

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

GRATIS  
MAGASIN  
Nov 2011  
Nummer 123

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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



## SKYRIM

Vi har anmeldt Bethesdas mesterværk



HELTE ER UDDØDELIGE



COMBAT EVOLVED

# HALO

ANNIVERSARY

HELT NY REVIDERET GRAFIK  
CO - OP MODE PÅ XBOX LIVE  
POPULÆRE MULTIPLAYER MAPS  
NYE UDFORDRINGER I DET NYE DESIGN

**15. NOVEMBER 2011**

Microsoft [www.xbox.com](http://www.xbox.com)



[www.facebook.com/xboxdk](http://www.facebook.com/xboxdk)

2011 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RETTIGHEDER FORBEHOLDT. MICROSOFT, HALO, HALO LOGOER, MICROSOFT STUDIO LOGO, XBOX, XBOX LIVE, XBOX LOGOER OG XBOX 360 ER VAREMÆRKEBESKYTTET.

Microsoft  
Studios

KUN TIL  
XBOX 360

XBOX  
LIVE



XBOX 360

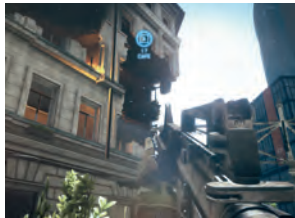
343  
INDUSTRIES

XBOX 360

Jump in.

## GRTV

Vi har meget mere om EA's Battlefield 3 på GRTV og [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



### Videoanmeldelsen

Et billede siger mere end tusind ord, men video siger endnu mere. Derfor skulle du tage at smutte forbi [Gamereactor.dk/grtv/](http://Gamereactor.dk/grtv/) for at se vores videoanmeldelse af Battlefield 3, så du rigtigt kan se hvordan det ser ud i bevægelse!



### Sammenligning

Der er ingen tvivl om at PC-versionen af Battlefield 3 er den flotteste udgave af spillet, men hvordan tager konsollerne sig egentlig ud i sammenligning? Vi viser den samme sekvens fra spillet side om side på alle tre platforme.



### Interviews

Vil du vide mere om udviklingen af Battlefield 3, så tjek vores store arkiv med interviews med spillets udviklere, optaget på spilmesser og events gennem hele året. Singleplayer, multiplayer, DLC, vi har snakket om det hele.

# LEDEREN

Gamereactor nummer 123 / november 2011



## Opfind den dybe tallerken!

Så nærmer julen sig, og jeg er personligt ikke i tvivl om at der kommer til at være en del spilpakker under den danske befolknings juletræer i år. Det er fantastisk at følge udviklingen i disse år, og der innoveres og forfines som aldrig før. Man kan spille i sin browser, på Facebook, på sin håndholdte, sin telefon eller på en af de mange konsoller. Man kan hoppe og danse foran sin PS3 eller Xbox 360. Man kan gribe mikrofonen, plastikdimsen, sin mus eller bare den traditionelle controller. Rigtigt mange af vores læsere har glædet sig til Uncharted 3, Battlefield 3, Modern Warfare 3, Modern Combat 3 og et hav af andre treere. Da vi leverede anmeldelsen af Uncharted 3 på sitet, blev Emil mødt med en storm af vrede læsere, der ikke kunne forstå, at den ikke havde fået et rent 10-tal. Selvom de endnu ikke havde spillet titlen. Et af de mere interessante spørgsmål i den forbindelse lød: "Hvorfor får FPS-spil altid høje karakterer?". Det fik mig til at tænke. Og jeg tror helt ærligt, at det er fordi computerspil i deres nuværende form egner sig mest til refleksbetingede udfordringer. Den gode historie er så pokkers meget svære at finde balancen i. Hvornår er der for meget interaktivitet? Og hvornår føler spilleren sig som en passiv tilskuer? Det er langt lettere at få rigtigt i en førstepersonskyder. Om ikke andet den del. For så er der jo hele polemikken omkring balance, grafisk stil og tyngden på våbnene. Alligevel er det sådan, at mange års erfaring og finpudsning efterhånden har gjort FPS-spil så lækre, at det måske er ved at være på tide at kræve mere og andet end bare gode spilmekanikker. Men hvis det nu engang virker, hvorfor så ikke give en karakter derefter? Vil man have innovation, er der langt bedre ting at give sig til end at spille et FPS. Alligevel kombinerer jeg de to ting i vores store Resistance: Burning Skies-preview. Jeg fik en weekend i selskab med Sonys PlayStation Vita, og valgte at fokusere på én titel til maskinen, og så kigge på hvordan den gik i spænd med hardwaren. Mere om det inde i magasinet. PS Vita har enormt potentiale, såfremt Sony vælger at tænke ude af boksen samtidig med at de fastholder nogle af de principper, vi allerede ved fungerer. Der er ingen grund til at begynde at spise suppe med en gaffel, bare fordi vi kan. Selv de forføjede eksperimenter er dog en del af evolutionen. Der havde næppe været en PSV, hvis der ikke havde været en PSPgo. Så længe man lærer af sine fejl, er det anbefalelsesværdigt at innovere og forsøge sig med nye tiltag. Det gør vi jo også på Gamereactor. Vi leger med Android, PS3, iOS, alternative Apps, mobilsites, GRTV og meget andet. For det er måden at holde førerpositionen på. Midt i al snakken om innovation falder tankerne også på Segas blå pindsvin. Sonic har tyve års jubilæum i år, og vi valgte at tage et grundigt kig på hurtigløberens turbulente karriere. Nå ja, og så er der det der lille rollespil Skyrim. Velkommen til Gamereactor-magasinet nummer 123.

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 Kürstjen 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 / Robin Bjerring

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

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

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

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

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

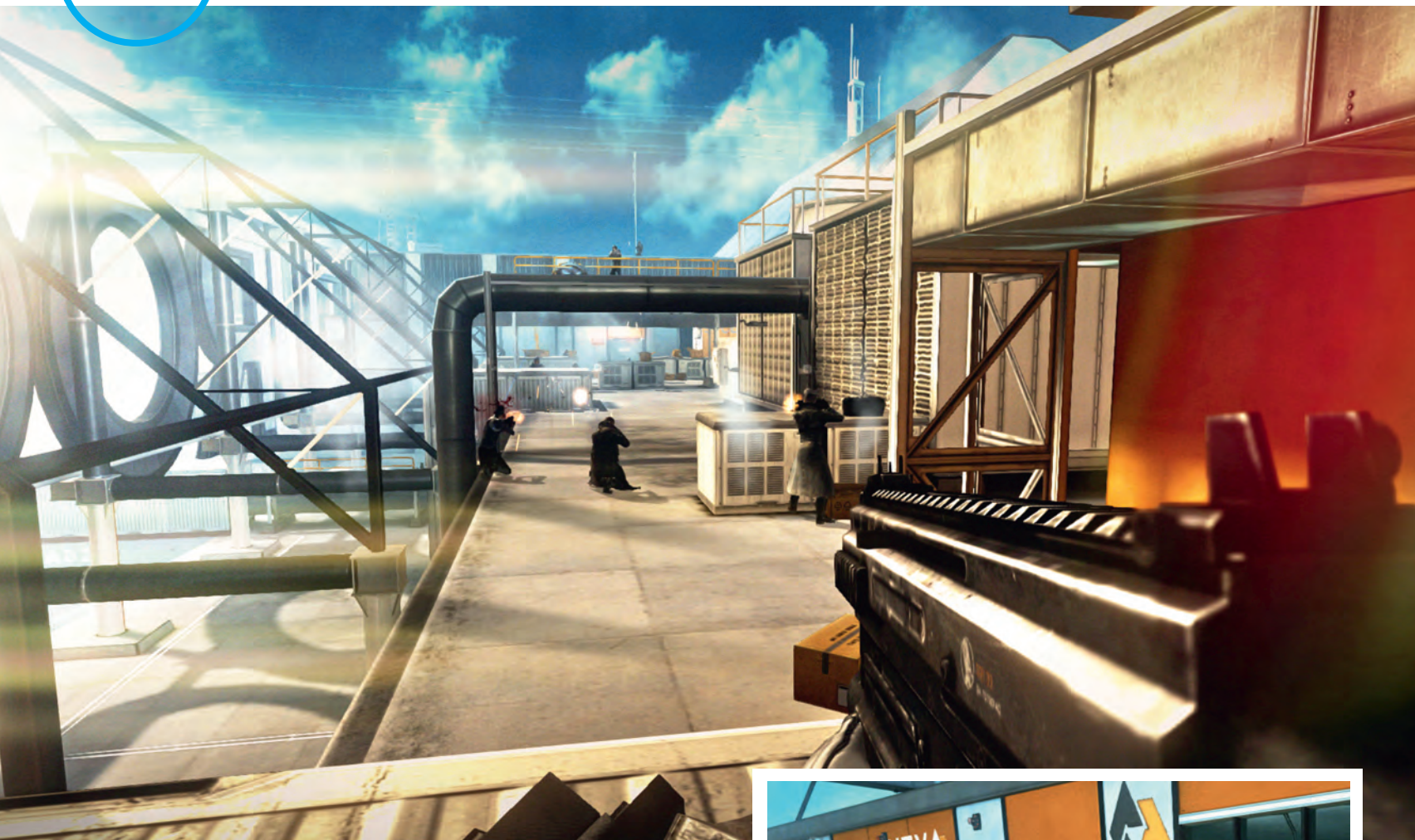
### Spiludgaver:

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

### Anbefalet aldersgrænse:

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

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilsamling. 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](http://Gamereactor.dk)  
- Vidste du i øvrigt at Lee slet ikke kunne fordrage Oblivion, heller ikke selvom han virkelig prøvede hårdt? Han er til gengæld blevet ret forelsket i Skyrim. Vi venter stadig på, at han stopper med at snakke om det. +10 til nerdiness.



## SPIL SYNDICATE MED VENNERNE

På Gamereactor.dk kan du nu læse det fulde preview af det kommende **Syndicate**

PC, PlayStation 3, Xbox 360 / 24. februar 2012

Find tre venner, sæt en chip i hovedet på hinanden, og drag i krig mod onde multinationale selskaber. Vi har spillet Syndicate i co-op.

Hvis du holder af det gamle Syndicate fra starten af 90'erne, så var du sikkert en smule skeptisk, da EA afslørede deres nye førstepersonsskydespils-genstart af serien. Vi lagde vores skepsis til side og prøvede en co-op-mission.

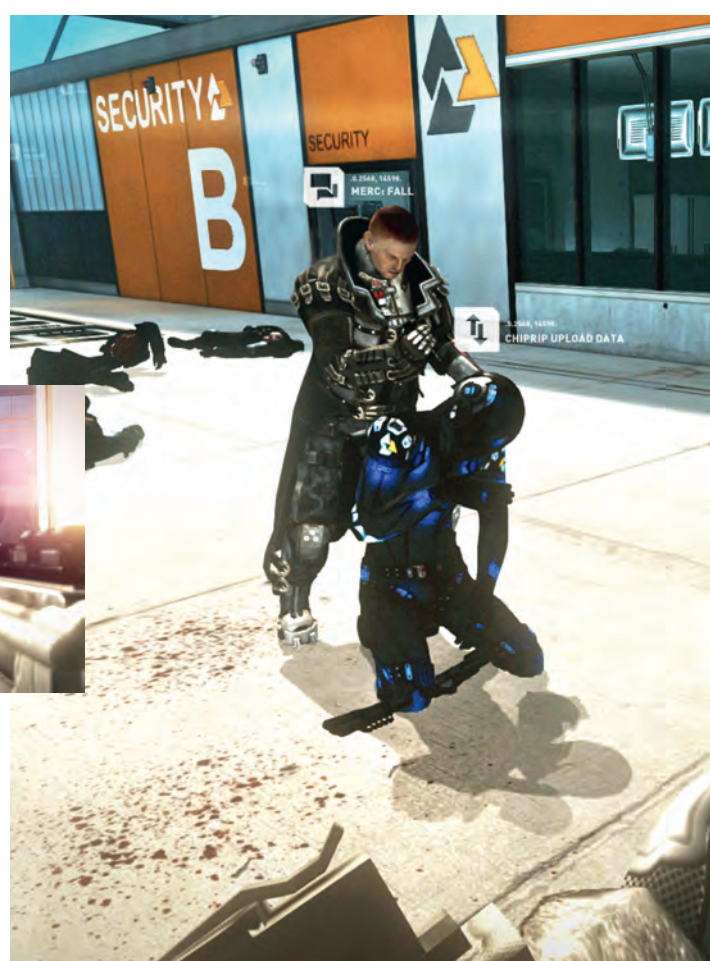
Præmiset for missionen, vi spiller, er helt i universets ånd. Det konkurrerende Syndikat Eurocorp har opfundet en ny type chip, der vil gøre dem i stand til at spytte topagenter ud i et tempo, hvor ingen andre kan følge med. Det går selvfølgelig ikke. Derfor bliver vores hold af fire agenter (Fire! Samme antal som i originalen!) sendt ind for at stjæle den.

Mange mure, rækværk og andre detaljer er farvet i en stærk orange, og kombineret med den klare blå himmel og de mange hvide og lyse overflader, ledes tankerne mod Mirror's Edge. Banen har et helt andet



visuelt udtryk end de screenshots vi så i forbindelse med afsløringen tidligere i år. Det her ser rigtig, rigtig godt ud.

Når der så samtidig bydes på stærke og sjove våben, dynamiske kampe, fantastisk lyd- og billedside er det svært ikke at lade sig rive med. Nyd billederne her, men husk at kigge forbi Gamereactor.dk hvor du kan læse om hele oplevelsen med Starbreezes cyberpunk-spil.





# Harry Potter

YEARS 5-7



I BUTIKKERNE 25. NOVEMBER

PS3 PSP NINTENDO DS NINTENDO 3DS Wii Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7 software © 2011 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2011 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. 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", "P3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)



www.pegi.info

# NINTENDOS STØRSTE HELTE

Nintendo og Shigeru Miyamoto står for mange gamere som nogle af de mest fantasifulde eventyrskabere nogensinde. Mangler du eventyr med noble helte og heltinder finder du dem her.

SPECIAL



Samus Aran er spiluniversets ubestridt sejeste dusørjæger og har i 11 forskellige eventyr vist hvorfor. Med armkanon og kugleform har hun jagtet rumpirater og udforsket Metroids i fantasifulde historier.



**Donkey Kong og Diddy Kong**  
Det bananglade makkerpar

Makkerparret, der for alvor ramte spilverdenen tilbage på Super Nintendoen, har med deres utømmelige sult på bananer og eventyr flere gange givet os nogle utrolige platformspil. Det seneste Wii-eventyr viste således hvordan gammeldags opbygning kan piftes op til et moderne eventyr.



**Mario**  
Den ukronede konge

Det ville ikke være urimeligt at udråbe den italienske blikkenslager som den ukronede konge af alle spilhelte. Få hovedpersoner har taget os med på så mange fantastiske eventyr, og det er uanset om vi snakker som sportsstjerne eller opdagelsesrejsende. Spilverdenen behøver Mario.



**Pikachu**  
Fuld af strøm og fluf

Den mest kendte af alle Pokémon er ikke kun gul og fuld af strøm, men også en helt der med et ganske smalt ordforråd alligevel har formået at være hovedpersonen i adskillige store pileventyr. Hvad enten man vil samle dem alle eller ej, kommer man ikke uden om den gule stødbamse.



**Kirby**  
Lyserød og alsidig

Få spilhelte har været så mange vidt forskellige eventyr igennem som den lyserøde skumfidus Kirby, og alligevel er vi sjældent blevet skuffet. Har har været lavet af garn og er blevet splittet i ti styks og alligevel har charmen og den glade stemning aldrig manglet.



**Specialitet** En haj med et sværd (og en boomerang) **Kendt fra** Zelda-spillene **Tilknytning** Redder prinsessen Zelda

## LINK

På Gamereactor.dk kan du snart læse anmeldelsen af **The Legend of Zelda Skyward Sword**, indtil da tager vi et kig på helten i spillet

**Link er et enigma – en blank tavle.** For på trods af at han nu har været hovedperson i 17 spil til Nintendos konsoller, så er det sjældent den samme Link vi møder i hver titel. Universet og landet Hyrule er det samme, men det er en nærmest en ny Link, der bliver født i starten af hver fortælling.

Og selvom han har den spinkleste af baggrundshistorier, er der altid noget, der går igen. Legend of Zelda-serien spænder efterhånden over mange århundreder, men dele af historien handler altid om det samme. Om den lille dreng (eller i nogle tilfælde unge mand),

der bliver kaldet af skæbnen til at bekæmpe ondskaben, som næsten altid er personificeret i skikkelsen Ganon, og redde verden og prinsessen Zelda.

Det er en rolle, han hver gang er født til, uanset om han vil det eller ej, og en vigtig del af Zelda-serien har altid været Links personlige udvikling fra skræmt og modvillig dreng til modig helt, der tør stå ansigt til ansigt med ondskaben.

Link har i sine forskellige inkarnationer rejst både gennem tid og sted, til lands og vand, og i Skyward Sword erobrer han også himlen. Fra ryggen af hans majestætiske røde skyving får vi et helt nyt perspektiv på spillets univers. Som altid er der små ændringer i den klassiske fortælling, som at Zelda denne gang er en barndomsven i stedet for prinsesse.

Link er altid ny, men også altid den samme, uanset eventyret. Og der er en grund til, at vi på trods af utallige spil ikke ved mere om ham. Han skal nemlig ikke komme i vejen for den vigtigste af alle, spilleren – dig. Link er dig.

# INCOMING!

Der er tæsk i luften. **UFC Undisputed 3** lover solidt gameplay og mixed martial arts på højt plan.



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

## Grand Theft Auto V

Så er efterfølgeren officiel!

Den første trailer for Grand Theft Auto V har ramt nettet, og som rygter viser den med al tydelighed, at spillet foregår i staten San Andreas. Blandt andet ser vi scener fra Los Angeles-pendanten Los Santos, og GTA-verdens svar på Hollywood, kaldet Vinewood.

Vi får dog ikke meget at vide om hovedpersonen, andet end at han fortæller, at han kom til byen for at trække sig tilbage fra sit gamle liv, starte en familie, og den slags. Se den ret fede trailer på [Gamereactor.dk!](http://Gamereactor.dk!)



## 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](http://m.gamereactor.dk)

Er du på udkig 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](http://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/](http://Gamereactor.dk/ps3/) så er du godt kørende.

## UFC Undisputed 3

PS3, Xbox 360 / 17. januar 2012

**Ifølge UFC-præsidenten Dana White er UFC-præsidenten** ana White er UFC Undisputed et helt andet spil end 2010-udgaven. Sådan føles det dog ikke, da vi tilbringer en håndfuld timer med det. Dermed ikke sagt, at det ikke føles godt – vores umiddelbare indtryk er, at det er nær det bedste mixed martial arts-spil, vi endnu har prøvet. En klar forbedring i forhold til sidste års spil. Men ikke voldsomt anderledes.

Nyheder er der mange af. En af de største er tilføjesen af regelsættet fra de hedengangne japanske Pride-turneringer. Stemningen og præsentationen sidder lige i skabet, og man kan benytte både "sockerkicks" og "headstomps" i Pride Mode samt give modstanderen knæ i hovedet, når han ligger ned. Måske ikke regelændringer, vi normalt bryder os om, men i Pride hører de sig til.

