

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

GRATIS
MAGASIN
August 2011
Nummer 120

Game report

ctor.dk

WILDSTAR

Seksløbere og tordentæsk i MMO-form

RAYMAN · DIABLO 3 · STARHAWK

F1 2011

Formula 1™

GO COMPETE



F1 2011: COMING SEPTEMBER 23RD 2011



www.formula1-game.com



www.pegi.info

© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "XBOX 360", "XBOX LIVE", and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



FONA

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



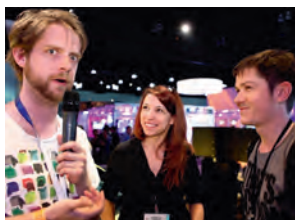
GRTV-bloopers

GRTV er vores video-del af Gamereactor, her finder du de nyeste trailere, game-play-videor og masser af interviews. Til tider går det også galt, og det har vi samlet en række blooper-videor. Kig forbi Gamereactor.dk/grtv og grin med.



Behind the Scenes

Efter dette års enorme E3-splmesse, har vi haft hundredevis af interviews, trailere og hands-on-videor på Gamereactor.dk. Vil du med bag scenen, kan det også lade sig gøre i vores Behind the Scenes-special. Den finder du på GRTV.



Driver: San Francisco

Find solbriller, brun læderjakke og iskold attitude frem. Driver vender tilbage med Driver: San Francisco, og vi talte med udviklerne om hvad der er nyt i spillet og hvilke lektioner de har lært fra tidligere udgaver.

LEDEREN

Gamereactor nummer 120 / august 2011



Fordomme, terror og frygt

Jeg havde planlagt en lang leder om, hvordan jeg er træt af at få tudet ørerne fulde af at spil skal være kunst. Hvordan branchen er fyldt med rygklappere og afdankede journalister der håber på opmærksomhed ved at svine andre (og helst de store) til. Men så skete der noget langt større, ikke kun i spilsammenhæng, men også udenfor vores virtuelle kongeriger.

For det første blev vores søsterland Norge ramt af tragedie, og for det andet rykkede den udenlandske anmeldermentalitet ind i Danmark. Deus Ex skulle have optrådt i dette nummer af Gamereactor, men Square Enix stillede en række krav, som vi ikke ville opfylde af hensyn til vores omdømme og læsernes indkøb. Så Deus Ex udgik, til gengæld fik vi plads til en mere ukendt titel. Hard Reset er navnet og det tegner godt. En anden overraskelse var Wildstar, måske det næste store fra NCSOFT. Da udgiveren havde bestilt bagsiden af magasinet som reklame for Guild Wars 2, lokkede jeg dem og vores PR-folk til at lade redaktionen bestemme udformningen. Det blev til en lækker alternativ "forside" på bagsiden.

Men tilbage til Norge. Her fik den yderst tragiske hændelse på Utøya langt de fleste mediers opmærksomhed. "Hvordan kunne det gå så galt?", blev der spurgt. I sit knap 1500 sider lange manifest, der dækkede ni års forberedelser, rasede masse-morderen over alt mellem himmel og jord. Selv Call of Duty og World of Warcraft blev nævnt, hvilket ikke kan forbavse med tanke på hvor populære disse spil er. Straks sprang Coops norske direktør til og fjernede spillene fra kædens butikshylder af respekt for ofrene. Fordi masse-morderen havde spillet et spil, hvor man slagter drager og går sammen i grupper på eventyr. Call of Duty beskrev han som en god militær-simulator, hvilket det jo også er. Von Triers Dogville, hvor folk mejes ned i slutningen i stor stil, var på tredjepladsen af masse-morderens filmliste, det affødte ingen handelsblokader.

Spilforbuddet er vel næppe at vise respekt, det er at udvise manglende forståelse for at spil er for alle. Også psykoperter. Hvad butikskæden foretog sig i Norge lyder umiddelbart betænksomt, men er vel næppe andet end et udtryk for frygt og fordomme. Jeg har fuldt ud respekt for ofrene og deres efterladte, og det må være en forfærdelig følelse af miste sine nærmeste på denne måde. Jeg er dog ganske sikker på at flere af disse også var gamere eller spillede World of Warcraft og nød det. Når alt kommer til alt spiller 41 % af norske mænd computerspil jævnligt. Og når gødning kan bruges til bomber, kan det ikke forbavse at skydespil kan fascinere psykoperter. Begge dele kan dog bruges til meget andet. I spillenes tilfælde kan de knytte bånd på tværs af kulturer og politiske overbevisninger. De kan udvikle og glæde. Heldigvis. Norges statsminister, Jens Stoltenberg udtalte at "Terror skal besvares med demokrati". Så lad os forme fremtiden med demokrati fremfor frygt. Det skylder vi ofrene.

Lee West, chefredaktør

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

Ass. redaktører
Rasmus Lund-Hansen
(rasmus.hansen@gamereactor.dk)
Thomas Blichfeldt
(thomas.blichfeldt@gamereactor.dk)
Ansvarshavende Claus Reichel
Annoncer Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.dk)
45 88 76 00

Skribenter

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

Adresse Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf,
2900 Hellerup
ISSN 1603-6522

Internet www.gamereactor.dk

Oplag 35 000 eksemplarer

Udkommer 10 nr/år

Tryk Stibo Graphics A/S

Papir M-Brite Semi Matt 90g

Distribution Pan Nordic Logistics

Markedsføring Morten Reichel

Grafisk form Petter Hegevall

Gamereactor tager ikke ansvaret for indsendt materiale som indsendes uopfordret. De i bladet nævnte priser er vejledende og redaktionen påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl.

Artikler, billeder og annoncer må ikke eftertrykkes uden skriftlig tilladelse fra Gamereactor.

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. GameStop, GAME, Fona, og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. Magasinet er et **nordisk gratismagasin** som udgives af fire redaktioner i Danmark, Norge, Finland og Sverige. Find os online på dk/eu/no/se/fi/de/es/it

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

Spiludgaver:

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

Anbefalet aldersgrænse:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi omkring den 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 spillæske 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 - spillene er markeret med et lyserødt hjerte ud for titlen under anmeldelser.

Vi vil så gerne give dig en grundig dækning af spilbranchen uden at udrydde alverdens skove. Læs derfor artiklerne og anmeldelserne i deres fulde længde på Gamereactor.dk eller i vores iPad-magasin.

CONAN

THE BARBARIAN
WISDOM | DIGITAL 3D



MILLENNIUM FILMS PRESENTS A FILM BY MARCUS NISPEL A MILLENNIUM FILMS ASSOCIATION WITH EMMETT FURLA PRODUCTION
JASON MOMOA RACHEL NICHOLS STEPHEN LANG ROSE MCGOWAN SAID TAGORAI MAJULI LEO HOWARD BOB SAUNDERS
COSTUME DESIGNER WENDY PARTIDGE PRODUCTION DESIGNER CHRIS AUGUST DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY THOMAS KLOSS EXECUTIVE PRODUCERS JADA KOWAN JAMES HAMILTON
EXECUTIVE PRODUCER FREDERICK FIERST GEORGE FURLA PRODUCED BY FREDRIK MALMBERG ROAZ DAVIDSON DANNY LEARNER JAMES HAMILTON
WRITTEN BY DEAN DONNELLY & JOSHUA KURTZ
DIRECTED BY MARCUS NISPEL



Distributed by UIP



© 2011 CONAN

WWW.CONANTHEBAR

BIOGRAF PREMI

CONAN

THE BARBARIAN

3D I UDVALGTE BIOGRAFER

CONAN THE BARBARIAN
PRODUCTION AND CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC PRODUCTION
CONAN THE BARBARIAN
SCREENPLAY BY KERRY BARTEN AND PAUL SCHNEE
MUSIC BY TYLER BATES
EDITED BY KEN BLACKWELL A.C.E.
CASTING BY JOHN SACCHI MICHAEL BASEORNEK JASON CONSTANTINE AVI LERNER DANNY DIMBORT TREVOR SHOR
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN BALDECCHI LES WELDON JOE GAZDA HENRY WINTERSTERN
BASED ON THE CHARACTER OF CONAN AS ORIGINALLY CREATED BY ROBERT E. HOWARD
EXECUTIVE PRODUCERS JAMES HANCOCK AND SEAN HOOD
PRODUCED BY JAMES HANCOCK AND SEAN HOOD
DIRECTED BY MICKELANDER MUSILLUS
MICKELANDER MUSILLUS PRODUCTIONS, INC.

CONAN THE BARBARIAN IN 3D.COM

UIP.DK

MIDGETENTERTAINMENT.DK

FRERE 18. AUGUST

Tempo



PÅ VEJ

Gotham City Impostors

Impostors byder på en anden vinkel til superhelte-universet. Gotham City Impostors lader den normale fyr få en chance for at blive bat-helt eller skurk.

Monolith og Warner Bros har sat en foreløbig udgivelsesdato på deres kommende skydespil Gotham City Impostors. Spillet vil udkomme i vinteren 2012. Vi er stadig en smule forbavsede over at en så succesfuld udvikler som Monolith Productions arbejder på det mærkværdigt udseende Gotham City Impostors, men vi håber naturligvis på det bedste. I Gotham City Impostors indtager du rollen som wannabe-superhelt eller -skurk, og tager kampen op mod ligesindede. Der loves gale indfald og herlige multiplayer-kampe for op til 12 spillere. Førstepersons-skyderen er planlagt til både PS3, Xbox 360 og PC til en pris på omkring 100 kroner. Mens du venter, kan du nyde nogle af de aparte personligheder her på siderne, eller suse forbi Gamereactor.dk og se flere billeder og læse om spillet.



KRIGENS TANDHJUL

Gears of War 3 er lige på trapperne. Du kan læse meget mere om det tredje spils single- og multiplayer på Gamereactor.dk. Her tager vi et kig på de mest kendte personer fra krigen.

SPECIAL



Locusts er nogle ækle væsener. Skorge var en af de mere modbydelige af slagsen i andet kapitel af Gears of War. Både Locusts og især de nye Lambent-monstre kræver sin mand – eller kvinde – at nedlægge.



Dom
Barndomsvennen

Dom er Marcus' barndomsven. Han befriede ham fra fængslet og fik ham genoptaget i COG, så de to i fællesskab kunne kæmpe mod Locusterne igen. Oprindeligt var han kæk og fyldt med humør, men er blevet mere mut og indelukket efter at have mistet sin kone og børn i krigen.



Cole
Sportsstjernen

Cole, også kendt som Cole Train, er tidligere thrashball-spiller og sportsstjerne, kendt for sin hårdtslående og flamboyante stil. Efter E-Day meldte han sig som Gear-soldat, og har været med på frontlinjerne i stort set alle større operationer hen mod slutningen af Locust-krigen.



Anya
Kærlighedsaffæren

Anya Shroud startede sin Gear-karriere som kommunikationsofficer. Hun mødte Marcus første gang, da de begge var unge, og siden da har en romance spiret mellem dem. Siden Jacintos fald har hun trænet som Gear, og er nu med på fronten sammen med resten af Delta Squad.



Clayton
Overleveren

Clayton Carmine er den ældste af fire brødre, der alle har kæmpet i Locust-krigen. To af dem har endda været del af Delta Squad, men begge døde desværre tragisk tidligt i deres missioner. Clay ved derimod, at det er vigtigt at dukke sig, og kan måske slippe med livet i behold.



Specialitet Lancer-svingende testosteron-bombe **Kendt fra** Gears of War 1, 2 og 3 **Tilknytning** Leder af Delta Squad

MARCUS FENIX

Det hårdhudede og hæse muskelbundt er ikke kun leder af **Delta Squad**, men var også oprindeligt modstander af krigen

Marcus Fenix blev født 21 år før Emergence Day, den dag hvor de ækle Locusts kravlede op af jorden og begyndte at udrydde menneskeheden på Sera. Som søn af major Adam Fenix, der kæmpede i de langtrukne Pendulkrige om herredømmet over energikilden Emulsion, var han oprindeligt modstander af krig, og havde intet ønske om at blive soldat, da han frygtede at hans far ville blive dræbt.

Men efter at have hørt sin far fortælle om det sammenhold, der er mellem COG-soldaterne, besluttede Marcus også at blive Gear. Han sluttede sig til Gears som almindelig fodtusse frem for at søge ind på

officerskolen, og deltog i flere vigtige slag – herunder slaget ved Aspho, også kendt som Operation Leveler, der handlede om at få kontrol med det mægtige våbensystem Hammer of Dawn. Marcus og flere af hans kammerater modtog flotte dekorationer for deres indsats.

Under et slag ti år efter Emergence Day forlod Marcus sin post i et mislykket forsøg på at redde sin far. Han blev dømt til 40 års fængsel ved en krigsret, og undgik kun med nød og næppe dødsstraf. Her sad han i fire år, mens krigen rasede videre, indtil hans ven Dominic befriede ham, mens fængslet var under angreb.

Marcus sluttede sig til Delta Squad, som han endte med at lede, og var en central del af Lightmass Offensiven, der rettede et massivt slag mod Locusternes hjemby, ligesom han spillede en vigtig rolle i Operation Hollow Storm, der endte med at Locusternes mange tunneller under byen Jacinto blev oversvømmet.

18 måneder er gået siden Jacinto faldt, COG er gået i opløsning, Lambent-væsnerne har invaderet overfladen, og Marcus Fenix gør sig klar til et sidste slag for menneskehedens overlevelse.

INCOMING!

Du kan læse meget mere om de mange nye tiltag i **Borderlands 2** og **Diablo 3** på Gamereactor.dk



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

Gamereactor på iPad

Hent Gamereactor DK Viewer

Så er der endnu et nummer ude af vores iPad-magasin. Denne gang tager vi et grundigt kig på Lara Croft, og taler med folkene bag det store reboot. Der er også masser om Hitman, PSVita og Nintendos Wii U og naturligvis anmeldelser.

Scan koden til højre, og du bliver sendt direkte ind til App Store hvor magasinet kan hentes. Det er gratis at hente og bruge og har indhold, der ikke findes i magasinet eller på hjemmesiden.



Dota 2

PC, Mac / 2011

Valve har formelt annonceret den rygtede Dota 2-turnering, der afholdes under Gamescom i denne måned. Og der skal ikke mere end et kort glimt på spillers webside til for at forstå, at Valve mener det meget alvorligt.

Førstepremien er nemlig på \$1 million, eller 5,2 millioner kroner. Valve har inviteret 16 hold fra hele verden, herunder hele to danske hold, nemlig MYM og Nevo. Turneringen bliver i øvrigt den første gang, Dota 2 vises frem for offentligheden.

Timesplitters 4

Ukendt / Ukendt

Skal vi tro det seneste nummer af Official PlayStation Magazine, er der ikke længe til at Timesplitters 4 bliver annonceret. De skriver i deres rygtespalte: "Pistol-svingende aber gør endelig comeback! Et fjerde Timesplitters bliver annonceret snart".

Oplysningerne er måske baseret på, hvad Crytek selv sagde i foråret angående Crytek UK og deres kommende spil.

Måske bliver Timesplitters 4 en af de store overraskelser på Gamescom? Følg udviklingen på Gamereactor.dk

Diablo 3

PC, Mac / 2012

Når **Diablo III** lander, formodentlig til næste år, bliver det med et par nye tiltag, som de færreste nok havde forventet sig af Blizzard. Stik imod den linje, de har udstukket med World of Warcraft, hvor det er strengt forbudt at handle med våben og andre in-game-genstande for rigtige penge, så vil Diablo III have et auktionshus, hvor du kan købe og sælge dit loot for kolde kontanter.

Årsagen er ifølge Blizzard, at det er en funktion som spillerne tydeligvis ønsker, og hvis ikke de selv trådte ind og gjorde det muligt at handle med items, så ville der bare være et andet firma, der gjorde det uden om dem.

Blizzard tager et gebyr fra både køber og sælger, og når man sætter sine virtuelle varer til salg, skal man træffe et vigtigt valg: man kan enten modtage sine indtægter fra salget i form af en elektronisk kredit, der knyttes til Blizzards butikssystem, eller man kan vælge af få dem kontant udbetalt. Sidstnævnte vil blive håndteret gennem en ekstern betalingstjeneste, som Blizzard dog ikke har sat navn på endnu.

Diablo III vil også indeholde et "almindeligt" auktionshus, hvor man kan købe og sælge for de guldmønter, der indgår i spillet. Det er nye tider...



Borderlands

PC, Mac / 2012

Borderlands overraskede mange med sin effektive blanding af loot-jagt og førstepersonsskyderi. En masse vellykkede udvidelser var med til at gøre oplevelsen ekstra langtidsholdbar og frisk. Spillere verden over har håbet på en efterfølger, og få timer inden deadline blev deres ønsker endelig opfyldt. Du kan se det første billede fra Borderlands 2 her til venstre. Og husk, når du sidder med bladet i hænderne, har vi ganske sikkert meget mere om spillet på Gamereactor.dk.



Batman: Arkham City

PC, PS3, Xbox 360 / Oktober

Som med de fleste andre store titler nu til dags er der bonusindhold med i Batman: Arkham City, hvis man forudbestiller spillet. I Arkham City er det specielle udgaver af Batman. Blandt andet som han så ud i 70'erne, den animerede Batman, og den meget korporlige og aldrende udgave af helten, som han så ud i Frank Millers fremragende The Dark Knight Returns.

Afhængigt af hvor man forudbestiller, låser man op for forskellige Batman-varianter i spillet. Spørg din lokale spilbutik om de er med i ordningen.

Mirror's Edge 2

Ukendt / Ukendt

Der er ganske sikkert flere end os på redaktionen, der er imponerede over DICEs spilmotor Frostbite 2 fra det kommende Battlefield 3. Har du endnu ikke set trailerne på Gamereactor.dk/grtv, så sus forbi nu!

Både den svenske udvikler og EA har for længst meldt ud, at vi også vil kunne se frem til at opleve den i andre spil.

Ifølge flere rygter vil DICE benytte selvsamme motor i Mirror's Edge 2, et spil som officielt ikke er annonceret, men som vi forventer at høre mere om snart.



KARL STEWART I SMÅBIDDER

Lara Croft genfødes. Vi tog en snak med global brand director Karl Stewart omkring processen. Du kan læse hele interviewet på gamereactor.dk eller på din iPad.

Målet

Vi har arbejdet på det her i ganske lang tid, i et forsøg på at få det til at være helt rigtigt. For det er selvfølgelig et mål for os at sige, hvis vi skal genopfinde serien, lave en oprindelsehistorie, så skal vi skabe det rette grundlag. Og menneskelige følelser, at skabe en figur du kan relatere til.

Den nye Lara

Den nye Lara er en du kan relatere til, og mærke enhver følelse hun gennemgår. Og hver eneste situation, vi har planlagt i spillet fra dag ét, har handlet om at tage den følelse og den oplevelse, hvor du virkelig kan skubbe det til et punkt hvor spilleren føler "wow, hold da kæft. Sådan har jeg aldrig haft det før".



