

GRATIS  
MAGASIN  
Oktober 2011  
Nummer 122

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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

ASSASSIN'S  
CREED  
STOR  
ARTIKEL  
REVELATIONS

FORZA 4  
ANMELDT

Max Payne 3

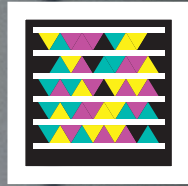
Vi besøgte Rockstar  
for at høre alt om den  
næste fortælling

ANMELDELSEN  
**RAGE**  
Id Softwares  
dommedagsprojekt  
er her!

©2011 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Scan here to view the TV trailer!

Download the QR or Mtag reader:  
get.neoreader.com      gettag.mobi



# 1115 HK MELLEM DINE HÆNDER



FORZA MOTORSPORT



WHERE DREAMS ARE DRIVEN

xbox.mobi/FORZA4.UK



Jump in.

## KONKURRENCER

Hver måned har vi masser af konkurrencer. Find dem på [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



### Vind Rage

I dette nummer af Gamereactor-magasinet kan du læse én anmeldelse af Rage, men vil du have hele billedet, har Gillen suppleret med endnu en anmeldelse på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk). Og så er der også en konkurrence, hvor du kan vinde spillet!



### Vind Jurassic Park på BD

Jurassic Park er netop landet i en utrolig flot Blu-ray-udgave. På [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) kan du være heldig og vinde filmene, så du kan gense dem i knivskarp digital kvalitet uden at ofre en krone. Du kan endda vinde en lækker samlerudgave.



### Vind FIFA 12-spil

Denne måned står i fodboldens tegn. Vi har allerede kørt en del konkurrencer på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) med EA Sports FIFA 12-spil, men nu kan du vinde FIFA-spillet, og du kan vinde Premier League-billetter og merchandise på vores konkurrencesider.

# LEDEREN

Gamereactor nummer 122 / oktober 2011



## Den elektriske bil er tilbage - prøv den!

Jeg kom for nyligt til at tænke på de gode gamle dage (det gør jeg ofte - jeg er nået den alder). Da jeg i sin tid tog min uddannelse, havde vi et fag, der hed elektronisk tekstbehandling (komplet med tiffany-system og elektriske skrivemaskiner). Det eneste, jeg stadig husker fra de timer, var dog en dag, hvor min lærer sagde: "Husk at slukke for vandet, når du børster tænder". Det var måden, hun ville redde verden. Ved de små detaljer. Hun mente, at det, der kunne sikre fremtiden, var at spare på vandet. Jeg børster altid tænder uden rindende vand af samme årsag. Nu tænker du sikkert, hvad pokker det har med dette nummer af Gamereactor at gøre? Men lad mig starte med downloads. For er der en ting, som spilbranchen i disse dage får på puklen for, så er det at skyde udvidelser til download afsted efter deres store titler. Der bliver talt om grådighed fra udgiveren, men faktisk kan man jo vende den. For ikke alene kan de dermed kompensere for tabt fortjeneste som følge af brugtsalg, men faktisk sparer vi også transport, emballage og miljø, når spiloplevelsen skal udvides. Vi skal nok nå at få masser af emballage i de små stuer, for vi rammer snart spilverdens højsæson. Det er allerede nu som om, at der kun er plads i bladet til en tiendedel af det, som jeg gerne vil klemme med. Denne måned er allerede fyldt til bristepunktet med store previews. I Am Alive er i live igen. Vi har kigget på Mass Effect 3 og den helt nye tilføjelse: multiplayer. Så er der Max Payne 3 og Assassin's Creed: Revelations. Forza 4 landede også denne måned, og her er en sjov tilføjelse. Tesla, den utroligt labre elektriske bil, er med i spillet. General Motors græder sikkert stille over den detalje, om ikke andet hvis man skal tro dokumentaren Who Killed The Electric Car? fra senhalvfemserne. Miljø er med rette et af tidens store emner. Nu er vi jo drengerøve, så hvordan griber vi det an, så du finder det interessant? Efter lidt tænke frem og tilbage, besluttede vi os for i bedste Forza Motorsports-ånd at tage en køretur i en af disse superfedde elektriske biler. Ikke halvsvedtøj hybrid, men en all-out køretur i en af denne generations topspillere. Fra oktober i år vil det være muligt at bestille en elbil sammen med togbilletten, i første omgang for en mindre gruppe virksomheder. Det er i sandhed fagre nye verden, og ikke kun i den virtuelle af slagsen. Vi tog en køretur i Renaults Fluence Z.E hos Better Place. Renaults model er en anden superfed elektrisk bil, der koster omkring 200.000. Du kan læse lidt om køreturen sidst i bladet på vores bonus-sider (og hele teksten på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)). Mangler du ikke et rat til 200.000, har vi testet Microsofts Speed Wheel som koster lige omkring fire krøllede hundrede-kronesedler. Med andre ord: der er noget for enhver smag i dette nummer af Gamereactor - også de miljøbevidste.

Lee West, chefredaktør

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

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

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

#### Skribenter

Nikolaj Krøstlein Jepsen / Kristian Redhead Ahm / Michael Kamp Jensen / Lasse Borg / Troels Pleimert / Sebastian Reinhold Sørensen / Emil Ryttergaard / Bo Norgaard / Carsten Odgaard / Julie Horup / Chris Hagen Simonsen / Philip Lauritz Poulsen

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

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

**Oplag** 35 000 eksemplarer

**Udkommer** 10 nr/år

**Tryk** Stibo Graphics A/S

**Papir** M-Brite Semi Matt 90g

**Distribution** Pan Nordic Logistics

**Markedsføring** Morten Reichel

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Forside** Lee West

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

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

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

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

#### Spiludgaver:

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

#### Anbefalet aldersgrænse:

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

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilopsamling. Se alle på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) Vil du læse vores previews og anmeldelser i deres fuld længde bør du klikke dig ind på Gamereactor.dk - Rasmus undskylder i øvrigt for at skrive 4 spillere offline co-op omkring Gears of War 3 i sidste nummer. Det er naturligvis kun to spillere i splitscreen, men hele fire hvis du går online.

# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS PREVIEW

Vi sendte redaktionens Assassin's Creed-ekspert afsted for at kigge nærmere på Revelations. Nikolaj fortæller.

Hvis man skal tro titlen, bliver tæppet trukket tilbage for en masse afsløringer i dette kapitel i Assassin's Creed-historien. Vi kan ikke være sikre før en gang i november, men når den garvede Ezio leder efter svar, kan man kun tro, at han finder dem.

Da vi først mødte Ezio var han ikke andet end en småakrobatisk døgenigt der var mere på udkig efter italienske piger end verdensomspændende konspirationer. Heldigt for alle, der ikke ville spille et Leisure Suit Larry-spil med renæssancens Italien som baggrund, gik det hurtigt ned ad bakke for Ezio, og han er i løbet af to spil blevet en hel del ældre, men også "mentor" for samtlige medlemmer af ordenen.

Altair derimod har vi ikke set meget til siden det første spil. Godt nok har vi gennem Ezios oplevelser læst en masse af hans dokumenter, samt set at han opnåede en status som legende indenfor den hemmelighedsfulde orden. Men førstehåndsoplevelserne har ikke ligefrem stået i kø.

Det fjerde spil i serien har endnu en gang Ezio i hovedrollen, denne gang som en yderst distingveret herre med flere grå hår end de fleste spil-helte. Altair er også for alvor tilbage, så vi får et smugkig i hvad han foretog sig efter afslutningen af hans eventyr fra 2007.

Med den uventede og lidt ulidelige varme i Londons gader som et fjernt minde, sidder jeg nu med en controller i hånden og et glas vand med en halv citron-skrive, og er i den grad klar til at se nærmere på Assassin's Creed: Revelations.

Den første hukommelses-sekvens, vi får lov at afprøve, starter med en samtale mellem Ezio og en ung studerende på skibet mod den Europæiske del af Konstantinopel/Istanbul/Byzantium (kært barn har mange).

Man ser ikke meget til byen i denne introduktion, men den korte samtale mellem Ezio og den høflige unge mand er virkelig godt skruet sammen og viser at Ezio, på trods af sin fremtrædne alder stadig har det samme glimt i øjnene som den unge knægt, der kravlede op til Firences mest eftertragtede ungmøers vinduer.



Kort efter møder vi vores nye bedste ven, Yusuf. Han er en kæp-høj ung mand der holder en fin balance mellem æren over at møde selveste Ezio Auditore da Firenze og så at lave lidt sjov med den gamle mand der lige er stået af skibet.

Yusuf fortæller, i tandem med en PR-person fra Ubisoft, hvordan tingene fungerer og inden længe har jeg fået det første nye værktøj til værktøjskassen. Et såkaldt "Hookblade" der både kan bruges som våben men også som en forlængelse af Ezios arm, når der skal klatres. Dette "hookblade" hjælper den allerede formidable klatrer Ezio med at forcere selv de højeste bygninger og det kan da bestemt også gå meget hurtigt i hans vertikale færd. Det er bare lidt som om fitnessen går af det, når man bare kan banke på den knap og så ofte kommer hurtigere op end ved at vælge en hurtig sti gennem løse mursten og vindueskarne. Jeg når også at se et af Altairs minder, der kan opleves gennem



■ "Eagle vision" er blevet renoveret og optræder nu under betegnelsen "Eagle Sense". Denne gang skal man bruge evnen til at markere mål for sine kampfæller.

de Masyaf-nøgler der er spredt gennem spillet. Så godt som det er at have et gensyn med ham, virkede denne sekvens meget kort, så kort at hvis de alle er sådan, kunne jeg forestille mig det ville blive noget af en udfordring at få udpenslet et mere komplet syn af Altaïr gennem denne del af spillet.

Den såkaldte Hookblade virker som en sjov tilføjelse, selvom jeg ikke helt fik det under huden i løbet af min tid med spillet. Man kan også blive lidt bekymret for om det kontrol-layout, der i det allerførste spil startede som en ret simpel affære, kan blive for propfyldt af funktioner. Der er dog stadig tid til at finpudse denne del, og indtil vi sidder med det endelige spil mellem hænderne, lader jeg tvivlen komme de dygtige udviklere til gode.

Assassin's Creed: Revelations byder også på noget helt nyt i denne omgang. I forbindelse med at kontrollere dele af byen vil tempelridderne til tider komme på decideret uciviliseret visit, og i

disse situationer er det så op til spilleren at banke noget fornuft ind i deres konspirerende kranier.

Det lyder ikke som det helt store, sagen er bare hvordan det foregår. Denne del af spillet fungerer nemlig mere som en slags tower defense end Assassin's Creed som vi kender det. Genren har efterhånden gjort sit indtog på en del formater grundet gameplay, der er let at lære men svært at mestre, og nu er turen så kommet til Assassin's Creed-spillene.

Tempelridderne vil trave i samlet flok ned af gaden, og det er op til dig at sætte tropper med armbrøst, rifler og andet godt til at tynde ud i rækkerne, mens der også kan placeres barrikader, hvilket i nogle tilfælde skaber en ren skydebane for dine kompagnoner. I min tid med spillet havde jeg ikke meget at bruge for

## FJERDE SPIL I SERIEN HAR ATTER EZIO I HOVEDROLLEN



■ **TOWER DEFENSE** er noget af det helt nye, der gør sin entre i det kommende Assassin's Creed: Revelations. Den populære strategi-genre får nu besøg af tempelridderne.



at holde tempelridderne på afstand, men det så ud til at jeg låste op for en ny snigmorder-type at bruge i fremtiden, så man ikke der bliver rigeligt at vælge

## DET SÅKALDTE "HOOKBLADE" KAN BÅDE BRUGES SOM VÅBEN MEN OGSÅ SOM EN FORLÆNGELSE AF EZIOS ARM

mellem. At denne serie startede med et spil, der blev kritiseret for sin ensformighed, er efterhånden svært at tro.

Denne type angreb sker, så vidt jeg kunne komme frem til, når ens gerninger har skabt nok opmærksomhed til at tempelridderne bliver mistænksomme.

Men hvis det passer, lader det til at man med lidt bestikkelse kan betale sig ud af kampene, før de overhovedet opstår

I en af de missioner, jeg spillede, var der også

noget nyt. Det renoverede "Eagle Vision", der nu er blevet til "Eagle Sense", skulle bruges til at spotte og markere mål for allierede. For det første var det langt mere interessant og spændende end jeg havde regnet med, men det gav også en bedre repræsentation af Ezios status som mentor i game-

playet end når man hopper fra tag til tag med de unge knøse (selvom der selvfølgelig også skal være plads til det). Mere vil jeg ikke afsløre, det ville simpelthen være for stygt.

Folkene bag Assassin's Creed har endnu ikke skuffet når det kommer til hvor spillene har foregået. Godt nok havde jeg slet ikke nok tid med spillet til at kunne bedømme hvor stor byen er eller hvor interessant den er skruet sammen. Hvad jeg kan fortælle er, at den anderledes arkitektur er lige hvad

Assassin's Creed: Revelations har brug for!

For smukt som Italien blev repræsenteret i toeren og Brotherhood, ville interessen dale hvis vi endnu en gang skulle løbe fra distretto til distretto.

Desmond var pudsigt nok ikke tilstede i nogen del af hvad der kunne spilles, men sådan som vi så ham sidst, er det intet under at Ubisoft holder kortene lidt tættere til kroppen hvad angår ham.

Assassin's Creed: Revelations er efterhånden ikke langt fra at lande i butikkerne, og efter at have tilbragt et par timer i Ezio og Altaïrs selskab, ser jeg ingen tegn på at Ubisoft har mistet grebet om serien.

**/Nikolaj Kürstein Jepsen**

Release: d. 15. nov. til PS3 / Xbox 360 samt i december til PC



Dagbog fra vores oplevelser i Skyrim, hvor ikke to fortællinger er ens.



# ELDER SCROLLS V: SKYRIM

På Gamereactor.dk kan du nu læse vores enorme preview af det lige så enorme **Elder Scrolls V**

Xbox 360, PlayStation 3, PC / 11. november 2011

Vi har brugt to dage i Skyrim. Vi har tilbage-lagt adskillige mil mellem to bosættelser. Udryddet to lejre med banditter - en for at hjælpe en lokal landsby, en anden fordi vi tilfældigt stødte på den.

Dræbt et dusin udøde, samlet, stjålet eller røvet næsten tusind guldmønter. Vi kunne fylde et våbenkammer med alle de sværd og økser vi har nuppet fra døde vagter - og må smide det meste fra os i en fjern grotte, fordi vægten sløver os. Antallet af spells, vi kender, er tredoblet - vi starter med almindelig ild, og slutter med evnen til at genoplive de døde.

Vores første drab var en kanin, der kom i nærheden af vores første øvelsessving med et jernsværd. Vores første dødsfald kommer fra en enorm edderkops giftige bid. Vi overlevede knapt en udforskning af en grotte omdannet til gravkammer. Vi har jaget en tyv for hans bytte, for derefter at kæmpe side om side med ham mod en horde af zombier, og til sidst dræbt dem alle ved at udløse en



massiv spydfælde, der skulle afskrække indtrængende på den hellige jord.

Vi har smedet en dagger, talt med fulderikker, jomfruer, konger. Lært at orker er langt bedre med buer end norder er. Stiftet bekendtskab med smederi, flygtet fra en ildånd, blevet fristet til at slutte os til Skyrim's udgave af Hogwarts, men vigtigst af alt: vi har taget turen, så du kan læse det hele på Gamereactor.dk! Vi ses.