Ellers føles Undisputed 3 vældigt bekendt, men med mange små skridt i den rigtige retning. Grappling føles bedre, clichen er lettere at styre. Man får hurtigere og mere tydelige signaler fra sin fighter om hvad der foregår, og det er ikke helt så let eller tilfældigt at tage sejren via submission.



Førhen handlede det mest om hvem der kunne rotere venstre styrepind hurtigst. Men nu har Yuke's lavet et nyt system, der umiddelbart føles ret svært. Et ottekantet symbol dukker op på skærmen, og hver spiller skal styre en lille prik. Nederste spiller skal følge en farves bevægelser rundt langs kanten af figuren, mens spilleren, der indledte grebet, skal følge den anden spillers prik. En slags katten efter musen-leg, som vi ikke er helt overbeviste om passer ind i spillet.

Det overordnede indtryk er dog klart. Undisputed 3 er ikke nogen radikal forandring fra forgængeren, men det er en lille om end klar forbedring på et i forvejen godt spil.

## 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 racer-ne i det kommende Guild Wars 2 både med store previews, men også med dybdeborende udvikler-interviews. Læs det hele på Gamereactor.dk.



## NFS: THE RUN I SMÅBIDDER

**Vi fik chancen** for at interviewe Alex Grimley, producer hos Black Box, som lige nu er i gang med at hjælpe med færdiggørelsen af Need for Speed: The Run.

### ■ Need for Speed: The Run

Med NFS: The Run ønsker udvikleren at appellere til endnu flere gamere ved at introducere en actionfyldt og fængende historie som byder på flere store mindeværdige Hollywood-øjeblikke. med andre ord en arkaderacer med andet end bare racing.

### ■ Arcaderaceren

Det er noget som BlackBox har lavet førhen og haft stor succes med - at sælge 100 millioner kopier er jo selvfølgelig en god indikation af... Der er en stor efterspørgsel på den slags spil, specielt på den historie-drevne actionfilm-variant. Hot Pursuit var godt nok også et arkade-baseret spil, men havde ikke det historie-drevne format som BlackBox har lavet førhen, og det er to et halvt til tre år siden sidst, så jeg synes det er på tide at genintroducere den slags spil.



### ■ Historie eller ræs

Det første vi gjorde var at sørge for at vi havde et virkelig godt bilspil. Vi er ekstremt opmærksomme på at vi er et bilspil, og den slags skal være sjovt. Essensen af vores spil, altså er banerne sjove, er bilerne sjove, er løbene spændende, det er det vi skal sørge for føles helt rigtigt - det er vores DNA. Herefter kommer historien og fortælleknikken, som er laget oven på alt det andet.

### ■ Ansigtet på chaufføren

Historien er i år en del mere involverende, en del dybere og jeg synes vi gør et bedre stykke arbejde med at hive dig ind i historien ved at lade dig spille som Jack, i stedet for en identitetsløs racerfører. Den slags holder dig mere involveret, og i de sekvenser, hvor man er ude af bilen, er du også i højere grad en del af historien, i stedet for at du ligger kontrolløren fra dig og blot beskuer historien.

### ■ Hvorfor stille bilen?

Vi vidste vi havde lyst til at fortælle en historie, hvilket betød af vi havde brug for at have en mellemsekvens eller lignende som præsenterede spilleren for historien, og derfor tænkte vi med det samme "hvorfor ikke deltage i de sektioner, hvorfor ikke hjælpe historien på vej?" Og nej det er ikke fordi du selv får lov til at bevæge dig hvor du vil, og det er heller ikke fordi du bliver stillet de store udfordringer, men i det mindste lægger du ikke kontrolløren fra dig eller forsøger at springe sekvensen over.

### ■ Det store budget

Jeg kan ikke huske det, men jeg tror det her er det 18. Need for Speed-spil, og man får ganske enkelt ikke mulighed for at lave 18 spil uden at genopfinde og udfordre sig selv, og at holde det hele nyt og friskt.

Man kan eksempelvis ikke blot tilføje flere biler, det virker ganske simpelt ikke for 18. gang, så der er helt sikkert et ekstra pres på Need for Speed-serien. Det forventes at man sælger mange eksemplarer, det forventes at man er action-bilspillet i den genre. Har man ikke de rigtige folk, som er villige til at løfte den opgave, får man ikke lavet det spil.





# EA SPARKER BOLDEN TILBAGE TIL GADERNE

EA genopliver den klassiske FIFA Street. Der lovedes rustikke og gade-agtige baner og endda kampe inden døre.

## ■ Hvad var FIFA Street for et spil?

En gang for længe siden, da FIFA-serien stadig var ung, lavede EA noget nyt. FIFA 97 tilføjede indendørs fodbold. Implementeringen var måske ikke helt så finpudset som det "rigtige" spil ude på det virtuelle græs, og havde måske heller ikke den samme dybde. Til gengæld havde det et helt andet tempo og tilgængelighed.

## ■ Hvad er FIFA Street i dag?

Glem alt om tidligere FIFA Street-spils arkadepræg og afslappede forhold til realisme. Det nye Street føles som den kendte fysik og mekanik fra FIFA-serien, flyttet til en hård overflade frem for det bløde græs, med alt hvad det indebærer af ændringer i tempo og boldtrylleri. Modsat de tidligere FIFA Street-titler udvikles dette spil af det samme hold, der normalt står for den årlige udgivelse i flagskibs-serien, og det kan mærkes. Alt fra spillernes udseende til boldfølelse og fysik føles som vi kender det, bare med højere tempo og færre spillere på banen.

## ■ Er det bare FIFA om igen?

Det nye Tactical Defending-system fra FIFA 12 er rykket med over i FIFA Street. Men der er selvfølgelig forskelle. Street byder på flere muligheder for tricks, finter og fancy boldkontrol, så man for eksempel kan stoppe helt op med bolden via venstre aftrækker, og holde på den mens man laver små tricks med venstre styrepind. Højre styrepind for sig selv kan bruges til diverse finter og trick-moves, både gennem små flicks op, ned og til siderne, men også mere komplicerede bevægelser.

## ■ Hvad med online?

Online-mæssigt prøver FIFA Street også noget nyt. Flere af EA's serier har de seneste par år forsøgt sig med en slags online-del der foregår offline, forstået på den måde, at man kan spille mod sine venner, selvom de ikke er på nettet samtidigt med en selv. Need for Speed har det fremragende Autolog, og det kommende SSX får et lignende system. FIFA Street har noget lignende. Du kan nemlig oprette dig eget hold, komplet med holdfarver, logo, spillere, navn og så videre, og deltage i den såkaldte World Tour. Herefter kan du gå online og udfordre andre spilleres hold i én stor turnering.

## FIFA 12 Vita

PS Vita / 2012

FIFA 12 er på vej til Vitaen, og EA er ikke blege for at påstå, at det bliver det bedste håndholdte spil i serien nogensinde.

Faktisk har vi svært ved at se forskel på Vita-versionen og den på HD-konsollerne. Spillet er nærmest identisk med de store udgaver, men gør selvfølgelig brug af Vitaens muligheder. For eksempel kan touchfladerne bruges til at sætte millimeterpræcise pasninger, lige hvor du vil. Vi er ganske imponerede.

## Theme Park

iPhone, iPad, iPod Touch / November

EA genopliver den klassiske forlystelsespark-simulator. Denne gang sker det på alle de håndholdte maskiner. Som med det klassiske spil gælder det om at fylde din forlystelsespark med kunder og dine lommer med penge i form af Theme Park Cash. Det sker ganske som i de klassiske titler ved at bygge butikker og forlystelser. Genren har tidligere nydt succes på formatet, og Theme Park skulle være ude, når du læser dette.



## EA Sports Gamepad

iPhone, iPad, iPhone Touch / Ude Nu

Du kender sikkert fornemmelsen: når man spiller på en af de mange enheder med touchskærme er det ofte svært at se spillet for bare fingre. Skal man først forsøge sig med flere spillere på samme iPad går det helt galt. Det har EA gjort noget ved, hvis du vel og mærke har flere iOS-apparater i huset. Den gratis EA Sports Gamepad app lader dig eksempelvis spille på din iPad, men bruge din iPhone som controller. Smart og gratis.



## Grand Slam Tennis 2

PS3, Xbox 360 / 2012

Vi vælter i tennis-spil for tiden, sådan relativt set. Sega har deres Virtua Tennis, 2K har Top Spin-serien, og efter at have holdt sig til Wii-plattformen i første ombæring, melder EA sig nu også på HD-konsollernes tennisbane med Grand Slam Tennis 2.

Og nu tænker du måske, hvad skal vi med endnu et tennis-spil? Er der ikke nok af dem i forvejen? Hvordan skiller Grand Slam sig ud?

Spørger man EA's marketingfolk, så vil de selvfølgelig nævne ting som at Grand Slam Tennis 2 er det eneste tennis-spil, der har alle fire Slam-turneringer, legender som Björn Borg og John McEnroe og en masse andre ting. Vigtigst er dog styringen, og også her mener EA at have den gyldne løsning.

I stil med mange andre EA-titler har udviklerne nemlig valgt, at styringen primært skal foregå med de to analoge sticks frem for knapperne, og det er en klog beslutning. Venstre stick bruges udelukkende til at styre løb, mens du med højre bestemmer både retning og styrke på dine slag. Et hurtigt flik med sticken fremad laver et hurtigt og kort slag, mens man ved at trykke baglæns og derefter fremad kan lægge mere vægt og kraft i - jo længere du holder bagud, jo hårdere slag. Endelig kan man trykke fremad først, og derefter tilbage, for at lave et slag med topspin på bolden.

Det er et ganske simpelt og elegant system, der føles enormt intuitivt. Det tager ganske få øjeblikke at lære, og man falder hurtigt ind i en naturlig rytme, hvor man ikke behøver tænke så meget over selve styringen.

Styring med Move foregår efter samme princip. Man kan lade spillet styre ens løb, eller selv bruge nav-controlleren, og ellers modsvarer Move-bevægelserne dem, man laver med sticken på controlleren: fremadrettet vertikal bevægelse for de korte slag, oppefra og ned for de hårde, og nedefra og op for at sætte topspin på bolden. Kinect-understøttelse er der endnu ikke planer om for spillet, der er planlagt til 2012, men vi ved nok mere når udgivelsen nærmer sig.



## Lynkig

### ■ SSX

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

SSX-serien er en af Electronic Arts' længere serier indenfor snowboardspil og ekstrem sportsgenren, men det er længe siden, vi sidst har hørt noget fra dette utrolige univers, hvor tyngdekraftens love for alvor sættes på prøve. Nu er folkene fra EA Canada snart klar til at lukke de hungrende horder løs på bjergsiderne igen.

### ■ Hvad med navnet?

Spillet blev oprindeligt annonceret under titlen SSX Deadly Descents, og virkede på det tidspunkt som en mere dystre titel end hvad man er vant til fra serien. Det er dog ikke tilfældet, og udviklerne forklarede at det var tale om en misforståelse. Derfor har de valgt at holde sig til den simple titel, "SSX", for at undgå forvirring.

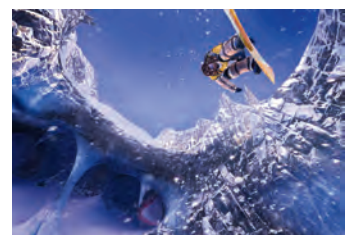
### ■ Hvordan bliver banerne?

Som noget nyt har udviklerne taget meget avancerede værktøjer i brug for at skabe de forskellige baner, som er placeret i bjergkæder over hele kloden. Ved hjælp af satellitdata fra NASA har EA kunnet genskabe bjergkæderne ned til mindste detalje, en imponerende præstation som ingen andre inden for genren kan måle sig med.

Selvom detaljegraden hvad angår bjergene er så høj, fortæller udviklerne dog, at der stadig er tale om et SSX spil som vi kender det. Banedesignerne har derfor haft travlt med at tilføje rigeligt med hop og andre forhindringer, som spilleren kan more sig på og med, så der er altså ikke tale om et simulationsspil, men et mere løssluppet arkadespil, hvor der oftere end ej brydes op til flere naturlove.

### ■ Hvilke spiltyper er der?

Race It, Trick It og Survive It er navnene. De to første er hvad man er vant til fra serien, hvor det enten går ud på at komme først i mål, eller at score så mange points som muligt på vilde tricks. Den tredje spiltype, Survive It, går ud på ganske enkelt at overleve banen, hvad end det er en lavine, som skal køres fra, eller en snestorm som fjerner sigtbarheden på en klipperig bjergside. Hver bjergkæde vil have sine egne naturkatastrofer at byde på, og til februar 2012 finder vi ud af om genfødslen af SSX bliver en succes.





The Elder Scrolls® V

# SKYRIM™

11·11·11

“MAKING FANTASY A REALITY”

- IGN

[ELDERSCROLLS.COM](http://ELDERSCROLLS.COM)



**Bethesda**



## Fokus

Fokus sætter fokus på et enkelt emne. Husk du kan læse meget mere på [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk)



## PS VITA OG RESISTANCE

Vi kigger på Sonys kommende håndholdte og spillene dertil

Resistance-serien har været en succes for Insomniac Games. Fortællingen om den alternative verden, hvor kimæer (Chimera) er uvelkomne gæster på jorden er mile fra Ratchet & Clank-seriens glade figurer. Her er det dommedag og ildevarslende transformationer, der i 1950'erne har udryddet det meste af verdens befolkning.

Først er det antaget at kimæerne er resultatet af en bunke eksperimenter der er gået galt, især da de spredes ved at inficere mennesker. Der går dog ikke længe før kimæernes avancerede teknologi, deres

evne til at kontrollere vejret og meget andet hurtigt leder menneskene til at konkludere, at der er tale om en invasion fra rummet.

Derfor er det også ganske ironisk, at min rolle i spillet tager sin begyndelse på Ellis Island i 1951. Den lille ø ved indsejlingen til New York fungerede frem til halvtredserne som modtagelsesstation for indvandrere. Og efter alt at dømme er den atter engang modtagestation. Denne gang for de modbydelige kimæere.

Rustenbrune metalvægge danner mine lidet



## DE MANGE NYE FUNKTIONER

Resistance: Burning Skies har masser på PSV

PSV byder på en del nye funktioner, men for mange fans af førstepersonsskydere, vil det uden tvivl være de to dual sticks der betyder mest for oplevelsen.

Da Bend Studios leverede Resistance: Retribution til den klassiske PSP, var et af de store kritikpunkter manglen på det ene dual stick. Med den anke af vejen er vi allerede på vej mod hvad der føles som et langt mere komplet Resistance-spil til en håndholdt.

Når man skal affyre skud mod flere fjender på en gang, stryger man fingeren på skærmen over alle

fjenderne før man trykker på aftrækkeren. Vil man benytte nogle af våbnenes sekundære funktioner, som eksempelvis at kaste granater, kan det ske ved at trykke lige der på skærmen, hvor du vil sende granaten hen.

Nærkamp sker ved at trykke på en lille knap i højre side af skærmen, og selvom de mange funktioner kan virke en anelse overvældende, er der tænkt over implementationen, og man fornemmer at Resistance-serien vil passe godt på formatet.



**Resistance: Burning Skies** er Nihilistic Softwares bud på en håndholdt udgave af Sonys berømte FPS-serie. Samtidig er den blandt titlerne der skal vise kræfterne under kølerhjelm på Sonys PS Vita.

tilløkkende omgivelser, eksplosioner samt forvredne skrig former lydkulisserne, og ved min side ligger et lig under et tæppe, mens et drop i min arm indikerer, at jeg har været tæt på at ende i samme position. Mit navn er Tom Riley, og efter udstyret på det lille natbord at dømme er jeg ansat i brandkorpsset. Således sætter jeg mig for at finde ud af hvor jeg er, og hvad der er sket. Jeg griber min brandøkse og hjelm og begiver mig på vej.

Tom Riley er modsat de tidligere figurer i Resistance-serien uden militærerfaring. Han er dog ikke uvant med at arbejde i pressede situationer, da hans arbejde som brandmand naturligvis kræver, at man kan holde hovedet koldt. Udvikleren Nihilistic Software forklarer, at de med personskeftet vil fortælle mere om begivenhederne inden Resistance 3, denne gang set ud fra en civilpersons øjne.

Noget der ligner en facehugger glider skræmt over gulvet for at forsvinde ned på næste etage i den ødelagte bygning. Jeg åbner den nærmeste dør og går ned ad de smalle gange. Og der står han: en modbydelig kimæer med ryggen til. Mit våben i denne omgang er alt andet end imponerende, noget der er ganske ulig mine tidligere oplevelser i serien. Men et par tryk på den berøringfølsomme skærm resulterer i et par velplacerede hug med øksen, og kimæren splittes i et farverigt blodbad. Bingo: der var mit våben.

Jeg kan skimte et svagt orangerødt lys gennem sprækkerne på en dør, og da jeg åbner denne og træder ud på en balkon med fantastisk udsigt, der blandt andet inkluderer Frihedsgudinden, er det let at



se Sonys lille håndholdte spille med musklerne. Solstrålerne skinner gennem en række svævende dommedagsmaskiner, ildkugler flyver gennem luften, eksplosioner lyser op bag ved de høje bygninger, og New York ser for alvor ud til at være ramt af invasionen.

Der er dog ikke meget tid til at nyde omgivelsernes mange farver, for en bunke kimæer vælter ud af et andet rum på balkonen, og livsfarlige stråler bringer min energi mod nulpunktet i et lidt for hurtigt tempo. Jeg trykker på skulderknappen og aktiverer mit våben, der giver en gutteral knurren fra sig. Løbet begynder at rotere, og da det er oppe i fart bades balkonen i farverige dødstråler.

En række svævende droner placerer et skud i nakken på en allieret, og jeg får i den forbindelse at vide, at jeg kan markere flere mål på én gang ved at stryge fingeren over skærmen og derefter trykke på aftrækkeren. Så kan man kende Resistance-serien igen. De fantasifulde våben har altid været seriens kendetegn (udover modbydelige skabninger, der kunne gøre selv Gieger misundelig), så det er glædeligt at se mere end et traditionelt håndvåben blive tilbudt.

Rundt om det næste hjørne venter der mig endnu en overraskelse i form af en gigantisk... ting, der har suget sig fast på en enorm udendørs vandbeholder. Flere velanrettede skud resulterer i en eksplosion, der sender vandbeholderen mod bygningen og bader den i vand.

Scenen skifter, og nu begynder omgivelserne mere at minde om interiøret i et rumskib end en gammel New Yorker-bygning. En stor pulserende krystal finder vej til mit våben og opluges. Våbnet gløder og jeg bliver gjort opmærksom på, at hvad jeg lige har været vidne til er én af mange våbenopgraderinger i spillet.

Et par skudepisoder senere og min tur i det kommende Resistance-spil er slut. Det er imponerende hvad udvikleren allerede nu kan presse ud af den lille håndholdte, og med tanke på hvordan lanceringsspil ofte halter på den tekniske side, lover Resistance: Burning Skies godt for fremtiden.

PS Vita forventes i butikkerne i februar 2012.



## PLAYSTATION VITA

PSV eller PS Vita er navnet på en enhed som Sony håber vil give Nintendo og Apple rigeligt at bemyndige sig over.

PSV har en enorm opbakning i branchen og listen af titler under udvikling er lige så imponerende som listen af udviklere i kø.