Det at skabe følelser

Jeg kan huske den første gang, vi talte om at skabe klaustrofobi, og alle sagde "jamen, så putter vi hende bare ind i en tunnel..." og jeg sagde "nej, nej, nej, nej...". for der foregår så mange ting i det rum, og vi gør det med den kompleksitet som vi gør med ethvert andet rum, vi kommer gennem, den samme slags oplevelser, og det var et nøglepunkt for os at hive en cinematograf ind for at kunne sige "okay, nu brækker vi kameraet væk og hiver en sømløs cut-scene ind". Og gøre alle de ting, der får spilleren til at tænke "fucking hell, jeg har det som om..." [han spænder i kroppen]. Vi har lavet fokustests, hvor vi har ét kamera på skærmen og et andet på spilleren, og du ville være forbløffet over antallet af gange de spænder kroppen.

Inspirationskilder

Descent var en stor inspirationskilde for os. Men der er faktisk to andre, som folk ikke har fanget endnu. Der er andre ting deri som du ser, og får en underbevidst følelse af at du har set det før, eller oplevet det før, og nu gennemgår jeg det med en figur, som jeg kun lige er begyndt at forstå.

Film og TV

TV-shows er fantastiske, fordi de i højere grad end film er spredt ud over en lang tidsperiode, der er mere historie og dybde, en evolution af forskellige ting. På den anden side kan en film på 90 minutter få dig til at grine og græde, og bringe dig en dybde af følelser som et TV-show ikke kan. Så vi tager mange oplevelser fra forskellige ting.

Stemmeskuespillet

Vi ville have en, der forstår præstationen, og ikke bare er konsistent hele vejen gennem. Spillet er inddelt i sektioner, og i den første sektion ser vi en pige der er alene og bange og prøver at finde sig selv. Efterhånden som du vokser, ændrer hele din stemme sig. Og det var essentielt, at vi fandt en skuespiller, der kunne legemliggøre den udvikling.

Visionen

Der er nogle meget kreative og passionerede folk i studiet, folk som ønsker at se Lara og Tomb Raider komme tilbage til den plads, de engang havde. Så alle har den samme delte vision. Vi ønsker at lave noget friskt og nyt og tage det til et nyt sted.





STARHAWK ER EN KLASSIKER I HELT NYE KLÆDER

Det oprindelige Warhawk får i 2012 en efterfølger. Starhawk byder dog på meget andet end bare endnu mere af det samme.

■ Hvad er historien?

På Firefly-lignende vis blandes det bedste fra de gamle westerns med futuristisk science fiction. Det er en kombination af genrer, som faktisk er overraskende original når det kommer til spil, og ser ud til at virke efter planen, når hovedpersonen Emmett beslutter sig for at blive pistolmand i jagten på galaksens fæleste skurke.

■ Er det atter kun multiplayer?

Nej, Lightbox har arbejdet hårdt på at stykke en interessant historie sammen, som vil holde dig fænet gennem alle en-spiller-missionerne. Du kan derfor se frem til at følge brøderne Graves, der som minere af den såkaldte "rift energy" bliver angrebet, og selv udsættes for de mutationer som energien fremkalder hos mennesker. Den ene brøder, Emmett, dropper sit gamle liv for at blive dusørjæger.

■ Er det samme genre eller er der nyt?

Den mest originale nyttilføjelse er det såkaldte "Build n' Battle"-system, der lader dig bestille bygninger som sekunder senere lander direkte på slagmarken. Disse bygninger kan være alt fra automatiske maskinkanoner til fabrikker, der producerer hjælpende tropper og altafgørende opgraderinger. Bygningerne giver spillet en snert af Tower Defence-genren.

■ Men hvad med Warhawk-flyene?

Flyene er naturligvis stadig en stor del af spillet, men har ligesom resten af pakken gennemgået en forvandling. Derfor vil du denne gang opdage, at de ikke kun fungerer som fly, men også kan forvandles til enorme kamprobatter som kan bruges til kamp på jorden. Det virker umiddelbart som en radikal ændring, men ser i praksis ud til at virke fint og passer faktisk godt ind i det nye spilunivers.

■ Skal man spille singleplayer-delen?

Uanset hvordan du ønsker at spille Starhawk, vil valget være op til dig. Seriens nye muligheder vil ganske vist kunne øves først hvis du spiller alene, og du vil også kunne optjene evner som kan overføres direkte til din online-profil, men hvis det ikke lyder som noget, du gider at bruge tid på, kan du springe det over uden nogen former for straf.

Dead Island som bog

Paperback / September 2011

Deep Silvers kommende zombiespil Dead Island nøjes ikke længere med at være et spil. Det engelske forlag Bantam udgiver nemlig en roman baseret på spillets historie, og de to er planlagt til at udkomme på samme tid.

Bogen skrives af forfatteren Mark Morris, der blandt andet har skrevet fire Doctor Who-bøger, 16 originale værker, og tidligere har vundet en British Fantasy Award.

Resident Evil 4 HD

PlayStation 3, Xbox 360 / September

Capcom har endelig bekræftet at Resident Evil 4 udkommer som download til både PlayStation 3 og Xbox 360 i september. Godt nok har de ikke bekræftet en udgivelse i Europa endnu, men spil til PSN og især Xbox Live Arcade udkommer næsten altid samtidigt i USA og Europa. Udover forbedret HD-grafik er alt ekstramateriale med i pakken, såsom epilogen Separate Ways. Se billedet her til højre og læs mere på Gamereactor.dk



Clash of Heroes HD

PC / 2011

Vi har her på Gamereactor ved flere lejligheder talt i store vendinger om Capybara og Ubisofts Might & Magic: Clash of Heroes. Først på DS, senere på PSN og Xbox Live, og mon ikke vi også kommer til at gøre det om PC-versionen?

Ubisoft har meddelt, at HD-versionen af spillet er på vej til PC, og lander allerede i dette kvartal. Vi vil anbefale dig at tage en prøvetur på en af de tre versioner der allerede er ude, mens du venter.



Bioshock Infinite

PC, PS3, Xbox 360 / 2012

Det, der gjorde os begejstrede for Bioshock før dets udgivelse, var byen Rapture, og Columbia, den by som Bioshock Infinite foregår i, har den samme slags effekt på en. En flyvende by blandt skyerne, hvor en slags borgerkrig hærger gaderne. Og gaderne er måske det mest spændende, vi endnu har set fra Bioshock Infinite. For de personer og figurer, vi møder her, har et liv og en farverighed som vi bare ikke har set før.

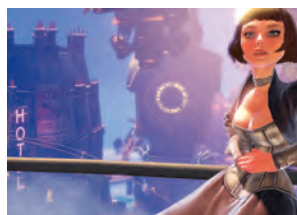
Den svævende by blev designet som en verdensudstilling ved århundredeskiftet (Bioshock Infinite foregår i 1912) af USA. Men efter byen kastede bomber på civile under Bokseropstanden i Kina, slog skaberne hånden af den, og siden da har den svævet rundt som en trussel, der bringer ballade med på sin vej.

Hvis Columbia er en fantastisk erstatning for Rapture, så er Songbird en endnu bedre erstatning for Big Daddy. Denne enorme syngende mekaniske fangevogter er så enigmatisk og fascinerende som nogen spilfigur kan være. Hvem har lavet ham? Hvad er han? Og hvad motiverer ham? Er det bare hans programmering? Når det kommer til Songbird er der mange flere spørgsmål end svar.

E3-demoen af Bioshock Infinite starter med at Booker DeWitt, figuren du spiller som, og Elizabeth, pigen du er blevet sendt til Columbia for at redde og bringe hjem, befinder sig midt i en butik. Mens de leder efter genstande, der måske kan hjælpe dem på deres færd gennem den tumultfyldte by, stirrer Songbird ind af vinduerne, og skriger for at få Elizabeth til at vise sig.

Udvikleren forklarede, at vi i demoen var omtrent en tredjedel inde i spillet, og Booker havde netop formået at befri Elizabeth fra hendes fængsel, hvor hun blev bevogtet af Songbird.

Det lader til at Songbirds eneste formål er at kigge efter Elizabeth, og deres mærkelige forhold som vogter og fange lader til at være et af de centrale elementer i den første del af historien, og måske endda hele spillet. Vi er sikre på, at vi ved mere tættere på udgivelsen i 2012.



Godt Nyt

Heroes of Newerth

Dota-genren er populær som aldrig før, og nu har en af de helt store titler, Heroes of Newerth, droppet prisskiltet og lader alle spille med kvit og frit. Gratister får adgang til et skiftende udvalg af heltefigurer, men kan købe sig til fast adgang til deres favoritter. Har man allerede haft pungen oppe af lommen, giver udviklerne gratis adgang på livstid, med fuld adgang til samtlige helte.

Allods Online

Kampen for anerkendelse af homoseksuelles rettigheder har nu bredt sig til spilverdenen. Det gratis MMO Allods Online har indført en ny funktion, så to spillerfigurer kan blive gift i spillet, og derved give hinanden bonuser. Den europæiske udgave af spillet har taget skridtet videre, og lader sine spillere gifte sig, uanset hvilket køn, deres figurer har. Man får ekstra livspoint ved at være i nærheden af hinanden, og kan også lade sig skille. Længe leve mangfoldighed!

Torchlight

Det er ingen hemmelighed, at vi her på redaktionen er mere end bare almindeligt glade for Diablo-klonen Torchlight. Derfor varmer det også om hjertet at høre, at spillet er blevet en gedigen succes. På tværs af PC, Mac og Xbox 360 har Torchlight solgt over 1 million eksemplarer, hvilket er fremragende klart af et lille debutspil. Vi venter spændt på toeren.

De positive effekter

Spil er mere end bare underholdning. Elektroniske spil kan lindre smerten for brand-sårsofre, hjælpe børn med autisme og redde menneskeliv. Computerspilsforsker Rilla Khalid fra ITU kalder det Serious Gaming, og du kan blandt andet høre hendes forelæsninger på nettet (eksempelvis på dr.dk).

Prisfald

Nintendo 3DS falder snart væsentligt i pris, og alle dem, der allerede har købt maskinen til fuldpris, vil blive kompenseret med masser af Nintendo-klassikere (10 Game Boy Advance- og 10 NES-spil) som gratis download fra og med 1. september.

I starten er det kun originalversionerne af spillene, der er tilgængelige, men i takt med at de også bliver tilgængelige for dem, der har købt deres 3DS efter 12. august, vil de blive opdateret med blandt andet multiplayer-understøttelse.





Premiere Dec

Mario Kart 7

Platform **Nintendo 3DS** Udvikler Nintendo
Udgiver Nintendo Spiltype Racing

DER ER TO STORE nyheder på programmet i Mario Kart 7, som er det formelle navn på det kommende 3DS-spil. For det første er alle karterne blevet udstyret med en indbygget drageflyver, så man nu kan svæve majestætisk gennem luften efter store hop. Mindst én gang i hver bane kan du forvente at blive fyret op i skyerne og slås om dominans i luften. Våben virker stadig, og med lidt snilde kan du suse henover modkørere, der allerede er landet. Den anden nyhed er kørsel under vand, der dog ikke virker helt så overbevisende. Styningen er tungere, og skarpe svinger får dig op på to hjul, men ud fra det det, vi har prøvet, bidrager undervandsrace ikke med lige så meget sjov til gameplayet som flyvningen. Men meget kan ændre sig før december. Og altså, det er jo Mario Kart – hvad kan der gå galt?

Rasmus Lund-Hansen



ULV I FÅREKLÆDER

Man kan måske argumentere for at grafikken er misvisende, for den signalerer børnespil og farverig hygge. Men man skal huske på, at da Rayman først dukkede op på PSOne tilbage i 1995, var det bestemt heller ikke let. Rayman Origins bevarer traditionen.

INDESTÆNGTE AGGRESSIONER

Fejlslagne forsøg på at slippe væk udmønter sig i en regulær Marx Brothers-sketch, og snart dropper vi alle forsøg på at komme gennem banen for i stedet at uddele hævn og afklapsninger som straf for fejl – og det er indrømmet ret sjovt. Skaren af tilskuere voksede under vores test af Rayman Origins, og det er i virkeligheden den bedste anbefaling. Når det er sjovt at se andre spille, ved man, at det også er sjovt at spille.

Premiere 2011



Rayman: Origins

Platform **PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo 3DS**
Udvikler Ubisoft Udgiver Ubisoft Spiltype Platform

JEG SIDDER MED TRE fremmede. Alle er for høflige til at sige noget. Hvad end det handler om at tage styringen med gruppen (hvilket er tilrådeligt, situationen taget i betragtning), eller at fortælle gruppen at de er en flok spil-ødelæggende tosser (mindre diplomatisk, men sandt).

Grunden til dette stille raseri er vores hands-on med Rayman Origins, Ubisofts smukke platformsspil, der er blevet opgraderet fra digital til fuld retail-udgivelse siden det blev afsløret sidste år, og som byder på firespillere drop-in/drop-out-multiplayer. Og det er denne multiplayer, der giver os hovedpine lige nu.

Vi sidder i en halvcirkel rundt om et enkelt fjernsyn, og spændingerne er tydelige, mens vi hver især kæmper med vores controller. Vi prøver at komme gennem en svær del af spillet, men formår kun at komme i vejen for hinanden, til stor underholdning for det stadigt voksende publikum, der har samlet sig bag os.

Banen vi sidder fast i hedder Desert. Det er en af tre, der er med i demoen, og sidder som nummer to på menuskærmen efter den flotte Jungle-bane, der forsigtigt introducerer os til verdenen, dens indbyggere, styringen og, vigtigst af alt, hvordan man spiller som et hold. Men den sprang vi over. Sidste bane er Cave, der er en lang flugtsekvens fra en underjordisk boss.

Vi har nu spillet i femten minutter, og vi er på vores femtende forsøg på at komme gennem en sektion, der ikke er mere end en håndfuld skærbilleder lang. Det fornuftige valg ville selvfølgelig være at starte forfra med den første bane, men stolthed og stædighed blander sig



Premiere Sep

Star Fox 64 3D

Platform **Nintendo 3DS** Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Spiltype Action

STAR FOX, Star Wing eller Lylat Wars. Uanset det brugte navn, var Nintendos spil en succes, og en blæserøvsoplevelse i de gode gamle dage. Super Nintendoes Super FX-chip kom på overarbejde, når Fox McCloud og vennerne tog på eventyr. Der skulle skydes og rulle gennem et væld af farverige baner, og traditionen fortsatte på Nintendo 64 i form af Lylat Wars (det europæiske navn). Man kan måske være fristet til føle sig en smule skuffet over, at Nintendo har besluttet at bruge tiden på genudgivelser af gamle Nintendo 64-hits på deres Nintendo 3DS, men når det bliver gjort så godt som vi så det med Ocarina of Time 3D, er det en tendens vi kan tilgive.

Vi håber, at den japanske spiludvikler kan gentage magien med opdateringen af Star Fox 64 3D, der ifølge giganten er lige på trapperne.

Lee West



gruppepres, og i stedet forsøger vi at besejre det tilsyneladende uovervindelige.

Grafikken er så levende, at man kunne tro nogen havde sprøjtet et års forbrug af Dulux-maling ud over skærmen, og animationerne giver minder om Castle Crashers, når det kommer til variation og morsomhed.

Under tidspres skal vi passere en serie af små bevægelige platforme, en vertikal tragt som man skal wall-bounce for at komme op gennem, og en længere platform. For at nå grottens udgang, skal man også gennem en zig-zaggende tunnel med pigge, der strækker sig fra grottens top til bund, og styre sig forsigtigt igennem ved

at bruge ens figurs evne til at svæve, uden at røre siderne.

"gider du for fanden holde op med at slå mig?" ...

Nu gør vi hverken os selv eller vores kollegaer nogen tjenester ved at sige det her, men denne sektion er højst fire skærmbredder lang. Efter ti minutter brydes stilheden på den bedst mulige måde: et indfølt og

irriteret råb om "gider du for fanden holde op med at slå mig?", brølet af en af de andre spillere efter han for tredje gang er blevet bitch-slappet ned i et bundløst hul.

Spil er nok det eneste medie, hvor man kan bryde isen ved at stikke nogen en syngende lussing, og mens de sociale mure falder sammen, bryder snakken ud, og strategier bliver dannet.

Det er godt at se et platformsspil, der er født og opdraget på den gammeldags facon, og måske får vi et år, hvor det bedste eksempel på genren ikke er iklædt overalls.

Gillen McAllister - GR EU



TIL LANDS OG TIL VANDS

Det er ikke kun på PVP og i gruppemekanikkerne at Guild Wars 2 vil imponere, der loves også drabelige kampe under vandet og i den fobindelse naturligvis fokus på hvilke besværgelser der gør sig under vand.

MERE PVP

I stedet for at gøre tingene på den traditionelle MMO-måde, bruger Guild Wars 2 en servermodel til sin PVP-del, der minder mere om den vi ser i online-skydespil som Battlefield 3 og Team Fortress 2. Du får en lang liste med servere at vælge mellem, når du har lyst til lidt PVP, hvilket betyder at vi bliver fri for kedelige køer, og serverne sørger selv for at balancere holdene.

DIN HELT EGEN FIGUR

Figurbyggeren i Guild Wars 2 har lånt meget af sin teknologi fra Aions modpart, der, som du måske husker, lod spilleren skabe ret spektakulære figurer. Denne del bliver nedtonet en smule i Guild Wars 2, men lader dig stadig forme din figur, så han ser ud lige som du vil have det – inklusive smart hår, horn og oreformer.



PVP

Standardholdstørrelsen i PVP i Guild Wars 2 er lige nu 5 mod 5, hvilket også bliver størrelsen for turneringshold. Den spilltype, som Arenanet hovedsageligt taler om lige nu, er Conquer Mode, hvor du og dit hold skal erobre kontrolpunkter fra jeres modstandere. Disse punkter er dynamiske, og kan ændre sig mellem kampe.

2012

Guild Wars 2

Platform PC Udvikler Bioware
Udgiver EA Spiltype Rollespil/MMO

FLERE AF BILLEDERNE på denne side stammer fra den nyligt afslørede PVP-del (den har vi meget mere om på Gamereactor.dk). En anden del af Guild Wars 2, som vi har prøvekørt, er The Catacombs of Ascalon.

Et af de elementer som jeg har været skeptisk omkring, siden Guild Wars 2 blev annonceret, var at spillet

ville forsøge at gøre det af med "den hellige treenighed" af DPS, tank og healer som ellers er en standard i nærmest alle moderne MMO'er. Dungeons, kampe og monstre er normalvis designet omkring dette princip, og derfor virker ideen med at efterlade det nærmest umulig. Kort sagt, det er nemt at snakke om, men når alt kommer til alt bliver man nødt til at vise sagerne frem, og rent faktisk vise at det kan lade sig gøre.