## 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](http://www.paysafecard.com)



IKARIAM



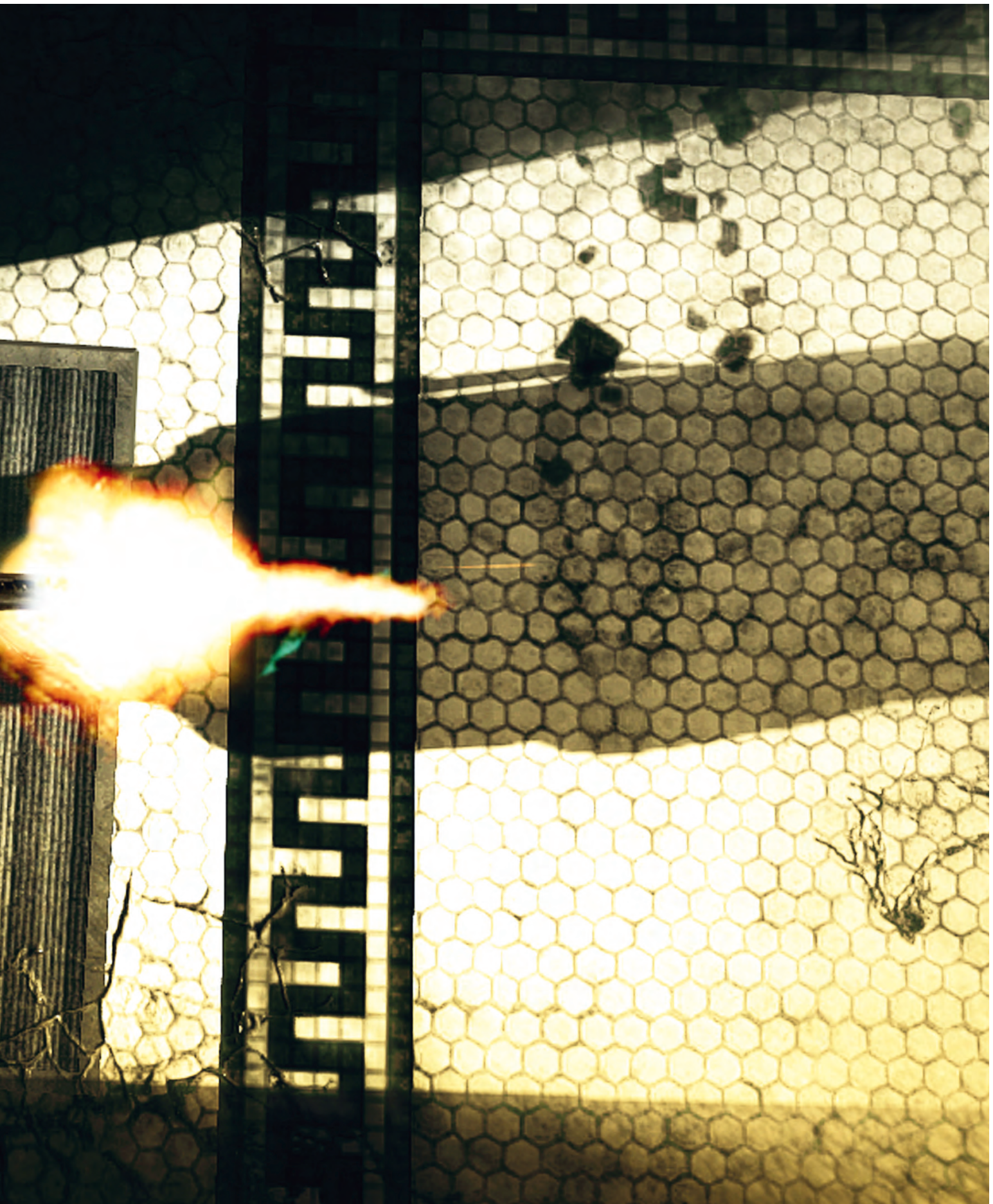


P Å V E J

# Max Payne 3

De seneste år har budt på mange reboots, remakes og såkaldte efterfølgere, der stort set kun har navnet til fælles med de spil, der er inspirationskilden.

Som et af de første medier i verden rejste Gamereactor til London for at se om Max Payne 3 falder i samme fælde, og efter at have besøgt Rockstars kontorer, er alle bekymringer forvundet. Ja, Max er skaldet (noget af tiden), og det meste af spillet foregår i Sao Paolo, men ellers er alle de ting, der kendetegner serien, intakte. Bullet Time, akrobatiske manøvrer, Max' indre monolog, sortsyn, smertestillende piller til helbredet, det hele er her. Det er Max Payne, rendyrket og forfinet. Siden det sidste spil er vores helts personlige nedtur fortsat, og Max er nu både afhængig af alkohol og smertestillende piller. Tilsyneladende er han også kommet til at dræbe en mafiaboss' eneste søn, så der går ikke længe, før han må skyde sig vej ud af sin lejlighed i New Jersey, og så er stilen ligesom lagt.



# DEN NYE OG GAMLE PAYNE

Fans har med rette frygtet, at Max Payne 3 ender som et spil, med meget få ligheder med originalen. Den frygt kan de roligt pakke sammen - det hele er her nemlig.

SPECIAL



I modsætning til forgængerne bliver historien ikke længere fortalt gennem tegneserier eller graphic novels, men i stedet gennem mellemsekvenser afspillet in-engine, som vi kender det fra andre Rockstar-spil.



Max kan gå i dækning bag mure, kasser, dørkarme og så videre, præcis som stort set enhver anden moderne actionhelt. Modsat mange andre spil regenererer hans helbred dog ikke, når han sidder skjult - som i forgængerne er det smertestillende piller, og kun dem, der kan hele Max når han er ramt. Skadesindikatoren er også den samme som før, en stregtegning af Max i fuld profil nede i hjørnet, der fyldes ud med rød farve alt efter hvor skadet han er. Cover-system eller ej, så er det stadig den elegante action-ballet, der er i fokus. Bullet Time virker som det altid har gjort, og man kan stadig kaste sig gennem luften mens man skyder i slowmotion.

Euphorias imponerende NaturalMotion-system, som vi har set i mange andre Rockstar-spil, bliver også brugt her, og det er flottere end nogensinde. At se Max kaste sig gennem luften med et haglgevær i hænderne, dreje mens han svæver og skyde løs på fjenderne omkring ham, har aldrig set bedre ud end her. Det samme gælder fjenderne, når de bliver ramt. De skubbes omkring og vælter bagover på naturtro vis, alt efter hvor man rammer, hvilket især kan ses når killcam'et bliver aktiveret, og man i slowmotion følger kuglen, der fælder den sidste fjende i den aktuelle gruppe af modstandere, fra den forlader Max' våben til den lander i sit mål. Max Payne er i dén grad tilbage.



Udvikler Rockstar Studios Udgiver Take 2 Udkommer Marts 2012

**Max er ankommet til Brasilien, er stadig sortseer og har ladet skæget stå.** I en af sekvenserne vi oplever, skal Max og Giovanni, der er kæreste til vennen og kollegaen Passos, mødes med Passos i en øde del af byen. Men inden de når så langt, bliver Max og Giovanni angrebet af en paramilitær bande. I første omgang forsøger de at gemme sig i nogle halvsprokkede busser, men en af bandefolkene spotter Max bag hans dækning, og helvede bryder løs.

De kæmper sig vej ind i et busværksted, hvor Max får et par muligheder for at give den som actionhelt af bedste skuffe. I en sekvens springer han fra en gangbro og griber en stor krog, der hænger ned fra loftet, og hænger der i én arm mens han med Bullet Time aktiveret skyder løs mod de paramilitære under sig. Senere skyder han en anden gangbro i stykker, så den falder sammen og fjenderne på den slås ud. Omgivelserne kan ødelægges i stor stil, glas splintres og gipsvægge skydes i stykker. På et tidspunkt skyder Max en benzinstander, der eksploderer og sætter ild til resten af benzintanken og de omkringværende fjender.

Max kan bære tre våben ad gangen - to i pistolstørrelse og ét i geværstørrelse. Pistolerne kan kombineres akimbo som man har lyst, og animationen, når han lader et gevær falde for i samme bevægelse at trække begge sine pistoler fra deres skulderhylstre, er lige til at blive blød i knæene over. Sekvensen ender med, at de to i fællesskab stjæler en bus og tager flugten, med Giovanni bag rattet og Max hængende halvejs ud af døren, mens han skyder løs mod de paramilitære.

Spillet udvikles i fællesskab af flere af Rockstars afdelinger, under navnet Rockstar Studios. Men skaberne af de første to spil, finske Remedy, er også blevet konsulteret løbende under udviklingen, og skulle være meget positive over for det, de har set. Når man ser spillet er det tydeligt, at det er den ægte vare, Rockstar går og barsler med, og ikke bare et forsøg på at malke navnet i en helt ny kontekst. Vi har ikke set meget til historien endnu, men ellers ser Max Payne ud til at leve op til alt det, vi kunne ønske os af en treer i serien. Vi glæder os til at fortælle mere her i magasinet og på Gamereactor.dk.

# INCOMING!

Katastrofespillet er stadig i live. I **Am Alive** lover tyk dommedagsstemning som download.



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

## Gamereactor på iPad

Hent Gamereactor DK Viewer

Du kender uden tvivl vores webside, og måske er du også fast læser af vores trykte magasin - men Gamereactor kan læses og ses på mange flere måder end de to. Vi har lavet en liste, så du kan finde os på lige den platform, der passer dig.

Har du en iPad, bør du helt bestemt hente vores iPad-magasin på App Store gennem iTunes. Det er skræddersyet til iPad'en, med både artikler, anmeldelser, previews og nyheder, og med andet indhold end magasinet.



## Gamereactor på iPhone

Hent Gamereactor For All Regions

Bærer du rundt på en iPhone i lommen eller tasken, kan du dårligt undvære vores iPhone-app. Her finder du al indholdet fra vores webside i et nyt format, særligt tunet til Apples telefoner.

Faktisk har vi hele to af slagsen, den ene hedder Gamereactor Mobil og dækker det danske site inklusiv vores Live Feed, Den anden er en international udgave, som samler alle vores lande i én app og lader dig navigere gennem disse ved hjælp af et fikst drejehjul. Hent dem begge hvis du er meget på farten.

## GR på Android og PS3

Benyt m.gamereactor.dk

Er du på udgik efter de mest væsentlige anmeldelser, previews og artikler samlet i ét handy format, så tag et kig på vores Emag - det er også velegnet til tablets, der understøtter Flash.

Du kan også vælge at hente de ældre nummer af Gamereactor i PDF-form på Gamereactor.dk.

Sidst men ikke mindst: vil du se GRTV på dit fjernsyn, og har du en PlayStation 3, så åbn webbrowseren i din konsol og peg den mod Gamereactor.dk/ps3/ så er du godt kørende.

## I Am Alive

PS3, Xbox 360, PC, Wii / 2011

Der er sket en del med I Am Alive, Ubisofts kommende overlevelsesspil, siden det først blev annonceret. Udviklertjansen er skiftet over til Ubis Shanghai-afdeling, og spillet foregår ikke længere i Chicago, men i stedet i den fiktive by Havenloft. Dertil kommer, at spillet nu er planlagt til at udkomme på PSN og XBLA.

Men hvad er I Am Alive egentlig, spørger du måske. Spillet handler om at overleve i kølvandet på en enorm naturkatastrofe, men med langt mindre fokus på aktion og kamp, end vi kender fra eksempelvis en anden overlevelsesgenre, nemlig survival horror-genren.

En kataklysmisk begivenhed har ramt jorden, og det meste af civilisationen er udryddet. Efter en lang rejse er du endelig nået frem til din barndomsby, i håb om at finde din familie. Jordskælv har brudt gaderne op, og ofte er de dækket med giftig aske og støv, så du må søge op mod højderne i bygninger og skyskrabere for at finde forsyninger.

Stamina og udholdenhed er en vigtig ressource, der skal administreres, og når du skal klatre højt, er du nødt til at planlægge din rute nøje, da du ellers risikerer at løbe tør for stamina og falde ned.



Når det kommer til kamp, har udviklerne sigtet efter realisme, så én kugle er nok til at dræbe nogen, og synet af en pistol kan være nok til at skræmme folk – selvom der ingen kugler er i. Udviklerne siger, at intimidering er en vigtig del af deres kampsystem, og sammenligner det lidt med billegen Kylling.

En flaske med vand eller en pakke cigaretter kan være nøglen til at få vigtige oplysninger fra andre overlevende, der kan lede dig på rette vej til din familie. I Am Alive lover at blive en noget anderledes oplevelse end vi er vant til at se, og vi glæder os til at få et nærmere kig på spillet.

## GRplay.dk

Besøg vores familie-site

På vores familievenlige søstersite GRplay finder du mange af Gamereactors vanlige skribenter, men med et mindre gamer-agtigt sprog. Og du har som forælder også mulighed for at skrive direkte til vores brevkasse, hvor Thomas er parat til at svare på spørgsmål.

Du finder det hele til familien på Grplay.dk, og udover at benytte forældre-brevkassen kan du også hente GRplay til din iPad, se Spilhulen på dansk eller læse de mange artikler. Kig forbi siden hvis du er træt af voldelige skydespil.

## Gamereactor.dk

Vores danske hoved-site

Hver måned må vi vægte, hvilke artikler, anmeldelser og previews vi vil have med i det trykte magasin. Som oftest i stærkt forkortet form.

Vil du have hele billedet, bør du kigge forbi på Gamereactor.dk.

Vi har dagligt et tocifret antal nyheder og mindst én større tekst på sitet.

Vi har eksempelvis dækket alle racerne i det kommende Guild Wars 2 både med store previews, men også med dybdoborende udvikler-interviews. Læs det hele på Gamereactor.dk.



## PETER MOLYNEUX I SMÅBIDDER

Den spanske del af Gamereactor satte sig ned med den legendariske spildesigner Peter Molyneux for at diskutere anmeldelser, Kinect, fremtiden og unge udviklere.

### Kinect og Virtual Reality

Jeg er vant til at bruge og udvikle til Kinect, og jeg tror vi kommer til at se et stort antal områder hvor den vil kunne bruges.

Muligheden for at genkende den menneskelige krop, at genkende ansigter, at høre stemmer giver mange, mange forskellige måder at bruge den på.

### Metacritic

Metacritic-anmeldelser. Jeg læser dem stadig, for man kan ikke ignorere dem - jeg mener heller ikke, at man kan ignorere brugeranmeldelser i særdeleshed, for de har mange gode pointer. Jeg er helt vild med anmeldelser og håber at de bliver, uanset om jeg kan lide karakteren eller ej.

### Enlige ældre

Jeg arbejdede på et projekt der hed Milo, hvilket var en simulation af et menneske. En amerikaner præsenterede sig for mig og sagde: "Dette ville være et vidunderligt stykke software til nogen der bor alene". Der er mange ældre mennesker der ikke har noget forhold til andre mennesker, og dette kunne være en vidunderlig løsning på det problem.



### Unge udviklere

En ting som computerspilbranchen har brug for er geniale folk. Talentfulde, passionerede, geniale folk.

Uanset om du er programmør, grafiker eller designer, skal du sørge for at være passioneret for dit område - du skal tro på, at alt hvad du gør, er det bedste du kan.

### Penge og smag

Hvis du laver spil bare for at tjene penge, er det ikke måden at gøre det på. Det første trin er at være passioneret. Det andet trin er at tage nogle simple valg, tænk på noget virkelig simpelt. Forsøg ikke at lave det ultimative spil hver gang. Overvej i stedet hvorfor du ville downloade eller købe spillet, og nyde det - der er altid flere mennesker med samme smag som dig.

### Fremtiden og sociale spil

Der sker så mange ting lige nu. Der er hele den sociale bevægelse, Facebook, venner, der er noget der hedder Cloud Computing, der er godt på vej og vil tillade dig at spille, uanset hvor du er.

Der er nye måder at interagere med computerhardware... Alle disse ting er fascinerende; jeg tror, at vi kommer til virkelig at kunne udnytte dem i den nærmeste fremtid.

For mig, og dette er kun en personlig mening, vil det betyde en personlig forbindelse mellem dig, som det individ du er, og den oplevelse som vi skaber, hvilket vi aldrig har set andre steder før.

### Problemer

Det tredje trin er, at hvis du er et firma, skal du sørge for aldrig blot at overlade problemerne til andre folk. Hvis du ser et problem eller ikke kan lide en del af spillet, er det lige meget om du er grafiker eller programmør, gør noget ved det!