Den klassiske PSN-shooter Super Stardust Delta finder sin plads på den håndholdte maskine, og passer som fod i hose med hardwaren, hvor den leverer neonfarver iblandet hidsige rytmer og gode spillemekanikker. Sound Shapes er titlen, der smager af indie-spil, hvor spilleren tager rollen som en finurlig tingest, der skal hoppe gennem et hav af farverige baner.

Fidusen denne gang er, at de forskellige platforme skaber musik, der tryllebinder ved første hop.

Samtidig benyttes den trykfølsomme skærm på Vitaen rigtigt godt. Når du spiller normalt benytter du en traditionel styremetode, men spillet inkluderer også en bane-editor, hvor du frit kan placere elementer ved at trykke direkte på skærmen. Det er simpelt og intuitivt.

Wipeout var med til at føre PlayStation-brandet fra hjemmene og ind på de mest celebre natklubber. Det pulsede soundtrack og de futuristiske racer-løb var som skabt til en generation, der var træt af halvfede hoppende italienere. Med WipeOut 2048 vil udvikleren levere en fed racingoplevelse, der samtidig kan snakke med din PlayStation 3.

Og så er der naturligvis Uncharted: Golden Abyss, der nok skal sikre et salg alene til fans af Drakes eventyr.

Og det ser også vanvittigt imponerende ud. Her er et spil der giver alverdens iOS, Android-enheder og Nintendo kamp til stregen, og på visse punkter overgår dem. Alt sammen betyder selvfølgelig ikke noget, hvis udviklerne implementerer trykfølsomme elementer bare fordi, og glemmer hele det velkendte "tryk X for at..."-system vi som forbrugere har vænnet os til.

Der var flere gange under testen af PS Vita hvor jeg undrede mig over hvor lidt konsistens der var i styreformerne.

Kan Sony holde udviklerne i kort snor, og sørge for, at de begrænser sig og kun benytter funktionerne såfremt det er en fordel, så har vi her en fantastisk håndholdt spillemaskine med et enormt potentiale.

**Lee West**

Beta



APRIL 2012



#### KAMP OG STEALTH

Nogle af områderne, som udviklerne har sat fokus på, er kamp- og stealthsystemerne. Man kan forklæde sig som et medlem af Blackwatch og gå blandt den skræmte civilbefolkning. Man kan endda bruge forklædningen til at komme tæt på de højstående medlemmer af Blackwatch.

#### AWARENESS

Et af de nye initiativer består i et 'Awareness'-system, et slags observationssystem, som giver dig informationer om, hvem der kan se hvem. Personer markeret med en rød farve kan ses af andre, hvilket forhindrer dig i at snigmyrde og overtage deres identitet. Personer markeret med hvidt ses ikke af andre og er derfor oplagte mål.



## Prototype 2

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Udvikler **Radical Entertainment** Udgiver **Activision** Spiltype **Action**

**FTERFØLGEREN TIL PROTOTYPE**, sandkassen og tredjepersonseventyret hvor du styrede Alex Mercer i et forsøg på at afsløre den onde organisation Blackwatch og deres inhumane biokemiske forsøg på New Yorks befolkning er på vej.

Den gang bevægede man sig igennem New Yorks

gader ved at hoppe og flyve, og blev man fundet af soldaterne fra Blackwatch, måtte man tage benene på nakken eller tage kampen op med dem. Spillet bød på rigeligt med muligheder for at smadre kampvogne med de bare næver eller samle dem op og kyle dem hundrede meter op i luften. Denne gang sker det med hjælp fra den nye hovedperson James Heller.

Prototype 2 giver os mere af samme pose med en masse nye spændende forbedringer og fokus på at opleve volden og ødelæggelserne helt tæt på.

Man kan nu også skræddersy sin figurs evner i højere grad. Som prikken over i'et har udviklerne gjort det

endnu nemmere at sprede død og ødelæggelse. I Prototype skulle man pause spillet for at vælge en specifik evne, hvilket udvikleren har følt fjernede spilleren fra handlingen på skærmen. I Prototype 2 kan man således hotmappe evner til specifikke knapper, så man har de helt rette værktøjer ved hånden til at sprætte en kampvogn op som var det en konservesdåse. Man kan dog stadigvæk pause spillet og vælge en evne som kendt fra Prototype.

Prototype 2 lover og ser bedre ud end forgængeren, og er man fan af Prototype, kan man godt glæde sig.

**Chris Hagen Simonsen**



# STEELSERIES SENSEI

## DOUBLE SENSITIVITY

A powerful 32 bit ARM processor allows Sensei to reach up to 11,400 DCPI.

## YOUR WAY

The most customizable mouse in the world. Whatever you want, however you want it.

## BUILT BY THE BEST

Fnatic, SK, EG, Na'Vi, EHOME, TyLoo. LoL, HoN, CS, SC2, Dota. They were all in on it.

## ILLUMINATE

16,8 million color options – in 3 different zones. And it can be turned off.

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

 **steelseries**

AVAILABLE IN DECEMBER

**FONA**



## Counter-Strike: Global Offensive

Plattform **PC, PS3, Mac, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2012

Et af alle tiders mest populære skydespil får endelig en rigtig efterfølger. Global Offensive byder på samme kendte Counter-Strike-formular, men bygget om fra bunden med ny version af spilmotoren. Ny vin på gamle flasker, kan man måske kalde det, men de første reaktioner fra pro-spillerne skulle være meget positive.



## Wipeout 2048

Plattform **PSV** Spiltype Racing Premiere 2012

Wipeout-serien kigger tilbage med sit næste spil, der foregår i en nær fremtid, hvor racing med supersoniske svævende køretøjer lige har fået sit gennembrud. Ræs med lydets hast mellem, over og op ad skyskrabere, og det bliver tilmed muligt at race mod kammerater på deres PlayStation 3.



## Dota 2

Plattform **PC, Mac** Spiltype Strategi Premiere 2012

Valve holder sig tæt til originalen i deres bud på den afsindigt populære DOTA-genre. Efter debuten på Gamescom, hvor de bedste Dota-hold i verden kæmpede om en præmie på \$1 million, lover udviklerne nu, at arbejder hårdt mod at kunne åbne betænk op for alle. Så må vi se om Dota 2 kan skille sig ud fra konkurrenterne.



## Shank 2

Plattform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2012

Flere våben, mere splat, flere heftige comboer og et nyt Batman-inspireret counter-system er blandt nyhederne i Shank 2. Vigtigst af alt er dog, at udviklerne har bygget en ny spilmotor op for bunden, og tilføjet en Horde-agtig co-op-del hvor uendelige bølger af fjender skal stikkes, skæres, skydes og saves ned.



## Gotham City Impostors

Plattform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2012

Et Batman-spil uden Batman? Ja, den er god nok. Tilhængere og amatør-efterbærere af både flagermusen og Jokeren tørner sammen i dette online-skydespil, og det hele bliver væsentligt mere interessant af at Monolith, dem med F.E.A.R, Blood og No One Lives Forever, står bag.



## Trine 2

Plattform **PC, PS3, Mac, Xbox 360** Spiltype Platform Premiere Dec

Den skønne og fanastisk smukke puzzle-platformer Trine får en efterfølger næste måned, og det kan du roligt glæde dig til. Snedige fysik-baserede puzzles, co-op for tre spillere både online og lokalt, samt grafik der er endnu smukkere end forgængeren. Konsol-folket må vente lidt endnu, men på PC er det en oplagt julegave.



## Yakuza: Dead Souls

Plattform **PS3** Spiltype Action Premiere Marts 2012

Yakuza-serien har for taget afstikkere, der ikke hænger sammen med det store gangster-epos' sædvanlige plot, men zombie-spillet Yakuza of the Dead er nok det skøreste hidtil. Nu kommer det til Europa, med det mere mundrette navn Yakuza: Dead Souls, men der skal stadig tæskes zombie på gangster-maner.



## Age of Wulin

Plattform **PC** Spiltype MMO Premiere 2012

World of Warcraft møder House of Flying Daggers og Tiger i Spring, Drage i Skjul. Sådan kan man i korte træk beskrive Age of Wulin, et kommende MMO, der foregår i middelalderens Kina, men med alt den højtflyvende kung-fu vi kender fra wuxia-genren. Og så bliver det gratis at spille.



## Metal Gear Solid HD Collection

Plattform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 3. februar

Der er trippel op på Solid Snake i høj opløsning, når denne HD-samling lander næste år. Både PSP-spillet Peace Walker og Metal Gear Solid 2 og 3 fra PlayStation 2 er med i flottere udgaver i pakken, og de gamle Metal Gear-spil fra 80'erne er også med som bonus. Endelig kan Xbox-folket prøve den populære serie.



## Steel Battalion: Heavy Armor

Plattform **Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2012

Det første Steel Battalion blev berømt for at kræve en enorm controller med to joysticks og næsten 40 knapper. Den kommende efterfølger sparer monstret væk via Kinect, så du kan styre din enorme kamprøbet med en blanding af den almindelige controller og gestikulationer med hænder og arme.



## Tekken 3D Prime Edition

Plattform **Nintendo 3DS** Spiltype Fighting Premiere 2012

Der er dømt fuldblods-fighting når Tekken lander på 3DS'eren. Hele 40 kæmpere er klar til at dele slag ud, og uanset om du har 3D-effekten slået til, vil spillet køre med 60 billeder i sekundet. Så kan du kun give dig selv skylden, hvis du ikke ser modstanderens slag komme. Filmen Blood Vengeance er også med.



## Joe Danger: The Movie

Plattform **TBA** Spiltype Action Premiere 2012

Spillet med verdens glædeste stuntmand, Joe Danger, får snart en efterfølger – sådan da. Joe Danger: The Movie er nemlig ikke bare en toer, men en ny og større oplevelse. Joe skal lave stunts til en film, og det betyder baner med blandt andet jetpacks, ski og selvfølgelig hans pålidelige motorcykel.

# HEAR TO WIN

PC 320  
**new**



PC 350



PC 330



X 320



PC 163 D



PC 151

PC 320 er en del af Sennheisers Gaming Serie, udviklet til at give gamere kontrol over alle aspekter af lyden - i en grad, så man kan høre selv fodtrin fra sine medspillere, ligesom i den virkelige verden. PC 320 har endvidere en professionel støjdempende mikrofon, som sørger for at kun din egen tale bliver transmitteret, mens langt den største del af baggrundsstøjen undertrykkes. Læs mere om vores headsets på [www.sennheisernordic.dk](http://www.sennheisernordic.dk)

Webshop: [shop.sennheisernordic.com](http://shop.sennheisernordic.com)



# SONIC

Verdens bedste pindsvin fylder 20 år, og det fejrer vi på Gamereactor ved at fortælle historien om Segas knaldblå maskot



## PINDSVINETS DEBUT

Sonic the Hedgehogs debuterede i 1991, og der er sket meget i løbet af de 20 år siden da. Sammenlagt har spillene i Sonic the Hedgehog-serien solgt cirka 80 millioner eksemplarer verden over, på alt fra traditionelle konsoller til mobiltelefoner og arkademaskiner. Udover Sonic Team selv har blandt andet japanske Dimps, britiske Traveller's Tales og canadiske Bioware udviklet spil med Segas blå maskot. Sonic the Hedgehog var desuden sammen med Super Mario og Link de første til at blive skrevet ind i Walk of Game i San Francisco, Californien.

Også i dag rangerer han som en af de mest populære spillehelte nogensinde. I år udgiver Sega Sonic Generations for at fejre 20 års jubilæummet.



Verdens hurtigste pindsvin fylder 20 år, og det vil vi på Gamereactor selvfølgelig fejre. Anmeldelsen af hans fødselsdagsspil, Sonic Generations, finder du længere inde i bladet.

# “Der findes **ingen** som Sonic”

**Der er ingen som Sonic. I hvert fald ikke i spilverdenen.**

Frem for alt er der ingen nogen som Sonics fans. For at finde noget tilsvarende er vi nødt til at kigge mod musikbranchen og ikoner som Morrissey eller Michael Jackson, hvis fans følger dem i blind kærlighed gennem alle deres lykkelige stunder såvel som de svære. Som elsker deres idoler, selv når idolerne ikke lader til at elske dem tilbage. Sådan er Sonics fans. I spilverdenen er der ildsjæle, der lægger timer og tusindkronesedler i at klæde sig ud som figurer fra deres yndlingspil, eller gamere der lever og dør online. Men Sonics fans, de finder sig i en helt anden liga. På websider med nærmest religiøse vendinger bruger de dage og år på at diskutere tonen i hans øjenfarve, fysikken i hans løb eller skriver erotiske noveller om figurerne i spillet. Andre bruger dage og nætter på at skrive uendelige artikler om hans 20-årige historie i spilverdenen. En historie om medgang, fald, skuffelse og et evigt brændende håb. Den er ikke altid lykkelig, men dette er Sonic the Hedgehogs historie.

På mange måder er Sonic the Hedgehogs historie også fortællingen om spilselskabet Sega. Det er ikke til at komme uden om, for ingen figur har defineret og haft så stor betydning for sit selskab som Sonic har for Sega. Selvom Super Mario og Nintendo er nærliggende at nævne. Men hvor Nintendo har kunnet læne sig op ad et stort bibliotek af klassiske spil og figurer, har Sonic i retrospekt været den spilsérie der, i princippet egenhændigt, har defineret Segas storhed.

Det hele begyndte for over 20 år siden i Osaka, Japan. Året er 1988, og Nintendo ejer hele spilverdenen. Ingen ser ud til nogensinde at kunne ændre det. På dette tidspunkt kalder man det ikke at spille tv-spil. Det hedder at spille Nintendo. I Osaka skal to japanere med hver deres nørdede interesser snart mødes. Yuji Naka er programmør og nærmest besat af

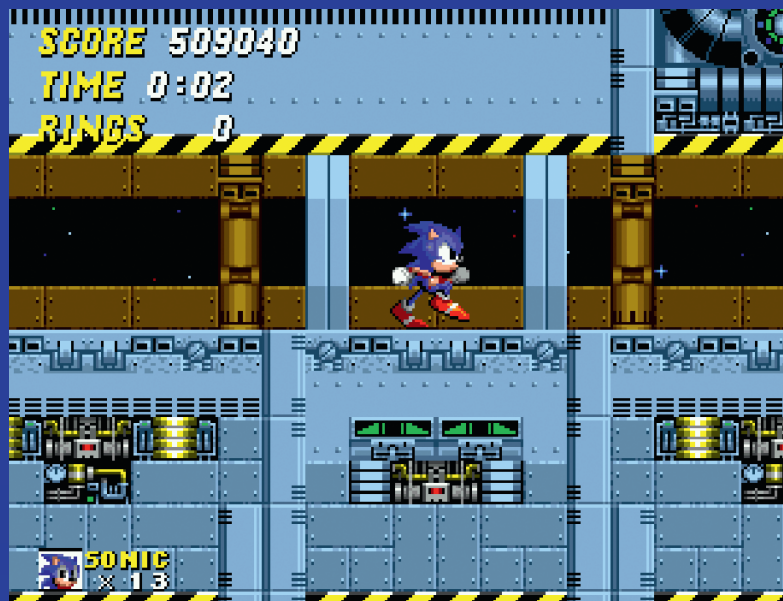
høje hastigheder i alle former, og Naoto Oshima dyrker alt hvad der rører sig inden for den vestlige superheltekultur. De kender endnu ikke hinanden, men en dag vil de sammen forandre verden med hjælp fra et blå pindsvin.

På dette tidspunkt ligger Segas nye 16-bit-konsol, Sega Mega Drive, for døden. Selvom modstanden udgøres af Nintendos lille grå spilkasse på kun 8 bit, er der ingen, der i dette øjeblik kan konkurrere mod NES'ens spilbibliotek. Og som om det ikke var skidt nok, er Nintendo også på vej med en ny maskine, Super Nintendo. Sega har satset hårdt på markedsføringen af sin konsol gennem sprøde reklamer, der gør opmærksom på konsollens "blast processing", men er stadig ubonhørligt bagud.

Året efter, 1989, vælger Sega at skrotte Alex Kidd som sin maskot, samtidigt med at man arrangerer en intern konkurrence om at skabe en ny frontfigur, der vil få sit helt eget spil. Der kommer over to hundrede forslag ind fra karrierehungrende Sega-ansatte, der håber på at stige i graderne. Blandt finalisterne er en kanin, et bæltedyr, en bjørn og en Theodore Roosevelt-lignende fyr i pyjamas.

Mest opsigtsvækkende er dog Naoto Ohshimas blå pindsvin. Han kalder ham Mr. Needlemouse, og beskriver ham som en figur med attitude, designet til at løbe gennem loops ved høj hastighed. Designet har Ohshima baseret på flere forskellige kilder. De røde sko er en kombination af Michael Jacksons støvler fra Bad-albummets forside, blandet med julemandens ikoniske røde farve. Sonics overlegne attitude kommer fra den amerikanske mentalitet, med ingen ringere end præsidentkandidaten Bill Clinton som forbillede. Pindsvinets blå farve stammer selvfølgelig fra Segas blå logo.

Segas ledelse ser potentiale i projektet, og ved



Sonic var et af de første platformspil, hvor farten var i top, og man virkelig udnyttede omgivelserne. Og så var det Mario til alle de seje børn. Om ikke andet hvis man spurgte Sega.

straks hvem der er den rette til jobbet. Selskabets allerstørste fartentusiast. Yuji Naka har på dette tidspunkt allerede skabt sig et navn hos Sega takket være sit arbejde med Phantasy Star-spillene, og har ry for at være en ekstremt dygtig programmør. Sammen med Naoto Ohshima som figurdesigner og Hirokazu Yasuhara som banedesigner og instruktør, samler man i 1990 et udviklingshold, hvis nærmest revolutionære mål er at lave spil, der kan vælte kongen af tv-spil, Nintendo. Men først skal der en navneændring til. Mr. Needlemouse bliver til Sonic the Hedgehog, og holdet bliver til Sonic Team. Der bliver skabt spilhistorie, og et ikon er født. Ideen med Sonic-spillet er at lave et platformsspil centreret omkring fart, der kan skille sig ud blandt markedets mængder af Super Mario-kloner. Sonic skal tilmed være en frihedskæmper, der slås mod den onde videnskabsmand Dr. Ivo "Eggman" Robotnik. Yuji Naka fortæller:

"Jeg havde selvfølgelig spillet Super Mario Bros mange gange, men jeg ville så gerne lave et spil, der handlede mere om fart. For det sjoveste i Super Mario var jo, når jeg klarede banerne hurtigt".

For at lykkedes med dette får Sonic et såkaldt spin-angreb, hvor han, som det pindsvin han er, ruller sig sammen til en stort set usårlig blå bold. Det gør det muligt for Sonic at

besejre fjender og komme forbi forhindringer uden at miste noget af sit momentum. Fart er livsvigtigt for spillet, og prototypen for Sonic the Hedgehog er tilmed så hurtig, at man er nødt til at gøre den langsommere. En anden årsag til at tempoet bliver sænket er også, at sværhedsgraden ikke skal blive for høj. Banedesigner og instruktør Yasuhara fortæller:

## "Jeg var bekymret og **hadede virkelig** det nye design af Sonic

/YUJI NAKA

"På det her tidspunkt var det amerikanske publikum generelt mere interesseret i udfordrende spil, end det japanske publikum, der var mere casual. Udfordringen med Sonic var derfor at lave et spil til begge disse typer af spillere".