Dungeons i Guild Wars 2 kan spilles på to forskellige måder. Den første er som del af spillets historie, der tematisk følger op på den historie som blev fortalt i Guild Wars 2-bogen Edge of Destiny, og som fortæller

om hovedfigurernes livshistorier og skæbner (udviklerne kalder disse racernes "iconic characters"). Historieforfatter Jeff Grubb gjorde opmærksom på at siden det på ingen måde at påkrævet at give sig i kast med hulerne, vil deres historier være separate fra den historie som hver spiller vil gennemgå, men vil stadig være vigtig i forhold til den gennemgående historie om Tyria.

Sværhedsgraden i historie-delen er balanceret sådan, at "en hurtig sammensat gruppe på fem spillere skulle kunne gennemføre den". Kort sagt er de mange dungeons ikke lavet som stopklodser for spillere på vej mod level-loftet. En sammenligning, som udviklerne



PVP-BANERNE

En vigtig pointe omkring PVP-banerne er, at omgivelserne kan ødelægges, og store belejringsmaskiner kan bruges af spillerne til at ændre banens struktur. Den spiller, der udpeges til Siege Master, kan bruge disse maskiner til at regne med ild og død over fjenden, men han vil også være sårbar for angreb.

WORLD VS. WORLD

Guild Wars 2 vil også indeholde en funktion kaldet World vs World, hvor tre servere bliver sat sammen i en gruppe og skal slås mod hinanden om herredømmet. PVP bliver også balanceret ved ikke at have nogen progression i evner, og spillerne kan bruge deres surt tjente PVP-mønt til at købe kosmetiske items og titler.

syntes at kunne lide, var, at historie-delen var som "en bog hvor du i slutningen af hver kapitel skal kæmpe mod en bjørn."

Den anden variant af dungeons er at finde i Exploration-delen. Ligesom Heroics i World of Warcraft og Expert-spilmulighederne i Rift, er Exploration en mere udfordrende variant, der er tiltænkt de spillere som har nået til "end-gamet" - i særdeleshed de spillere som foretrækker at gennemføre et specifik dungeon flere gange (og lad os nu indse det, det er hvad MMO-spillere plejer at gøre). Planen med Exploration er at give spillerne en ordentlig udfordring, at kræve

teamwork og koordination af gruppen. Men som navnet antyder vil Exploration også have tilfældige elementer og nye områder i hulerne - som man ikke oplever i historiedelen.

At skifte våben i Guild Wars 2 betyder at man får et helt nyt sæt evner til rådighed. Det tog mig et stykke tid at bemærke det, men som vi bevægede os gennem de mørke steder i Ascalons katakomber, slog det mig pludseligt at vores gruppe egentlig var underligt sammensat. Vi havde Guardians, Engineers og så mig som Elementalist - og selvom jeg kunne heale gjorde jeg det næste aldrig, og ingen syntes at indtage tank-rollen. Faktisk

fulgte gruppen slet ikke reglen om "den hellige tre-enighed". Vi havde alle travlt med at kæmpe eller kaste besværgelser, bruge heals på os selv (hver profession har en sådan evne) for at holde os i live, og kun engang i mellem få back-up af mine vandbaserede healing-besværgelser. Her var ingen "heals plz" og ingen "watch your aggro noob".

Vi spillede ganske simpelt vores figurer på måder som var sjove, mens vi stadig fungerede som et hold. Den del tegner utroligt godt, og kan NCSoft holde stillen, kunne det let ende som mere end en gimmick.

Petter Mårtensson - GR EU



Premiere 2011

Luigi's Mansion 2

Platform **Nintendo 3DS** Udvikler Nintendo
Udgiver Nintendo Spiltype Platform

DET OPRINDELIGE Luigi's Mansion var en sød blanding af opdagelse, platforme og tegnefilmssys. Der var langt til Resident Evils grumme zombiebefængte herregård, og det var heller ikke det Mario-spil som Game Cube-ejerne håbede på. Men det var en solid titel uden de store dikkedarer. Nintendo håber denne gang på at 3DS-spillerne vil tage bedre mod Luigi.

Har du aldrig stiftet bekendtskab med spillet, kan det forklares ganske enkelt: den grundlæggende mekanik er gemmeleg. Hvert rum har en bunke spøgelser der skal fanges, men først skal de lokkes frem fra deres gemmesteder, som man kunne forvente det af den klassiske Ghostbusters-film. Nintendo 3DS benytter både gyroskop og knapper, så styringen skulle blive lige i skabet. Måske dette kan blive Luigis velfortjente plads i solen.

Lee West



STYR DIG!
Man kan stadig lave den gode gamle 180-graders vending, så man hurtigt kan undslippe, mens touch-skærmen kan bruges til at dreje kameraet rundt ved at stryge sin finger henover den. Det udnytter vi, da vi træder ind i en stor spisesal, hvor disen flyder mellem bordene, og en stor vindeltrappe rejser sig op fra midten af rummet til forstesen.

FLOT MED PLADS TIL FORBEDRING
Det giver os en chance for at værdsætte grafikken. Og selvom vi bemærker et par skarpe kanter på Jill-modellen, er det ikke værre end det vi så i Mercenaries, og dette spil har angiveligt et års udvikling mere foran sig. På den anden side er selve salen betagende. Gaslamper kaster et gult skær over rummet, og vi lader flere gange kameraet glide henover detaljerne i opdækningen på bordene og de mange malerier på væggene.

Premiere Okt

RE: Revelations

Platform **Nintendo 3DS**
Udvikler Capcom Udgiver Capcom Spiltype Action

RESIDENT EVIL-FORFATTERNE kunne uden problemer trække sig tilbage og tjene gode penge ved at bruge resten af deres liv på at rådgive tv-serier om, hvordan man forlænger sine historier langt udover sidste salgsdato.

Capcoms gyserserie har femten år på bagen nu, og

lider under det samme pre-klimaks-stress som lange tv-serier - hvordan afslutter man historien på en måde, der stiller publikum tilfredse? Men de har fundet en vej rundt om problemet: man lader være.

Der er plotlinjer, der strækker sig som tentakler over hele serien, og det har taget over et årti at nå til forløsningen på én af dem, der startede helt tilbage i 1995. Der så vi den forræderiske Wester lave en Gollum i bunden af en vulkan i Resident Evil 5 fra 2009.

Og hvis Revelations forbereder lanceringen af et nyt utal af plotråde, der vil strække sig langt ind i de kommende år, så er der i det mindste nogen, der vil

glæde sig over udførslen. For Resident Evils gameplay er vendt tilbage til rødderne, med det langsomme rædselstempo og ammunitionshamstringen fra det oprindelige spil.

Hands-on-demoen byder på en solid klump gameplay, der er væsentligt længere end det frustrerende korte glimt, vi fik i Mercenaries 3D, og det er en saftig smagsprøve på hvad vi kan vente os.

Vi udforsker adskillige rum - spisestuer, soveværelser, biblioteker - der bringer klare minder frem om Spencer-herskabsvillaaen, men snart viser det sig, at de i virkeligheden er omhyggeligt polstrede beboelses-



Premiere 2012

Dishonored

Platform **PC, Xbox 360, PS3** Udvikler Arkane Studios
Udgiver Bethesda Softworks Spiltype Action

VED FØRSTE ØJEKAST ligner Dishonored en af de mange førstepersonsskydere, der sprøjtes ud på markedet. Men det er kun indtil man kigger nærmere. Hver eneste tekstur er håndtegnet, uden undtagelse. Dette er et af få spil, hvor alt er designet ned til den mindste lille del. Intet er baseret på foto. Hunde, rotter, møbler - hvert objekt er designet fra bunden.

Den grundlæggende formgivning har været en enorm process. Det er tydeligt, at Arkane Studios vil fremstille deres produkt som noget aldeles ekstraordinært gennemarbejdet, og det er svært ikke at tro dem. Såvel figurer som livløse objekter og baggrunde er gennemgående nydelige at se på, og udgør en troværdig helhed. Den alternative virkelighed virker ikke helt fremmed, hvis man tidligere har begivet sig ud i Half-Life 2. Om gameplayet kan følge trop, får vi dog først at føle i 2012.

Lee West



rum i et enormt shipping-fartøj. Vi kortslutter en sikkerhedslås med touch-skærmen. Skælver mens grimme mutanter springer ud fra skabe og smadrer gennem udstillingsmontrer, og bander da vi hører klikket fra vores nu tomme pistol.

Kugler er en mangelvare. Da vi når til slutningen af demoen har vi anskaffet et haglgevær udover den almindelige pistol, men angriberne - grå mutanter med enten enorme kløer eller opsvulmede kroppe på randen af at sprække - suger kuglerne til sig som svampe. Selvom man kan bruge iron sights og dermed skifte kameraet til førsteperson, hvilket både skruer op for

spændingen og hjælper en med at sigte, er det bedst at gemme sin ammunition til de kampe, man ikke kan

Vi er grundigt imponerede over det vi har spillet...

undgå. Du er ikke længere det omvandrende våbenskab, du var i Resident Evil 5. Der er puzzles, i den udstrækning at man kan kalde Resident Evils "find genstand A, interager med genstand B"-mekanik

puzzles. Back to basics.

Vi er grundigt imponerede over det vi har spillet, til dels på grund af temposkiftet i forhold til de senere og mere action-prægede spil i serien. At begrænse udbuddet af ammunition i denne grad bringer noget tilbage til Resident Evil, som vi troede var tabt for evigt: hjælpeløs skræk. Hvis resten af spillet fortsætter i den stil, vi har set i dag, så har vi grundlaget for et Resident Evil af den bedste slags, og vi vil stadig være glade hvis denne fortælling blot er prolog til fem nye år med uforløste plotlinjer.

Gillen McAllister - GR EU



SEPTEMBER



RENDYRKET CYBERPUNK

Hard Reset har sit eget twist. De efterfærdede biler, der holder rundt omkring i de øde gader, ligner hotrods fra 50'erne krydset med jetmotoren fra Tim Burtons udgave af Batmobilen.

SITUATIONEN LIGE HER

Menneskeheden har forskanset sig i sine byer, hvor livet trods en raserende krig går nogenlunde videre. Du spiller som major i forsvaret, og bliver sendt afsted for at undersøge et brud på barrikaderne, et sted hvor fjenden er brudt ind.

FJENDEN ER MASKINERNE

Altså skal man slås mod robotter. Fjendedesignet er interessant - både skramlet og modernistisk på samme tid, og igen med strej af 50'er-hotrods.



Hard Reset

Platform **PC** Udvikler Flying Wild Hog Udgiver Flying Wild Hog
Spiltype Action

ÅBNINGSBANEN NÆRMEST SKRIGER

af Blade Runner. Omgivelserne er som taget ud af de scener fra slutningen af filmen, hvor gamle og nedslidte murstensbygninger står i skarp kontrast til lysende billboards og flyvende biler og skibe, der langsomt glider gennem luften. Reklameskiltene og storskærmens neonfarver

står i skarp kontrast til de grå og mørke facader, og regnen pibler selvfølgelig ned.

Reklameskiltene vidner om et forbrugersamfund i løbsk løb, og det samme gør de mange salgsautomater, der lokker en med æggende slogans og appellerer til ens deprimerede og usikre sider, og nærmest forsøger at give en dårlig samvittighed, når man går fra dem uden at købe noget.

Et sted, hvor Hard Reset går i en anden retning end man måske er vant til, er på våbenfronten. Du starter med to våben, der bruger hver sin type ammunition - en slags riffel og en form for energivåben - og du får ikke

flere i løbet af spillet. Til gengæld kan de begge to opgraderes og udvides i stor stil - til blandt andet raket- og granatkastere, lyngevær og en slags railgun, der kan skyde gennem vægge. Altsammen købes selvfølgelig gennem spillets møntfod.

Hard Reset udvikles af Flying Wild Hog, en polsk udvikler ingen havde hørt meget om indtil for nylig, men som består af veteraner fra blandt andet CD Projekt RED og People Can Fly. Hard Reset ligner ikke rigtig noget andet, der er på vej ud lige nu. Ikke engang det hypede Deus Ex: Human Revolution, og vi glæder os.

Rasmus Lund-Hansen



Starcraft II: Heart of the Swarm

Platform **PC** Spiltype Strategi Premiere 2012

Blizzard er begyndt at dele detaljer om den kommende udvidelse til Starcraft II. Denne gang spiller vi som Zerg i skikkelse af Kerrigan, der forsøger at genoprette kontrollen med sin sværm. Evolution bliver en vigtig del, så man for eksempel kan klække tre zerglings ad gangen i stedet for to, og udvikle dem til at kunne hoppe.



God of War: Origins Collection

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere September

E3 bød ikke på et nyt God of War-spil, men Sony havde dog en lille Kratos-overskudsmedie. De to PSP-spil Chains of Olympus og Ghost of Sparta er nemlig på vej til PlayStation 3 i en pakke med opdateret HD-grafik og 3D-understøttelse. Friske blodsudgydelse til dig, der ikke har en PSP.



Warhammer 40K: Space Marine

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 6. september

Orker er til for at blive dræbt. Det er devisen i Warhammer 40,000: Space Marine, hvor du indtager rollen som genetisk overlegen supersoldat og skal skyde, save og banke dig vej gennem horder af grimme, grønne bæster. Ikke noget med at gemme sig bag små hegn, her er det lige på og hårdt.



Torchlight II

Platform **PC, Mac** Spiltype Rollespil Premiere Oktober

Det første Torchlight var en af de bedste Diablo-efterligninger, vi har prøvet, og derfor kan vi sagtens tilgive Runic, at de atter er blevet lidt forskinkede med efterfølgeren. Sommerudgivelsen er rykket til september-oktober, så vi må vente lidt længere med at tæske monstre i co-op.



Aliens: Colonial Marines

Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U** Spiltype Action Premiere 2012

Aliens: Colonial Marines har været længe undervejs, men en stærk fremvisning på E3 forsikrer os om, at det er værd at holde øje med. Turen går tilbage til planeten LV-426 fra filmen Aliens, hvor du som marinesoldat skal undersøge, hvad der blev af Ripley og kompagni på skibet USS Sulaco.



Xcom

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere Marts 2012

Der er sket en del med Xcom, siden det blev annonceret sidste år. Mens spillet har holdt lav profil, har det fået langt mere tilfælles med de gamle spil i serien. Holdkammerater der skal udstyres og kommanderes rundt, missioner kan tages i vilkårlig rækkefølge, og der skal forskes mellem skyderiet.



SSX

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere Januar 2012

Var du skeptisk, da det nye SSX blev annonceret? Det behøver du ikke være. For trods et lidt mere rå udseende er der stadig masser af højtlyvende og vild snowboard-action af den slags, vi kender fra forgængerne. Og så taler EA om en spændende online-del, der afslores på Gamescom.



Dance Central 2

Platform **Xbox 360** Spiltype Musik Premiere 2011

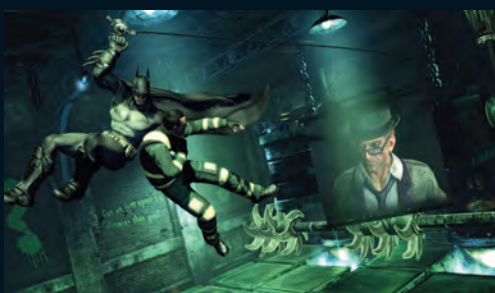
Det bedste dansespil til Kinect skal selvfølgelig have en efterfølger. Blandt nyhederne i Dance Central 2 er både co-op og konkurrence for to spillere (dance off!), en forbedret Break It Down-del, og mulighed for at importere alle sine sange fra det første spil, lige som vi kender det fra Rock Band.



Ninja Gaiden III

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2012

Det bliver et sandt festfyrværkeri af blod, når Ryu atter finder sværet frem. De første billeder vidner om, at den røde væske kommer til at sprøjte endnu mere end i forgængerne, hvilket ikke siger så lidt. Der til kommer multiplayer for op til otte spillere, og samme hårde sværhedsgrad, som vi er vant til.



Batman: Arkham City

Platform **PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U** Spiltype Action Premiere Okt

For pokker, vi glæder os! Robin får sine egne bonusmissioner, dele af kampagnen kan spilles som Catwoman, Gækkeren får en større og mere aktiv rolle, og Batman selv får en masse nye evner oven i de gamle. Vi kårede forgængerens til årets spil, og Arkham City ser ud til at blive endnu bedre!



House of the Dead Overkill - Ext. Cut

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere 28. oktober

Det glimrende onrails-skydespil fra Wii gør snart sit indtog på PlayStation 3, takket være Move-controlleren. Overkill er et af højdepunkterne i House of the Dead-serien med sin gennemførte Grindhouse-stil og velsmurt gameplay, og har tilmed den sørgelige verdensrekord for brug af bandeord i spil.



Tekken Tag Tournament 2

Platform **PS3** Spiltype Fighting Premiere 2012

Der er gået over et årti, siden Tekken-kæmperne fandt sammen om at tæske hinanden i par, men nu slår de sig snart sammen igen. Udviklerne lover massere af favoritkæmpere, en ny spilmotor og såkaldte "stage gimmicks", hvor man for eksempel kan smadre modstanderen gennem en mur og kæmpe videre i et nyt område.



NÅR ORD ENDER I SPILFORM

Can den gode historie overhovedet omsættes til spil?

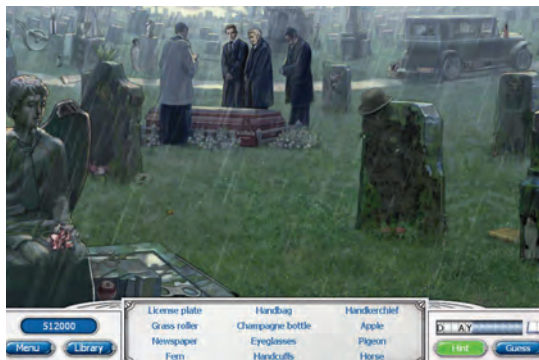
Den traditionelle litteratur har altid haft et nært forhold til det mere sprælske elektroniske spilmedie. Tidlige spilgenrer var ikke meget andet end tekst på skærmen, hvor du som spiller eksempelvis skrev dig igennem en titel. Som *The Hobbit* i 1982, der dengang gav Tolkien-fans muligheden for at opleve den fantasifulde fortælling på en helt ny og valgfri måde.

Genren var dog rent ud sagt besværlig, og det tekstbaserede adventurespil er nu nærmest dødt og borte, om ikke andet i mainstream-pressen.

Men spillene er aldrig holdt op med at kigge i

bøgerne efter inspiration. Tager man historiker-hatten på, er det let at finde spil med baggrund i litteraturen.

