

GRATIS
MAGASIN
Dec 2011
Nummer 124

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk

STOR ARTIKEL

ÅRETS SPIL 2011

DE BEDSTE
SPIL FRA 2011

STAR WARS

ALT OM
STAR WARS
THE OLD
REPUBLIC

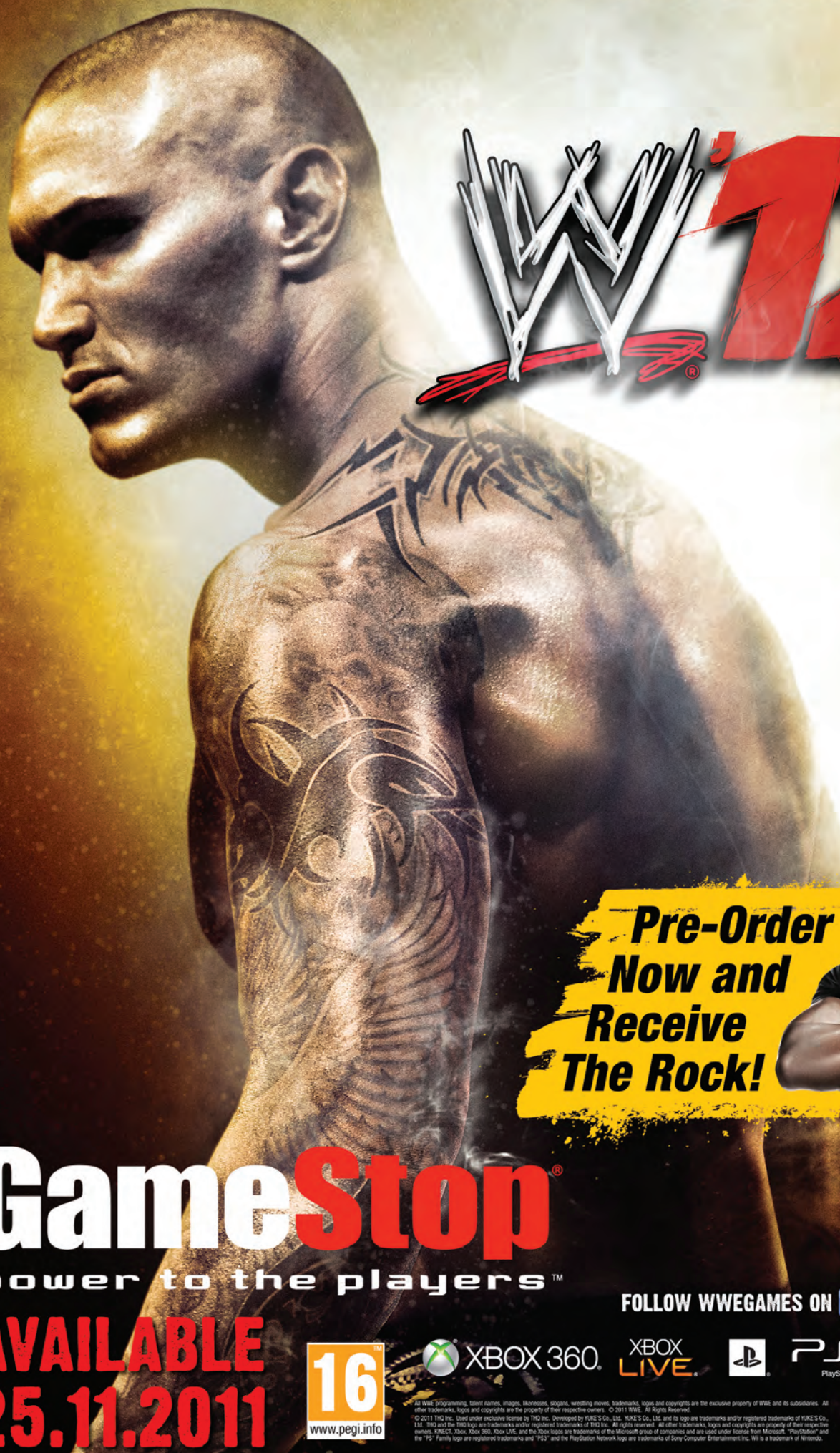
STOR JULE GUIDE

KØB DET RIGTIGE
Vi fortæller
om alle de
forskellige
formater



BIGGER. BADDER. BETTER.