Mens dette står på, bygger figurdesigner Ohshima videre på Sonics baggrund. Sonic bliver sanger i et rockband sammen med en flok andre antropomorfe dyr. Han får også hugtænder og en kurvet menneskelig kæreste ved navn Madonna. Det gør Segas amerikanske kontor, Sega of America, bekymret for, at Sonics japanske æstetik måske ikke

vil vinde genklang hos de amerikanske forbrugere.

Tom Kalinske, chef for Sega of America og tidligere chef for Mattel (selskabet bag Barbie) redesigner derfor Sonic, så han bedre passer til det amerikanske marked. Manga-trækkene i udseendet og den japanske stil nedtones, og Sonic får et mere rundt, kompakt og tegneserie-agtigt udseende.

Rockbandet, hugtænderne og den voluptuøse kæreste fjernes helt. Det gør Segas japanske hovedkontor rasende. De hader den nye Sonic og den studehandel, de mener Tom Kalinske har lavet med markedsundersøgelserne. Yuji Naka fortæller selv:

"Jeg hadede virkelig det nye design af Sonic, og var meget bekymret for hvordan forbrugerne ville tage imod figuren. Men set i bakspejlet var det formentlig en af årsagerne til at Sonic lykkedes".

Segas kontor i Japan går i sidste ende med til det nye design, efter mange konfliktfyldte møder med Sega of America. Flere måneder med 21 timers arbejdsdage senere er Sonic the Hedgehog færdigt. Den 23. Juni 1991 udkommer spillet, og Sonic Team overholder sin stramme deadline.

Det blå pindsvin lander samtidigt med en aggressiv markedsføringsstrategi, der involverer dyre tv-reklamer og en massiv turne rundt blandt indkøbscentre i USA. Krigen mellem Sega og Nintendo er i fuld gang, og Sega er klart underlegne, da hver dollar de bruger mødes af 15 dollars fra Nintendo. Alligevel begynder Nintendos andel af markedet at krympe. I hvert fald en smule.

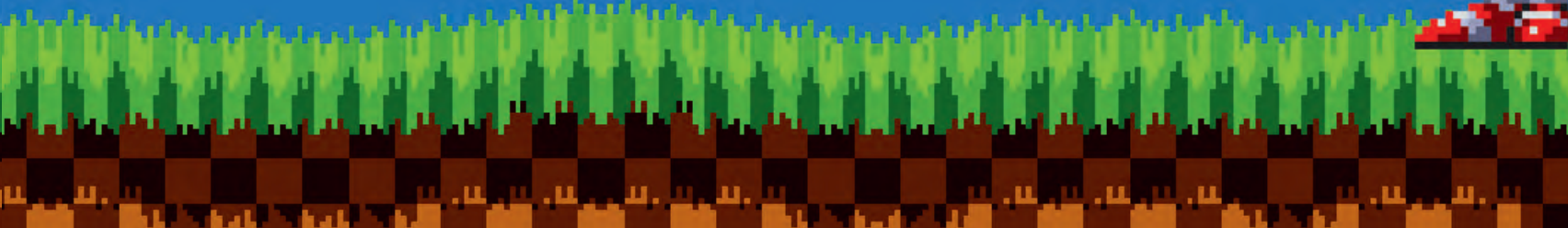
For første gang i lang tid går det godt for Sega. Rigtig godt, faktisk. Sonic the



FAKTAARKIVET: SEGA

### SEGAS HISTORIE

Sega blev grundlagt i 1940 under navnet Standard Games i Honolulu, Hawaii af Marty Bromely, Irving Bromberg og James Humpert for at bistå de amerikanske militærbaser med møntbaseret underholdning. Selskabet flyttede senere hen ironisk nok til Japan og skiftede navn til Sega. Her havde de stor succes med spilleautomater og udviklede også verdens første elektromekaniske arkadespil, Periscope. Sega har siden da været en magtfaktor på arkadebranchen såvel som den øvrige spilbranche. Fra at have været en af de store konsolfabrikanter er de i dag en tredjepartsudvikler og distributør. Udover Sonic er de blandt andet kendt for serier som Phantasy Star, Sega Rally og Virtua Fighter.



# “...er I fra forstanden? Vi laver spil og I vil forære vores bedste titel væk?”

/HAJIME SATOMI

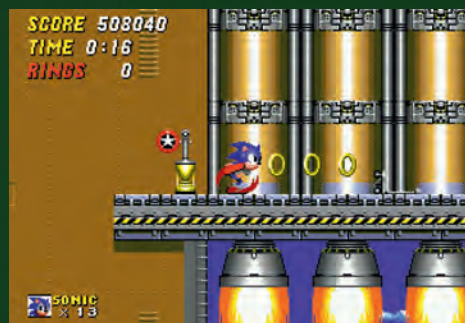
Hedgehog ser ud til at sælge en million eksemplarer inden årets slutning. Sega vil dog have del i den massive julehandel, og Tom Kalinske fremlægger sammen med Segas vicedirektør, Shinobu Toyota, en dengang helt tosset ide: de skal forære Sonic the Hedgehog væk sammen med salg af Sega Mega Drive-konsollen. Toyota fortæller:

“Vores chef sagde til os, er I fra forstanden? Vi tjener vores penge på spil, og I vil forære vores bedste titel væk? Han rejste sig op og sparkede sin stol omkuld, hvorefter han stormede ud af mødelokalet. I døråbningen stoppede han op, og midt i sit raseri hvæste han, hvis I tror det er det rette at gøre... så gør det!”

Og sådan bliver det. Sega forærer Sonic the Hedgehog væk midt i den kogende julehandel. Succesen lader ikke vente på sig. Mega Drive sælger mere end dobbelt så meget under julehandlen det år. Samlet set har pakken ved generationens slutning solgt hele 15 millioner eksemplarer. Strategien går så godt, at Nintendo for første gang siden spillkrakket taber markedsføringen til Sega. Det umulige er sket. Kæmpen er faldet, og festen hos Sega varer længe.

Efter den massive succes går arbejdet med Sonic the Hedgehog 2 straks i gang. Udviklingen flyttes fra Japan til Segas nye kontor i Californien, eftersom den amerikanske respons på spillet har været så stærk. Det nye spil introducerer en multiplayer-del og en ny figur, Tails, en tohalet ræv der har Sonic som sit største idol. Spillet udkommer til jublende salgstal og kritikros. I dag betragtes det som spillet, hvor Sonic Team gjorde alting rigtigt på én gang.

Eventyret var større og banedesignedet fungerede meget bedre med de høje hastigheder. I det første spil var der ofte uundgåelige forhindringer midt på Sonics vej, der gik ud over gameplayet, men i Sonic the Hedgehog 2 fandt man en helt anden balance mellem fart og udfordring. Da spillet udkommer begynder Segas markedsføring af Sonic at nærme sig helt absurde niveauer. The Blue Blur skal kunne ses overalt.



Musikken i Sonic er noget helt specielt og rent faktisk var noget af den produceret af en ægte popgruppe, Dreams Come True.

Legetøj, tv-serier, t-shirts, sengetøj, McDonald's Happy Meals, tegneserier, cd'er og produktlinjer med pasta, deodorant, chokolade og cornflakes. Sonic dukker op som cameo i The Simpsons, og får til og med en gigantisk ballonfigur i New Yorks årlige Thanksgiving-parade, som den første spillfigur nogensinde. Kort sagt kan verdens hurtigste pindsvin ses overalt, i en sådan grad at undersøgelser i USA på et tidspunkt viser, at Sonic the Hedgehog blandt børn er mere genkendelig end Mickey Mouse – en figur, der har været i rampelyset i flere generationer.

Sonics guldalder viser ingen tegn på at slutte, og skal nu gå ind i sin næste fase med et spil så episk, så enormt, så utrolig fantastisk at det strækker sig over to Sega Mega Drive-kassetter i stedet for en enkelt. I 1994 udkommer Sonic the Hedgehog 3 og Sonic & Knuckles. Sidstnævnte kan sættes sammen med og kombineres de tidligere Sonic-spil for at låse op for nyt indhold. Sætter man Sonic the Hedgehog i Sonic & Knuckles, får man adgang til et helt nyt spil baseret på bonusbanerne i Sonic 3 og Sonic & Knuckles. Sætter man Sonic the Hedgehog 2 i, kan man gennemspille hele Sonic 2 med den nye figur Knuckles, et myrepindsvin med dreadlocks og sko inspireret af Jamaicas flag. Og endelig, hvis man sætter Sonic the Hedgehog 3 i, får man adgang til hele det gigantiske platformseventyr Sonic the Hedgehog 3 and Knuckles, der strækker sig over 14 baner, kan spilles med flere opsætninger af figurer og viser spillets historie fra flere forskellige vinkler. I forhold til resten af spilverdenen er Sonic 3 & Knuckles et unikum, dengang såvel som nu.

På dette tidspunkt er debatten om hvem der er det største spillikon af Super Mario og Sonic en helt logisk diskussion at føre rundt omkring i verden. Både hvad angår eksponering, kvalitet af spillene, salgstal og fans er de to i princippet jævnbyrdige. Alt dette havde Sonic opnået på en periode af fem år, og hans fremgang viste ingen tegn på at aftage. Hvad kunne der gå galt? Ganske meget, skulle det vise sig.

Årsagerne til det, der sker senere i historien, bliver ofte debateret. Som regel ender skylden med at havne hos Segas hybris og forsøg på at malke penge ud af en serie produkter, der ikke fortjener at blive malket penge ud af. Sega begynder i hvert fald at udvikle nyt tilbehør til Mega Drive for at forlænge konsollens levetid. Først kommer en cd-rom-udvidelse ved navn Sega CD, som markedsføres sammen med et nyt Sonic-spil, Sonic CD. Konsoltilbehøret sælger trægt, men i stedet for at satse på at lancere sin nye konsol, Sega Saturn, udvikler Sega yderligere en Mega Drive-udvidelse kaldet Sega 32X, der markedsføres med Sonic-spinoff-spillet Knuckles Chaotix.

Da Sega Saturn senere udkommer, bliver den slået til plukfisk af Nintendos 64-bit-konsol og den

FAKTAARKIVET: SONIC



## SONIC THE HEDGEHOG

Sonic er 15 år gammel, måler 100 centimeter, vejer 35 kg og er født på Christmas Island. Kan løbe hurtigere end Mach 1, men kan ikke svømme, da programmøren Yuji Naka ikke mente at pindsvin kunne den slags.



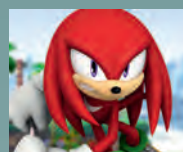
## MILES TAILS PROWER

Sonics bedste ven såvel som hans største fan. Den unge rævs specialitet i spillet er at benytte sine dobbelte haler til at flyve og svømme. Han er også et teknisk vidunderbarn og har lavet utallige opfindelser, som flyet Tornado.



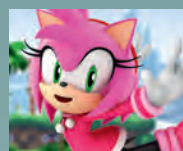
## DR. ROBOTNIK (EGGMAN)

Sonics ærkefjende er, og har altid været, en gal videnskabsmand med en IQ på 300. Eggman er den af alle seriens figurer der har varieret mest i udseende i løbet af de seneste 20 år, og han har tilmed også skiftet navn.



## KNUCKLES THE ECHIDNA

Ven og rival til Sonic. Knuckles er vogter over The Master Emerald og den svævende ø Angel Island. Siges at være lige så stærk som Sonic er hurtig, og kan bruge sine spidse knoer til at klatre, grave og slås. Er meget godtroende og bliver hurtigt vred.



## AMY ROSE

Forelsket i Sonic og har forsøgt at vinde hans hjerte utallige gange. Spilseriens første pige som stammer fra den japanske Manga. Var i Sonic CD mere af en drengepige, men er senere blevet mere toset. Skulle egentlig have heddet Princess Sally.





Sonic Adventures til Dreamcast er et af pindsvinets fremmeste optrædere, og var dengang det ubestridt flotteste platformsspil på markedet.

nye udfordrer, PlayStation. Skylden lægges på dårlig timing, manglen på spil, den skyhoje pris og at det kommende spil Sonic X-treme sidder fast i udviklingen og senere droppes. I stedet må Sega-publikummet nøjes med to underlegne Sonic-spil fra det engelske studie Traveller's Tales, Sonic 3D og Sonic R. Salget går forfærdeligt, mens Super Mario 64 sælger 11 millioner eksemplarer, og den ene successerie efter den anden lanceres på PlayStation. Pindsvinet var blevet kørt over.

I den femte konsolgeneration dominerede Nintendo og Sony helt og holdent, mens Sonic og Sega trak sig tilbage for at vente på nye og bedre tider. Ambitionen for den næste generation var klar – de skulle være bedst. Yuji Naka, der på dette tidspunkt ikke havde arbejdet med Sonic siden den oprindelige Mega Drive-

trilogi, blev lokket tilbage til Sonic Team med Segas nye løfter om et teknikonster af en konsol, hvis navn skulle symbolisere alle selskabets ambitioner, drømme og håb: Dreamcast. 1999-9-9 var udgivelsesdatoen sammen med det længe ventede Sonic Adventure. I dag betragtes det som et ringe spil, plaget af fejl og vildfarent spildesign. Men da det udkom, der var det gud. I hvert fald for Sonic-fans. For Sonic Team havde formålet at gøre det, der ellers blev regnet for umuligt: at overføre de svimlende hastigheder fra originalen til et 3D-perspektiv, hvor strande, bygninger og vulkaner susede forbi. Sonic var tilbage, og lyksaligheden blandt fansene var total. Selvom konsollen var langt bedre end den halvhjertede Saturn, med både et enestående spilliblotek samt det faktum, at den var den første til at understøtte denne her tingest kaldet Internettet, så var konkurrencen fra PlayStation 2 alt for hård. Dreamcast blev droppet i marts 2001, og Sega annoncerede at de var færdige med at lave konsoller. Sonic var hjemløs.

Efter Dreamcasts bortgang fortsatte Sonic med at lede efter en identitet og en plads i den nye tekniks verden af tredimensionelle spil. Og det gør han stadig i dag, ti år senere. Sonics 00'ere var hårde. Hos den tidligere fjende Nintendo fandt han et nyt hjem, og Sonic Adventure 2, der udkom til den allerede aflivede Dreamcast, blev et af lanceringsspillene til Nintendos GameCube. Dreamcast-versionen blev kaldt en smuk afsked. GameCube-versionen var rent skrammel. Der var gået blot otte måneder mellem de to forskellige udgaver, og om noget var GameCube-versionen egentlig den bedste af de to. Men på denne korte tid var verden blevet træt af Sonic og var gået videre. Og i de kommende år gav Sonic yderligere grund til at verden ikke behøvede se sig tilbage.

Sonic Team, der nu blev ført an af Sonic Adventure-designeren Takashi Iizuka, fandt snart på en ny vision. Sonic the Hedgehog skulle takket være de nye multiplatformsmuligheder blive større end selvste Pokémon. Sonic-titlerne skulle mangedobles i antal og udkomme til alle mulige formater flere gange om året. Det resulterede i spil som Sonic Heroes, Sonic Riders, Sonic Rivals og Shadow the Hedgehog. Selvom salget gik fint (det var jo trods alt Sonic på forsiden), så viste

FAKTAARKIVET: SONIC

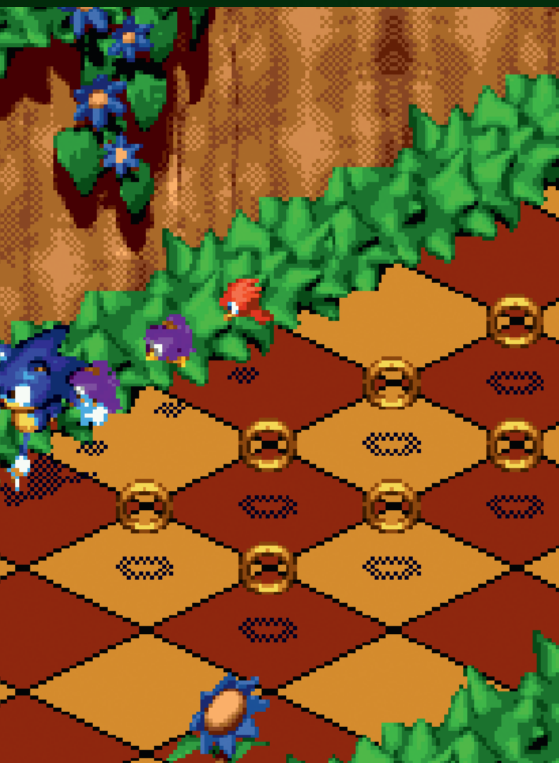
### SONIC MISLYKKES I 3D

Sonics overgang til 3D var svær og krævede flere spil. Til Saturn tandemudviklede Sega spillene Sonic Saturn og Sonic X-treme. Mens Sonic Saturn blev nedlagt næsten med det samme, tog Sonic X-treme betydeligt længere tid. Så lang tid, at der i dag findes en nogenlunde færdig spilmotor, der blev solgt på auktion i 2005. Spilmotoren benyttede en såkaldt fisheye-linse, der gav banerne en tunnelagtig opbygning. Selve spillet omhandlede ifølge Sonic X-tremes designer, Chris Senn, manipulation af tyngdekraften.



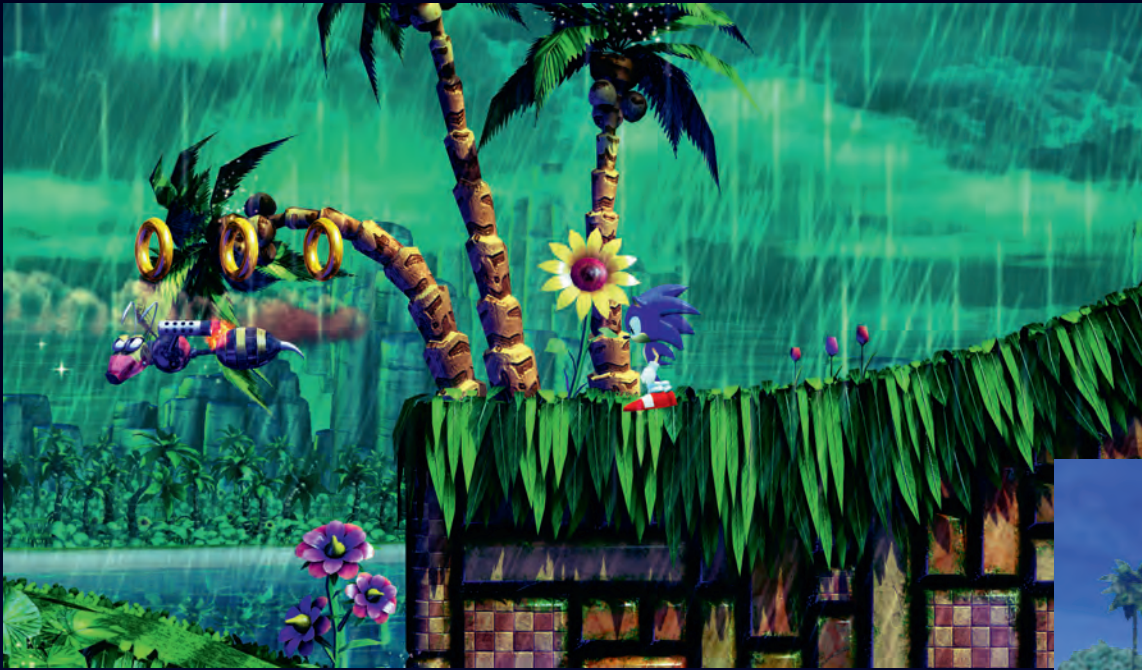
alle spillene en tydelig nedgang i kvalitet for serien. De blev stadig mere ufokuserede, og det eneste, der kom til, var flere gimmicks og flere af Sonics neonfarvede skovvenner.