Skal man tro Edgar Allen Poes værker, er vores sind skrøbelige, og det mindste kan få en rask person til at falde ned i sindssygens snoede gab. En håndfuld af hans korthistorier og digte inspirerede i 1995 inSCAPE til at opføre dem med håndlavede dukker af ler i et spil, der hedder *The Dark Eye*. Resultatet ligger på kanten mellem spil og interaktiv novelle. Spilleren er der kun for at gennemleve Poes makabre historier om psykotiske mord, og ikke for at vælge sin egen vej



THE GREAT GATSBY

Ikke alle eventyr ender lykkeligt

Classic Adventures: *The Great Gatsby* adskiller sig fra de andre i eksempler på disse sider. De prøver alle i et eller andet omfang at knytte deres kilder sammen med gameplayet, men ikke Oberon Medias fortolkning af *The Great Gatsby*. Spillet baserer sig på F. Scott Fitzgeralds berømte roman om den amerikanske drøm og dens fald. Men det kunne lige så godt have været Bamse og Kylling.

Gameplayet er Find Holger med redskaber fra hverdagen. Du får serveret et statisk billede, hvori

der er en masse ting og sager gemt, og du må kun klikke på dem, der står på din liste. Efter du så har fundet river, statuer og sølvtøj, bliver du vist nogle replikker fra Fitzgeralds bog. Det er uden tvivl en udfordring at oversætte et litterært værk som *The Great Gatsby* til spilform, hvor du samtidig bibeholder Fitzgeralds skarpe pensling af tyvernes USA og dets materialistiske tomrum, og Classic Adventures: *The Great Gatsby* har svært ved at ende som andet end udnyttelse af et kendt navn.



L.A. Noire og Heavy Rain er to spil, der forsøger at sælge sig på den gode historie. Når alt kommer til alt, er niveauet dog ikke højere end hvad man kunne forvente af en hæderlig tv-serie. Der er lang vej endnu.

igennem dem.

Du oplever hver historie to gange: som morderen og som offeret. Spillet giver et forstyrrende indblik i galskab hos de mordere, der befolker Poes noveller, for derefter at lade dig opleve offerets nervepirrende side, hvor den uforstående rædsel hersker.

Til sidst bryder helvede løs, efter din kusines umiddelbare død, og din bror mister forstanden. Jeres onkel giver dig skylden, og du bryder sammen i en psykose. Da du kommer tilbage til virkeligheden, opdager du, at din kusine er levende igen, men har revet sine øjne ud. Det skrækelige syn jager resterne af din forstand væk, og spillet slutter. Man skulle næsten tro, at Poe selv havde været med til at lave spillet.

Jeg kalder det et spil, men der er egentlig ikke meget spil i det, og The Dark Eye kan bedst beskrives som et interaktivt museum over Poes forfatterskab. Med kunstige dukker udpensler det en mands mørke fantasi, og viser os som tilskuere de foruroligende sider af sindet, på en måde som kun spil kan.

Fortsætter vi i det dystre, finder vi American McGee's Alice, et spil der vender Lewis Carrolls kendte historie om Alice i Eventyrland på hovedet. Alice er indlagt på et sindssygehospital, da familiens tragiske død i en husbrand efterlader hendes sind ødelagt. En dag leder den hvide kanin hende igennem sit hul igen og tilbage til eventyrland, som hjerter dronning har forvandlet til en fordrejet skygge af sig selv. Alice skal så redde eventyrlandet, og sit eget sind på samme tid.

Spillet kaster dig fra den ene forvrængede vision af Lewis Carrolls historie til den anden. Den smilende



filurkat ligner en narkotisk panter, og Den Gale Hattemager er endnu galere. Omgivelserne er ligeså sære, hvor baggrunde fortsætter i det uendelige med abstrakte symboler og hverdagsting svævende i luften. Det er labyrintisk, hvor op og ned ser ud til at være et tilfælde. Og altid prøver Hjerter Dronnings kort-soldater at hugge dit hoved af.

Det er et skydespil igennem en forlystelsespark, hvor du har særprægede våben, såsom en flamin-gokølle, og skal hoppe imellem flyvende platforme. American McGee har taget Lewis Carrolls ordspil og finurlige univers og visualiseret dem på gotisk og makaber vis. American McGee's Alices stærke side anses for at være netop dets visuelle forestilling, da gameplayet til tider er klodset, og langt mindre opfindsomt end de surrealistiske miljøer. Man kan næppe kalde spillet tro mod sin kilde, men det dystre tvist på et kendt univers giver spilleren lyst til at se, hvad der gemmer sig længere nede i kaninhullet.

Dette var bare et lille udsnit af mange eksempler på hvordan spilskabere har draget nytte af litteraturen.

Sidstnævnte, American McGee's Alice, har nu en efterfølger ude i form af Alice: Madness Returns, og er dermed et af de seneste eksempler på, at tanker og ideer fra litteraturen former vores spilleoplevelse.

Der sker interessante ting, når det klassiske litteraturmedie møder det nye elektroniske spilmedie. Litteraturen kigger ofte indad, og sætter gang i fantasien, hvor spillet er fysisk, indlevende og bombastisk. Sammensmeltningen af de to er, som vi har set, ikke altid lige vellykket - nogle gange er der mangler i spildelen, andre gange er litteraturen brugt uden grund, men de to kan støtte hinanden og inspirere design, stil og karakter.

De mest interessante spilleoplevelser i denne artikel er dem, hvor forfatternes ord skinner igennem - om det betyder at litteraturen gør spillene bedre, skal jeg ikke kunne sige, og det er heller ikke essensen, for i sidste ende vil det altid handle om, at spillet skal gribe spilleren. Hvordan er mindre vigtigt.

Lasse Borg



DEN VELLYKKEDE

“Computerspil handler som regel om at styre noget, mestre kontrollen, trykke på den rette knap, og blive god nok til at slå sine venner. Spiloplevelsen er i dit hoved - hvad du føler og hvad du ser - og det må interfacet aldrig stå i vejen for.” Sådan var formelen for David Cage, da han arbejdede på thriller-spillet Heavy Rain. Han fortsætter: “Der er andre udviklere, der tænker i de samme baner som os, men med andre resultater. For eksempel Fumito Ueda, med titler som Ico, Shadow of the Colossus og den kommende The Last Guardian. Han arbejder på en anden måde, men med samme mål som os: han vil lave spil som handler om noget mere end at dræbe. Men jeg mener også at oplevelser som Flower, for eksempel, har lighedstræk. Det er en helt anden oplevelse end Heavy Rain, men det ligner, da det ikke handler om at dræbe eller hoppe, men om at skabe en emotionel rejse hos spilleren.”

Og der er noget om snakken. Efterhånden som spilmediet får flere muligheder og teknik der minder om den, som vi kender fra film, ser vi også en fornyet lyst til at fokusere på historie og personerne i fortællingen. Heavy Rain (det store billede til venstre) gjorde som sagt et seriøst forsøg på dette. Det samme var tilfældet med L.A. Noire. Her satsede man på at skabe bindeleddet til den gode fortælling, ved at gengive ansigtsudtryk nøjagtigt. Med andre ord: farvelade skulle gøre op for manglende pacing. Hvilket på mange måder er spillenes akilleshæl. På den ene side kan de inddrage spilleren ved at være interaktive, på den anden side er det de færreste fortællinger, der har godt af at blive strukket ud til samme længde som en mindre tv-serie. Især ikke når de som oftest er skrevet af “ham der henter kaffen”.

Enslaved er stadig et pragt eksempel på hvordan det kan gøres. Fortællingen om Monkey og Trip, der sammen skal kæmpe sig vej gennem et dystopisk og ødelagt USA, blev til i samarbejde med den kendte bestseller-forfatter Alex Garland, og det kan mærkes. Personerne har en længe savnet dybde for spilfigurer, og dialogen er i top. Og så har det ingrediensen som mange udviklere glemmer i jagten på den gode historie: det er sjovt at spille.

Lee West





WILD STAR

EKSKLUSIVT I GAMEREACTOR

Når udgiveren bag Guild Wars planlægger et helt nyt MMO, så er det stort. GR's Petter Mårtensson tog på prøvetur.

HELT NYT!

Hvad skal der til for at skabe det næste store MMO?

Det er et spørgsmål som forskellige firmaer har forsøgt at finde svaret på i årevis. Nogle har prøvet og fejlet, mens andre stadig arbejder på deres projekter i håb om at deres enorme budgetter vil resultere i et kvalitetsspil, som millioner af folk gerne vil spille.

Bioware og EA pumper så mange penge i deres Star Wars: The Old Republic, at det er til at blive svimmel af, og ArenaNet prøver at genopfinde dele af MMO-genren med deres Guild Wars 2. Det næste store MMO er en mulighed, og nu er det bare op til udviklerne at regne ud hvordan det skal fungere.

Carbine Studios virker overbeviste om, at de har regnet ud hvad der skal til. I et mødelokale i deres domicil i Orange County, Californien, har producer Jeremy Gaffney samlet en håndfuld europæiske journalister for at forklare, hvordan hans selskabs projekt, Wildstar, vil gøre forsøget. Jeremy burde vide hvad der gør et MMO til en succes, da han har været i branchen siden dens tidlige dage. Han har titler som Asheron's Call og det (aflyste) Ultima Online 2 bag sig. Han er ingen nybegynder.

For at få Wildstar til at fungere og blive en succes, har Carbine lagt vægt på tre aspekter. Den første og mest åbenlyse er spillets ud-seende. Studiet har arbejdet hårdt på at skabe en unik visuel stil – bare se på billederne og artworket på disse sider. Det er sådan, Wildstars verden, den mystiske planet Nexus, ser ud.



Det er en fascinerende blanding af det vilde vesten, steampunk og fantasy – Joss Whedons kultserie Firefly blandet med World of Warcraft. Og der er praktiske årsager til den tegneserie-agtige og stiliserede grafik, for udover at den ser godt ud, ældes den også bedre end fotorealisme.

Det andet aspekt er lokationen. Nexus er en planet fyldt med mysterier. Den plejede at være hjemsted for en mægtig art af væsener kaldet Eldan, der pludselig forsvandt og efterlod en verden af teknologi og magi bag sig. Hvad end forårsagede denne kataklystiske begivenhed er her stadig, afventende, og det er op til spillerne at finde ud af hvad det var. Jeg er måske en hund efter måden spillet ser ud på, hvordan racerne er afbilledet, og måden det hele hænger sammen på. Men da vi



SIKKER SUCCES?

Som altid med MMO-genren er intet sikkert for lanceringen. Og for Wildstar ligger det punkt stadig langt ude i fremtiden.



CARBINE STUDIOS VIRKER OVERBEVISTE OM AT DE HAR FUNDET FORMLEN PÅ SUCCES

sætter os ned for at spille Wildstar, vil jeg bare udforske og se Nexus' vidundere på egen hånd. Carbine har forsøgt at gøre zonerne så varierede som muligt, for at sikre at vi ikke bliver trætte af at kigge på de samme slags omgivelser time efter time. Hvis du nogensinde har været på eventyr gennem Stranglethorn Vale i World of Warcraft, så ved du hvad "zoneudmattelse" betyder.

Det tredje aspekt er nytænkning. Og her bliver det kringlet. På mange måder er Wildstar et spil, der føles velkendt. Hvis du har spillet et MMO eller et rollespil før, går der ikke mange minutter for du fyrer besværgelser og specialangreb af

som en prof. Kamp foregår i højt tempo, animationerne flyder glat sammen med hinanden, og følelsen sidder lige i skabet. Røde cirkler på jorden advarer dig om din fjendes kommende angreb og lader dig undvige – lidt i stil med måden man kan undvige granaters sprængningsradius i Star Trek Online eller kommer af vejen i Age of Conan. Kampene er sjove, men næppe hvad jeg ville kalde nytænkning. Men det er heller ikke dét, Jeremy mener.

Da de selv er gamere, ved udviklerne, at forskellige spillere foretrækker at spille på forskellige måder. Nogen kan lide at kæmpe,

nogen kan lide at bygge ting, nogen kan lide at hænge ud med deres venner og rollespille hele dagen. Og det er noget, de har taget til hjerte.

Udover at vælge sin race og klasse, som man gør i ethvert andet MMO, vælger man også en "vej" for sin figur. Hvad bragte dig til Nexus? Det valg åbner for forskellige slags gameplay på planeten.

Der er soldaten, der foretrækker at sprænge ting i luften. Han kan starte offentlige quests, hvor horder af fjender sværmer et givent sted på kortet. Der er udforskeren, der bliver belønnet for at finde skjulte steder og skatte – hun vil se



“TILFÆLDIGT” ER ET ORD DER JÆVNLIGT DUKKER OP I WILDSTAR

udsigter, som ingen andre vil se, finde ruter som ingen andre kan bruge. Og så er der nybyggeren, der fokuserer mere på de sociale aspekter og hjælper med at bygge lejre, der giver bonuser både til ham selv og andre spillere.

Vejen, du vælger, vil forme din oplevelse på Nexus. Som udforsker gjorde spillet mig jævnligt opmærksom på steder på kortet hvor jeg kunne klatre højt op over jorden for at placere en radioantenne. Som soldat akti-

verede jeg maskiner, der tiltrak bølger af fjender, der først stoppede efter jeg havde dræbt en iskæmpe. Senere skulle jeg beskytte uskyldige civile fra at blive dræbt af monstre, et offentligt quest som de andre veje ikke ville kunne aktivere. Planen er at tilføje så meget genspilningsværdi som muligt, uden at overtage dit spil – alle disse ting kan sagtens springes over, hvis du bare vil fokusere på historien og de almindelige quests.

”Tilfældigt” er et ord, der jævnligt dukker op under vores session med Carbine. Udviklerne prøver at lægge så mange lag oven på hinanden som muligt, uden at forvirre spilleren. Måske er du ude og queste, når en udfordring pludselig dukker op. ”Det er som om spillet siger, flot arbejde med at dræbe de der junglekatte for quest-giveren, hvad med at prøve at dræbe 10 af dem på fem minutter?” forklarer Jeremy. ”Klarer du udfordringen, får du en ekstra belønning”. Herefter



bemærker du, at en dynamisk event er i gang i nærheden, hvor en gruppe krybskytter er ved at slå lejr. Kan du tage dem ud, samtidigt med at du jager 10 junglekatte? Eller er du bare ligeglad? Jeremy noterer lag på lag på et whiteboard, hele tiden med det budskab, at tingene kun bliver så komplicerede og dybe som du ønsker. Formlen med "genkend, reager, belønning" er noget, udviklerne hele tiden har i tankerne, selv i simple kampe mod simple fjender. Træk en ekstra fjende ind i kampen, og du får en ekstra belønning. Tilføj en af de førnævnte udfordringer, og du kan se hvordan lagene lægger sig oven på

hinanden. Det lyder måske overvældende i teorien, men i praksis klikker det hele, og man behøver knapt tænke over det. Det fungerer bare, hvilket ikke er noget jeg er vant til at sige om MMO'er så tidligt i deres udvikling.

Er Wildstar det næste store MMO? Mange folk har gjort sig selv til grin ved den slags forudsigelser, så det vil jeg ikke kommentere på. Men faktum er, at Wildstar har nogle gode ideer, der tilsammen kunne resultere i et rigtigt sjovt MMO. Jeg blev forelsket i Spellslingeren, en slags kampmagiker der har en revolver i hver hånd, og jeg har virkelig lyst til at lege mere med ham.

Udseendet og universet er utroligt charmerende, og der er detaljer i baggrunden som jeg med spænding venter på flere oplysninger om.

Samtidigt både føles og ser Wildstar ud som et traditionelt MMO. Spillet er tydeligvis stadig under udvikling, der er mange ting der mangler at blive tilføjet, justeret og ændret. "At blive det næste store MMO betyder enten, at man skal sælge et enormt antal æsker, eller tiltrække brugerne med tiden. Hvis vi skulle vælge mellem en gigantisk lancering eller at tiltrække spillere med tiden, fordi spillet er sjovt... Så ville vi nok vælge begge dele", griner Jeremy.

Anmeldt

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler FUEL CELL GAMES, MICHEL GAGNÉ Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 7+

Summer of Arcade redder spilhumøret på de grå sommerdage

Hvert år kører Microsoft deres Summer of Arcade-kampagne, og en af de mere opsigtsvækkende titler i år er Insanely Twisted Shadow Planet. Det har været fire år undervejs, og har modtaget en del opmærksomhed, siden det blev vist frem for offentligheden for første gang i det tidlige forår, og med god grund.

For det visuelle udtryk er både andelede og originalt, men på gameplay-fronten betræder Insanely Twisted Shadow Planet velkendt land. Men jeg klager ikke, for skabelonen, det følger, er den der i sin tid blev stukket ud af de gamle Metroid-spil. Det betyder udforskning af fantastiske omgivelser, løbende tilføjelse af nye evner, og mulighed for at gå tilbage til områder, man ellers har afsluttet, og finde nye hemmeligheder ved hjælp af sine nyervhvervede evner.

Man starter med en scanner, der kan give oplysninger om de ting, man finder rundt omkring – om de er farlige og hvilke evner, man kan bruge sammen med dem. Man får hurtigt udvidet med en lille kanon, og snart får man også en gribearm, missiler, en rundsav, laserstråle, strøm og meget, meget mere.

Traditionen tro finder man også konstant nye ting at bruge sine eksisterende evner på, og mange af spillets puzzles er bygget omkring at opdage nye måder at bruge sine værktøjer på.

Det er eksemplarisk udført, og alene dette punkt gør, at Insanely



GRAFIKMESTEREN

Grafikken er udtænkt og designet af tegneren Michel Gagne, der kan skrive tegnefilm som Landet for Længe Siden og Drengen og Jernkæmpen på sit CV.

...OG SILHUETTERNE

Stilen her er dog en helt anden – abstrakte former og silhuetter, enkle men stærke farver og gavmild brug af sort. Det er oplagt at sammenligne Insanely Twisted Shadow Planet med Limbo, men de går i hver deres retning.

