

ALT FRA E3 | CAFÉ | X360 | 3DS | PSVITA | PC | IOS

GRATIS  
MAGASIN  
Juni 2011  
Nummer 119

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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

A close-up portrait of the character Agent 47 from the game Hitman Absolution. He is bald, has a serious expression, and is wearing a dark grey suit, a white dress shirt, and a red necktie. The background is black.

## HITMAN ABSOLUTION

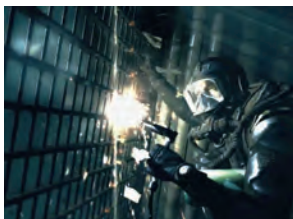
Gamereactor fortæller alt om IO's  
ventede efterfølger

**MÅNEDENS GRTV**  
GRTV leverer internationale  
spilprogrammer. Se dem på  
[www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



### E3

Traditionen tro er alverdens spilproducenter samlet i Los Angeles til dette års E3. Her benyttes lejligheden til at lancere de produkter, der skal tegne fremtiden for virksomhederne. Vi har et hold på tielt og bringer masser af video derfra.



### Modern Warfare 3

Infinity Ward og Sledgehammer Games arbejder sammen om Activisions næste Call of Duty: Modern Warfare 3. Selvfølgelig har vi alt det nyeste info og de mange trailere på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk), så kig forbi til lidt virtuel krig.



### Uncharted 3

Det er næppe gået hen over særligt manges hoveder, at Naughty Dog er på vej med mere Nathan Drake i Uncharted 3: Drake's Deception. Men der er mere Uncharted på vej til Sonys nye bærbare. Se alt om Drakes eventyr på GRTV.

# LEDEREN

Gamereactor nummer 119 / juni 2011



## Gi' mig grim grafik!

Jeg skriver denne leder klokken fem om morgenen efter en knap overstået E3-messe. Om syv timer skal bladet i trykken, og jeg håber, at vi har nået at fange de værste stavfejl og grammatikfejl. Nummeret denne gang har fokus på verdens største spilmesse, og de mange nyheder derfra. Sådan et blad er herligt uforpligtende underholdning på strandturen. Jeg ville prøve at skabe så aktuelt et magasin som muligt denne gang, med alt om Nintendo, Microsoft og Sonys nyeste. For de ser vilde ud. Med laber grafik. Hvilket bringer mig tilbage til overskriften. Selvfølgelig skal den fange din opmærksomhed, og selvfølgelig mener jeg det knapt så hårdt. Til gengæld gider jeg ikke realisme ned til mindste støvkorn. Og hvorfor så ikke?

Af flere årsager. Men den mest åbenlyse er, fordi vi ganske enkelt ikke er der, hvor teknologien endnu kan levere det. Og når grafikken forsøger at være ultrarealistisk, så gør den nærmest det modsatte for mig. Så minder den mig om hvor langt fra målet vi er.

For nyligt spillede jeg Legends of Yore, som er en primitiv rogue-like dungeon crawler til iOS og Android. Den er gratis og hylende grim. Alligevel blev jeg grebet. Mere end jeg gør ved så mange flotte spil. Fordi hjernen og fantasien tager over.

Prik til enhver der har spillet Minecraft eller World of Warcraft, og spørg dem om deres oplevelser. Og du vil ganske sikkert finde ud af, at de netop har haft fantastiske øjeblikke her. Og det på trods af en grafik som folk nok vil bedømme som alt andet end realistisk. Flot, men næppe realistisk. Designet på begge er rigtigt solidt uden at være prætentøst.

Både gamere og anmeldere har det med at forveksle specielt design med godt gameplay. Jeg raser til tider mod visse indie-udviklere, fordi de keder mig i deres forsøg på at være unikke på samme skabelonsskårne tidstypiske måde. Vi ser lort på dåse hyldet som det nye sort, fordi stilen er, som tiderne foreskriver det skal være. Men måske er det netop den stil der får deres sind i overdrive. Og så er det jo bare endnu en måde at anskue tingene på. Jeg har jo ikke nødvendigvis ret. Men jeg har en mening.

Er Pablo Picassos Guernica et dårligt billede? Ansigterne er jo ikke realistiske og ilden ligner noget, der er løgn. Det samme gælder Munchs skriget. Eller Frank Millers Dark Knight. Men de kan vække følelser, og det foretrækker jeg ofte fremfor nøjagtig gengivelse.

Min fantasi kom således på overarbejde, da et skelet skod efter mig i en grotte i et lille grimt gratis spil. Og det er min pointe: selvom vi ganske sikkert svømmer over med nyt hardware, vilde annonceringer og lovprisninger omkring bits, bytes, HD og vildere, flottere, dyrere... noget. Så må I ikke glemme spilleglæden. Den er det vigtigste.

Lee West, chefredaktør

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

**Chefredaktør** Lee West  
([Lee.west@gamereactor.dk](mailto:Lee.west@gamereactor.dk))

**Ass. redaktører**  
Rasmus Lund-Hansen  
([rasmus.hansen@gamereactor.dk](mailto:rasmus.hansen@gamereactor.dk))  
Thomas Blichfeldt  
([thomas.blichfeldt@gamereactor.dk](mailto:thomas.blichfeldt@gamereactor.dk))  
**Ansvarshavende** Claus Reichel  
**Annoncer** Morten Reichel  
([morten.reichel@gamereactor.dk](mailto: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 Nørgaard / Carsten Odgaard / Julie Horup

**Adresse** Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf,  
2900 Hellerup  
**ISSN** 1603-6522  
**Internet** [www.gamereactor.dk](http://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

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](http://.dk/.eu/.no/.se/.fi/.de/.es/.it)

[www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk) er Danmarks største spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews, alle de seneste previews samt masser af trailere på GRTV.

Gamereactor udgives af **Gamez Publishing A/S**

#### Spiludgaver:

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

#### Anbefalet aldersgrænse:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi omkring den 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 tilkendevise af, at dette ene spil bør være i enhver spilsamling. Se samlingen på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) - spillene er markeret med et lyserødt hjerte ud for titlen under anmeldelser.

Vidste du at Lee har spillet keyboard og været guild master i den danske wow-guild Dirty Danes, mens Rasmus har spillet bas og været medlem af Cataclysm-guilden da Burning Crusade stadig var hot?

# SONYS LILLE NY

Vi sendte Gillen afsted for at prøvekøre Sonys lille ny. Vi har tidligere hørt navne som PSP2 og NGP, men rygterne peger mod Vita, der betyder liv.

Det må man give Sony. Hvor konkurrenterne hænger deres hardware op på ét teknologisk gennembrud, om det så er 3D, touch-skærme, online og så videre, har giganten valgt at satse på det hele, og har klemt alle tricks på markedet (samt et par af deres egne) ned i NGP'ens slanke ramme.

Man fyldes med beundring når man kigger på den håndholdte, og føler sig bæret når man holder den. De enheder, der er sluttet til widescreen-fjernsyn og spredt rundt omkring til Sony-eventet er stadig prototyper, beregnet til udviklere og foruden den polering, vi kan forvente fra de endelige retail-modeller. Men det gør ikke følelsen mindre, når man samler den op for første gang. Vægtmæssigt er den svær at få et indtryk af, eftersom den var forbundet til et tv via kabler, og der er tale om devkits. Den føles tungere end en 3DS, men vægten er fordelt på et større område. Hvis det ikke var fordi, den allerede føltes velkendt, grundet lighederne med den oprindelige PSP, ville den føles som første gang man samler en iPhone op. Men ligesom iPad og iPad 2 ligner

hinanden, er det i de små designforskelle, at den virkelig skinner.

Først og fremmest er der den ekstra styrepind. I den simple forstand føles Sonys håndholdte endelig rigtig, og dine hænder former sig naturligt over dem.

Den fem tomme store skærm er smuk at skue, og vil sikkert give din iPhone problemer med selvtilfiden. Spil som Uncharted

drøner derud af med en rig blanding af levende farver, mens Reality Fighters, der bruger kameraet på bagsiden til lave baggrunde til dine virtuelle kæmpere, viser billederne i fine, skarpe detaljer, uden noget af den ghosting eller slør du får på mindre kameramobiler.

Hvad angår skærmens berøringsfølsomhed, viser vores gennemgang af de adskillige spil, Sony havde med, at resultatet afhænger lige så meget af udviklernes brug som det gør af selve skærmen.

Det det er rækkevidden og råheden i de kræfter, der ligger under hjelmen, som imponerer. Indtil vi ser en ny bølge af 3DS-spil, der viser noget andet, så har NGP overgået den på den visuelle front. Det er et selvsikkert, sexet stykke grej, der byder på gaming som du ikke finder det på nogen mobil enhed. Det er en Sony-håndholdt, der endelig har fundet sin plads i verden. Og som (til den rette pris, altså) giver Nintendo og Apple rigeligt at bekymre sig over.



■ **RASMUS LUND-HANSEN SIGER:** Det er fantastisk at se at Sony endelig har to joysticks på maskinen. Det betyder forhåbentligt et farvel til den slags krampagtige konverteringer, som vi oplevede på PSP.

■ **THOMAS Blichfeldt SIGER:** Hvad jeg aller mest håber på er, at genopleve det sus som jeg fik ved Ridge Racer og Wipeout på den første PSP. Følelsen af at det her var noget helt nyt og noget ganske specielt.

■ **LEE WEST SIGER:** Jeg elsker håndholdte spillekonsoller, men jeg blev svimmel af 3DS og får de fleste behov opfyldt af min iPad. Sonys nye ser dog ud til at have en masse lækre tricks parat. Blandt andet de "rigtige" knapper. Sony, vær nu søde at give den lille ny masse af support. Det fortjener den.



## TEKNIKKEN BAG

Sonys nye håndholdte har vild teknik men spillene skal i fokus, siger Sony

Endeligt navn, pris og udgivelsesdato er alle sammen ting, der vil blive offentliggjort "senere". Set i historisk perspektiv burde navnet blive PSP2, men det kan tænkes at vi får et helt nyt navn og branding, for at sikre der er en klar forskel i forhold til det forrige produkt og dets mangler. Dette er nemlig en ganske imponerende maskine - den er tydeligvis rettet mere mod iPad-markedet, og får 3DS'en til at virke klodset i sammen-ligning. Sony vil ikke, og kan ikke, prissætte den i et leje i stil med PS3.

Nintendo delte vandene med prisen på 3DS, med efterfølgende kritik fra medier

og fans. Hvis Sony formår at lancere NGP med et prisskilt under kr. 2000 (hvor usandsynligt det end måtte være), kan Sony stjæle Nintendos momentum og lave en stærk åbning til at generobre det land, de har tabt i kølvandet på PSN-fiaskoen.

Selvom sociale medier, netværk, spil på tværs af platforme og mange andre faktorer endnu ikke er blevet diskuteret (pånær WipeOut 2048s tværplatform-funktioner - set på billedet herover), imponerer systemet. Ved at samle alting i én kasse byder Sony på en alsidighed, som andre firmaer og produkter ikke kan hamle op med.

Vi har været forbeholdne over for PSP, fordi den så ud til at mangle opbakning fra selv sine stærkeste støtter, og ikke rigtig virkede til at høre hjemme på markedet. Et halvhjertet forsøg på at dække flere områder på en vag måde. NGP har fejlet alle de bekymringer af bordet.

Sony indledte dagen med at understrege, at begivenheden skulle fokusere mere på spillene end hardwaren. Men det er som tidligere skrevet et sexet stykke grej, der byder på gaming som du ikke finder det på nogen mobil enhed.

Herunder er mere om teknikken, og på de næste sider er det spillenes tur.



### DEN LÆKRE SKÆRM

Hvad angår skærmens berøringsfølsomhed, viser vores gennemgang af de adskillige spil, Sony havde med, at resultatet afhænger lige så meget af udviklerens brug som det gør af selve skærmen. Ved det første spil vi prøvede (som vi ikke kan tale om endnu), oplevede vi at der var en lille smule lag, nok til at man kunne mærke det, mellem berøring og handling, mens andre titler ingen problemer havde.

Når vi kørte kul henover papir, for at lave aftryk af ruiner i den håndholdte udgave af Uncharted, for eksempel, var skærmens reaktioner lige så præcise som vi kender det fra iPhone.

Det vil nok komme som en lettelse for dem, der er blevet vant til den høje kvalitet af touch-skærme, som vi kender fra de bedste smartphones: Sonys nye kan sagtens være med.



### DE NYE JOYSTICKS

De enheder, der er sluttet til widescreen-fjernsyn og spredt rundt omkring til Sony-eventet er stadig prototyper, beregnet til udviklere og foruden den polering, vi kan forvente fra de endelige retail-modeller.

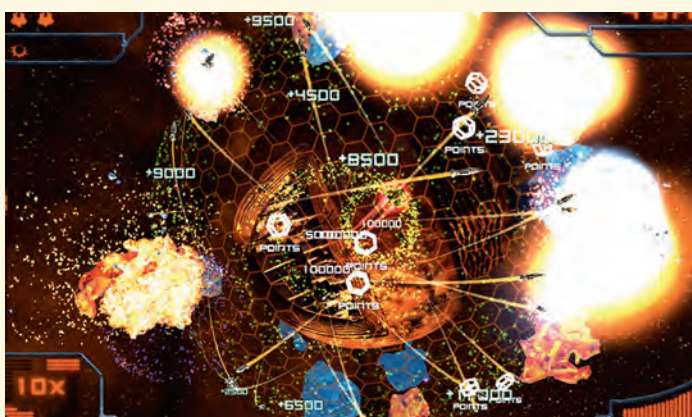
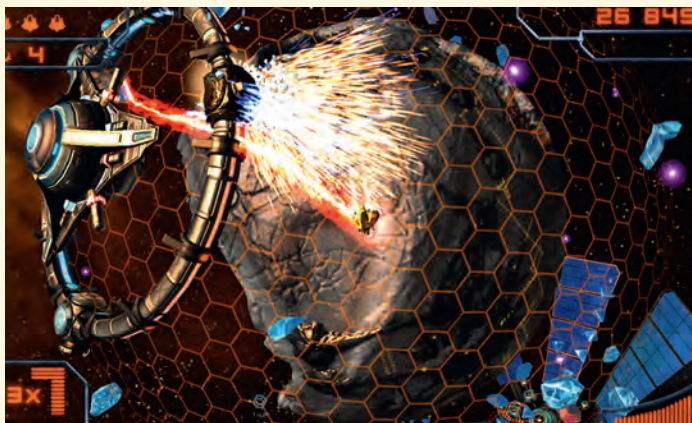
Først og fremmest er der den ekstra styrepind. I den simple forstand føles Sonys håndholdte endelig rigtig. Den lille knop er blevet en hævet pind, med konveks top i stedet for konkav, så dine tommelfingre griber cirklerens kant. Vi ville foretrække at de hvilede i en behagelig skål, men går ud fra at designet er lavet til at følge linjen fra PlayStation DualShock-controlleren. Når vi vrider dem, får vi det indtryk at de kunne knække. Det er helt sikkert en del af designet, som vi vil nærstudere på den endelige udgave af maskinen, for at se om det er ændret.



### DEN VILDE BAGSIDE

Den umiddelbart vildeste ting ved den berøringsfølsomme flade på bagsiden af maskinen er, at hvis du ikke fik at vide at den var der, ville du sikkert ikke opdage den. Vi forventede at den ville føles som en lettere gummiagtig overflade, men i stedet fik vi en glat overflade med små symboler impregneret. Det kommer til at kræve lidt tilvænning, både i design og brug i spillene.

Man skal lære at føle sig frem til hvor ens fingre er i forhold til skærmen, men at se skærbilledet strække sig og vokse i takt til ens strøg er fascinerende. Nogle spil bruger den meget subtilt - Studio Liverpool lader dig lave små mærker i Wipeouts titelskærm, og skubbe de mange trekanter i baggrunden rundt. Andre bruger det som en del af spillet, såsom Little Deviants, hvor du manipulerer jorden.



## SPIL, SPIL OG ATTER SPIL!

Der var fokus på spil. Du kan læse om nogle af dem her

Midt i kollagen af nye oplevelser til Sonys nye håndholdte sad der en gammel kending. Super Stardust Delta ser skarpt ud på NGP'ens fem tommers skærm med sit twin-stick-skydespil på en rund globe, fyldt med sten der skal skydes i smadder. Endnu en gang finder det sit naturlige hjem på en håndholdt, ligesom HD-versionen gjorde på PSP.

Der er selvfølgelig ikke pillet meget ved den centrale mekanik, selvom udvikleren lover et par nye spiltyper i forbindelse med generationsskiftet. Men der er et par nye tilføjelser, der spiller sammen med hardwarens mange evner. Takket være gyrosensoren kan du bevæge kameraet en smule til siderne ved at tilte maskinen, mens et hurtigt ryst aktiverer en bombe, der dræber alt på skærmen. Og selvom man kan tappe på skærmen for at affyre missiler, er det touch-pad'et på bagsiden, der står for den fedeste tilføjelse. Stryg fingeren op eller ned på fladen, og du forlænger eller forkorter rækkevidden på dine angreb, så du enten kan lave angreb over lange afstande, eller rykke tæt på og give ekstra skade.

Little Deviants var en party-titel fyldt med mini-spil. Er du blevet færdig med at vrænge? Godt så. Det er nemlig en rigtig sjov

party-titel fyldt med fremragende mini-spil. Stilen er nuttet, jovist. Men det ville ikke være helt forkert at sige, at Little Deviants indtil videre er det spil, der gør bedst brug af NGP'ens evner. For det udnytter hver og én af dem i de mange forskellige typer minispil.

Udvikleren arbejder åbenbart stadig på dem i skrivende stund (der var nogle og tredivede ved fremvisningen), hvilket antyder at der er en hel Ajax-fabrik af ideer.

Project: Sound Shapes (arbejdstitel) var ikke kun showets store overraskelse, men også udråbt til showets bedste af nogle af de tilstedeværende. Og det på en dag, der inkluderede sværvægttere som Uncharted og Wipeout.

Skåret ind til benet er Sound Shapes en ret simpel 2D-plattform, hvor du skal guide en lille bold gennem en serie af rum og i mål. Men for at forstå spillets rigtige mekanik, skal du have et par høretelefoner på for at få den bedste effekt. Sound Shapes fungerer nemlig som en slags lo-fi Rez blandet med pladespillerscratch.