WWE '12



**Pre-Order
Now and
Receive
The Rock!**



GameStop®

power to the players™

**AVAILABLE
25.11.2011**



FOLLOW WWEGAMES ON WWE.THQ.COM

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2011 WWE. All Rights Reserved.
© 2011 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. 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. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo.



GRTV

Vi har meget mere om Star Wars: The Old Republic på www.gamereactor.dk



Trailere

Lige siden spillet blev annonceret, har EA og Bioware jævnligt udsendt imponerende nye prerenderede trailere, der nærmest gør de seneste Star Wars-film til skamme. Har du ikke set dem, så kig straks forbi Gamereactor.dk/grtv/



Betaer og previews

Gamereactor har været med i betan af The Old Republic, hvor Bengt og Jonas fra GRTV har givet den som bounty hunter og jedi inquisitor. Slå ventetiden ihjel ved at kigge forbi GRTV og høre hvad de to synes om oplevelsen.

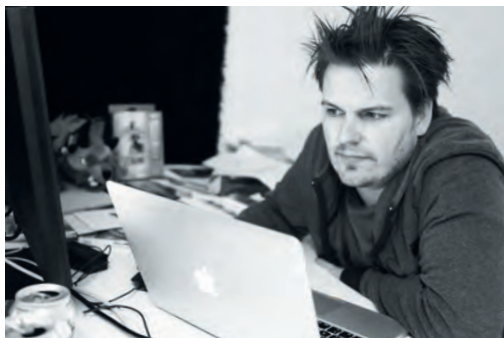


Interviews

The Old Republic har selvfølgelig været med på alle de store messer. På sommerens E3 fangede vi for eksempel de to grundlæggere af Bioware, Greg Zeschuk og Ray Muzyka til en snak om både MMO'et og deres andre store titler.

LEDEREN

Gamereactor nummer 124 / december 2011



Så mange gode spil, så lidt tid!

Det har været et vildt spillår. Den ene toptitel efter den anden er landet på mit bord til anmeldelse. Og det har være en fantastisk oplevelse at se et år med så tårnhøjt et kvalitetsniveau. Alligevel er der en bekymrende tendens. Prøv bare at kigge på remsen her: Uncharted 3, Battlefield 3, Modern Warfare 3, Forza Motorsports 4, Elder Scrolls V: Skyrim, Batman: Arkham City, Resistance 3, Rayman: Origins, Assassin's Creed Revelations og så videre. Bemærkede du det? Det er alle efterfølgere. Alligevel er det som om gamere så automatisk skyder skylden på de grådige og fantasiløse udviklere. Men hvorfor det? Det er da ikke dem der køber spillene? Det er jo os og jer. Vi prøver ofte på Gamereactor at fortælle om mindre produktioner og skæve titler. Men interessen er til at føle på. For det hele skal være større, vildere og... mere genkendeligt. Ellers så holder vi os væk eller bliver vrede. Tænk lige over det, næste gang du brokker dig over branchens manglende evne til innovation. Giv de skæve en chance. Eksempelvis Bastion, som vi har valgt som et af årets spil 2011. Sammen med et hav af efterfølgere. For sådan er vi jo også. Vi kan godt lide det nye og spændende, men flokkes også om det velkendte og sikre. Personligt vil jeg i julen hygge mig med alle de mindre titler. Og så Skyrim. Men Skyrim er da også perfekt til julen, især hvis den hvide jul udebliver. Det er jo allerede jul sådan ganske snart. Vi har løbet stærkt i denne måned, ikke kun fordi vi bliver oversvømmet med titler til previews og anmeldelser, men også fordi vi efterhånden breder os på så mange formater, at der sjældent er en pause i arbejdsgangen. Emag, iPad-magasin, det trykte magasin, GRTV og selvfølgelig Gamereactor.dk. Nåe ja og så GRplay.dk. Denne måned besluttede jeg mig for at inddrage vores søstersite i det trykte magasin, og satte mig ned med Thomas for at lave sådan en fiks lille juleguide til de af jer, der er helt grønne i spilverdenen. Det blev til otte sider om de største platforme. Samtidig sendte jeg Lasse til Texas for at besøge Bioware. Jeg må indrømme, at det er første gang jeg har set så meget materiale fra én tur. Bioware har virkelig åbnet op for sluserne, og selvom vi satte nogle sider af til Star Wars: The Old Republic her i bladet, er det kun en dråbe i havet. I ugen op til lanceringen af spillet vil vi derfor dagligt dele ud af interviews og snak om Star Wars på Gamereactor.dk, men du kan som sagt læse en smule af indholdet her i bladet allerede nu. Kort før jul vil vi også fortælle om de mange Move-spil til Sonys PlayStation 3 og vurdere hvordan de underholder de yngste i familien. Vi slapper nemlig aldrig af, og selv når vi endelig slapper af, så sker det med spil. Det er sådan vi beholder førerpositionen i et kaotisk marked, og det er sådan vi også planlægger at underholde, når vi ses igen i 2012. Og husk Gamereactor.dk er der altid, døgnet rundt. God jul og godt nytår.