# CYBERPUNK FÅR ENDNU EN TUR I SPILLEDÅSEN

Den franske udvikler Dontnod løfter sløret for deres kommende actionspil, der bærer arbejds-titlen Adrift.

## ■ Hvad er Adrift for et spil?

Adrift er et sci-fi tredjepersons actionspil. Det er under udvikling til PS3 og Xbox 360, og udviklerne har været i gang i nogle år. Alle gameplay-elementer skulle være på plads, og omkring halvdelen af banerne er færdige. Det er planlagt til at udkomme i efteråret 2012. Der er ikke nogen multiplayer.

## ■ Hvordan er universet?

I 2084 er minder blevet en handelsvare. Så godt som alle har fået indopereret en chip, der gør at de kan optage deres minder og dele dem med andre, købe og sælge dem som var de et fysisk produkt. Det er de sociale netværk taget til ekstremerne. Men det er også en ny type overvågningssamfund, da alt kan registreres, selv tanker og følelser, og det gør selvfølgelig den lille gruppe mennesker, der er herre over produktionen af disse minde-chips og distributionen af minder, afsindigt magtfulde. Orwell møder Philip K. Dick til en velsmagende cyberpunk-gryderet.

## ■ Hvem er Dontnod?

Dontnod har base i Paris, og består af erfarne folk. Adrift-holdet byder på folk med en fortid hos udviklere som Ubisoft, Activision, Rockstar, Sony og 2K, og har blandt andet arbejdet på Splinter Cell, Grand Theft Auto, Max Payne 2, Ghost Recon og andre. Dertil kommer art director Aleksi Briclot, der blandt andet har illustreret Magic: The Gathering og World of Warcraft-kortspillet, har tegnet for Marvel og arbejdet på Splinter Cell-serien. Adrift-holdet har omkring 70 medlemmer.

## ■ Ambitionen?

Creative Director Jean-Maxime Morris fortæller, at et spil som Bioshock både er en præsentation og en skarp kritik af Ayn Rands objektivisme, men også hvordan det først og fremmest er et godt skydespil.

Ambitionen for Adrift er lidt den samme. Det er let at se hvordan spillet er en kritik af sociale medier som Facebook, hvordan vi i langt mindre grad værner om vores privatliv og deler vores minder og glade stunder med resten af verden - indtil videre kun gennem en social web-side i stedet for en chip i hovedet, men i det store perspektiv er forskellen måske ikke så stor.

## Monster Hunter 4

Nintendo 3DS / 2012

Vi er flere på redaktionen, der ikke kan få nok af Capcoms fantastiske jagt-serie. Det japanske rollespil, der vælter i statistikker og gode gammeldags menuer og crafting-systemer, er en fantastisk oplevelse.

Levende monstre med utrolige animationer og bevægelsesmønstre har været med til at slå navnet fast som rollespillet til ægte monsterjægere. Næste år kan vi så forvente spillet til Nintendo 3DS.

## Revelations soundtrack

Soundtrack / 15. november

Lige som med de tre tidligere spil i serien er det endnu engang danske Jesper Kyd, der står for musikken i det kommende Assassin's Creed: Revelations. Ifølge pressemeddelelsen har Kyd komponeret "rig og stemningsvækkende hybrid-underlægningsmusik", der trækker på græsk, middelalderlig og renaissance-instrumentation, for at afspejle spillets mange lokationer. Soundtracket udkommer d. 15 nov.



## Theatrhythm FF 3DS

Nintendo 3DS / 2012

Et kig på Nintendos japanske TGS 11-indholdsfortegnelse afslørede et Final Fantasy VII på listen over 3DS-titler. Klikkede man videre, blev man dog mødt af Theatrhythm Final Fantasy 3DS, som er et spin-off i form af et rytmespil.

Det forhindrer dog ikke nettet i at koge over med rygter om Final Fantasy VII til Nintendos 3DS. Så nu har du hermed fået en nål stukket i den ballon. Med mindre du håbede på et musikspil.



## Soul Calibur V

PS3, Xbox 360 / 2012

Da Soul Calibur blev annonceret tilbage i maj, var der ikke mange andre detaljer end navnet og et logo. Det var en kende skuffende. Men den skuffelse har de mere end gjort op for siden da, med et væld af nye billeder, trailere og detaljer, og på under demonstrationen var de endda så sikre på deres produkt, at de gladelig opfordrede pressen til at prøve det af.

Men før vi kom så langt, skulle der dog fortælles et par ting. For det første loftede de sløret for fire tilbagevendende kæmpere fra de tidligere spil - Tira, Maxi, Voldo og Hilde. Fighting-fanatikere husker måske, at Hilde i konkurrencemiljøer blev betragtet som overvældende stærk, til det punkt hvor hun er banlyst fra brug i Soul Calibur IV-turneringer.

Men udviklerne fra Project Soul har så stor tiltro til balanceringen i det nye spils kampsystem, at hun er med igen.

Derudover så vi et par nye tilføjelser til selve kampsystemet. Først og fremmest er der et nyt dodge-system, så man med to tryk enten op eller ned hurtigt kan undvige indkommende angreb. Det skal synes rigtigt, nærmest som et counter-move, men betyder så også at man nærmest kan få et gratis slag ind.

Dertil kommer Critical Edge, en ny og kraftig type angreb, der nærmest alene kan vende en kamps udfald. Det kræver et fuldt Edge-meter, som man bygger op gennem succesfulde angreb og blokader. Når det er lykkedes, aktiverer man Critical Edge med to kvartcirkler frem og et tryk på højre aftrækker.

Herefter går det løs i et farverigt an-

greb, der æder mellem en tredjedel og to femtedele af modstanderens liv, hvis han altså ikke når at undvige.

Udover de fire nye figurer, de viste frem, var der en håndfuld andre tilgængelige i denne demo, og det var tydeligt fra figurlisten, at vi kan vente os mange, mange flere i det endelige spil. Vi ved ikke hvorfor Namco holdt kortene så tæt til kroppen, for de har ikke noget at være kedede af. Soul Calibur V ligner en sikker vinder.



## Lynkig

### ■ Sevencore

I lynkig besvarer vi på Gamereactor.dk jævnligt læsernes spørgsmål omkring en kommende spiltitel. Denne måned er det Sevencore, der kommer under lup.

Hvis du har spillet World of Warcraft eller snart sagt ethvert andet MMO, så ved du hvor vigtigt det er at have et mount - et dyr at ride på. I Sevencore bliver mounts en vigtig del af spillet ganske tidligt, og dine ridedyr vil udvikle sig og få nye evner, efterhånden som du selv stiger i level. Sevencore udvikles i Sydkorea af Noria, en nystartet udvikler med erfarne kræfter ombord, herunder folk, der har arbejdet på Lineage II.

### ■ Er Sevencore fantasy?

Udviklerne beskriver det som Fusion Fantasy - et univers, der tager traditionelle fantasy-elementer og blander dem med højteknologi. Pre-production manager Matt Poujade forklarer det sådan, at du får lov til at bære et kæmpe sværd på størrelse med et træ, samtidigt med at du kører på flyvende motorcykler med plasmakanoner på siden.

Spillet foregår i en højteknologisk verden, der forsøger at komme sig efter en apokalyptisk begivenhed. Mystiske ruiner og artefakter er dukket op overalt i verden, og i vanlig MMO-stil er der to faktorer, der ligger i åben krig med hinanden.

### ■ Hvad med kamp?

I starten vil der være tre racer, og tre klasser - det sidste lyder måske ikke af meget, men efterhånden som man stiger i level, forgrener deres evner sig, og man får mulighed for at specialisere sin figur. Grundklasserne er warrior, mage og gunner, og så er arketyperne vist dækket ind. Kampsystemet bliver en blanding af traditionel MMO-kamp krydret med lidt hack'n'slash, og Poujade kalder omkring en femtedel af ens figurs evner "skillshot"-baserede, forstået på den måde at man rent faktisk skal sigte ordentligt osv. for at få noget ud af dem.

### ■ Hvornår skal der spilles?

Det er meningen at Sevencore skal være under konstant forandring. Hver stor indholdspatch skal bringe kataklysmiske begivenheder med sig, der indebærer enorme ændringer i spillets verden. Ændringerne skal ikke kun være kosmetiske eller geografiske, de skal også ruske op i helt grundlæggende ting.

Sevencore er planlagt til at udkomme i 2012. Som med Gala Networks' øvrige spil vil Sevencore blive en gratis titel.



# FROM THE CREATORS



**18**  
www.pegi.info

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

# OF DOOM® AND QUAKE®



07.10.2011

[WWW.RAGE.COM](http://WWW.RAGE.COM)



Bethesda

Beta



APRIL 2012

## The Secret World

Platform PC Udvikler Funcom Utgiver EA Spiltype MMO

**ET AF DE FIRMAER** som har god erfaring med MMORPG spil er Funcom, som står bag titlerne Age of Conan og Anarchy Online. Nu er de snart klar med deres næste spil, The Secret World, og meget tyder på at Funcom har fat i noget af det rigtige.

Hele spillet tager udgangspunkt i vores tid, i en verden hvor alle konspirationsteorier, myter og andre lignende roverhistorier faktisk er sande. Her kæmper tre faktorer mod de onde kræfter som truer verdenen, og ikke mindst mod hinanden, idet de hver især har deres egne ideer og filosofier omkring hvordan verden bedst skal styres. De tre faktorer er The Illuminati, The Templars og The Dragons.

Med de tre faktorer's unikke look og måden, hvorpå moderne teknologi og magi blandes sammen på, virker spændende. Om det er nok til at sikre en succes i en genre, der er eksploderet i de sidste år, får vi at se i 2012.

**Philip Lauritz Poulsen**



### DEATH & TAXES

I denne ombæring af spillet får vi historien fra forgængeren præsenteret gennem et nyt perspektiv, nemlig den oprindelige hovedperson Wars bror, Death, den anden af de fire ryttere af apokalypsen.

### DEN SMIDIGE BROR

Death tilbyder spilleren en lidt anderledes oplevelse i forhold til det første spil, idet han er langt mere smidig og hurtig, og derfor har mulighed for at foretage undvigende manøvrer, hvor der før skulle pareres som forsvar.

### NYE METODER

Smidigheden er dog ikke den eneste forandring, der er at spore. Rent personlighedsmæssigt er der også tale om ændringer, da Death ikke er bleg for at mænge sig med mindre ærværdige figurer og tage grovere metoder i brug for at nå sit mål.

2012



## Darksiders II

Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii U Udvikler Vigil Games Utgiver THQ Spiltype Action

**DET ER EFTERHÅNDEN** halvandet år siden, vi alle blev introduceret for Darksiders. For mange var titlen en ganske positiv overraskelse indenfor hack'n'slash-genren, og selvom der blev draget mange sammenligninger med andre store konkurrerende titler af samme genre, formåede Vigil Games at bringe os et

yderst vellykket første kapitel i denne post-apokalyptiske spilsere.

Nu er der så mindre end et år til at næste skud på stammen udgives, og jeg får mulighed for at se hvordan spillet har udviklet sig, da THQ og Vigil Games åbner deres døre på Gamescom og viser Darksiders II frem for pressen.

Hele historien udspringer sig på samme tid som hændelserne i etteren, og hovedpersonen Death forsøger at rense sin brors navn, efter de beskyldninger som påfaldt broderen i det første spil. Det er ingen nem opgave, og Death må bevæge sig gennem underverdenen og få

hjælp fra skumle personligheder eller nedkæmpe dem, hvis de stiller sig i vejen.

Valget om at lade spillet foregå i underverdenen har tilladt udviklerholdet at være mere frie i deres udtænkning af locations, og den frihed må man sige er taget godt i brug.

Her har den nye Death til opgave at komme ombord på et stort skib, som svæver gennem luften, trukket af to kæmpemæssige dragelignende slanger. Ved hjælp af sin hest ridder Death langs ryggen på den ene slange, og kameraet foretager nogle store panoreringer, som vidner om den skala spillet byder på.



2011

# The Lord of the Rings: War in the North

Plattform **PC, PS3, Xbox 360** Udvikler **Snowblind Studios** Spiltype **Rollespil**

**FORESTIL DIG** at Tolkiens oprindelige univers, blev omsat til spil, fik kastet et kampsystem ikke ulig det, som vi kender fra Batman: Arkham Asylum i nakken sammen med et 18-mærkat. Forestil dig så at du kan spille tre på én gang og endda to på samme skærm, og så er du tæt på mekanikkerne i The Lord of the Rings: War in the North.

Vi har ventet på spillet, i hvad der føles som evigheder, men nu er udvikleren tæt på en udgivelse, der i skrivende stund lægger op til en november-udgivelse..

Efter en halv time med spillet, står det klart, at kampsystemet føles godt og aktivt, at der er masser af loot, og at dette spil let kan vise sig at blive den mest underholdende LOTR-titel i meget lang tid.

Lee West



Efter nogle heftige spring og akrobatiske manøvrer lykkes det Death at nå frem til sit mål, nemlig tronrummet hvor The Lord of Bones holder til.

Efter samtalen med rådgiveren får vi endelig at se hvordan kampene fungerer, da det ikke varer længe før man når et rum, hvor en hel hær af skeletter vokser ud af væggene. Kampen foregår meget hurtigt, og man kan tydeligt se hvad udviklerne mener med at Death er mere smidig. Han undviger angreb ved at kaste sig rundt, alt imens han nedlægger fjender med en række forskellige våben, blandt andet to sværd og en enorm hammer. Langsomt kæmper Death sig gennem fjenderne, indtil

han når artefaktet. Det er dog beskyttet af et stort monster, som mest af alt minder om en kæmpe bille, og under slaget benytter Death en af sine unikke evner

## historien udspiller sig på samme tid som etteren

kaldet "The Ghost Hook". Denne krog kan bruges til at trække sig hurtigt hen til monsteret, hvorefter Death kan hamre løs på udyret. Den kan også bruges til at trække mindre fjender mod sig, og vi får at vide at den også ville kunne bruges til at nå afsides steder, for blandt

andet at indsamle skjulte skatte.

Da monstret er besejret, springer vi direkte videre til arenaen. En kæmpe orm springer til syne, og endnu en kamp begynder.

En fantasifuld forvandling ved hjælp af en bunke knogler, og så er det slut med demonstrationen.

På trods af den megen fokus på kamp forsikrer udvikleren, at puzzles og platformelementer atter engang vil have en markant rolle. Alt sammen noget vi får at se til juni næste år, hvor Darksiders II forventes færdigt.

Philip Lauritz Poulsen



#### GRATIS AT SPILLE

Samtlige spil fra Gamania er helt gratis, og Core Blaze er ingen undtagelse. Indtægterne kommer i stedet, når du får lyst til at betale rigtige penge for eksempelvis et våben eller en sjov hat. Men det skal ikke gå ud over dem, der vælger slet ikke at købe noget, siger Gamania.

#### LANG UDVIKLINGSTID

Core Blaze skulle have været klar til udgivelse allerede i år, men den store interesse for spillet har gjort, at Gamania har udskudt udgivelsen til anden halvdel af næste år, hvilket vi godt kan sætte pris på. Kvalitet tager tid.



2012

## Core Blaze

Plattform **PC** Udvikler Gamania Udgiver Gamania  
Spiltype Onlinerolespil

**VI HAR SAGT DET FØR**, og vi siger det igen, online-rollespilsgenren er noget af det sværeste, man kan begive sig ind i som udvikler disse dage. Forbrugeren skal være villig til at spendere en ufattelig mængde timer i den fiktive verden man byder på, og at stille sig op

mod konkurrenten World of Warcraft er lidt som at tage en omgang mod Mike Tyson sidst i 80'erne. Der bliver ofte talt om betydelige ændringer, der vil forandre genren som vi kender den, men i sidste ende plejer det at dreje sig om små detaljer, der sjældent rækker hele vejen.

Men Gamania mener det alvorligt, når de siger at storsatsningen Core Blaze er noget helt andet end hvad vi tidligere har set. Hvilket hurtigt står klart under min spilsession i Taiwan.

