf og cinematorgraf Kommer Kleijn fra den belgiske filmskole RITS.

”Vores hjerner er endnu slet ikke vant til at kombinere 3D-indtrykkene med de meget hurtige klip og bevægelser, der er i spil og film. Hvis du fx tog en helt almindelig actionfilm og konverterede den til 3D, ville du nok løbe skrigende ud af biografen efter ti minutter – det ville være alt for meget for hjernen af kapere,” siger Kommer Kleijn.

Derfor kræver det, at både spiludviklere og



filminstruktører virkelig skal tænke på stereoskopisk 3D som et nyt sprog, man kan fortælle nye historier med. Det mener Gunnar Wille, som er leder af animationsafdelingen på Den Danske Filmskole.

”Det er meget vigtigt, at man ser på dramaturgien, fortællingen, i det her. Teknikken er jo spændende og imponerende, men man skal lave nogle fortællinger, som bliver beriget af 3D som sprog,” siger Gunnar Wille. Han ser derfor gerne, at fremtidens spiludviklere bliver klædt på til at lave gode fortællinger. Både på for eksempel en efterskole som Øhavets Efterskole på Langeland, der til sommer opretter en linje for 3D animation, og på uddannelser som Filmskolen, hvor han bl.a. uddanner animationsinstruktører til computerspil.

”Det er kun ved at have dramaturgien med, at vi i fremtiden kan lave produktioner af høj kvalitet. Det klarer teknikken ikke alene”.

Netop teknikken og det faktum, at stereoskopisk 3D er temmelig dyrt at producere – i hvert fald når det gælder spillefilm – får mange til at tvivle på, om 3D nogensinde helt vil overtage hele film- og tv-fladen fra 2D produktionerne. Vil vi i fremtiden se alle film i 3D, eller vil teknikken kun blive brugt til særlige film og spil?

”Som vi sidder her i år 2011 vil vi jo sige, at der helt klart er historier, film og spil, som egner sig bedre til at komme ud i 3D end andre. Historier, hvor vi virkelig kan udnytte mulighederne, som 3D giver os. Resten behøver vi vel ikke lave i 3D – siger vi nu,” siger belgiske Kommer Kleijn.

”Men...,” fortsætter han:

”Var det ikke også det, vi sagde om farver, dengang den teknik blev opfundet? Var det ikke noget med: Ja, jeg vil da gerne se en god film i farver, men jeg behøver ved Gud ikke at kunne se farven på nyhedsoplæserens slips!” spørger Kommer Kleijn.

”Jeg tror ikke, vi rigtig kan spå om fremtiden her. Men jeg mener, at det er sandsynligt, at vi om kort tid vil snakke om flatties, når vi snakker om 2D – og at 3D mere er normalen, end det er undtagelsen. Men lad os se, hvad der sker!”

Luise Falhof - Volapyk / GR DK



3D - NEJ TAK!

Efter at have set animationsfilm og naturprogrammer på diverse LED-skærme med 3D-understøttelse, været i biografen og oplevet nogle 3D-kompatible spil, er konklusionen uklar. Lige så lækkert det er i nogle tilfælde, lige så overflødigt virker det i andre.

For nu at holde os indenfor spildomænet vil jeg nævne spil som Tumble, Wipeout, Motorstorm, Call of Duty: Black Ops og Gran Turismo 5, der alle en del af dette enorme, kaleidoskopiske fremtidsbillede med tre dimensioner og dybdeeffekt. To af disse gjorde mig fysisk kvalm efter omkring en halv time, og resten kunne lige så godt have sparet funktionen væk.

Kvalmen skyldtes shutter-brillene, som via LCD åbner og lukker for hvert øje, mens skærmen flimrer (altså er de af en anden type end dem vi bruger i biografen).

3D er udråbt til at være lige på nippen til en renaissance. En renaissance som ingen rigtig kender så godt, og ingen rigtig ved så meget om. Måske har det noget at gøre med, at man først er nødt til at købe et 3D-TV til mindst 10.000, derefter en spillekonsol som understøtter 3D og til sidst et par briller som skal lades op før brug, til 700 kroner stykket.

Det eneste vi ikke behøver at købe er et USB-køleskab, for hvad i alverden skal vi med det? Og hvorfor i alverden skal vi smadre alle sparegrisene i huset for at sætte os foran skærmen med et dybdebillede som gør os både småkvalme og desuden svinger enormt i kvalitet? En af topfolkene hos Ubisoft mener det bidrager til øget indlevelse i spillet, men har ikke rigtig fulgt op på det endnu. EA Sports-chef Peter Moore er derimod mere skeptisk, da han mener at konsekvensen bliver læssevise af spil, der bruger funktionen uden egentlig at have den integreret i udviklingsprocessen, og hej, goddag, Black Ops.

Indtil videre er ideen mere interessant end resultatet, selv med batteridrevne briller, der får enhver til at parodiere Robocop uden helt at være klar over det. Jeg venter spændt på en udgivelse, der vil gøre for hjemme-3D hvad Avatar gjorde for biograferne, men indtil da vil jeg nøjes med almindelig følelsesmæssig dybde i min underholdning. For den findes også.

Daniel Guanio - GR NO



18TM
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



PlayStation
Network



Games for Windows



XBOX 360

XBOX
LIVE



HUNTED[®]

THE DEMON'S FORGE

3 JUNE 2011

INXILE
entertainment

Bethesda[™]

WWW.HUNTEDTHEGAME.COM

© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



GRUPPEN

Grupper i Old Republics udgave af Dungeons kan også forvente sig god underholdning ombord på stjerneskipene. Med musik samlet fra filmene (mest fra den seneste trilogi, men også med nogle helt nye stykker) er det gribende sager, og man glemmer hurtigt de virtuelle terningslag i baggrunden, der beslutter hvor megen skade de enkelte angreb giver.

DEN DEMOKRATISKE GRUPPE

Er du del af en gruppe, bliver valgene afgjort ganske demokratisk. Flertallet afgør valg i samtalerne, men du belønnes med light side og dark side point efter dit eget valg, selvom historien ender med at gå i en anden retning.



DUSØRJÆGEREN

Ud af vinduet med moral. Hvad er det sjove ved stealth i Star Wars-universet, når man i stedet kan tale sig ud af potentielt dødbringende omstændigheder med et par glatte replikker eller truende grynt, eller bare skyde sig vej ud? I Biowares bud på universet skyder dusørjægeren altid først.

2011 / 12

The Old Republic

Platform **PC** Udvikler **Bioware**
Udgiver **EA** Spiltype **Rollespil/MMO**

BIOWARE FØRER STAR WARS ind i nyt land med et MMORPG, der foregår tre hundrede år efter deres sidste spil i universet, Knights of the Old Republic.

Jeg bliver i min første hands-on med den meget omtalte MMO-udgave af George Lucas' pengemaskine kastet direkte ind i rollen som nyklækket dusørjæger.

Spillet åbner med den ikoniske rulletekst, der også dukker op hver gang du logger ind, opdateret med din nuværende position og historie, så man kan huske hvad man var i gang med.

I Biowares bud på universet skyder dusørjægeren altid først.

Hvis man altså vælger at gøre det. Da dette er et Bioware-spil, ville det være en fejl ikke at forvente rige dialogmuligheder, og Old Republic er fyldt med flere smagfulde valg end en Prinsesse Leia-slavedragtmesse. Som lovet er der stemmeskuespil på alting, og det hjælper virkelig til at styrke figurene og deres

historier.

Historien er vigtig, for modsat andre MMO'er er Old Republic tæt pakket med plot, og du må trave dig gennem flere samtaler end grinds i de første timer. Måske er det den mangel på moralsk kompas, der automatisk følger med dusørjægeren, der leder til så mange interessante valg så tidligt i spillet - den god/ond-skala, som alle historierelaterede valg måles efter, hopper frem og tilbage som en radioaktivitetsmåler. Missionerne er fulde af bedrag, skyderi og hård snak. Det er fascinerende og læsset med spænding, fordi ét forkert ord kan udløse de rene raserianfald.



DEN FØRSTE DAG

kulminerer i et eksempel på det, Bioware kalder Flashpoints, nemlig de episke øjeblikke, der forhåbentlig vil byde på slag i samme stil som dem, vi har set i de to filmtrilogier. Et Imperie-skib skal tackle en Alliance-krydser, der bærer på en politisk vigtig krigsgeneral. Pludselig er opgaven dit ansvar, og valget er dit.

BIOWARE-STEMNINGEN

Det er typisk Bioware-historiefortælling, der opfordrer til at man gennemspiller spillet flere gange med den samme klasse. Om det er et tilfælde eller bevidst, lægger spillet dog op til en mere singleplayer-lignende oplevelse, der strækker sig meget længere end den sædvanlige introduktionsperiode i et MMO.

At rydde byen for Fa-athra-gangstere, forhandle med den lokale kommandør om frigivelsen af en fange, eller spore en far og søn i en nærliggende rumhavn bliver øjeblikkeligt mere interessant, fordi du i praksis genoplever Mos Eisley fra A New Hope.

Hvad angår kampsystemet, så lad os først tale om rumskibe, nu vi er ved dem. Rumkampene tager form af cinematisk on-rails-sekvenser, der lader dig fokusere på at ramme de jægere, der suser forbi, eller tage generatorer ud på de store rumskibe. I løbet af præsentationen fortæller Bioware at man kan åbne bonusområder ved at opfylde bestemte mål. Det ser

godt ud, men kan også være umådeligt svært, får vi at vide. I samme øjeblik erstattes dusørjægerens skib med en stor ildkugle.

Tilbage på jorden er vores figur udstyret med alt hvad en begynder-dusørjæger kan ønske sig: en hurtigt skydende laser-riffel, en fjendefrysende elektrokugle, der spiller godt sammen med et kraftigt missil, der slår grupper omkuld. Disse kan udskiftes eller opgraderes på de våbenopgraderingsstationer, der er spredt ud over hele galaksen.

De første timer i dette nye epos er utroligt stærke, og det er udtryk for udviklerens store kendskab til

rollespilsgenren, at denne styrke lige så meget skyldes deres arbejde som varemærket. Det tegner til at blive et gangbart valg for andre spillere i genren, og vil om ikke andet fange interessen hos Boba Fett-fans verden over.

Om den styrke varer ved, efterhånden som spilletiden nærmer sig et trecifret timeantal, og om spillet gnidningsfrit kan blande singleplayer-fortælling med multiplayer, er noget jeg, trods de mange rygter og nyhedshistorier, der har kastet en skygge over spillet de seneste måneder, håber det formår at gøre, for Kraften ser ud til at være med Bioware denne gang.

Gillen McAllister - GR EU



SEPTEMBER



REBOOT

Ifølge creative director Martin Edmonson var det på tide at tage tilbage til køreskolen. Og efter fem års udviklingstid har genfortolkningen ført til dette: tilbage i tiden, tilbage til rødderne.

FANTASI FØR REALISME

Eller, strengt talt er det ikke rigtigt. Hele spillet, bortset fra åbningsinstrukserne og muligvis slutningen, foregår i Tanners hoved, da strisseren drømmer sig til hele oplevelsen efter et bilsammenstød har sendt ham i koma - med helt nye muligheder.

KOMA = SHIFT

Shift lader dig stjæle biler på Ghostbusters-måder, idet du kan besætte enhver bilist i drømmebyen med et enkelt knaptryk.

Driver: San Francisco

Platform **PC / PlayStation 3 / Xbox 360** Udvikler **Ubisoft Reflections**
Udgiver **Ubisoft** Spiltype **Racing**

ACCELERER, HOLD HÅNDBREMSEN OG KOM til et hvinden-de stop midt i den travle eftermiddagstrafik med hornet i bund. Prøv igen, men drej på rattet denne gang, og lav i stedet en uventet donut.
Accelerer igen, vent på hjørnet, tap håndbremsen... skrid ud og brag inden i bygningen på modsatte side af

gaden. Ram dernæst en telefonboks. En bus. En bil, eller - gud forbyde det - en patruljevogn.

Velkommen til den første time af Driver: San Francisco, et sted i 1970'erne. Mens det langsomt fører dig ind i de centrale gameplay-mekanikker og den overordnede historie med den ene hånd, afstraffer det samtidigt dig og dine køreevner med hårde lussinger fra den anden. Efter udviklerens eget udsagn er det en titel, der fanger de ikoniske biljagter fra perioden.

Frustration er ikke noget problem, for du kan mærke det der perfekte øjeblik, mens du suser lige forbi det, eller bremser for tidligt når du nærmer dig. Og mellem

de fejltrin, der koster kommunekassen dyrt, formår du til tider at lave et powerslide, der ville gøre Starsky & Hutch stolte.