På Tokyo Game Show 2005 fremviste Sega det, der skulle blive det næste store Sonic-spil uden skelen til de mange spinoffs, såvel som det første Sonic-spil til den nye generation af konsoller, Sonic the Hedgehog, i dag kendt som Sonic 360 eller Sonic 2006. Det er svært at forestille sig i dag, men Sonic the Hedgehog til Xbox 360 og PlayStation 3 var et af 2006's mest ventede spil. I dag ser folk på det som et af de værste spil i Sonic-serien, og en af tidernes største skuffelser. I stedet for et Sonic-spil havde Sonic Team valgt at lave en enestående bug-fest, der kredsedede omkring et fanfiction-værdigt



## SONIC SOM SERIEHELT

Selv i dag kører der stadig en aktiv Sonic the Hedgehog-tegneserie, der udkommer en gang om måneden og udgives af Archie Comics i USA. Serien har rekorden som den tegneserie om en spilfigur, der har holdt i længst tid. I dag strækker den sig over 230 numre og utallige specialudgivelser. Universet i tegneserien bygger på tv-serien Sonic SatAm. I årene 1993-2002 var der også et engelsk blad kaldet Sonic the Comic, der også indeholdte historier om andre Sega-figurer som Shinobi, Streets of Rage og Golden Axe. Ingen af disse udkom i Japan, der derimod havde en skole-manga i seks dele, der handlede om pindsvineregen Nicky Parlouzer, der kunne forvandle sig til Sonic the Hedgehog.



Pindsvinefanens utilfredshed med Sonic-serien har med årene ført til en flodbølge af remixkultur på Internettet, hvilket har resulteret i spilprojekter som Sonic 2 HD, Sonic Fan Remix og webserier som Sonic for Hire.

melodrama om Sonics kærlighedsforhold til en menneskelig prinsesse. Fans, kritikere, spilverdenen, ingen kunne tro deres egne øjne. Og det blev ikke bedre. I den anden halvdel af 2000-tallet fortsatte Sonic med at eksperimentere med mærkeligt spiliindhold, hvilket resulterede i en serie spil med bogtema til Nintendo Wii, hvor Sonic

sindet kredsløb hvor de første billeder fra hvert spil på ny skaber store forventninger. Sonic er tilbage! Hvorpå yderligere billeder dukker op og afslører nye gimmicks og et uforandret gameplay.

Forventningerne daler en smule, men alle krydser fingre og håber på det bedste. Da spillet så udkommer er det elendigt, og spilverdenen lover

# “Sonic til Xbox 360 står desværre som en af tidernes største skuffelser”

havne i både Tusind og en Nat (Sonic and the Secret Rings) såvel som legenden om Kong Arthur (Sonic and the Black Knight). Udover det bød Sonic Team også på det berygtede Sonic Unleashed, hvor Sonic blev forvandlet til en pindsvineulv, og et mærkeligt rollespilssamarbejde med Bioware kaldet Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Samtlige spil blev savet ned af kritikere såvel som fans.

Sonics adfærd gennem 00'erne har givet ophav til noget, der kaldes "The Sonic Cycle". Et ond-

højt og helligt at den aldrig vil lade sig narre igen. Senere udkommer billederne fra det næste Sonic-spil, og cyklussen starter forfra. Den har snart kørt i ti år.

I dag er der ingen spilhelte, der betyder så utroligt meget for nogen, og slet ingenting for alle andre. En del hævder, at han kun lever på arven fra sin karrieres første tre år. Andre at Sonic også i dag kommer med fantastiske spil, omend de bliver overset af de store masser, så som Sonic Advance



### SONIC THE HEDGEHOG

1991

Sonic the Hedgehog udkommer den 23. juni og vender, og ned på konsolrfigen. Ved årets udgang har Nintendo tabt markedsføringer for første gang siden det store spilkrak i 1983.



1992

Sonic the Hedgehog udkommer i november og introducerer verden for den tohålede ræv Tails. Senere kommer tv-serier, tegneserier og mangaver af andre produkter. Undersøgelser i USA viser at Sonic, blandt børn, er mere genkendelig og vellidt en selveste Mickey Mouse.

1993

Sonic CD udkommer til Segas Mega Drive-udvidelse Sega Mega-CD. Spillet introducerer figurer som Amy Rose og Metal Sonic. Sonic CD byder også på en unik manøvre for spilsæren, Sonics Super Peel-Out, også kendt som Figure 8.

1994

Sonic 3 og Sonic & Knuckles udkommer samme år. Sidsnævnte kan sættes sammen med andre Sonic-spil for at låse op for nyt indhold. Spillet introducerer også en ny figur, Knuckles the Echidna. Næsten femten år senere kommer det frem, at Michael Jackson har komponeret dele af soundtracket til spillet.

1996

Mens vi venter på Sonics sande 3D-debut, Sonic X-treme til Sega Saturn, udkommer semi-3D-spillet Sonic 3D: Flickies Island til Mega Drive i stedet. Det bliver køligt modtaget, og spillet anklages for at være både for langsomt og for let.

1997

Udviklingen af Sonic X-treme til Sega Saturn nedlægges efter utallige forsinkelser.

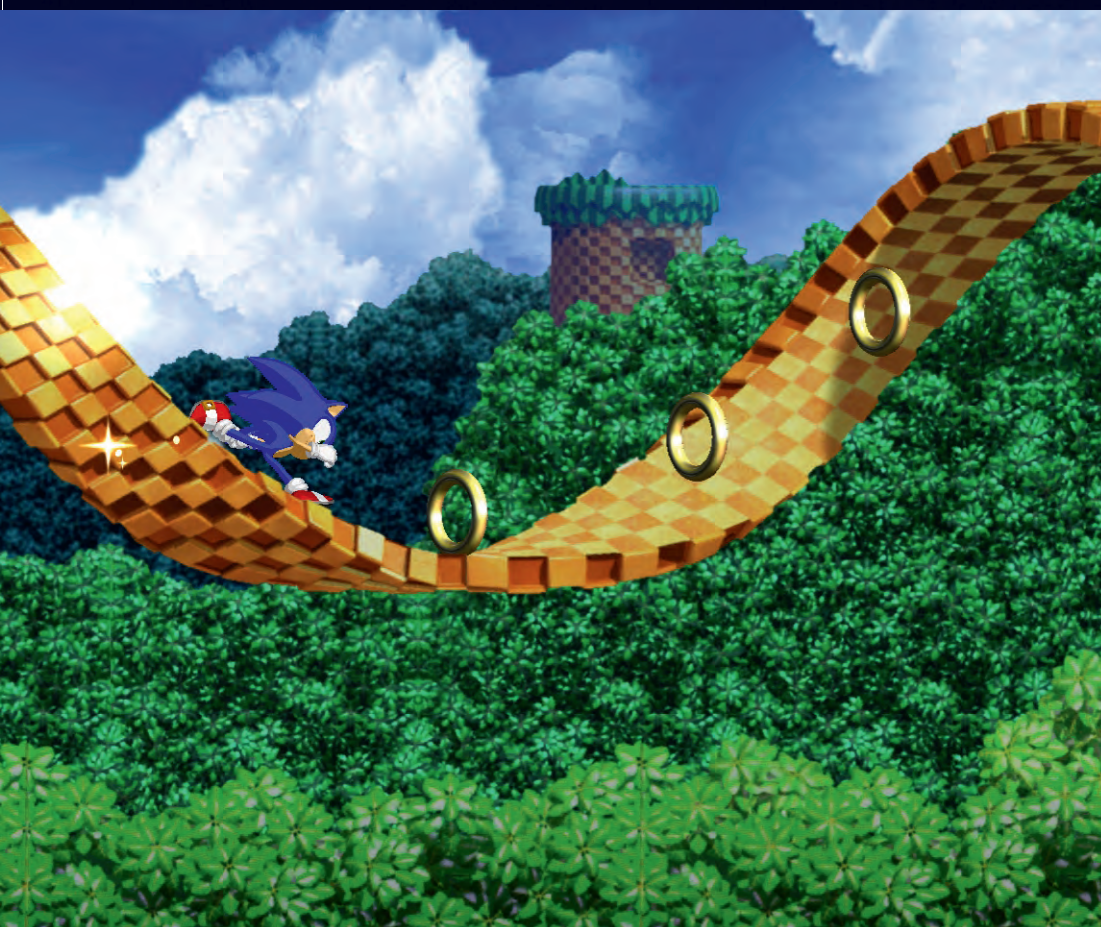
1999

Sega udgiver sin Dreamcast i vesten den 9. september sammen med Sonic Adventure. Det er Sonics første rigtige 3D-spil, og en totalforring er serien både i forhold til hvordan den spilles og hvordan den ser ud og lyder. Spillet modtages med høje karakterer og grædende fans verden over.



## SONIC CRACKERS NEDLÆGGES

Et af de mere interessante spil i Sonic-serien var Sonic Crackers. En arbejdstitel for det, mange i dag tror skulle være Sonic 4. I Sonic Crackers kunne man spille som Sonic, Tails eller Knuckles og i co-op-delen sidder man sammen med sin medspiller via en kæde, der var bundet til hver sin ring. Det gjorde at man, til forskel fra Sonic 2, ikke kunne løbe særlig langt fra hinanden og i stedet var tvunget til at arbejde tættere sammen og i et lidt mere roligt tempo. Alligevel bød betaversionen af Sonic Crackers på mange baner med tidspres, hvilket skabte en ganske frustrerende følelse af svært styrbart kaos, når man forsøgte at trække sin medspiller med sig gennem banen. Styringen var langt fra så skarp som i tidligere Sonic-spil, og Sega besluttede sig for at nedlægge udviklingen af Sonic Crackers til fordel for Sonic 3D Blast.



og Sonic Rush til Gameboy Advance og Nintendo DS, eller 2010's Sonic Colours til Wii.

Sonic the Hedgehog 4: Episode I blev taget godt i mod, da det udkom som en download-titel både til Apples iPhone, på PlayStation Network og Xbox 360 Arcade. Dette blev af mange døbt som den ægte klassiske Sonic, mens lige så mange fandt det værende en hån mod Sonic. Selv Gamereactors redaktioner var uenige, hvor Lee West kvitterede med en langt bedre karakter end eksempelvis den svenske anmelder.

Naturligvis var Sonic aldrig i 1080p, cel-shadet eller fyldt med så meget liv som i Sonic the Hedgehog 4: Episode I. Dette var Sonic som mange huskede ham, ikke som han var. Og det fungerede for de fleste langt hen ad vejen.

## “Sonic betyder så utroligt meget”

For hvert nyt spil, der er blevet annonceret gennem de seneste år, er håbet om pindsvinets genkomst blevet vakt til live igen. Uanset hvor mange forbieri, han har med i bagagen. Spørgsmålet er bare, om det er selvpineri eller måske den reneste form for spillkærlighed, verden nogensinde kommer til at se? For når alt kommer til alt, så er der ingen som Sonic.

Viktor Eriksson

2001

Sega nedlægger Dreamcast efter dårligt salg. Sonic Adventure 2 udkommer til den nedlagte konsol, og Sonic fejrer i skyggen af det hele sit 10 års jubilæum.

2002

Sonic-serien flytter over til den gamle rival Nintendo med en portning af Sonic Adventure 2, der får navnet Sonic Adventure 2: Battle, som en af lanceringstitlerne til Nintendo GameCube. Sonic får også genpremiere på de håndholdte med Sonic Advance-serien, der udvikles i samarbejde med japanske Dimps.

2003

Sega planlægger Sonics tilbagevenden, og i mellemtiden kan verden fornøje sig med en PC- og GameCube-version af Sonic Adventure, kaldet Sonic Adventure DX: Director's Cut. Denne gang får spillet en betydeligt hårdere modtagelse end ved Dreamcast-premierer.

2005

Shadow the Hedgehog fra Sonic Adventure 2 får tæller være sin popularitet sit helt eget spil i eget navn, Shadow the Hedgehog. Spillet viser sig at være ren afføring og indeholder desuden ting som automatvåben og andre mørke temaer, som det bliver stærkt kritiseret for. På den lyse side starter Sonic Rush-serien på DS.

2007

De tidligere rivaler Mario og Sonic mødes for første gang nogensinde i Nintendo Wii-spillet Mario & Sonic til the Olympic Games. Spilserienens kollektive fjerner eksploderer i ren forvirring. Sonic gør også et forsøg med bevægelsesstyring i Wii-spillet Sonic and the Secret Rings.

2008

Sonic Team får hiele verden til at klo sig i hovedet med udgivelsen af Sonic Unleashed. Spillet præsenteres på forhånd som en tilbagevenden til Sonics rødder. Da det udkommer, viser det sig at handle om hvordan Sonic forvandles til en pindsvineuly.

2010

Sega hævder, atter en gang at Sonic vender tilbage til rødderne, og atslører samtidigt Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Da spillet udkommer lykkes det at få gode anmeldelser, men utilfredsheden hos nogle fans vender ingen grænser. De leder spillet en hånd mod Sonics Mega Drive-tid. Ved siden af opmærksomheden udkommer Sonic Colours til Wii. Både kritikere og fans overraskes over hvor godt det er...

2011

Sonic fejrer 20 årsjubilæum. Gamereactors anmeldere er enige: tanken er god, men udførelsen er desværre endnu engang ikke i sikabet. Vi vender stadig på mirakler.

# IT'S NOT A RACE YOU WIN. IT'S A RACE YOU SURVIVE



PC DVD ROM    PlayStation    PS3    PlayStation Network    XBOX 360    XBOX LIVE    Wii    NINTENDO 3DS    Available on the iPhone App Store    Origin Powered by EA



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Match Concept SA Trademarks used under license to Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, THE SHAPE AND DESIGN (TRADE DRESS) OF THE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® AND SUPERSNAKE® are registered trademarks and/or the trade dress of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA and the COBRA SNAKE Designs are trademarks of Ford Motor Company used under license. "P", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.





*NEED FOR SPEED*  
**THE RUN**

**RACE FOR YOUR LIFE**

*UDE 17.11.11    WWW.NEEDFORSPEED.COM*



Køb den i

**FONA**

Anmeldt



# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

**XBOX 360, PS3, PC**

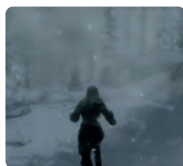
Spiltype ROLLESPIL Udvikler BETHESDA SOFTWARES Udgiver BETHESDA SOFTWARES Premiere 11 NOV Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Lee forsøger at klemme så mange svar som muligt om rollespillet ned på to sider.

**Oblivion** var Bethesdas *The Elder Scrolls*-spil nummer fire. Det var stort, enormt stort og elsket af mange. Jeg var ikke en af dem. Jeg kunne ganske enkelt ikke acceptere konstant at blive revet ud af hvad der sikkert var en forbløffende stor og levende verden, af underlige bugs, tomme øjne, skabelonsskåret fantasy og en spilmotor der haltede og spyttede så meget, at jeg havde aflivet den, hvis det var min hest. *Fallout*-serien nød samme store succes, atter engang kunne jeg ikke acceptere de mange fejl, det elendige menu-system og vigtigst af alt de latterfremkaldende dårlige animationer og zombieagtige udtryk og bevægelser hos mine medmennesker i dommedagsspillet. Og jeg prøvede virkelig.

For jeg var overbevist om, at der skjult under de mange problemer gemte sig nogle fortræffelige spil. Denne indledning er ikke bare fyldt på i forvejen alt for lidt tekstplads. Men nødvendig for at fortælle, at alle tidligere problemer for mig er forsvundet som dug for solen. Jeg har kun haft en uge med spillet inden bladet skulle i trykken, og det føles ganske enkelt som alt for lidt, og så alligevel ikke. For det er nok til at vurdere at fejlene er rettet, verdenen eventyrligt smuk, dybden enorm og historien rigtig god.

Bethesda lover at historiedelen af spillet har nok til 30 timers eventyr, mens spillets sidemissioner og mange mindre opgaver kan



#### MULIGHEDER

Du kan investere i huse, skabe dig et hjem og endda blive gift, hvis det er hvad du vil bruge tiden på. Du kan naturligvis også bare tage nogle af de utroligt mange sidemissioner.

#### CRAFTING

Udstyret du finder på din vej kan forbedres på flere måder. Du lærer ganske hurtigt de mest basale evner, der lader dig styrke og forbedre våben samt rustninger. Der er også mulighed for at enchante med magi.

holde spillere grebet i hen mod 300 timer.

Vil du opleve *Skyrim* helt uden spoilere bør du lukke bladet nu og bare drøne ud og indkøbe spillet, velvidende at det er fantastisk. Ellers læs med her, jeg skal forsøge at spolere så lidt som muligt.

Du tager rollen som en såkaldt Dragonborn, der hurtigt viser sig at være noget ud over det sædvanlige. Som en af de få

## RENT FAKTISK BLEVET FANGET AF HISTORIEN

indbyggere i *Skyrim* kan du opsøge dragernes viden og evner når du dræber dem. Og det viser sig hurtigt at være en god evne. Dragerne invaderer nemlig *Skyrim* og skaber frygt og rædsel over hele landet. Du vælger køn og race (blandt ti racer, der inkluderer orker, elvere, argonians og khajiits). Snart har man en trofast væbner og en rang der gør at altseende vagter hører fortiden (eller *Oblivion*) til. Modsat langt størstedelen af rollespil jeg har spillet, er jeg rent faktisk blevet fanget af historien, der leveres troværdigt og

LÆS HELE ANMELDELSEN PÅ GAMEREACTOR.DK



### RACERNE

Alt efter hvilken race du vælger, får du fordele som eksempelvis nattesyn, forbedret udholdenhed eller bedre magi. Alt kan ændres og figur-designeren er utrolig omfattende.

### VÅBEN OG MAGI

Du kan kombinere våben, drage-skrig og magi stort set som du lyster. Du kan lave favoritsætninger, der kan kaldes frem med få klik. Selv talenttræet er en designoplevelse og en nydelse at benytte.

udvikler sig rigtigt spændende undervejs.

Du kan vælge at spille i tredjeperson (i forskellige vinkler), hvis du ikke bryder dig om FPS-stilen og gerne vil nyde dit udstyrs udseende. Du kan dualwielde magi og våben, og friheden her er som i resten af spillet. Nærmest overvældende.

Animationerne denne gang er virkelig gode, og det er kun niveauforskelle, der kan få NPC'erne til engang imellem at hakke lidt. Det samme gælder måden hvor dine medmennesker reagerer og interagerer med omverdenen. Væk er også de statiske dialogsekvenser, og med omkring 70 stemmeskuespillere på arbejdet er dialogen det bedste jeg endnu har oplevet i et spil. Det er imponerende, og de gode takter stopper heldigvis ikke ved de menneskelige figurer. Første gang min nyanskaffede ganger stamper efter en hidsig ulv er jeg forelsket. Vi er venner for evigt. Eller det vil sige, det ville vi have været, hvis jeg ikke under en større bjergbestigning tager et lidt for overmodigt spring og slår min hest ihjel. Godt man har save

games. Faktisk i skrivende stund lige omkring 30 af dem på mit spil, og jeg er ikke i tvivl om at der kommer flere. For når man kan gøre hvad man vil, indbyder det til dårlige valg, som da jeg er nødt til at nakke en venlig vagt, bare for at se konsekvenserne. På den måde er alt som det plejer at være. Eventyrligt.