For det første er kampsystemet dynamisk på en måde, der får tankerne til at gå mod Devil May Cry eller

God of War. Man kan slå på præcis hvad man vil, hvordan man vil, hvilket mine holdkammerater og jeg erfarer gennem en mission, hvor vi hopper, slår, kaster besværgelser og dukker os fra fjendtlig ild med nøjagtig og præcis styring. Desuden skal vi mestre klatring langs vægge på bedste Uncharted-måner.

Også klassesystemet adskiller sig markant fra det vi kender. Faktum er, at du ikke vælger nogen klasse overhovedet. I stedet vælger du en blandt en opsætning af våben, og forandrer dermed per automatik din rolle i kampen. De fire forskellige kombinationer, der er tilgængelige under demo-fremvisningen, er giant sword,



**DU FÅR FULD KONTROL**  
Som spiller opfordres man til at spille med controller, selvom Core Blaze er PC-eksklusivt. Man kan selvfølgelig også spille med tastatur og mus, men de hurtige kombinationer er udformet og finpudset til controllerne.



**KINESISK DESIGN**  
Spillets udseende låner en del fra udviklerens kinesiske kulturskatte. Grotter, områder, udrustning og våben har alle fundet inspiration i den kinesiske kultur. Og alle detaljer er designet med udgangspunkt i den kinesiske stil.

**GIGANTISKE VÅBEN**  
Dette enorme sværd tager tid at svinge, men rammer med enorm kraft. Bliver man træt af at være langsom, kan man bare bytte til en anden våbenopsætning i en af spillets byer.

dual blade, sword & shield og long bow. Jeg vælger selvfølgelig at bære rundt på et gigantisk stålsværd på omtrent samme størrelse som en fuldvoksen shetlandspony, hvilket betyder at mine angreb tager tid at gennemføre, men lander med en bestemt og gennemslagskraft som definitivt er ventetiden værd. Skulle jeg pludselig blive træt af at benytte Giant Sword, kan jeg bytte til en af de andre våbenopsætninger i en nærliggende by, og behøver altså ikke starte forfra med en helt ny figur.

I vanlig stil er det bedst at have mindst én tank i gruppen, og denne spilles af personen, der bærer sværd

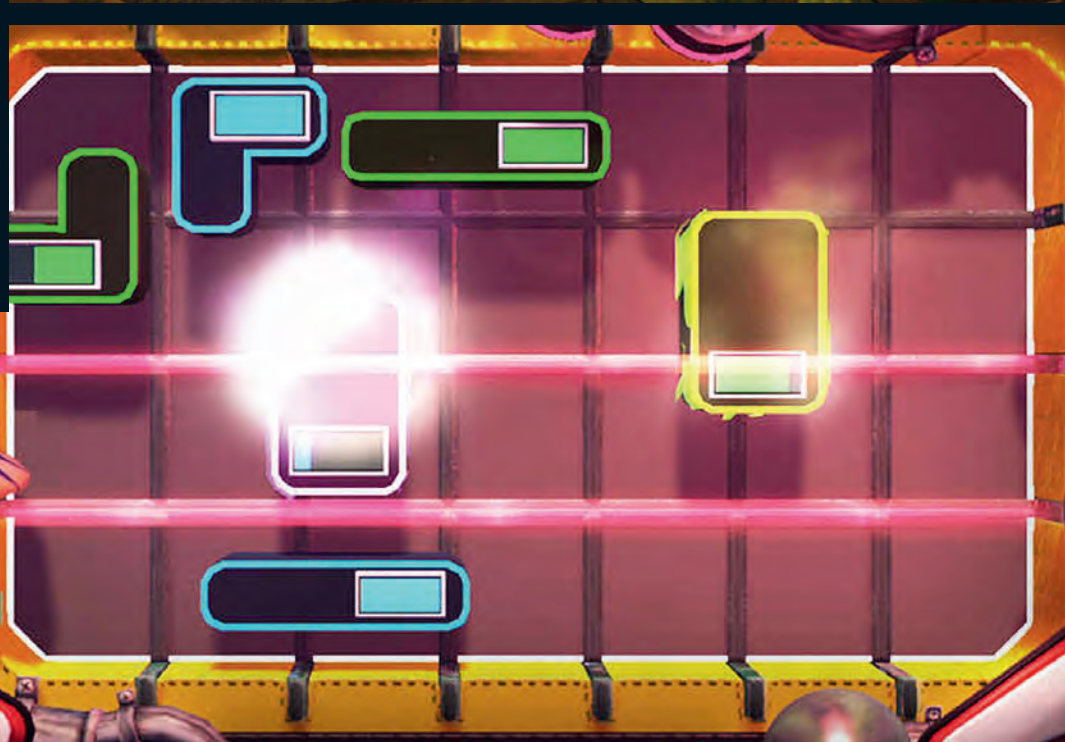
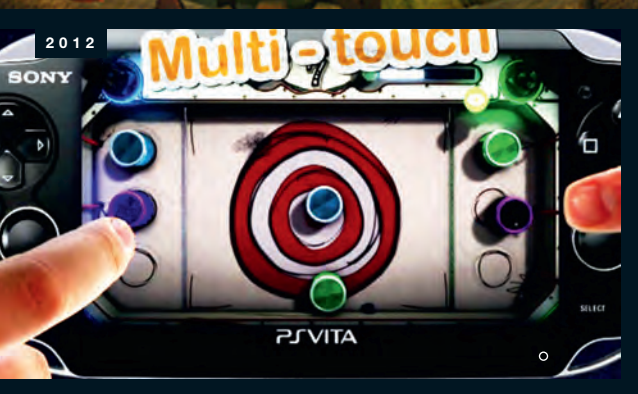
og skjold. Dermed ikke sagt, at man ikke kan spille sig gennem opgaverne og instances med en gruppe bestående udelukkende af bueskytter. I sidste ende er det spillernes dygtighed og hånd/øje-koordination, der afgør kampenes udfald.

Hvad angår kampe, så indeholder demo-sessionen en stor panterlignende boss, der viser sig at blive en ordentlig udfordring. Efter at have fejlet flere gange lykkes det til sidst at finde et mønster i bossens angreb ved at kigge på små bevægelser i musklerne frem for store ikoner over bossens hoved, som der ellers er tradition for i denne genre. Det bidrager til en levende

kamp, som giver blod på tanden. Med stemningsfuld (omend lidt anonym) musik og et grafisk udtryk som må virke fremmed for europæere, trives jeg ganske godt i Core Blazes verden, til trods for at den ikke er åben på samme måde som jeg er vant til. Fokus på kampe, opgaver, instances og dynamik har desværre ikke givet megen plads til det udforskende aspekt.

I sidste ende ser Core Blaze lovende ud, og hvis det lykkedes at knytte både historie og udforskning sammen med det allerede dynamiske gameplay, kan dette her blive rigtig godt.

**Oskar Nyström - GR SE**



**SIXAXIS**  
Vitaens Sixaxis teknologi er blevet brugt flittigt. Ved hjælp af det bevægelsesfølsomme input, kan spilleren styre forskellige elementer i banerne, som for eksempel at trille ting fra den ene side af skærmen til den anden, for på den måde at bane vej videre gennem banen.

**TOUCH-SKÆRM**  
Mere alternative kreationer, såsom et topersoners airhockey spil, hvor spillerne deles om skærmen, benytter touchskærmen til at styre skiverne rundt.

**BANERNE ER BLEVET TIL SPIL.**  
Der er holdt fast i den udvikling Little Big Planet 2 bragte med sig, idet der nu ikke længere kun er tale om at skabe baner, men hele spil.

## Little Big Planet Vita

Platform **PS Vita** Udvikler Tarsier Studios, Double Eleven Udgiver Sony Spiltype Action

**SONYS PLAYSTATION-BRAND** har efterhånden mange maskotter, og selvom en rasende græsk gud og en jord-omrejsende eventyrer har gjort meget for systemets genkendelsesværdi, har ingen af dem gjort det så godt som Sackboy fra spilserien Little Big Planet. Med Sonys kommende PlayStation Vita-konsol er de små Sack-

personer atter klar til at bringe glæde til de kreative sjæle derude, og denne gang i et mere håndholdt format.

Little Big Planets popularitet findes i den måde spillerne opfordres til at skabe deres egne baner og spil ved hjælp af de indbyggede værktøjer, og derefter dele deres kreationer med resten af spillerbasen. På den måde får spillerne adgang til millioner af baner, udover de udviklerskabte, såfremt deres konsol er forbundet til Internettet.

Som noget nyt har udviklerne i den grad også benyttet sig af de mange nye styringsmuligheder som PS Vita

bringer med sig. Specielt markerede platforme kan flyttes rundt ved hjælp af touch-funktionen på maskinens bagside, og touchskærmen på forsiden kan eksempelvis benyttes til at manipulere omgivelserne.

Efter at have brugt tid med Little Big Planet Vita, er det tydeligt at serien har en fremtid på det håndholdte marked. Med de mange nye styringsmuligheder som Vitaen har, er det lige for man tør sige at dette kapitel i serien vil være det mest fyldstøgende for de mange amatørspiludviklere derude til dato.

LBP forventes at blive del af PS Vitas lanceringstitler.  
**Philip Lauritz Poulsen**



# RATCHET & CLANK ALL 4 ONE



VI TALER DANSK



SCAN KODEN FOR AT SE TRAILER OG DELTAG I KONKURRENCEN OM EN PS3



I BUTIKKERNE 19. OKTOBER KUN TIL PLAYSTATION 3



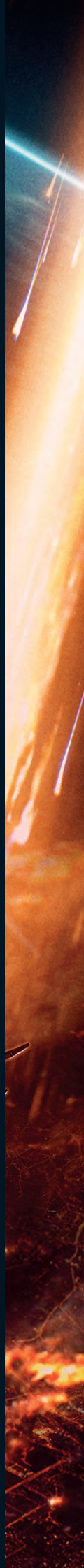
PS3  
PlayStation 3

SONY  
make.believe

Small vertical text on the left edge containing legal disclaimers and trademarks.

# MULTI PLAYER I MASS EFFECT 3

Vi tog en tur forbi Bioware for at **spille det kommende Mass Effect 3 med tre andre spillere i multiplayer.**





N7

# MULTIMASSEN

## Bioware udvider oplevelsen...

Mass Effect 3 udkommer i marts 2012, og bliver uden tvivl et af årets mest ventede spil. Det sigter efter at binde alle historiens løse ender sammen, gøre gameplay-oplevelsen endnu bedre, og introducere nye elementer til Mass Effect-universet. Gamereactor var på pletten i Edmonton, da Bioware åbnede sine døre for pressen.

Fra deres base i Canada er Bioware vokset til at være en af de mest respekterede spilfirmaer i branchen. Udvikleren skabte sit navn med succeser som Knights of the Old Republic og Baldur's Gate, men i dag er navnet Bioware knyttet til serier som Dragon Age og Mass Effect. Disse spil er blevet kendt for deres farverige og levende verdener fulde af spændende figurer og forskellige racer. Instruktøren på Mass Effect 3, Casey Hudson, fortæller, at ifølge ham er de varierede og dybe spilverdener et produkt af de folk, der arbejder på disse projekter. Hver medarbejder har sat sit eget fingeraftryk på det endelige produkt, hvad end det er formen på et asari-hoved eller krogan-samfundets opbygning. Når denne proces udføres med klar ledelse, producerer den verdener hvori spillerne er parate til at bruge hundrevis af timer af deres fritid. Udover Biowares interne professionelle stolthed er der også de økonomiske aspekter at overveje.

Konkurrencen er brutal, så for at fange forbrugernes opmærksomhed skal spillet tilbyde noget, man ikke finder andre steder. For Bioware betyder det storslået interaktiv historiefortælling og rollespil, der fokuserer på svære valg.

Som det første spil i serien byder Mass Effect 3 på multiplayer, og vi fik mulighed for at prøve en tidlig udgave af denne del. Det er i bund og grund co-op-del, hvor fire spillerne skal holde skansen mod bølger af fjender. Til tider skal man udføre andre co-op-opgaver såsom at hacke en computer eller samle forsyninger spredt rundt på slagmarken. Det ligner og føles meget som Horde i Gears of War 2, men med et særligt Mass Effect-præg. Jeg prøvede to baner, Slum og Noveria, og



## CLIFFY SIGER

Tredje gang er lykkens gang, siges det, og med Mass Effect 3 træder serien ind i det fornemme selskab af store trilogier, side om side med Indiana Jones, Ringenes Hæder og altoverskyggende Star Wars.

Og skal man tro Cliff Bleszinski, chef-designer hos Epic, så er Star Wars den helt rette sammenligning. "Det er Star Wars for den nye generation", sagde han sidste år om serien, og fremhævede blandt andet dybden i historien og det fremmede univers som de store lighedstegn.

de var begge ganske store og labyrintagtige med masser af korridorer og små dækninger. Hvad angår historie skulle hver bane have sin egen stemning, selvom dette knapt skinnede igennem.

Ifølge Hudson er multiplayer ikke adskilt fra historien i singleplayer, men i stedet forbundet i alle aspekter. I historien befrier Commander Shepard områder fra Reaper-besættelse et ad gangen. Efterfølgende skal disse områder selvfølgelig forsvares, og det er den opgave man får i multiplayer. Her spiller man som de soldater, der blev tilbage og nu forsvarer deres nye hjemsted mod reaperne, der prøver at vinde de tabte områder tilbage.

Sværhedsgraden i singleplayer afgøres af den



Granater og nærkampsvåben betyder en endnu mere actionpræget rollespilsoplevelse end tidligere. Tempoet og kampenes omfang er også skruet i vejret, og vi har allerede set scener hvor skærmfyldende Reapers skal have science-fiction tæv. Bioware har dog ikke tænkt sig at glemme roen og historien af den grund.

"readiness rating", der er tilknyttet de tropper, Shepard samler. En anden faktor er deres ressourcer til kamp, den såkaldte "war effort". Success i multiplayer og det pågældende områdes readiness rating, der så har indflydelse i singleplayer når det afgørende slag skal slås. Det betyder, at singleplayer og multiplayer bør spilles sideløbende, i stedet for først at spille kampagnen igennem og derefter kaste sig ud i at spille online. Shepards kompagnoner medbringer hver især også deres egen war effort, samt noget andet gavnligt, såsom en ny fabrik, en særlig evne eller et mere effektivt taktisk våben. Desværre havde Bioware ikke mange detaljer omkring dette til pressen, men ideen om at alle dele af spillet arbejder hen mod et samlet mål er ganske interessant.

Gameplayet i multiplayer følger den kendte Mass Effect-formular, hvilket vil sige cover-baseret tredjepersons action. Sammenlignet med tidligere spil er forskellige evner og våben nu lettere at kæde sammen som comboer. For eksempel kan man kaste en granat, løfte de overlevende op i luften med en biotic-evne, affyre et par runder med en maskinpistol og derefter afslutte med haglgeværet. Det er vigtigt at vælge et våben, der passer til ens personlige spillestil.



Man kan selv vælge, om Commander Shepard skal være mand eller kvinde, når man starter sit Mass Effect-spil op, men det er ikke ensbetydende med at kønsfordelingen er ligelig. Under en femtedel vælger den kvindelige rolle ifølge Bioware.

## Gameplayet i multiplayer følger den kendte Mass Effect-formular

Meget effektive våben har altid haft små magasiner, mens mindre dødbringende våben har langt større ammo-kapacitet. Jeg valgte et par gange en single shot-riffel, og her var jeg nødt til at placere mig tæt på ammunitions-

kasser. Jeg missede konsekvent med to-tre skud før jeg ramte mit mål.

Styringen var mere gnidningsfri end i de foregående spil, men vi er stadig langt fra Gears of War.

Hudson lagde vægt

på at tredjepersonsstyringen bliver testet og revideret hele vejen op til slutningen af udviklingen. Mass Effect 3 vil også få en eller anden form for understøttelse af Kinect og PlayStation Move. For eksempel vil Kinect understøtte stemmekommandoer.