Om de adspredte missioner kan forme en samlet helhed, bliver spændende at se, når vi får gravet os dybere ned i Tanners drømmeverden. Der er noget klart fængende ved Shift-mekanikken og kapring af byens firehulede rejsende. Men hvad jeg virkelig vil se, er om der gemmer sig en ordentlig krimi-historie under al den prangen - hvilket kun vil stå klart efter en længere gennemspilning til september.

Gillen McAllister - GR EU



Street Fighter X Tekken

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Fighting Premiere 2012

Alle ved at Street Fighter-serien er langt federe end Tekken, og det har Capcom sat sig for endeligt at bevise. De stærkeste og mest farverige figurer fra de to serier terner sammen Street Fighter X Tekken, der dropper Tekken-seriens klodsede 3D-arenaer og kampstil til fordel for Street Fighters ubesudlede 2D-gameplay.



Tekken X Street Fighter

Platform **PS3 / Xbox 360** Spiltype Fighting Premiere 2012

Alle ved at Tekken-serien er langt federe end Street Fighter, og det har Namco sat sig for endeligt at bevise. De stærkeste og mest farverige figurer fra de to serier terner sammen i Tekken X Street Fighter, hvor Street Fighters arkaiske 2D-rødder bliver sat på plads af Tekkens elegante og flydende 3D-gameplay.



Super Street Fighter IV Arcade Edition

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Fighting Premiere 24. juni

Fire nye kæmpere, finjusteret spilbalance og en online-del, der endnu en gang er blevet forbedret, er blandt højdepunkterne i denne ultimative udgave af verdens bedste fighting-spil. Arcade Edition udkommer både som selvstændigt spil og DLC-pakke til SSFIV, så der er ingen undskyldning for ikke at være med.



From Dust

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

From Dust er et sandkassespil i bogstaveligste forstand. I rollen som svævende usynlig gud skal du hjælpe en flok stammefolk, der er på udryddelsens rand – og det gør du ved at flytte rundt på sand, vand og lava, så dine små folk kan komme i sikkerhed for naturkatastrofer, og genfinde tabt teknologi.



I Am Alive

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

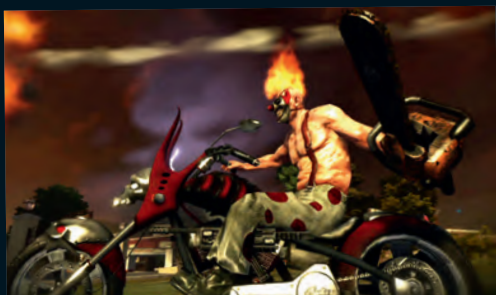
Chicago er blevet ramt af et massivt jordskælv, millioner er døde, al kontakt med resten af verden er afskåret, og der er akut mangel på drikkevand. Og du står midt i det hele. Det er præmissen i I Am Alive, hvor du skal undgå fjender, redde din kæreste, og finde vand til at holde dig i live i den katastroferamte by.



Dungeon Siege III

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

Det var meningen at Dungeon Siege III skulle lande i butikkerne i denne måned, men er blevet udskudt et par uger af ukendte årsager. Nuvel, alt godt kommer til den der venter, og vi er stadig spændte på at få fingrene i denne lovende og actionfyldte dungeon crawler.



Twisted Metal

Platform **PS3** Spiltype Racing Premiere 4. oktober

Twisted Metal giver dig vildt og voldsomt ræs, med toptunede biler bygget til at dræbe, og chauffører i klovnekostumer med ild i håret. Det kommer ikke til at gå stille for sig når God of War-skaberen David Jaffe vender tilbage til sine rødder i den gamle klassiker. Multiplayer-dræber-racing for viderekomne.



Splinter Cell Trilogy

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere 2012

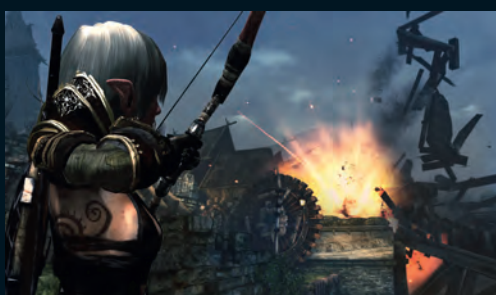
Find de infrarøde briller og den kulsorte heldragt frem, og gør dig klar til at gense superagenten Sam Fishers tre første eventyr i smuk og fornyet HD-kvalitet. Splinter Cell Trilogy har fået en massiv grafisk afpudsning i forhold til originalen, og vi kan ikke vente med atter at indtage rollen som verdens mest stille soldat.



UFC Personal Trainer

Platform **Wii / PS3 / Xbox 360** Spiltype Fitness Premiere Juni

Man skal mildest talt være i god form for at nå til tops inden for mixed martial arts, så derfor virker det som et naturligt valg at parre fitness-spil med UFC-licensen. Fyr op under din Kinect, eller grib din Move eller Wii-controller, og kast dig ud i træning med fokus på slag og spark. Meget mandigt.



Hunted: The Demon's Forge

Platform **PC / PS3 / Xbox 360** Spiltype Rollespil Premiere 3. Juni

Alle spil bliver bedre med co-op, og det har Bethesda og inXile tilsyneladende også bemærket. I hvert fald er deres kommende action-rollespil Hunted: The Demon's Forge født til at blive spillet med en ven. Spil som krigeren Caddoc eller elveren E'lara, og uddel prygl til grimme monstre.



Star Fox 64 3D

Platform **3DS** Spiltype Action Premiere Sommer

Nintendo-nostalgikere såvel som nye fans kan godt begynde at glæde sig. Det klassiske Star Fox 64 er nemlig på vej til 3DS i en opdateret udgave, ganske som det er tilfældet med Legend of Zelda: Ocarina of Time. Star Fox lander i Japan til sommer, og kommer forhåbentligt til vores egne kort efter det.



F.E.A.R. 3

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

Der står både familiefest og -foregelse på menuen i F.E.A.R. 3, når de tidligere ærkefjender Pointman og Fettel slår sig sammen, og den højgravide Alma venter sig et stykke rent djævelyngel. Skræmmende singleplayer, fuld co-op og et par nyskabende multiplayer-spiltyper er blandt de ting, vi kan se frem til.



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 spilarena 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 forholder 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 tabubelagt 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 de temmelig store forskelle i design mellem diverse spil. De har begge deres egne dyder og problemer, og at finde en flamme 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

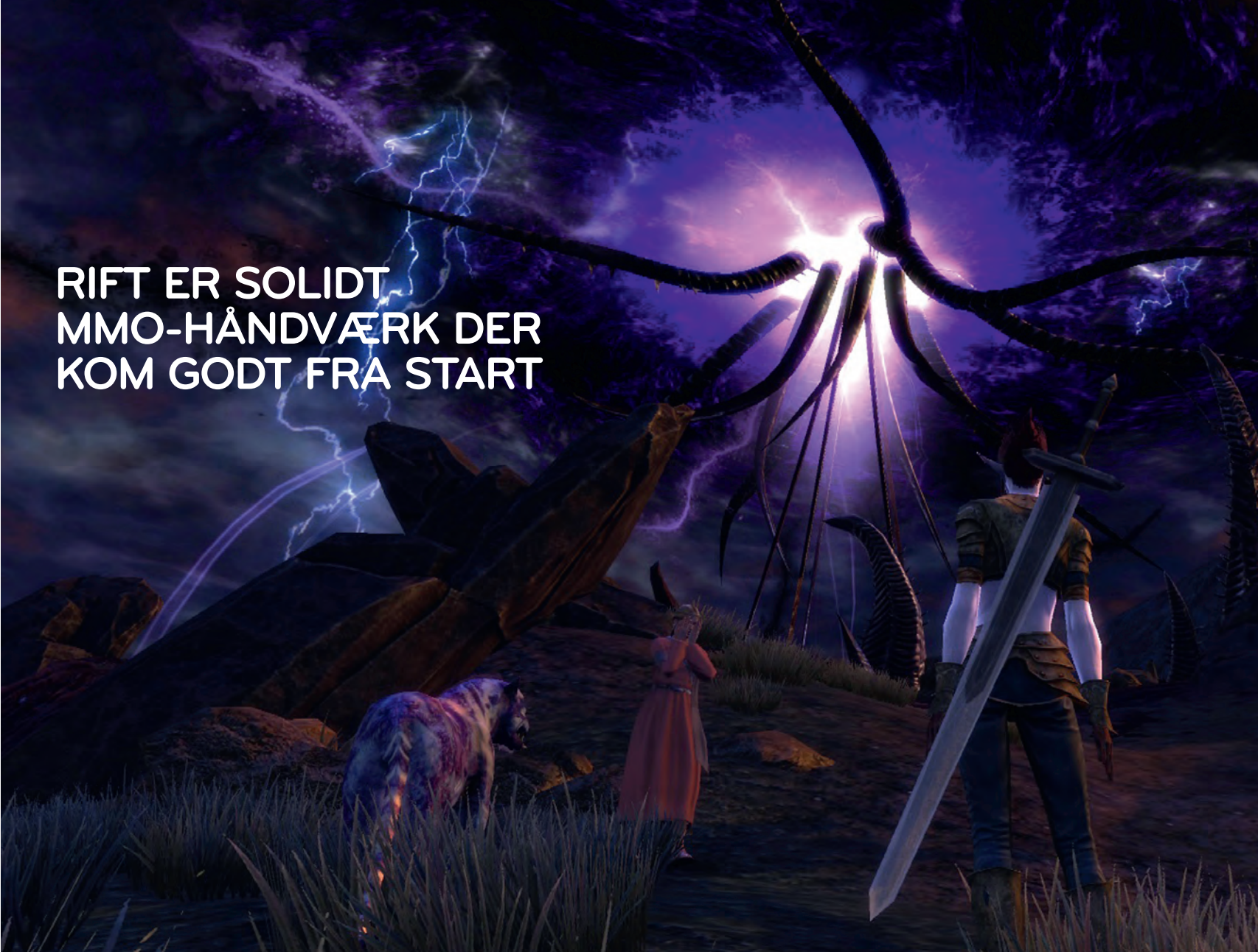
I Azeroth-verdenen vil alting dræbe dig - fra de mindste bjørneunger til de største guder. World of Warcraft sprang ind og åbnede MMO-genren til masserne i 2004. Vi har alle spillet det, eller kender nogle der har. Blizzard har vendt op og ned på MMO-verdenen og spillernes forventninger. Den tredje udvidelse, 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

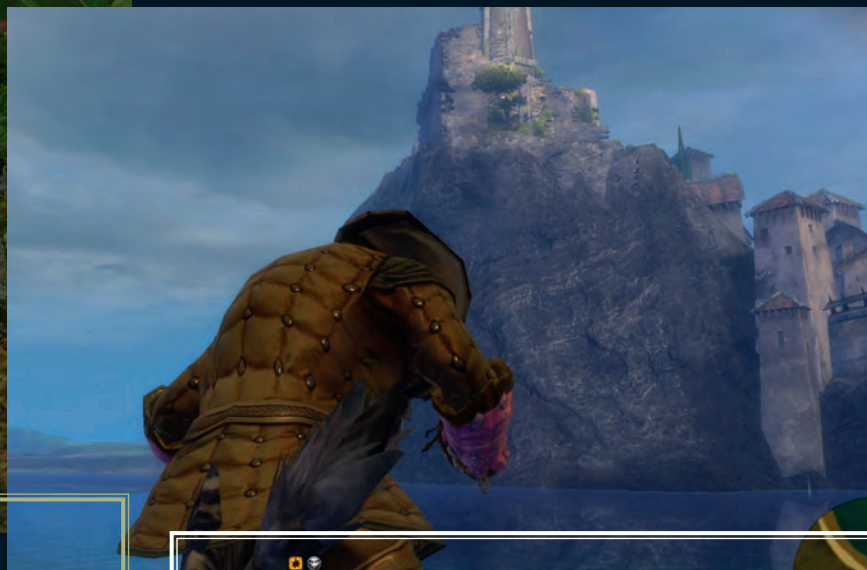
Warhammer Online: Age of Reckoning har ikke haft det særligt let indtil videre. Det solgte ganske solidt den første måned, men siden dengang har det været plaget af problemer. I dag er der kun to aktive servere tilbage. Det er en skam, da PVP-delen (Player vs. Player) havde, og har, masser af potentiale.