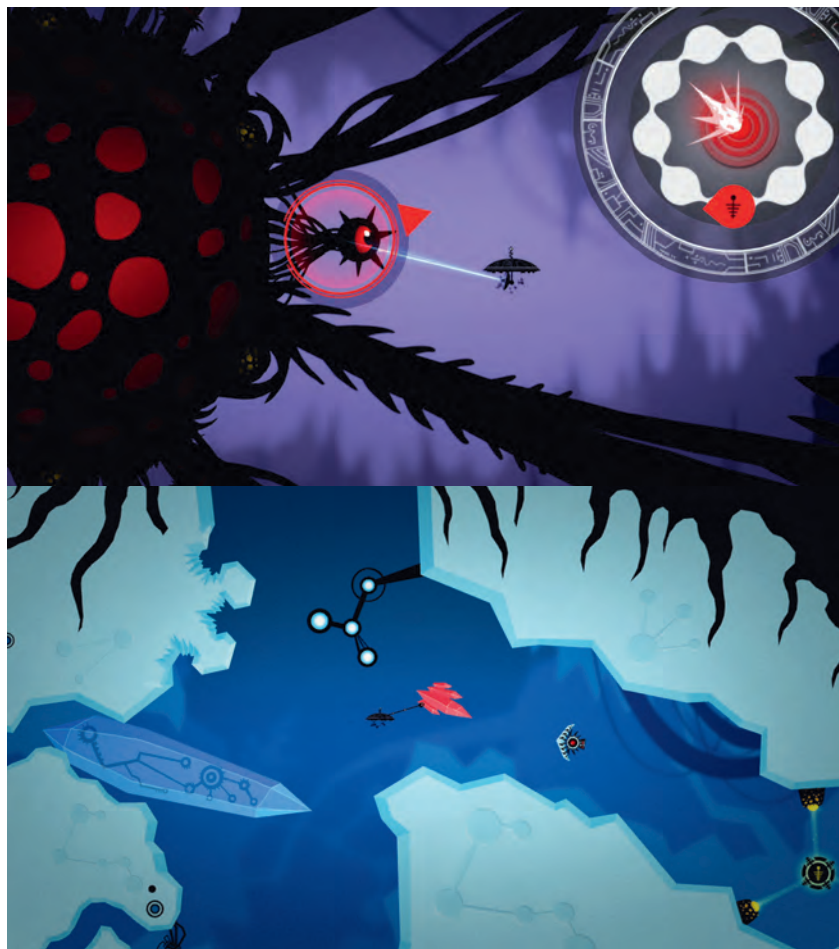
Twisted Shadow Planet er et af de stærkeste bud på det, der populært kaldes Metroidvania-genren, vi længe har set.

Stemning har altid været en stor del af Metroid-oplevelsen, og det samme kan siges om Insanely Twisted Shadow Planet. Man bliver hurtigt grebet af fornemmelsen af at være landet på en mystisk og fremmed verden, isoleret og alene. Der er næste ingen tekst i spillet uden for menuerne, og man bliver heller ikke

...MAN BLIVER HURTIGT GREBET AF EVENTYRET

tvangsfodret med historie. Rundt omkring er der skjult små artefakter, og samler man nok af dem, låser man op for korte mellemsekvenser, der fortæller planetens historie, og viser hvordan den er blevet sådant et mørkt, skummelt og farligt sted. Igen uden et eneste ord. - Fjendetyperne varierer også gennem hele spillet, både i deres angrebsmønstre og måden, man mest effektivt besejrer dem på. Bosskampe optræder også jævnligt, og selvom de alle benytter den klassiske mekanik, hvor man skal give dem

LÆS MERE PÅ GAMEREACTION.DK



TIL LAND OG TIL ...

En tidlig bane foregår delvist under vand, en anden er bygget af is og krystaller, mens en tredje er baseret på skrot og tung industri, og en fjerde er ganske mørk og kun sparsomt belyst.

IDERIGDOM

De nye ideer og koncepter præsenteres i en lind strøm, og man føler aldrig på noget tidspunkt, at Insanely Twisted Shadow Planet går kold eller løber tør for brændsel.

skade tre gange, minder kampene aldrig om hinanden.

Insanely Twisted Shadow Planet kan gennemføres på omkring otte timer, og det er uden grundig udforskning af hver eneste afkrog.

Dertil kommer de såkaldte Lantern Runs, der er en ekstra spiltype udover selve kampagnen. Her skal op til fire spillere fragte hver deres lanterne sikkert gennem en bane, inden et konstant voksende mørke fra venstre side af skærmen opsluger dem alle. Her bliver spillet mest af alt en shooter, uden de store spillemæssige ligheder med kampagnen, udover at man stadig har gribearm og kanon til rådighed. Men det er et fint lille supplement, der både kan spilles over Xbox Live og lokalt.

Microsofts Summer of Arcade-kampagne har i år budt på et usædvanligt stærkt udvalg af spil, og Insanely Twisted Shadow Planet lever fuldt op til det høje niveau. Det er ikke noget revolutionerende spil, men byder på solidt og dygtigt håndværk over næsten hele linjen.

8

Rasmus Lund-Hansen



BASTION

XBOX 360

Spiltype ROLLESPIEL Udvikler SUPER GIANT GAMES
Udgiver WARNER BROS. Premiere UDE NU
Antal spillere 1 Aldersgrænse 12+

Ak, bedst som man troede at man kunne nyde sensommeren med kolde øl, festival og hygge med vennerne i det fri, lancerer Microsoft deres længe ventede og efterhånden ret prestigefyldte Summer of Arcade-kampagne.

Bastion er blandt udbuddet, og det tager ikke mange minutter at opdage spillets høje kvalitet.

Det, der er særligt unikt ved Bastion, er grafikken og hvordan denne understøtter spillets historie. Som det er set i trailers, så former banerne i Bastion sig efterhånden som The Kid bevæger sig hen over verde-

HÅNDMALEDE MILJØER FÅR SELSKAB AF SMUKKE MELODIER

nen. Det er dog ikke ensbetydende med, at banerne bliver genereret tilfældigt, men effekten er meget bemærkelsesværdig, og skaber netop følelsen af at vandre rundt på en klode, der kun centrerer sig om spilleren. Som trofast følgesvend får de håndmalede miljøer selskab af nogle smukke og herligt underspillede melodier, hvor indie-guitar blandes med harpe i en sælsom blanding, mens en fortæller direkte beskriver hvad du foretager dig (uden at det på noget tidspunkt bliver for meget).

Men det er virkelig de forskellige baner, der er stjernerne i spillet, og de fremstår alle dynamiske og fyldt til randen med farver, fjender og ikke mindst loot.

Det eneste reelle kritikpunkt, jeg vil inddrage, er faktisk historien, som jeg ikke synes lever op til spillets præmis.

Bastion er simpelt, men det er også befriende frisk og passer som fod i hose til Summer of Arcade. Bastion er et kærlighedsbarn af Braids visuelle stil og ro, kombineret med en raffineret og nedbarberet udgave af Torchlight, og det fungerer over alt forventning. Enkelte fodfejl og en historie, der mangler bid og dynamik, trækker ned, men ellers er der alt mulig grund til at

8

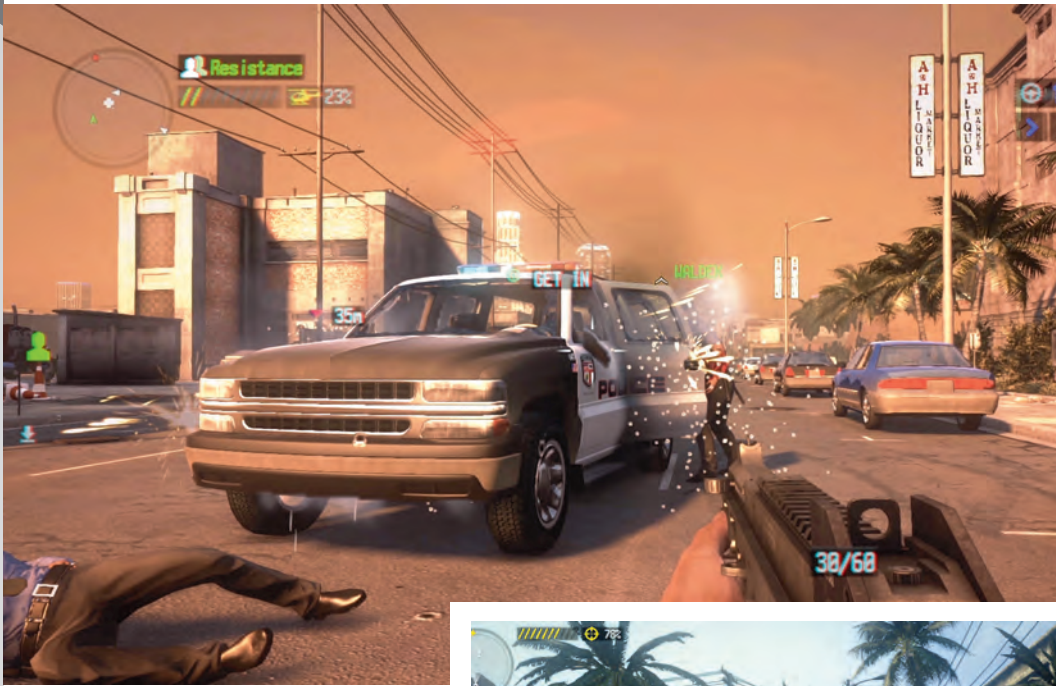
kaste sine penge efter denne titel og blive inden døre lidt endnu.

Emil Ryttergaard

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

PC, PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler TECHLAND Udgiver UBISOFT
Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-3) Aldersgrænse 18+



Det var med Call of Juarez: Bound in Blood, at alt faldt på plads. Det viste højt niveau hele vejen igennem. Ekstremt varieret gameplay, flot grafik og herlige kampsekvenser.

Indledningen, hvor man spiller som officer i en hårdt såret sydstatshær, der tappert kæmper for at holde norden ude, hører til de bedste, jeg har oplevet.

Og med det in mente er det ikke svært at forstå, at jeg trods alt har set frem til Call of Juarez: The Cartel. Jeg skriver "trods", eftersom Techland af uklare årsager har besluttet, at nu var det nok med cowboys. Deres western-serie skulle opdateres til nutiden.

NÆRKAMPENE ER HELT BEDRØVELIGT DÅRLIGE

Brødrene McCall er derfor blot et minde, og i stedet spiller vi som en gruppe narkopansere med forskellige baggrunde, der tilsammen skal udgøre en slags spydspids i Californiens kamp mod stoffer.

Og jeg skal ærligt indrømme, at det starter godt. De første minutter er slet ikke dumme, og den efterfølgende mellemsekvens giver et skær af en flot gennemtænkt historie. Spillet springer effektivt i kronologien på samme måde som forgængerne, og håbet om endnu et hit vokser. Indtil brødrene McCalls nulevende efterkommer Ben McCall træder frem fra skyggerne på kontoret.

For han er en rigtig sammenbidt herre, der



TRE PERSONER

Du har valgt mellem den tungt bevæbnede Ben, Eddie og hans maskinpistoler og den mere forsigtige Halle Berry-lookalike Kim.

TRE HISTORIER

Man kan vælge mellem tre radikalt forskellige hovedpersoner (hvor stereotype, de end måtte være), og det gør, at man kan få et spil, der skal spilles som man selv vil det. Desuden udvikler historien sig anderledes, alt efter hvem man spiller som, og mod slutningen samles alle trådene på ganske klogtig vis.

har taget stemmelektioner fra Christian Bale og tilsyneladende har lånt sit ansigt fra wrestleren Triple H. Straks kastes al seriositet ud af vinduet, og en Rambo-agtig krig mod narko, fyldt med cheesy dialog, der ikke sjældent bliver decideret pinlig, indtager dens plads.

Det føles samtidigt lidt som at spille en førstepersonsskyder fra dengang generationen var ung. Det er ufleksibelt, mangler finesse og er stift.

Dermed bliver de ellers vilde kampe ikke så spændende, som de kunne være. Hvilket hurtigt bliver et problem. Til forskel fra forgængernes varierede gameplay er skyderi stort set det eneste, man foretager sig i Call of Juarez: The Cartel. Og når den del er middelmådig, bliver hele spillet middelmådigt. Hvor jeg kunne længes efter ildkampe i de foregående spil, sidder jeg her og håber, at der går længere tid før næste omgang skyderi.

Jonas Mäki

5



CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

PS3 M.F.L.

Spiltype ACTION Udvikler NEXT LEVEL GAMES
Udgiver SEGA Premiere UDE NU
Antal spillere 1 Aldersgrænse 16+

Jeg har selvfølgelig ikke fået set filmen endnu, da den ikke har haft premiere herovre, men efter at have spillet Captain America: Super Soldier har jeg i hvert fald lidt mere forståelse for det hele. Kaptajnen melder sig frivilligt som prøvekannin til et eksperiment, der går ud på at lave supersoldater: fysisk overlegne og kernesunde amerikanere med energidrik i årene og botox i kæbepartiet. Okay, det er måske ikke helt rigtigt, men de er i hvert fald særligt effektive soldater med styrke udover det sædvanlige.

Jeg bliver kastet ind i en tysk skyttegrav under Anden Verdenskrig for at tæve et par nazister med de bare næver.

For jeg når at tænke "hvad i alverden..."

DET ENDER SOM SMÅ LYSGLIMT I ET FORSTUMMENDE, TÆRENDE MØRKE

og klø mig nænsomt i fipskægget, bliver jeg sendt videre til en minibosskamp for at bekæmpe en pansret tysker, udstyret med en blanding af flammekaster og raketstyr. Der går ikke mere end ti minutter, før det står klart, at spillet flyder omtrent lige så godt som en Fat Camp-deltager med blylodder om benene.

Billedopdateringsfrekvensen er så ringe, at jeg er nødt til at sige mere om den. At dreje kameraet, mens man bevæger sig, fører konstant til bittesmå ryk og hak i billedet, hvilket betyder at man aldrig får det fulde overblik. I stedet sidder man tilbage med en svær migræne og længsel efter den ukomplicerede tid, før man kastede sig over spil.

Og derfor er det endnu mere trist, at kampsystemet egentlig både er sjovt og tilfredsstillende. Som snydt ud af næsen på Batman: Arkham Asylum byder det op til voldsdans med kontraangreb, hårdtslående ragdoll-fysik og raffinerede slowmotion-effekter. Det er så tæt på Arkham Asylum som det kan komme, men det ender som

3 små lysglimt i et forstummede, tærende mørke.

Daniel Guanio



CARS 2

XBOX 360 M.FL.

Spiltype RACING Udvikler AVALANCHE SOFTWARE Udgiver DISNEY INTERACTIVE STUDIOS Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 7+

Skabelonen for et Cars-baseret spil burde ikke være raketvidenskab. Figurer der ruller på fire hjul, baner baseret på et par scener fra det store lærred, og så er du stort set færdig. Nok er det kedeligt som opvaskevand, men i det mindste efteraber det sin cinematiske modpart bedre end de fleste button-mashende lynspilmatiseringer.

Men den skabelon er der ikke nogen, der har givet til Avalanche Software (der ikke er relateret til de svenske Just Cause-udviklere), og i stedet har de strikket noget sammen, der faktisk er sjovt at spille. Selvom studiet har formået at gøre det før, med deres glimrende Toy Story 3-spil, er det stadig en overraskelse. Det er længe siden at vi har udskudt nattesøvnen for lige at tage én tur mere rundt om banen, og se hvilken ny spiltype eller bane, der ville blive låst op. Og vi ville aldrig have troet, at vi skulle sige dét om et licensspil.

Cars 2 er bygget rundt om det progressions-system, der gennemsyrrer mange spil disse dage: optjen Spy Points (filmen drejer sig om et Bond-agtigt plot), der åbner for nye biler i garagen og accelererer din vej gennem den bane-baserede historie, der har rigeligt med spiltyper, baner og løb at deltage i.

Der er de sædvanlige løb, men også en lang række spiltyper, der er bundet op på våbensystemet. Det er ren Mario Kart, men inden for Cars-



DANSKE STEMME

Selvom Gillen naturligvis har spillet den engelske udgave, kan vi på den danske redaktion fortælle, at Disney har lagt et stort arbejde i den danske version. Og som vi har oplevet det før i Disneys produktioner, er det derfor de rigtige danske stemmer, der venter til ivrige spillere herhjemme.

MULIGHEDER

Hver bane har også flere løbstyper end bare almindelig racing. Der er varianten med våben, og ud fra den springer der endnu flere, såsom et time attack, hvor du skal skyde fjender for at optjene mere tid, og en Hunter-spiltype, hvor du skal kæmpe mod bølger af fjender, der overraskende nok er mere involverende end man skulle tro.

universet, og det er helt naturligt at de er med, givet hvor stor vægt filmen lægger på dem. Og i et kort øjeblik føler man et vist chok over den massakre, der kommer ud af at have raketkastere og maskingeværer på banen - selvom total ødelæggelse af biler forklares og undskyldes med, at disse spiltyper foregår inde i en computerstyret træningssimulation, så føles det stadig underligt at se eksploderende biler i en Pixar-titel.

Men det er styringen og våbnene, som det meste af underholdningen i Cars 2 stammer fra. Ved første blik er banerne både for brede og lange, og selvom

LAD DIN KYNISME LIGGE VED GARAGEDØREN

tutorialen er nydeligt delt op mellem flere løb, kan man hurtigt få det indtryk, at her ikke er meget udfordring at hente. Drifting ordnes ved at holde en knap nede og skubbe den ene stick i den givne retning, og selv da mister man aldrig herredømmet over bilen (eller sig selv, eller hvad det nu hedder i Cars-universet).

Men så bliver tingene pludselig interessante, da der lukkes op for alle styrefunktionerne. Der er en hoppemekanik, der lader dig flyve over mure og gennem bygninger efter genveje, ligesom den kan bruges til at undgå angreb. En række tricks kan startes med højre pind: tryk til siderne for at lave et side-slam, der både kan skubbe modstandere af vejen og bruges til at undgå skrammel på banen. Tryk frem for at køre på to hjul, så du bliver sværere at ramme og kan skære gennem skarpe kurver. Du kan køre baglæns, kort sagt er der nok at mestre, og det gør, at



Cars 2 underholder uanset alder. Lad din kynisme ligge ved garagedøren, og kom ind og ha' det skægt.

Gillen McAllister



F.E.A.R. 3

PC, PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler DAY 1 STUDIOS Udgiver WARNER BROS INTERACTIVE Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-16) Aldersgrænse 18+

Det sker ofte at et spil først rigtigt viser sin værdi og styrke, når kopier og efterligninger har mættet markedet, og belyst hvor mange ting originalen egentlig gjorde rigtigt. Monolith ville med det oprindelige F.E.A.R. bevise, at uhygge i form af en dystre historie og makabert udseende godt kunne kombineres med et action-præget skydespil. Det blev dengang gjort på en så overbevisende facon, at få andre spil siden har haft succes med at følge deres eksempel, og det er ligeledes en opgave seriens tredje spil også løber hovedkulds ind i.

På trods af at historien altid har været så stor en del af serien, virker det ikke umiddelbart sådan, når du første gang starter det tredje spil op. Den nye udvikler har på snedig vis forsøgt at krydre de forskellige indledninger til hver bane med enkelte linjer tekst, som forklarer historien i meget brede strøg. Men har du ikke nogen tidligere erfaring med serien, vil du få meget svært ved at hitte ud hvad der foregår, og hvad dit grundlag er for de mange missioner.