En stor forandring (som udvikleren til dels har lånt fra Fallout) er måden landskaberne er bygget op. De er designet af individer og ikke bare stroet ud af en generator, og det kan mærkes. Da jeg en nat rider gennem et tåget sumpområde mens en hjort springer ved min side, er det så jeg næsten må knibe en tåre. Det er så fantastisk at være en del af. Selv i de mange dungeons jeg støder på, er følelsen af copy/paste erstattet af ægthed. Man drager virkelig i dybet, når man går på opdagelse. Og opdagelse vil man tage på. Skyrim er en klassiker, der

fortjener at blive udforsket af alverdens rollespillere, så simpelt er det.



Lee West

# RAYMAN: ORIGINS

PS3, XBOX 360, WII, (3DS/PSV) Spiltype PLATFORM Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 7



Det er ikke nogen hemmelighed, at Rayman siden sin debut har tilført sin charme til adskillige forskellige eventyr, ikke mindst de fortrinlige Rayman 2 og 3. Man skal dog ikke bruge mange minutter på Rayman Origins før det står ganske klart, at dette er en fortsættelse til originalen, og her er både blevet lånt ideer, udtryk og udfordring, der dog naturligvis har gennemgået kraftige opdateringer.

I stedet for enorme 3D-verdener har man derfor igen skiftet perspektivet tilbage til 2D, men til gengæld brugt hele konsollens regnbue af farver for at skabe et spil, der grafisk er ligeså smukt som det oprindelig spil var, da det første gang udkom på Ataris glemte Jaguar-konsol. Den

## DU HAR NU MULIGHED FOR AT TAGE TRE VENNER MED PÅ TUREN

første verden, Jibberish Jungle, er således således badet i grøn jungle, der med jævne mellemrum afbrydes af blå vandfald, mørkeblå skyggeskabninger og tordenskyer der langsomt må lade livet for solens varme stråler. Adskillige



### GALLERIET

Det er Rayman, hans bedste ven Globox og det enorme karaktergalleri af venner og fjender, som giver spillet liv og den umanerlige sprælskhed, der gør det hele så pokkers charmerende.

### KAOS FOR FIRE

Den største nyhed er, at Rayman ikke længere behøver at tage på eventyr selv, og nu har mulighed for at tage tre venner med på turen. Dette betyder dog ikke, at der er brugt masser af kræfter på at tilføje unikke co-op situationer, hvor samarbejde er essentielt. I stedet har man blot valgt at slippe spillerne løs på banen, for herefter selv at afgøre om vejen frem er samarbejde eller ren kaos.



lag af baggrunde giver en enorm dybdeeffekt i billedet, og ofte er det hele så smukt at man nærmest bliver nødt til lige at tage en lille pause for at nyde det hele.

Med et utal af farver, fabelagtig fransk tegneserie-design og eminent animation føler man altid lige, at man skal se hvad spillet står parat med i den næste bane, og man bliver sjældent skuffet.

Rayman Origins er en af den slags fornøjelige spiloplevelser, hvor man hurtigt bliver overvundet af charmeoffensiven og spiller resten af eventyret med et smil på læben, der kun sjældent udskiftes med et bandeord, når der for alvor skrues op for sværhedsgraden.

Var man fan af det første Rayman-spil eller 2D-plattformsspil generelt, er det svært at forestille sig hvordan Ubisoft kunne have lavet et mere charme-rende, smukt og underholdende eventyr end hvad de her har formået. Og med vennerne ved sin side er det fantastisk.

9

Thomas Blichfeldt

# SONIC GENERATIONS

PS3, XBOX 360, 3DS, PC Spiltype PLATFORM Udvikler SONIC TEAM Udgiver SEGA  
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 7



## SELVTILLID

Det kan mærkes at Sonic Team har fået ny selvtillid efter sidste års uventede succes med Sonic Colours til Wii. Sonic Generations er godt nok ikke helt lige så godt som det spil, men det er tæt på når det bare kører.

## NYT OG GAMMELT

Skiftet mellem de to forskellige Sonic'er skaber variation, og gør at spillet føles friskt, selvom det er tydeligt at den gamle Sonic får klart mindre eksponering end den moderne Sonic, og derfor hele tiden står i baggrunden både hvad angår historien og gameplayet.

Jeg havde faktisk på forhånd forventninger til historien i Sonic Generations. Ikke fordi jeg har slået hovedet, men fordi den er skrevet af Ken Pontac og Warren Graff, der tidligere har imponeret med manuskriptet til Sonic Colours, og ellers mest er kendt for den voldsomme web-serie Happy Tree Friends. Desværre lader det ikke til at Sonic Team har givet dem mere end en enkelt A4-side at arbejde med, hvilket selvfølgelig resulterer i at historien bliver både tynd og uengagerende. Ganske vist har de formået at klemme nogle rigtig flotte referencer til spilserien med, men regn ikke med et mas-todontværk i stil med Epic Mickey.

Selvom Sega forsøger at sælge Sonic Generations som et sammenfattende værk over pindsvinets karriere, så er spillet ikke ligefrem et tårnende monument over en af tidernes største spillikoner. Snarere nøjes Sonic Generations med at lægge et ambitionsniveau som en greatest hits-plade købt på en Statoil-tank. Det er langt fra fantastisk, da det har rigeligt med problemer og dårligt design. Men det er stadig et godt Sonic-spil, og det kan intet lave om på.

For det første har Sonic Team endelig

fået styr på deres egen motor. De famler ikke længere i mørket som i Sonic Unleashed, og kender både motorens fordele og begrænsninger. Banedesignedet er varieret, kreativt og omdanner nostalgidryppende baner som Chemical Plant Zone i relevante nye aftapninger. De uretfærdige dødstilfælde såvel som trial-and-error-strukturen er blevet smidt på porten, til fordel for mere niveau-baserede baner, der stadig belønner dygtige og ihærdige spillere, men ikke lader alle andre falde i den visse død. Udfordringen ligger i stedet i at forsøge at finde den hurtigste vej til målet, hvilket næppe bliver mere passende i Sonic-sammenhæng. Rent audiovisuelt er Sonic Generations

## SONIC ER SJOVT AT SPILLE FRA START TIL SLUT.

skiftevis grimt og smukt. Grimt når billedopdateringen begår harakiri på baner som Speed Highway. Smukt når du løber gennem spillets lobby og musikken veksler mellem moderne stykker til den moderne Sonic og pixelduftende udgaver til den klassiske Sonic.

Sonic Generations føles noget halvhjertet som hyldest til Sonics 20 år lange karriere. På den anden side er det præcis den fejring, Sonic fortjener. Lige dele godt og ondt. Ti gode år og ti forfærdelige. Det hovedsagelige er, at man har det sjovt. Og det har jeg haft. Fra start til slut.

7

Viktor Eriksson



## SKYLANDERS

PS3, WII, XBOX 360, PC, 3DS

Spiltype ACTION Udvikler TOYS FOR BOB Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 7

Skylanders Spyro's Adventure handler ikke om flere baner eller flottere grafik, men i stedet den såkaldte "Portal of Power", et slags plastik-alter der sættes til din konsol eller PC og herefter lyser op i adskillige kulørte farver, samt de tre figurer som følger med i pakken. Figurene, som i startpakken tæller Spyro, Gill Grunt og Trigger Happy, kan hver for sig placeres på alteret, hvorefter de et par sekunder senere toner frem på skærmen som en spilbar figur.

## MONSTRE SKAL TÆVES, ERFARING OG PENGE TJENES

Som du nok har gættet er dette Spyro-spil ikke som de gamle af slagsen.

Spyro og slængt har denne gang i stedet kastet sig over genren, der populært kaldes "dungeon crawler", hvilket betyder at der er monstre der skal tæves, erfaring og penge der skal indtjenes, magisk udstyr der skal findes og nye evner der skal læres. Det kommer alt sammen som lidt af en overraskelse, men systemet virker faktisk rigtig godt, fordi udvikleren har leget med formen og udnyttet deres unikke tilgang til genren til fulde.

Banerne kombinerer således nogle af de bedste elementer fra de tidligere platformspil med erfaringsindtjening, og udforskning af banerne vil derfor oftest blive belønnet med hemmeligheder og adgang til bonusbaner. Klarer man disse er der som regel en unik hat eller andet udstyr klar til din helt, som vil give den mere livsstyrke, en højere chance for at levere et kritisk angreb eller en af de andre bonusser rollespilsverdenen oftest smider efter os.

Hver bane er også opdelt i zoner hvor figurer af et særligt element er stærkere end andre, hvilket på trods af spillets lave sværhedsgrad altid gør situationen nemmere at klare. Man kan endda benytte figurer på tværs af de forskellige formater, og hvis man har de rigtige figurer tilgængelige dele af spillet. Det er smart, ny-tænkende og ender faktisk med et rigtig godt resultat.

7

Thomas Blichfeldt



# UNCHARTED 3

**PS3** Spiltype ACTION Udvikler NAUGHTY DOG Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-10) Aldersgrænse 16+

## Uncharted 3: Drake's Deception leverer et rigtigt godt tredje udspil i serien

**Vi har efterhånden været en del igennem, Drake og jeg. Sammen har vi rejst til steder, som folk kun drømmer om - fra de dybeste regnskove på Borneo til verdens tag på Himalaya. Vi har kæmpet mod krigsforbrydere, skurkagtige briter, mystiske og bedrageriske femme fatales og hvad der føles som en hel hær af navnløse lejesoldater. Denne gang er det dog anderledes.**

En sort Jaguar accelererer kraftigt, akkompagneret af lyden af hvinende dæk, væk fra den underbelyste og smalle sidegade. To pistolskud runger hult og krakelerer den stilhed, der dovent hviler over Londons gader. Der, blandt bøjede skraldespande og i en magelig bunke affald fra den lokale pub, ligger Nathan Drake og hans tro følgesvend Victor Sullivan i sorte jakkesæt og livløse kroppe. Fra brystet og maven spredt det mørkerøde blod sig udover den hvide skjorte som en daggammel rødvinplet.

Sådan begynder det tredje kapitel i Uncharted-serien, der siden udgivelsen af det første spil i 2007 har kombineret Tomb Raider og Indiana Jones-filmene i en herlig nyfortolkning. En fortolkning hvor eventyret går over stok og sten, og historien altid tager førersædet.

I Uncharted 3 er Drake og Sullivan på sporet af Drakes forfader, Sir Francis Drake, der i sin rundrejse rundt om jorden for den engelske dronning Elizabeth skrev om en sagnomspunden by i



### SPLIT-SCREEN

Denne gang er der både mulighed for at spille mod kammeraterne over nettet og på den samme skærm. Det er godt gået og giver et ekstra pift til holdbarheden.

### MULTIPLAYER

Som det efterhånden er normen for multiplayer-oplevelser tjener man point og stiger i level efter kampene, så man i tandem med spillets andre multiplayer modes kan købe nyt gear, våben og killstreaks.

midten af ørkenen. En ørkenens Atlantis og kilde til umådelig rigdom. For at finde denne by må Drake gå i gennem ild, vand, sand og diverse andre elementer man kan tænke sig. Der er ret svært eller rettere sagt umuligt at tale om historien, fordi det ville ødelægge oplevelsen af spillet markant for andre.

Når gameplayet tager sin lidt sædvanlige form i en afveksling mellem udforskning og gåder og skyderi fra cover som i Gears of

## ...ET FLYSTYRT I MIDTEN AF ØRKENEN

War, ja så finder udviklerne lige et ekstra gear i motoren til at binde det hele sammen med. Det er disse oplevelser der faktisk ender med at stå stærkest i hukommelsen, og når man ser det, forstår man tydeligt hvorfor. I flæng kan nævnes et flystyrt i midten af ørkenen, en jagt gennem dale på hesteryg, en flugt fra en synkende og stjålet færge og et tilbageblik i fortiden. Sådan kunne man blive ved, og der skal lyde ros for at have tænkt spillets elementer ind i en større ramme, der sætter perspektiv på spillets

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



### 8 ELLER 9?

Mens Emil leverer den trykte anmeldelse her på siderne, har vi også sat vores vante GRTV-mand Nick Holmberg til at anmeldre Drakes seneste. Han kvitterede med 9 på Gamereactor.dk, så kig forbi sitet for endnu en mening.

### MULTIPLAYER

Køber du kun Uncharted for multiplayer bør du læse Nicks blog på gamereactor.dk, hvor han fortæller alt om den del af spillet.

handling og spændingskurve. Det er hamrende flot, og tager nærmest vejret fra en.

Desværre for Uncharted 3 lever spillet plot ikke op til sine forgængere i den ombæring. I stedet for en skarp og stringent opbygget historie med et klart mål og velrundede figurer, så sejler den fremad med figurer, der enten har et indbyrdes forhold vi ikke må kende til, eller som bliver hemmeligholdt for os til det næste spil i serien. Og det er en for mig, alvorlig ridse i lakken på Naughty Dogs forrygende treer.

Man kunne være ligeglad og hævde, at spillet kvalitet er af så uset kaliber, at historiens svagheder er underordnede. Det mener jeg ikke, da historien er lokomotivet, der skubber toget fremad. Uanset hvad er Uncharted 3 et spil af meget høj kvalitet og absolut anbefalelsesværdigt, det er dog ikke nødvendigvis den spilmæssige åbenbaring, som mange havde håbet på. Spørgsmålet er også om mindre ikke sagtens kan gøre det?

8

Emil Ryttergaard



## RATCHET & CLANK

### PLAYSTATION 3

Spiltype ACTION Udvikler INSOMNIAC GAMES  
Udgiver SONY Premiere UDE NU  
Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 7

#### Makkerparret er tilbage i Ratchet & Clank:

All 4 One. Lige siden Insomniac virkelig fik gang i serien helt tilbage på PlayStation 2, har jeg været uhjælpeligt fanget af eventyrene om rumrotten (også kendt som en Lombax), robotmakeren Clank og deres enorme våbenarsenal og jeg har nydt hvert kapitel til fulde. For mine penge er der ingen anden udvikler der har haft så godt styr på hele Cartoon Network-tilgangen med skøre personligheder, fantasifulde historier og konstant fnise-værdig humor.

All 4 One er det første spil i serien der ikke kun yderligere finpudser tidligere ideer.

## HELE CARTOON NETWORK-TILGANGEN MED SKØRE PERSONLIGHEDER

I stedet står den denne gang på et co-op eventyr for op til fire spillere, hvilket giver alle mulighed for at styre Ratchet, Clank, Captain Quark og spil-universets måske bedste superskurk Dr. Nefarious.

Historien er desværre en rodet omgang ligegyldigheder om underlige kæledyr, hvilket ikke passer med de sædvanlige gode takter fra Insomniacs serie.

Med fire spillere på skærmen er kaosset naturligvis totalt, men dog alligevel nøje planlagt og udnyttet af udvikleren. Samarbejde er essentielt og opfordres på flere snedige måder. Insomniac er dog ikke nogen dum udvikler og ved udmærket godt, at ethvert spil, hvor der skal samarbejdes, ligeså let udvikler sig til et forsøg på det modsatte - de har derfor valgt at opfordre til den slags opførelse via et pointsystem.

Ganske enkelt bedømmes hver spiller i slutningen af en bane derfor ud fra forskellige kriterier, som hvor mange gange man er død, hvilket alt sammen omregnes til en bonus på møtrik-kontoen.

Det er sjovt og underholdende, det er bare ikke særlig meget Ratchet & Clank. All 4 One ender derfor som et godt co-op spil med en smule host i billedopdateringen, men et ringe Ratchet-spil for dem der havde håbet på hele pakken.

7

Thomas Blichfeldt

# SAIN'T

THE

## PRE-ORDER NOW

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

INCLUDES  
EXCLUSIVE  
IN-GAME  
ITEMS FROM

PROFESSOR GENKI'S

**ETHICAL  
REALITY CLIMAX**

**ETHICAL  
REALITY CLIMAX**

GENKI  
STUNTMAN  
OUTFIT

MAN-A-PULT  
CAR

OCTOPUSS  
GUN

PROFESSOR GENKI'S

**ETHICAL  
REALITY TOUR**



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



THQ

# S R O W

T H I R D

IN STORES 11.15.11



 **GIGANTEN**



LB Call Assassins

Y  
X B Grasp  
A



# ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

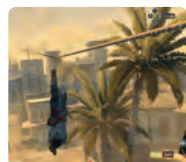
**X360, PS3, PC** Spiltype ACTION Udvikler UBISOFT MONTREAL Udgiver UBISOFT Premiere 15. NOV Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 18

Siden Ubisoft præsenterede Ezio, og Assassin's Creed-serien for alvor fik fart på, har vi hørt om den legendariske Assassin Altaïr, men hvad vi hørte stemte ikke rigtigt overens med de forholdsvis beskedne bedrifter det første spil bestod af.

Som titlen antyder er det på tide at få svar på nogle af de mysterier, der har stået ubesvarede i lang tid. Det sker da også, til dels, men dermed ikke sagt at der ikke er nye spørgsmål når det hele er ovre. Lad det være sagt med det samme: Ubisoft er vilde med cliffhangers.

Ezio er denne gang i det gamle Konstantinopel, hvor han søger nøgler til Altaïrs bibliotek i den gamle fæstning i Masyaf. Akkurat som i de andre Assassin's Creed spil møder man mange mennesker fra historiebøgerne, blandt andet end ung mand ved navn Suleiman. Det er i den grad fart på historien i denne omgang og modsat de andre gange vi har haft Ezios selskab er der ingen spring i årstallene. Og det er da også heldigt, for Ezios fremtrædne alder ville da slet ikke kunne holde til at blive spolet videre frem.

Siden Assassin's Creed II har Ubisoft vist, at de virkelig kan skrue karakterer og forhold mellem disse sammen. Den stime forbliver uafbrudt, der er godt nok færre personer i spil end der har været tidligere, men det er en fornøjelse at se dem interagere.



## HOOKBLADE

Der er ikke meget der har ændret sig, rent gameplay-mæssigt siden sidst vi så Ezio. Man løber, klatrer og kæmper på stort set samme måde som tidligere. Hvad der er nyt er Ezios "hookblade" der gør det lettere at klatre, samt muliggør rutsjeture langs tove der strækkes fra bygning til bygning.

## ...OG BOMBER!

Der går ikke lang tid før Yusuf, lederen af de Assassins der befinder sig i Konstantinopel, lærer Ezio den præcise kunst det er at samle bomber. Der er ikke mange begrænsninger for hvilke bomber der kan laves. De kan klistre til overflader, distrahere, lem-læste eller dræbe.

Fortællingens største mangel er udeblivelsen af en tydelig og konstant skurk. Når man tidligere har stået overfor Rodrigo og Cesare Borgia er det en specielt åbenlys mangel.

Hvad vi får serveret er en historie med allierede, der deler frisk og venlig dialog med vores hovedperson, men skurke hvis ambitioner først afsløres kort tid før de selv afløses af en ny trussel. De stille øjeblikke mellem allierede kunne til tider tryllebinde mig med en troværdighed, serien har finpudset siden den smed de noget kedelige tøjler fra det første spil. Jeg glemmer hver gang jeg spiller et nyt

## ...ET GODT SPIL, MEN DET TAGER TID, FØR DET RIGTIG KOMMER I GANG.

Assassin's Creed hvor sjov dialogen er, med en uventet halv-nørdjoke i de første ti minutter og drilske bemærkninger om Ezios alder er smilebåndet trukket.