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 sex, vold og blod, som de overhovedet kunne komme afsted med. Fremfor mere velkendte MMO-kampmekanikker benytter 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 bakkedes 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 spilles sammen med og mod hinanden i lomme-MMO'et Pocket Legends (øverste billede), og Gameloft har store planer for deres iOS-MMO Order & Chaos, der låner heftigt fra World of Warcraft, men indtil videre er uden "rigtige" instances (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 SIN 12 ÅRS FØDSELS DAG I ÅR.

deres alder. Det oprindelige Everquest, der blev lanceret i 1999, kan fejre sin 12 års fødselsdag i år. Ultima Online udkom i 1997, og bliver stadig spillet den dag i 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 strømlinede 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 af 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 alternativt 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

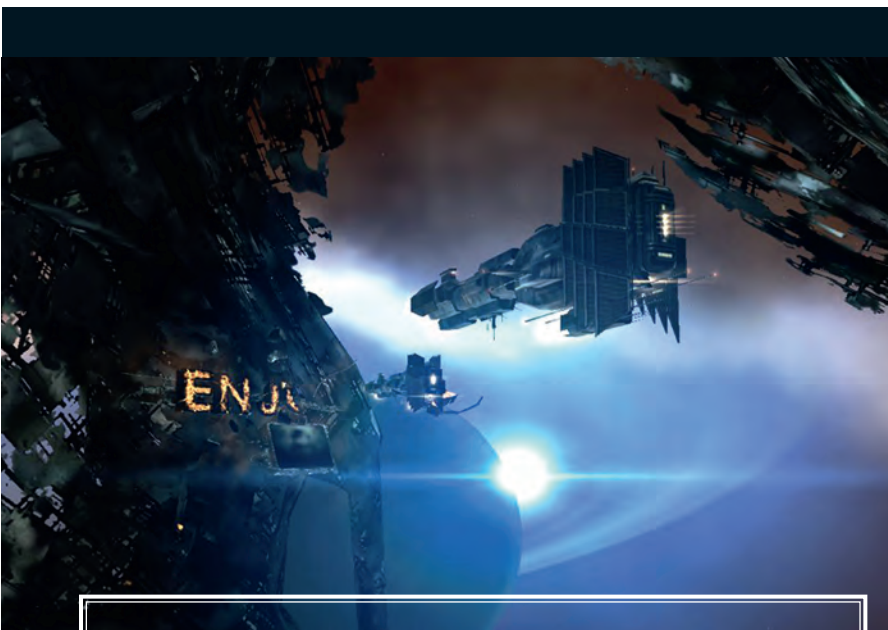
vise hvor lys dets fremtid ser ud, men indtil videre ser det ud til at Trion har haft en af de mere succesfulde MMO-lanceringer i den seneste tid.

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.

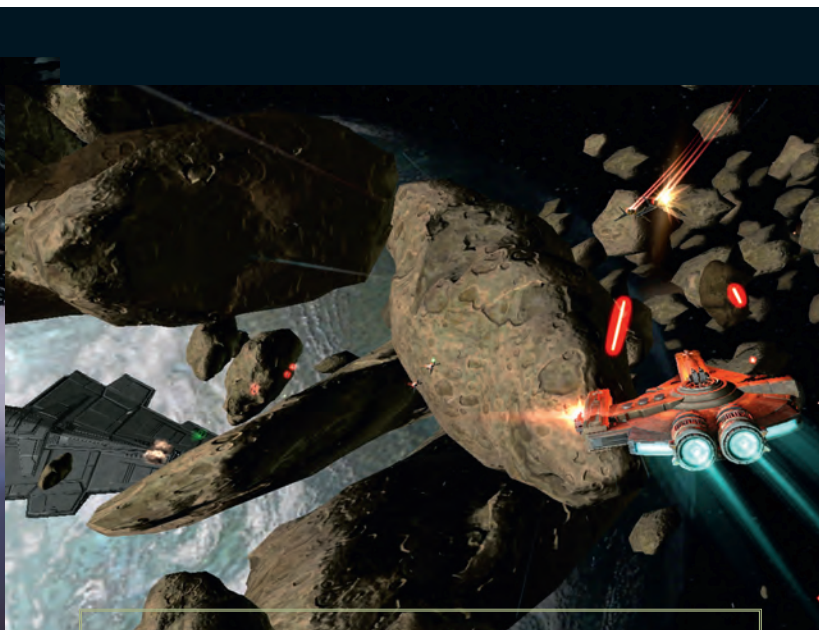
Fremtiden er fyldt med enorme satsninger i MMO-verdenen: Star Wars: The Old Republic har vi mere om i dette nummer, mens vi skrev om Guild Wars 2 i Gamereactor nummer 115.

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 grafikkemotor 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.

0:17.594

Anmeldt

0:31.901

+0:02.174

+0:03.906

+0:04.331

1 ROLAND HOLZER

2 RUBÉN MARTÍNEZ

3 JOHNNY ADAM

4 GARETH JONES



DIRT 3

X360, PS3, PC

Spiltype RACING Udvikler CODEMASTERS Udgiver CODEMASTERS Premiere 23 MAJ Antal spillere 1-2 (1-8) Aldersgrænse 12+

Dirt er tilbage, denne gang med sne, slud, nattekørsel og nye tricks i ærmet

Normalt bryder jeg mig ikke selv om at starte en anmeldelse ud med snak om grafik, for oftest er den slags blot en bonus, der lægges oven på resten af spillets elementer. Men det er nærmest umuligt ikke at blive komplet betaget af Dirt 3's udseende fra allerførste sekund, for billedet og detaljernes skarphed er næsten ubegribelig, og gør sig godt i samarbejde med den engelske udviklers typiske flair for lækre menuer og indpakning.

Man har denne gang valgt at frasortere den sammenblanding af karrieremode og menusystemer, som ellers er blevet et slags varemærke for udviklerens mange bilspil, og byder her på et lidt mere ordinært menusystem. Indlevelsen er ikke helt så stor som tidligere, og det på trods af at du i menuerne holdes ved selskab af en konstant snak fra både din agent, din mekaniker, professionelle køre og alt ind imellem. Selv med et lidt mere gængst system er her dog tale om en demonstration af designforståelse, og bare fordi det hele ser fantastisk lækkert ud, har man ikke glemt at holde det overskueligt og brugbart - flere af genrens andre udviklere kunne lære en lektie eller to.

Det lyder nok en smule kryptisk når jeg fortæller at karrieremulighederne denne gang repræsenteres via et menusystem der består af udfoldelige trekanter, men systemet er faktisk særdeles simpelt.



LAV TRICKS

Tilføjesen af Gymkhana lader dig deltage i den aldeles vanvittige omgang trickkørsel, Scan koden herover og se video fra Codemasters specielle Dirt 3-event.

...PÅ TID

Disciplinen afholdes på små lukkede baner, som er blevet krydret med adskillige flyvehop, powerslide-steder og elementer som skal køres i stykker, alt sammen naturligvis på tid.

Således repræsenterer tre af trekanterne hver deres kategori, med adskillige løb under dem, mens den midterste kategori først låses op når du har scoret nok points i de tre andre.

Kategorierne har man igen fordelt ud over alskens forskellige former for rallyløb, hvilket betyder at du vil blive tilbudt at køre alt fra standard WRC, Group B og Super Rally til varianter som Rallycross, Trailblazer, Landrush og nytilføjesen Gymkhana. En

VÆLG DINE BILER FRA BESTEMTE TIDSPERIODER

lækker mulighed er her også at man oftest har mulighed for at vælge at køre de forskellige løb i biler fra bestemte tidsperioder. Selvom en Ford Focus RS i rallyklæder sjældent skuffer, er der nu alligevel noget specielt ved i stedet at finde den klassiske Toyota Celica GT-Four frem og demonstrere hvorfor den betegnes som en rallylegende.

Et af de elementer, der altid har kendetegnet den engelske udviklers bilspil, er den knivskarpe styring. Codemasters er

LÆS MERE PÅ GAMERACTOR.DK



NATTEKØRSEL

Som noget nyt har rallyserien denne gang fået tilføjet ekstra elementer som sne og nattekørsel, og den slags viser sig hurtigt at gøre en enorm forskel.

...OG TYK SNE

Tykkelsen af sneen kan tydeligt mærkes, og man skal ikke skride mange centimeter ud i de tykke lag før et katastrofalt uheld venter.

ganske enkelt de bedste i verden til at fortolke elementer som bilens vægt, dens kontakt med underlaget og dens fysik gennem controlleren, og det er uanset om du spiller med controller eller rat og pedal. Bilerne føles på alle tidspunkter som man forventer de vil, og lige meget om du redder den fra at kolliderer med en mur i sidste sekund, eller om du sender den flyvende ud over en skrænt, er du aldrig i tvivl om hvem der har skylden.

Det er tydeligt at Codemasters har villet lave et spil, der på alle punkter overgår resten af genren, og den mission er de til dels lykkedes med.

Uanset dets mange kvaliteter, er der dog ingen vej uden om at størstedelen af Dirt 3 i højere grad føles som en forbedring af noget man allerede har prøvet før hvis man tidligere har haft Dirt 2 i maskineriet. Derfor bør du også gøre op med dig selv, om du har mod på igen at mestre banerekorder på alverdens mudrede, tilsnede og mørklagte baner inden du køber Dirt 3. Kan du sige "ja" til dette, findes det ikke meget bedre end her.

8

Thomas Blichfeldt



DARKSPORE

PC

Spiltype ROLLESPIL Udvikler MAXIS
Udgiver EA Premiere UDE NU
Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 16+

Darkspore er en Diablo-klon med Science-fiction-rødder, der bringer en masse nye ideer til genren – de fleste af dem er endda gode. For det første har du et squad på op til tre helte at spille med. Kun en af dem er på banen ad gangen, men du kan til hver en tid skifte mellem dem. Hver helt har unikke evner, men har samtidigt også en squad-evne, der er tilgængelig uanset hvilken af dine tre helte du styrer.

Heltene er fordelt på fem energityper – Plasma, Bio, Chrono, Cyber og Necro. Det samme gælder fjenderne, og dine helte tager dobbelt skade fra angreb af deres

DU LÅSER OP FOR NYE HELTE PÅ DIN VEJ GENNEM SPILLET

egen type. I hver bane er der fjender af to energityper, så det handler om at mikse og matche. Du låser løbende op for nye helte, som du begiver dig gennem spillet – og der er mange at vælge imellem. Nærmere bestemt 100. Det er temmelig overvældende, og det er her Darkspores mangler begynder at vise sig.

For man er nødt til at have et ret bredt arsenal af helte, og dermed et bredt udvalg af loot. Heltens niveau er nemlig udelukkende en funktion af deres udstyr, så man er nødt til konstant at opgradere over hele linjen, og fjendernes niveau stiger hurtigere end du får loot. Altså er man nødt til at gå tilbage til tidligere baner og grinde sig til mere udstyr. Samtidigt ender man med at bruge lige så meget tid på at optimere udstyr som rent faktisk at spille, og det bliver kedeligt i længden.

Hver helt har kun tre evner udover et startangreb, så actiondelen bliver hurtigt ensformig. Man kan selvfølgelig udvide med nye helte, men det betyder at man atter skal bruge tid på at administrere udstyr, frem for at smadre monstre.

Darkspore har mange gode ideer, men det halter med udførelsen, og på trods af en

6

eksemplarisk co-op-funktion bliver det aldrig mere end hæderligt..

Rasmus Lund Hansen

PORTAL 2

XBOX 360, PC, MAC, PS3

Spiltype ACTION Udvikler VALVE Udgiver EA
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12+



Spilverdenens bedste test er tilbage.

På overfladen lignede Portal et finurligt lille puzzle-spil med et smart koncept, der foregik i ret sterile miljøer, som man blev guidet igennem af en lettere forskruet men fjern robotstemme. Markedsføringen havde aldrig antydnet andet. Men bedst som man troede at man nærmede sig slutningen tog det en pludselig drejning, man begav sig om bag facaderne i de ellers så rene omgivelser, og robotstemmen, Glados, trådte i karakter som en figur med følelser, motiver, sindssyge og mordlyst. Det var fremragende udført, og mindede ikke rigtig om noget andet, vi havde

PORTAL 2 FÅR PORTAL TIL AT VIRKE SIMPLISTISK

set på det tidspunkt.

Og det er lidt det samme med Portal 2. Valve har været meget nøjsomme med hvad de har vist frem af spillet på forhånd, og med god grund. Der bliver bevidst leget med ens forventninger, mens spillet vælger at gå i en anden retning end man havde regnet med. Er man fan af etteren forventer man næsten et eller andet twist undervejs, men spillet formår alligevel at overraske en. Det er fremragende udført, men man skal helst opleve det selv.

Alt er ved det gamle i starten af Portal, sådan mere eller mindre. De første par testkamre man kommer igennem er faktisk taget direkte fra det første spil, bare udsat for årevis



STEMMERNE

Stemmeskuespillet er fantastisk. Fra de små roller som turrets og andre automatiske stemmer i det enorme Aperture-kompleks, til de større roller. Scan koden herover og læs og hør mere fra spillet.