Med en haltende enspiller-oplevelse er det ikke overraskende, at det er flerspiller-komponenterne der byder på den største underholdning. Selve hoved-



INGEN UHYGGE...

Som spillet skrider frem viser det sig oftere og oftere, at udvikleren simpelthen ikke har haft tålmodigheden eller måske endda evnerne til at holde sig til uhyggen.

...MEN ACTION

Hvor Monolith tvang sig til selv at modstå fristelsen ved at forkæle med et actionbrag rundt om hvert hjørne, for i stedet at opbygge en tonsning stemning, der kulmine-rede med uhyggelige scener, er dette ikke en lektie den nye udvikler har lært.

historien kan spilles sammen med en ven i co-op - den ene som Point Man den anden som Fettel. Faktisk får man også lov til at tage styringen med

DET SJOVESTE VED SPILLET ER UDEN TVIVL F**KING RUN

Fettel, selvom man vælger at spille alene, her kræver det blot, at man gennemfører en mission, hvorefter den kan gennemføres igen som den telepatiske broder.

Den sjoveste variant er dog den perfekt navngivne "F**king Run" hvor samarbejde og reflekser skal sikre at man undslipper en konstant avancerende tåge, mens fjender og andre forhindringer konstant stiller sig i vejen.

Det er svært ikke at få fornemmelsen, at planerne for det tredje spil i F.E.A.R.-serien har været at lave et radikalt anderledes, mere tidstypisk afsnit, der dog desværre ender som seriens kedeligste kapitel til dato. Det er ikke en katastrofe, det er bare heller ikke en forrygende oplevelse.

6

Thomas Blichfeldt



RESIDENT EVIL: MERCENARIES 3D

NINTENDO 3DS (Skrevet af Michael Kamp Jensen)

Lad det være sagt, at dette spil på alle punkter er skrækindjagende. På den dårlige måde. Det her er skydeteltsstemning uden gys. Det er faktisk helt uhyggeligt, hvor lidt man reelt set får for pengene i dette gensyn med Mercenaries-spiltypen. De fleste vil kunne gøre kort proces af spillet i løbet af ganske få timer, for udover en håndfuld ekstra baner, karakterer og små opgraderinger til våbenarsenalet, gemmer der sig ikke

4 meget under overfladen. Der succes efter mere indhold efter blot to timer.



SHADOWS OF THE DAMNED

XBOX 360 PS3 (Skrevet af Sebastian R Sorensen)

Velkommen til en rejse - en tur ned under jorden mod den verden af mørke og ondskab i spillet Shadows of the Damned. Men meget mod hvad ellers ville virke logisk, så er frygt og høj puls ikke din værste fjende. Derimod er der en god chance for, at du mere end én gang taber din controller ud af hænderne, mens du klukkende af grin forsøger at fordøje replikker af tør drengerøvshumor, fremsagt af et flyvende flamme-

8 kranie med en klingende engelsk accent. Dette er ikke finkulturel underholdning, men det virker!



BACKSTAB

IPAD IPHONE XPERIA PLAY (Skrevet af Lee West)

Med inspiration hevet fra Red Dead Redemption, Fable 2, Uncharted og Assassin's Creed, krydret med Gamelofts mobilekspertise, fint stemmeskuepil hele spillet igennem og til sidst fuldendt med forbløffende lækker grafik, burde intet kunne gå galt. Dette er let et af de mest ambitiøse iOS/Xperia Play-projekter længe. Desværre genbruger udvikleren figurer så meget, at det til tider ødelægger indlevelsen, og det er en skam,

6 for dette spil oser af eventyr, god platformsaction og masser af fede detaljer. Køb det på tilbud.

RICHARD ROXBURGH RHYS WAKEFIELD & IOAN GRUFFUDD

SANCTUM

PRÆSENTERET AF JAMES CAMERON

INSTRUKTØREN AF "TERMINATOR"

"ALIENS" OG "AVATAR"

DEN ENESTE VEJ UD ER NED
DVD & BLU-RAY 9. AUG.

UDKOMMER OGSÅ SOM 

CDON.COM



GameStop
power to the players™

PRE-ORDER AND GET AN
EXCLUSIVE GUIDE TO THE
ROOTS AND INSPIRATIONS OF
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



SQUARE ENIX.



XBOX 360.



© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.



THE TRUTH WILL CHANGE YOU

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM

Guiden

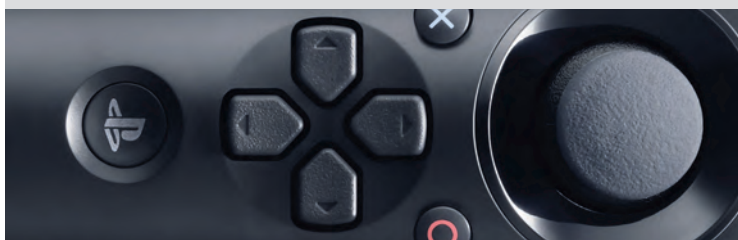
Vi præsenterer månedens mest spillede spil på den danske redaktion, læs mere på: www.gamereactor.dk

Vi sammensætter derfor hver måned vores liste over hvilke spil der tog vores tid på redaktionen og som også bør tage din. I varmen var det flere af de lettere download-titler, der strøg til tops på listerne. Læs med her og lad dig inspirere til de lune sommernætter.

SONY PLAYSTATION 3

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

Udvikler SONY Premiere 2007 Medie BLU-RAY



MICROSOFT XBOX 360

Microsoft har godt greb om 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	Puzzle Dimension Et PSN-spil strøg lige til top på listen. Tænk Kula World, puzzles og et glansbillede af en rutsjebanetur.	Action	Doctor E	9
02	Portal 2 Mulighed for splitscreen med en ven og samkøring med Steam. Dette er den ultimative udgave.	Action	Valve/EA	9
03	Mortal Kombat Uanset holdningen til det groteske voldelige indhold er det nye Mortal Kombat et super solidt kampspil!	Fighting	Warner Bros.	9
04	Infamous 2 Vi havde glædet os enormt, og trods lidt skønhedsfejl kunne Cole stadig hive sejren i hus.	Action	Sony	8
05	Red Dead Redemption Verdens bedste western-stemning. Med nyt indhold til download rider vi atter mod solnedgangen.	Action	Rockstar	10
06	LEGO Pirates of the Caribbean De fire film samles til et herligt eventyr for hele familien, når de omsættes til LEGO-form.	Action	TT	7
07	Dirt 3 Beskidt ræs, der på mange måder minder os om hvorfor Codemasters-navnet får os til at smile.	Action	Codemasters	8
08	Might & Magic: Clash of Heroes DS-rollespillet indtager PS3. Unikke puzzles og sjovt imod en ven. Hent det og nyd det, det gjorde vi.	Action	Ubisoft	9
09	Cars 2 Endnu en gang overraskede Disney os med et licensspil, der sagtens kan stå på egne ben. Eller hjul.	Racing	Disney	8
10	Tomb Raider Trilogy Vi glædede os over at Lara Croft er blevet pænere og at hendes eventyr stadig holder i dag.	Action	Square Enix	8

Gamereactors købeguide fortæller om redaktionens mest spillede spil i denne måned. Det er ikke en liste over perfekte titler, eller det ypperste indenfor genre. Brug listerne som inspiration, eller kig forbi på 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	Portal 2 Uanset format blev efterfølgeren tæsket igennem. Valve kan øjensynligt ikke gøre noget galt. Smukt.	Action	EA/Valve	9
02	Shadows of the Damned Vi har skreget af grin over dette "gys", for hvor er det forfriskende tåbeligt, godt og underholdende!	Action	EA	8
03	Ms. Splosion Man Den feminine efterfølger tager alt det, vi kunne lide ved det første spil, og gør det endnu bedre.	Platform	Microsoft	9
04	Child of Eden Thomas bliver ved med at vræle "en tur mere og vifte med Kinect". Og det er også en lækker titel.	Action	Ubisoft	8
05	L.A. Noire Det er ganske imponerende, og selvom meget er set bedre andre steder, nyder vi den samlede pakke.	Action	Rockstar	9
06	Bulletstorm Bulletstorm er alle actionfans' våde drøm. En rutchebanetur der fungerer og underholder hele vejen.	Action	EA	8
07	Bastion Vi måtte alle provokere det anderledes eventyr, med en stil og en fortællerstemme, der overrasker.	Action	Warner Bros.	8
08	Halo Reach Et solidt farvel fra Bungie til en af de største spiserier nogensinde. Vi spiller stadig de episke kampe.	Action	Microsoft	9
09	Insanely Twisted Shadow Planet Hvad der umiddelbart ligner Limbo indeholder et helt andet og ganske underholdende spil.	Action	Microsoft	8
10	Dead Space 2 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 salgstal. Dette er et udtryk for, hvad der åd vores timer når vi slæppede af alene med kærresten eller sammen med vennerne i denne måned i spilenes verden. Vi elsker spil, men vi elsker ikke alle spil lige meget. Heller ikke selvom de sælger godt.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

PUZZLE DIMENSION

DOCTOR ENTERTAINMENT/ DOCTOR ENTERTAINMENT

Vores mening: Der skal rulles og tænkes i Puzzle Dimension, det er stort set umuligt ikke at blive rundtossede af at spille det. Spilleren skal rulle en kugle rundt i en bane for at samle blomster, men stien til disse blomster er ikke altid åbenlys, og det er op til spilleren at gennemskue den korrekte vej gennem forhindringerne. Der gives derudover bonusser for at rulle rundt på så meget af banens areal som muligt. Styringen af uhyre simpel, der går ikke lang tid før bolden ruller som ved tankens kraft. Hjulpet afsted af spillemekanikker der ikke kommer med grimme overraskelser er det simpelthen en fornøjelse at spille. **Til dig som elsker:** Simple men vanedannende spil.



MÅNEDENS FOKUSTITEL

PAC-MAN CHAMP. ED.

NAMCO / NAMCO

Vores mening: I maj måned for 30 år siden udkom et ganske specielt spil. En lille, umiddelbart uanseelig spilhelte var født i form af Pac-Man, der leverede ren dyrket underholdning af den bedste slags. Den slags hvor man glemmer tid og sted i jagten på den perfekte score, højest sandsynligt til lugten af grillbar og lyden af Wham spillende i baggrunden. Pac-Man Championship Edition DX er et fantastisk flot og velkonstrueret spil. Teknisk fungerer det upåklageligt. De dynamiske baner, som spillet består af, kan tweekes til forskellige farvestrålende udseender, lige fra det klassiske pixelerede udtryk til de moderne 3D figurer. **Til dig som elsker:** Retro med strejf af nyt.





NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Udvikler Nintendo
Premiere 05/11
Medie kort/download

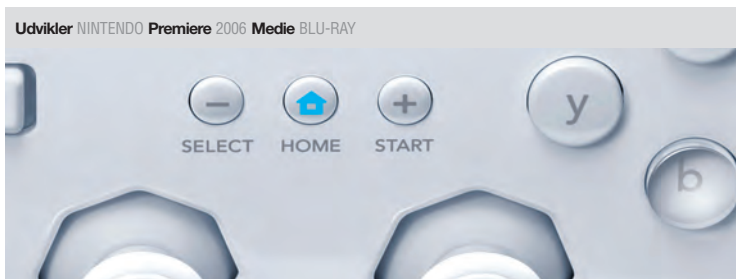
Nintendos DS byder på god underholdning på farten. Nu er der endda udkommet en 3DS, der kan levere tredimensionelle spiloplevelser helt uden brug af briller. Hvis du vil spille Nintendos klassiske spil, er der ingen vej udenom, Nintendo DS og 3DS er innovation og nostalgi i ét.

Gamereactor Top 5 Nintendo DS/3DS

Nr.	Spittitel
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
2	Super Street Fighter IV 3D Edition
3	Might & Magic: Clash of Heroes
4	Ridge Racer 3D
5	Pilotwings Resort

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.



Udvikler NINTENDO Premiere 2006 Medie BLU-RAY

Gamereactor Top 10 Wii

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Kirby's Epic Yarn	Platform	Nintendo	7
	En verden af garn og masser af glade pastelfarver. 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 kulorte 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 rog på tilbud og blev indkøbt til vores Wii. Kontoret er nu officielt dansested for alle de seje.			

Gamereactors Wii-fete bærer præg af at vi venter. Allt engang samlede vores maskine en anelse stov. Til gengæld glæder vi os over, at den kommende Wii U bliver kompatibel med de normale Wii-tilf. Herover kan du se ti gode grunde til det.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

Vores mening: Monster Hunter-serien er en kæmpe succes i Japan, den har sikret et enormt salg af Sorys konsoller, og har i Asien samme status som Pokémon-fænomenet. Du er en jæger og du jager monstre. Alene eller sammen med tre venner. Det er knudrede menuer blandet med jagten på materialer og holdt oppe af forbløffende levende animationer på de enorme fjender. Der er oceaner af muligheder, og følelsen af at være i rollen som musen mod katten er fortræffelig. Savner du et solidt og krævende spil til din Wii med masser af spiltimer, så behøver du ikke lede længere.

Til dig som elsker: Rollespil og jagt.



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.



Udvikler BLANDET Premiere 1971 Medie DVD/BLU-RAY

Gamereactor Top 10 PC/Mac

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

MÅNEDENS FOKUSTITEL

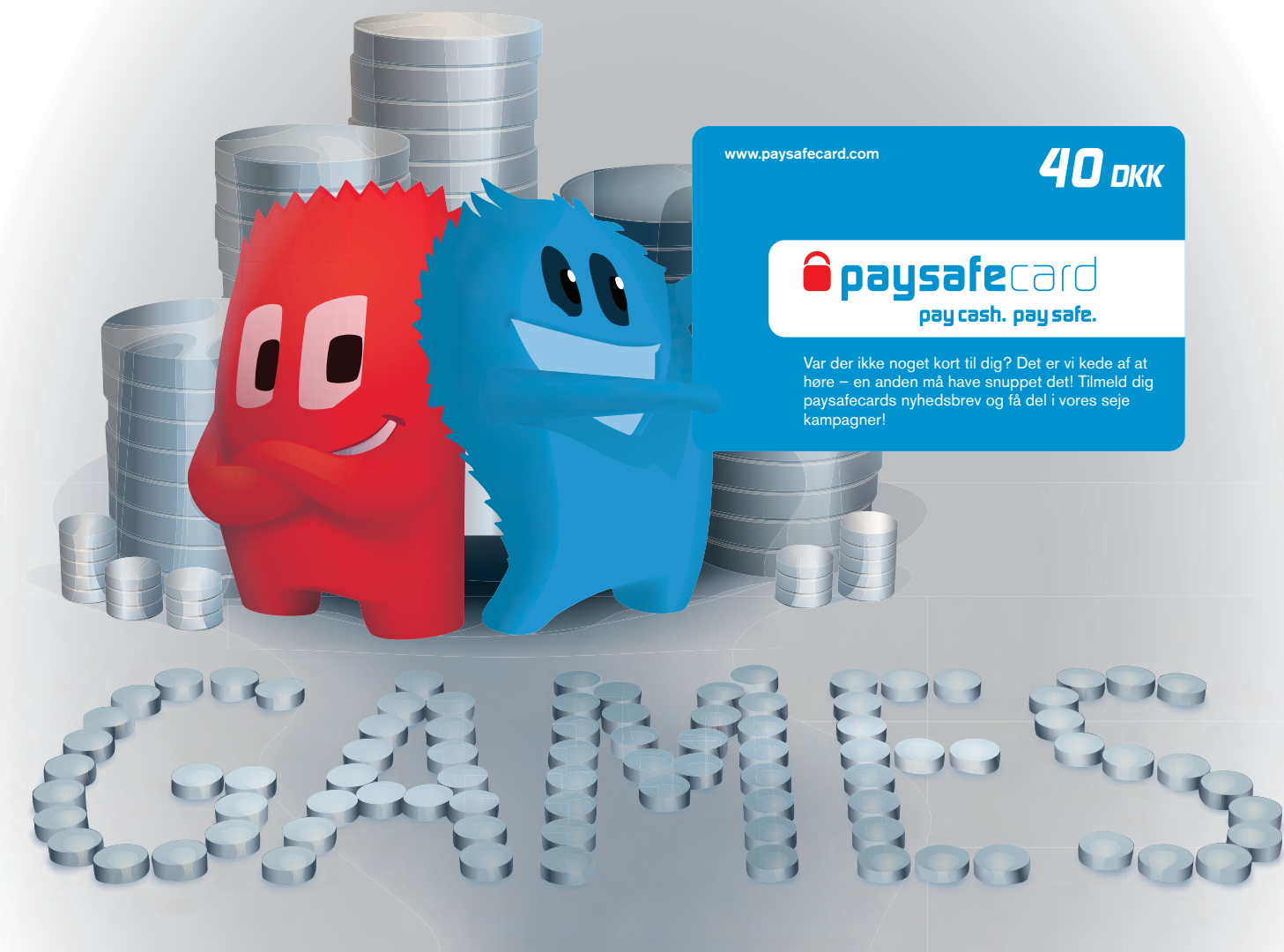
WITCHER 2

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 skrotet 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. Denne titel bør 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.





Masser af sjov til halv pris!