Lee West, chefredaktør

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

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

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

Skribenter

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

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

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

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

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

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

Spiludgaver:

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

Anbefalet aldersgrænse:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi omkring den anbefalede alder som spillet er blevet tildelt. Dette er den såkaldte PEGI-standard, som hele spilbranchen benytter sig af. PEGI er en forkortelse af Pan Europæisk Game Information. PEGI-klassificeringen er givet ud fra produktets indhold og over for forskellige aldersgrænser, og er ikke et udtryk for hvor godt eller svært, spillet er. De fem aldersgrænser i PEGI-systemet er 3 år og op efter; 7 år og op efter; 12 år og op efter; 16 år og op efter samt 18 år og op efter. Disse aldersrekommendationer findes også uden på enhver spilæske 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 Vil du læse vores previews og anmeldelser i deres fuld længde bør du klikke dig ind på Gamereactor.dk
- Okay nogle på redaktionen kan ikke stoppe med at bygge ting i Minecraft. Lee er smadderstolt over hans flyvestation, vi andre synes bare at der er sådan... lidt... firkantet.





**Glædelig jul og godt nytår til jer alle.
Vi håber, at I kigger forbi Gamereactor.dk
i julen og glæder os til at se jer der!**

Er WildStar det næste store MMO?

Mange folk har gjort sig selv til grin ved den slags forudsigelser, så det vil vi ikke kommentere på. Men faktum er, at WildStar har nogle gode ideer, der tilsammen kunne resultere i et rigtigt sjovt MMO. Og mens vi venter på at det dukker op, kan vi nyde en hel speciel julehilsen fra Carbine Studios, folkene bag spillet.

DENGANG OG NU

Der er sket meget på 20 år. De fleste af redaktionsmedlemmerne er helt klart blevet smukkere med årene. Det samme kan også siges om spillene.



Karate Kid 1987 Nu kan du udleve filmen i spillform!



Street Fighter IV 2009 Nu kan du glemme alt om filmen!



Contra 3 1992 Verdens flotteste skydespil dengang?



Crysis 2 2011 Verdens flotteste skydespil nu?



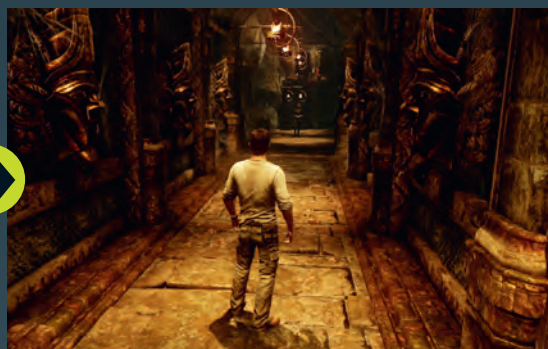
After Burner 1988 Fotorealisme! Segas After Burner er pænt!



Ace Combat: Assault Horizon 2011 Lidt pænere?



Indiana Jones and the Last Crusade 1989 Brune pixels



Uncharted 3: Drake's Deception 2011 Brune polygoner

GR
bruger

Gamereactors Flesherboy

Denne bruger har været med på Gamereactor.dk siden 2010 og har på den korte tid formået at skrive næsten 1000 kommentarer og samtidig starte en utrolig populær blogserie. Nemlig Ugens gæst. Vi har stjålet fra bloggen, og lader denne gang Flesherboy interviewe Flesherboy!

Hvilket spil syntes du som barn så var mest underholdende?

Hmm, et meget svært spørgsmål da vi skal langt tilbage for jeg for alvor stødte på gaming. Jeg kan dog sige at det spil som gjorde mig til gamer, var et fighting-spil. Jeg kan ikke huske hvad det hed, men så vidt jeg kan huske havde det en eller anden rodhåret tos i.