SAMARBEJDE

Portal 2 har en fuldblyndet co-op-kampagne for to spillere. Den fortsætter hvor single-player-kampagnen slutter, og på konsol lader den endda to venner spille på samme skærm, når opgaverne skal løses.

af forfald og plantetilvækst. Men tempoet er skruet en smule i vejret, koncepter bliver introduceret hurtigere uden at det går ud over grundigheden, og der går ikke længe før man introduceres for de første nye mekanikker. Naturligvis serveret med den velkendte Portal-humor. Grundmekanikken, din portal-gun, er den samme. Du kan skyde to portaler, en blå og en orange, og alt hvad der går ind i den ene kommer ud af den anden. De nye tilføjelser kommer i form af omgivelserne. Her er en lang række nye elementer, der næsten alle spiller sammen med dine portaler på en eller anden måde. En laserstråle, der kan drejes med særlige linsekasser, og som kan aktivere kontakter, så døre, platforme får strøm. Så er der lysbroer, energitunneller og mange mange flere.

På gamereactor.dk kan du læse den fulde anmeldelse, men opsummeringen kan klares kort: Portal var et af de bedste spil, hvis ikke det bedste, der udkom i 2007, og Portal 2 får det til at virke simplistisk i alle aspekter.



Rasmus Lund-Hansen



MORTAL KOMBAT

PS3, XBOX 360

Spiltype RACING Udvikler NETHERREALM STUDIOS
Udgiver WARNER BROS. Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 (1-4) Aldersgrænse 18+

Kampspil er sjældent kendetegnet deres historiedel. I Mortal Kombat har Netherrealm dog valgt at gå i en anden retning. Historiedelen er inddelt i kapitler, hvor hvert kapitel omhandler en bestemt figur. Det sjove ved historien er, at den nulstiller alt hvad der er sket i serien siden 1992. De har valgt at gå tilbage til rødderne, og historien udspiller sig mellem Mortal Kombat 1 og 3. Altså behøver du bestemt ikke have spillet de tidligere spil for at kunne følge med i handlingen. Og den er lang, af et kampspil at være. Det vil sige 3-4 timer, men ikke mere end det.

Hvor de gamle spil var svære at vænne sig til, har Netherrealm denne gang valgt at gøre spillet mere venligt mod de af os, som

FRA NEW YORKS GADER OG TAGE TIL NETHERREALM OG OUTWORLD

ikke helt er mestre i knapkombinationer og det at huske de lange comboer. Hvor nogen nok kommer til at spamme specialangreb, så kan de let modvirkes ved at blokere og bruge lidt af din energi på at bryde dem.

Det mest unikke ved Mortal Kombat er de nye røntgenangreb. Når du har fyldt din energibjælke op, kan du trykke på begge skulderknapper og udføre angreb som giver stor skade til modstanderen. Og den visuelle side af disse angreb er også sygt hård. Du ser hvad der sker indvendigt i modstanders krop, når du udfører disse angreb. Knogler knækker, nyrer og tarne bliver knust, tænder flyver. Det gør også at figurene får skader på ydersiderne. Toj flænges, der kommer åbne sår, og blodet sætter mærker. Både dit og modstanderens.

Mortal Kombat ligner atter en oplagt klassiker, præcist som det første spil i 1992. Netherrealm har lavet en vinder, og man skal lede længe efter mangler.

På mange måder er det alt hvad en MK-fan kan ønske sig, men samtidigt også lækkert til nybegynderen.



Kim Visnes



L.A. NOIRE

PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler TEAM BONDI Udgiver ROCKSTAR Premiere 20 MAJ Antal spillere 1 Aldersgrænse 18+

L.A. Noire har været under udvikling i over fem års tid. Team Bondi har gennem årene arbejdet sammen med tre af Rockstars største hold for at tilbyde os en tidsmaskine til en fortryllet tid, til en by der akkurat var på vej til at definere sin identitet. Los Angeles anno 1947 præges af korruption, racisme, sexism, homofobi og antisemitisme. Politiet styrer byen. Politikerne skyer ingen midler for at gennemtrumfe deres beslutninger. I Hollywood blomstrer forretningerne, og amerikansk film er en glohed eksportvare.

Cole, hovedpersonen i L.A. Noire, er en rank mand med store ambitioner. Han vil gøre verden til et bedre sted. Hans høje moral og ubevægelige syn på absolut korrekt politi-etik driver kollegaerne til vanvid. Cole tager ingen genveje, bryder ingen regler. Samtidigt er han en plaget sjæl med en fortid, der med jævne mellemrum gør opmærksom på sig selv. På mange måder minder han om Raymon Chandlers gamle detektivklassiker Philip Marlowe. På andre måder slet ikke. Af en hovedperson i en noir-historie at være, er Cole en overraskende fejlfri og nobel type, hvis alkoholvaner, bandeordforråd og cigaretmisbrug næppe leder tankerne hen på genren som sådan. L.A. Noire undgår de værste klicheer fra filmgenren gennem intelligent manuskriptarbejde og fantastisk skuespil. Los Angeles er dækket af tunge skygger, og



MAD MEN

Ensemblet i L.A. Noire består af mængder af Hollywood-skuespillere. Ikke mindst fem styk fra TV-serien Mad Men, mens Michael Uppendahl, en af instruktørene fra serien, har hjulpet til.

MOTION SCAN

Med den specialudviklede Motion Scan-teknologi har Bondi formået at skabe nogle af de bedste mellemsekvenser nogensinde set i et spil, en vigtig detalje i en fortælling, der omhandler menneskeskæbner og korruption.

forbrydelsens natur rører ikke sjældent både sex og stoffer, men ellers formår L.A. Noire at være både og. Både en klassisk politihistorie i et soldækket Hollywood, samt en kulsort fortælling om korruption.

Eventyret er inddelt i fem kapitler. Hver del af L.A. Noire fortæller om forbrydelser af forskellig natur, mens Cole forfremmes og klatrer på karrierestigen inden for politiet. Efter den indledende time begynder sporene fra en række brutale kvindemord at kædes sammen, og der går ikke længe inden Cole aner mistanke om, at byen har en seriemorder på hænderne. Politichefens tvivl samt Coles arbejdssky

BLANDER POLICE QUEST MED MERE NYMODENS ADVENTURE-INDSLAG

partner gør, at den ambitiøse politimand må slippe flere løse tråde og fokusere på flere hurtige domsfældelser og tilståelser, alt sammen for at holde byens politiske styre glad og tilfreds.

L.A. Noire er et adventure-spil med sandkassestruktur, der effektivt blander øjeblikke fra gamle klassikere som Police Quest med mere nymodens adventure-indslag som dem i Heavy Rain. Team Bondi har krydret de mere lineære undersøgelser af spillets gerningssteder med en afhængighedsdannende følelse af frihed, hvor Los Angeles, i sin helhed, er klar til at blive udforsket. Bilkørslen og de sideopgaver, der ligger inden for byens grænser, minder om Mafia II, og i symbiose med adventure-øjeblikke som undersøgelser af gerningssteder, forhørsteknik og diverse sindrige puzzle-elementer, er dette en god blanding af flere rigtig vellykkede

spiløjeblikke. Til tider kan L.A. Noire blive ensformigt. Find spor, jag forbrydere. Start forfra. Samtidigt giver det en herlig følelse af realisme.



Petter Hegevall



ORDER & CHAOS ONLINE

IPHONE / IPAD Spiltype MMO Udvikler GAMELOFT Udgiver GAMELOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-999 Aldersgrænse 9+

Da Blizzard for efterhånden en del år siden udgav World of Warcraft, var det nærmest en åbenbaring i MMO-sammenhæng. Interfacet var poleret, animationerne rigtigt gennemførte, områderne varierede og stilen charmerende. De sidste 6 år har alverdens software-huse forsøgt at gøre Blizzard kunsten efter, og med undtagelse af Guild Wars og det nyligt udgivne Rift, har de stort set alle fejlet i forsøget. Om ikke andet salgsmæssigt.

Det var derfor lidt af en overraskelse, da Gameloft meldte ud at deres næste kloningsprojekt ville være et velfungerende MMO i World of Warcraft-stilen til Apples håndholdte telefoner og tablets.

Nu er spillet endelig en realitet og for et håndholdt MMO er det noget af en revolution. Da WoW dukkede op i sin tid, var det med en enkelt instance til endgame (hvis man kunne kalde Stratholme for endgame), der var ingen battlegrounds, og når man ramte loftet på level 60, var der ikke meget at give sig til. Gamelofts Chaos & Order Online er øjensynligt ikke meget anderledes (der arbejdes dog på at udvide spillet ifølge Gameloft). Du vælger rollen som en af fire klasser, der alle kan indtages af orcer, undeads,



SPILLETS PRIS

Billetprisen er sølle 42 kroner inklusiv tre måneders spilletid. Derefter kan man vælge at spille videre gratis med begrænsninger eller...

OG ALT DET ANDET

...man kan betale 6 kroner i måneden for den fulde oplevelse. Der er samtidig masser af muligheder for at købe sig fattig i potions, genoplivningsspell, tasker og andre genstande der gør livet lettere for nye (og rige) spillere.

elvere eller mennesker. Klasserne er fordelt på magikeren, healer/paladin, ranger/rogue og den hårdføre tank. Selvom du kan tilhøre enten Order eller

MMO I WORLD OF WARCRAFT-STILEN TIL APPLES HÅNDHOLDTE IPHONES OG TABLETS

Chaos-siden, er der ingen forskel på de to faktioner udover startområdet, du kan endda gå i gruppe med folk fra det modsatte hold.

Nøjagtig som med WoW er områderne varierede og mængden af quest enorm. På min rejse gennem første halvdel af det enorme spil, nåede min højeste karakter til level 30, og oplevelsen havde været helt forrygende. På den tid havde jeg questet til langt ud på natten, duelleret og nakket modstandere i et af de enorme PVP-områder. Det er selvfølgelig fremtidige opdateringer, der kommer til at bestemme om O&CO bliver en succes, men bunden er lagt til noget fantastisk. For en mobil platform er resultatet langt over, hvad jeg troede muligt, og savner du et mobilt MMO-spil er dette valget.

9

Lee West

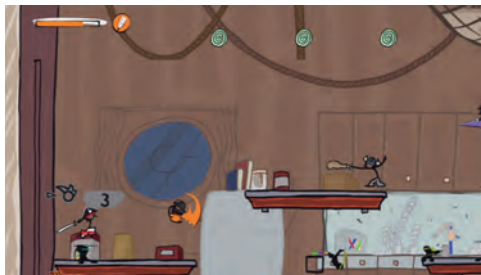


SOCOM 4: SPECIAL FORCES

PS3 (Skrevet af Rasmus Lund-Hansen)

Hvis du ikke ved hvad betegnelsen taktisk shooter dækker over, så er det i korte træk et twist på skydespilgenren, hvor der er lagt lidt mere vægt på realisme, hvor man har en lille trup af underordnede at kommandere rundt med, og hvor omtanke, tålmodighed, overblik og manøvrering ofte er nødvendigt for at opnå succes. Singleplayer-spillet er trist. Men i multiplayer gør Socom mange ting rigtigt, niveauet er højere end i det ujævne Socom: Confrontation.

5 Alligevel er der for mange fejl til at imponere.



THE FANCY PANTS ADVENTURES

XBOX 360, XBLA (Skrevet af Emil Ryttergaard)

Fancy Pants Adventures er yderst velproduceret Mario-klon, og det er absolut et fornøjeligt bekendtskab. Det er knapt så svært som andre spil i samme genre, og man har set det hele før - både dybere og mere interessant end dette. Gode platformsmekanikker og nok at samle er dog plusser. Er man til en lettilgængelig oplevelse uden de helt store udfordringer og tankevirksomhed, men med en uhørt charme og et anderledes stilistisk udtryk, ja så er

7 Fancy Pants Adventures et nærmere kig værd.



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

PS3, PC, XBOX 360 (Skrevet af Sebastian R. Sørensen)

Den sidste titel indenfor spilerien, Dragon Rising, rejste en del debat efter svingende anmeldelser, og jeg kan let forestille mig, at denne vil gøre det samme. Dette er en solid krigssimulator. Du er virkelig med i legen og illusionen. Gribbene skriger over dit hoved mens du koldt styrer din enhed rundt. Der er en solid atmosfære her, og er du til en lille afslappet hobbykrig i et land, hvis navn du sikkert ikke kan stave, så er

7 dette på trods af skønhedsfejlene kvalitetsunderholdning for dig - lang tid fremover.



LEGO PIRATES O.T.C.

PS3, XBOX 360

Spiltype PLATFORM Udvikler TT GAMES Udgiver DISNEY INTERACTIVE Premiere 12 MAJ Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 7+

Et af de mest imponerende aspekter ved de efterhånden mange Lego-spil er, at de til forveksling ligner hinanden i deres sammensætning, men alligevel bliver ved med at tryllebinde spillere over hele verden. Uanset om vi snakker Lego-fortolkningen af Indiana Jones eller Star Wars, ved man med stor sikkerhed hvad man har i vente når eventyret startes op, et faktum der ikke ændrer sig med det seneste Lego Pirates of the Caribbean.