Mass Effect 3's multiplayer låner sin figurudvikling fra Call of Duty. Når man spiller optjener man point, der fungerer som møntfod i spillet. Dem kan man bruge på nye dele til sine våben, såsom sigter, løb og større magasiner. Figurernes overordnede evner opgraderes også. I denne tidlige version var der tydelige forskelle mellem figurklasserne. Soldatens skill-træ var meget anderledes fra ingeniørens teknologiske evner, der ligeledes var forskellige fra den snigende infiltrators skill-træ. Vanguard var ikke med i denne testudgave. Levelloftet er på 20, fik vi at vide, men det kan ændre sig inden udgivelsen.

Udover våben og figurklasser er der også forskelle mellem racer og køn. I øjeblikket virker forskellene mellem turian, mennesker, asari og salari kun kosmetiske, mens krogans er større og langsommere end de andre. Hver klasse har også sit eget – ganske langsomme – nærkampangreb. Desværre har ens mål en

tendens til at slippe væk, før angrebet rammer. Jeg håber det bliver fikset i det endelige spil, for i denne testsession prøvede jeg angrebet af et par gange og droppede det fuldstændigt efterfølgende. Det var ganske enkelt for langsomt og upræcist.

Spillet opfordrer til co-op, da de fleste point deles mellem spillerne, og mængden af dem afgøres af hvor godt holdet har arbejdet sammen. Det kræver rent faktisk teamwork mellem de forskellige klasser at besejre de mest kraftfulde fjender. Den største modstander vi så var Atlas, en slags tank der gik på to ben. Den første spiller fjernede dens skjolde, den anden lammede den med et EMP-angreb, mens resten tømte deres geværer mod Atlas' ansigt. Fjendetyperne er varierede, dog ikke så meget i størrelsen (med undtagelse af Atlas, altså). Nogle fjender forsøgte at komme tæt på og lave et nærkampangreb, mens andre forblev bag dække og generede spillerne med skud fra lette våben. Indimellem var der også fjender, der nærmede sig spilleren med et stort skjold foran sig.

De mest overraskende fjender var ingeniørerne, der satte automatiske turrets op.

Man kan hurtigt miste livet, hvis man er så



Tilføje af en multiplayer-funktion er uden tvivl en af de mest kontroversielle i Mass Effect-serien til dato, men Bioware mener at blandingen af action, rollespil og samarbejde vil byde på et godt alternativ til de mest populære actiontitler. Bioware har sjældent skuffet, så vi venter spændte.

uforsigtig at løbe mellem to turrets i et åbent område. Som i Gears of War kan sårede kammerater genoplives ved at løbe hen ved siden af dem og trykke på en knap, ligesom de faldne kan forlænge tiden, det tager at bløde til døde, ved at trykke løs på en knap. Desværre kan man som såret spiller ikke bevæge sig mod dækning.

Grafisk var der ganske få overraskelser. Den rumagtige fornemmelse af plastik og metal er stadig til stede. Kameraet var lidt for tæt på figurens ryg efter min smag, så en god del af skærmen var spærret. Der var rigeligt med variation i miljøerne, men næsten intet af dem kunne ødelægges. Små tekniske problemer dukkede jævnligt op, men det er forventeligt, når man sidder med en tidlig udgave af spillet. Det vigtigste er, at spillet ser ud og føles som Mass Effect.

Lyddesignet var også bekendt. Alt var præcis som jeg husker det fra tidligere spil. Snakken mellem figurerne var mere levende end før, hvilket uden tvivl vil være hjælpsomt, når man spiller med tilfældige fremmede. De bedste resultater opnås selvfølgelig, når man spiller med en gruppe venner med headsets.

Multiplayer-demoen af Mass Effect 3 var stadig en tidlig version, så det var svært at få et indtryk af det overordnede spil. Dog fik jeg en fornemmelse for gameplayet og Biowares

generelle planer for Mass Effect 3. Der arbejder omkring 130 til 150 folk på spillet, og ifølge Hudson ønsker de alle at gøre deres bedste og tilføje serien noget nyt. Efter Gears of War 2 har vi set så mange varianter af Horde, at selve multiplayer-delen ikke gør så stort et indtryk. Det interessante er derimod hvordan de forskellige aspekter af spillet skal knyttes sammen og arbejde mod det store mål, der er at vinde krigen mod reaperne. Som de fleste fans ganske sikkert vil nikke genkendende til, er Bioware dygtige historiefortællere, og de første to afsnit (inklusive udvidelserne) har været spilhistorie på højt niveau.

Det virker som om at introduktionen af multiplayer ikke vil pille ved det faktum, men derimod styrke universet og rent faktisk bibringe nye detaljer til historien.

Bioware har altid været god til at fortælle historier, så alt tyder på at vi roligt kan regne med at det vil lykkes de dygtige spiltroldmænd at samle alle disse umiddelbart fragmenterede ideer i ét stort sammenhængende spil.

Til marts næste år, får vi endelig lov til at sætte os ned med det afsluttende kapitel i trilogien, og vi glæder os til endnu engang at træde ind i rumoperaen. Med eller uden multiplayer!

## Spillet ser ud og føles som de kapitler, vi kender i serien

**CHOOSE YOUR  
PLATFORM.**



COMPATIBLE WITH

**PS3<sup>®</sup>**

PSN CHAT SERVICE

\* ALSO COMPATIBLE WITH  
XBOX 360<sup>®</sup>, MAC<sup>®</sup> & PC

## STEELSERIES SIBERIA V2 HEADSET FOR PS3<sup>®</sup>

### CROSS PLATFORM

The ultimate audio experience for PlayStation<sup>®</sup> 3, Xbox 360<sup>®</sup>, Mac<sup>®</sup> and PC.

### PULL-OUT MICROPHONE

"Invisible", retractable, uni-directional microphone pulls out from the left earcup.

### PREMIUM SOUND

50mm drivers provide a detailed audio experience at high, low and mid tones.

### MULTI-LEVEL LIVEMIX

Easy to adjust and balance in-game sound and chat with LiveMix.

[WWW.STEELSERIES.COM](http://WWW.STEELSERIES.COM)

 **steelseries**

Anmeldt



# FORZA MOTORSPORT 4

**XBOX 360**

Spiltype RACING Udvikler TURN 10 Udgiver MICROSOFT Premiere 14 OKT Antal spillere 1-2 (1-16) Aldersgrænse 3

Thomas sætter sig bag rattet i det mest komplette bilspil nogensinde. Velkommen til Forza

## Den potentielt smukkeste racerbane, der nogensinde er skabt,

findes ikke i virkeligheden. Med sine 4,8 kilometers asfalt indhyllet i et konstant efterår, med trækronernes brune og gule blade hængende over hvert et sving, burde Maple Valley ikke være en kampplads for benzinslugende racerbiler. Fra førersædet af min Plymouth Barracuda 426 Hemi er banens skønhed dog nærmest ubegribelig, og det på trods af maskingeværssalverne, der kommer fra den enorme sylveters V8 under motorhjelm.

Jeg må hive i både rat og gearstang for at holde det firhulede monster på banen, og det er kun på langsiderne at vi begge to synes at være enige om hvor vi skal hen. Der er tydeligvis sket meget med racerbiler siden Barracudaen første gang forlod fabrikken for 43 år siden. Selvom jeg har garagen fyldt med alt fra en Nissan GT-R til en Lotus Exige og en specialproduceret Mercedes SLR, er det dog denne dag blandingen af gammeldags V8-kraft og det evige forårs skønhed, der efterlader mig med et fjoget smil på læberne.

Med en næsten tom pengepung introduceres man for den nye karrieredel, hvor tophastighederne er lave og præmiesummerne fra start synes mikroskopiske. Turn 10 forventer denne gang en smule mere dedikation og tålmodighed fra sit publikum, og har derfor skruet betydeligt ned for antallet af credits og værdien af de biler,



## INTRO...

Som i forgængeren gøres der igen brug af et intro-ræs, der giver dig en følelse for spillet, inden du skal i gang med din karriere som racerfører.

## ...OG TOP GEAR

Hvis man ellers er fan af tv-showet, er de sjoveste udfordringer dem der er blevet lavet i samarbejde med Top Gear. Her er det muligt at vælte Bowling Pins på Top Gear-banen, forsøge sig med en omgangstid i en Kia cee'd og endda spille Top Gear-bilfodbold med vennerne.

man vinder som præmier. Det betyder, at der skal køres flere kilometer end tidligere for at få adgang til drømmebilerne, hvilket dog også indirekte lader dig finpudse de evner, der skal til for at kontrollere fartøjerne i millionklassen.

Et par nye ideer er blevet tilføjet karrieren, og således skal man denne gang avancere gennem forskellige divisioner, der naturligvis kontinuerligt bliver mere udfordrende og byder på flere baner.

## JEG MÅ HIVE I BÅDE RAT OG PEDALER

Ruten gennem divisionerne er forudplanlagt, men hver bane tilbyder tre forskellige ræs der hver lokker med forskellige præmier til vinderen. Yderligere sørger spillet selv for at disse forskellige udfordringer passer til den bil du allerede har valgt, og du kan altså fokusere din spilletid omkring de biler du faktisk ønsker at køre i.

Opsætningen af din bil vil tydeligt kunne mærkes på banen hvis du ønsker det. Via et stort antal af forskellige muligheder er

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



#### BUTIKKEN

I "Storefront" er det muligt at købe sig til andre brugeres tuning-opsætninger af individuelle biler, ligesom det også er muligt at købe decals og hele grafiske designs.

#### AUKTION!

I "Auction House" er det ganske som forventet muligt at købe toptunede, smukt udsmykkede fartøjer fra andre brugere via et lettilgængeligt system. Og både optjente point og MS Point kan benyttes.

det nemlig muligt at sætte oplevelsen op, lige som du ønsker det. For mit vedkommende betyder det ingen traction-control, realistisk skademodel og manuelt gear, men hvis det alt sammen lyder skræmmende, kan du ånde roligt op ved tanken om at andre indstillinger nærmest kan forvandle det hele til ren arkaderæs. Dog bør du holde dig det for hovedet, at færre automatiske hjælpemidler også betyder flere credits på kontoen.

Den forbedrede bilfysik, grafik og lyd undskylder dog desværre ikke den mangelfulde kunstige intelligens, som er den helt store synder hvis du vælger at spille alene. Intelligente forsøg på overhaling og forsvar af positioner er en mangelvare, og i stedet er vi her igen tilbage til virtuelle modstandere som tydeligvis har det bedst med at holde sig til en usynlig ideallinje. Modstanderne laver dog stadig fejl - nogen gange kører de faktisk på katastrofal vis af banen, men det er slet ikke godt nok til at give ligeså virkelighedstro løb som i eksempelvis Codemasters' F1 2011.

Mulighederne er også mange, når det gælder hvordan du ønsker dine ræs skal foregå med vennerne, og som tidligere er det muligt at indstille stort set enhver detalje.

Forza Motorsport 4 byder på genrens mest komplette helhedsoplevelse til dato, og når det er bedst føles det som at være deltager i et godt afsnit af Top Gear, hvilket naturligvis hjælpes godt på vej af Jeremy Clarksons unikke beskrivelser i Autovista-delen, der er din virtuelle garage. Det emmer af kærlighed til motorsport og bilkultur, og viser samtidigt overskud nok til at fokusere på at give dig den mest lettilgængelige adgang til at opleve dine drømmebiler på verdens smukkeste og mest udfordrende racerbaner.

Her favnes bredt nok til at både arkadetrafikanter med konstant tryk på speederpedalen og simulations-feinsmeckere kan

**9**

være med, og Forza 4 sætter sig endegyldigt på genrens trone.

Thomas Blichfeldt

# DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

**XBOX 360, PS3, PC** Spiltype ACTION Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 18



**Remix, Director's Cut, mashup - kald det hvad du vil.** Capcom har i hvert fald genudgivet Dead Rising 2 med nogle få justeringer.

På et eller andet tidspunkt er der nogen hos Capcom, der er kommet frem til at Frank West, hovedpersonen i det første Dead Rising, er en af deres mest populære figurer. Siden da har de proppet ham med i stort set alle spil, de har kunne finde plads i, herunder Lost Planet, Tatsunoko vs Capcom og det kommende Ultimate Marvel vs Capcom 3. Men han var ikke med i Dead Rising 2, på nær den selvstændige epilog Case West, og tilsyneladende har han været savnet. I hvert fald har Capcom besluttet at lave en ny udgave af spillet med Frank i hovedrollen i stedet for motorcykeltøreren Chuck Greene.

Og det er en sjov ide - at genfortælle spillet med en ny hovedperson, en slags hvad-nu-hvis-scenarie, hvor meget er som man husker det fra originalen, mens andre ting er ændret og justeret til at passe på den nye centrale figur.

Efter at have dækket zombieudbruddet i byen Willamette er Frank blevet et verdenskendt navn. Han øjner chancen for nogle lette



## UDVIDET

Selve Fortune City er også blevet udvidet med en forlystelsespark, hvor nogle af de kendte historiemissioner fra originalspillet er blevet flyttet over til, og som også er spækket med minispil.

## CHECKPOINTS

En velkommen tilføjelse er checkpoints. Dør du, kan du vælge at fortsætte fra seneste checkpoint, hvilket typisk vil sige indgangen til den del af Fortune City, du nu befinder dig i. Det er en stor hjælp, hvis man ikke har husket at gemme for nylig, da man sjældent bliver sat særlig langt tilbage. Dog skal man stadig huske at gemme, inden man lukker spillet ned.

penge, da han bliver tilbudt at deltage i showet Terror is Reality, hvor de medvirkende kæmper mod zombier i drabelige arenaer. Stort set som i det originale DR2.

Men Off the Record er ikke rent genbrug, her er også nye tilføjelser. For det første er kamera-meknikken fra det første Dead Rising tilbage. Det betyder at Frank også kan optjene PP, seriens svar på erfaringspoint, ved at tage billeder, sideløbende med de point man tjener på missioner og at dræbe zombier med hjemmelavede våben. Netop på våbenfronten er der også blevet tilføjet en del nye fjolledede og kreative dræber-aggregater, der sætter yderligere kulør på det enorme blodbad.

Terror Is Reality-spiltypen fra DR2, hvor man skulle køre zombier ned på motorcykel, er ude - i stedet er den blevet erstattet af en ny sandkasse-spiltype, hvor man

## FJOLLE RUNDT OG DRÆBE ZOMBIER SOM MAN HAR LYST

ikke skal bekymre sig om tidspres eller missioner, og bare kan fjolle rundt og dræbe zombier som man har lyst. Spredt rundt i Fortune City er en masse challenges, såsom at dræbe så mange zombier som muligt på bestemt tid.

Om disse tiltag er nok til at du vil kaste pengene efter denne genudgivelse er tvivlsomt, men har du endnu ikke DR2 i samlingen kan det anbefales.

**8**

Rasmus Lund-Hansen



## PRO EVOLUTION SOCCER 2012

### PC, PS3, XBOX 360, WII

Spiltype SPORT Udvikler KONAMI Udgiver KONAMI  
Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-8)  
Aldersgrænse 3

I de første få sekunder med PES 2012 mærker man, at styringen er fremragende og ikke anderledes i forhold til forgængeren. Den første slående forskel er at den øgede spilhastighed nu er blevet standard. Driblinger er stadig lette at håndtere, om end de er en smule sværere end sidste år. Der var det til tider for let for en god spiller at vandre gennem forsvaret. I år er det anderledes.

Skud, pasninger og krydsninger kan styres endnu bedre end i forgængeren. Styringen er blevet bemærkelsesværdigt finjusteret. Min personlige favorit er og bliver de løftede stikninger. De føles fantastiske og lader dig lave dødbringende træk i bedste FC Barcelona-stil. Og kan man ikke få has på den totale kontrol, kan man justere hvor meget spillet skal hjælpe til.

Systemet, der vælger spiller for en, er stadig ikke kommet helt på plads i PES 2012. Når man spiller alene fungerer det, men med en menneskelig medspiller på holdet opstår der problemer. Når vores

## SKUD, PASNINGER OG KRYDSNINGER KAN STYRES ENDNU BEDRE

makker sprinter ned langs sidelinjen og krydser ind i feltet, er det ofte umuligt at sende bolden frem til ham, fordi systemet skifter ham til en anden spiller. Det er dumt, ulogisk og irriterende.