Hvad du ville gøre i tilfælde af en zombie-apokalypse?

Behøver jeg sige mere end Zombie Diaries? Jeg ved godt at man tror alt i det er fiction, men der er dog et grant af sandhed i det, nemlig omgivelserne. I aller første afsnit, fik man fortalt om hvordan hovedpersonens familie blev ofre for zombieapokalypsen. Jeg kan med det samme fortælle at moderen, faderen og lillesøsteren er direkte inspireret af min familie, som består af en mor, en far og en lillesøster. Jeg havde dog givet dem nogle andre navne. Men det er ikke bare personerne, for også områderne omkring er inspireret. Amagercenteret, græsplænen osv. osv. er alle taget ud fra det sted hvor jeg bor (dog ikke fængslet).

Kan alt købes for penge?

Nej. Men det meste kan. Hvilket er godt nok til mig ^^

Hvem ville du helst have som roommate?

Kanye West. Jeg har hørt at han har guldmøbler, et køleskab fyldt med hotwings, og så er han aligevel aldrig hjemme.

Har du nogensinde været jaloux?

Jaj! Og det tror jeg alle har været. Og det er ganske enkelt fordi, at der er så mange ting og personer omkring os, som kan gøre os noget så jaloux, f.eks. ham den lækre fyr med det lyse tilrettesat hår, som har en guitar i hånden og evnen til at fange samtlige pigers opmærksomhed, hvilket giver alle os andre helt umulig konkurrence.

Husk du kan læse meget mere om Gamereactors brugere på Flesherboys blog-sider.



Nightwish

SPECIAL GUESTS:

EKLIPSE

BATTLE BEAST

IMAGINAERUM

11. APRIL

FALCONER SALEN

BILLETNET.DK - 7015 6565 - POST DANMARK

NIGHTWISH.COM - LIVENATION.DK

CONTRA™

LIVE NATION

MASTODON



16. JANUAR - STORE VEGA
17. JANUAR - VOXHALL

IN FLAMES

12. APRIL
STORE VEGA

BILLETNET.DK - 7015 6565 - POST DANMARK

INFLAMES.COM - LIVENATION.DK



BILLETNET.DK / 7015 6565 / POST DANMARK / VOXHALL.DK
MASTODONROCKS.COM - MYSPACE.COM/MASTODON

LIVE NATION

LIVE NATION Agency



THE HUNTER™ EN UDE NUI

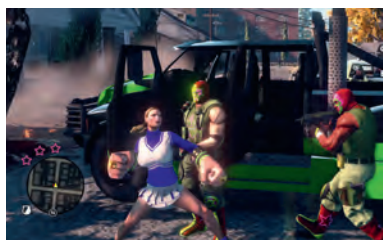
SAINTS ROW FOR BEGYNDERE

Saints Row The Third er sandkassespillenes slemme dreng. Faktisk nærmere sandkassespillenes dumme, destruktive, tåbelige, flabede og afsindigt morsomme pruttepude. Vi byder på en mini-tour.

SPECIAL



Vold på gaderne associeres ofte med folk i meget løstsiddende tøj, men her går vi i den diametralt modsatte retning. Der er mange meget bedre måder at signalere frihed og rå attitude! Se selv her.



Vær cheerleader

Og uddel flade mens du griner

Et par forvoksede knytnæver er lige det der skal til, når man vil bryde med stereotypen om spejlblanke cheerleadere, der kun går op i klikker, popularitet og drenge på fodboldholdet. Tæv alle norderne til blodpøler med næver, der ville gøre Hulk grøn(nere) af misundelse!



Vær bedstemor

Og sav løs lige i klunkerne

Bedstemor med slag! Hvad gør en stakels gammel dame, når Steelport Assholes tropper op i fuldt football-gear for at give hende bank og stjæle hendes håndtaske? Man finder selvfølgelig motorsaven frem og går til modangreb! Der er ekstra point for at lave nut-shots!



Vær kontornusser

Og uddel penismisundelse

Dette sexlegetøj ville uden tvivl kræve en eller anden form for våbentilladelse herhjemme. Vi har tæsket folk med massagestave før, men en dildo med længde og greb som et langsvær kan vi alligevel ikke stå for. Er der noget mere ydmygende end at få tæv med en meterlang pink Günther?



Vær... øeh vent hvad?