For de der endnu aldrig har haft et Lego-spil snurrende i konsollen eller installeret på PC'ens harddisk, kan serien derfor kort beskrives som sjove platformspil, hvor der satses ligeligt på action og opgaveløsning. Humoren er altid i top, og den engelske udvikler har det med altid at ramme stilen helt rigtigt, når den valgte film skal gengives i Lego-form. Yderligere er der ikke rigtig nogen konsekvenser for at miste liv, og det er altid muligt at spille sammen med en ven, hvilket kun gør det hele endnu sjovere.

Ikke meget har ændret sig i det seneste eventyr, og der går derfor ikke lang tid for du selv får valget mellem hvilken af de fire film du vil give dig i kast med. Dialog er der som altid ingen af, og selv om mellemsekvenserne og banerne følger filmene godt, vil du skulle have set filmene for helt at forstå handlingen - grine vil du dog gøre uanset.

Den karismatiske Captain Jack Sparrow er na-



DEN FJERDE FILM...

Alle fire Pirates of the Caribbean-film er inkluderet i den ganske omfattende LEGO-produktion. Er du fan af Jack Sparrow og naturligvis LEGO, er der masser at komme efter.

NYE GÅDER

Gåderne er denne gang mere omfattende end tidligere og strækker sig faktisk ofte over en hel bane. Den slags kan lede til en smule frustration, fordi man nu i højere grad bliver nødt til at undersøge hvert hjørne for de gemte tænder eller Lego-klodser som er nøglen til at løse gåden.

turligvis den første figur du møder, og ganske som i filmene er han en løjlig særling, der også her konstant fremprovokerer smil og grin. Udvikleren TT Games har ikke ladet manglen på dialog fælde den sære pirat, og med et par grynt og selvtilfredse smil, samt en aldeles herlig løbe-animation som kun en så speciel pirat kan slippe af sted med, ved man allerede fra de første minutter at der er styr på sagerne.

Missionsopbygningen og dens loyalitet mod filmene er denne gang vægtet endnu højere end tidligere, og derfor vil du eksempelvis starte ud med at skulle

JACK SPARROW ER NATURLIGVIS DEN FØRSTE FIGUR DU MØDER

rekruttere en besætning til dit skib, hvis du vælger at begynde med den første film. Her demonstreres det også hvordan det denne gang er muligt at kommandere rundt med et større antal figurer end tidligere, og tremandsholdene fra eksempelvis Lego Star Wars hører her fortiden til.

Ligesom vi også så det med Lego Star Wars III: The Clone Wars virker det her som om man endelig er begyndt at bruge lidt kræfter på at forbedre den underliggende teknik. De grafiske detaljer er derfor denne gang flere og flottere end tidligere, og specielt baggrunde byder på lækre detaljer, som når bølgerne synes kilometerhøje, og lyn periodisk bader det hele i et skinnende lys.

Det er svært at sætte en finger på Lego Pirates of the Caribbean, for ganske som tidligere er her tale om et sjovt spil, der hurtigt stjæler adskillige timer hvis man

går på eventyr med en ven i co-op. Det vil dog være svært at ikke at føle, at man har prøvet det hele før. Om det er godt eller skidt er en smagsag.

7

Thomas Blichfeldt



BRINK

PC, PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler SPLASH DAMAGE Udgiver BETHESDA Premiere 13 MAJ Antal spillere 1 (1-16) Aldersgrænse 16+

Det starter med et valg: save or escape?

Red The Ark eller flygt fra den? Jeg vælger det sidste. Formodentligt fordi de delvist hjemmelavede våben hos modstandsbevægelsens råkantede medlemmer lokker mere. Resistance-lederen Brother Chen bapper på sin cigar, inden han giver en brandtale til sine tilhængere. Vi må flygte, siger han.

Dette er udgangspunktet for Brink, Splash Damages actionspil om to bittert stridende faktorer, der kæmper om naturressourcer og levested i den flydende by The Ark.

På slagmarken venter store og små opgaver, der forandrer sig i løbet af kampens hede. I en bane baseret på en nedlagt havn, omgivet af forladte skibe og rustne containere, skal den ene faktion for eksempel først sprænge en barrikade og derefter tage kontrol over en kran. Derefter skal en missilplads overvåges, med det formål at forhindre modstanderne i at affyre raketter.

Dette er Brink, når det er bedst. Når samspillet kører, når alle anvender deres specialevner og man bliver et vigtigt tandhjul i maskineriet. At springe omkring som Medic og uddele healing-sprøjter til sårede holdkammerater er lige så tilfredsstillende som at affyre vanvidskugler fra en minigun som hård, skægget Soldier. Med så mange figurer på samme bane bliver det et intenst online-kaos.



KLASSERNE

På slagmarken render du rundt som Soldier, Medic, Engineer eller Operative – velkendte klasser for enhver, der på et tidspunkt har rørt ved Battlefield.

DET STORE BILLEDE

Som oftest med større titler, vil du på Gamereactor.dk kunne læse to meninger og meget længere anmeldelser.

Dette vil også gøre sig gældende med Brink (ligesom Mortal Kombat også er anmeldt to gange på sitet). Kig forbi Gamereactor.dk for hele billedet.

Brink indeholder et par spande parkour, og for at springe, klatre og glide frem gennem opgivelserne bruger du en af skulderknapperne. Dette aktiverer den såkaldte S.M.A.R.T-funktion, hvis effekt varierer afhængigt af hvilken forhindring, du har foran dig. Brugbart? Bestemt.

Brink har også en ambitiøs figur-editor. Her kan din kriger formes i mindste detalje, uanset om du vil lave en spinkel fighter med grønne dreads og hipster-briller eller en kraftig, acne-arret gamling med slidte army-bukser. Kropsformen påvirker også spiloplevelsen – de store gutter kan bære tunge våben, og de små

VELKENDTE KLASSER FOR ENHVER, DER HAR RØRT VED BATTLEFIELD.

spirrevipper hopper rundt som græshopper.

Desværre er tumulten mindre ophidsende i singleplayer. At løbe rundt som eneste menneskelige soldat er ganske enkelt ikke sjovt, og dine AI-medspillere minder mest om forvirrede høns. Når de dør, ligger de på jorden som kebabber med arme, hvilket gør dem svære at adskille fra alt det andet kød på banen. Al nerve forsvinder, når modstanderne er virtuelle, og opgaverne bliver desuden ganske lette at klare (i hvert fald på medium-sværhedsgraden). Brink er simpelthen lavet til at blive spillet med kammerater, og helst 15 styks.

Brink er et fuldt fungerende actionspil, men jeg havde bestemt ventet mig noget skarpere – frem for alt for solospilleren, både historiemæssigt og grafisk (alt har et udtværet, jævnbrunt look, og det er længe siden jeg sidst har set så pixeleret en himmel). Efter at være blevet gennemhullet kæmper jeg stædigt videre, men kamp-gejsten på The Ark når aldrig de højeste karakterer.

7

Jonas Elfving



NINJAGO

THE VIDEOGAME



7

www.pegi.info

NINTENDO DS

I BUTIKKERNE 15. APRIL

TT game



LEGO Ninjago: The Videogame software © 2011 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2011 The LEGO Group. Hellbent Games and the Hellbent logo are trademarks of Hellbent Games Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S11)

Guiden

Vi præsenterer månedens mest spillede spil på den danske redaktion, læs mere på: www.gamereactor.dk

Spilhylderne bugner af tilbud. Men det er ikke altid, at de mest hypede titler fortjener dine skilling. Vi sammensætter derfor hver måned vores liste over hvilke spil der tog vores tid på redaktionen og som også bør tage din.

SONY PLAYSTATION 3

Sonys seneste spillekonsol er et muskelbundt. Udviklerne har dog haft svært ved at tæmme maskinen, men er på det sidste kommet efter dette. Den indbyggede Blu-Ray-afspiller gør maskinen til et komplet underholdningscenter.



Udvikler SONY Premiere 2007 Medie BLU-RAY

MICROSOFT XBOX 360

Microsoft har godt greb om gameerne, og var de første ude med "den nye generation" af konsoller. Xbox Live-servicen er blevet kendetegnet for solid online-underholdning og et enormt udvalg af spil og film.



Udvikler MICROSOFT Premiere 2005 Medie DVD

Gamereactor Top 10 PlayStation 3

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Portal 2 Mulighed for splitscreen med en ven og samkøring med Steam. Dette er den ultimative udgave.	Action	Valve/EA	9
02	Might & Magic: Clash of Heroes DS-rollespillet indtager PS3. Unikke puzzles og sjovt imod en ven. Hent det og nyd det, det gjorde vi.	Action	Ubisoft	9
03	Mortal Kombat Uanset holdningen til det grotesk voldelige indhold er det nye Mortal Kombat et super solidt kampspil!	Fighting	Warner Bros.	9
04	Dungeon Hunter: Alliance Fire spillere på samme skærm, eller online. Gå på rov med vennerne det er fantastisk underholdende.	Action/rpg	Gameloft	8
05	Red Dead Redemption Verdens bedste western-stemming. Med nyt indhold til download, rider vi atter mod solnedgangen.	Action	Take2	10
06	LEGO Pirates of the Caribbean De fire film samles til et herligt eventyr for hele familien, når de omsættes til LEGO-form.	Action	TT	7
07	Dirt 3 Beskidt ræs, der på mange måder minder os om hvorfor Codemasters-navnet får os til at smile.	Action	Codemasters	8
08	Operation Flashpoint: Red River Red River er et ikke altid lige let at sluge, men på trods af problemer spillede vi det en del.	Action	Codemasters	7
09	Shift 2: Unleashed På trods af startproblemer, leverede EA et hæsbæsende ræs vi ikke kunne sige nej til. Vroooooom.	Racing	EA	8
10	Tomb Raider Trilogy Vi glædede os over at Lara Croft er blevet pænere og at hendes eventyr stadig holder i dag.	Action	Square Enix	8

Gamereactors købeguide fortæller om redaktionens mest spillede spil i denne måned. Det er ikke en liste over perfekte titler, eller det ypperste indenfor genre. Brug listen som inspiration, eller kig forbi på Gamereactor.dk hvis du vil have hele billedet eller snakke med redaktionen om deres favoritter.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

CLASH OF HEROES

CAPYBARA GAMES / UBISOFT

Vores mening: Might & Magic: Clash of Heroes har nu taget springet fra Nintendos DS til PlayStation 3, efter et års udvikling. Spillet er dog stadig i bund og grund det samme, og spiller man alene, følger man fortællingen om fem børn (hvoraf nogle vil være familiære for Might & Magic-fans), der arver ansvaret med at beskytte Ashan-verdenen mod de onde kræfter, der agter at korrumpere den.

Du kan vælge at spille Clash of Heroes på flere måder. Enten som et rigtigt sjov og velfortalt rollespil, som et strategisk minispil eller imod en ven på samme skærm. For Clash of Heroes er en ægte hybrid **Til dig som elsker:** Vellavet spilmagi.



Gamereactor Top 10 Xbox 360

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Portal 2 Uanset format, blev efterfølgeren tæsket igennem. Valve kan øjensynligt ikke gøre noget galt. Smukt.	Action	EA/Valve	9
02	Mortal Kombat Den bedste kampoplevelse længe eller alt for overdrevet? Vi kunne ikke blive enige, men spillede løs.	Fighting	Warner Bros.	9
03	WWE All Stars Hvis loadetiden var kortere ville flere af os være i himlen. Det er et sjovt og nostalgisk gensyn.	Action	THQ	8
04	Beyond Good & Evil HD Skynd dig ind og download et af tidernes mest charmerende actionspil, du vil ikke fortryde det.	Action	Ubisoft	9
05	Crysis 2 Det er ganske imponerende hvad de tyske drenge har kunnet hive ud af konsollerne til deres skydespil.	Action	EA	9
06	Bulletstorm Bulletstorm er alle actionfans' våde drøm. En rutchebanetur der fungerer og underholder hele vejen.	Action	Konami	8
07	Half-Life 2: The Orange Box Mens vi ventede på Portal 2, hev vi den klassiske opsamling frem igen. Den er stadig tæt på perfekt.	Action	Valve	9
08	Halo Reach Et solidt farvel fra Bungie til en af de største spiserier nogensinde. Vi spiller stadig de episke kampe.	Action	Sony	9
09	Super Street Fighter IV I kampens hede blev SSFIV atter gang sat på. Men kontoret stimlede sammen om Mortal Kombat.	Action	Capcom	9
10	Dead Space 2 Vi tog rædselsturen igen, og fortsatte med fortællingen på iOS. EA leverer sand gysermagi.	Action	EA	9

Gamereactors er ikke et udtryk for officielle salgslister. Dette er et udtryk for, hvad der åd vores timer når vi slæppede af alene, med kæresten eller sammen med vennerne i denne måned i spillenes verden. Vi elsker spil, men vi elsker ikke alle spil lige meget. Heller ikke selvom de sælger godt.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

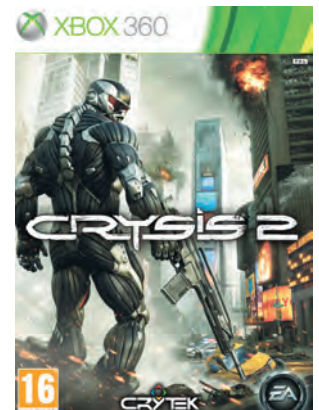
CRYSIS 2

CRYTEK / EA

Vores mening: Eventyret i Crysis 2 tager spilleren fra New Yorks udkant direkte ind i centrum og videre til Long Island, for sidenhen at byde på et hæsbæsende crescendo placeret i hjertet af byen. Miljøvariationen er vældig god, og det er spændende at se hvordan Cryteks designere har blandet fiktion med perfekt gengivet virkelighed. Her er tydelige typiske landmærker som en sønderbombet Frihedsguldinge og et nedlagt Wall Street samt fantasimiljøer.