Du kan læse meget mere om den og andre titler på Gamereactor.dk, og det bør du.

Det er rart at se så mange typer spil, og vel at mærke så mange velfungerende af slagsen, og spiltidens ser bestemt lys ud for NGP. Vi glæder os!



## NOLAN NORTH ER TILBAGE

Der kører to demoer af spillet på separate maskiner. Den første indholder spillets åbningssektion, der mest handler om at klatre, blandet med lidt let jagt på artefakter. Den anden demo foregår noget længere inde i spillet, er mere actionbaseret, og lader os teste kampsystemet. Hvem end, der skriver manuskriptet til spillet, har bare at blive godt betalt. Åbningssekvensen, der er fuld af venskabelig hakken og sarkastiske stikpiller, mens Drake gør klar til en tur op af bjerget sammen med en ven, får os til at klukke af grin, og Nolan North viser atter en gang hvorfor han er manges foretrukne stemmeskuespiller.



## STYR DIG (OG HAM)!

Spillets første sektion introducerer elegant de nye styremuligheder. Gestus-baseret kontekstuelle kommandoer lader dig kravle over kanter og små forhindringer, mens en klatretur langs en træstamme mellem to platforme kræver, at du bruger det indbyggede gyroskop for at holde Drakes balance, og når man svinger i reb skal man tilte maskinen frem og tilbage for at opbygge momentum. Når du klatrer op ad og langs klippesider, kan du multi-touche Drakes rute på forhånd. Små sølvglimt markerer potentielle gribesteder på skærmen - tap på de små udstik af sten, eller glid fingeren henover de længere gribesteder, og se derefter Drake følge din valgte rute få sekunder efter.



## TOUCH ELLER JOYSTICK

Der er en tidlig sekvens, hvor kameraet flytter til fugleperspektiv, mens du taper på de træstykker, der er bundet sammen til at danne en skrøbelig bro. Det fører til rigeligt med banden, efterhånden som brædderne knækker under Drake, og han må trække sig op mens flodvandet bruser nedenunder.

Alternativt kan man også bare bruge den klassiske kombination af styrepind og knapper. Men vi endte med i høj grad at bruge touch-skærmen, da den giver en illusion af at have en dybere grad af kontrol over Drake, uden at føles som en gimmick. Overfladisk eller subtil? Det afhænger af ens preference i forhold til touch eller traditionel input.



# MINI-DRAKE

**Uncharted er tilbage** og vi har travet i junglen, der ser ud som vi husker den

Det er kun naturligt at NGP vil blive lanceret sammen med et nyt Uncharted-spil, da serien udgør kronjuvelen blandt Sonys eksklusiver. Men tanken om en bærbar Nathan Drake mistede lidt af sin glans, da nogen fandt på at stille det indlysende spørgsmål om, hvem der står for udviklingen. For da det kom frem, at det ikke var Naughty Dog, begyndte bekymringerne at ulme. Og da det blev afsløret, at et separat selskab, SCE Bend, skulle stå for den håndholdte udgave, udviklede bekymringerne sig til en lammende angst.

Men nu hvor vi faktisk har haft spillet i hænderne, står det klart at vores frygt var helt ubegrundet.

For det første er der grafikken. For hvordan kan man

ikke snakke om det visuelle i et Uncharted-spil? Under præsentationen før vores tid med spillet fortalte udvikleren, at Naughty Dog lod dem gå på rov i hele deres bibliotek af Uncharted-assets - både fra Drake's Fortune og Among Thieves. Frodige grønne dale og sceniske vandfald flyder ud af NGP'ens fem tommers skærm, og man skal kigge meget nøje på figurmodellerne for at se de små, små punkter, hvor den håndholdte ikke kan følge med hjemmekonsollerne. Det siger sig selv, at dette spil bliver bannerfører for den nye hardware.

Udviklerne må også have nuppet en grundig guidebog, for spillet føles som en naturlig fortsættelse af Uncharted-serien, selvom det angiveligt foregår for Drake's Fortune.

Bend har også bundet historien fint sammen med touch-skærmen. På begge sider af førnævnte brosektion skal der overføres indgravninger fra stentavler til papir ved hjælp af kul, en mekanik hvor du skal glide fingeren henover skærmen for at gøre den færdig. En procentmåler viser hvor meget du mangler, og selvom du kun behøver at overføre 90 procent for at kunne fortsætte, venter der sikkert en bonus, hvis du får 100 procent på

alle tavlerne. En undermenu, der holder øje med hvor mange af spillets hemmeligheder, du har afdækket, antyder at der er god grund til at gå på skattejagt. I næste demo sniger vi os gennem det, der bliver kaldt Slangetemplet. Den ekstra styrepind er selvfølgelig en stor hjælp, da vi kan svinge kameraet rundt for at kigge efter vagter, mens vi sidder i dækning. Snig dig ind på en af dem, og et lille ikon dukker op på skærmen. Tryk på det, og et fint lille takedown-move sparkes igang. Demoerne lover rigtig godt for fremtiden for Sonys bærbare underholdning, der tegner til at blive mere end billige konverteringer af det, der allerede er derude.

Skulle det være en blockbuster i din lomme?

# NYT RIDGE RACER

Namco Bandai viste alle de nye spil for Gamereactor på Level Up 2011 i støvede Dubai og E3.



Der er nye boller på suppen i Ridge Racer Unbounded. Finske BugBear Entertainment har fået frie hænder til at tage serien i en ny retning, og de har ikke holdt sig tilbage. Ridge Racers kendetegn – den høje fart og de vilde drifts – er her stadig, men ellers er der ikke meget, der er ved det gamle. Ved hjælp af de fysik- og ødelæggelsessystemer, udvikleren har skabt til sin FlatOut-serie, ligger Unbounded tættere på spil som Burnout og Split/Second.

Det gælder om at køre råddent og bruge ufine tricks for at være den første over målstregen. Små målskiver markerer bygninger og genstande, som du kan smadre igennem for at finde nye ruter og genveje, og al ødelæggelsen udregnes dynamisk, så den altid ser forskellig ud. Du får point for at køre gennem små og lette genstande, der kun giver kosmetisk skade til din bil, eller for at smadre modstandere ind i større forhindringer.

Et sted kan man køre gennem en banks fordøre og ud af vinduerne, og et andet sted kan man ødelægge pillerne på en stor bro, så den styrter over de modkørende.



## RIDGE RACER UNBOUNDED

■ **UDVIKLEREN** har tidligere stået bag FlatOut, en serie af arkaderacere der blandt andet gik ud på at køre galt på spektakulær vis. Den slags kræver en stærk fysikmotor, og udvikleren tager disse erfaringer med sig til Ridge Racer: Unbounded. Dynamisk skade på både biler og omgivelser er blandt løfterne.

■ **DEN NYE GREN** Namco Bandai kalder Unbounded for "en ny gren" af Ridge Racer-serien. Altså er det ikke et endegyldigt farvel til de gamle traditioner, bare et friskt pust. Lidt ligesom EA gjorde med Need for Speed: Hot Pursuit.

## NAMCO BANDAIS ACTIONFOKUS

2001 tegner til at stå i actionspillenes tegn, og selvom flere af spillene kun blev vist frem i form af korte videostumper, var det tydeligt at Namco vil være endnu stærkere inden for spil med tæsk, langsværd, enorme våben og raketudrustede angrebshelikoptere. Før eventet gik der rygter om, at Namco ville fremvise Soul Calibur V. Hvilket til dels viste sig at være sandt. Project Soul var på plads, og de talte lidt om spillet, men viste hverken billeder eller håndgribeligt materiale fra den længe ventede femmer. Vi ved dog, at Soul Calibur V udspiller sig 20 år efter forgængerens, og at spilsystemet er lavet om fra bunden. Hurtigere kampe med mindre og lettere våben er blandt løfterne.



### TEKKEN BLOOD VENGEANCE

Tekken er på vej mod det store lærred. Blandt alle spilannonceringerne afslørede Namco Bandai også Tekken: Blood Vengeance, en ny animationsfilm baseret på den kendte spilsérie. Blood Vengeance foregår mellem Tekken 5 og 6, og laves af de samme folk som stod bag filmen Resident Evil: Degeneration. Manuskriptforfatter er Dai Sato, der er manden bag Cowboy Bebop. Filmen har premiere til sommer, og modsat den elendige Hollywood-udgave af Tekken, vi fik for nogle år siden, så er Namco denne gang direkte involveret. Forhåbentligt bliver det godt.



### INVERSION

Saber Interactives kommende actionspil er næppe for dem med hang til køresyge, for Inversion leger med tyngdekraften på helt nye måder. Ved hjælp af den såkaldte Gravlink kan du midlertidigt ophæve tyngdekraften i et lille område – praktisk, når fjenderne sidder i dækning – eller for eksempel samle en bil op, bruge den som skjold, og kaste den i hovedet på fjenden. Andre områder har slet ingen tyngdekraft, så du frit kan svæve omkring, og i nogle kan du skifte tyngdekraften, så både sig selv og fjender falder ned fra gulvet. Det lyder syret, hvis gameplayet følger med.



### DARK SOULS

Demon's Souls var svært. Den åndelige efterfølger Dark Souls bliver endnu sværere. Under Level Up viste udviklerne en ny boss frem, som de ikke engang selv kan slå ihjel endnu – selv ikke når de snyder og giver deres figur maksimale stats. Farlige fælder lurar overalt – kampesten falder ned fra oven, og skattekister bliver til fæle monstre. Men bare rolig, spillet skulle også blive mere rimeligt og "besejr-bart". Fans af den fremragende forgænger kan i hvert fald roligt glæde sig, for Dark Souls tegner til at blive både dystert, svært, og mindst lige så vanedannende.



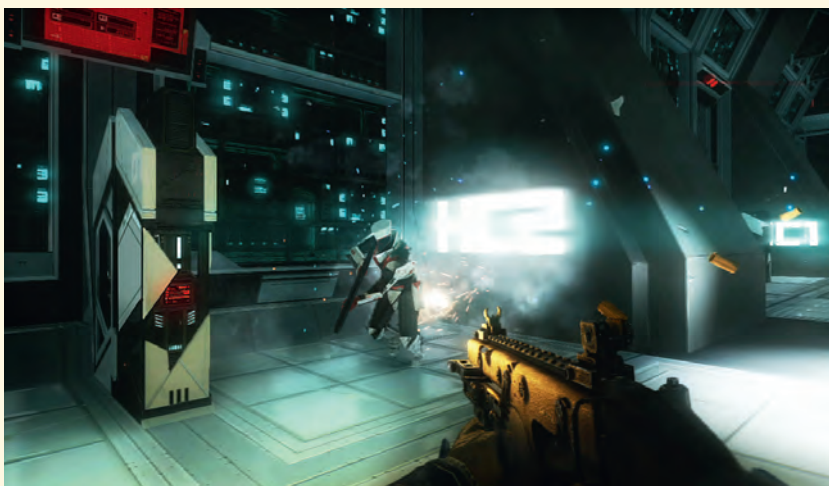
■ **SHATTER BAY** Spillet foregår i den fiktive by Shatter Bay på USA's østkyst. Den er inspireret af blandt andet New York og Chicago, og er med udviklernes ord designet til ravage og vilde satsninger. Det bliver ren bykørsel, og ingen ture ud på landet.

LEVEL UP 2011



## ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Flyspil har det med at være lidt tørre, og selv om Ace Combat-serien ikke ligefrem er hardcore simulation, så har de seneste udspil satset ret hårdt på realisme. Det vil Assault Horizon lave om på. Det nye Close Range Assault System lader dig zoomme ind på fjender og spore dem, når I flyver på kryds og tværs mellem skyskrabere, og kameraet zoomer automatisk ind på eksplosioner, når dine våben rammer. Det er slut med at jage prikker på en skærm, nu skal du tæt på og gøre kampen personlig. Med forbedret styring skal Ace Combat være lettere at gå til end nogensinde.



# BODYCOUNT

Platform PC / PS3 / Xbox 360 Spiltype Action Premiere 2012

**Codemasters forbereder sig på at kaste det tidligere Black 2 på gaden som Bodycount**

**Stuart Black har forladt det hold, han var med til at bygge op.** Grunden får vi ikke rigtig at vide. Codemasters undviger spørgsmålet ved hastigt at forklare, at Stuart ville lave noget andet. Skifte job, ganske enkelt. Bodycount lever dog videre. Og arven fra Stuart Blacks velpolerede actionperle Black er stadig tydelig.

Bodycount føles umiddelbart som en ganske vellykket blanding mellem Black og Bizarre Creations' pointbaserede skillshot-fest The Club. Det handler om point. Om at dræbe med stil. På den led minder det en del om Bulletstorm, men med betydeligt færre bandeord, laserpiske og omtale af kønsorganer. Bodycount bygger på en opgraderet version af den samme spilmotor, der bruges i Dirt 2 og Dirt 3, nemlig Ego Engine. Bodycount-teamet har endda lånt vejreflekterne fra F1 2010 og tilføjet dynamisk ødelæggelse, sammen med en masse andre småting. Og det ser godt ud. Designet er proppet med herlige kontraster, og eksplosionerne ser levende ud. Der står

ting i brand overalt på banen, hvor vi løber omkring og skyder skrigende håndlangere i farvestærke overalls.

Spillet er badet i et grønligt farvefilter, og det kan straks mærkes at Codemasters sigter efter at skabe et udseende, der aldrig vil kunne forveksles med spil som Call of Duty og Medal of Honor. "Det vigtigste i Bodycount er våbnene", påstår Codemasters selv. Alt handler om følelsen af at affyre et våben. En anden vigtig del er kontrasten mellem et solrigt Afrika og en højteknologisk og spejlblank sci-fi-verden, hvor spillets fjendestykker "The Target" huserer. Bortset fra et noget tungnemt menu-system ser Bodycount lovende ud. Hvis det bare bliver halvt så godt som Black, så skal vi nok blive tilfredse.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK





# SPØGELSESHOLDET

Ghost Recon Online dukker op til vinter. Skal du tage en for holdet?

Ghost Recon går tilbage til rødderne. Tilbage til PC'en. Tilbage til spillerne. Nej, det er ikke Future Soldier, der er tale om, men i stedet Ghost Recon Online. Et nyt skydespil, der bygger på free-to-play-modellen. Spillet har været under udvikling i Singapore i to år, og nu har den franske udgiver vist det frem for første gang.

Udviklerne har fokuseret på at holde Ghost Recon-seriens værdier intakte – det vil sige et godt cover-system, og følelsen af at kæmpe side om side med sine kammerater. Der er tre klasser at vælge mellem: Assault, der er stærk i angreb og godt beskyttet med sine automatrifler og shotguns. Recon er den stille dræber. Udstyret med sniperrifler og små maskinpistoler er han hurtig og dødbringende, men kommer i problemer, hvis han bliver

direkte angrebet. Endelig er der Specialist, en velbalanceret support-klasse med lette maskingeværer og shotguns.

Alle klasser har forskellige specialevner. Nogle af dem kan styrke hele holdet, mens andre kun er nyttige for den enkelte spiller. Assault-klassen kan for eksempel forstærke holdets rustning, og har et angreb kaldet Lightning, hvor han stormer hurtigt frem. Recon kan skabe overblik og spotte fjender, selv gennem vægge, og dermed bliver de synlige for holdkammerater i nærheden. Specialisten kan dele ammunition ud, og har en særlig evne kaldet Aegis Shield, et skjold der gør alle holdkammerater usårlige, så længe de

er inden for rækkevidde – og holder fjenden udenfor. Flere evner vil blive tilføjet inden beta-fasen.

Hver bane er skræddersyet til én spiltype, og kan kun spilles i denne. Vi så kun spiltypen Domination, og kun en enkelt bane. Her kæmper to hold af hver otte spillere om kontrol over forskellige områder af banen. Man skyder sig vej gennem kontorlandskaber og parkeringspladser, eller forsvarer sin stilling. Og ganske gratis.

Indtægterne skal komme fra salg af private servere og personliggørelse af våben, men hele spillet vil kunne opleves, uden man skal slippe en krone. En lukket beta lanceres snart, og Ubisoft lover at Ghost Recon Online udkommer sidst på året.

## GAMEREACTOR.DK

Ubisofts krigsspil der modsat Marcus Fenix' eskapader er lidt mere jordnært, dukker op i en online-udgave i slutningen af 2011. Læs mere om spillet på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk).

## TROIKA ELLER STRØM?

Horde-spiltypen har i Gears 3 fået en opdatering. Blandt andet er der nu små baser, dit hold kan belejre, men disse skal oprustes med såkaldte fortifikationer, før de gør nytte. Med dine point kan du bygge genstande som lokkeduer, automatiske Troika-maskinkanoner og barrierer. Disse kan desuden opgraderes og reparerer i kampens hede. Den første lokkedue er en papfigur af den populære Cole Train i naturlig størrelse, der provokerer fjenderne og får dem til at angribe. Den er dog ikke særlig holdbar, sammenlignet med den fuldt opgraderede udgave: en panserklædt mannequindukke med eksploderende boombox.

De vigtigste byggesten er dog barrierer. Du kan sætte sømmåtter ud, der kan opgraderes til pigtråde. Senere bliver de til elektriske hegn, og ender til sidst som laserstråler.



LÆS OM FLERE SKYDESPIL PÅ [GAMEREACTOR.DK](http://GAMEREACTOR.DK)



# MARCUS FENIX KÆMPER VIDERE

Rasmus rapporterer fra slagmarken når Epic atter engang byder på krig og slimede fjender i Gears Of War 3.

Tekst: Rasmus Lund-Hansen

Nu sidder vi her, knap fem år efter det første spil, med betaen af det tredje Gears of War i fuld sving, og der er rigeligt med nyheder at fortælle om. I hjertet er spillet stadig Gears, men det er også en anelse hurtigere og mere hektisk end jeg husker forgængerne.