Og ... helt ærligt: gør hvad du vil

Glem spandex og platte wrestlingmoves. Gamereactors smukke modereredaktion fortæller os nemlig, at balletskørt, corsage og højhælede sandaler er det nye sort, når man skal pile-drive uskyl-dige fodgængere.

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 støjdæmpende 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

Webshop: shop.sennheisernordic.com

 **SENNHEISER**

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

James Ohlen gav Lasse Borg alle de svar han tørstede efter om MMO-spillet

James Ohlen er en erfaren Bioware-herre. Han var med fra udviklerens start, og har ledet arbejdet på nogle af de største rollespil nogensinde, såsom Baldur's Gate, Neverwinter Nights og Knights of the Old Republic. Nu styrer han gangen på Star Wars: The Old Republic, og vi fik en snak ud af ham.

Så hvor tæt er spillet på at være færdigt?

- Meget tæt. Vi er i slutfasen og arbejder på at udrydde så mange bugs vi kan. Men det er en delikat proces, da du aldrig helt ved, hvilken effekt det vil have andre steder, når du ændrer noget. For ikke så lang tid siden sagde jeg: "Lad den bug være!". Hvis du bruger en



STAR WARS PVP

Platform PC Spiltype MMO/Rollespil Premiere 20. dec.

PVP er mange ting. Vi prøvede hutfball. De monstrøse Huts har skabt en ny sport, der bedst beskrives som amerikansk fodbold med lyssværd og flammefælder. Målet er at samle en bold op i midten for det andet hold, og navigere forbi syrefælder, over smalle gangbroer og hen til modstanderens "mål".

Det hele præsenteres med et glimt i øjet i neon-badede omgivelser, og ledsages af kommentatorer fyldt med blodig entusiasme over kampens tilfældige død og destruktion.

Det er action-fyldt og kaotisk, hvor strategisk placerede hoppe-felter kan sende dig op i luften, og, hvis du er uheldig, ned i syre eller åben ild. Vi prøvede også en anden og større Warzone der foregår på Alderaan, men ellers er mere konventionel, hvor tre punkter skal holdes for at få point. Udover de powerups, der lå spredt rundt omkring, havde Warzone'erne ikke mange andre ingredienser, og forskellen fra det du ser i andre spil er minimal. De er lavet med kompetence,

bestemt - spillet har et lidt langsommere tempo end du normalt ser, og det udéfinerbare pvp-flow flyder fint, men der er ikke så meget ved det, der viser Biowares håndtryk. Det kan være at det kommer i de store åbne og lovløse pvp-områder og planeter. I store områder på de to planeter vil der være evig kamp over territorier, med eller uden køretøjer, der vil give fordele til din valgte faktion. I planeternes mørkere afkroge, vil der ingen regler være, og der er det alle mand for sig selv. Alle kan angribe alle, medmindre de er i samme gruppe.

Det er altsammen efter MMO-grundbogen, og vil garanteret kunne opfylde det hul mange har for at nakke deres medspillere.



LÆS DET HELE PÅ GAMEREACTOR.DK



bestemt egenskab, og i mens den aktiverer, sletter noget af dit udstyr, kommer der en mystisk rød klat på skærmen. Men vi kan lige så nemt odelægge mere end vi fixer, så det var bedre at lade den være, da det er noget 1% af spillerne vil opleve, tænke "det var mærkeligt!", og så fortsætte med at spille uden problemer. Skulle vi fixe den, ville vi være nødt til at gå ind i spillets grafikmotor og rode rundt, og det har du ikke lyst til.

Er *The Old Republic* noget der appellerer til fans af Bioware-spil eller fans af MMO-spil?

- Begge! Hvis du er Bioware-fan, er det her det største Bioware-spil vi nogensinde har lavet. Det har mere indhold end alle vores andre spil sat sammen, og vi vil blive ved med at levere mere, så længe folk vil have det – det er drømmen om at have et rollespil, der aldrig slutter. Og du er nødt til at have spillet i hænderne, før du forstår hvor enormt det er. Det er åndssvagt stort – jeg plejer at give eksemplet med, at Tatooine er større end alt vi har lavet med *Dragon Age*, både historiemæssigt, størrelsen af arealet og mængden af de ting du kan finde.