Crysis 2 byder på masser af frække våben- og Nano-opgraderinger, enestående grafik, strålende spillemekanik og god variation.

Til dig som elsker: Lækre skydespil.





NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Udvikler Nintendo
Premiere 05/11
Medie kort/download

Nintendos DS byder på god underholdning på farten. Nu er der endda udkommet en 3DS, der kan levere tredimensionelle spiloplevelser helt uden brug af briller. Hvis du vil spille Nintendos klassiske spil, er der ingen vej udenom, Nintendo DS og 3DS er innovation og nostalgi i ét.

Gamereactor Top 5 Nintendo DS/3DS

Nr.	Spittitel
1	New Super Mario Bros.
2	Ghost Recon: Shadow Wars
3	Might & Magic: Clash of Heroes
4	Ridge Racer 3D
5	Super Street Fighter IV 3D Edition

NINTENDO WII

Low-tech men elsket af de brede masser, og det er forståeligt. Innovativ styring og masser af kendte spilhelte har sikret Nintendos maskine en plads i mange hjem. Det er her du finder den farveglade Mario, seje Samus og eventyrlige Link.



Gamereactor Top 10 Wii

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Kirby's Epic Yarn	Action	Nintendo	7
02	Donkey Kong Country Returns	Platform	Nintendo	8
03	NBA Jam "BOOMSHAKALAKAI!"	Sport	EA	8
04	Super Mario Galaxy 2	Platform	Nintendo	10
05	Monster Hunter Tri	Rollespil	Capcom	9
06	Sonic Colours	Platform	Sega	7
07	Toy Story 3: The Video Game	Action	Disney	7
08	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Action	Lucasarts	7
09	Disney Epic Mickey	Action	Disney	9
10	DJ Hero 2	Musik	Activision	9

Gamereactors med snakken om en kommende annoncering af Wii 2, samlede vores maskine en anelse støv. Nu håber vi bare at maskinen bliver kompatibel med alle de fantastiske Wii-spil, for ellers kan vi umuligt skille os af med Nintendos lille maskine. Herover kan du se ti grunde til det.

WINDOWS PC

Verden mest populære spilplatform til trods for at PC'en i første omgang var tænkt som et arbejdsredskab. PC har som platform længe haft en masse muligheder, der dog så småt er ved at dukke op på konsollerne. Du finder den nyeste teknologi her.



Gamereactor Top 10 PC/Mac

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Portal 2	Action	EA/Valve	9
02	Crysis 2	Action	EA	9
03	Rift	Rollespil	Trion Worlds	9
04	Starcraft 2: Wings of Liberty	Strategi	Blizzard	10
05	Bejeweled 3	Puzzle	Pop-Cap	8
06	Super Meat Boy	Platform	Team Meat	9
07	Dragon Age II	Rollespil	EA	9
08	Homefront	Action	THQ	8
09	Assassin's Creed: Brotherhood	Action	Ubisoft	9
10	Witcher 2	Rollespil	Namco Bandai	N/A

Gamereactors købeguide var et sandt rod i denne måned. Der væltede så mange hotte titler ind i sidste øjeblik, og vi er ganske sikre på at billedet ser noget anderledes ud næste gang vi bringer købeguiden. Det er en god tid at være gamer i. Her på siden kan du se 49 gode grunde til at smile.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

Vores mening: Historie er der ikke meget af - noget med nogle Tiki-guder, der er dukket op fra vulkanen i midten af Kongs ø. De har hypnotiseret alle dyrene på øen og fået dem til at stjæle alle Kong-klanens bananer. Den vinder næppe nogen litteraturpriser, men det er også underordnet. For det er gameplayet der tæller. Både reaktionsevner, timing og tålmodighed bliver sat på en hård, men sjov, prøve. Donkey Kong Country Returns er et stærkt comeback til en af Nintendos mere forsømte serier og et herligt platformsspil, som ingen fan af genren bør gå glip af. **Til dig som elsker:** Udfordringer og hopperier i 2D.



MÅNEDENS FOKUSTITEL

PORTAL 2

VALVE / EA

Vores mening: Portal 2 har en fuldblyrdet co-op-kampagne for to spillere. Den fortsætter hvor single-player-kampagnen sluttede, selvom der ikke er nogen nævneværdig historie. Til gengæld er der masser af udfordringer, når man først er kommet forbi de indledende manøvrer, og sværhedsgraden stiger faktisk yderligere et par trin undervejs. På konsollerne kan det ske med delt skærm, men på PC tages løjerne online. Du kan læse uddrag af vores anmeldelse her i bladet, meget mere på hjemmesiden (inklusive flere interviews med Valve), men et er sikkert: du bør ikke snyde dig selv for oplevelsen. **Til dig som elsker:** Sort humor og gode puzzles.



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

maageman 2011-04-03 01:15

Jeg læste bladet Gamereactor. - Jeg tog regelmæssigt i byen bl.a. for at hente GR magasinet. - Jeg oprettede efter et stykke tid en bruger på GR, men var lidt skeptisk. - Jeg læste på forummet: "mange venskaber er blevet knyttet her gennem tiden", men var meget skeptisk. - Jeg fandt dog hyggelige brugere på GR, men jeg kendte dem jo ikke i virkeligheden. - Jeg skrev pludselig med brugerne på MSN og lign. - Jeg tog en dag til Gamer's Night og lærte brugerne at kende i virkeligheden. - Jeg blev inviteret med til private arrangementer med de samme mennesker fra GR, og lærte dem endnu bedre at kende. - Jeg fik en masse venner fra GR, hvor af jeg i dag snakker mange af dem mere eller mindre hver dag. - Jeg lavede flere ting med dem fra GR. Tog i byen, tog til koncerter, spillede Street Fighter, faldt i søvn til film, så nye steder, mødte nye mennesker. - Jeg mødte folk igennem de fra GR. - Jeg tog på Roskilde Festival med dem fra GR. - Jeg mødte min første kæreste igennem en bruger på GR. - Jeg blev moderator på GR. - Jeg følte mig virkelig som en del af community'et. - Jeg bruger GR snart hver dag. - Jeg stemplede GR som det bedste gamer community. - Jeg blev inspireret af tidligere blogs om GR, og skrev derfor denne, da i alle har brug for lidt kærlighed. - Jeg ville have lavet denne blog i går, men dette er ingen aprilsnar. - Jeg er lidt træt og sentimental, men jeg mener hvert et ord. - Jeg var ikke den samme uden GR. Jeg elsker dig Gamereactor "Spilverdenens bedste forum!"

Frederiken3600 2011-04-22 17:07

Jeg vågnede i tirsdags med én tanke i hoved, Portal 2! Jeg kom ned i butikken og hentede spillet, nede i butikken havde ekspedienterne lavet "Portal mini kager"



i dagens andledning, jeg blev spurgt om jeg ville have en, men kunne dog ikke lige spise kage på det tidspunkt, men det var nogle ret flotte kager, og de lignede den fra det første spil på en prik, bare mindre. Thumbs up for sjov idé! Jeg kom hjem, og fik startet spillet, og allerede fra starten ved man at det er et godt spil! Med en super flot intro der både viser spillets nye flotte grafik, der er pæn uden at imponere, og det glimrende stemme skuespil, og vigtigst af alt, den klassiske Portal "robot" humor. Spillet starter dog først rigtig da GLaDOS vågner, og er klar til at teste igen. Humoren og spillets kerne gameplay er intakt, og som



kæmpe fan af det første spil, faldt jeg i med begge ben. De nye ting der bliver introduceret er rigtig sjove, og når man kombinerer dem senere bliver det rigtig spændende! Hvis du endnu ikke har købt Portal 2 så gå ud og gør det, Dette er ikke en opfordring det er en ordre! Det er nok det bedste spil jeg nogensinde har spillet! Svært men belønnende når du endelig klarer en udfordring. Og når du hører GLaDOS stemme på vej til det næste rum, forsvinder alle frustrationer og du bliver blød som smør! Har ikke spillet Co-op delen endnu men glæder mig som et lille barn!

RedForman 2011-04-12 18:58

Så er det jo snart tid til endnu en festival på Roskilde, og efter at det fulde program i dag blev offentliggjort vil jeg nu fremhæve nogle af de bands, som jeg ser frem til på festivalen.

Tame Impala: Hvor Wolfmother hyldede tidligere tiders hård rock (Black Sabbath, Led Zeppelin) så hylder Tame Impala de mere psykedeliske bands såsom The Beatles, The Jimi Hendrix Experience og Pink Floyd. Sidste år udgav de deres debutalbum "Innerspeaker" som var en af mine favoritplader fra 2010, og derfor ser jeg frem til deres koncert med forventningerne skruet meget højt op.

Odd Future Wolf Gang Kill Them All: Det kan godt være at de er blevet hypet lige lovligt meget, måske for

meget, men de er altså et imponerende kollektiv af unge fyre omkring starten af 20'erne, hvis ikke yngre, men de leverer nogle gode optrædere, som f.eks. da de var på besøg hos Jimmy Fallon (en af de komikere jeg dog hader), og de har givet hiphoppen et tiltrængt spark i løgene med deres brutale lyd.

Janelle Monáe: Når man krydser Outkast, David Bowie, James Brown, Funkadelic og nutidig Indierock + R&B i et album, som tematisk er baseret på Fritz Langs mesterværk "Metropolis", så har man en stor stjerne in spe, hvilket Janelle Monáe i sandhed er. Normalt er hendes musik i min boldgade, men med en utrolig stærk debut i "The ArchAndroid" fik hun overbevist mig om, at popmusikken sagtens kan levere værker af høj kvalitet i disse dage, hvor pop kun handler om penge og "naughty bits".

Grumpy Kiwi 2011-03-28 18:09

JJAAAAA!! Så fik jeg gennemført Dragon Age 2, efter en tre dage med mange timers gaming. Og hold da kæft et spil. Aldrig har et spil fanget mig så meget. Man var virkelig inde i historien, og følte med sine companions igennem hele spillet. Der skete mange ting som jeg ikke havde regnet med og det gjorde bare man fik lyst til at spille endnu mere. Nu står den så på en tur mere, denne gang som Mage, da jeg sidst var Rouge.

Mangler en masse Side Quest, så målet med næste gennemspilning må være at få det hele med. Så også der var kommet en lille DLC, som nok også lige skal hentes :) Det var vist det, skulle bare lige sprede min glæde over at være igennem spillet :P

peejay 2011-04-22 23:35



Er det bare mig eller er udviklerne ved at udfase tanken om en bundsolid singleplayer oplevelse???