Team Deathmatch, King of the Hill og Capture the Leader var betaens tre test-modes. Den førstnævnte bød på en grundlæggende ændring i gameplayet, som mange garvede Gears-fans nok vil studse lidt over: respawns. Førhen havde man for det meste kun ét skud i bøssen, og når man var død, måtte man pænt vente til runden var færdig, for man kunne spille videre. Sådan var det ikke længere, selvom vi heller ikke oplevede Call of Dutys evige respawn-fest.

På våbenfronten er der også sket et par ting og sager. I standard-arsenalet har Lancer-riflen, seriens signaturvåben med indbygget kædesav, fået selskab af den såkaldte Retro Lancer, der har lidt kortere rækkevidde og mere rekyl, men til gengæld giver mere skade. Desuden er kædesaven skiftet ud med en almindelig bajonet. Om man foretrækker den ene eller den anden er nok et spørgsmål om smag.

Haglgeværet Gnasher er desuden blevet suppleret af det oversavede jagtgevær, der ganske vist skal genlades efter kun ét skud, men til gengæld får modstanderen midt over, hvis man er inden for rækkevidde.

Hvad angår de tungere våben, er der også flere nye tiltag. Diggeren er sløv, men perfekt til at ramme fjender, der tror de sidder i sikkerhed, mens morteren fungerer fremragende, når man skal rydde et tungt belejret punkt i King of the Hill.

Gears of War 2 fik en del kritik for en ustabil online-oplevelse, og Epic har for længst meldt ud, at de har taget kritikken seriøst. Derfor benytter Gears 3 dedikerede servere, og det virker som den rigtige beslutning. I hvert fald har alle mine kampe i betaen indtil videre virket klippestabile, og jeg har ikke set antydningen af forsinkelser og lag. Epic understreger selv, at de afholdte denne beta for at teste og finjustere, og alt tyder på at de har fået styr på tekniken.



# FUTURE SOLDIER

**Ghost Recon** lover fokus på co-op og en enorm saltvandsindsprøjtning. Vi sendte Emil Ryttergaard afsted for at se nærmere på det kommende skydespil

En af Ubisofts helt store kommende titler, er det nyeste spil i Ghost Recon-serien: Future Soldier. Ghost Recon-serien har ligesom sin storebror Rainbow Six, altid været kendetegnet ved at kombinere rendyrket action, med strategisk planlægning. Ved hjælp af den nyeste militærteknologi har man bl.a. tidligere kæmpet sig igennem Mexicos støvede gader for at redde den amerikanske præsident. Men der er sket meget siden sidst, og Ubisoft har især arbejdet hårdt med at skabe det mest intensive og spændende kooperative gameplayslement i et moderne skydespil.

På storskærmen viser spillets lead designer Roman Oriola, de nye tiltag som Ghost Recon: Future Soldier præsenterer. Her dukker især et begreb op som skal vise sig at være helt afgørende for spillets succes: Intel. Intel er er ikke noget nyt i Ghost Recon sammenhæng, men den måde det bliver brugt på, er alfa omega for spillerens progression igennem spillet. Kort fortalt handler Intel om at skaffe sig et overblik over spillets baner. Det drejer sig især om rekognoscering, og at dele oplysninger med

resten af sit hold, og på den måde har Ubisoft lagt vægt på spillets grundlæggende essens og det der adskiller Ghost Recon fra alle andre team-baserede shootere, og skabt et mere virkelighedsnært og nutidigt spil.

Til at samle Intel har man flere forskellige værktøjer i sin besiddelse som gruppeleder. Mest prominent, og samtidig også

sjovest at benytte, er den fjernstyrede drone, der som en miniature udgave af en flyvende tallerken, kan kastes op i luften når som helst og styres rundt på hele banens område. Her kan man tagge fjender ligesom systemet fra Battlefield.

Det virker fabelagtigt, og når man ser hvordan taggede fjender lyser op på sine medspilleres skærme i real-time, kan man ikke andet end at glædes over synet. Det er dog ikke kun en visuel funktion, for efter man har tagget fjender kan man sammen koordinere et effektivt angreb.

Det eneste man sad og savnede efter at have set og spillet Ghost Recon: Future Soldier, er mere tid med spillet, for det ser hamrende godt ud. Den version vi så var et tidligt build, så grafikken og netkoden fremstod ikke altid fra sin bedste side, men det ændrer ikke ved at spillet alligevel føles enormt velproduceret på nuværende tidspunkt. Vi vil i hvert fald holde et vågent øje med denne titel, for det kan vise sig at blive et af de allerbedste co-op oplevelser når det udkommer i 2012.



■ **INFORMATION OVERLOAD** Den bane vi så, foregik i Nigeria, hvor udenlandske lejesoldater har etableret en lukrativ forretning for våbensmugning og i processen dræbt lokalbefolkningen.

Således ligger der bunker af lig i gaderne, og spillet projekterer i den forbindelse små videoklip der afdækker hvad der her er foregået. Tænk på det som systemet i Splinter Cell: Conviction, hvor information også bliver direkte inkorporeret i spillets omgivelser.

Dette tydeliggøres især da vi når til præstationens klimaks. Fjenderne har oprettet en base i et gammelt olieraffineri, og en kulsort pil materialiserer sig på himlen for at angive målet. Her sendes dronen op igen for at spejle området, og overraskelser kommer hurtigt til syne.



# METRO: LAST LIGHT

Væk med 2034 og ind med lyset i den kommende efterfølger

Metro 2033 bliver af THQ selv betegnet som et "mesterværk med fejl", og som "en god ide med dårlig udførelse" af mange uden for firmaet. Men spillet forsøgte nogle klygtige ting i sin vision af et postapokalyptisk Rusland og historien om de overlevende, der prøver at skabe en tilværelse i metrosystemet under byen, mellem alle de udyr og skiderikker, der er dukket frem efter samfundets selvforskyldte forfald.

Og nu er vi her så igen til efterfølgeren. Både internt og i pressen op til afsløringen er spillet blevet kaldt Metro 2034, men nu er det trådt frem i lyset som Metro: Last

Night. Navneskiftet er foretaget for at lægge afstand til den oprindelige kilde-tekst, som det ikke har mange forbindelser til. THQ følte, at 2034-bogen ikke havde nok at byde på, når det kom til spilmatisering. Derfor er de lange diskussioner om menneskehedens fald ude, og monstre, galninge og maskingeværer er (stadig) inde, når udvikleren 4A forsøger at skubbe titlen ud over kultstatus og op til regulært hit.

Indtil videre er seriens fundament stadig tydeligt, da vi følger en af to agenter på vej gennem et kloakdæksel i et forsøg på at finde vej ind til en underjordisk

metrostation og bryde en fange fri. De isnende omgivelser foroven fryser gasmaskens visir, mens vores figur drejer elpærer for at slukke lyset mens vagter patruljerer forbi, og tager dem stille ud efterhånden som vi følger dem rundt i mørket. Stemningen som vi her på redaktionen elskede i forgængerens serier til at være intakt, så selv hvis det ikke bevæger sig langt væk fra 2033, er der stadig endnu 12 måneder til at polere resten af spillet op til samme niveau som E3-demoen, så Last Light har potentiale til at blive en af de mere interessante fremtidsspil, vi ser næste år.



XXXXXXXX

Vi siger det næsten hvert år, men 2011 virker indtil videre til at blive det bedste spilår hidtil. Sjældent har vi oplevet en så kontant strøm af lækre titler, og det ser kun ud til at fortsætte, specielt hvis man også er villig til at bruge penge på nogle af de digitale udgivelser som sælges på eksempelvis Xbox Live Arcade og PlayStation Network.

En af de digitalt-distribuerede titler vi ser meget frem til er Bastion, debuttitlen fra det kun syv-mand store hold der går under navnet Supergiant Games.



XXXXXXXXXX

ar kring det laglösa street racing-gänget Thear kring det laglösa street racing-gänget The Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shadow Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" tills in fördel.ar kring det laglösa street racing-gänget The Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shadow Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" tills in fördel. Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shadow Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" tills in fördel.



XXXXXXXXXXXXXXXXXX

ar kring det laglösa street racing-gänget Thear kring det laglösa street racing-gänget The Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shadow Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" tills in fördel.ar kring det laglösa street racing-gänget The Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shadow Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" tills in fördel. Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shadow Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" tills in fördel.



# DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Cyberpunk, Blade Runner og en klassisk serie genoplives

Som en prolog til Deus Ex har udviklerne på eksemplarisk vis skabt en historie, hvor nye og gamle spillere kan lade sig engagere lige meget. Når det er sagt, så kan en gennemspilning af Deus Ex stadig anbefales, da man så lettere lade sig gribe af stemningen. For Human Revolution er utrolig stemningsfuldt. Helt fra første stund mærker man at spillets elementer er sat sammen på en måde, så det bygger op under helhedsindtrykket.

Farvebruken er præget af en gyldenbrun nuance, som hurtigt giver associationer til farvebruken i The Matrix eller Tron: Legacy (uden at sidstnævnte falder inden for cyberpunk-genren).

Adam Jensens hjem er nærmest en tro kopi af Deckards lejlighed i Blade Runner, og hans chef David Sarifs kontor kunne lige så godt være Tyrells kontor i samme film. Dem, der kigger efter, vil desuden finde referencer til alverdens slags popkultur.

På toppen af det hele imponerer musikken. Denne gang er det Michale McCanns stil, som er toneangivende (bogstaveligt talt) for spilsierien, og fra første stund føles det som om Deus Ex møder Daft Punks toner fra Tron: Legacy ispædet Hans Zimmers basemønstre fra The Dark Knight. Har du endnu ikke set nogle af trailerne så drøn forbi Gamereactor.dk og oplev sand trailer-magi.

Så gode er de.

Når det kommer til det spillemekaniske, er der sket meget siden 2003, og serier som blandt andet Metal Gear Solid har sat standarden for snigespil. Her mærker man at Human Revolution deler visse træk med Snakes eventyr, som det at kunne smygge sig op af vægge, mens andre, som at kunne banke i vægge for at distrahere vagter, desværre ikke er kopieret. Deus Ex var i sin tid standardiserende. Human Revolution bliver formodentlig et spil, der forsøger at perfektionere den standard.

Biomekanik tillader dig at udføre ellers umulige handlinger. Undervejs kan man aktivere flere muligheder, og din spillestil bør afspejle de valg, du tager. Sniger du dig meget er usynlighed selvfølgelig et oplagt valg, mens actionentusiaster nok vil foretrække at vælge udvidelser som letter kamp-situationer.

Stemningen er som sagt absolut til stede. En saftig konspirationsteori lurer, og små dryp vidner om, at der ligger mere bag ne vi fik at se. Situationen er ikke helt så enkel, som den åbenbart virker. Spørgsmålet er bare, hvor dybt det hele stikker.

Svaret på det spørgsmål får vi 26. august. Deus Ex: Human Revolution ser for alvor ud til at genoplive cyperpunkten.



## FOR OP TIL FIRE SPILLERE

Du har sikkert allerede set den nu både berømte og berygtede annoncerings-trailer for Dead Island, Deep Silvers kommende zombie-actionspil - ellers scan koden her til højre (du kan bruge eksempelvis bruge iOS Appen Scanlife) og se den nu (vær opmærksom på at det er en 18+ trailer).

Velkommen til Dead Island og førstepersons zombie-action med mulighed for co-op for fire spillere. Hvis du synes det lyder som Left 4 Dead, så er det ikke mærkeligt, men sandheden er, at Dead Island har mere tilfælles med et spil som Condemned end Valves action-skyder.



## GRAFISK LÆKKERBIDSKEN

Dead Islands spilverden er stor og åben – da jeg prøver spillet, tør udvikleren ikke sætte tal på hvor stor, øen rent faktisk er. Men det demonstreres ret godt af udsigten fra det område, demoen starter i. Fra foden af en radiomast kan jeg se tværs over en stor fjord, og skimte omridset af en landsby på den modsatte bred – samme landsby besøger vi senere i demoen. Det vækker minder om det første Far Cry. Og det er en sammenligning, der holder på flere leder, for Dead Island er rigtig flot. Detaljegraden er høj, med rig plantevækst og smukke omgivelser, og især lysætningen imponerer.



## HJÆÆÆÆLP!

En af de ting, vi ikke får at se, men som udviklerne gerne taler om, er spillets multiplayer. Der vil være co-op for op til fire spillere, man kan hoppe ind og ud af hinandens spil som man lyster, og der er ingen begrænsninger på klassesammensætning eller level. Sidder man fast i en svær kamp, kan man altså snildt få en af sine venner til at hjælpe, også selvom han er ti levels højere end en selv (eller omvendt), uden nogen straf. Spillet gør pænt opmærksomt på, at man risikerer at få spoleret dele af historien, men ellers er valget op til spillerne.



# DEAD ISLAND

**Multiplayer**, zombieslagtning og rollespil, gør meget for Rasmus' feriehøjr

Selvom der er skydevåben til rådighed, så er der få af dem, og langt det meste af vejen må man klare sig med nærkampsvåben som baseballbat, macheter, kødøkser og hvad man nu ellers kan finde. Man kan løbe ind i zombier næsten overalt, men man møder dem i små håndfulde i stedet for enorme horder. Det er en designmæssig begrænsning snarere end teknisk. Demoen vi prøver starter nær en radiomast, hvor en gruppe overlevende har etableret et safehouse. Dead Island har en meget rollespilslignende spilstruktur, så man kan frit gå rundt og tale med folk. Flere af dem har missioner til os – en har brug for reservedele til en bil, mens end anden har brug for dele til at få senderen på

masten til at virke, og dermed sende et nødsignal til omverdenen.

Kortet i øverste hjørne viser hjælpsomt vej til de forskellige opgavers mål, men før jeg begiver mig ud på øen, skal jeg lige forbi et smut forbi en arbejdsbænk. Her kan man reparere sine våben, der tager skade under brug (bare rolig, de er ganske hårdføre), lige som man kan opgradere dem, så længe man har de rigtige dele.

Jeg banker nogle søm i mit baseballbat, og er ellers klar til afgang. På dette tidspunkt i spillet har man ikke adgang til så mange opgraderinger, men senere ser vi blandt andet eksplosive knive og andre opgraderinger. På dette punkt minder Dead Island om Dead Rising, selvom tonen er langt mere alvorlig. Her er ingen teddybjørne, der kan udstyres med maskingevæber.

Jeg begiver mig ud af indhegningen, og møder snart den første flok zombier. De er af den langsomme og stavrende slags, så jeg hæver battet og går til angreb. Animationer og lydeffekter giver en god fornemmelse af battets tyngde, mens jeg hamrer det i fjæset på de udøde. Små tal dukker op i luften og fjenderne, mens jeg giver dem tæsk, og et velplaceret slag sender en



zombies hoved af sted gennem luften som en bold, mens resten af kroppen dejer om. Efter en prøvetur med spillets ene klasse (ud af fire) og en klassisk bosskamp i en kirke, har jeg erhvervet mig et nyt safehouse. Det betyder flere overlevende, flere quests, nogle handlende, man kan købe genstande og våben fra (herunder en skummel type i besiddelse af en masse skydevåben), og ny mulighed for at reparere og opgradere de våben, man allerede har.

Jeg forlader Dead Island med en god fornemmelse. Ja, zombier er på mode for tiden, men med sin åbne spilverden, rollespilelementerne og fokus på nærkamp, gør spillet rigeligt for at skille sig ud fra mængden.

E3

## SPILLENE

Tyvårr var allt inte hands-on på Captivate. Oerhört frustrerande, särskilt då Cyber Connect 2 och Capcoms projekt Asura's Wrath såg totalt ögonsprängande coolt ut. Pressen fick se den nyaste trailern, men en av producenterna spelade genom hela sekvensen själv. Om du har något emot quick time events så bör du varnas: det fanns gott om dem. Å andra sidan var all action en stekhet kombination av tredjepersons-hack & slash, klassisk shooter och härligt filmiska omgivningar. Asuras jordskakande ilska fick Hulken att se ut som en liten nervös kattunge och Bayonetta-fans kommer mest troligt att älska denna titel, som ska släppas 2012.

Frank Wests återkomst till Dead Rising 2 var tyvärr heller inte spelbar, men då alla redan vet hur Dead Rising fungerar var förlusten inte så stor. Dead Rising 2: Off the Record är en alternativ skildring av händelserna i Dead Rising 2. Det hör inte till seriens kanon, men det kommer att inkludera Frank och alla hans unika färdigheter (som att brottas och plåta med sin trogna Nikon) när han utforskar en annan sida av Fortune Citys zombie-epidemi. Off the Record ska också innehålla nya fiender, stadsdelar, ett nytt spelläge och viktigast av allt: ett bättre sparsystem med ordentliga checkpoints. Mer ny information om denna alternativa zombieslaktarfest kommer på E3 nästa månad.



# BATTLEFIELD 3

**Vi fik et indblik i Battlefield 3's** multiplayer og de mange nye forandringer. Læs et uddrag her og det hele på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)

### En af de forskelle som multiplayer lead designer Lars

Gustavsson fremhæver mellem Battlefield og dets konkurrenter er, at banerne ikke er arenaer, men i stedet et sæt af eta-per, som du bevæger dig gennem. DICE bekræfter tre multiplayer-spiltyper på dette tidspunkt - Conquest, Team Deathmatch og Rush, som vi begiver os ud i om lidt.

Conquest er et fixpunkt i serien og et must, men Team Deathmatch er lidt af en overraskelse. Lars Gustavsson siger, at når han spiller team deathmatch i andre spil, føler han at det kunne gøres meget bedre i Battlefield.

Vi prøver Rush-banen Operation Metro, der foregår i et Paris besat af russiske tropper. Vi, den angribende side, er amerikanske marinesoldater, og vores mål er at tage den

russiske kommandopost ud, der ligger i den parisiske børs.

Vi starter i en park, med smukt forårsvejr, rullende bakker og birketræer. Første mål er at ødelægge et par antiluft-skytsplaceringer for enden af parken. Efter vi opnår dette, glider bombefly ind og bløder vejen mod børsen op, hvorefter vi begiver os ned i metrotunnelerne i Paris.

Der er flere ruter at vælge i mellem, og på et tidspunkt kørte en squad-makker et infanterikøretøj ned i den største tunnel, til stor skræk for russerne, der kastede sig i dækning mellem togvognene.