For MMO-fans er der alle de ting, de elsker. De vil gerne udforske et enormt univers med så få grænser som muligt – de vil have fornemmelsen af, at de er i en sammenhængende verden, uden kunstige vægge. Og så er der alt det som spillere forventer ud af MMO-genren: handel, hvor vi har et intergalaktisk auktionshus; PVP, i Warzones for eksempel, der er ligesom battlegrounds i *WoW*; Flashpoints

og Operations, hvor du kan spille sammen i en gruppe og crafting. Alle de ting som hører til i et MMO. Vi har så givet vores eget præg på en masse af dem, ved at tage dem ind i *Star Wars* universet og fokusere på en velfortalt historie.

En af mine designfilosofier er, at hvis du arbejder i en genre, så er du et fjols, hvis du ikke kigger på alle de spil der kom før dig, og finder ud af, hvordan de kom frem til de beslutninger, som de tog, da de lavede deres spil. Det har været en fejl ved mange MMO'er, hvor de ændrer noget fordi de syntes det er dumt, uden at forstå hvorfor det er dumt.

De bestemmer sig for at være det næste *World of Warcraft*?

- Ja, eller de vil slå *WoW*: "Vi vil ikke gøre det samme som *WoW* gjorde her," og så viser det sig, at ved at undgå det, og gøre alt det andet som *WoW* gør, har de begået en katastrofal fejl. Jeg vil ikke nævne navne, men et par MMO'er har gjort netop det. Måden vi undgår de faldgruber er ved at tage ved lære fra vores forgængere, og gøre det som Bioware er gode til, og jeg ved, hvad der gør et Bioware-spil godt.

Du har en lang erfaring med rollespil, der går tilbage til *Baldurs Gate*-serien. Tror du at du stadig arbejder indenfor rollespilsgenren, og med *The Old Republic*, om 10 år?

Jeg har en teori om at spildesignere laver ét spil i løbet af deres karriere, og bliver så ved med at lave det samme spil igen og igen i forskellige faconer. Mit er *Baldurs Gate*.

interview

Vi greb fat i Gabe Amatangelo, der er tidligere *Mythic*-mand, og arbejdede på spil som *Dark Age of Camelot* og *Warhammer Online*. Nu står han for PVP, Flashpoints og Operations i *The Old Republic*, og vi tog en snak med ham, for at finde ud af hvordan PVP og dungeons fungerer i et Bioware spil.

Harve I en specifik filosofi da I designede PVP-delen?

Vores filosofi var tilgængelighed uden at ofre dybde. Et andet princip var, at det skulle være PVP ifølge Biowares stil, hvor vi giver kontekst til PVP i spillets historie. På Alderaan indtager du ikke bare tre positioner, men der er en grund til hvorfor du gør det. På Voidstar prøver du at komme hen til en datakerne. Hutball var den nemmeste: det er en sport! Få bolden over på den anden side af linjen.

Hvor mange forskellige former for PVP vil der være når spillet udkommer?

Tre ved udgivelsen. Den du finder på Alderaan, hvor du holder tre punkter; den som i Hutball, hvor du spiller en form for brutal amerikansk fodbold, og så er der Voidstar, hvor du erobrer døre og sender broer ud for at komme hen til et punkt.

Hvordan har I balanceret PVP?

Det vi primært balancerer efter er grupper. Hvis du tager en mod en det ud i ekstremer, så ender alle med at være den samme. Og det ville være kedeligt.

Har I planer om at udvide PVP i spillet, eller er I tilfredse med hvor det er nu?

Vi har flere ting på vej, og mange planer. Men først skal spillet ud, så vi kan få spillernes reaktioner, på hvad de kan lide, og hvad der fungerer bedst. Vi har en masse planer, men i sidste ende lytter vi til spillerne, før vi følger nogen af dem. Siger folk at Outlaws Den er det bedste de nogensinde har prøvet, så vil vi selvfølgelig sørge for mere af den slags.

Kunne jeg i teorien undgå alt PVP, alle Flashpoints og Operations og kun spille igennem historien?

Jep. Det er fuldstændigt valgfrit. Hele vejen igennem spillet. Du kan faktisk også vælge udelukkende at gøre det modsatte. Om ikke andet fra level 3 til den nuværende level-cap på 50.

EKSKLUSIVT
INTERVIEW

Darth Malgus: If you are receiving this, you have been judged an asset, and the Empire requires your strength. It is your privilege and your duty.

This should be interesting.

Who is that?

[Listen to the message]



KUNST OG DESIGN

Jeff Dobson er spillets Art Director og fortæller her om visionerne

Jeff står aldrig stille. I vores snak med ham når vi næsten hele det store kompleks rundt for at se alle de afdelinger han har en finger med i. Han regerer med fast hånd over 90 medarbejdere, der alle på en eller anden måde tager sig af spillets visuelle præsentation. Og oveni det kommer alle de freelancere, der hyres.