Når man læser diverse anmeldelser rundt omkring på nettet så er der altid et minus!!! "spillet er kort" "ekstremt kort" eller "alt for kort" er det ved at være en saga blot eller har os gamere blot "evolutioneret" os til

KOMMENTARER

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

■ Mortal Kombat

"Guys, helt ærligt. En anmeldelse er ikke den endelige sandhed. Der findes noget der hedder smag og behag, og anmelderen synes blot ikke at MK9 er jesu genfødsel. Let it go. Der findes ikke en "rigtig" vurdering af Mortal Kombat, og i opnår absolut intet ved at skælde anmelderen ud, især ikke hvis det er karakteren i angriber." Belial

■ Socom 4: Special Forces

"Jeg kan nu ikke være enig med karakteren, da jeg har spillet en promoversion af spillet. Ganske rigtigt er der en del problemer, men så voldsomme synes jeg nu ikke de er. Der er dog ingen tvivl om, at der ikke er tale om et superspil, men kritikken af historien er næsten latterlig. Det lader til at alle sites kritiserer denne del." taskenspilleren

■ Dead rising 2: OTR

"BOOM BABY!!!
1. ZOMBIER
2. MERE DEAD RISING 2
3. FRANK WEST
4. ??????
5. PROFIT!!!!!!
Ps. jeg glæder mig"
victor18

■ Dungeon Hunter: Alliance

"En rigtig god og dybdgående anmeldelse. Selve spillet er mere end 100 kr. værd, jeg vil næsten gå så langt som at kalde det det nye Torchlight så godt er det. Dog kan jeg ikke så godt lide, at du siger, at gamere kun spiller det her for lootets skyld. jeg glæder mig til Diablo 3 pga. den utroligt velfortalte historie! :)"
Simon Kolbe Strange

■ Portal 2

"Jeg gennemførte singleplayer for 3 dage siden, samt CO-OP med en af mine venner på releasedagen. Vi har aldrig været så underholdte og flade af grin på grund af et spil! Derefter måtte vi så klaskes os selv på lårene over Skype mens vi gennemspillede singleplayer hver for sig. Humoren er i topklasse i Portal 2" S-naitsirk

ikke længere at bruge tid på enspilleroplevelsen. Jeg elsker at fordybe mig i en spændende historie, et meget dybt persongalleri og nogle cliffhangers som får en til at tænke, hold kæft hvor er det fedt det her, jeg må da bare have et ekstra gennemspilning mere. I dag føles størstedelen af de spil som rammer markedet blot som en lang tutorial, så man er 100% klar til at indtræde mangfoldighedens univers.

Jeg forstår udemærket multiplayer-oplevelsen, at kæmpe online imod en masse andre og blive udfordret af andet end en bund tarvelig AI. Men hvor multiplayer i gamle dage var en ekstra sprød lækkerbidsken, er det mere blevet selve hovedretten i menuen, og singleplayer er den tarvelige fiskeret som man alligevel ikke gider røre alligevel??

Hvis dette er tilfældet, så syntes jeg at branchen er ved at udvikle sig i en lidt ærgelig retning. Et spil bliver kun bemærket hvis det har en fængende multiplayer del (og vi ved at mange spil aldrig ville kunne nå multiplayer-folkets strenge krav).

Er jeg en uddød race som snart er et gammelt levn fra den gamle spilæra, eller er vi som gamere egentlig interesseret i mere end blot perks, leaderboards og killstreaks?

Insigance 2011-04-19 14:58

I fredags blev undertegnede + 2 andre furrys interviewet til et program på P1 der hedder Klubværelset.

Dette blev lavet, for at kunne give almindelige mennesker et indblik i furry subkulturen, med de facetter der måtte være omkring det :) Det bliver sendt idag på P1 kl. 16.10, og kan faktisk allerede nu hentes som RSS Feed el. igennem iTunes. Så hvis folk er friske på en lytter, så er det bare med at få



tændt for radioen, feeded eller losse den op i browseren og høre med! :D Skamløs reklame, jeg ved det. Men håber I kan tilgive det :)

The Elder Scrolls V: Skyrim

"Puha det bliver ikke nemt at vælge hvilken platform jeg skal tage den til denne gang, nu hvor jeg faktisk har en pc der burde kunne køre det nydeligt når den tid kommer. Specielt mods samt bedre grafik taler jo for at det er pc versionen man bør vælge. Men det har bare ikke den samme grad af bekvemmelighed og hygge som konsol. Det bliver et svært valg.

På spørgsmålet om multiplayer må jeg sige: Der er faktisk ikke særlig mange gode singleplayer-only spil tilbage. Lad os nu have vores The Elder Scrolls i fred dammit." Liou

Blog

Redaktionen blogger om spilverdenen og alt det andet. Du kan læse teksterne i deres fulde længde på www.gamereactor.dk



Portal, portal, portal!

Skrevet af Rasmus Lund-Hansen 2011-04-20 16:25

I går kunne jeg endelig tage mundkurven af. Jeg spillede og gennemførte den færdige udgave af Portal 2 længe, længe før alle andre, og har i ugevis ikke kunnet tale rigtigt med nogen om det.

Det der med gerne at ville ævle løs om spillet, det gælder i øvrigt også udviklerne. Under mit besøg hos Valves hovedkvarter i Seattle, fik jeg mulighed for at interviewe et par af dem.

Tag for eksempel nedenstående uddrag fra mit interview med projektleder Joshua Weier - det siger alt om hvor meget Valve går op i de små gameplay-mæssige detaljer: "Med Steam kan vi faktisk se folks progression gennem [Portal 1], sådan rent statistisk, og vi kan se hvor de løber ind i muren fordi et bestemt puzzle er for svært. Og i næsten hvert eneste tilfælde var det ikke på grund af den mentale udfordring, men på grund af den fysiske udfordring, som nogen der ikke spillede nok spil ikke kunne greje. Og det var vi egentlig ret kedede af, for slutningen på spillet var rigtig fed, men mange folk nåede aldrig til den."



MUBI Bloggen: Code 46

Skrevet af Kristian-R-Ahm 2011-04-10 21:22

I virkelig mange science-fiction film gøres der meget ud af at vise, hvor højteknologisk fremtiden kommer til at blive. Som i en legetøjsbutik kan forfattere og filmskabere hive det ene vilde påfund frem efter det andet og slippe af sted med det "fordi det foregår i fremtiden."

Nu vil jeg ikke skære science-fiction film af denne type over én kam og kalde dem alle for dårlige, personligt elsker jeg Luc Bessons Det Femte Element, der er et action-&-effects brag af kaliber, men det kan altså blive anstrengende når det er det eneste man finder på sci-fi hylde i sin lokale filmbutik.

Så det er med stor fornøjelse at jeg faldt over dramaet Code 46 af Michael Winterbottom fra 2003.

Code 46's verden består af enorme storbyer, omringet af ørken. Ørkenen udenfor er et lovløst, tilbagestående område der står i skarp kontrast til den futuristiske verden i storbyerne. Den puster noget nødvendig frisk luft ind i science-fiction arenaen og fremstår som en af de klareste, ærligste film i genren.



Adèle and The Secret of The Mummy

Mumier, masser af stil og en sej tegneserieheltinde rodes sammen



Skuespillere **Louise Bourgain, Mathieu Amalric, Gilles Lellouche**
Udgiver **NORDISK FILM**
Instruktør **LUC BESSON**
Genre **EVENTYR**
Premiere **UDE NU**

I **STARTEN** af halvfemsere var Luc Besson en af de mest respekterede franske filminstruktører. Han startede årtiet med den ekstremt interessante La Femme Nikita, fulgte den op med Léon, og sluttede halvfemsere af med sci-fi-braget Det Femte Element og den rimeligt gode Jeanne D'Arc. Siden da har han lavet animationsfilm og skrevet talrige manuskripter der har ledt til succesrige produktioner som Taken og From Paris With Love.

Adèle and the Secret of The Mummy er Bessons nyeste film hvor han både har skrevet manus og instrueret, når dog ikke samme højder. Filmen følger Adèle Blanc-Sec, en dygtig, men noget arrogant journalist der er i Egypten for at finde Ramses II's mumificerede læge og bringe ham tilbage til Paris. Hun kender en professor, der vil kunne vække ham til live igen og dermed hjælpe hende kurere hendes søster. Oven i alt dette er en pterodactyl (ja, en flyvende dino) blevet sat fri i byens gader.

Det skal bemærkes hvor meget Besson faktisk er på hjemmebane her. Vi har et periodestykke i start 1900-tallets Paris, en ironisk fortæller-

stemme der springer ind og ud som den ønsker, et drilsk stryger-soundtrack og cigaretrygende, overmodige helte. Oh yeah, Besson er godt nok vendt tilbage til fransk film med stilen i behold.

Ved første øjekast ligner det her et forsøg på at skabe en skabelon for en kvindelig Indiana Jones, og det ser lovende ud, desværre begynder historien at smuldre fra hinanden.

Der læsses den ene karakter efter den anden oven på plottet, og pludselig skal Adèle foretage sig tyve andre ting før vi vender tilbage til hendes søster. Det kan tydeligt mærkes hvordan Besson har tonsvis af ideer, tydeligvis inspireret af det glimrende kildemateriale, ikke formår at bevare overblikket. En konsekvens af Bessons ufokuserede manuskriptarbejde, er at den er stemningsmæssigt svær at afkode. Især hen mod slutningen bliver intervallerne mellem drama og komik så korte, at det bliver forvirrende.

Besson har bevist, at han kan lave mesterlige film, men denne er kun lige over godkendt, med mindre man forbereder sig på en omgang eventyrlig ballade for barnlige sjæle.

6

Kristian Redhead Ahm



Tegneserien

Til tegneserienørderne imellem jer (vær hilset brødre og søstre), så er filmen ganske rigtigt baseret på de meget respekterede Adèle-tegneserier

Adèle and the Secret of the Mummy bygger på den franske tegneserie Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, eller Adeles Ekstraordinære Eventyr på dansk, der første gang udkom i 1976 i avisen Sud-Ouest. Senere samme år blev historien samlet i bogen Adele og Uhyret, der også danner grundlag for filmen. Siden da er det blevet til i alt ni bind, hvoraf det seneste udkom i 2007. De er alle oversat til dansk.



Dollhouse sæson 1

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere ELIZA DUSHKU

JOSH WHEDON kan det med serier. Hans evne til at opbygge spænding omkring det mest usandsynlige fungerer. Med Dollhouse tager han springet fra vampyrer, Buffy og sci-fi-banditter til hjernevask og menneskehandel. Dette sker med hjælp fra skuespillere der tidligere har optrådt i Battlestar Galactica, Neighbours og naturligvis Buffy.

Der bydes på hjernevaskede escort-modeller, der lejes ud til adskillige groteske formål. En aftale der varer fem år og til gengæld sikrer personerne økonomisk.

Dette er sci-fi og lomme-filosofier omkring tabula rasa og det at være et helt menneske blandet med lidt James Bond, X-files og konspirationsteorier.

Det interessante ved hjernevasken er netop at hovedpersonerne i stort set hvert afsnit tager en ny rolle, og på den måde ved man aldrig helt hvad man skal forvente.

Seriens første afsnit, der aldrig nåede tv-skærmene, men i stedet blev klippet i stykker er inkluderet på denne sæson-opsamlere. Er du til nutidig sci-fi kan Dollhouse anbefales til en stille weekend.

7

Lee West



Conviction

Genre DRAMA Premiere UDE NU Skuespillere HILARY SWANK

HVIS DIN BROR konstant fik tæv af politiet og til sidst blev arresteret for et mord, han ikke havde begået, hvor langt ville du så gå for at bevise hans uskyld? Kenny Waters' lillesøster, Betty Anne, gik hele vejen. Hun blev advokat og mistede sit ægteskab, bare for at kunne finde beviser for hans uskyld. Det er ikke en spoiler - det kan I slå op på Wikipedia. For dette er nemlig (dam, dam, daaaa!) "based on a true story!"

Kenny og Betty Anne er, pænt sagt, hillbillies fra en hillbilly-familie i hillbilly-byen Ayers i Massachusetts, og deres mor vinder ikke just præmier for "mother of the year." Så de bruger det meste af deres barndom på at bryde ind i folks huse for at lade som om, det er deres eget. Kenny ender med at få livstid for et mord han ikke har begået.

Derefter følger vi Kennys lillesøster (Hilary Swank) sammen med hendes veninde (Minnie Driver). Gode skuespillere kan dog ikke redde filmen, der ender med at virke som en tv-film med for højt budget.

5

Troels Pleimert



Troldejægeren

Genre THRILLER Premiere UDE NU Skuespillere OTTO JESPERSEN, ROBERT STOLTENBERG, KNUT NÆRUM

DOCUMENTARYS er enormt populære nu til dags. Genren blev første gang populær i 80'erne med comedy-klassikeren This Is Spinal Tap, hvor den introducerede en fortællestil hvor kameraet var et vindue ind i en opdigtet virkelighed, præsenteret som en dokumentar-film.

Jeg har personligt svært ved at afgøre om Troldejægeren skal tages alvorligt eller ej, for troldene i filmen er tydeligvis computergenererede, men alligevel starter filmen med en tekst der fortæller om de fundne optagelsers historie, der siger at de er ægte. Er det her et forsøg på en spøg eller er det ganske enkelt effektarbejde der ikke helt fungerer? Det skader ikke oplevelsen synderligt, men filmen har problemer andre steder.

Handlingen bevæger sig i et drøbende langsomt tempo. I stedet for at udnytte formatet og flydende fortælle historien, er strukturen sådan her: Hans snakker om trold, troldejagt, Hans snakker om trold, troldejagt, Hans snakker om trold, troldejagt.

De her punkter er alt hvad der sker i filmen. Nej det er ikke en spøg. Udover det, hvis vi holder fat i

tankegangen om at Troldejægeren helst skal overbevise os om at vi ser virkeligheden, er der en masse ting der forklares alt, alt for dårligt.