En af de store nye features er de nye animationer. Ikke nok med at spillernes bevægelser ser meget bedre ud end før, så behersker de dem også meget bedre. Hvor spillerne forhen ikke lod til at vide om de skulle tage imod eller afvise bolden, folder de nu nogle nye og til tider ganske artistiske bevægelser ud.

Pro Evolution Soccer 2012 er en hyldet til hurtig fodbold. Det høje tempo og de hurtige afleveringer er spillets rygrad. Det er en skam, at irritationsmomenter som den dumme målmand er sluppet igennem. Men Konamis nuværende tilgang med ikke altid at genopfinde hjulet, og i stedet forfine og

**9**

udbedre mangler, giver os håb - i hvert fald hvis de fortsætter.

David Moschini - GR DE





# RAGE

XBOX 360, PLAYSTATION 3, PC

Spiltype ACTION Udvikler ID Udgiver BETHESDA Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-4) Aldersgrænse 18

**Rage er fantastisk flot, og da min Xbox 360 snurrer** er det så jeg flere gange må glippe med øjnene.

Jeg har nu efter en del timer smagt på universet og endda genset områder, jeg første gang stiftede bekendtskab med på min iPad med Rage HD og spillets Mutant Bash TV. Jeg har bekæmpet mutanter og indsamlet reservedele. Jeg har ræset i ATV og sandbuggies, jeg har oplevet desperationen i de sørgelige rester af menneskeheden. Det eneste jeg ikke har oplevet, har været sådan for alvor at opleve en fornuftig start på eventyret.

Ja, jeg ved godt at id ikke ligefrem er historiefortællingens mestre, men jeg forventer helt ærligt mere end at blive reddet fra arrige mutanter og derefter modtage min første quest. Det føles som lidt for brat en indførsel i universet. Og de første timer i spillet er det faktisk et irritationsmoment. Hvis jeg vågnede op efter dvale til en verden, der var næsten udsløttet og fyldt med mutanter, så ville jeg helt ærligt sætte pris på mere forklaring end: "Hey smut lige hen og nak nogle mutanter med det her sølle håndvåben." Og så er jeg altså ligeglad med om det er John Goodman der leverer ordene.

Når det så er sagt, så tager det ikke mange timer, før oplevelsen kryber under skindet. For personer i universet er troværdige. Man kan smage desperationen - og paradigmeskiftet som den næsten totale udryddelse af menneskene har



## SPILTIDEN

Rage en ganske lang titel; studiet har selv sagt, at spillet er omkring 12 timer langt for dem der haster igennem, og tættre på 20 for dem der tager sig tid og kaster sig ud i sidemissionerne. Efter selv at have spillet det kan vi sige, at det ikke er løgn, og det betyder at Rage byder på masser af underholdning.

## 3 ANMELDELSER!

Der er så meget at fortælle om Rage. På Gamereactor.dk har vi skrevet hvad der svarer til fem sider i bladet om spillet. Teksten er fordelt på tre anmeldelser, der fortæller om både Xbox 360, PS3 og PC-udgaven. Kig forbi for hele billedet!

medført er så godt serveret, at man må overgive sig.

Men måske er du ligeglad med historien, og vil bare vide hvordan Rage er i forhold til dens umiddelbare konkurrenter (selvom Rage først og fremmest er et FPS). Fallout er den første titel, hvor man kan drage sammenligninger. En hæret og støvet verden med små enklaver af overlevende. Personligt synes jeg dog, at Rage slår Fallout med længder - på alt andet end holdbarheden. For det første virker personerne mere troværdige, men alene på animationerne må man overgive sig. Det er så rasende tilfredsstillende at skyde fjenderne i Rage. Uanset om de

## MAN FØLER VIRKELIG AT ALLE RÅVARER ER VIGTIGE. FØLELSEN AF DESPERATION ER FORRYGENDE.

haltende fortsætter angrebet, eller om de vælter om som kludedukker, hvis du har den rette ammunition. Omgivelserne virker også langt mere "rigtige". Man kan næsten fornemme hvordan blik og stål er blevet smækket sammen, og hvordan de små landsbyer er opstået. Og så er der køretøjerne. Vi var alt andet end imponerede under vores preview-tur, men jeg må indrømme, at jeg flere gange har grebet mig selv i at drøne formålsløst rundt, bare fordi jeg kan. Det går hurtigt og selvom køretøjerne mangler lidt kontakt til jorden under dem, så er de rigtigt sjove at køre i. På den der lækre arcade-agtige måde.

Både Fallout og Borderlands er større og bedre rollespil, men Rage er en bedre skyder. Frameraten er konstant på 60 billeder i sekundet, våbnene har fantastisk tyndge og savner du et anderledes skydespil i prægtige omgivelser, så finder du

det i Rage.  
**8** Lee West

# SAIN'T

— T H E

## PRE-ORDER NOW



### PLATINUM PACK

# GameStop

power to the players™



XBOX 360



PS3  
PlayStation 3



# S R O W

T H I R D

IN STORES 11.18.11



**PROFESSOR GENKI  
HYPER-ORDINARY PRE-ORDER PACK**

INCLUDES  
EXCLUSIVE  
IN-GAME  
ITEMS FROM

PROFESSOR GENKI'S  
**ETHICAL  
REALITY CLIMAX**

GENKI  
STUNTMAN  
OUTFIT

MAN-A-PULT  
CAR

OCTOPUSS  
GUN

PROFESSOR GENKI'S  
**ETHICAL  
REALITY TOUR**





# BATMAN: ARKHAM CITY

PC, PS3, XBOX 360 Spiltype ACTION Udvikler ROCKSTEADY STUDIOS Udgiver WARNER BROS Premiere 21. OKTOBER Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

**Driver var superhot omkring årtusindeskiftet. Da det** Da filmen Batman Begins ramte biograferne, gjorde den alle tidligere film med flagermusen til skamme, og satte nærmest en helt ny standard for superheltefilm. Tre år senere landede The Dark Knight så, og levede ikke bare op til forgængeren, men overgik den på kort sagt ethvert område.

Det var et enormt spring i kvalitet, og grunden til jeg nævner det er åbenlys: For fantastisk som Arkham Asylum var, føler jeg mest af alt at springet op til Arkham City er lige så stort. Det er som om Rocksteady har fundet et helt ekstra gear, når vi nu troede at de allerede var i topfart.

Mens jeg svinger mig og svæver mellem hustagene i Arkham City, den sektion af Gotham der er blevet spærret af og nu fungerer som et stort fængsel, bevæger mine tanker sig mod et andet spil: Infamous. For hvor Arkham Asylum også havde store udendørsområder, er Arkham City én stor legeplads, man frit kan bevæge sig rundt i.

Takket være sin kappe og et par nye gadgets kan Batman flyve og kravle længere og højere end nogensinde, og spillet gør god brug af denne frihed. En



## DETECTIVE MODE

I det første spil, var det let at forfalde til "røntgensynet", da det lignede det normale til forveksling. I Arkham City er der langt færre detaljer, og på den måde holdes man fra at misbruge evnen.

## GAMEREACTOR.DK

Vi modtog spillet kun to dage inden bladdeadline, og det var lige nøjagtig nok til nå mod slutningen. På trods af den korte spilletid satte vi os for at klemme lidt med i magasinet om et af årets mest ventede spil. Du bør dog læse hele anmeldelsen på Gamereactor.dk.

lang række nye sidemissioner, collectibles og Riddler-gåder opfordrer en til at udforske det bedste man har lært, og man kan sagtens få timerne til at gå

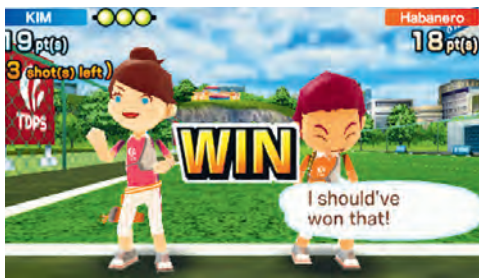
## KAMPSYSTEMET ER BLEVET UDVIDET MED NYE FJENDETYPER

uden at bevæge hovedhistorien videre.

Det roste kampsystem er blevet udvidet med nye fjendetyper og endnu flere gadgets, og som noget nyt kan ens gadget-brug også indgå i comboer. Grafik, animationer, lyd og stemmeskuespil lever på alle punkter op til eller overgår forgængeren høje niveau, og det er skønt at se de mange nye skurke, der er inddraget i historien. Desværre blev spillet forsinket til få dage før bladdeadline, og selvom jeg flere gange har været forbi karakteren 10, bliver det til et mere forsigtigt 9-tal indtil jeg har gennemført og gennemtæsket titlens sideindhold. Derfor vil jeg derfor bede dig kigge forbi Gamereactor.dk for

9

Rasmus Lund-Hansen



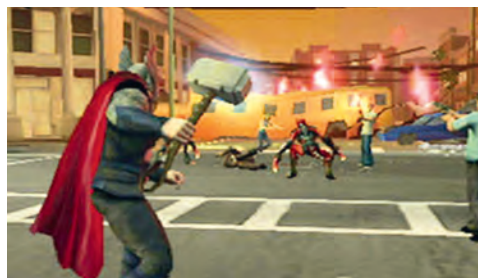
## DUALPEN SPORTS

NINTENDO 3DS (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

**Der bydes i alt på syv forskellige sportsgrene:**

baseball, boksning, fodbold, bueskydning, basketball, ski og på-raglidning, og i hver af dem er det meningen at du skal indsamle så mange points som muligt, hvilket med tiden låser op for små hemmeligheder som kosmetiske ekstrask til dine figurer. Kontrollen i sportsgrenene foregår med to stylus-pinde, hvilket lyder mere besværligt end det er. Sportsgrenene og varianterne

7 ne er simple og underholdende. Og med flere sværhedsgrader er genspilningsværdien sikret,



## THOR: GOD OF THUNDER

NINTENDO 3DS (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

**Der er ikke den store tvivl om at udviklerens plan var** at lave et God of War-lignende actioneventyr hvor Thor for en tid kunne låne Kratos rolle, men stort set intet fungerer i Thor: God of Thunder til Nintendo 3DS. Der vil eksempelvis ikke gå mange minutter før man støder på fjender der pludseligt forsvinder ind i baggrunden, eller et hav af andre fejl. Her er tale om et af de ringeste spil vi hidtil har set på konsollen, og et spil der

2 faktisk ikke gør noget rigtigt eller godt. Thor og resten af Asgård må være skuffede.



## PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS

NINTENDO 3DS (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

**Det er de færreste der vil brokke sig over at få hele** seks forskellige spil inkluderet på en kassette, og når der oven i købet lovet at være blevet plads til både arcadeoriginalerne af Pac-Man og Galaga, samt de opdaterede varianter fra Xbox Live, burde her jo være spandevist af underholdning for alle pengene. Pac-Man Championship Edition og Galaga Legions som med et de to bedste spil på hele kassetten. Det er dog ikke

5 nok, for 3D-effekterne føles påklippede og resten af spillene har ikke megen underholdningsværdi.

True heroes never die.  
True dynasties last forever.



# MIGHT & MAGIC HEROES VI



#### SHAPE YOUR DESTINY

Lead the Heroes of the Griffin Dynasty as five brothers and sisters struggle to save their world.



#### EXPLORE HUGE MAPS

Perfect your tactics and choose between the paths of Might or Magic and Blood or Tears.



#### DISCOVER THE RICHNESS OF THE MIGHT & MAGIC UNIVERSE

More than 100 hours of Gameplay,  
80 creatures to lead and over  
150 unique artifacts.



[www.mmh6.com](http://www.mmh6.com)

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



UBISOFT

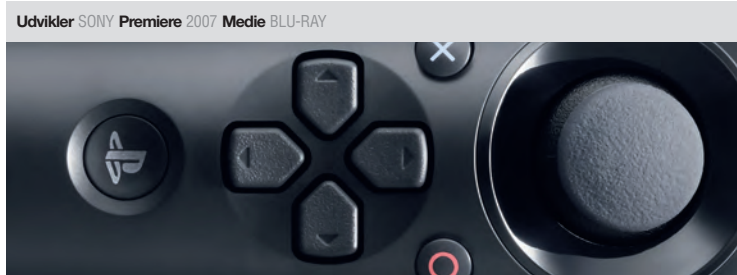
# Guiden

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

Vi sammensætter hver måned vores liste over hvilke spil, der tog vores tid på redaktionen. Læs med her og bliv inspireret - men husk: du kender din egen smag bedst. Her er månedens favoritter ifølge Gamereactor.

## 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

### Gamereactor Top 10 PlayStation 3

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Dark Souls</b> Do og do og do så igen. Det er hårdt og ikke for alle, men som et levn fra dengang spil var udfordrende.	Action	Namco Bandai	7
02	<b>Resistance 3</b> På overfladen ligner Resistance-serien endnu en shooter, men co-op og fantastiske våben redder den!	Action	Sony	8
03	<b>Mortal Kombat</b> Uanset holdningen til det groteske voldelige indhold er det nye Mortal Kombat et super solidt kampspil!	Fighting	Warner Bros.	9
04	<b>Infamous 2</b> Vi havde glædet os enormt, og Cole kan stadig hive sejren i hus. Nu venter vi bare på det nye DLC.	Action	Sony	8
05	<b>Red Dead Redemption</b> Verdens bedste western-stemming. Rockstar-gutterne holder stadig liv i titlen med opdateringer.	Action	Rockstar	10
06	<b>FIFA 12</b> Med de mange nye tiltag er vi ikke i tvivl: FIFA slår Pro Evo med flere længder. Eller gør det?	Sport	EA	9
07	<b>Pro Evolution Soccer 2012</b> Med de mange nye tiltag er vi ikke i tvivl: Pro Evo slår FIFA med flere længder. Eller gør det?	Sport	Konami	7
08	<b>Ico and Shadow of the Colossus Collection</b> Genudgivelsen i HDH viser hvor langt forud for sin tid de to spil var. Fantastiske titler du straks bør købe.	Action	Sony	8
09	<b>Cars 2</b> Endnu en gang overraskede Disney os med et licensspil, der sagtens kan stå på egne ben. Eller hjul.	Racing	Disney	8
10	<b>Rage</b> Lidt langsom loading på omgivelsernes teksturer gjorde, at vi foretrak Xbox 360-udgaven lidt mere.	Action	Bethesda	8

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

#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### DARK SOULS

FROM SOFTWARE/NAMCO BANDAI

**Vores mening:** Dark Souls er hårdt, og alene er det vanvittigt hårdt. Her er et action-rollespil af den gamle skole. Onlinefunktionerne lader dig hvor som helst finde beskeder, som andre eventyrere har efterladt, og rejse til deres verdener og enten hjælpe dem eller dræbe dem og tage deres sjæle.