Køretøjet var det eneste på denne bane, men det illustrerer nogle af de ændringer, DICE har lavet til køretøjer generelt. Den vigtigste ændring er nok, at de nu har regenererende health, og når det ned under et bestemt niveau, kan du ikke køre længere. Lad os videre sige at en engineer laver en fuldtræffer på en tank med fem personer i. Forhen betød det, at han fik fem kills, hvilket ikke rigtig var fremmede for troppetransport. I Battlefield 3 dræber han måske den



person, der sidder lige hvor raketten rammer og standser køretøjet, men de sidste fire vil overleve og kunne slippe ud i live. Små ændringer der kan fremme holdspil endnu mere. En anden fed ting ved infanteri-køretøjet var, at det havde varmesyn, der kunne slås til og fra i ægte Predator-stil.

Battlefield 3 føles meget som Battlefield 2, og selv med alle de små ændringer er det tydeligt, at dette er den efterfølger, vi har ventet på i alle disse år. DICE siger at ødelæggelse af omgivelserne virkelig kan have indflydelse på spillets gang, men det var måske ikke så tydeligt i denne bane, som det vil være i andre. Når det er sagt, så ligger der et hus, man kan gemme sig i, ved siden af børsen, og det blev stort set reduceret til grus, mens vi skimtede ud af et vindue og lagde dækningsild, og jeg nåede at se en anden marinesoldat blive begravet under dyngerne, da en mur faldt ned over ham.

Det, der virkelig stikker ud ved Operation Metro er niveauet af detaljer og banens design. Det er tydeligt, at det er et værk drevet af kærlighed, vi glæder os enormt til mere.

## ANDET

**Capcom slænger två slagsmål i mixern och blandar en ovanligt smarrig smisk-smoothie...**

Capcoms Street Fighter-guru Yoshinori Ono hade svårt att tygla sin upphetsning när han presenterade Street Fighter X Tekken för publiken på Captivate. Han gjorde dock skillnaden tydlig mellan detta spel och Namcos kå Captivate. Han gjorde dock skillnaden tydlig mellan detta spel och Namcos kommande Tekken X Street Fighter. En stackars journalist på Captivate förväxlade dessa spel och blev nära på dragonpunchad ur konferensrummet.

2D-tagteam-spelets bekräftade kämpar var Ryu, Ken, Chun-Li, Guile och Abel från Street Fighter, samt Kazuya, King, Nina, Bob och Marduk från Tekken. Självklart kommer fler fighters att avslöjas innan release. Ono lovade att nya slagskämpar skulle väljas ut till spelet baserat på sin unika fightingstil och personlighet. "Om kämpan är populär bland fansen och har några intressanta moves du vanligtvis inte ser i Street Fighter-spel, då kommer det troligtvis med i spelet", berättade han.å Captivate. Han gjorde dock skillnaden tydlig mellan detta spel och Namcos kommande Tekken X Street Fighter.

En stackars journalist på Captivate förväxlade dessa spel och blev nära på dragonpunchad ur konferensrummet.

2D-tagteam-spelets bekräftade kämpar var Ryu, Ken, Chun-Li, Guile och Abel från Street Fighter, samt Kazuya, King, Nina, Bob och Marduk från Tekken. Självklart kommer fler fighters att avslöjas innan release. Ono lovade att nya slagskämpar skulle väljas ut till spelet baserat på sin unika fightingstil och personlighet. "Om kämpan är populär bland fansen och har några intressanta moves du vanligtvis inte ser i Street Fighter-spel, då kommer det troligtvis med i spelet", berättade han. ommande Tekken X Street Fighter. En stackars journalist på Captivate förväxlade dessa spel och blev nära på dragonpunchad ur konferensrummet.

2D-tagteam-spelets bekräftade kämpar var Ryu, Ken, Chun-Li, Guile och Abel från Street Fighter, samt Kazuya, King, Nina, Bob och Marduk från Tekken. Självklart kommer fler fighters att avslöjas innan release. Ono lovade att nya sm kämpan är populär bland fansen och har några intressanta moves du vanligtvis ihan. Vad gäller likheter och olikheter mellan de olika spelkontrollstilarna berättade Ono även att fansen kan se fram emot en spelstil som

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

# INCOMING!

Du kan læse meget mere om **Need For Speed: The Run** på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)!



LÆS MERE PÅ [GAMEREACTOR.DK](http://GAMEREACTOR.DK)

## Gamereactor på iPad

Hent Gamereactor DK Viewer

Du kan læse Gamereactor på din iPad. Scan koden i hjørnet af forsiden her til højre, og du bliver sendt direkte ind til App Store hvor den kan hentes. Det er gratis at hente og bruge og har indhold, der ikke findes i magasinet eller på hjemmesiden.

Denne gang har vi Witcher 2-anmeldelsen og en kæmpe artikel om Pirates of the Caribbean, både den fjerde biograf-film, LEGO-sættene og spillet.



## Sly 4 i Infamous 2

PS3 / 2012

Emil har nu gennemtæsket Infamous 2. Vores anmeldelse på sitet er langt større, end den du finder her i magasinet. Infamous 2 gør rigtig mange ting rigtig, og der er nok af overraskelser undervejs i eventyret. Coles nyeste byder faktisk på en del sjove detaljer. Kig eksempelvis på nærmere på byens biograf, og vil opdage en speciel udgave af Halo: Reach og Assassin's Creed samt Sly 4 annonceret. Og det endda inden E3.

## Mortal Kombat Arcade Kollection

PC, PS3, Xbox 360 / Sommer

Sommeren kan let komme til at stå i arcademaskinernes tegn. Hvis du stadig husker de gode gamle dage med fatalities og duften af pommers fritter, så vil det sikkert glæde dig at vide, at for lige omkring 80 kroner, kan du komme til at genopleve de tre første Mortal Kombat i en samlet udgave til download. Udover retro-nydelsen vil der også være en del nye tiltag, blandt andet i form af online play, leaderboards, achievements og trofæer.

## Need For Speed: The Run

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

**Chefproducer i Black Box, Jason DeLong erkender, at de sidste NFS-titler måske ikke har budt på den ypperlige oplevelse, serien tidligere var kendt for. Det forklarer han med, at EA pressede udviklerholdet til at udgive et nyt NFS-spil hvert eneste år, flere år i træk.**

"Der var ikke længere tid til at følge med den teknologiske udvikling eller at tænke på nyskabelser", fortæller DeLong. "Derfor var det godt, da EA endelig gav os mere tid til udvikling, ved at lade Criterion stå for det sidste NFS-udspil".

"Med NFS: The Run ønsker vi at appellere til endnu flere gamere ved at introducere en actionfyldt og fængende historie som byder på flere store mindeværdige Hollywood-øjeblikke", siger en engageret Jason DeLong. "Vi vil ikke afsløre detaljer om plottet endnu, men vi kan sige at hovedpersonen Jack deltager i et billøb fra San Francisco til New York".

Der er flere elementer, som skal bidrage til at NFS: The Run bliver et knaldgodt spil. Black Box benytter sig af DICEs Frostbite 2.0-spilmotor, som også bruges i det kommende Battlefield 3. Black Box har videreudviklet spilmotoren i knap et år, for at kunne bruge den til bilspil.



Jack bruger dog ikke alt tiden i bilerne, han bliver også jagtet til fods af helikoptere og selvfølgelig biler. Bilerne i NFS-serien er selvfølgelig spillernes virkelige hovedpersoner, men Black Box holder kortene tæt til kroppen lidt endnu. Der kommer også et gensyn med Autolog, som Jason DeLong mener er noget af det bedste, de har videreført fra Criterion's fortolkning af NFS. Du vil undervejs kunne se, hvor du ligger i forhold til dine venner i at komme fra San Francisco til New York.

NFS: The Run kan du læse meget mere om på Gamereactor.dk

## BattleBlock Theater

Xbox Live / 2011/12

Castle Crashers-udvikleren Behemoth slår til igen. Okay, multiplayer-arenakampene minder måske lidt for meget om Smash Bros til vores smag. Men kampagnen byder på platformsbaseret puzzle-action med co-op, og der er ikke et eneste ord i den sætning vi ikke kan lide.

BattleBlock Theater lover en blanding af platform- og multiplayer kampspil, hvor målet vil være at besejre modstanderes hold.

## Spelunky

Xbox 360 / 2011

Det lyder som et beskidt udtryk, men er nærmere et Indiana Jones-møder-Mr. Driller-platformsspil. Du graver dig gennem en række miner, mens du finder skjulte skatte og kæmper mod slanger og andre bæster. Og når vi siger "en række" mener vi "uendeligt mange", da skaberen Derek Yu designede den oprindelige PC-version til tilfældigt at generere sine baner. Læs mere på Gamereactor.dk.



## NHL 12

**Carsten tog turen til Vancouver for at finde ud af, hvad pokker EA gør denne gang for at forny NHL-spillene. Læs et uddrag her og find det hele på Gamereactor.dk**

### Alt kunne ske

I NHL 11 blev der lagt vægt på fysik under overskriften "alt kan ske", hvilket reelt set dækkede over, at stavene kunne blive revet ud af hænderne på spillerne. Stave fløj rundt på isen i stort virvar, og man følte indimellem at man spillede MiKado i stedet for ishockey.

### NHL 12 videreudvikler

NHL 12 præsenterer en videreudvikling af det fysiske aspekt af spillet, som jo er en stor del af ishockey, hvor der gerne må puffes, mases og herretackles. Selvom det ikke hedder det samme, så svarer det fysiske fokus til "Personality Plus", som vi kender fra FIFA 11. Det betød større spillerdifferentiering, fra højde til styrke og dygtighed.



### Hvad betyder fysikken?

Stærke og høje spillere skal således kunne skubbe mindre og svagere spillere væk. Særligt foran målene vil dette komme til at indvirke på det taktiske spil, hvor vi burde se forsvar og angreb kæmpe om den centrale plads foran kassen. Og mon ikke vi også vil se forskellige grader af tacklinger?

### Ready, steady, fight!

NHL vil nu for første gang vil give målmandene mulighed for at slås med hinanden. Ishockey er et fysisk spil. Ja. Men det er altså ikke en kampsport, og slåskampe gør ikke andet et at lave et uheldigt afbæk i kampenes flow. En dårlig gimmick og en fremhævelse af en skønhedsplet i det ellers smukke og hurtige spil eller underskøn ballade?

### Ny fysik - over det hele!

Men et er selve spillernes ageren, noget andet er alt det, der omkranser spillet. For her er der også lagt et nyt fysik-system ind. Sidste år kunne du slå staven ud af en modspillers hænder. Denne gang kan du også banke hjelmen af andre spillere. Men det stopper ikke her. Plexiglasset omkring banen kan smadres, ligesom du kan skyde pucken ud af banen. EA siger selv, at alle objekter er 'levende', forstået på den måde at de ikke blot agerer som uigennemtrængelige mure. Førhen mødte man denne 'mur' når man bumpede ind i andre spillere, barrieren eller hamrede pucken langt over den.

Vi så gode eksempler på hvordan dette nu fungerer meget mere dynamisk, og vi er yderst spændte på at spille det færdige resultat.

### Turen går til Europa!

En anden interessant nyhed i NHL 12 er, at serien for første gang bringes til Europa og dernæst også giver mulighed for at spille udendørs. EA bekræftede at tre Schweiziske stadions er inkluderet. Om der kommer flere europæiske lokationer på kortet er endnu uvist. Godt initiativ, der følges op i resten af produktionen, som giver spillet en mere tv- og transmissions-agtig følelse.

### Scan koden og læs alt

Hvis du vil vide mere om NHL 12, kan du læse hele vores artikel på Gamereactor.dk. Scan koden herunder og læs blandt andet om Winter Class, hvor du skal deltage i den traditionsrige turnering der foregår udendørs - og det med snevej og det hele.





# MAX PAYNE VENDER TILBAGE. HAN ER SUR.

Det er otte år siden vi sidst så noget til Max Payne, heftige skudscener og bullet-time-effekter. Nu er han snart tilbage.

## ■ Hvad er der sket siden sidst?

Ligesom i virkeligheden er der også i spilverdenen gået otte år siden vi sidst mødte den Max vi husker, og tiden har sat sine tydelige spor på vores alle sammens antihelt. Payne er ikke længere en kriminalbetjent, men er i stedet draget til Brasilien for at arbejde som bodyguard/lejesvend for enhver med nok penge på kontoen.

## ■ Bliver det en stor åben verden?

Når nu det er Rockstar der udvikler, kunne man antage det. Men ligesom de første to Max Payne spil vil det nye også være en linær fortælling, der dog utvivlsomt vil drage på den store erfaring som udvikleren har lært i mellemtiden, med udviklingen af spilsuccesser som Grand Theft Auto IV og Red Dead Redemption. Forvent derfor en smule mere frihed i forhold til hvordan du tilgår dine missioner.

## ■ Hvordan har Rockstar opdateret actiondelen?

Heldigvis har udviklerne hos Rockstar ikke været blinde for at der er sket meget med actiongenren siden 2003, og derfor har man blandt andet givet Max mulighed for denne gang at kunne søge dækning langt mere effektivt end tidligere. Dette kombineres igen med "Bullet-time"-systemet, der som tidligere oplades ved at skyde fjender og tillader spilleren at bekæmpe fjender i slowmotion.

## ■ Men hvad med fysikken, er den forbedret?

En stor del af udviklingen har været dedikeret til at forbedre det imponerende fysiksystem, som også blev brugt i udviklerens tidligere spil, således at hvert projektil der nu rammer fjenderne føles helt rigtigt. Sidst men ikke mindst har man sørget for at sætte de fleste af actionscenerne sådan op, at de næsten altid foregår i unikke områder, der byder på nye actionfyldte muligheder og variation.

## ■ Bliver historien stadig fortalt som en tegneserie?

Som tidligere vil en del af historien også denne gang blive fortalt via historiepaneler. Dog har man denne gang fravalgt den tegneserie-lignende tilgang, og i stedet lavet et nyt system hvor historiepanelerne indeholder bevægelige sekvenser. Hvorfor Max har forladt New York vil være et af de spørgsmål, historien løbende vil besvare.

## Bastion

Xbox 360, PC / 2011

En af de digitalt-distribuerede titler vi ser meget frem til i 2011 er Bastion, debuttitlen fra det kun syv-mand store hold, der går under navnet Supergiant Games.

Bastion er et rollespils-inspireret actionspil, der fra start til slut er sammensat af farverige, håndmalede 2d-landskaber. Der er lagt stor vægt på at fortælle en fængende historie, men samtidig også byde på et dybt kampsystem. Læs mere om spillet på Gamereactor.dk

## Resistance 3

PlayStation 3 / 2011

Sony har endelig meddelt hvornår vi kan få fingrene i det kommende Resistance 3. Og det viser sig at vi ikke skal vente særlig længe på at Chimera atter går til angreb. Resistance 3 har nemlig premiere herhjemme den 7. september, kun én dag efter det udkommer i USA.

Lasersigter, tågede sumpede og en hel masse grimme chimeras. Desuden loves der co-op gennem hele kampagnen, enten online eller på delt skærm.



## Ms. Splosion Man

Xbox 360 / 2011

Nogle vil nok sige at Twisted Pixel er løbet tør for ideer og derfor går tilbage til en af deres tidligere titler for at få inspiration. Gi' dem en lammer. En hård en. I fortidens arkader iførte Pac-Man sig pludselig drag og overbeviste alle om at han nu var Ms. Pac-Man.

Den lyserøde eksploderende tornado giver et endnu sværere twist på hvad der i forvejen var en hård men fremragende original. Det sker i år - forhåbentlig.



### Modern Warfare 3

PC, PS3, Xbox 360 / 2011

Modern Warfare 3 fortsætter hvor 2'eren slap. Altså står Washington i flammer, og russerne er i fuld sving med at invadere USA's østkyst.

Udviklerne fra Infinity Ward og Sledgehammer Games har indtil videre vist to baner frem fra spillet.

Den første foregår i New York, hvor målet er at kæmpe sig vej til børsen. Det vrimler med russere. Spilleren kører i en Humvee, der bliver angrebet og vælter på siden, så man må kravle op og ud af døren, der nu befinder sig øverst. Man kæmper sig ned af gaderne, og ind i en bygning, hvor en styrtet helikopter ligger. Det står ikke klart endnu, om Modern Warfare 3 vil have dynamisk ødelæggelse af omgivelserne, i stil med de seneste Battlefield-spil.

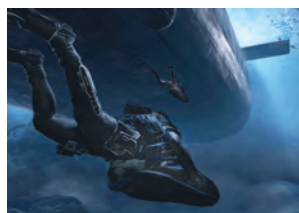
Herefter kæmper man sig vej gennem børsen og op på bygningens tag, hvor man tager en gruppe fjender og en helikopter ud med et fjernstyret Reaper-missil. Herfra hopper spilleren ud fra taget og ind i en ventende helikopter, og en drabelig duel udkæmpes med en russisk helikopter mellem skyskraberne.

Anden bane foregår i London, hvor man først får til opgave at forfølge en gruppe fjender, og undervejs tage dem ud ved at snige sig og bruge stealth. Det udvikler sig til åben kamp, hvor man får luftstøtte af en anden helikopter. Et stort betonrør knækker, og smadrer dele af omgivelserne.

Herfra går turen ned i undergrundsbanen, hvor man fra ladet af en pickup-truck skyder på et tog. Toget ryger i sidste ende af skinnerne, brager gennem søjler, og hamrer ind i spillerens bil.

Senere missioner vil også udspille sig andre steder i Europa, Afrika, Rusland og Himalaya-bjergene. På våbensiden har udviklerne blandt andet fremvist en sniperrifel, der skyder med eksploderende kugler, og det ser også ud til at det bliver muligt at skifte scope på sine våben undervejs.

Multiplayer er der ikke blevet vist noget af endnu, men udviklerne mener at have et es i ærmet med deres nye Elite-funktion.



## Dato Data

### ■ E3 1995

Det første E3 blev afholdt i 1995. Før det havde spilbranchen været henvist til generelle elektronik- og computermesser som CES og hedengangne ECTS. Andre spilmes-ser er kommet og gået, og de mere generelle shows som netop CES er stadig vigtige. Men siden sin start har E3 været spilbranchens højdepunkt, hvert år.