Desmond, der velsagtens er seriens egentlige hovedperson er fanget inde i Animus-verdenen og møder en karakter, der længe har været omtalt i serien, men som vi ikke rigtigt har set noget til endnu. Den såkaldte Animus-ø er en af de dybeste afkroge af programmet, og derfra kan Desmond, efterhånden som datafragmenterne findes, gense hans minder. Det foregår ikke som man forventer, men lad det være sagt, at det er noget af det mere spøjse i serien til dato.

Gameplayet har aldrig budt på mere forskellighed, og den polering det har fået over årene kan mærkes. I en meget travl spilsæson kan jeg ikke anbefale Assassin's Creed: Revelations nok. Det er morsomt som spil sjældent formår at være, musikken er fænomenal, historien virker (selv uden en rigtig god skurk) og så er det bare virkelig sjovt at spille.

9

Nikolaj Kürstein Jepsen



**KINECT™**  
for  XBOX 360.

**ALPERNE ER TÆTTERE  
PÅ END NOGENSINDE FØR**



**KINECT  
SPORTS  
SEASON TWO**

NU ER DER 6 HELT NYE SPORTS-  
GRENE, SOM DU KAN SPILLE VED AT  
BRUGE HELE DIN KROP. RÆS NED AF  
PISTERNE, RAM LIGE I BULLS-EYE,  
SERV ET ES, LAV EN HOLE-IN-ONE,  
KAST TOUCHDOWNS OG SLÅ HOME  
RUNS. DU KAN STADIG KØBE DEN  
ORIGINALE BESTSELLER KINECT  
SPORTS!



www.pegi.info

Microsoft  
game Studios

REQUIRES  
KINECT  
SENSOR

XBOX  
LIVE

xbox.com/kinectsports2

©2011 Microsoft Corporation. All rights reserved. Sports 2, Xbox Live, Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

\*Based on UK Sales as of June 2011 compiled by UKIE Games Charts©, compiled by GfK Chart-Track.

# BATTLEFIELD 3

PC, PS3, XBOX 360 Spiltype ACTION Udvikler DICE Udgiver EA Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 (1-24 KONSOL) (1-64 PC) Aldersgrænse 18



## Sgt. Henry "Black" Blackburn har et problem.

En gruppe terrorister har tænkt sig at lave et massivt angreb på New York i dag, men de to efterretningsfolk, han lige nu befinder sig i et forhørslokale med, mener, at han er fuld af pis. Ikke desto mindre har de indvilliget i at høre, hvad han har at sige, så han gør sit bedste for at fortælle dem om de missioner, han har været på i Irak og Iran, og hvordan han undervejs har fået kendskab til terroristerne og deres planer. Det er setup'et i Battlefield 3's singleplayer-del. I en række flashbacks spiller du enten som Black selv, eller som en håndfuld andre personer, hvis

## BETAEN VAR EN UJÆVN AFFÆRE, MEN DET VAR DENGANG

gøren og laden på en eller anden måde har relation til Black og hans fortælling.

Det er set før, i stort set ethvert andet militært skydespil udgivet i denne konsolgeneration, men det gør ikke noget. Kampagnen i Battlefield 3 er nemlig rigtig flot skruet sammen, med masser af variation i både action og tempo. Og den del varer lige omkring seks timer, derefter er det tid til multiplayer.

Battlefield 3 indeholder seks dedikerede co-op-missioner for to spillere, der når de er bedst faktisk overgår singleplayer-delen. Variationen er lige så høj, og undervejs får man prøvet så forskellige ting som gadekrig, stealth-infiltrering, at yde luftstøtte fra en



### PÅ KONSOL

Teksturerne er på PC i højere opløsning, og der er langt bedre kantudjævning end på konsol. Samtidigt virker lyset også en smule blødere, mere nuanceret, som om det har flere farver. Konsoludgaverne er lige en tand mere "hårde" i deres lys. Mængden af lyskilder og skygger er den samme på tværs af platformene, men på konsollerne er skyggernes kanter langt mere grynede.

### VINDEREN?

På lysrefleksioner i asfalt og lignende steder, ser en anelse mere kantede ud på Xbox 360 end PS3, til gengæld kan man spille Xbox 360-udgaven uden at skulle installere på HD.

kamphelikopter og give finskyttedækning under en action, hvor et SWAT-hold skal befrie gidsler fra en ambassade. Nogle af dem, især den sidstnævnte, stiller store krav til kommunikation og timing, og holder man sig væk fra den letteste sværhedsgrad, er her rigeligt med udfordring.

Og så til multiplayer, Battlefield-seriens ryggrad. Spillede du betaen, bemærkede du uden tvivl at det var en noget ujævn affære, men det var dengang. Nu fungerer det bare.

På PC er spillergrænsen blevet hævet til 64 spillere igen, og jettflyene er tilbage.

I multiplayer er Battlefield 3 intet mindre end fantastisk. Battlelog-delen som er EA's online-portal fungerer godt og effektivt. Og spilmæssigt er tempoet højt, banerne fremragende designet med rigelig plads til taktiske manøvrer, og så længe holdene er nogenlunde jævnbrydige, lader balancen også til at være fint afstemt. I min bog er dette her det bedste multi-

9 player-spil, jeg har prøvet i år. Det er fremragende.

Rasmus Lund-Hansen



## MODERN COMBAT 3: FALLEN NATION

### IPAD, IPHONE, IPOD TOUCH

Spiltype ACTION Udvikler GAMELOFT MONTREAL  
Udgiver GAMELOFT Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 (1-12) Aldersgrænse 18

**Modern Warfare 3: Fallen Nation er enhver FPS-elskers våde drøm. Vel og mærke hvis man ikke har adgang til PC eller konsoller.**

Det er nemlig Gamelofts tredje forsøg på at snuppe det bedste fra især Modern Warfare og klemme det ned på Apples håndholdte (og senere Android). Og på iPad 2 er det uomtvisteligt højdepunktet i håndholdte FPS-spil. Og det er ikke kun fordi det ligner alle de kendte spil, men også fordi Gameloft Montreal tager serien og deres publikum alvorligt, og serverer alt hvad man kunne ønske. Masser af flotte cut-scener? Tjek. Variation i omgivelserne? Tjek. Lam militær-lingo? Tjek. Sabotage? Tjek. Helikoptere? Tjek. Cliffhangers? Tjek. Støv? Tjek. Sne? Tjek. Eksplosioner? Tjek.

## MODERN COMBAT 3 ER KORT SAGT FOR IOS, HVAD BATTLEFIELD 3 ER FOR PC.

Flere eksplosioner? Tjek. Opfindsomhed? Naah. Og så har vi ikke engang bevæget os mod multiplayer, der både lader dig kæmpe lokalt eller over Wi-Fi. Her får du varianter af de bedste multiplayer-typer. Alle-mod-alle. Erobre flaget. Hold det længst tid. Hold mod hold. Beskyt et område og så videre. det er blevet til syv forskellige spiltyper fordelt på seks vidt forskellige baner. Med op til 12 spillere pr. kamp. Ret godt gået for et mobilt spil.

Gameloft har denne gang hævet barren overalt i spillet. Bare tag styringen. Den kan finjusteres mere end jeg nogensinde har oplevet i lignende spil. Knappernes placeringer kan ændres. Deres størrelser justeres. Der kan bruges gyro-skop, indstilles følsomhed horisontalt og vertikalt og meget mere. Og de gode takter stopper ikke ved indstillingerne. På det grafiske område bliver man for alvor bliver imponeret. Dette er ganske enkelt det flotteste FPS på iPad 2 nogensinde: lyseffekter skinner en i øjnene, mens støv og røgskyer skaber stemning. Det er kort sagt for iOS, hvad Battlefield 3

9 er for PC. Imponerende, lækkert og stærkt vanedannende.

Lee West



# MODERN WARFARE 3

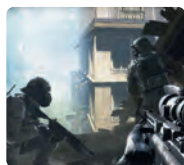
**PC, PS3, XBOX 360** Spiltype ACTION Udvikler SH / INFINITY WARD / RAVEN Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-16) Aldersgrænse 18

**I Call of Duty: Modern Warfare 3 står verden over for en ny verdenskrig, og kun du kan forhindre den. Selvfølgelig.**

Trods atombombeeksplosioner, et invaderet Washington og forskellige russiske ultranationalister, kan man ikke beskyldte forgængerne for at levere en spændende historie. Modern Warfare 3 fortsætter i samme fodspor, hvor hvert kapitel byder på action-øjeblikke, der tager pusten fra en, men en intetsigende historie med blege og uinteressante figurer. Umiddelbart føles det spilmæssigt helt fantastisk, men virker også alt for bekendt. Man bliver derfor så småt træt af disse overinstruerede sekvenser, på trods af at kampagnen kun varer i fem timer.

Men præcis som med Battlefield 3 er det ikke historien man køber et spil i Modern Warfare-serien for, men i stedet den udførlige multiplayer-del.

At suse rundt i beskidte baggyder med stabile 60 billeder i sekundet, mens man skyder skrigende terrorister, bliver aldrig gammelt. Spillet holder de gode takter, og kamp efter kamp ender jeg øverst på scoreboardet. Hvilket måske ikke er så mærkeligt, Call of Duty-veteran som jeg er. Som med EA's sportsspil giver de årlige efterfølgere nemlig ikke mulighed for nogen overvældende forandringer, og det meste føles derfor stadig hjemmevant. Perks



## JORDEN RUNDT

Tidligere dele i Call of Duty-serien er blevet hyldet for sine eksotiske og varierede miljøer. Modern Warfare 3 vil ikke stå tilbage, og hopper jævnlige mellem Jordens halvkugler.

## SPEC OPS

Spec Ops er tilbage i en ny Horde-agtig form, hvor man skal nedkæmpe bølger af fjender og købe opgraderinger mellem runder. Perfekt sammen med en ven på sofaen.

fungerer som de altid har gjort, og våbenbalancen ligeså. Små forandringer, som muligheden for at levelle sine våben op og vælge forskellige killstreak-systemer, får spillet til at føles friskt, selv om jeg ikke kan komme uden om, at jeg savner nogle funktioner fra sidste års Black Ops. Også Spec Ops er lavet en smule om, og er nu om muligt endnu bedre end sidst.

Esset i ærmet for Modern Warfare 3 staves ellers Elite, en tjeneste der bidrager med en social side til spillets multiplayer. Her holder man styr på klaner, konkurrencer og mere statistik end man har brug for. Elite gør det let og sjovt at engagere

## MODERN WARFARE 3 TAGER DET, VI FORVENTER AF SERIEN

sig i sin onlinekarriere på en måde, der ikke tidligere er set i genren. Her er et fantastisk potentiale for spillets community, men det er ikke noget, der påvirker gameplayet. I stedet er det et kraftfuldt redskab for dem, der vil tage deres spil til næste niveau.

Spillets grafikmotor har mange år på bagen, og alderen er begyndt at vise sig mange steder. Det forhindrer dog ikke Modern Warfare 3 i at skinne rent designmæssigt.

Modern Warfare 3 tager det, vi forventer af serien, og får det bedste ud af det. At det er lige så sjovt i dag som det var for fem år siden, burde tale for at kernen er så god, at den måske ikke behøver blive udviklet for at blive ved med at være attraktiv. For dem, der allerede er kort trætte, er her ikke noget, der giver en troen

tilbage, men at udviklingen er gået i stå har ikke forhindret mig i at nyde Modern Warfare 3.



**Mathias Holmberg**

# SAINTS ROW: THE THIRD

PS3, XBOX 360, PC

Spiltype ACTION Udvikler VOLITION Udgiver THQ  
Premiere 18. NOVEMBER Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 18

★ GO TO THE GUARD ARMORY



Jeg skal ikke lægge skjul på, at jeg var lidt lunken overfor Saints Row: The Third under den første time. Intet storspil med stort budget har haft så middelmådig grafik i 2011. Desuden er styringen ikke så følsom som den burde være, kameraet gør det ikke bedre, og mellemsekvenserne drypper af muggen ost. Så da jeg, Johnny Gat og Shaundi tages til fange af den franske gangsterorganisation The Syndicate og bliver bortført til Steelport, var jeg bestemt ikke imponeret, men skuffet.

Men jeg skal gerne indrømme når jeg tager fejl. Saints Row: The Third er nemlig et af den slags spil, hvor man ikke skal lade sig

## DELT GALSKAB ER LIG DOBBELT GLÆDE

forblænde af det første indtryk, der altså mildest talt er fladt. Volition kan nemlig ikke holde sig i skindet særlig længe, før vanviddet bryder ud i fuld lue, og jeg begynder at betragte Steelport som en værdig arvtager til Stilwater. Som når jeg sidder i en kampvogn og kører gennem gaderne med den opgave at gøre maksimal skade på så kort tid som muligt. Fem minutter senere kastes jeg ind i et afsnit af traditionel japansk nedgørelses-tv, og yderligere fem minutter senere ryger jeg i håndgemæng med en man klædt ud som hotdog, som jeg banker til døde med en enorm dildo.

Vanvid deluxe, altså, eller "business as



### VANVID FOR TO

Alle de gale tiltag, der gjorde Saints Row 2 så fornøjeligt, har fået skruet op for tempoet og vanviddet. Det er rasende morsomt at tage med en ven på turen. Dobbeltglæde!

### HISTORIEN

Midt i vanviddet kæmper Volition med at fortælle en historie om brutal bandekrig, og præcis som med forgængeren er der et par rigtig tunge scener, der bryder med al vanviddet og maner til et kort øjeblik eftertanke, inden man kaster sig ud i nye tosserier som at knuse franskmænd, fribrydere og andre, der står i vejen.

usual", som det hedder på Saints Row-sprog. Og jeg kunne fortsætte i det uendelige med at fortælle om hvordan jeg har sendt fjernstyrede SCUD-missiler mod generende trafikpropper, kørt hippier over med golfvogne og stoppet tilførslen af glædespiger til en konkurrerende bande for i stedet at nuppe dem alle sammen selv. Volition har satset på at tilføje flere, mere usmagelige og mere fjollede ting til deres sandkasse, og har sparet på krudtet når det kom til teknik og originalitet.

Grundopskriften har været at tilføje mere af det, der gjorde Saints Row 2 sjovt, og det er lige så sjovt som altid.

Saints Row: The Third er dog så langt fra nytænkende som man kan komme, men jeg klager ikke. Tværtimod. Dette er den mest vanvittige sandkasse, du finder lige nu, og fyldt med så meget Jackass-duftende underholdning at jeg med jævne mellemrum bryder sammen af grin over de dumheder, der udfolder sig på skærmen.

8 Det her er ren kærlighed i digital form.

Jonas Mäki



## DANCE CENTRAL 2

### XBOX 360

Spiltype PARTY Udvikler HARMONIX  
Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU  
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12+

"Tired or feeling sore? Take a break."

Ordene der popper op på skærmen som en anden achievement er ganske sikkert velmente. Men min Xbox 360 kunne lige så godt skrigte. "Hold nu op mand. Sæt dig ned. Du er blevet fed og træet... og gammel."

For ikke alene føler jeg mig træet og øm, jeg sveder også som Ron Jeremy i femte gear. Det vigtigste er dog, at jeg har det sjovt. Dance Central har taget alle de småpunkter, der irriterede ved den første udgivelse, og smidt dem ud med badevandet.

Hvis man vel og mærke har plads nok. Nu kan man nemlig spille mod en ven, og det stiller altså arealkrav til dansegulvet i

## PÅ MUSIKFRONTEN BYDES DER PÅ HITS FRA 1970 OG FREM TIL NU

stuen. Men har du det, kan du roligt læse videre.

På musikfronten bydes der på hits fra 1970 og frem til nu. Donna Summer repræsenterer med Hot Stuff den let kitschede del af skalaen, mens Haddaway med What Is Love nok skal få smilet frem hos de fleste (og ja man skal nikke med hovedet som i Night at The Roxbury). I den poppede ende er der Britney Spears med Toxic og Justin Bieber med Somebody to Love. Er man mere til rendyrket elektronik i sin musik, er der både Darude og Daft Punk, mens David Guetta, Lady Gaga, Lena (yup hende fra Melodi Grand Prix) og Far East Movement (Like a G6) trækker listen ind i dette årti.

Der er flere små detaljer i bevægelserne, og nu virker det langt mere som om man bliver motiveret når man danser rimeligt, mens man virkelig skal bemærke nuancerne for at opnå en perfekt score. Sværhedsgraden er heller ikke længere inddelt i fem faser men derimod syv, og det virker kort sagt som om der er langt mere

8 præcision (men mindre straf), samt en enorm grad af dansegelæde.

Lee West



STRENGTH IN FELLOWSHIP



THE LORD OF THE RINGS  
WAR IN THE NORTH

I BUTIKKERNE 9. NOVEMBER



18  
www.pegi.info

TM & © New Line. THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to WBIE. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft Group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



SNOWBLIND STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: (tm) & © WBEI. (s11)



# Kung-Fu Panda 2

Efterfølgeren lammetæver originalen og underholder godt



Skuespillere **Lucy Liu, Jack Black, Angelina Jolie, Gary Oldman, Dustin Hoffman, Jackie Chan, Seth Rogen**  
Udgiver **PARAMOUNT**  
Instruktør **JENNIFER YUH**  
Genre **ANIMERET**  
Premiere **UDE NU**

**SMILENE VAR STORE** og grinene mange, da den første Kung Fu Panda landede i biograferne, og blandingen af kampsport, en klumpet pandabjørn og Jack Blacks evige entusiasme var åbenbart mere end det meste af verdenspublikummet kunne stå for - jeg forstod aldrig helt hvorfor.

For mig var kung fu-eventyret en historie uden en dråbe originalitet, der bød på præcis den fortælling man kunne forvente efter at have kigget på forsiden af filmens kassette i fem sekunder. Jack Black havde for længst opgivet enhver form for kreativt input og kørte i stedet filmen igennem på autopilot, mens farverige billeder og koreograferede slåskampe prøvede at få mig til at glemme hvor kedeligt og ligegyldigt det hele var.

Du kan nok forestille dig, at mine forventninger til efterfølgeren ikke var særlig store, men man skal heldigvis ikke mange minutter ind i Kung Fu Panda 2, før man begynder at kunne fornemme, at der denne gang er blevet brugt langt flere kræfter på at sammensætte en god historie. Dette er således fortællingen om Pos baggrund, om hvorfor han blev adopteret af en gås, hvad der skete med hans biologiske forældre, og hvordan

han skal forlige sig med alt dette, mens han forhindrer en invasion af Kina.

Med så mange forskellige emner på bordet skulle man tro, at det hurtigt ville ende i en rodebunke-historie, men fordi fortællingen denne gang kun handler om Po og den vederstyggelige modstander Lord Shen, er det aldrig svært at følge eller forstå de forskellige motivationer.

Det er dog ikke kun historien, der er bedre, men også de mange kamp- og actionscener, der denne gang er overraskende kreative i deres blanding af visuelle effekter, musik og koreografi, uden at kamme over og miste sammenhængen med resten af filmen, hvilket ellers var et stort problem tidligere. Ser man den blot for det visuelle, bør det desuden nævnes at Po som baby-panda er så afsindig sød, at man skal have et hjerte af sten for ikke at smelte foran fladskærmen.