At kunne se hvordan andre spillere kæmper og dør er, ifølge From Softwares ambitioner, en måde at skabe sammenhold, eller en følelse af at man i det mindste ikke lider i ensomhed. Designet er helt perfekt i forhold til de dystre ambitioner og dark fantasy-oplægget, og det føles aldrig tilfældigt

**Til dig som elsker:** Udfordring grænsende til vanvid.



## 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 Xbox 360

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Forza Motorsport 4</b> Glem alle andre bilspil. Det her er virkelig en mastodont af et bilspil - en velsmurt maskine. Vi elsker det.	Racing	Microsoft	9
02	<b>Rage</b> Selvom Rage måske ikke topper som rollespil, så er det et lækkert og rasende flot skydespil.	Action	Bethesda	8
03	<b>Gears of War 3</b> Det er en bragende flot finale. Og et klippesolidt multiplayer-spil. Det her ryger frem i mange år endnu.	Action	Microsoft	9
04	<b>Dead Island</b> Den fantastiske trailer, endte med et godt spil, der nu også filmatiseres. Så zombie-festen ender ikke her.	Action	Deep Silver	8
05	<b>F1 2011</b> Mens vi ventede på Forza 4 kunne vi konstant høre Thomas dulle abstinenserne med F1 2011.	Racing	Codemasters	8
06	<b>Shadows of the Damned</b> Vi elskede den der "jeg-burde-gå-i-seng-men-skal-lige-se-hvad-der-sker-som-det-næste"-følelse.	Action	EA	8
07	<b>Bastion</b> Dette spil genspiller vi stadig. For den eventyrlige verden, den fede fortælling og eventyret.	Action	Warner Bros.	8
08	<b>Halo: Reach</b> Et solidt farvel fra Bungie til en af de største spilsierier nogensinde. Vi spiller stadig de episke kampe.	Action	Microsoft	10
09	<b>Portal 2</b> Uanset format elsker vi efterfølgeren. Valve kan øjensynligt ikke gøre noget galt. Det er herligt.	Action	EA/Valve	9
10	<b>Burnout Crash</b> Takedown, Stryker fra Crash FM og pinball med biler. Det nyeste Burnout er anderledes men sjovt!	Puzzle/racing	EA	8

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

#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### THE FANCY PANTS ADVENTURE

OVER THE TOP / EA

**Vores mening:** I en tid hvor spilproduktioner er blevet større, vildere, smukkere og dyrere, er det glædeligt at se, at der er et modspil til alle større tekniske- og gameplaymæssige 'nyskabelser'. Med titler såsom Braid, Limbo, N+ og Super Meat Boy er det efterhånden blevet slået fast med syv tommersom, at disse spil bibringer den rendyrkede, puritanske glæde ved platformspillet. The Fancy Pants Adventure lader dig endda spille fire spillere, når der skal hoppes og nedlægges fjender. Fancy Pants Adventures en yderst velproduceret platformer, og et herligt bekendtskab.

**Til dig som elsker:** Platformspil og sjove figurer.





# HÅNDHOLDTE

## INFORMATION

Udviklere Nintendo, Sony, Sony Ericsson, Apple m.fl.

Teknikken haler ind på traditionelle konsoller. Nintendo tilbyder ægte 3D uden briller, Sony er på vej med PSV, Apple brillierer med deres iPad og iPhones. Amazon genopfinder Android-tablets og på mange måder har håndholdt gaming aldrig haft det så godt. Her er månedens mest spillede.

## Gamereactor Top 5 Håndholdte

Nr.	Spittitel	Format
1	Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo 3DS
2	Shadowgun	iPad, iPhone
3	Another World	iPad, iPhone
4	Sega & Sonic All-Stars Racing	Nintendo 3DS, iPhone, iPad
5	Jetpack Joyride	iPad/iPhone

# NINTENDO WII

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



## Gamereactor Top 10 Wii

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Xenoblade Chronicles	Rollespil	Nintendo	9
02	Donkey Kong Country Returns	Platform	Nintendo	8
03	Kirby's Epic Yarn	Platform	Nintendo	7
04	Super Mario Galaxy 2	Platform	Nintendo	10
05	Monster Hunter Tri	Rollespil	Capcom	9
06	Sonic Colours	Platform	Sega	7
07	FIFA 12	Sport	EA	9
08	Fast: Racing League	Racing	Shin'en	8
09	Disney Epic Mickey	Action	Disney	9
10	DJ Hero 2	Musik	Activision	9

Gamereactors Wi-Fi-afsnit bærer præg af at vi venter og der er ikke mange nyheder. Xenoblade Chronicles fik dog støvet til at ryge af maskinen. Vi glæder os over, at den kommende Wii U bliver kompatibel med de normale Wii-titler. Herover kan du se ti gode grunde til det.

**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFTWARE / NINTENDO

**Vores mening:** Det klassiske japanske rollespil genoplives med stil. Det er flot, stort og indholdsrigt. På grund af en enorm mængde af sidemissioner føles det nogle gange som om man spiller et MMORPG. Næsten hver eneste NPC har en ny mission, og det står en frit for at holde pause i hovedhistorien for i stedet at udføre andre opgaver for indbyggere i byen, levele op, lære omgivelserne at kende og forbedre sit forhold til andre figurer, der så kan resultere i særligt udstyr til dit hold. Xenoblade Chronicles giver plads til masser af udforskning. Det er godt at fare vild.

**Til dig som elsker:** Japanske rollespil og sci-fi fantasy



# WINDOWS PC

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



## Gamereactor Top 10 PC/Mac

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Deus Ex: Human Revolution	Action	Square Enix	9
02	Portal 2	Action/puzzle	EA/Valve	9
03	Dead Island	Action	Deep Silver	8
04	Trackmania 2: Canyon	Racing	Ubisoft	8
05	Witcher 2	Rollespil	Namco Bandai	9
06	Renegade Ops	Action	Sega	9
07	Dragon Age II	Rollespil	EA	9
08	Puzzle Dimension	Puzzle	D.E.	9
09	Mass Effect 2	Rollespil	EA	9
10	Pirates of Black Cove	Strategi	Paradox	8

Gamereactors købsguide viser nogle af redaktionens absolutte favoritter i denne måned. Det er en god tid at være gamer! Her på siden kan du se lidt 49 gode grunde til at smile, med mindre du stadig sidder og river dig i håret over problemer med installationen af Rage på din PC. Puha, det har været en hård fodsel.

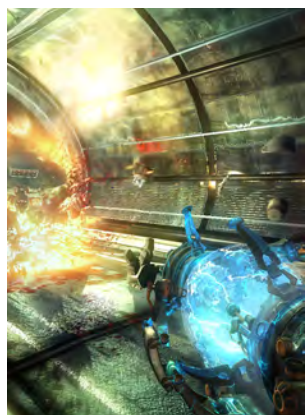
**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## HARD RESET

FLYING WILD HOG / FLYING WILD HOG

**Vores mening:** Bag Hard Resets lækre Blade Runner-inspirerede grafik og cyberpunk-miljø ligger der et skydespil af den gamle skole. Det er oplagt at drage sammenligninger med spil som Painkiller, Serious Sam og endda gode gamle Doom, for Hard Reset er et skydespil af den type, hvor historien ikke betyder det store, fjenderne kommer væltende frem i hobetal, og de fleste ildkampe foregår med knappen til at løbe baglæns trykket i bund. Hard Reset er en retro-shooter, og stolt af det. Her er ingen coversystemer, ingen reload-knap, ingen scriptede emo-sekvenser. Og det er befriende herligt.

**Til dig som elsker:** klassiske skydespil og sci-fi.





DICE

EA, PlayStation, PS3, and Frostbite are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2011 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 3 and the DICE logo are trademarks of Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission.



PS3

PlayStation 3

# FEEL THE BATTLE BATTLEFIELD 3™

27.10.11 [BATTLEFIELD3.COM](http://BATTLEFIELD3.COM)

BETA AVAILABLE  
FROM 29.09.11

EXPANSION PACKS  
DEPLOY A WEEK EARLY  
ON PLAYSTATION®3

FORUDBESTIL DET HOS

**Bilka**

TÆNK STORT, BETAL SMÅT





# Pirates of the Caribbean

I Ukendt Farvand er pirathistoriens fjerde kapitel.



Skuespillere **Johnny Depp, Ian McShane, Penelope Cruz, Judi Dench, Geoffrey Rush, Keith Richards**  
Udgiver **DISNEY**  
Instruktør **ROB MARSHALL**  
Genre **EVENTYR**  
Premiere **UDE NU**

**DISNEY ER PARATE MED ENDNU** en tur i piratkarusellen. Captain Jack Sparrow er denne gang på jagt efter Livets Kilde, som ifølge sagnet kan skænke opdageren evigt liv. Med sådan en præmie behøver jeg vel næsten ikke fortælle, at Jack ikke er alene i jagten. Og at der naturligvis bydes på løgn og bedrag i stridende strømme undervejs mod målet.

Inden fortællingen skubbes i gang, skal vi dog have persongalleriet bygget op og gennem en bunke halvsjove øjeblikke. Og så skal vi også mindes om, at denne film er skabt til 3D-biograferne. Det er helt ærligt en anelse kedeligt at se på (især når man voksede op i firserne og allerede dengang skulle have sværd og våben stukket ud i kraniet). Det er da også først i sidste halvdel af filmen, at historien får kød på for alvor.

Faktisk har jeg, da filmen er færdig netop oplevet samme glæde ved dette eventyr, som den første gang jeg stiftede bekendtskab med kaptajnen og Black Pearl. Dog er skibet denne gang skiftet ud med Dronning Annes Hævn, Keira Knightley er skiftet ud med Penelope Cruz, og Barbossa er tilbage i en lidt anderledes rolle, men

ellers er alt ved det gamle. Om ikke andet som jeg mindes den første film. Personligt synes jeg nemlig, at den anden i serien var noget rodet mismask, der dog blev ryddet lidt op i med det tredje kapitel.

Pirates of the Caribbean - I Ukendt Farvand (On Stranger Tides) er fin underholdning. Det er dog især ved synet af de vellevede og gudindesmukke havruer, der lokker med deres uskyld for derefter at få uheldige sømænd hurtigere end den lokale dræberhaj, at jeg er overbevist.

Faktisk er sidehistorien mere interessant end selve jagten på kilden, og kan man leve med det, kan man roligt læne sig tilbage og nyde turen.

Førnævnte havruer giver et skær af mytologi og gys til en historie, der selvom den viser sig at have kød nok, dog alligevel mangler lidt af den action, der har været kendetegnet for serien.

Mange vil måske mene at Disney presser citronen med en fjerde film, men alligevel er Depps medvirken og den eventyrlige afslutning nok til at

**7** man kan se igennem fingre med en handling, der til tider er lidt kluntet.

Lee West



## LEGO-spillet

TT Games er udvikleren, der nærmest er blevet synonym med LEGO-spil, og det er tydeligt at mærke at de efterhånden mestrer licensen.

Figurene i spillet er selvfølgelig modeleret ganske nøjagtigt efter LEGO-koncernens legetøj og værdier. Spillet samler alle fire film i ét spil, og det er som vi kender LEGO-spil bedst: mulighed for at spille med en ven, masser af farver, familievenlige figurer og lækre detaljer. Et rigtig LEGO-eventyr, der iøvrigt er genfortalt i form af små reklamefilm på film-skiven.



## Red Riding Hood

Genre DRAMA Premiere UDE NU Skuespillere AMANDA SEYFRIED,

**PÅ PAPIRET** lyder det virkelig lovende. En landsby i frygt for et angreb har til næste fuldmåne at finde ud af hvem imellem dem der er en varulv. Hvad holder filmen fra at gå i denne retning? To ord. Catherine. Hardwicke. Instruktøren af den første Twilight film... Oh crap. Det er dog ikke fair at kalde filmen en Twilight-klon, Valerie har mere vilje end Bella Swan nogensinde vil have, men måden kærlighedsplottet håndteres på minder til forveksling vampyrserien.

Det bliver et specielt stort irritationsmoment her, når jeg så meget hellere ville have set et blodigt, neglebidende mordmysterium. Fra et bestemt punkt når det også at blive ret spændende, men så smides vi pludselig ind i de håbløst uinteressante sekvenser hvor Valerie skal vælge hvem hun virkelig elsker, skovhuggeren eller rigmandssønnen? Kærligheds- og krimiplottet kolliderer så ofte, at ingen af dem rigtig bliver interessante eller bemærkelses-værdige, men det går sikkert rent ind hos de mange tweens. Det vil dog ikke omvende folk der er trætte af "Twilight-bølgen".

3

Kristian Redhead Ahm



## Thor

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere ANTHONY HOPKINS

**TORDENGUDEN** Thor skal til at krones som Asgårds nye konge af sin far, Odin. Under ceremonien angribes riget af frostjætterne fra Jotunheim, og Thor indleder et hovedløst angreb mod frostjætterne der ender så katastrofalt, at han bandlyses til Jorden af Odin, indtil han lærer at tage ansvar.

Historien er meget enkel, men ikke for enkel, og selvom karaktererne ikke når at blive mere end todimensionelle, er de karakteristiske nok til at vi kan holde af dem. Med Thor har vi ikke ligefrem med stor fortællekunst at gøre, men det fungerer.

Nu skal det siges at castet er fantastisk, Natalie Portman, Stellan Skarsgård, Tom Hiddleston, Anthony Hopkins, alle sammen store talenter. Branagh som instruktør giver dem en dramatisk tyngde der transcenderer deres ekstravagante omgivelser, og det er lidt af en bedrift.

6

Det ender dog hverken som en fremragende film eller i nærheden af de allerbedste superheltefilm, men den er anderledes og den fungerer.

Kristian Redhead Ahm



## Løvernes Konge

Genre TEGNEFILM Premiere UDE NU Udgiver DISNEY

**DET VIRKER** efterhånden som om, Disney bare kan sende deres genudgivelser på Blu-ray afsted til mig, og så skal jeg nok kvittere med en topkarakter. Denne gang er ingen undtagelse.

Det er en anelse kedeligt, men alligevel er det jo også netop tegn på en udgiver, der tager deres materiale og publikum alvorligt.

De fleste kender nok Løvernes Konge. Historien om den lille Simba, der fødes (i en af de prægtigste indledningsscener nogensinde i en tegnefilm) til rollen som arvtager af den kongelige trone. Men livet skal selvfølgelig ikke være en dans på roser for den kommende løvekonge, og snart er han vævet ind i et spind af korruption og ondskabsfuldheder.

Hvad der gør Løvernes Konge til så forbløffende god en tegnefilm, er at den indeholder alt hvad man kunne ønske sig af en eventyrtælling. Der bydes på kærlighed, ondskab, vrede, sjove indfald og en spændende historie. Og det er uanset alderen på seeren (selvom især én scene, nok skal få gråden frem hos de mindste).

Det er dog i lige så høj grad samspillet mellem Elton John og Hans Zimmer, som sikrer denne en

plads på hylden af animerede klassikere. Den storladne orkestermusik og de bombastiske popsange gør sig godt. Og faktisk er det svært at høre (eller se) at filmen har 17 år på bagen. Der er flotte øjeblikke, hvor man må antage at lyden er blevet genindspillet på ny, for der er en dynamik, som kun sjældent findes på andet end de nyeste filmudgivelser.

Nu er det jo en Blu-ray-udgivelse og som vi også så det med Skønheden & Udyret er der her lagt godt i godteposen. Der er timer af ekstramateriale med både featuretter og dokumentarer. Så er der et godt kommentarspor med producenten Don Hahn og instruktørerne Roger Allers og Rob Minkoff. Der er endda blevet plads til noget så fjollet som en serie bloopers med de animerede figurer. Selvom ekstramaterialet er lækkert, når det dog ikke helt samme højder som Skønheden & Udyrets yderst fortræffelige indhold, alligevel gør det intet. For filmen alene bør være nok til at sikre indkøbet til filmsamlingen.

9 Disney har gjort det igen.  
Lee West

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



### Scarface

Genre ACTION  
Premiere UDE NU  
Udgiver UNIVERSAL  
Skuespillere AL PACINO  
MICHELLE PFEIFFER

**HISTORIEN** om den cubanske immigrant Tony Montana, der kommer til Miami og kæmper sig vej til toppen af byens kokain-handlende gangstermiljø, tog verden med storm da den udkom tilbage i 1983.