### ■ E3 og den hede debut

Man kunne i øvrigt næppe ønske sig en stærkere debut, end E3 1995 viste sig at blive. Dette var året hvor Sony annoncerede deres entre i spilbranchen med PlayStation, Sega viste deres Saturn-maskine frem, og Nintendo afslørede deres Virtua Boy. Sidstnævnte endte godt nok som et flop, men selve showet var stadig stort.

### ■ E3 fortsætter i 1996

De gode taktik fortsatte året efter i 1996. Her så både Nintendo 64 og Super Mario 64 verdens lys for første gang. Epic viste den første udgave af Unreal-motoren, Blizzard havde en meget, meget tidlig udgave af Starcraft med, og Square viste video fra Final Fantasy VII.

### ■ 1996 og Tokyo

I 1996 forsøgte arrangørerne sig med et søstershow i Japan, kaldet E3/Tokyo '96. Oprindeligt skulle showet sponsoreres af Sony, men de trak sig til fordel for deres egen PlayStation Expo. Sega trak sig også ud i sidste øjeblik, så kun Nintendo var tilbage. Showet fandt sted i november, men grundet manglende interesse blev det ikke nogen succes. Der har ikke været noget E3 uden for USA siden da.

### ■ E3 2005

Messen satte publikumsrekord i 2005, med 70.000 gæster. Ravl og krat blev lukket ind det år.

### ■ E3 2007 - 2008

I 2007 og 2008 skiftede messen navn til E3 Business and Media Summit, og var noget mere nedtonet end det enorme ekstravaganza, der var kommet før. Med henholdsvis 10.000 og 5.000 deltagere var de fysiske rammer også noget mindre. Og, ja, kedelige.

### ■ E3 2009 - nu

Fra 2009 gik man tilbage til det gamle og ret ekstravagante format. Boot babes, vilde kulisser og showstemning med fokus på underholdning og ballade.





A cinematic shot of Hitman Agent 47 in a dark, industrial environment. He is wearing his signature black suit and hat, with a patch on his left sleeve. The background features several large industrial fans and posters, including one for 'MOTORCHICK NEW MODELS SPEED' and another for 'SHOW DATES'. The lighting is dramatic, with strong shadows and highlights.

# HITMAN ABSOLUTION

## KUN I GAMERREACTOR

Der har været stille omkring Hitman, dansk spiludviklings flagskib, i snart fem år. **Vi har alle forventet**, at der var en efterfølger på vej, men udviklernes munde har været lukket med syv segl. Endelig er der nyt omkring Agent 47, og vi mødtes med IO for helt nøjagtig at finde ud af hvad...

Platform PC / PS3 / X360 Spiltype ACTION Udvikler IO INTERACTIVE Udgiver SQUARE ENIX Premiere 2012 Antal spillere 1

I et modelokale hos IO Interactive i midten af København, kun få dage efter den første teaser og spillets titel er blevet annonceret. På det store lærred står ordene Hitman: Absolution, og bag dem hamrer regndråber mod et vindue ud til en enorm og imponerende skyline. Flere af udviklerne er med i lokalet, og entusiasmen stråler ud af dem. Der er ingen tvivl om, at de er stolte over det, de skal til at vise frem.

Titlen fader ud, og Hitman gør en ukarakteristisk larmende entre ved at brage gennem ruden. Han er iført sit ikoniske jakkesæt og røde slips, men ser væsentligt bedre ud end jeg husker ham.

Stedet er Chicago, nærmere bestemt et nedlagt og faldefærdigt bibliotek. Presseninger dækker nogle af reolerne, dele af gulvet er dækket af fugleklatte, gelændere og rækværk på balkonerne mangler flere steder, der er store huller i gulvet, og det meste af lyset er gået. Et svagt nødlys over dobbelte døre i den modsatte ende af salen viser, at her er udgangen. Men for at komme derhen, skal Hitman passere udenom

## POLITIET HAR INDLEDT EN STØRRE MENNESKEJAGT PÅ HITMAN

eller gennem omkring 10-15 politibetjente, der alle leder efter ham.

Det vi ser, er en af de tidlige baner i spillet, forklarer Tore Blystad, Game Director på Hitman: Absolution. Politiet har indledt en større menneskejagt på Hitman, der nu er uden sine sædvanlige våben og værktøjer. Men han er stadig farlig.

Det er ingen hemmelighed, at IO Interactives Glacier-spilmotor efterhånden var begyndt at vise en del alderstegn. Kane & Lynch 2 skjulte det til dels med sin skramlede mobilkamera-æstetik, men det kunne ikke helt dække de mange grå hår. Glacier har teknologiske rødder, der går helt tilbage til det første Hitman-spil, som udkom for mere end ti år siden, og tiden er løbet fra den.

Derfor har IO slæbt den ned i en mørk gyde og aflivet den med et hurtigt og lydæmpet nakkeskud. Hitman: Absolution kører i stedet på Glacier 2, en spritny og moderne spilmotor, der skal danne det teknologiske grundlag for IO's spil mange år ud i fremtiden.

Og når man ser demoen af spillet, står det straks klart, at udviklerne har taget den rigtige beslutning. Hitman: Absolution ser godt ud.



Undervejs i demoen ser vi flere klassiske Hitman-mekanikker. Lig kan samles op og bæres i skjul, lige som man kan snige sig ind på intetanende folk, og bruge dem





...m som menneskeligt skjold. Vi ser Hitman sabotere en sikringsboks, som en betjent ellers har ordnet og derved tændt lyset i dele af biblioteket.



Senere hen snupper Hitman den anden betjents uniform som forklædning. Den kommer i spil, da han skal undslippe helikopteren. Han sniger sig gennem en flok hashdyrkende hippiers lejlighed, mens politiet er ved at gennemse alle lejligheder i bygningen.

## DEN SKALDEDE MAND

HISTORIEN OM AGENT 47 I SPILFORM



### HITMAN: CODENAME 47

PC 2000

Det første Hitman-spil satte Danmark på spiludviklingens verdenskort. For mange var spillet det første møde med stealth-genren, og ideen om kunne gennemføre en mission på flere måder, tilmed uden at dræbe andre end målet, var rigtig interessant. At bære ligene af sine ofre i skjul, eller at klæde sig ud for at narre fjenden, var for de fleste spillere en helt ny oplevelse.



Den teknologiske udvikling tog syvmileskridt dengang, men Hitman var alligevel helt med i front på grafikken. Især brugen af ragdoll-modeller, der dinglede med arme og ben når de faldt, gjorde stort indtryk. Spillet var dog ikke fejlfrit, og det kunne til tider være frustrerende, at man ikke kunne gemme sin fremgang midt i missioner. Man kunne således blive sat langt, langt tilbage, hvis man døde, eller hvis man blev opdaget af fjenderne undervejs.



### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

PC, PS2, XBOX, GAMECUBE 2002

Oven på successen med det første Hitman fik IO væsentligt flere penge i ryggen, og derfor kunne de satse meget større med efterfølgeren. Hitman 2 blev det første spil i serien, der også udkom på konsol. Silent Assassin bød på flere nye tiltag, blandt andet et Threat-meter, der viste hvor meget vagter og andre fjender bemærkede Hitman.



Ens effektivitet blev målt og vejret i slutningen af hver mission, alt efter hvor mange man dræbte. Skalaen gik fra Mass Murderer til Silent Assassin. Der blev også lyttet til kritikken af det første spil, så man nu kunne gemme undervejs i missionerne. Det gjorde Hitman 2 til en væsentlig mere behagelig oplevelse end forgængeren, da man slap for at starte helt forfra på en mission, hvis man kvæjede sig undervejs. Og så fik den i forvejen gode grafik et ekstra nøk opad.



De tidligere Hitman-spil var meget afhængige af trial-and-error, og tvang spilleren til at gennemgå den samme situation flere gange, indtil man fandt den "rigtige" løsning. Den slags skal der være meget mindre af i Hitman: Absolution, og Instinct er en vigtig del af denne proces.



Rigtig godt ud. Lys, skygger, partikeleffekter, detaljegråd på både omgivelser og figurer,

## ET AF DE NYE TILTAG ER INSTINCT, HER GØRES OP MED FOR- ÆLDEDE MEKANIKKER

animationer, det hele. Spillet ligner på alle måder en titel, der hører hjemme på de moderne konsoller. IO er tilbage i den grafiske superliga.

Mens Hitman sidder i skjul bag en reol, bliver omgivelsernes farver pludselig dæmpet, og

betjentene lyser op i et gyldent skær, så man kan se hele deres figur gennem vægge og andre forhindringer. En lysende linje i gulvet viser den rute, den nærmeste betjent følger – med direkte kurs mod Hitman. Den stille lejemor der kryber til siden, så betjenten intetanende passerer forbi, og ender med at stå med ryggen til. Hitman samler en forlængerledning op fra et nærliggende bord, og bruger den til at kvæle betjenten.

Den nye evne hedder Instinct, og er del af IO's målsætning om at gøre op med nogle af de mere forældede gameplay-mekanikker i serien. "De gamle Hitman-spil er fede, og de har deres plads, men de er ret svære og bygger meget på trial-and-error", fortæller Blystad. Denne gang vil det være muligt at se valgmulighederne, ved at genstande og personer "lyser op".

Gameplay Director Elverdam fortæller: "Nogle gange i de tidligere spil fik man en fornemmelse af, at man havde enormt mange valgmuligheder, men at man ikke nødvendigvis forstod konsekvenserne af disse valg. Noget du gjorde i én del af banen, kunne have en stor effekt på en anden del af banen, og vi vil gerne have at disse konsekvenser kommer tættere på spilleren. Så dette er bare et af de systemer vi har lavet, for at hjælpe dig med at regne ud, hvad Al'en tænker, og træffe dine valg".

Instinct skal spille sammen med alle kerne-mekanikkerne i Hitman, og vi ser flere eksempler undervejs. Men det er ikke sådan, at man kan bruge evnen i tide og utide. Den skal tjenes ind ved at lave stille drab og andre handlinger, der går i spænd med Hitman-fantasi. Hvor hurtigt man tjener det op, afhænger af sværhedsgraden, og på



## OG STUDIET

IO Interactive blev grundlagt i 1998. Udover Hitman-serien er de mest kendt for Kane & Lynch. I dag ejes den danske udvikler af Square Enix.

den øverste, der meget sigende hedder Purist, bliver Instinct muligvis slet ikke tilgængeligt.

En gruppe politifolk passerer nu så tæt forbi Hitman, at han næsten bliver gennemskuet, men her kommer Instinct i spil igen. Ved at aktivere Instinct i disse øjeblikke, kan Hitman forsøge at bluffe, at leve sig ind i rollen han er klædt ud som, og derved slippe forbi, forklarer Elverdam. Hitman hilser diskret med hånden, da han passerer, og skjuler derved dele af sit ansigt, så betjentene tager fejl af ham og en kollega ved navn Foster. "Var han ikke stoppet?" spørger en af dem, mens de går væk.

Selvom Hitman: Absolution vil være lettere at gå til end de forrige Hitman-spil, kan man stadig udfordre sig selv ved at gå efter en helt "ren" og

stille gennemspilning.

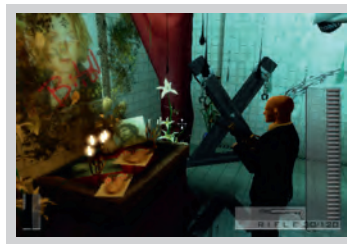
Store folkemængder bliver en vigtig del af gameplayet i senere dele af spillet, lover udviklerne. Det har krævet en stor mængde optimeringsarbejde, men spillmotoren er nu på et niveau, hvor den kan vise over tusind figurer på en gang. De styres alle individuelt af den imponerende AI, der har taget omkring fire år at udvikle. Hvordan præcis disse situationer kommer til at udspille sig, vil IO ikke ud med endnu, men man fornemmer tydeligt, at de ikke vil ligge under for Assassin's Creed. [Læs Hitman til Hitman, og](#)

Gameplayet virker også mere moderne end hos de mange kendte travere i genren. At Absolution betyder syndsforladelse er ret passende: Agent 47 skal nok kompensere for ventetiden.

**Rasmus Lund-Hansen**

## DEN SKALDEDE MAND

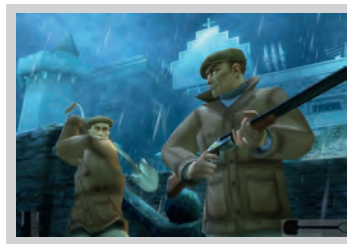
HISTORIEN OM AGENT 47 I SPILFORM



### HITMAN CONTRACTS

PC, PS2, XBOX 2004

Det tredje Hitman er på en måde seriens sorte får. Ikke fordi det var decideret dårligt, men modtagelsen var en smule mere kølig end forgængernes. Sværhedsgraden steg væsentlig, og var i flere situationer nådesløs. Og så genbrugte spillet fire missioner fra det første spil. Det lugtede umiddelbart af genbrug, men med et formatskifte var det ikke helt så kynisk en grund, som man skulle tro.



Det var let nok at forstå logikken, for de mange Hitman-fans, der kun spillede på konsol, havde ikke tidligere fået chancen for at spille disse missioner, men det var alligevel svært ikke at slippe følelsen af genbrug. Der var ikke meget nyskabelse over spillet, men i stedet fik vi en forfining af det, der var kommet forhen.

Historien var mørk og dystert, fortalt som en serie flashbacks oplevet af Hitman, mens han er ved at bløde ihjel på et hotelværelse. Saftigt!



### HITMAN BLOODMONEY

PC, PS2, XBOX, XBOX 360 2006

Hvis det havde været småt med nyheder i forgængeren, bød Blood Money på læssevis af dem. Spillet var det første i serien til at udkomme på Xbox 360, hvis overlegne kræfter blev udnyttet flot til den grafiske side, men det var alligevel på gameplay-fronten, at der virkelig skete ting. Hitman kunne kræve over flere forhindringer, uvæbnet kamp blev forbedret, man kunne opgradere sine våben undervejs.



Faktisk kunne de næsten opgraderes for meget. Til et punkt hvor Baller-pistolen blev alle andre våben klart overlegne. Efter hver mission blev man præsenteret for en avis-forside med en dynamisk genereret tekst, der i detaljer forklarede hvor godt man havde klaret sig. Denne funktion krævede dog så meget arbejde, især med hensyn til oversættelser, at den ikke vendte tilbage i Absolution. Dertil var der for få, der faktisk læste teksten.

Anmeldt



# INFAMOUS 2

**PS3** Spiltype RACING Udvikler SUCKER PUNCH Udgiver SONY Premiere 6. JUNI Antal spillere 1 Aldersgrænse 12+

## Cole er tilbage, denne gang som etableret superhelt... eller skurk

### Prøv at tænke efter en gang: Hvor tit er det, at du oplever noget nyt?

Den følelse af at man udforsker noget, man aldrig har prøvet før, eller en glæde man var overrasket over at føle. For undertegnede var det oprindelige InFamous fra 2009 netop den følelse i en rendyrket, elektronisk stimulans. Det var og er virtuel eskapisme i sin fineste form, og hverken før eller siden havde jeg følt mig som en superhelt på samme måde som i det spil.

To år er gået sidenhen, og tiden er moden til at igen at svæve over hustagene, tappe af byens nærmest uendelige strømkilder og vælge om man vil være god eller ond i InFamous 2.

Vi møder igen Cole hvor vi slap ham. Ligesom etteren er det en free-roam titel, i stil med GTA, hvor man selv kan vælge hvilke missioner man vil give sig i kast med.

Efter at have klaret skærene i det første spil, ser Cole en profeti om et frygtindgydende monster, The Beast der ville smadre alt omkring sig, inklusiv Coles hjem-stavnsby Empire City. For at besejre denne enorme skabning, er Cole nødsaget til at forlade byen og tage en smut til sydstaterne, nærmere bestemt New Marais, der er Sucker Punchs svar på New Orleans.

Her har en videnskabsmand ved navn Wolfe opfundet en anordning der kan fratage monsteret sine frygtindgydende kræfter, og



### HELE BILLEDET

Scanner du koden herover med din smartphone eller tablet, kan du læse hele anmeldelsen af Infamous 2, den er fem gange længere end den i magasinet.

### ...OG KVINDERNE

To nye kvindelige superhelte er det også belvet til: Nix og Kuo der som to femmes fatale, repræsenterer henholdsvis gode og onde løsninger på missionerne.

samtidig give Coles elektriske superkræfter et ordenligt boost.

Men New Marais er intet ferieparadis, faktisk komplet modsat. Foruden at være plaget af en mystisk sygdom, oversvømmelser og en særlig afart af sumpphonstre, bliver loven håndhævet af en fascistisk og fanatisk militia, der fængsler og torturerer alle der er anderledes. Deres leder får hurtigt øjnene op for Cole og hans kræfter, og så har vi ellers balladen. Historien er denne gang

## ...MAN SELV KAN SKABE SINE EGNE BANER

store og mere kompleks, og hvor det oprindelige spil primært centrerede sig om Coles udvikling af sine kræfter og plads i samfundet som superhelt, så er Coles helterolle nu fuldstændig etableret i denne omgang. Det betyder også at fokus nu er flyttet fra Cole til de begivenheder der foregår omkring ham, og dette kræver derfor at spillets visuelle såvel som historiemæssige udfoldelse er underlagt endnu større krav om et godt tempo og spændende karakterer.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



#### FORTSAT...

Importen af ens savegame begrænser sig til en bonus i form af XP der kan bruges til at opgradere ens våben, lidt ekstra health og små tilpasninger i forhold til universets omkransende historie.

#### ...OG THE AMP

Den ligner en stor stemmegaffel, som kan bruges som et elektrisk baseballbat. Tanken er at gøre nærkamp sjovere, og det lykkes også et godt stykke af vejen.

En fin detalje der i øvrigt er værd at bemærke ved opgraderings systemet, er at man som spiller også er nødsaget til at variere sin spillestil for at åbne op for nye våben. Således kan man ikke blot købe sig til opgraderinger, men f.eks. bruge et nyerhvertet våben succesfuldt ti gange.