Kung Fu Panda 2 er på alle leder og kanter en bedre film end den første. Historien er god, vittighederne veltimede og sjove, og der er endda plads til lidt seriositet i historien.

**8**

**Thomas Blichfeldt**



## Spiludgaven

Mens Kung-Fu Panda 2 er en herlig film og en sjov App til iOS, er spillet alt andet end godkendt til de gængse konsolformater.

At kalde Kung Fu Panda 2 let er en underdrivelse af format, og du vil uden problemer kunne klare dig igennem størstedelen af alle spillets kampe ved blot at trykke på den samme knap. Fjenderne løber med glæde ind i dine krytnæver, og hele oplevelsen er blottet for gode takter.

Grafisk er her tale om noget som ville have fået en PlayStation 2 til at blive pinlig berørt, alligevel hakker og hoster spillet. Undgå spillet, se filmen!



## Bad Teacher

Genre KOMEDIE Premiere UDE NU Skuespillere TIMBERLAKE, DIAZ

**DER ER IKKE** den store kompleksitet over Bad Teacher. Lærerinden Elizabeth Halsey vil gerne have silikonimplantater i hendes ellers ganske normale bryster, så hun kan score den lækre vikar Scott Delacorte. Det lyder temmelig simpelt og måske endda romantisk, hvis man ellers er fan af plastikoperationer og ordsproget "målet helliger midlet", men nej. Halsey er nemlig definitionen af den komplette antilærer med en apatisk tilgang til indlæring hos unge sind og en forkærlighed for joints ude på parkeringspladsen. Det kunne være sjovt, eller vent... Nej.

Hele den overdrevne og oppustede tilgang er ganske flatterende for filmen i starten, hvor Diazs rolle med glæde må overskride grænse efter grænse. Det er lige før, man grænser til en ondskabsfuld tankegang, men så har der åbenbart lige pludselig været en eller anden, der absolut skulle gøre opmærksom på, at filmen altså også skulle have et romantisk islæt, og det er her, hvor Bad Teacher falder fra hinanden og ender som en blanding af drengerøvshumor og kvalm romantik.

6

Julie Horup



## Born to Raise Hell

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere STEVEN SEAGAL

**JEG VED IKKE** engang hvor jeg skal starte. Jeg plejer sædvanligvis at bruge den her paragraf til at give et kort resume af handlingen, så den kritik jeg giver bagefter er i den rette kontekst. Det har jeg svært ved her. Historien foregår i Rumænien, hvor Seagal er leder af en østeuropæisk specialenhed, der tager sig af at bekæmpe den magtfulde kriminelle undergrund. Jeg har helt alvorligt svært ved at forklare hvad der ellers sker, et eller andet med to bandedelere der slår sig sammen, men den ene er ude efter den andens penge. Tro mig, det er lysår fra at være så godt som det måske lyder.

Det er ikke fordi Seagal spiller sig selv, hans karakters navn er Bobby Samuels, men vi ved alle sammen godt at hele hans karriere har gået ud på at fremstille sig selv som én eller anden form for kampsports-messias. Det er sågar ham der har skrevet manuskriptet. Det er et rent kaos af forsøg på at lave plottwists og dialogen er så sindssvagt dårlig, at det bliver svært selv at finde lidt utilsigtet morskab. Udgå.

1

Kristian Redhead Ahm



## Unknown

Genre THRILLER Premiere UDE NU Udgiver WARNER

**DET ER SJÆLDENT**, at jeg sådan for alvor bliver overrasket over en film, der forsøger at levere plotdrejninger. Og Unknown holder egentlig den regel ganske godt ved lige, om ikke andet den første times tid (og derfor vil jeg holde mig fra at afsløre mere af overraskelsen her i anmeldelsen).

Liam Neesson spiller biokemikeren Martin, der skal til et stormøde i Berlin med sin kone Gina (spillet af Diane Kruger). Og alt går egentlig ganske som planlagt for den travle Dr. Martin Harris. Lige indtil de ankommer til hotellet i den tyske by, og Martin opdager, at han har glemt sin attachemappe i lufthavnen. På vej tilbage efter mappen ender Martin i et ganske alvorligt trafikuheld og ryger direkte i koma. Sådan en oplevelse er naturligvis ikke uden sine problemer, og den kære doktor bliver da også advaret mod at oplevelsen og det medfølgende slag i hovedet kan give mentale problemer udover det sædvanlige. Da Martin finder ud af at han har brugt flere dage i koma, iler han naturligvis tilbage til hotellet for at finde sin kone. Hun er dog i armene på en anden udgave af den gode doktor, og så er det at historien udvikler sig til et

rigtigt godt gammeldags Hitchcockian drama, hvor der kastes biljagter, mord, afpresning og konspirationer ind i thrilleren. Der er næppe mange der kan se så forknýt ud, mens han udstråler lige dele charme og irriterende beslutsomhed som den gode hr. Neeson, og denne gang er ingen undtagelse.

Han virker godt i rollen som den semikedelige biokemiker der pludselig får vendt hele sin verden på hovedet. Hvis du nu sidder og tænker, at du har set denne type film før, så bare vent. For der er nok plotdrejninger til at overraske dig inden filmen er slut. Hvad der starter ud som et drama og fortsætter som en thriller ender dog i et virvar af biljagter, actionscener og groteske (og lidt for søgte) twists, indtil man som seer er en anelse rundtosset. Det bliver ganske enkelt for utroværdigt mod slutningen.

Det er selvfølgelig det, der gør at man sidder på kanten af stolen et godt stykke af tiden. Unknown ender derfor som en anbefalelsesværdig film, men

ikke et mirakel. Se den hvis du savner lidt

naiv thriller-stemning.

Lee West

7

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



### The Thin Red Line

Genre ACTION  
Premiere UDE NU  
Udgiver UNIVERSAL  
Skuespillere ADRIEN BRODY, JIM CAVIEZEL

I **THE THIN RED LINE** følger vi Charlie-kompagniet, der skal erobre øen Guadalcanal fra japanske tropper under Anden Verdenskrig. Det bliver en hård kamp med en masse uventede drejninger, ledt af den egoistiske Løjtnant Tall, der vil gøre alt for en sejr.

Det her er det mest basale oprids af hvad der helt konkret sker. I virkeligheden er Thin Red Line et multi-million-dollar-billeddigt om naturen og dens destruktive kræfter. Vi åbner med gudesukke naturbilleder og en voiceover (to af Malicks kendetegn) der siger: "Hvorfor er der krig i

naturens hjerte? Er der en hævnende magt i naturen?"

Det er langt fra en klassisk krigsfilm, selvom der er masser af kamp og eksplosioner. Det føles ganske enkelt som om, at Malick er mere interesseret i bare at vise os naturen, der får frit løb.

Terrence Malick er ikke for enhver. Der er masser af argumenter for at han er en prætentios, aggressivt selvoptaget kunstner, men man skal ikke snyde sig for at se bare én af hans

film. Og der er Thin Red Line et godt sted at starte.

Kristian Redhead Ahm

8



## OMKAMP Elder Scrolls III: Morrowind

Platform PC, Xbox Premiere 2002

Robin slog ventetiden på Skyrim ihjel med den klassiske treer.

For år tilbage var **The Elder Scrolls III: Morrowind** det eneste rigtigt fede rollespil for mig. Det havde alt hvad jeg ønskede af genren. Øen Vvardenfell var en imponerende og gigantisk verden, jeg frit kunne traske flad, fyldt med monstre, fjender og individer med hver deres historie at fortælle og hver deres opgave jeg kunne hjælpe med. Alt dette var fedt engang, men spillet viser nu sin alder.

Jeg er startet forfra i Morrowind, og jeg pryglar atter engang gude- og dæmon-

sikkelsler, der ikke makker ret, imens jeg jagter sandheden om mig selv. Men starten kræver en hel del tålmodighed, for indlæringskurven er stejl, og der går lang tid før dæmoner kan dræbes. I starten kan du ikke engang dræbe en kloakrotte, og det kan være frustrerende. Kampsystemet minder om det vi kender fra turbaseerede rollespil. Stikker du dit sværd direkte i et monsters fjæs, er det ikke sikkert du rammer. I turbaseerede rollespil giver det mening, men foregår det hele i real time,

lige for øjnene af dig, virker det som et underligt system, som kræver stor tilvæning. Mange af de ting du forventer af et stort eventyr, som flot grafik og gode stemmeskuespillere, finder du heller ikke længere her, dels fordi spillet er så gammelt, som det er, men dels fordi at alle samtaler foregår på tekst fremfor tale.

Spillet er dog grandios og af en helt særlig kaliber, og er du ikke bange for at arbejde for oplevelsen, kan det stadig gribe dig.

## Download

Månedens mest spillede downloads her på redaktionen



### Riptide HD

iPad, iPhone / 30 kroner

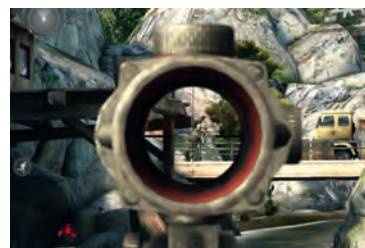
Riptide GP er et vandscooter-spil. Har du en iPad 2 eller iPhone 4S er det samtidig et blæserovseksempel på hvor flotte iOS-spil kan se ud. Lyseffekter, bølgende vand, realistiske figurer og seks varierede baner (tolv hvis du tæller de spejlvendte udgaver med) skaber rammerne om ræsset. Hvad der gør titlen anderledes er måden der optjenes boost/turbo på. Den tjener man i bedste Wave Race-stil ved at lave drabelige tricks under løbet. Har du lige fået nyt hardware, er Riptide HD et must. Og så er det sjovt at spille!



### NBA Jam: On Fire Edition

PSN, Xbox Live Arcade / Ca. 100 kroner

At komme i gang med NBA Jam kræver ikke meget mere end par klik, der dækker over hvilken spilvariant du vil spille og hvilket hold du vil tage kontrollen over, for du er i gang, og det er dælmme forfriskende for os, der synes der er gået en smule for meget detaljeri i moderne sportsspil. Hvis du aldrig selv nåede at spille originalen i arkadehallerne, vil du sikkert heller ikke fnisende tænke tilbage på den dengang flotte grafik, og det behøver du heller ikke kunne, for gameplayet er, hvad der tæller. Og det er labert.



### Modern Combat 3: Fallen Nation

iPad / iPhone / 42 kroner

På Gamereactor.dk har Lee leveret knap syvtusinde tegns salgstale, selvom du her i magasinet måtte nøjes med meget mindre. Men Modern Combat 3: Fallen Nation er vores ubestridte mest spillede håndholdte titel i denne måned. Selv hvis du ikke var storfan af Modern Combat 2, burde der være en chance for at blive omvendt her. Multiplayer-delen er fantastisk, og timerne forsvinder hurtigt der. Det her er ganske enkelt det bedste spil fra Gameloft i lang, lang tid og det bedste skydespil på iOS.

Bo Nørgaard anmelder...

## Musik

### Lou Reed & Metallica - Lulu

Kender du det, når du sidder og lytter til en plade, og så starter der noget musik et andet sted i nærheden, så du kan høre to ting samtidig? Så ved du præcis, hvordan det er at lytte til første del af Lulu, som samarbejdet mellem Lou Reed og Metallica er kommet til at hedde. Du ved nok også, at man næsten ikke kan få slukket for den ene af delene hurtigt nok.

Det gælder også i Lulus tilfælde, her bliver man bare næsten nødt til at slukke for begge dele.

Musikken er Metallica, som Metallica har lydt på de seneste par plader. Højlødt, buldrende metal uden så mange dikkedarer. Og ikke decideret dårligt. Lou Reed synger også ganske glimrende, men det lyder som om, han har lidt svært ved at følge med, når Metallica skruer op for lyden og tempoet.

Det hele lyder mest af alt som det, jeg skrev for. At man hører en plade med Metallica i det ene øre, og en med Lou Reed i det andet. Og Lou Reed er altså ikke god sammen med Lars Ulrichs dobbelttrommer. Men de forsøger, og det skal de have credit for.

4/10



### Surfact - Feeding the Beast

Storladne omkvæd og brede flader med synthesizer får selskab af pæne melodier, mens størstedelen af bandets gamle grungelyd er forsvundet. Umiddelbart var min første tanke, at det er en skam. Men efter et par gennemlytninger er Feeding the Beast begyndt at vokse. Det er langtfra en perfekt plade, men den har sine gode øjeblikke.

For eksempel det tunge, instrumentale stykke i Heartbeat. Eller åbneren, The Pace. Eller når bandet viser tænder på den larmende, næsten metal-agtige Leave and Survive. Surfact har kort sagt en masse gode ting kørende for sig på deres nye plade.

Desværre er der ikke nok, der sidder helt fast i min hukommelse, når sidste nummer klinger ud. Men heldigvis er Feeding the Beast langt hen ad vejen en solid gang elektrorock, som nok skal hjælpe Surfact endnu længere frem på den danske rockscene.

6/10



## VIND SKYRIM-KONSOL

Et af årets største rollespil er endelig landet, og du kan nu vinde spillet, soundtrack og en helt speciel 250 GB Xbox 360-konsol!

VIND SKYRIM-GOODIES

**Deltag på Gamereactor.dk**

Konkurrenceformat Xbox 360

Xbox og Elder Scrolls er gode venner. Så gode venner, faktisk, at de to første Download-udvidelser til Elder Scrolls V: Skyrim udkommer eksklusivt på Xbox Live 30 dage før det bliver tilgængeligt nogen andre steder.

For at illustrere det gode venskab, er Microsoft og Bethesda gået sammen om at lave den ultraflotte og sexede Xbox 360 med Skyrim-dekorationer, du kan se ovenfor.

Konsollen er ganske sjælden, faktisk findes der kun ét eksemplar i hele norden.

Og nu sidder du sikkert og tænker, hvordan kan den blive min? Svaret er ganske enkelt: Vi udlodder

nemlig den flotte maskine som præmie, sammen med både almindelige udgaver og collector's edition af The Elder Scrolls: Skyrim, såvel som merchandise fra spillet.

Flere detaljer og tilmelding finder du under konkurrencer på vores webside, [www.gamereactor.dk](http://www.gamereactor.dk).

Alle dine venner vil være grønne som orker af misundelse, så skynd dig ind og deltag!

## Endnu flere konkurrencer!

Herunder kan du se lidt flere af de mange præmier du kan vinde denne måned på Gamereactor.dk. Kig forbi og deltag!



**Skyrim-soundtrack**

Flot musik til vinteren

Jeremy Soule er af mange blevet beskrevet som spillenes John Williams. Komponisten er mest kendt for sit arbejde med Elder Scrolls-serien og Guild Wars, og vender naturligvis tilbage med musikken til Elder Scrolls Skyrim. Med Wagner og Mozart som inspirationskilder og tydelig kærlighed for filmmusik, er det oftest storladent og melodisk orkestermusik Jeremy Soule forbindes med. Skyrim-soundtracket leverer en utrolig god stemning til de kolde vintermåneder, og du kan vinde pladen på Gamereactor.dk



**Feeding The Beast**

Vind Surfacts nyeste skive

Feeding The Beast er ifølge udgiveren dét album, som Surfact hele tiden har stræbt mod at begå. De vidste det bare ikke! Bandet skulle hele vejen rundt om, ud over, nedeom og helt op igen for de ramte guldåren, men Feeding The Beast er lyden af et band, der har fundet sin form, for enet sig med sit udtryk og i samme åndedrag endelig indfriet sit potentiale. Her er stor lyd, pakket med små detaljer, melankoli og fandenivoldskhed. Kort og godt leverer Surfact anno 2011 verdensklasse elektronisk rock.



**Malk De Kojin**

Syretrip fra Langestrand

Efter en ulidelig lang pause er Malk De Kojin endelig tilbage for fulde drøn. Vi fik en smagsprøve i sommeren for to år siden, og i år har de endelig udgivet deres tredje album, den helt og aldeles fremragende Toback to the Fromtime. De turnerer landet tyndt i denne måned, og på den baggrund er det jo kun passende, at vi kan udlodde pladen som præmie. Toback to the Fromtime byder på syret og lækker hip-hop af den gamle skole, så skynd dig ind på Gamereactor.dk og tilmeld dig konkurrencen.



## JURASSIC PARK

Vind trilogien på Blu Ray! og kig forbi Gamereactor.dk for hele anmeldelsen.

Hvis man ikke var født dengang, eller bare var for ung til at huske det, så er det nok svært at forstå hvor stort et fænomen Jurassic Park var i sin tid. På baggrund af Michael Chrichtons bestseller-roman af samme navn, var filmen med til at bringe begreber som DNA og gensplejsning ind i den kollektive bevidsthed og sparke den i forvejen enorme interesse i dinosaurere i overgear.

Men det var de filmiske landvindinger, der var de største. Steven Spielberg havde i forvejen ry for at være mester i storlåede effekt-film, men med Jurassic Park nåede han helt nye højder. Filmen bød på visuelle effekter med en grad af troværdighed, der ganske enkelt ikke var set før. Takket være Industrial Light & Magics banebrydende arbejde, havde en Tyrannosaurus eller en Brachiosaurus aldrig virket så levende på det store lærred, og selvom filmen hastigt nærmer sig de 20 år, er der stadig overraskende mange af effekterne, der holder den dag i dag.

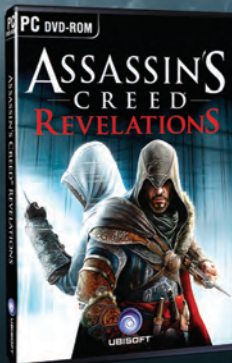
Filmen vandt tre Oscars og blev verdens hidtil største biografsucces. Den slags er man nødt til at følge op på, og fire år senere udkom The Lost World, igen baseret på en roman af Chrichton. Helt atypisk var film-udgaven noget mere spændende end bogen. For selvom Jurassic Park hverken i bog- eller filmform havde lagt stort op til en fortsættelse, så havde langt færre af de centrale figurer overlevet i romanen, hvilket betød at Chrichton måtte lave en del krumspring for at få en efterfølger til at hænge sammen.

Dem slap filmen for, og derfor var The Lost World både mere spændende og hang bedre sammen end sit forlæng. Alligevel nåede filmen ikke helt de samme højder som Jurassic Park, og fik en lidt mere blandet modtagelse. Den formåede dog stadig at tjene styrtende med penge, og fik trods lidt lunkne anmeldelser ros for sine endnu flottere effekter og mere nuancerede portrætter af dinoerne.

Efter fire år mere fik vi Jurassic Park III, der modsat sine to forgængere hverken var instrueret af Steven Spielberg eller baseret på en roman af Michael Chrichton.

At efterfølgerne ikke ramte samme niveau som den første film, ændrer dog ikke ved den enorme indflydelse, Jurassic Park har haft. Den er indbegrebet af en stor eventyrfilm, en milepæl inden for computerskabte effekter, og medmindre du er allergisk for bulder og brag, bør den bestemt have en plads hjemme på filmhylden. Sus forbi Gamereactor.dk og vind den.

# TWO ASSASSIN'S.



SCAN & WIN



AVAILABLE NOVEMBER 15TH

**18**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

# ONE DESTINY.



# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

UBISOFT