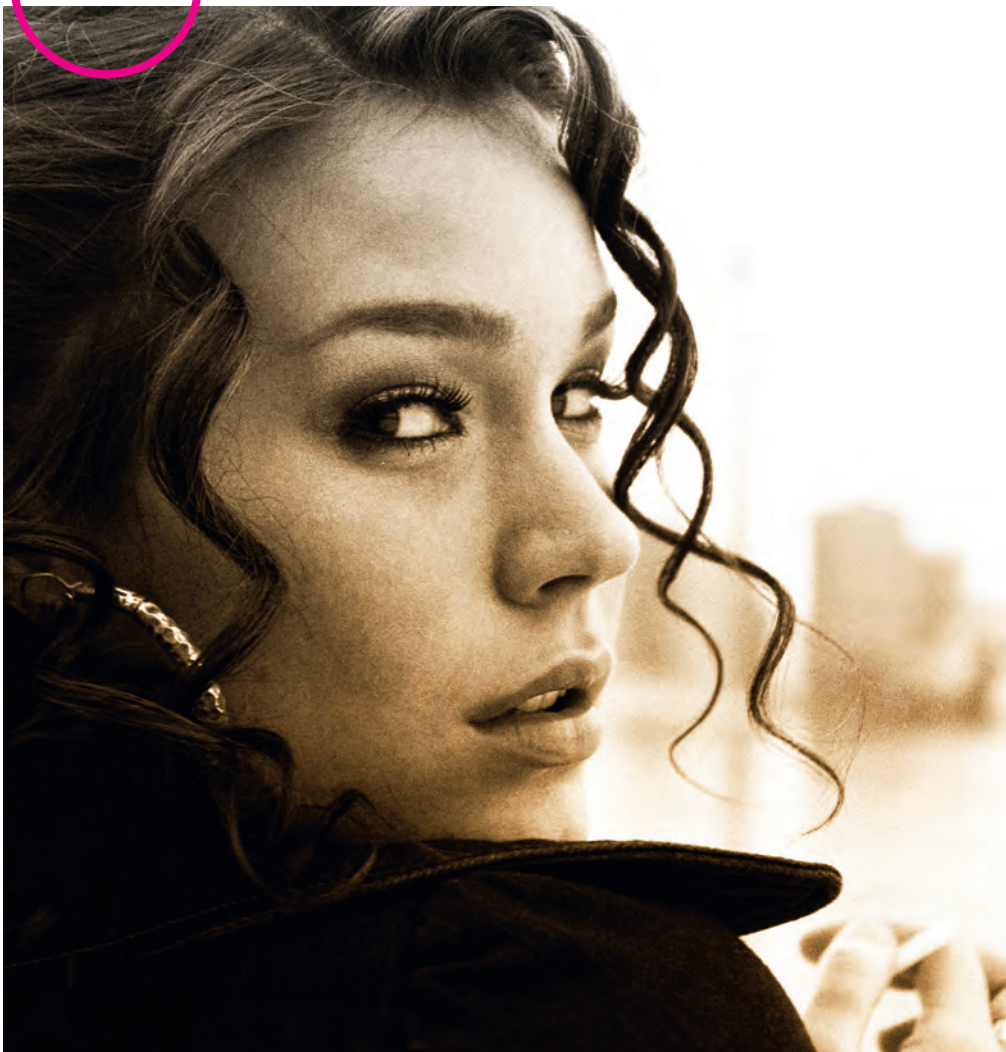
Med paysafecard betaler du kontant for dine online-spil – hurtigt, nemt og sikkert. Uden Dankort eller kreditkort. Lad paysafecard betale halvdelen af dit køb med op til 40 DKK.

Du finder en oversigt over de fedeste spil her: www.paysafecard.com



IKARIAM





Joss Stone

LP1 er første plade fra Joss Stone efter bruddet med EMI.

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

"Ron Burgundy had a voice that would make a wolverine purr". Det er en linje fra filmen Anchorman med Will Ferrell, og er muligvis rigtig. Men hvis hans stemme kunne få den til at spinde, kan Joss Stones få den i løbetid.

Hun tordnede igennem lyd-muren i 2003, da hun efter at have vundet den engelske udgave af Stjerne For En Aften debuterede med kæmpehittet Fell in Love With a Boy, som var et fantastisk, soulet cover af White Stripes' hurtige rock sang Fell in Love With a Girl.

Hun fik hurtigt skabt sig et solidt navn som "hende den unge englænder, der synger som en sort kvinde fra 60'erne". Sidenhen har hun kastet et par albums og flere singler af sig, slået op med sit gamle pladeselskab, haft et par filmroller og tilmed spillet

Bond-babe i spillet Blood Stone. Men med pladen LP1 er det atter musikken, der har fokus.

Hun synger, så man bliver helt varm alle de rigtige steder, og det er svært at tro at hun ikke er ældre, end hun er. LP1 starter dog lidt halvslojt ud med den akustiske ballade Newborn, der lyder lidt for meget som alle mulige andre popsangerinder med soul/r'n'b-snit. Momentum kommer til gengæld tilbage på Joss' side med den fede og funky Karma. Pladen kommer til at ramme lige i lommen hos folk med hang til soulet r'n'b-pop af den helt rigtige skuffe med Joss Stones lækre, hæse stemme, der oftest bliver pakket ind i et ligeså lækkert lyd billede.

Stone er klart bedst på førnævnte Karma og Don't Stop Lying to Me Now, men også den lækre Drive All Night trækker op i helhedsindtrykket.

Der er faktisk mange lyspunkter på LP1, og det er nemt at holde af Joss Stone. Hun gør dog ikke noget, som ikke er gjort før, og derfor kommer pladen nok ikke til at stikke ret langt ud, når vi engang skal se tilbage på musikåret 2011. Derudover er der lidt for store armbevægelser på pladens næstsidste nummer, Boatyard og det allersidste nummer, Take Good Care, bliver lidt for klistret.

På trods af et par enkelte skår i glæden er helhedsindtrykket af LP1 dog rigtig godt. Joss Stone synger suverænt, og langt de fleste af numrene er helt klart et lyt værd.

Pladen rammer mange gode punkter, men desværre ikke dem alle sammen. Derfor kommer den heller ikke helt op og ringe. Men tag da en lytter næste gang du kommer forbi din lokale skivepusher.

7/10



Arctic Monkeys

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

På Arctic Monkeys' to første plader var forsanger Alex Turners skarpe tekster og glimrende stemme omdrejningspunktet. Det er til et vist punkt stadig tilfældet, men fokus virker til at være flyttet til stemningen og melodierne.

Derfor er nogle af numrene også blevet mere melodiske, nogle vil endda sige poppede. Det er især tydeligt på pladens første og sidste numre, She's Thunderstorms og That's Where You're Wrong. Der er dog også blevet plads til en enkelt punkt udladning i midten med Library Pictures.

Lyden går mod Favorite Worst Nightmare-skiven. Dels er der den tunge, rockede side, der især kommer til udtryk i Library Pictures og den tonstunge single Don't Sit Down, Cause I've Moved Your Chair. På den anden side er der den lettere og lidt mere poppede side, der især kommer ud i åbneren og Love Is a Laserquest. Det ville få de fleste bands til at få pladen galt i halsen, men det virker ikke til at bekymre Arctic Monkeys. Bandet leverer en solid plade til dem, der allerede er fans. 7/10



Bon Iver

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

Amerikanske Bon Iver har de seneste år opnået status som lidt af en darling blandt den voksende skare af fans af indie-folk. Han har også formået at nå udover genren, og har blandt andet samarbejdet med Kanye West på dennes kæmpesucces My Beautiful Dark Twisted Fantasy fra sidste år. Men nu er han tilbage på egne ben, og endnu en gang byder han på behagelig indiefolk.

Hele pladen er bygget op omkring musik og melodier, der er utrolig behagelige. Kombineret med Justin Vernons bløde falset-vokal, bliver det ren kræs for ørene. Der er et element af drømmestemning over pladen, og den gør sig rigtig godt til et eftertænksomt øjeblik med en kop kaffe eller te i hånden.

Ved pladens slutning står man tilbage med en blandet smag i munden. På den ene side trækker kvaliteter som den behagelige stemning og dejlige produktion op. På den anden side bliver det bare aldrig rigtig godt. Jeg vil give Bon Iver en forsigtig anbefaling. Det er behageligt og lækkert. Jeg er bare ikke helt solgt. 6/10



Bad Meets Evil

Genre **HIP-HOP**
Premiere UDE NU
Tekst BO NØRGAARD

Eminem, hiphoppens evigt sure teenager, er tilbage. Denne gang er det dog hverken som Marshall Mathers eller Slim Shady, men i selskab med sin gamle homie Royce da 5'9". De to udgør duoen Bad Meets Evil. Som både duoen og pladens navn hentyder til, er det aggressionen og de mørke sider af hiphoppen, der er i højsædet, når de to folder sig ud.

Efter min mening har Eminem altid været bedst, når han har lagt de fjollede radiohits på hylden og taget fat i sine mørkere sider, og det gør han og Royce da 5'9" på Hell: The Sequel.

Singlerne står i kø på pladen, og udover Fast Lane og Lighters, der allerede er blevet udgivet, virker Take From Me og Echo oplagte. Pladens eneste to sorte pletter er I'm on Everything og A Kiss, som jeg dog kunne have levet uden. Men som helhed er Hell: The Sequel en mofged plade med masser af kvalitets-hiphop. De to hersers stemmer passer utrolig godt sammen, og sammen med Mr. Porter har Eminem fået strikket en tung, dystert og overbevisende lydside sammen. 7/10



Limp Bizkit

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

Rap Metal opstod i midten af 80'erne. Genren fik dog først succes i 90'erne og starten af 00'erne med bands som Rage Against the Machine, Linkin Park og Limp Bizkit. Siden da er Rage gået i opløsning og blevet gendannet, mens Linkin Park er blevet voksne.

Limp Bizkit? De er her stadig, og de lyder stadig som dengang. Limp Bizkits største problem er og bliver dog Fred Durst. For deres nye plade, Gold Cobra, var han utålelig at høre på, og endnu mere utålelig at se på. På Gold Cobra er han utålelig at høre på. På den ene side er musikken sådan set udmærket, og bandets evigt kreative guitarist Wes Borland spiller til tider suverænt. Men Dursts vokal og rim er blevet indhentet, overhalet og efterladt langt bagude af de fleste andre på scenen, og faktisk også af mandens eget band.

Det er næsten umuligt at fremhæve steder, hvor bandet er specielt gode, eller Durst er specielt dårlig, for det er det samme hele vejen igennem. Wes Borland og resten af bandet starter en sang godt, og Durst får den til at falde til jorden. 3/10



Limitless

Limitless leverer en underholdende og actionfyldt rejse ind i sindet



Skuespillere **Bradley Cooper, Robert De Niro, Abbie Cornish**
Udgiver **NORDISK FILM**
Instruktør **NEIL BURGER**
Genre **SCI-FI THRILLER**
Premiere **UDE NU**

HAR DU OGSÅ HØRT det om, at mennesket kun bruger 10% af hjernen? Hvad nu hvis der fandtes en pille, der fik de resterende 90% til at vågne? Følg med på en lang og kringlet rejse ind i hovedet på go'e, gamle Eddie...

Eddie er forfatter. Han har endda en kontrakt på at skrive en bog, hvilket han er meget glad for at fortælle folk, nok fordi han ikke just ligner en succesfuld forfatter. Faktisk ligner han mere en, der burde stå ved et lyskryds med en vindueskraber og en Starbucks-kop med mønter.

Det ændrer sig da han tilfældigvis runder ind i sin ex-svoger; en lyssky personage, der langer ham en mystisk, gennemsigtig pille. Med flere måneders overspringshandling bag sig og et skrantede kæresteliv beslutter Eddie sig for, at det sandsynligvis ikke kan blive meget værre - og tager pillen.

Fast forward et par timer ind i filmen. Eddie er nu viklet ind i så mange plot-points, at man kan blive stakåndet af at holde styr på dem alle sammen. En østeuropæer er ude på at få hans hud henover hans hoved (det lyder som verdens værste wedgie); han er indblandet i ikke et, men

to mordmysterier (hvoraf det ene dog glemmes hurtigt); han er involveret i en multi-million-dollar firmafusion (med Robert De Niro i spidsen); han prøver at få sit kærlighedsliv tilbage på skinner igen, og svogerens superpille viser sig at have værre bivirkninger end russisk krokodil (slå det ikke op - seriøst).

Som I nok kan regne ud, så bevæger filmen sig i et hidst tempo. Limitless er i samme kategori som Inception og pseudo-psykologiske thrillere, der leger kispus med seerens forventninger.

Instruktøren Hr. Burger har frit slag til at gå amok med farvefiltre, sygelige zooms, skæve vinkler og hyperaktiv klipning. Men styrer sig godt.

På trods af at plottet i Limitless har en tendens til at spurte så hurtigt, at det af og til snubler over sine egne ben, og slutningen føles påklistret, så er Limitless stadig en flot og medrivende film. Der er god action, god dialog og et fascinerende koncept bag sig. Vi skal nok bare ikke nævne for

8 Hr. Burger, at det her med "vi kun bruger 10% af vores hjerne" ikke passer.

Troels Pleimert



Hele billedet

På Gamereactor.dk/film kan du finde masser af anmeldelser af de nyeste film på DVD og Blu-Ray.

Af pladshensyn er vi ofte nødt til at beskære anmeldelserne i bladet kraftigt, og vi anbefaler dig at benytte vores site for hele billedet. Her kan du finde ud af hvad Julie synes om ekstramaterialet i Rango eller Gore Verbinskis evner som instruktør. Du kan finde ud af hvorfor Troels har et ry som den gnavne filmanmelder, eller hvad Kristian synes om MUBI-tjenesten på PlayStation 3 og naturligvis en langt større anmeldelse af Apocalypse Now.



The Mechanic

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere JASON STATHAM, BEN FOSTER,

FOR FØRSTE GANG har jeg ikke nogen tilnærmelsesværdig opfindsom måde at servere min anmeldelse på. Ingen indpakning i sarkasme; ingen floskler; ingen bizarre teorier om hvad der mon foregår i instruktørens hoved, og heller ingen dumsmarte bemærkninger.

Hvorfor ikke? Fordi dette er muligvis den kedeligste action-film, jeg nogensinde har set.

Jason Statham spiller sig selv i rollen som bad-ass med britisk accent. Manuskriptforfatteren har tilsyneladende rullet en terning og kommet op med navnet "Arthur Bishop" til hans figur, men det er helt og aldeles underordnet. Jasons erhverv i denne film er lejermorder.

Action-scenerne, hvor guldet i en action-film indlysende skal hentes, går fra at være forudsigeligt kedelige til at nå så urealistisk stupide niveauer, at man tager sig til hovedet. Vores helte begiver sig ud på opgaver, der er så himmelråbende uovervejede, at planlægningsmødet mellem dem må have bestået udelukkende af at trække på skuldrene og sige, "Hey, lad os løbe ind med pistolerne trukket og se, hvad der sker." Undgå.

4

Troels Pleimert



Rango

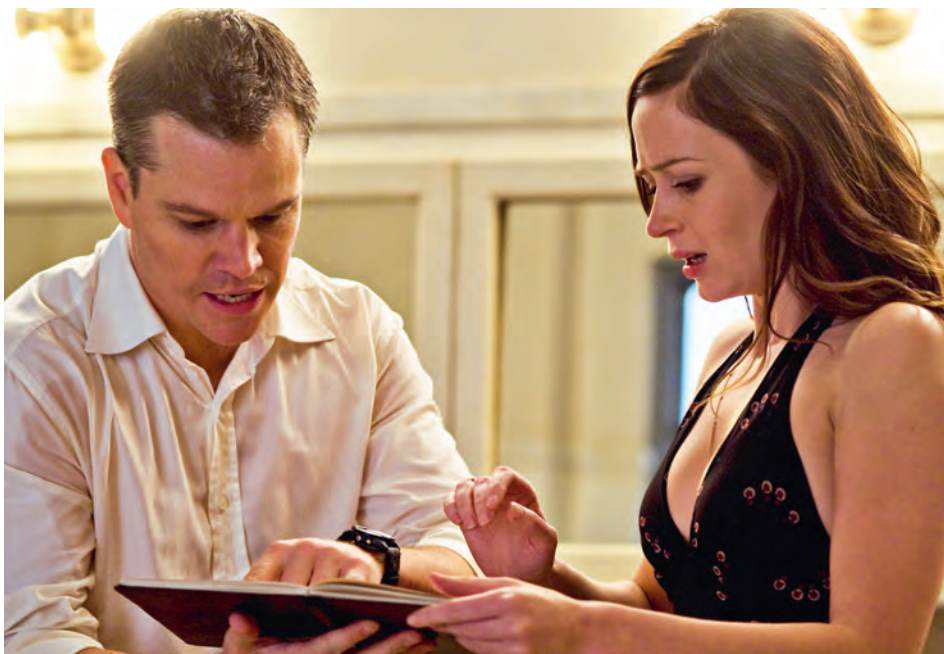
Genre KOMEDIE Premiere UDE NU Skuespillere JOHNNY DEPP, BILL NIGHY

RANGO ER lidt af en sær størrelse. Faktisk er den så sær, at det er en af de mere bizarre, animerede film, jeg har længe har set. Med sine konstante referencer til popkulturen skal der nok være noget at komme efter for det ældre publikum, imens det lovløse vesten falder direkte i ungerens smag. Men... Alligevel føles det som om, at der mangler noget.

Måske skyldes det, at selve fortællingen om Rango ikke gør meget for at bryde ud af de faste rammer om en helt, der skal nedkæmpe skurken og vinde sin drømmepige. Der er godt nok tale om en atypisk helt i øglen Rango, der lever det fede liv i sit terrarium lige indtil den dag, hvor han bogstaveligt talt kastes direkte ud i den amerikanske ørken og må efterlade sit drømmeliv som filminstruktør for en plastikkfig og Barbies torso, men det er også den typiske historie om "trial by fire", hvor helten undergår det ene problem efter det andet for at redde alt og alle. Rango er dog en flot animeret film, især for de yngste i familien.

7

Julie Horup



The Adjustment Bureau

Genre SCIENCE FICTION Premiere UDE NU Skuespillere MATT DAMON, EMILY BLUNT, ANTHONY MACKIE

MATT DAMON spiller hovedrollen i denne sci-fi-film, der ligesom Blade Runner, Minority Report og A Scanner Darkly bygger på en historie af kultforfatteren Phillip K. Dick.

I filmen følger vi politikeren David Norris, der lider et knusende nederlag på valnatten, hvor han indtil videre havde været favoritten til at blive New Yorks næste senator. På den skæbnensvangre aften møder han Elise Sellas, en balletdanserinde, og det er kærlighed ved første blik. Få dage senere møder de ved et tilfælde hinanden igen, og det er her The Adjustment Bureau, en gruppe skumle herrer der sørger for alt går efter "planen", griber ind. Det var ikke meningen, David skulle have mødt hende igen.

Det er den klassiske mand-mod-systemet fortælling, med individet der rejser sig mod en altomfattende magt. Sådanne typer historier plejer let at kunne gå hen og bliver overdrevent melodramatiske, men det håndteres temmelig elegant her. I stedet for at vise Bureauet som en ondskabsfuld, magtsyg foranstaltning, bliver de præsenteret som normale, hårdtarbejdende folk der bare gør deres arbejde. Det holder dem ikke fra at virke truende,

men på en bizar måde kan man sympatisere med dem.

Udover det glimrende setup, bygger hele fundamentet for historiens succes på den vellykkede kemi mellem Damon og Blunt.

Filmen behandler nogle meget klassiske og tunge temaer. Besidder vi mennesker en fri vilje? Er skæbnen forudbestemt af en større skaber? Og hvis den er forudbestemt, er det så muligt at bryde ud fra den?

Langt henne ad vejen er jeg revet med de par gange, vi får et blik bag kulisserne og ser Bureauet arbejde, men desto længere handlingen når, desto mere udvandede og kedelige bliver ideerne.

Især slutningen er alt for letkøbt og tillader slet ikke den spændende handling at opnå sit enorme potentiale. Heldigvis har den stadig meget kørende for sig i sine flot gennemtænkte actionscener, og alt i alt er det en vellykket, typisk Dickiansk science fiction-fortælling.