Selv hvis kedsomheden skulle indfinde sig ved spillets egne sidemis-sioner, så har udviklerne været så elskværdige at stille redigeringsværktøjer til rådighed, så man selv kan skabe egne baner eller spille andres kreationer direkte i spillets verden. Det fungerer simpelthen ved at man placerer Cole det sted i verdenen hvor ens bane skal finde sig og to tastetryk senere, er man i gang med at kreere på livet løs. Dette er en smart (men kompleks) feature, der nok skal give spillet lang holdbarhed.

Grafisk er motoren ved at vise sin alder, og på trods af forbedringer, er det en lidt ujævn omgang. Der ligger dog stadig en rigtig god oplevelse og venter til fans af Coles eventyr.

**8**

Emil Ryttergaard



## ALICE: MADNESS RETURNS

### PS3, XBOX 360, PC

Spiltype ACTION Udvikler SPICY HORSE GAMES  
Udgiver EA Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 Aldersgrænse 18+

11 år efter udgivelsen af det første Alice har EA og McGee besluttet, at det er på tide med en efterfølger. Man kan undre sig over timingen, og er man pessimist vil man sikkert mene, at det er et billigt forsøg på at ride med på succesbølgen fra Tim Burtons Alice-film fra sidste år.

Men det ville være en skam at sige, for resultatet er mere end bare hæderligt, og væsentligt mere interessant end Burton-filmen.

I sit hjerte er Alice: Madness Returns en actionplatformer, der kombinerer kamp med platformshopperi. Og det er en formel,

## ...OG VÆSENTLIGT MERE INTERESANT END BURTON-FILMEN.

det faktisk slipper ret godt af sted med. Mekanikkerne er få, men de fungerer godt: Alice kan lave dobbelthop, glide langsomt gennem luften, som var hendes kjole en faldskærm, og bruge luftstrømme til at få ekstra højde på. Dertil kan hun krympe til halv størrelse, så hun kan kravle gennem små huller, eller se ellers usynlige platforme – der er ikke megen logik over sidstnævnte, men det er i fint trit med universet.

Udvalget af fjender vokser støt spillet igennem – nogle af dem holder sig til det pågældende kapitels visuelle tema, mens andre går igen gennem hele spillet, som for eksempel de såkaldte Ruins, mørke klatvæsener med skumle dukkeansigter og arme.

Oplevelsen krydres desuden af nogle små minispil hist og her, så spillet for eksempel forvandler sig til en 2D-platformer, en gammeldags shoot'em up eller et ryttespil.

Gentagelserne og ensformigheden begynder dog at melde sig i den sidste fjerde- eller femtedel af kapitlerne, så Alice er et spil, der bedst nydes i kortere doser.

Det har rigeligt at byde på trods momentvis tomgang. Måske ikke nok til klassikerstatus, men nok til at give valuta for pengene.

**7**

Rasmus Lund Hansen



# DUNGEON SIEGE 3

PC, PS3, XBOX 360 Spiltype ACTION, ROLLESPIL Udvikler OBSIDIAN ENTERTAINMENT Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 12+

Obsidian Entertainment har tydeligvis haft store ambitioner for Dungeon Siege III. De har givet spillet en kompleks historie, der kan opleves fra mange perspektiver. Men de har villet opnå så meget, at de tydeligvis ikke har haft tid nok.

Den 10. Legion var Kongeriget Ehbs stolthed, men efter kongens død ændrede det sig pludseligt. Der begyndte at gå rygter om at Legionen havde dræbt ham, og den blev efterfølgende hængt ud og forfulgt. Nu, næsten 30 år senere, er der næsten intet tilbage af dens tidligere storhed. Det er op til dig at genskabe Legionen med fornyet kraft, og det må du gøre som en af fire figurer, der har hvert sit perspektiv på historien (inklusive individuelle evner, talenter og spillestile)

Der hvor Obsidians arbejde med Dungeon Siege III virkelig stråler, er i selve historien. Uanset hvilken figur du vælger, vil du altid starte samme sted og begive dig gennem de samme områder. Det, der derimod ændrer sig, er den baggrundshistorie, vi får fortalt, samt spillets slutning. Visse steder er vores handlinger også afgørende for om senere passager bliver lettere eller sværere. Det er ting, der gør



### ROLLESPIL ELLER...

Vores helte kan forbedre deres evner gennem passive talenter. Der er ti af disse til hver figur, og udover standardangrebet er der også tre typer evner.

### ...ACTION?

Dungeon Siege III's største problem er, at det tydeligvis ikke kan finde ud af om det skal læne sig mere mod hack'n'slash eller traditionelt rollespil, og derfor nok vil skuffe en smule i begge lejre.

spiloplevelsen mere personlig, omend det ikke nødvendigvis forbedrer genspilningsværdien.

## DET MEST LOKKENDE VED SPILLET ER UDEN TVIVL CO-OP

Teknisk ligger Dungeon Siege III i den højere ende af middel. Omgivelserne hænger godt sammen, og der er nogle smukke lyseffekter til tider. Men der er ikke noget, der rigtigt stikker ud.

Det mest lokkende ved spillet er uden tvivl co-op. Der er bestemt ikke noget i vejen med den computerstyrede makkers kunstige intelligens, men coop udgør virkelig spillets hjerte. Ens progression gennem spillet gemmes dog kun for den ene spiller i stedet for begge, hvilket nærmest fjerner enhver mening i at spille sammen online. Rollespillerne vil derimod være irriteret af

spillet lineæritet, og derfor ender Dungeon Siege 3 som et godt spil med stort potentiale, der dog aldrig helt forløses.

**7** Martin Eiser



## DRAGON QUEST VI

NINTENDO DS (Skrevet af Alexander Lange)

Dragon Quest er både større og ældre end selveste Final Fantasy i hjemlandet. Der bydes på en klassisk "god mod ond"-historie. Dragon Quest VI er den slags eventyr man bliver nødt til at give tid for det begynder at åbne sig. Det, der i starten virker langsommeligt og vanskeligt, bliver senere spændende og mere tilgængeligt. Man føler hele tiden at man er på vej mod noget nyt i rollespillet, hvad enten den står på udforskning af de to verdener eller blot møde med nye personligheder.

**8**



## HUNTED: THE DEMON'S FORGE

PC PS3 XBOX 360 (Skrevet af Jonas Måki)

Hunted: The Demons Forge er en skuffelse, så enkelt kan det siges. Ikke bare hvis du havde forventet et lækkert co-op-eventyr, men også såfremt du sammenligner med andre action-titler på rollespilsmarkedet. Det er desaturerede personligheder med tribale tatoveringer, der vandrer rundt i omgivelser, der ikke har modtaget den finpudsning vi forventede. At man kan bygge baner med baneværktøjet hjælper en smule, det samme gælder de seje boss. Men ikke nok til at sikre en karakter over middel.

**5**



## RED FACTION: ARMAGEDDON

PC PS3 XBOX 360 (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

Krig på Mars, farlige monstre, eksplosive ødelæggelse og en selvudnævnt rumsherif som prøver at hitte hoved og hale i det hele, burde være formularen på et godt spil. Desværre glemmer det nyeste Red Faction-afsnit helt hvad der egentlig gjorde det sjovt, og satser i stedet kræfterne på at være et kedelig og helt almindeligt skydespil. Friheden fra det vellykkede Red Faction: Guerilla er frataget spilleren, og på katastrofal vis har man næsten glemt at inkludere ødelæggelsen der ellers var seriens sjoveste aspekt.

**6**

# DUKE NUKEM FOREVER

PC, PS3, XBOX 360 Spiltype ACTION Udvikler GEARBOX SOFTWARE, 3D REALMS Udgiver 2K GAMES  
Premiere UDE.NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 18



## PLAT OG FJOLLET

Let vandet i et pissoir, tegn på whiteboard, spil pinball, pool, enarmede tyveknagte, eller glo porno på en computer. Interaktiv underholdning.

## BONUS TIL FANS

Der er masser af bonusmateriale, når du har gennemført spillet. Hver eneste trailer siden 1998 er med, der er billeder fra de mange forskellige versioner, og en tidslinje forklarer dets lange historie.

## Vi kan ikke komme udenom det - Duke

Nukem Forever har været 14 år undervejs. Det er grotesk over alle grænser, og det endelige produkt kan umuligt retfærdiggøre den lange udviklingstid. Derfor vil jeg så vidt muligt se helt bort fra den, og i stedet tage spillet for hvad det er: Et skydespil herligt befriet for selvhøjtidelighed, der dog også har nogle væsentlige problemer.

Vi starter med det gode. Forever er en forfriskende oplevelse, fordi den er klinisk rensset for al den patos og melodramatik, der ellers gennemsyrer genren. Her er ingen personlige tragedier eller kalkulerede cliffhangers. I stedet handler det om at blæse grimme rumvæsener i småstykker, sprænge ting i luften, glo på patter og fyre one-liners af. Det er dumt, bøvet og ofte sexistisk, men også ret sjovt og farverigt.

Tempoet er højt, og der er lagt stor vægt på variation. Man bevæger sig fra Las Vegas' casinoer ud i byens gader, ned i ækle og slimede alien-grotter og ud i ødemarken, og når undervejs både at køre i monstertruck og ved flere lejligheder at blive skrumpet, så man løber rundt blandt konservesdåser og burgerboller.

Våbenarsenalet er stort, og de fleste af dem giver et skønt og tilfredstillende brag, når man fyrer dem af. Jeg er især vild med rørbomberne, der vender tilbage fra gode gamle Duke Nukem 3D, og er en sand fornøjelse at bruge. Bedre håndgranater er svære at finde. Men også noget så almindeligt som den pålidelige shotgun har den helt rigtige tyngde og bund i sine lydeffekter.

Desværre er der mange steder, hvor man godt kan mærke, at Duke burde være udkommet for fire år siden. På nogle punkter er teknologien simpelthen forældet.

Opløsningen på teksturerne er lav, animationerne halter til tider, og selvom det er

## KLINISK RENSET FOR AL PATOS OG MELODRAMATIK

forsøgt godt skjult, lever detaljegraden ikke op til dagens standard.

Designmæssigt er der også problemer nogle steder, og i visse fights kan man blive dræbt, før man fatter hvad der foregår.

Men Duke Nukem Forever har bestemt sine øjeblikke, og når det er bedst, er det rigtig godt. Spilmæssigt er det langt fra den katastrofe, man måske kunne frygte. Det virker gammelt på nogle punkter, men minder også en om bedre tider, hvor alting ikke skulle være så pokkers alvorligt. Det er langt fra perfekt, men bestemt værd at spille.

7

Rasmus Lund-Hansen



## NO MORE HEROES: HP

### PS3

Spiltype ACTION Udvikler FEELPLUS Udgiver RISING STAR GAMES Premiere UDE.NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Travis Touchdown og titlen No More Heroes har fundet vej til Playstation 3.

Travis Touchdown er den 11. bedste lejemorder i byen med det klinkende navn Santa Destroy. Efter en samtale med et vel-drejet stykke kvindemenneske får vores hovedperson den blændende ide, at han gerne vil være byens bedste hitman. Dette er dog lettere sagt end gjort, da vejen til toppen går gennem de ti foranliggende kollegaer på listen, og ingen af disse har planer om at opgive deres plads uden en

## BONDAGEKLÆDTE DAMER, LUMRE VITTIGHEDER OG ARCADESTEMNING

sveddryppende og blodig kamp.

Dette er omtrent hele historien i spillet No More Heroes - Heroes Paradise. Titlen er en PS3-version af Wii-spillet No More Heroes fra 2008 og stor historiefortælling er tydeligvis ikke spillets mission. Dette er hack n' slash kombineret med lidt sandkasselementer. Kendere af den oprindelige Wii-udgivelse vil vide, at den legendariske spiludvikler Goichi Suda, bedre kendt som Suda51, står bag titlen. Hans aftryk ses tydeligt i form af floder af blodsprøjt og rigeligt med andre makabre effekter.

Bondageklædte damer, lumre vittigheder og handlinger tilsat lidt arcade-følelse er ryggraden af denne titel. Man tjener penge ved at køre rundt i Santa Destroy på en voldsom hormonpumpet motorcykel på jagt efter småopgaver. Alt dette foregår i bedste sandkassetil.

Da jeg stod med spilkassetten i hånden blev jeg voldsomt ivrig over understøttelsen af Move-kontrolleren. Dette blev dog hurtigt gjort til skamme, da jeg kejtet stod med Move i den ene hånd, og min normale DualShock-kontroller i den anden. Dette fungerer ganske simpelt ikke uden den ekstra Navigation-kontroller.

No More Heroes er stadig et spil, som fanger en ind i en buldrende lyst til lige at nakke den næste på listen inden konsollen slukkes. Det er simple virkemidler, fin

arcade-stemning og hidsige bosskampe, ikke meget mere.

6 Sebastian R. Sørensen

# Guiden

Vi præsenterer månedens mest spillede spil på den danske redaktion, læs mere på: [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)

Spilhylderne bagner 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 muskelbundet. 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 gamerne, 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	<b>Infamous 2</b> Vi havde glædet os enormt, og trods lidt skønhedsfejl, kunne Cole stadig hive sejren i hus.	Action	Sony/Sony	8
02	<b>Portal 2</b> Mulighed for splitscreen med en ven og samkøring med Steam. Dette er den ultimative udgave.	Action	Valve/EA	9
03	<b>Mortal Kombat</b> Uanset holdningen til det grotesk voldelige indhold er det nye Mortal Kombat et super solidt kampspil!	Fighting	Warner Bros.	9
04	<b>Might &amp; Magic: Clash of Heroes</b> DS-rollespillet indtager PS3. Unikke puzzles og sjovt imod en ven. Hent det og nyd det, det gjorde vi.	Action	Ubisoft	9
05	<b>Red Dead Redemption</b> Verdens bedste western-stemning. Med nyt indhold til download, rider vi atter mod solnedgangen.	Action	Rockstar	10
06	<b>LEGO Pirates of the Caribbean</b> De fire film samles til et herligt eventyr for hele familien, når de omsættes til LEGO-form.	Action	TT	7
07	<b>Dirt 3</b> Beskidt ræs, der på mange måder minder os om hvorfor Codemasters-navnet får os til at smile.	Action	Codemasters	8
08	<b>L.A. Noire</b> L.A. Noire gør intet bedre end så mange andre spil. Men summen er større end de enkelte dele.	Action	Rockstar	9
09	<b>Shift 2: Unleashed</b> På trods af startproblemer, leverede EA et hæsbæsende ræs vi ikke kunne sige nej til. Vroooooom.	Racing	EA	8
10	<b>Tomb Raider Trilogy</b> 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 genren. Brug listerne som inspiration, eller kig forbi på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) hvis du vil have hele billedet eller snakke med redaktionen om deres favoritter.

### Gamereactor Top 10 Xbox 360

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Portal 2</b> Uanset format blev efterfølgeren tæsket igennem. Valve kan opjensynligt ikke gøre noget galt. Smukt.	Action	EA/Valve	9
02	<b>Mortal Kombat</b> Den bedste kampoplevelse længe eller alt for overdrevent? Vi kunne ikke blive enige, men spillede løs.	Fighting	Warner Bros.	9
03	<b>Duke Nukem Forever</b> Stor kunst var det ikke, men vi stimlede sammen på kontoret for at spille husets eneste udgave.	Action	2K Games	7
04	<b>Brink</b> Vores svenske kollegaer gav den 7, men vi kvitterede med 8 efter nogle rigtig gode online-ture.	Action	Bethesda	8
05	<b>L.A. Noire</b> Det er ganske imponerende og selvom meget er set bedre andre steder, elsker vi den samlede pakke.	Action	Rockstar	9
06	<b>Bulletstorm</b> Bulletstorm er alle actionfans' våde drøm. En rutchebanetur der fungerer og underholder hele vejen.	Action	EA	8
07	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Mens vi ventede på Portal 2, hev vi den klassiske opsamling frem igen. Den er stadig tæt på perfekt.	Action	Valve	9
08	<b>Halo Reach</b> Et solidt farvel fra Bungie til en af de største spiserier nogensinde. Vi spiller stadig de episke kampe.	Action	Microsoft	9
09	<b>Super Street Fighter IV</b> I kampens hede blev SSFIV atter gang sat på. Men kontoret stimlede sammen om Mortal Kombat.	Fighting	Capcom	9
10	<b>Dead Space 2</b> Vi tog rædselsturen igen, og fortsatte med fortællingen på iOS. EA leverer sand gysermagi.	Action	EA	9

Gamereactors købeguide er ikke et udtryk for officielle salgslistor. Dette er et udtryk for, hvad der åd vores timer når vi slappede af alene med karresten eller sammen med vennerne i denne måned i spilenes verden. Vi elsker spil, men vi elsker ikke alle spil lige meget. Hælder ikke selvom de sælger godt.

#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### L.A. NOIRE

TEAM BONDI / ROCKSTAR

**Vores mening:** Team Bondi har 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. L.A. Noire er en 18 timer lang kvalitetsthiller, som begynder i et forsigtigt roligt, næsten afvisende og monotont tempo, men accelererer og siden forvandles til en gribende, interessant, varieret og yderst spændende historie, som belønner spilleren rigeligt gang på gang. Præsentationen er fantastisk, grafikken er strålende, og musikken ligesom stemmeskuespillet er brillant. Dette er, ganske rigtigt, et eventyr du ikke må gå glip af.

**Til dig som elsker:** Noir-stemning.



#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### MORTAL KOMBAT

NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS

**Vores mening:** Masser af blodsprojt, overdreven og grotesk vold, vanvittige fatalities og knusende X-ray-angreb, der gør ondt at se på. 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 Mortal Kombat-fan kan ønske sig, men samtidigt også nok at give sig i kast med for dem, der får deres første møde med serien. Det er både kitchet og plat, men samtidig også afsindigt underholdene. Langhårede fighting-fans vil måske stadig foretrække Street Fighter, men her er lynhurtig action.