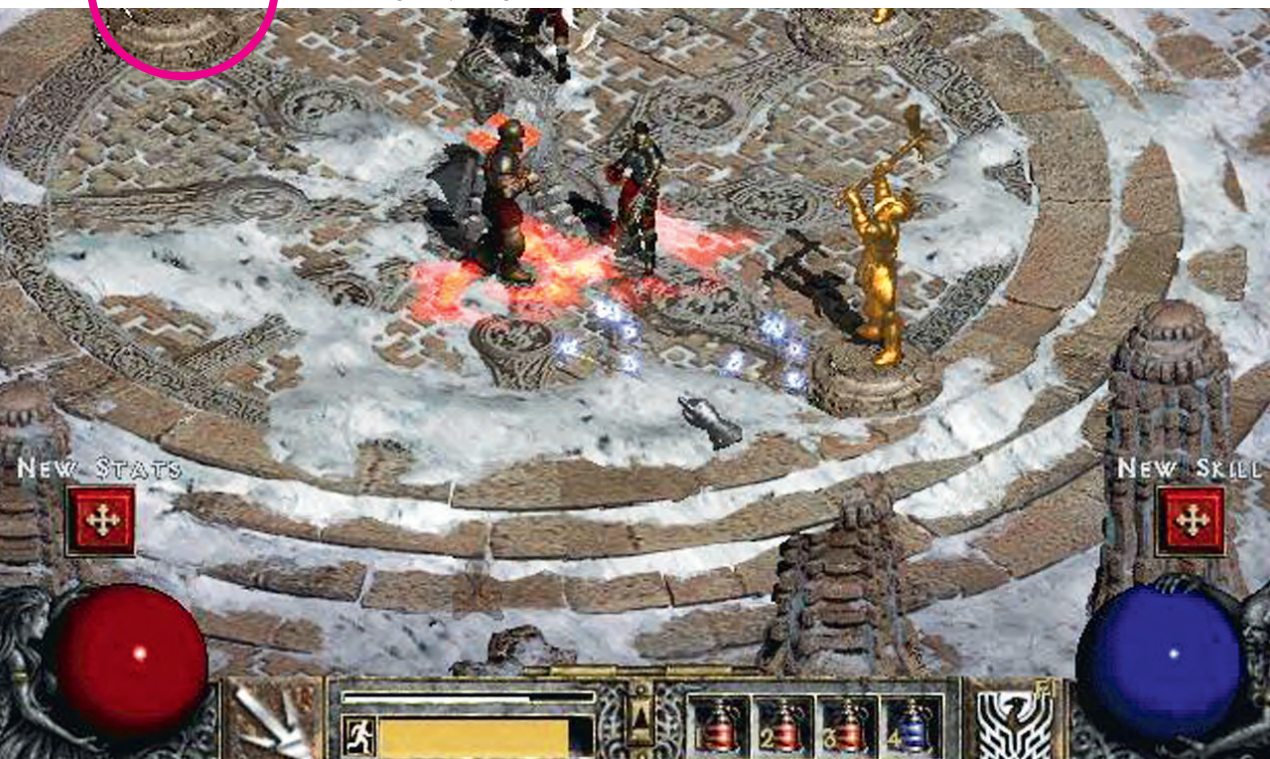
Filmene er blevet et kulturfænomen, et fikspunkt inden for gangster-epik, og parodieret og refereret i alt fra The Simpsons til Warcraft. Det er en historie om at skabe et imperie ud fra ingenting, om broderskab og loyalitet, men det står også næsten fra starten klart, at Tonys overdrevne selvsikkerhed og frygtløshed må ende i en eller anden form for tragedie.

Scarface er en af alle tiders store gangster-film, en film som alle bør se. Men den er også et barn af sin tid, og man skal kunne døje grimme jakkesæt i pastelfarver og 80'er-synthesizere, hvis man skal have noget ud af den.

Det meste af ekstramaterialet er genbrug fra tidligere DVD-udgivelser, hvilket skuffer, men selve filmen er stadig seværdig, og står knivskarpt i Blu-ray-udgaven. Lad dig ikke skræmme af 80'er-æstetikken, for

7 Scarface hører altså hjemme i enhver filmsamling.

Rasmus Lund-Hansen



## OMKAMP Diablo II

Platform PC, Mac Premiere 2000

Jeg er utallige gange blevet spurgt hvilke ti spil, der udgør mine favoritter, og selvom dette spørgsmål normalt efterlader mig med et blank blik i øjnene, fordi der er så mange at vælge mellem, er der altid et spil jeg med garanti kan inkludere: Diablo II.

Hvis du ikke har haft Diablo II installeret på din maskine de sidste års tid, kommer her en mere beskrivende version af den advarsel som vennerne forsøgte at give mig: spillet er tudegrimt og ligner en grøn/brun gang pixelmudder som allernå-

digst lader sig sparke op på en opløsning der hedder 800x600, hvilket er lavere end den på min iPhone 4.

Bedre bliver det ikke af at salget af items stadig lever i bedste velgående, hvilket betyder at chatkanalen, der fylder en tredjedel af billedet, konstant bliver opdateret med spam-lignende beskeder om guld, magt, erfaring og fantastisk udstyr.

Det krævede altså mere dedikation, end jeg lige havde regnet med, at finde

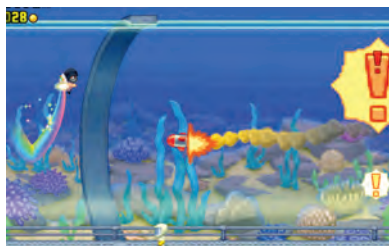
Thomas støver Blizzards hæderkronede Diablo-spil af til en omkamp

frem til det der oprindeligt gjorde spillet så uimodståeligt. Heldigvis var Blizzards utrolige talenter dog stadig at spore, og der er stadig få udviklere der her 11 år senere har formået at matche blandingen af action, skills og udstyrsjagt så godt.

Selvom det absolut ikke lever op til minderne, indeholder Diablo II stadig mere end nok magi til at jeg næsten ikke kan vente med at få fingrene i seriens kommende tredje spil, og nå længere end de ti levels som betaen tillader.

## Download

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



### Jetpack joyride

iPad, iPhone / 6 kroner

Jetpack Joyride er én blandt et stadigt voksende ocean af et-knaps-platformspil. I dette tilfælde gør din ene knap dog meget mere end bare at hoppe. Til gengæld er der intet andet end at bekymre sig om.

Altså udover løbske missiler, strømførende hegn, roterende tazere, laserstråler, den evige highscore... og mønter, high-fives der skal uddeles, poletter der skal indsamles og masser af gale indfald.

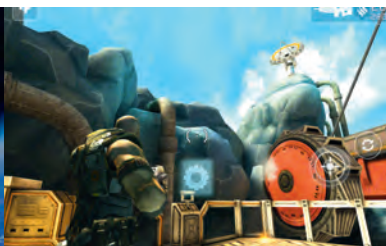
At en bunke læsere har været med i kampen om at nå længst i den vilde endless runner har gjort det endnu sjovere.



### Radiant Silvergun HD

Xbox Live Arcade / Ca. 120 kroner

Det er meget muligt at opdateringen af Radiant Silvergun i ligeså høj grad er et statussymbol for Microsoft, som det er et reelt ønske om at give os spillere adgang til en af de mest eksklusive perler fra 32bit-generationen. Den slags kan vi dog heldigvis være ligeglade med, for Radiant Silvergun er stadig blandt toppen af Shoot-em-up-genren her 13 år efter sin udgivelse. Det viser sammen med sin spirituelle efterfølger Ikaruga stadig, at genren byder på mere end bullethell og tarvelige fanprojekter. Et herligt gensyn!



### Shadowgun

iPad / iPhone / 42 kroner

Det er Gears of War i håndholdt form. Så enkelt kan det siges. Grafikken er blandt det flotteste vi endnu har set på de mobile platforme, og selvom det coverbase-rede gameplay kan koges ned til skyd, gem, tryk på en knap - og gentag, sikrer fornøjelige bosskampe at interessen varer ved. Selvom det kun tager 5-6 timer at gennemføre, så er der nok af grunde til at vende tilbage. Enten fordi man gerne vil tage en hårdere sværhedsgrad, eller fordi der stadig mangler at blive indsamlet nogle af de skjulte symboler.

Bo Nørgaard anmelder...

## Musik

### Superheavy - Superheavy

Ordet supergruppe er i løbet af de seneste 10 års tid blevet lidt en kliché, man kaster efter bands, der står af medlemmer af andre bands. I nogle tilfælde har det nok været at stramme den lige lovligt, men lige præcis i Superheavys tilfælde er det ret passende. Der er nemlig tale om Dave Stewart, der i sin tid startede 80'er popgruppen Eurythmics, Mick Jagger, Joss Stone, Damian Marley (søn af Bob) og sangskriveren A.R. Rahmann. Åbnings- og titelnummeret er fuldfed reggae, ligesom Unbelievable og Miracle Worker også gør det udmærket. Derudover er den dystre One Day One Night også god, bortset fra Bollywood-stykket. Desværre er der meget fyld, som gør pladen langtrukket. Det virker mest af alt som om Superheavy er en legeplads for de fem. Det lyder også til at de hygger sig, men de får kun indfriet forventningerne nogle enkelte steder, og det er vel ikke for meget at forlange mere fra en gruppe af Superheavys kaliber.

Når vi snakker om så store navne, som vi gør her, kan man godt tillade sig at forvente bedre.

4/10



### Alice Cooper - Welcome 2 My Nightmare

I løbet af 70'erne og 80'erne opfandt Alice Cooper, både som band og på egen hånd, shock rocken, og siden har især folk som Marilyn Manson, Rob Zombie og Mötley Crüe erklæret deres kærlighed til den gamle teatraliske ræv.

Kvaliteten er sådan set ikke gået tabt for Alice Cooper, og det er imponerende at se, at han i en alder af 63 år stadig formår at blande genrer, uden at snuble. Særlig tit. Der er nemlig en pæn sjat sange på Welcome 2 My Nightmare, hvor Cooper viser, at han ikke har tænkt sig at gå på efterløn endnu. Men han skulle måske nok lige have skåret et nummer eller to fra, for ligeså ofte som jeg sidder og jubler over endnu en rockperle, sidder jeg og bliver irriteret over endnu et fyltnummer. Niveauet svinger det meste af pladen igennem mellem nærmest genialt, forfærdeligt og gennemsnitligt. Så vi ender på et trælst mellemniveau, der hverken er det ene eller det andet.

6/10



# SPEED WHEEL

Microsoft er på banen med et trådløst rat, der er noget ud over det sædvanlige. Vi testede med **Forza 4**. Rasmus fortæller.

## LET OG LÆBER LØSNING

### Wireless Speed Wheel

Format Xbox 360 Pris 399,-

Blærede som ægte racing-setsups er, så er de også omtrent lige så praktiske i hverdagen som de superbiler de emulerer. De kræver plads og kompromisser omkring indretningen af ens spilalder. Udover at de også er temmelig dyre.

Det har Microsoft også regnet ud, og har derfor udtænkt et alternativ, der kombinerer det bedste fra begge verdener - præcisionen og den naturlige styring fra rattet, kombineret med pladskrævne fra en ganske almindelig controller.

Mens man med arkadetitler som Pure, Split/Second og Hot Pursuit ikke skal forvente mirakler, er det med Forza Motorsport 4, som er

designet med rattet i tankerne, en fornøjelse at spille med Speed Wheel.

Der er ingen bøvel setup eller kalibrering, nej, det er bare at proppe 2 AA-batterier i, tilslutte og race.

Det er også underordnet om du sidder oprejst eller ligger henslængt i sofaen. Vil du gerne have smagen af rat, så er Speed Wheel en ganske fornuftig og billig løsning.

# Headsets til alle krydshovederne

Vi har fundet tre headsets, der kan bruges med din Xbox 360, og som alle ligger i top i både kvalitet og lyd med hver deres styrke.



### Turtle Beach Ear Force X41

En fræk vinder i solid kvalitet

At det er et headset i den dyrere ende kan mærkes med det samme, man samler den op.

Ear Force X41 er et såkaldt 7.1-headset, og kan også fukse med Dolby Pro-Logic II om nødvendigt, hvilket nok vil få mange lydpurister til at korse sig. Faktum er dog, at Ear Force X41 gør et godt arbejde med at fremhæve nuancerne, så man for eksempel kan høre når nogen forsøger at snige sig ind bag på en i Halo: Reach, hvilket i multiplayer-spil er uvurderligt. Den kan i øvrigt sagtens bruges til andet end Xboxen.

Fabrikant Turtle Beach Pris: 1300,-



### SteelSeries Spectrum 7XB

Lækker lydisolering til ørene

Lydisoleringen i headsettet er rigtig god. Den holder det meste lyd ude, til det punkt hvor man næsten ikke kan høre hvad man selv siger, når man har det på. Og man skal skruer så højt op, at det gør ondt, for der slipper noget nævneværdig lyd ud til omgivelserne fra hovedtelefonerne. Det gør 7XB glimrende til stille aften, hvor der skal være ro i resten af stuen eller værelset (så længe man er bevidst om at holde stemmen dæmpet, altså). En anden funktion er Livemix, der dæmper spillyd, når der snakkes.

Fabrikant Steel Series Pris: 1100,-



### Plantronics Gamecom X95

Billig med god lyd

Mindre bas end hos Spectrum 7XB, men rigtig god lyd. Mikrofonen kan vippe op, når man ikke bruger den, så den sidder skjult og beskyttet under hovedbøjlen. På tords af prisen er byggekvaliteten glimrende og headsettet virker solidt, så man ikke føler at man sidder med et stykke skrabet plastik om hovedet. Let at sætte op, let at betjene, og både bygge- og lyd-kvaliteten er i orden. Eneste anke er afhængigheden af phono-stick, der som med Spectrum 7XB skyldes Xbox 360-hardwaren og en manglende optisk indgang.

Fabrikant Plantronics Pris: 670,-



# FLUENCE Z.E.

Renault og Better Place er på vej med fremtidens bud på en elektrisk bil.

Hvis du ikke føler dig fristet af rattet til venstre på denne side, kan en ægte fremtidsbil måske lokke.

Det var vores tanke, da vi tog forbi Better Place for at tage en prøvetur i noget, der mest af alt leder tankerne hen på en månebil af slagsen, der står NASA på siden af. Ikke fordi Renaults bil er underlig, men fordi det er så meget mere, at man for alvor føler sig hensat til en sci-fi-film første gang man drejer nøglen.

For det første er der ingen støj, og det i sig selv føles nærmest helt forkert, når man tænder en bil. Et grønt skilt med ordet OK er din eneste indikation af at bilen er parat til fart. Den rumlen, der normalt følger, når du trykker på speederen, eksisterer ganske simpelt ikke i Renault Fluence Z.E., og i stedet er det accelerationen der stjæler opmærksomheden ved at være meget pludselig.

Det kan nærmest ikke beskrives, hvor underligt det virker at sidde i en bil, hvor speedometeret fortæller dig at du er på vej mod de 100km/t, mens lyden på det nærmest får det hele til at virke, som om du står stille. Stilheden blev for øvrigt glimrende demonstreret for os inden turen, da to andre Fluence-modeller, som tidligere havde stået lige ved siden af os, lydøst var blevet kørt væk, uden at vi bemærkede det. Underligt.

Komforten og køreglæden er dog præcis som i enhver anden moderne bil, og det er svært ikke at blive en smule forelsket i Renaults bud på den elektriske bil. Bilen er naturligvis født med et moderne instrumentbræt med de nødvendige informationer og her fungerer alt som forventet. I midten af det hele er der gjort plads til en lille fladskærm, der i den endelige version af bilen vil fungere som en blanding mellem informationskilde, mediecenter og GPS med blandt andet kort over batterikraftstationer.

Mere end noget andet er det dog følelsen af hvor velkendt det hele virker, der rammer dig når du sætter dig ind i Renaults nyeste bud på en elektrisk bil. Alt fungerer som du er vant til, og selvom Thomas fra GR lige skulle vende sig til automatgearet og stilheden, kunne bilen ud fra et spørgsmål om køreglæde og komfort ligeså godt være enhver anden moderne sedan.

Vi har ofte hørt om elektriske biler og deres gode intentioner, men forskellen hos firmaet Better Place, som vi besøgte, er den komplette pakke, hvor man tilbyder et abonnement, der inkluderer skift af hele bilens batteri på såkaldte batterikraftstationer, hvilket altså fjerner nødvendigheden af en pludselig opladning.

Bilen vil også kunne oplades hjemmefra via en stander, og vil kunne køre i nærheden af 160 kilometer på en fuld opladning. Fremtiden er her faktisk allerede - bare spørg Better Place.

EVERYTHING ARKHAM AT STAKE. EVERYONE ARKHAM AT RISK.



ARKHAM CITY

21.10.2011



PS3  
PlayStation 3



PlayStation Network



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "D", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All Rights Reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(S11)



rocksteady



www.pegi.info