Siden vi aldrig får at vide hvorfor eller hvordan troldene er her, er der ikke rigtig nogen pointe med filmen. Der smides rundt med ledetråde der peger retning mod global opvarmning og ondsindede statsledere, men i sidste ende udarter det sig til en masse enkeltstående, småkedelige scener, der ikke rigtig hænger sammen.

Desuden har jeg på fornemmelsen at instruktør André Øvredal arbejdede ud fra tesen om, at siden vores hovedpersoner præsenteres som rigtige mennesker, så sympatiserer vi også med dem.

Problemet er bare at plottet er tyndere end papiret det er skrevet på, så ingen af karaktererne udvikler sig og bliver interessante.

Jeg har stærkt på fornemmelsen at der ligger nogle dybe og interessante tanker bag Troldejægeren. Ideen er original og i det sidste kvarter bliver

den rasende spændende, men det er langt fra nok til at jeg kan anbefale den.

4

Kristian Redhead Ahm

Re-release Blu-Ray-udgaven er på vej, vi anmelder...



True Blood

Genre DRAMA / GYS
Premiere 24. MAJ
Skuespillere ANNA PAQUIN
STEPHEN MOYER, SAM TRAMMELL

TRUE BLOODS præmis er ganske simpel: japanerne har opfundet syntetisk blod, kaldet Tru Blood, og efter denne nyhed er der ikke længere den store grund til at gemme sig, hvis man er vampyr. Nu er blod frit tilgængeligt og lovligt.

Dette aføder naturligvis en del problemer.

True Blood-serien er en anderledes nutidig indgangsvinkel på den klassiske vampyrfortælling, og med et fint potentiale. Og hvor første sæson imponerer med den sjove blanding af hillbillies og nutidige fortolkninger af adskillige mytiske

væsener, begynder sæson to at halte en anelse, for i den tredje sæson at blive lidt for meget kærlighedshistorie og sort make-up under øjnene.

Med genudgivelsen på Blu-Ray får vi denne gang 1080p, DTS-HD Master Audio 5.1 og på trods af filmens bevidst gryede kvalitet ser billedet fantastisk ud på Blu-Ray selv i langt de fleste af de underbelyste scener.

Hvis du er til vampyrer, hidsig sex og sort, sort humor er især seriens første sæson et oplagt valg på BD til

en blodig hyggeaften - især hvis kæresten kigger med.

8

Lee West

INFAMOUS 2

**PRE-BOOK NOW
AND GET EXCLUSIVE CONTENT**



BEING A HERO IS OPTIONAL



PS3

PlayStation 3



OMKAMP

GEARS OF WAR

Platform Xbox 360 Premiere 2006

Med seriens tredje udspil på vej greb Rasmus fat i det første Gears of War til et hæderligt gensyn.

Gears of War var det første spil i den nuværende konsolgeneration, der rigtig havde den der følelse af "next-gen". Det var også det første spil, der benyttede Unreal Engine 3, og var uden tvivl et af de flotteste spil nogensinde, da det udkom for fire år siden. Men der er sket meget siden da, både teknisk og designmæssigt, og derfor virker spillet ikke længere helt så imponerende.

Siden Gears udkom, er Unreal Engine 3 blevet videreudviklet og optimeret til den

store guldmedalje, og kan derfor begå langt større tekniske udfoldelser end førhen. Sammenligner man med et mere aktuelt spil som Bulletstorm er det tydeligt, at Epic er blevet langt, langt bedre til at presse deres spilmotor. Til sammenligning virker Gears of War gråt og lidt fattigt på detaljer. Ja, det var vildt flot dengang, men i dag virker det lidt fladt.

Singleplayer-gameplayet fungerer stadig, omend det er ret forudsigeligt hvornår man skal slås. Dialogen er lige så

styltet macho-plat som dengang, men det kan man leve med.

Sammenlignet med både Gears 2 og især betaen af Gears 3 virker online multiplayer forældet, for Epic har lært meget siden da. At spille co-op med en ven i sofaen er dog lige så friskt som altid.

Gears of War var et absolut must-have på Xbox 360'eren, dengang det udkom, og selvom det stadig er godt den dag i dag, er det dog for længst blevet overhalet af sine efterfølgere. Spil toeren i stedet.

DOWNLOADS

Månedens mest spillede her på redaktionen



SHADOW ERA

Android / iPhone / iPod Touch iPad / PC / Gratis

Hvad får du, hvis du blander Might & Magic-kort med lækkert interface og så samtidig gør spillet gratis at hente og spille? Svaret er Shadow Era. Og noget sært vanedannende. Du rejser rundt på et kort, hvor du møder alskens fjender, der alle skal nedlægges for at tjene guld og nye kort (med mindre du vil ofre rigtige penge for sagen). Gameplayet er velfungerende, musikken god og grafikken ganske nydelig. At man samtidig kan spille online mod andre spillere på tværs af formaterne er bare endnu et plus. **8/10**

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

PSN / 100 kroner

Når Gamelofts Order & Chaos ikke blev skamspillet på iOS, så stod det på dungeoncrawling og loot. Det er de mange små vellykkede detaljer, der sikrer at Dungeon Hunter Alliance på trods af en tyndbenet historie fortjener din opmærksomhed. For mens vi venter på Diablo 3, er Dungeon Hunter Alliance et rigtigt godt bud underholdning. At man endda kan spille op til fire online eller på samme skærm, gør at pengene er fantastisk godt givet ud, hvis du har eventyrere på besøg. **8/10**

OUTLAND

PSN / Xbox Live / ca. 80 kroner

Outland er et af den slags spil, som alle med blot en smule kærlighed for platformaction, originale ideer og heftige kampe med nogle af de bedste boss-fjender i lang tid, bør give en chance. Her bydes på et langt, udfordrende eventyr som endda vil tvinge dig til engang i mellem at stoppe op og overveje hvordan den næste udfordring skal overvindes.

Mest af alt bydes her dog på et spil af en kvalitet man sjældent oplever på de digitale download tjenester, og alene derfor bør du give det en chance. **8/10**

Bo Nørgaard anbefaler

MUSIK

Per Vers - EGO

Per Vers' helt store styrke har altid været hans evne til at skrive tekster på et niveau, hvor de fleste kan følge ham, og det for det meste med en solid portion humor. Derudover har han igennem sin lange karriere som freestyler udviklet en fantastisk evne til at strikke rim sammen, uden at det kommer til at lyde tvunget.

Den stil fortsætter han på den nye plade, hvor åbneren Smuk Kamp hylder livet som helhed, uden at det bliver kliché.

Teksterne bliver bakket op af en glimrende produktion, der sidder lige i skabet. Det er plader som EGO, der viser at der stadig er håb for dansk musik, til trods for at diverse realitystjerner forsøger at odelægge det. Tak for det, Per Vers.

Rasmus Walter - Rasmus Walter

Rasmus Walter har tidligere været kendt som forsangeren i bandet Grand Avenue. Bandet holder i øjeblikket en pause, og derfor er der blevet tid til Rasmus Walters debut på egne ben, som oven i købet er på dansk og en af de bedste skiver på dansk sprog.

Han minder lidt om Lars H.U.G., for han begyndte at tosse rundt på et eller andet TV-hotel.

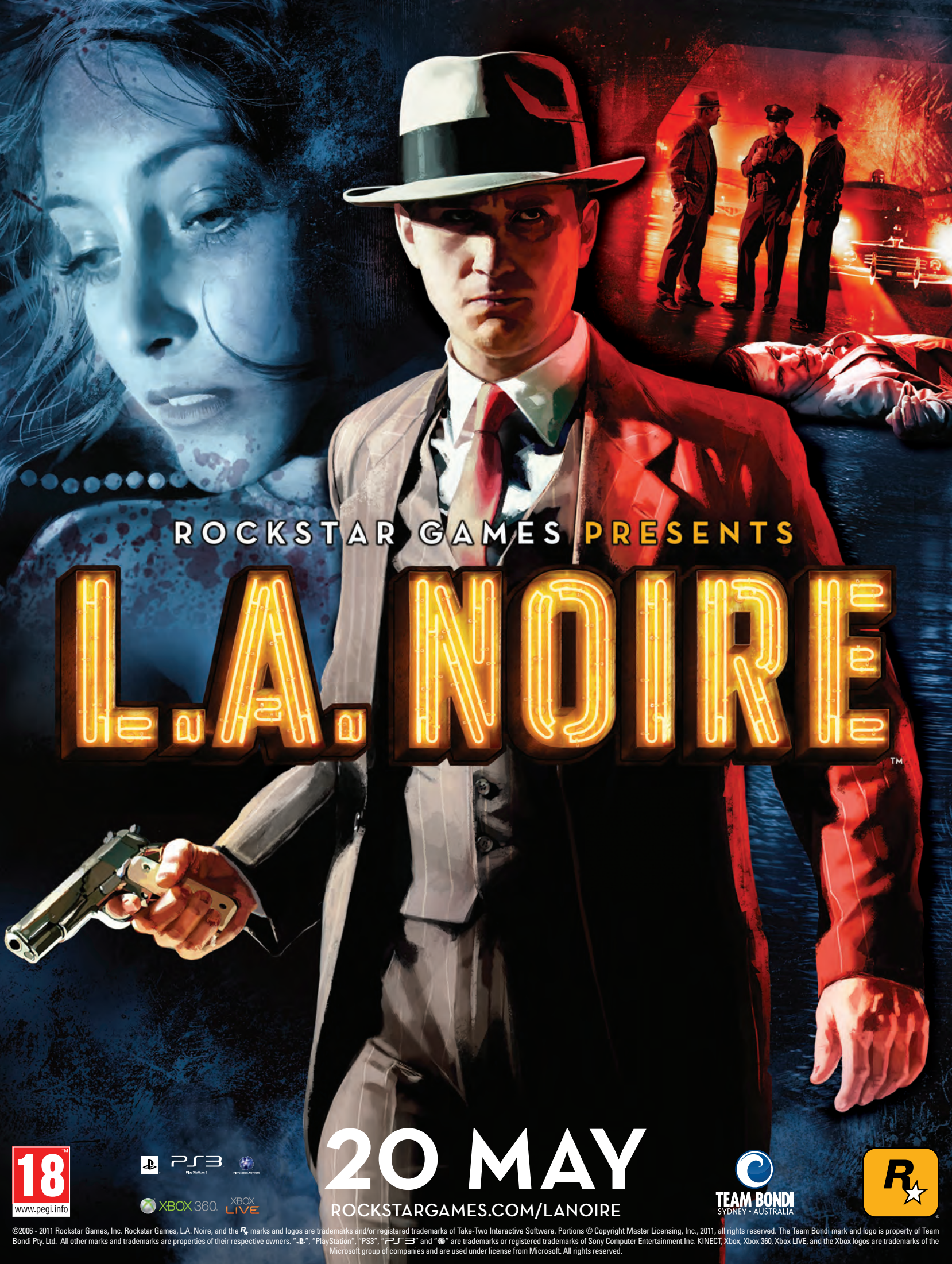
Lækre lyd billeder båret frem af glimrende melodier sikrer en plade, der bliver bedre og bedre, hver gang man hører den. Hans debut er vellykket, solid og til tider suveræn. Giv den et lyt, du kommer ikke til at fortryde det.



Trådløs musik og lyd

Du ved det sikkert: trådløse systemer byder ofte på langt ringere lyd kvalitet, end man kan være bekendt. Det vil Sony gøre noget ved med deres MDR-DS6500-høretelefoner. Missionen lykkes på mange måder, dog kan man stadig savne fylde på bassen. 20 timers lyd på en 3-timers opladning. Slut-ter du høretelefonerne til din PS3 bydes der på emuleret 7.1-kanals digital surround-lyd.

Høretelefonerne udståler kvalitet fremfor plastik og senderen rakte i test let fra kælderens til første sal. Leder du efter en trådløs løsning og bliver du ikke skræmt af prisen på 2000 kroner, bør du tage en lytter på Sonys bud.



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

L.A. NOIRE

TM

18
www.pegi.info

PS3
XBOX 360 XBOX LIVE

20 MAY

ROCKSTARGAMES.COM/LANOIRE

TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA



©2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, L.A. Noire, and the R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Portions © Copyright Master Licensing, Inc., 2011, all rights reserved. The Team Bondi mark and logo is property of Team Bondi Pty. Ltd. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



COPENHELL

REFSHALEØEN 17 - 18 JUNI 2011

Judas Priest
FINAL WORLD TOUR!!

KOЯN



ANVIL - GWAR - ALL THAT REMAINS - KVELERTAK
DEICIDE - DOCTOR MIDNIGHT & THE MERCY CULT
BAPTIZED IN BLOOD - ROLO TOMASSI - THE BURNING
PROTEST THE HERO - MANGE FLERE!

BILLETNET.DK / 7015 6565 / POST DANMARK - WWW.COPENHELL.DK
FACEBOOK - FACEBOOK.COM/COPENHELL - PRIS: 595 KR