**Til dig som elsker:** Vil have hårdtslående fighting.





## 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.	Spilltitel
1	New Super Mario Bros.
2	Ghost Recon: Shadow Wars
3	Might & Magic: Clash of Heroes
4	Ridge Racer 3D
5	Ghost Trick

## 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.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Kirby's Epic Yarn	Platform	Nintendo	7
	En verden af garn og masser af glade pastefarver. Det er Kirbys verden, og vi tilbragte en del tid der.			
02	Donkey Kong Country Returns	Platform	Nintendo	8
	Bag det charmerende og kulorte ydre ligger et af sidste års hårdeste og sjoveste platformspil.			
03	NBA Jam	Sport	EA	8
	"BOOMSHAKALAKA!" Grillbarsstemning iblandet sport og groteske indfald. Vi nyder hvert et sekund.			
04	Super Mario Galaxy 2	Platform	Nintendo	10
	Dette er den pureste form for spilmagi, præsenteret i kulørte klæder og med en smittende glæde.			
05	Monster Hunter Tri	Rollespil	Capcom	9
	Masser af knudret design og helt eventyrligt fantastiske væsner. Det er svært at blive træt af jagtspillet.			
06	Sonic Colours	Platform	Sega	7
	Det er måske ikke perfekt, men tanken om det kommende Sonic Generations sendte den i maskinen.			
07	Toy Story 3: The Video Game	Action	Disney	7
	Sidste års bevis på at licensspil sagtens kan fungere. God underholdning til børnene og deres forældre.			
08	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Action	Lucasarts	7
	Det er enten den her eller piraterne. Jack Sparrow eller Kraften? Dit valg. De kan begge anbefales.			
09	Disney Epic Mickey	Action	Disney	9
	Sjovt, charmerende, afsindigt finpusset, stærkt underholdende og ganske udfordrende. Godt gået!			
10	DJ Hero 2	Musik	Activision	9
	Spillet røg på tilbud og blev indkøbt til vores Wii. Kontoret er nu officielt dansested for alle de seje.			

Gamereactors Wi-lete bærer præg af at vi venter. Efter engang samlede vores maskine en anelse støv. Nu håber vi bare at Wii2 bliver kompatibel med alle de fantastiske Wi-spil, for ellers kan vi umuligt skille os af med Nintendos lille maskine. Herover kan du se ti grunde til det.

**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## NBA JAM

EA / EA

**Vores mening:** Det er 17 år siden det første NBA Jam ramte arkadehallerne, og selvom der ikke er blevet ændret radikalt ved formularen, virker EA's nyeste genoplivning af serien forfriskende og nærmest uimodståeligt spilbar. Styringen er simpel nok til at du vil forstå alle dine muligheder inden for få minutters spil, grafikken sjov og kommentatoren klar med så mange klassiske oneliners, at man ikke kan andet end at komme i godt humør. Her er ingen statistikker eller andre svære beslutninger at file med, men i stedet monsterdunks og "BOOMSHAKALAKA!"-råb. Det er herligt, uforpligtende og et vellavet notalgitrip. **Til dig som elsker:** grillbarsduft og de gamle dage.



## 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.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Witcher 2	Rollespil	Namco Bandai	9
	Det er rigtig godt, og genspilningsværdien er sikret. Vi kan ikke rive os løs fra dette rollespil.			
02	Portal 2	Action/puzzle	EA/Valve	9
	Vi elsker dette spil. Desværre er det en kort fornøjelse - men mest fordi vi var så godt underholdt.			
03	Crysis 2	Action	EA	9
	Det er svært at blive imponeret af grafik alene. Heldigvis sikrede gameplayet at vi tog flere ture.			
04	Starcraft 2: Wings of Liberty	Strategi	Blizzard	10
	Rasmus insisterer på at denne bør være mere end et sted på hitlisten. Vi planlægger at zerge ham.			
05	Rift	Rollespil	Trion Worlds	9
	Vi troede at World of Warcraft var sikret en plads på listen, det var indtil Rift åbnede op for nye eventyr.			
06	Super Meat Boy	Platform	Team Meat	9
	Vi hader ham. Vi hader ham. Hvorfor skal det være så svært? Okay - én tur til, men så er det slut!			
07	Dragon Age II	Rollespil	EA	9
	Dystert rollespil, der ændrer en del ved den velkendte formular. Ikke alles kop te, men vi er underholdt.			
08	Homefront	Action	THQ	8
	En barsk og stemningsfuld oplevelse og en anderledes multiplayer. Homefront har snurret en del i pc'en.			
09	Assassin's Creed: Brotherhood	Action	Ubisoft	9
	Akrobatiske snigmyrderier har sjældent set så godt ud. Vi tog kampen op i den nye PC-udgave.			
10	Dirt 3	Racing	Codemaster	8
	Skreeech, vrooom, og sne og slud ...og tricks... og... og... Dirt 3 leverer en rigtig god omgang ræs.			

Gamereactors købeguide viser nogle af redaktionens absolutte favoritter i denne måned. Det er en god tid at være gamer i. Her på siden kan du se lidt 49 gode grunde til at smile, med mindre selvfølgelig at du er en uheldig NPC og er stød ind i Geralts sværd på en dårlig dag. Han er bad-ass.

**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## WITCHER 2

CD PROJEKT RED / NAMCO BANDAI

**Vores mening:** Tag med Geralt på eventyr igen, når han skal rense sit navn og sætte en stopper for en gal kongemorder. Det gamle kampsystem er skrottet til fordel for en ny og langt mere actionpræget tilgang. Og så byder spillet på fantastisk flot grafik, en spændende og velfortalt historie, båret af fremragende stemmeskuespil, et utroligt godt realiseret univers og indhold nok til at vare 30-40 timer, bør denne titel tiltale alle fans af genren, uanset hårlængde. The Witcher 2: Assassins of Kings er et spil med store ambitioner, men det er til fulde lykkedes CD Projekt RED at indfri dem. Dette er rollespil når det er bedst. **Til dig som elsker:** eller bare synes godt om rollespil.



**Pixeleap oprettede en bruger på Gamereactor** og fortalte alt om deres oplevelser med spiludvikling.

### vicnic 2011-05-18 12:00

eg tror rigtig mange unge mennesker i dag går rundt med en lille iværksætter drøm i maven. På et site som Gamereactor er der måske én industri og ét marked der trækker mere end så mange andre steder, nemlig spil industrien. Derfor vil jeg give jer et kort indblik i mine egne erfaringer med at starte et spil firma og hvordan det er at have sit eget firma ved siden af studierne.

Mit navn er Morten, jeg er 25 år gammel og for en måned siden åbnede jeg selv og to kammerater, og nu kollegaer, firmaet Pixeleap ( <http://www.pixeleap.com> ).

Igennem det sidste års tid har vi hos Pixeleap arbejdet på platformspillet 'To The Top'. To The Top er vores første spil og vil blive udgivet til iOS (iPhone, iPod Touch og iPad). Vi er alle studerende på vidt forskellige uddannelser og har arbejdet på spillet i fritiden ved siden af studierne. Personligt studerer jeg en kandidat i marketing på Handelshøjskolen i Århus, Peter studerer spildatamatiker i Grenå og Jesper studerer en tværfaglig IT uddannelse med fokus på forretningsforståelse, design og programmering på Århus Universitet. Ved siden af studier er vi alle glade gamere når tiden melder sig, og det er en kæmpe fornøjelse at få lov til, at arbejde på sine egne ideer og føle man er med til at skabe noget som nogen kan have fornøjelse af når det endelig er færdigt.

Med studier, studiejob og eget firma, kan hverdagen til tider være noget presset, men så hjælper det, at det danske spilmarked er en stor fornøjelse at være en del af og vi har fået (og får stadig) et hav af hjælp i vores opstartsperiode. Alle er utroligt imødekommende og sætter gerne tid af til at hjælpe et par grønne iværksættere som os selv.

Vi har været så heldige at få plads i Studentervæksthus Århus, hvor vi har fri adgang til skrivebordsplads samt booking af mødelokale. Der er



god stemning og en god buzz i Studentervæksthuset, og vi er meget glade for at de kunne finde plads til os.

Spillet er ved at være rigtig langt henne i udviklingsprocessen og vi nærmer os en udgivelse med hastige skridt. Vi har de sidste par måneder deltaget til netværksarrangementer på Hovedbiblioteket i Århus, hvor vi har fået fornem og meget brugbar feedback på vores spil fra primært helt almindelige gamere samt erfarne spiludviklere. Det er en række givende arrangementer jeg stærkt kan anbefale. De starter nye netværksrækker igen fra efteråret så prøv endelig at checke det ud til den tid, hvis lejligheden byder sig.



Det har været ekstremt spændende at starte Pixeleap og arbejde med To The Top. Vi lærer dagligt nye ting om alt fra gameplay (hvad virker, hvad virker ikke), kode, grafik og musik, til kontrakter, markedsføring, budgettering og samarbejde. Yderligere er det at se To The Top udvikle sig til et rigtig sjovt og spændende spil en glæde i sig selv, og vi er som alle andre iværksættere bør være, rigtig stolte af vores kommende produkt!

### vicnic 2011-05-20 17:23

Først vil jeg gerne sige mange tak for den overvældende interesse og feedback vi fik på den første blog. Som med alt anden feedback har det givet blod på tanden til mere, og derfor er vi klar med den anden blog i rækken. Også tak til Gamereactor for at have støttet op om ideen og givet os så flot et afsæt, endnu et eksempel på den fornemme hjælp man kan finde i det danske spil miljø!

Det er fredag d. 20. maj, det er St. Bededag og den største dag indtil videre i vores firmas korte levetid. Vi har arbejdet på højtryk 24/7 hele ugen, og vi har endelig fået lanceret en beta, der i disse minutter sendes ud til de heroiske testere, der har meldt sig for at give et nap med! det er kæmpe stort for os og vi er mere end spændte på hvad de vender tilbage med!

'To The Top' er som tidligere nævnt vores første spil

og vi er derfor helt grønne i faget. Det skal da heller ikke være en hemmelighed, at samtlige aspekter af spillet har udviklet sig eksponentielt, i takt med vi er blevet bedre til det vi laver siden vi begyndte. Et eksempel på hvordan man træder ved siden af kan ses her, hvor I kan se hovedfigurens udvikling (link på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)). En udvikling der vist kun kan beskrives som sund for figuren, samt et bevis på at Jesper også er blevet væsentligt dygtigere til at svinge pennen i spillets forløb :).

Vi ændrede flere figurdesigns efter at have præsenteret spillet til netværksarrangement på hovedbiblioteket, hvor det stod klart at alle de deltagende hadede vores daværende hovedkarakterdesign. Her skal især lyde en stor tak til Simon fra Kiloo Games (dem med Frisbee Forever), for gentagende gange at have banket os i hovedet og forklaret os når vi var helt på vildspor. Vi har bl.a. lært at et spil som vores skal have en hovedkarakter der er så nuttet og hyggelig som muligt, så det er interessant for en spiller at bevæge sig igennem bane efter bane med vores lille grønne ven i centrum.

To The Top er i sin natur et ganske simpelt platform spil, hvor det ret beset handler om at komme fra A i bunden til B i toppen. Der er tre knapper at styre på; højre-venstre og selvfølgelig en hop knap. Det har været rigtig vigtigt for os at vores styring sad lige i øjet, da der næppe findes noget mere irriterende i et håndholdt spil end når styringen ikke fungerer.

Spillet bygger desuden på tid i stedet for liv, eller nogen anden form for helbredsbarometer. Det betyder at når man rammer en fjende så mister man tid, og når tiden er gået har man tabt den pågældende bane. Det har vi valgt for at gøre spillet anderledes fra andre spil



og samtidig tilføje et racing element til spillet, så spilleren samtidig bliver presset til at yde deres bedste.

...læs mere om hvordan man kommer igang med spiludvikling, at programmere og meget meget mere på Pixeleaps blog: [gamereactor.dk/blog/vicnic](http://gamereactor.dk/blog/vicnic)

## KOMMENTARER

På [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) kan du kommentere på vores anmeldelser. Vi bringer nogle af brugernes kommentarer her.

### ■ L.A. Noire

"Du siger at biftysikken er dårlig efter din mening. Hvis du hentyder til styringen af bilerne, synes selv den er ret god. Styringen er gnidningsløs efter min mening. Og dertil virker bilskaderne realistiske. Men jeg tror styringen, er noget man skal vænne sig til. Da GTA 4 udkom var der også flere, som brokkede sig over styringen af bilerne." War

### ■ Thor: God of Thunder

"Utallige, og jeg gentager UTALLIGE gange har Gamereactor redet mig fra at investere i et dårligt licensspil. Den eneste grund til at jeg ikke spillede 450 kr på Thor: God of Thunder, var at min telefon havde internet, så jeg lige ku slå anmeldelsen op... Dårlige spil hvis eneste eksistensgrundlag er titlen på spille, burde fjernes.." bss

### ■ Brink

"Gutter jeg er desværre ked af at meddele det her til jer. Jeg har FECKING ventet 9 måneder på det her spil. Efter at have tjekket samtlige karakter bedømmelser af dette spil på mange forskellige hjemmesider både videoer, forumer og andre former for debatter, har mange valgt at sælge Brink allerede i går på Ebay." Sinan45

### ■ Brink

"Gutter det kan godt være at jeg skrev en klage om dette spil på ca. 800 ord, men nu begynder jeg at ærgre mig en smule. De udgiver en ny patch, som skulle rette op på en del af problemerne, der var i spillet. Online mode ville ikke lagge mere, grafikken ville loade hurtigere fremover og en del andre ting." Sinan45

### ■ Darkspore

"Vil give jer fuldstændig ret i at karakteren skal ligge dernede. Nu er jeg selv en giga D2 nörd og vil godt kunne give det en 7'er. DOG! kun pga. min passion for genren. De bringer nogle rigtig spændende tiltag på banen, men tror rigtig mange kan blive enige om at de mange heroes = ekstremt meget farming" ValienteDK



# Klovn The Movie

Frank & Casper vender tilbage med tåkrummende scener til det store lærred



Skuespillere **Frank Hvam, Casper Christensen, Marcuz Jess Petersen, Mia Lyhne, Iben Hjejle, Lars Hjortshøj, Tina Bisbo, Mads Lisby** Udgiver **NORDISK FILM** Instruktør **DIVERSE** Genre **KOMEDIE** Premiere **UDE NU**

**DER ER KRISE** i Frank og Mias forhold. Mia er gravid, men har holdt det hemmeligt for Frank, da hun er kommet i tvivl om hans evner som far. For at overbevise hende om at han både er voksen og ansvarlig, gør Frank selvfølgelig noget usigeligt dumt. Han tager nemlig sin nevø Bo, som ham og Mia passer, mens forældrene er på bryllupsrejse, med på Frank og Caspers længe planlagte kano-Tour de Fis, der kort fortalt handler om at ro til Skanderborg festival og få så meget på den dumme undervejs som muligt.

Det er i grove træk hvad Klovn: The Movie handler om. Hvis man efter seks sæsoner ikke allerede er fan af tv-serien, så vil filmen næppe gøre meget for at ændre ens holdning, men ellers er den et flot eksempel på hvordan man kan tage springet fra den lille til den store skærm, uden det bliver forceret eller man mister den magi, der fik forlægget til at fungere.

Frank er stadig en vatnisse fuldstændig blottet for ryggrad, social intelligens eller sans for humor, mens Casper stadig er sexgal, selvfed, illoyal og manipulerende, så det grænser til det psykopatiske – og alligevel giver de den begge lige et

nøk mere.

Filmen benytter sine større rammer til lige at gå ét skridt længere, både når det angår pinlighed, manglende situationsfornemmelse og usund interesse for små drenges tisse-mænd.

Som i serien er der et hav af biroller og gæsteoptrædere, både små og store, og det giver Klovn's bizarre univers endnu en dimension at høre Ole Michelsen og Jørgen Leth rådgive Frank om "pearl necklaces", eller at se Bent Fabricius Bjerre drive Europas, måske verdens bedste bordel.

Og så er Lars Hjortshøjs underspillede vanvid nærmest uhyggeligt, om end han ikke får så mange scener.

Der er mange gode grin i Klovn, og andre steder, hvor man krummer så meget tæer, at det laver mærker i gulvet. Den bliver lidt for sentimental visse steder, men det kan tilgives, da det ofte fungerer som setup til endnu en bizar joke.

Hvis du ikke kan lide serien bør filmen undgås, men ellers er Klovn: The Movie en glimrende komedie og netop mere Klovn.  
**Rasmus Lund-Hansen**



## Frank eller Larry?

Den sidste sæson af Klovn har for længst rullet over tv-skærmen, men er du sulten efter mere komik i samme stil, så skulle du måske kigge mod den anden side af Atlanten.

Klovn har nemlig hentet tydelig inspiration i den amerikanske serie Curb Your Enthusiasm. Den handler om Larry David, der i sin tid stod bag hitserien Seinfeld, der ligesom Frank ikke har den store situationsfornemmelse, og ofte havner i pinlige situationer sammen med sine kendis-venner. Curb tager hul på sin ottende sæson senere på måneden.



## The Fighter

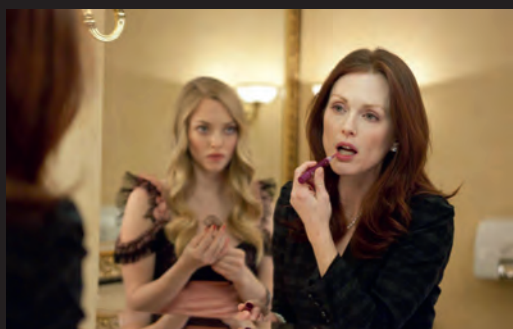
Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere WASHINGTON, PINE

**NÆVN HURTIGT** i flæng et par gode film om boksning. Ja, det er ikke helt så ligetil, vel? Der er filmene om Rocky Balboa, den legendariske Raging Bull og selvfølgelig Million Dollar Baby, men ellers er det svært at nå over et antal, der kan tælles på en enkelt hånd. Det gider The Fighter ikke at finde sig i, så med en overraskende vel-spillende Mark Wahlberg og Christian Bale som hyper-aktiv narkoman bliver der placeret et solidt slag i mavegulvet på den kedelig tendens.