7 Så nej, det er ikke den nye Blade Runner, men det behøver det heller ikke at være.

Kristian Redhead Ahm

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



Apocalypse Now - Special Edition

Genre DRAMA
Premiere UDE NU
Udgiver UNIVERSAL STUDIOS

APOCALYPSE NOW og den nyklippede version Redux fra 2000 (der selvfølgelig begge er inkluderet på Blurayen) er tidløse klassikere, der opstod af en mirakuløs sammensætning af nogle af tidens dygtigste folk indenfor branchen. Francis Ford Coppola som instruktør og co-forfatter, Walter Murch som klipper, Vittorio Storaro som fotograf og med Martin Sheen, Marlon Brando, Robert Duvall, Albert Hall, Harrison Ford og Dennis Hopper på rollelisten. Det er et afsindigt imponerende hold.

For en dobbelt-disc-udgivelse gør Apocalypse Now: Special Edition et

flot arbejde med sit ekstrap materiale, der ligger på sin egen skive.

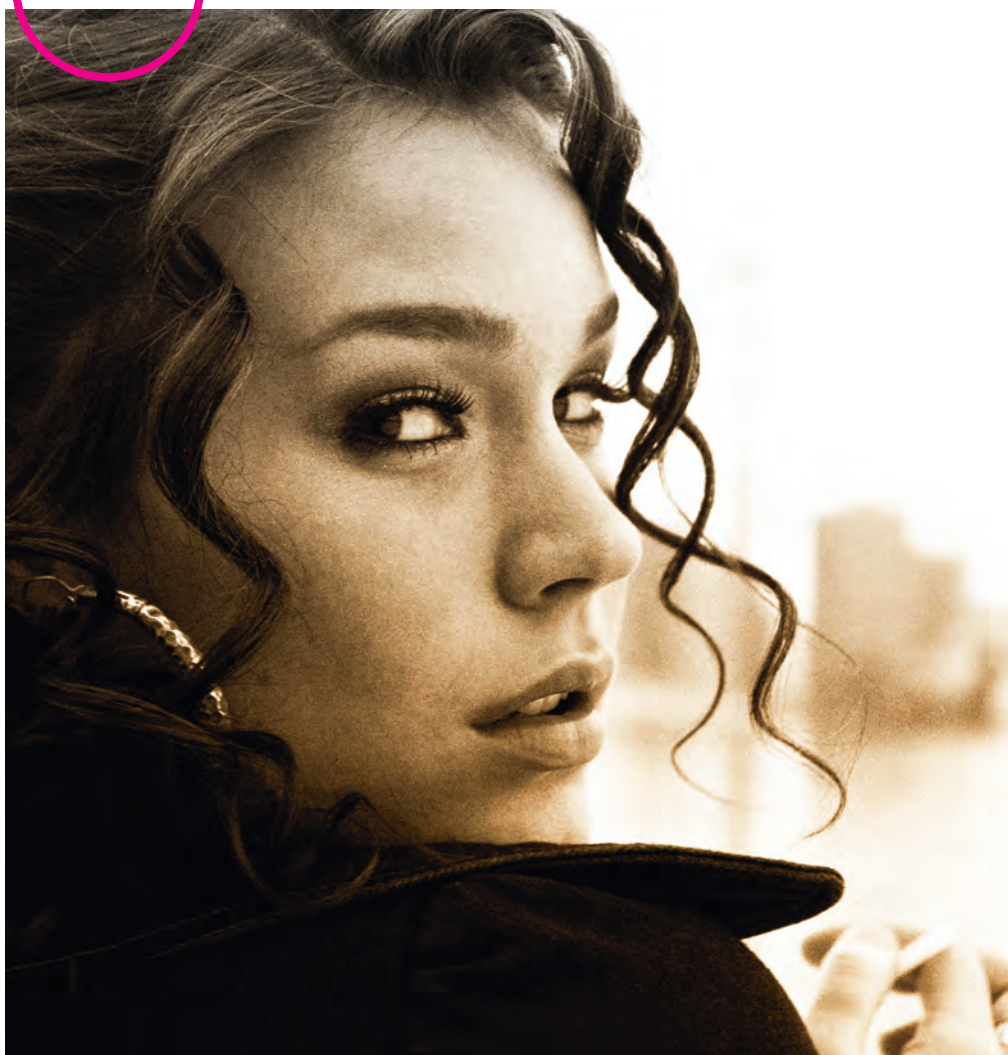
Redux er næsten en time længere end den 2,5 time lange original. Det er en radikalt anderledes oplevelse, siden fortællingen er langt mindre fokuseret og fyldt med ekstra scener, der, selvom de er fantastiske, bryder op med strukturen. Så du får nærmest to film til en films pris.

Et én time langt interview mellem Coppola og Sheen fra i år er specielt rørende. På alle måder er dette den perfekte genudgivelse og den får derfor mit første 10-tal.

10

Kristian Redhead Ahm





Joss Stone

LP1 er første plade fra Joss Stone efter bruddet med EMI.

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

"Ron Burgundy had a voice that would make a wolverine purr". Det er en linje fra filmen Anchorman med Will Ferrell, og er muligvis rigtig. Men hvis hans stemme kunne få den til at spinde, kan Joss Stones få den i løbetid.

Hun tordnede igennem lyd-muren i 2003, da hun efter at have vundet den engelske udgave af Stjerne For En Aften debuterede med kæmpehittet Fell in Love With a Boy, som var et fantastisk, soulet cover af White Stripes' hurtige rock sang Fell in Love With a Girl.

Hun fik hurtigt skabt sig et solidt navn som "hende den unge englænder, der synger som en sort kvinde fra 60'erne". Sidenhen har hun kastet et par albums og flere singler af sig, slået op med sit gamle pladeselskab, haft et par filmroller og tilmed spillet

Bond-babe i spillet Blood Stone. Men med pladen LP1 er det atter musikken, der har fokus.

Hun synger, så man bliver helt varm alle de rigtige steder, og det er svært at tro at hun ikke er ældre, end hun er. LP1 starter dog lidt halvslojt ud med den akustiske ballade Newborn, der lyder lidt for meget som alle mulige andre popsangerinder med soul/r'n'b-snit. Momentum kommer til gengæld tilbage på Joss' side med den fede og funky Karma. Pladen kommer til at ramme lige i lommen hos folk med hang til soulet r'n'b-pop af den helt rigtige skuffe med Joss Stones lækre, hæse stemme, der oftest bliver pakket ind i et ligeså lækkert lyd billede.

Stone er klart bedst på førnævnte Karma og Don't Stop Lying to Me Now, men også den lækre Drive All Night trækker op i helhedsindtrykket.

Der er faktisk mange lyspunkter på LP1, og det er nemt at holde af Joss Stone. Hun gør dog ikke noget, som ikke er gjort før, og derfor kommer pladen nok ikke til at stikke ret langt ud, når vi engang skal se tilbage på musikåret 2011. Derudover er der lidt for store armbevægelser på pladens næstsidste nummer, Boatyard og det allersidste nummer, Take Good Care, bliver lidt for klistret.

På trods af et par enkelte skår i glæden er helhedsindtrykket af LP1 dog rigtig godt. Joss Stone synger suverænt, og langt de fleste af numrene er helt klart et lyt værd.

Pladen rammer mange gode punkter, men desværre ikke dem alle sammen. Derfor kommer den heller ikke helt op og ringe. Men tag da en lytter næste gang du kommer forbi din lokale skivepusher.

7/10



Arctic Monkeys

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

På Arctic Monkeys' to første plader var forsanger Alex Turners skarpe tekster og glimrende stemme omdrejningspunktet. Det er til et vist punkt stadig tilfældet, men fokus virker til at være flyttet til stemningen og melodierne.

Derfor er nogle af numrene også blevet mere melodiske, nogle vil endda sige poppede. Det er især tydeligt på pladens første og sidste numre, She's Thunderstorms og That's Where You're Wrong. Der er dog også blevet plads til en enkelt punket udladning i midten med Library Pictures.

Lyden går mod Favorite Worst Nightmare-skiven. Dels er der den tunge, rockede side, der især kommer til udtryk i Library Pictures og den tonstunge single Don't Sit Down, Cause I've Moved Your Chair. På den anden side er der den lettere og lidt mere poppede side, der især kommer ud i åbneren og Love Is a Laserquest. Det ville få de fleste bands til at få pladen galt i halsen, men det virker ikke til at bekymre Arctic Monkeys. Bandet leverer en solid plade til dem, der allerede er fans. 7/10



Bon Iver

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

Amerikanske Bon Iver har de seneste år opnået status som lidt af en darling blandt den voksende skare af fans af indie-folk. Han har også formået at nå udover genren, og har blandt andet samarbejdet med Kanye West på dennes kæmpesucces My Beautiful Dark Twisted Fantasy fra sidste år. Men nu er han tilbage på egne ben, og endnu en gang byder han på behagelig indiefolk.

Hele pladen er bygget op omkring musik og melodier, der er utrolig behagelige. Kombineret med Justin Vernons bløde falset-vokal, bliver det ren kræs for ørene. Der er et element af drømmestemning over pladen, og den gør sig rigtig godt til et eftertænksomt øjeblik med en kop kaffe eller te i hånden.

Ved pladens slutning står man tilbage med en blandet smag i munden. På den ene side trækker kvaliteter som den behagelig stemning og dejlige produktion op. På den anden side bliver det bare aldrig rigtig godt. Jeg vil give Bon Iver en forsigtig anbefaling. Det er behageligt og lækkert. Jeg er bare ikke helt solgt. 6/10



Bad Meets Evil

Genre **HIP-HOP**
Premiere UDE NU
Tekst BO NØRGAARD

Eminem, hiphoppens evigt sure teenager, er tilbage. Denne gang er det dog hverken som Marshall Mathers eller Slim Shady, men i selskab med sin gamle homie Royce da 5'9". De to udgør duoen Bad Meets Evil. Som både duoen og pladens navn hentyder til, er det aggressionen og de mørke sider af hiphoppen, der er i højsædet, når de to folder sig ud.

Efter min mening har Eminem altid været bedst, når han har lagt de fjollede radiohits på hylden og taget fat i sine mørkere sider, og det gør han og Royce da 5'9" på Hell: The Sequel.

Singlerne står i kø på pladen, og udover Fast Lane og Lighters, der allerede er blevet udgivet, virker Take From Me og Echo oplagte. Pladens eneste to sorte pletter er I'm on Everything og A Kiss, som jeg dog kunne have levet uden. Men som helhed er Hell: The Sequel en mofged plade med masser af kvalitets-hiphop. De to hersers stemmer passer utrolig godt sammen, og sammen med Mr. Porter har Eminem fået strikket en tung, dystert og overbevisende lydside sammen. 7/10



Limp Bizkit

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

Rap Metal opstod i midten af 80'erne. Genren fik dog først succes i 90'erne og starten af 00'erne med bands som Rage Against the Machine, Linkin Park og Limp Bizkit. Siden da er Rage gået i opløsning og blevet gendannet, mens Linkin Park er blevet voksne.

Limp Bizkit? De er her stadig, og de lyder stadig som dengang. Limp Bizkits største problem er og bliver dog Fred Durst. For deres nye plade, Gold Cobra, var han utålelig at høre på, og endnu mere utålelig at se på. På Gold Cobra er han utålelig at høre på. På den ene side er musikken sådan set udmærket, og bandets evigt kreative guitarist Wes Borland spiller til tider suverænt. Men Dursts vokal og rim er blevet indhentet, overhalet og efterladt langt bagude af de fleste andre på scenen, og faktisk også af mandens eget band.

Det er næsten umuligt at fremhæve steder, hvor bandet er specielt gode, eller Durst er specielt dårlig, for det er det samme hele vejen igennem. Wes Borland og resten af bandet starter en sang godt, og Durst får den til at falde til jorden. 3/10

YOU RULE

AGE OF EMPIRES IS BACK AND IT'S MORE FUN
AND IMMERSIVE THAN EVER.



BUY THE GREEK
CIVILIZATION PACK
HERE AND GET
EXCLUSIVE
BONUS CONTENT!

AGE OF EMPIRES ONLINE

AUGUST 16, 2011

12
www.pegi.info

©2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Age of Empires, Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, and the Windows start button are trademarks of the Microsoft group of companies. All Rights Reserved. ©2011 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. AoE0_A3P_UK

Microsoft Studios

GAS
POWERED
GAMES



Games for Windows LIVE



OMKAMP N.O.V.A. 2

Platform Mac, iPad, iPhone, Facebook, Android Premiere 2010/11

Jeg burde slet ikke have det så sjovt, og det er der flere årsager til: den første er at N.O.V.A. 2 er en skamløs kopi af en serie, jeg helt ærligt ikke engang er specielt vild med. Den anden årsag er, at jeg normalt bliver alt andet end underholdt af anonyme Master Chief-inspirerede mariner, der vælter fjenderne omkuld, som om de er ved at vinde bamses på tid i det lokale skydetelt.

Men hold da op. Da N.O.V.A. 2 blev skudt ud til Apples iPhone og iPad var jeg

enormt godt underholdt. Multiplayer-delen var forrygende for et mobilformat, og rejsen var forbløffende god, og det er endda inden, jeg nåede til slutningen, der bød på en overraskende puzzle-variant med lidt af et twist. N.O.V.A. 2 er den dag i dag en af mine favoritter på App Store, så jeg greb chancen for et gensyn da den blev udgivet til Mac.

Gameloft har virkelig arbejdet hårdt på at levere en god enkeltspilleroplevelse. Ganske vist låner de som sædvanligt man-

Lee genspiller N.O.V.A. 2: Near Orbit Vanguard Alliance på Mac.

ge detaljer fra deres andre spil, såsom Avatar, Modern Combat og Spider-Man, men det virker - på mobilen.

På den store Mac-skærm føles det til gengæld en anelse lavprisagtigt (og til under en halvtredser et det også prisniveauet). Alligevel tager det mig ikke lang tid, før jeg befinder mig i en heftig multiplayer-kamp, og har glemt alt om den lidt simple grafik. Gameplayet er nemlig i orden, og selv med over et år på bagen og en oprindelig start på mobilen, kan det anbefales.

Download

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen

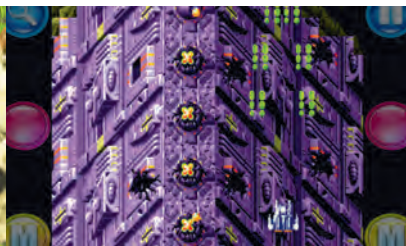


Reckless Getaway

iPad / iPhone / iPod Touch / 18 kroner

Det er sjovt, at i en måned hvor Burnout Crash annonceres ud til de "rigtige konsoller", så dukker der et spil op på iPad der på alle måder ligner, og endda æder vores tid fuldstændigt. Ræs din bil gennem vilde baner, mens du jages af politiet. Det gælder om at score point ved at køre som en gal, og har du spillet Burnout til døde, så vil du ganske enkelt elske det.

Styringen er simpel, urealistisk og ganske fantastisk, og det tager ikke lang tid før jagten går ind på en bedre high-score og stjerneratings.



Battle Squadron One

iPad / iPhone / iPod Touch / 24 kroner

Det var ren nostalgi denne måned. Fast: Racing League mindede os om det klassiske F-Zero, Reckless Getaway leverede en smag af Burnout som i gamle dage, og en gruppe dygtige danskere satte sig for at lave et vanvittigt solidt remake af Amiga-klassikeren Battle Squadron One. BattleSquad1 er det tungknækkende navn på App Store, og udover at vi blev badet i en kugleregning af nostalgi, var styringen solid og spillet nøjagtigt så godt som vi husker det. Cope-Com lover yderligere at en 2-player-mode er på vej!



Fast: Racing League

Wii Ware / ca. 90 kroner

Vi forventede en en acceptabel arkaderacer, men i stedet fik vi en imponerende substitut til F-Zero, som uden problemer har slukket vores tørst hvad angår denne genre. Dette for kun 1000 point, hvilket svarer til mindre end hundrede kroner. Fast: Racing League har ingen online-muligheder og et ganske fantasiløst soundtrack. Til gengæld kan du spille fire spillere på samme skærm hvilket mere end gør op for dette. Savner du loops, skrig og høje hastigheder, og har du en Wii, så er løsningen her.

Nyheder og tests

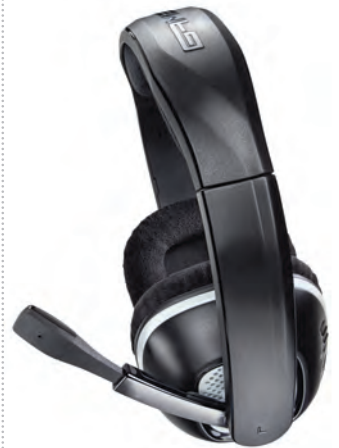
Gadgets

Styr din PS3 med PSVita

PlayStation Vita kan fungere som controller til PlayStation 3, har Phil Rogers fra Sony Europes R&D-afdeling forklaret under dette års Develop-konference. "Her er et par kedelige tekniske ideer", sagde Rogers blandt andet. "Man kunne vise et display fra et PS3-spil. PS3 kan sende data til Vita, og Vita kan vise dem. Man kunne bruge Vitas unikke features - gyroskop, touch-overflader foran og bagpå - til at styre med i et PS3-spil".

"Man kan køre software på begge maskiner, og bruge netværket til at synkronisere spiltstanden. Og det er godt, for så kan PS3'en gøre sin ting mens Vita laver flot grafik - alt efter hvad man nu ønsker at gøre. Man ofrer ikke PS3'ens CPU for at have en rig oplevelse på Vita".

Funktionaliteten vil være klar til lanceringen, slog Rogers fast. Herefter er det op til udviklerne at gøre brug af den.



Plantronics Gamecom X95

Gode råd er dyre, hvis man vil spille Xbox uden at forstyrre resten af hjemmet, især hvis man også skal snakke med kammeraterne over Xbox Live imens. Der har været flere bud på headsets, der samler spillyd og stemmechat i ét sæt høreboffer, og fordi Xboxen ikke har noget stik til hovedtelefoner, skal der kreative løsninger til.

Gamecom X95 er den mest elegante løsning, vi har set indtil videre. Headsettet er trådløst, så man slipper for kabler hen til tv-moblet. Basestationen forbindes med et par phono-splitterstik, så man skal enten have et tv med phono-udgang, eller bruge komponentkabel.

Opfylder man det krav, får man til gengæld et behageligt sæt høreboffer med god lyd, separat volumekontrol til stemme og spillyd, og en mikrofon, der diskret kan skjules, når den ikke er i brug.

ANDROID | FILM | MUSIK | PC | MAC | IOS | PSV | PS3

GRATIS
MAGASIN
August 2011
Nummer 120

Game



GUILD WARS 2