Nu er det jo heller ikke fordi, at boksning er en van-vittigt oprivende sport – og nej, det er skam ikke fordi, at jeg er en kvinde, at jeg siger det her. Det er oftest udenfor bokseringen, at sporten formår at trække de største overskrifter, og med det udgangspunkt tripper The Fighter rundt med inspiration fra den virkelige historie om Micky Ward og hans problematiserede storebror, Dicky Eklund, der på den ene eller anden måde nok skal få stjålet rampelyset, om det så skal koste hans lillebrors karriere eller ej. Det er ikke en øjeblikkelig knock-out, men sejren hives overlegent hjem på point.

8

Julie Horup



## Chloe

Genre DRAMA Premiere UDE NU Skuespillere MOORE, NEESON, SEYFRIED

**CHLOE ER PÅ** overfladen ikke helt filmen for én som mig. Det er en historie om troskab, lyster og kærlighed der konformerer til en kontraktreven obligation (dvs. ægteskab). Som 19-årig mand er ægteskab noget der ligger langt fra mig, men alligevel får instruktør Atom Egoyan præsenteret de her problemstillinger på en sådan måde at de fremstår universelt spændende.

I filmen følger vi Catherine Stewart, en succesrig gynækolog, der mistænker sin mand for at være hende utro. Først kommer han for sent til sit fly og misser Catherines stort opsatte surprise party og dagen efter finder hun et mistænkeligt billede på hans telefon.

Forvirret og frustreret tager hun kontakt til escortpigen Chloe, som hun vil bruge til at teste sin mands troskab. Men Chloe har andre planer.

Under de genrekonventionelle overflader ligger en fortælling som Freud nok ville have en fest med. Du skal bare være forberedt på at se den to gange for at få alt med.

8

Kristian Redhead Ahm



## The Walking Dead

Genre GYS/DRAMA Premiere UDE NU Skuespillere SARAH WAYNE CALLIES, ANDREW LINCOLN, JON BERNTHAL

**SKAL VI IKKE BARE** få det af vejen straks? The Walking Dead er alt hvad man kunne håbe på af en tv-serie om levende døde zombier, og alligevel har den visse mangler i forhold til tegneserien, som den er bygget over.

Robert Kirkmans fortræffelige tegneserie om politibetjenten Rick Grimes, der vågner op til en zombiinficeret verden, er rigtig god, og med tidligere erfaring fra serier som X-Men, der i tegneserieform handler om menneskeskæbner og racisme, kan det næppe overraske.

Desværre er det ikke altid, at det bliver udnyttet i tv-serien. Hvis du eksempelvis husker scenen mellem Shane (Jon Bernthal) og Dale (Jeffrey DeMunn), hvor en person er tæt på at blive skudt, så vil du bemærke at i tegneserien er den gamle herre et langt mere intelligent væsen, og på mange måder den snu gamle rotte, der sætter folk på plads og hjælper med selvrefleksion. I tv-serien er han mest af alt en happy camper med lidt flair for at fikse biler og et faderligt forhold til et søskendepar. Nu er det ganske vist en tegneserie, men flere interessante personer tones ned og andre erstattes

af karikerede det-har-vi-set-før typer.

Dette er dog også det eneste kritikpunkt, som jeg vil kaste efter serien, for da de seks timer, som seriens første sæson strækker sig over, var forbi, følte jeg det som om jeg havde gullet en helafdens-film og ikke en tv-serie i seks dele.

Andrew Lincoln indtager rollen som politimanden, der vågner efter en koma, og finder sig selv i en verden fyldt med levende døde, bilvrug, ruiner, desperate overlevende og masser af splatter. Alex Garlands vision har i 28 Days Later ganske vist trukket på den ide allerede, selvom de eftersigende skulle være opstået uafhængigt af hinanden.

Snart begiver vores hovedperson sig på en længere rejse, for at finde ud af hvilken skæbne hans familie har lidt. Det bringer ham sammen med andre overlevende, og så går jagten på ammunition, allierede og et sikkert sted at opholde sig.

De mere moderne tiders lynhurtige zombier er erstattet af de stavrende rigor mortis-typer, inklusiv

alle de sædvanlige zombie-klicheer, men

9 alle de sædvanlige zombie-klicheer, men  
Lee West

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



### Pirates of the Caribbean

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere JOHNNY DEPP, ORLANDO BLOOM M.F.L.

**DA DISNEY UDGAV** The Curse of the Black Pearl i 2003, var det startskuddet til en eventyrlig biografiserie om pirater og myter fyldt med masser af action. Johnny Depp tog rollen som den svansede særling Kaptajn Jack Sparrow, og det gjorde han rigtigt godt. Filmene, der er løst baseret på temparken fra 1967 i Disneyland var en bragende succes. Den første film nød især en velfortjent hæder, mens luften gik ud af det mismask af plotdrejninger der var Dead Man's Chest, tog den tredje film en smule revanche i 2007. At World's End, som seriens tredje udspil hed, blev en

enorm salgssucces. Her havde Depp en mindre dominerende rolle, d er klædt filmen, og gav den et tiltænkt skud seriositet (uden nogensinde helt at slippe den lethjertede eventyrstemning).

Nu er alle tre film samlet på Blu-Ray. Transferen er som forventet 1080p, og udover lidt synlige korn, er kvaliteten i top (især i de to første film). Klaus Badelt og Hans Zimmer lyder helt fantastiske og dynamikken i surround-lyden samt mange timers

7 ekstramateriale fuldender en solid samlet udgivelse.  
Lee West



# Lady Gaga

Born This Way har delvise momenter, men når aldrig toppen

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

Lady Gaga debuterede i 2008 med pladen *The Fame*, som året efter blev genudgivet under navnet *The Fame Monster* med nogle ekstra sange.

Pladen og dens tilhørende singler buldrede ind på hitlister verden over, og siden har mange af hendes kolleger forsøgt, med skiftende held, at efterligne hendes tunge, elektroniske lyd.

Tidligere i år kom hendes nye single, *Born This Way*, og nu er det så tid til en ny plade fra Gaga, der har fået samme titel som singlen. Den er skrevet lige til dansgulvet, og den får ikke får lidt.

Allerede fra åbneren, *Marry the Night*, ligger stilen klar. Det er popmusik med fuld gas på alle kanaler, der er skrevet med et formål i tankerne: Hits. Fra Madonna-hyldesten *Born This Way* over andensingen *Judas*

til den glimrende *You and I*, beviser Lady Gaga om ikke andet at hun i hvert fald formår at skrue en popsang sammen, der ikke er til at komme udenom. *The Fame* kastede otte singler af sig, og tre af dem gik nummer et herhjemme.

Hvorvidt det også bliver til otte denne gang er svært at sige, men det virker til at alle sangene er skrevet til det. Det er der som sådan ikke noget galt med, men det bliver altså lidt anstrengende, når samtlige numre på en plade gør opmærksom på sig selv på samme måde som et hyperaktivt barn. Det er sjovt de første 20 minutter, men efter det bliver man altså lidt træt i hovedet.

På den anden side er det sådan set også *Born This Ways* store styrke. For uanset hvor man starter pladen, starter pop-festen. Det gør den meget nem at samle op, høre i et par numre, og så skifte

videre. Eller endnu bedre, høre de fem-seks oplagte hits i løbet af en aften på et diskotek. Det er nemlig der, Lady Gagas seneste udspil nok kommer til at gøre sig allerbedst. For når man sætter sig og hører hele pladen i hele dens 17 (hvis man ikke tæller specialudgavens remixes med) nummerlængde, begynder svaghederne at træde lidt for langt frem. Numrene er skåret ret meget over samme opskrift, og nogle af dem lyder decideret af genbrug. Og selvom der er højdepunkter, er der også en del fylnumre, og et par deciderede stinkere.

*Americano*, er med sin påtagede grise-feststemning sikkert er sjov på diskoteket klokken to om natten.

Når hun er bedst, er Gaga bestemt værd at lytte til, men når hun er dårligst, får man mest af alt lyst til at tye skiven ud af vinduet. **6/10**



## Mescalina, Baby

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

*Mescalina, Baby* udgav i 2009 deres første EP, og kom i den forbindelse i rotation på P3.

Senere har de vundet karrierkanonen, og turneret landet tyndt, blandt andet som opvarmning for *The Floor Is Made of Lava*. Kun tre år efter bandets start er de klar med deres debut, som er kommet til at hedde *Air Air*.

Pladen lægger ude med den herlige og skæve *You Call It Medicine*, der blandt andet rummer den herlige linje "I'm still the needle, and you're the arm", og som også slår tonen for resten af albummet an. *Air Air* er nemlig et studie i støvet, folket garagerock. Den helt store inspirationskilde for især forsanger Marc Facchini-Madsen, virker til at være Bob Dylan, men *Mescalina, Baby* trækker også på folk som Kings of Leon. Hans stemme og måde og synges på lyder meget som Dylan, hvilket skal forstås på den absolut bedst tænkelige måde.

Som sådan er bandets opskrift for *Air Air* hørt mange gange før, men bandet spiller sangene med en smittende entusiasme. **6/10**



## Klak Tik

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

Danske *Klak Tik* er et projekt, som det danske multitalent Søren Bonke har søsat. Bonke bor i London, og laver, udover *Klak Tik*, musik til film. *Klak Tik* har fået navn efter regnens sprog. Jeg ved det godt, det bliver lidt langhåret nu, men *stick with me*. Bonke har indspillet de fleste af instrumenterne på *Klak Tik*'s debutplade, der hedder *Must We Find a Winner*, men med sig har han også Matt Mitchinson og John Beyer. Bandet har fået masser af ros i England. Og det er der sådan set god grund til. *Must We Find a Winner* er nemlig noget så sjældent som en gennemført dejlig plade.

Fra første færd, i det her tilfælde *The 2nd Wave is Sometimes Bigger*, breder der sig nemlig en lækker, afslappet stemning fra anlægget, som fortsætter i en lille times tid. *Klak Tik* er ikke et af de bands, der buldrer ud af højttalerne fra første færd. Det er mere et af de bands, man lige skal bruge lidt tid på at lære at kende.

Jeg vil anbefale alle med hang til lækker indie-pop at give *Klak Tik* et lyt. **8/10**



## Friendly Fires

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

Engelske *Friendly Fires* udgav i 2008 deres selvbetitlende debutalbum. Det blev en ret solid succes, og solgte blandt andet 200.000 eksemplarer i hjemlandet.

Det var et bud på den lidt underlige kombinationsgenre dancepunk, og indbragte, udover de imponerende salgstal, bandet to nominationer til Brit Awards for Best British Group og British Breakthrough Act. Så man kan vist roligt sige, at vejen var banet for bandets anden plade, *Pala*, der nu ser dagens lys.

Du har sikkert allerede hørt pladens første nummer, som i øvrigt også er første single fra den, *Live These Days Tonight*. Den er i hvert fald blevet spillet flittigt på P3, hvor den også har været Uundgåelig.

Den bliver fulgt op af *Blue Cassette*, som er mindst lige så vellykket som åbneren, og i det hele taget er *Pala* et meget helstøbt og vellykket bud på soundtracket til mange fester i løbet af sommeren.

Dog med det forbehold, at den til tider lyder lidt for meget som musikalsk tapet. **6/10**



## Poor Billy

Genre **ROCK**  
Premiere 23. MAJ  
Tekst BO NØRGAARD

*Poor Billy* spiller rootsrock, der lugter langt væk af støvet, amerikansk highway.

*Brother Wake Up* lægger ud med den tunge, slæbende *Union Carbide*, der slår stemningen fast med store syvtoommersøm. Det lyder lidt af bandets amerikanske kolleger som *Black Crowes*, men ikke som ret meget andet herhjemme. *Corn On My Plate* lyder næsten som et kryds mellem reggae og en negro spiritual. Det er sydstatsamerika for alle pengene. Når begejstringen over stemningen har lagt sig, kommer man dog i tanke om, at der ikke er meget nyt over sydstatsolen. Der er ikke langt til de etablerede navne på rootsrock-scenen. Det er sådan set både godt og skidt, for hvis du ikke er til rootsrock i været, overbeviser *Brother Wake Up* dig nok ikke. Er du på den anden side i forvejen fan af genren, er der nok ikke så meget nyt at hente på pladen. Men det, som *Poor Billy* kan vinde på, er at de er ret alene om genren herhjemme, og det er nemt at blive begejstret over den rigtig gode stemning og de gode sange. **7/10**

**Bonus**

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



## OMKAMP Infamous

Platform PS3 Premiere 2009

Man kan sige mangt og meget om Sony og Microsofts konsoller. Men når det kommer til eksklusive titler, så har PlayStation 3 et lille, men væsentligt forspring, der ikke rigtig er til at komme uden om. Og det skyldes blandt andet spil som Infamous.

Historien om Cole, der både får superkræfter og bliver anklaget for at have smadret en stor del af byen Empire City, tager lidt tid om at komme i gang. Men når først man er begyndt at smide om sig med lyn, og kravle rundt på bygninger, huse og

tage, som var man en anden Spider-Man, er det svært at lægge kontrollere fra sig. "Sandkasse" og "frihed" er ord, der tit bliver klistret på spil, men der er få titler, hvor du kan bevæge dig så frit omkring, som du kan her. Det er enormt befriende at se en bygning og tænke "der vil jeg op!", for så at stå på toppen få minutter efter.

Animationerne og den grafiske stil er let karrigerede (modsat den mere seriøse efterfølger).

Vi tager atter på eventyr med Cole i det første Infamous-kapitel..

Det er en fornøjelse at uddele tæv til fjenderne, og man kan bruge timevis alene på at gå på opdagelse og løse sidemis-sioner, uden skyggen af kedelige stunder. De moralske valg, der afgør om Cole er god eller ond, helt eller skurk, kan virke en anelse opstyltede, men ellers er Infamous et absolut brag af et action-spil, der imponerer både i omfang og indholdsmængde. Din PS3-samling er ikke komplet, hvis ikke du har Infamous stående på hylden. Og det gælder stadigvæk den dag i dag.

## Download

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



### Chow vs Monkey

iPhone / iPod Touch / iPad / Gratis

Vi ved ikke helt hvem der fik den herlige ide hos Warner, men hvor har vi mere os mere end rimeligt med denne titel.

Chow vs monkey varer cirka ti minutter, men på den tid får man reklame i spilform for filmen The Hangover II (Tømmermænd i Thailand) smidt i hovedet. Her er et spil med detaljeret pixel-grafik, utrolig fed chip-tune-musik og en simpel mekanik. Nå toppen af bygningen, og du har vundet. Spillet fungerer som en moderne udgave af Kung-Fu master, og til prisen på gratis bør det hentes. **7/10**

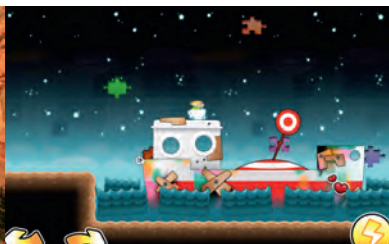


### Fallout NV: Honest Hearts

Xbox 360 / PC / PS3 / 80 kroner

Endnu en udvidelse er landet til Fallout: New Vegas. Selvom forgængeren Dead Money ikke var nær så velproduceret, blev der alligevel tilbudt flere gameplay-mæssige innovationer end i Honest Heart. Der skal stadigvæk indsamles diverse objekter, der skal skydes fjender og så skal der udforskes på livet løs.

Honest Hearts er en god, koncentreret oplevelse med ekstra bonuser såsom nye våben, achievements, perks og ikke mindst en hævelse af level cap med 5 niveauer. Det var nok for os. **7/10**



### Storm in a Teacup

iPhone / iPod Touch / iPad / 6 kroner

Kan du huske Little Big Planet? Selvfølgelig kan du det. Forestil dig at du tager det finurlige platformspil og erstatter Sackboy med en fyr i en flyvende tekop, tilsætter masser af dødelige fælder på 40 baner og fuldender blandingen med en eksemplarisk styring. Så har du det lækre platformspil Storm In a Teacup.

Der skal samles mærkater og hop skal times. Selvom spillet måske ikke hører til blandt de længste, er der alligevel utrolig meget opfindsomhed og spilleglæde at finde for kun seks kroner. **8/10**

Snak fra spilindustrien

## Spilsnak

### Bungie d. 7 juli

Lige siden Bungie sagde farvel til Halo-serien, har der været en nærmest konstant strøm af rygter om hvad deres næste spil ville være og i hvilken retning den talentfulde udvikler bevægede sig. De fleste gætter lige nu på at der er tale om et MMO-actionspil, men intet er endnu bekræftet.

Udviklerens egen Eric Osborne har nu fortalt at grunden til at der i så lang tid har været stilhed fra Bungies side er, at de har måtte dedikere alle deres kræfter til et projekt som vil blive afsløret på Bungie.net den 7. juli.

### Tjek Gamereactor på mobil

På [m.Gamereactor.dk](http://m.Gamereactor.dk) kan du finde en speciel udgave af sitet tilpasset din Android/iPhone-mobil.

### Gamereactor på iPad

Husk: du kan nyde en helt speciel udgave af Gamereactor på din iPad. Dette er ikke det trykte magasin, men en oplevelse skæddersyet til formatet. Hent Gamereactor DK Viewer på App Store.

### Gamereactor Mobil App

Som noget helt nyt kan du nu hente Gamereactor For all Regions til din iPhone. Her kan du med et simpelt drejhjul vælge om du vil læse nyheder og anmeldelser fra Danmark, tyskland, England, Finland, Norge, sverige, spanien eller Italien. Alt sammen fra Gamereactor og alt sammen helt gratis.



### Samson Meteor Mic

Har du set lidt for meget Mad Men og vil du gerne føle dig lidt som en radiovært fra sluthalvtredserne, så har Samson løsningen. Firmaet har nemlig lavet den lækre Meteor Mic, som har flere smarte detaljer. For det første er mikrofonen tung, solid og forkromet. For det næste kan den køre på USB og kan både tilsluttes Mac og PC uden drivere. Samtidig kan den også bruges på iPad med kameradaptoren, der findes til Apples tablet, og der kan tilsluttes høretelefoner, så de bliver en del af et headset. Tripod-designet er yderligere lavet så fikst, at mikrofonen kan klappes sammen, så den intet fylder. Lydkvaliteten er i orden, og til lidt under en tusse er det lækker, velfungerende luksus.