Hans store hold bestemmer udseendet af alt fra et par støvler, du finder i spillet, til udformningen af en hel planet. Det er derfor lettere overraskende, da Jeff henkastet siger, at spillet ikke startede som et Star Wars-spil, men i stedet som ren fantasy. Der var orker og store økser, sværd og mænd med store muskler. "I de tidlige dage var vi meget inspireret af klassisk, sværd-og-trolldom-fantasy. Tegnere som Frank Frazetta," fortæller han. "Da

vi begyndte at snakke med LucasArts, føltes det meget naturligt at gå fra det til Star Wars – hvis du tænker over det, så er Star Wars ligeså meget fantasy, med riddere og (lys)sværd, prinsesser og (jedi)trolldmænd, som det er science fiction."

"Jeg er en stor fan af World of Warcrafts visuelle process," siger Jeff.

Når du ser spillet, er sammenligningen svær at undgå. Biowares synspunkt er, at man lærer fra de bedste. Fordelene ved en meget stilistisk verden som WoWs er store, ifølge Jeff. "Du får et utroligt indbydende spil, der stadig vil være indbydende at se på om lang tid, da du fokuserer på stilistisk udtryk frem for realisme. Og så kræver det meget lidt af din computer. Med det sagt, var vi

meget mere stilistiske for 3-4 år siden – og vi blev kritiseret for det. Stilen kan beskrives som en blanding af Clone Wars-tegnefilmene og World of Warcraft, samt et eller andet ekstra.

Den er behagelig at se på, med de store kontraster Star Wars er kendt for."

Spillet ser umiskendeligt ud som Star Wars, men pepet op med farver, når du går igennem frodige skov-

planeter, og rammes af blødt neonlys på rumstationer.

"Vi har forsøgt at undgå det, vi kalder for "WoWs forfærdelige virvar af udstyr", hvor du finder et par pink bukser og en grøn hat og ser latterlig ud. I stedet har hver klasse sit eget visuelle tema, og det synes vi er en rigtig god løsning."

GAMEREACTOR.DK

Lasse Borg vil i perioden op til spillets lancering dagligt levere interviews og previews af Star Wars: The Old Republic på Gamereactor.dk. Så kig forbi i julen og læs mere.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

HISTORIEN OG STILEN

Daniel Erickson har det sidste ord, når det kommer til spillets historie og fortælling.

Spilhistorie er Biowares metier, deres store stolthed og styrke. Det er, hvis du spørger mig, grunden til at kigge nærmere på The Old Republic, der fokuserer på fortællingen, i et, for MMO-genren, hidtil uset omfang. Daniel plejer at sammenligne The Old Republic med de to ældre rollespil Knights of the Old Republic 1 og 2. Bioware betragter i stor grad The Old Republic som en forlængelse af den serie, altså et Bioware-rollespil, som vi kender det, bare online. Der er otte klasser i The Old Republic, og hver klasse er én samlet historie delt i tre akter. Ifølge Daniel er den første akt længere end hele det første Knights of the Old Republic-spil.





BIO WARE

Lasse besøgte folkene bag den kommende MMO-storsatsning. Her får du småbidder fra oplevelsen, og på Gamereactor.dk finder du det hele.

Fodtrin går igennem ørene på os. Vi sidder sammen med Scott Morten i Biowares lydtrum, og lytter koncentreret til lyden af en person der går rundt. Scott er lyddesigner på The Old Republic, og er ved at demonstrere hvor meget arbejde der er lagt i spillets lyd. "Hvis jeg tager store støvler på, vil lyden af mine fodtrin ændre sig", siger han. Og ganske rigtigt, fodtrinene bliver tungere. Går han rundt på jord bliver de samme fodtrin mere afdæmpede og bløde, hvorimod sten har en hårdere klang. "Vi stoppede dog ikke ved fodtøjet, og alt udstyr du finder i spillet vil til sammen skabe et personligt lydunivers." Han giver karakteren et sværd, og nu indtræder en metallisk, skurrende dasken, som om hylsteret stødte ind i din side i takt med din gang. Mere udstyr tages på, og de enkelte lyde blander sig med hinanden til et samlet billede: læder knirker, metal skraber, og giver indtrykket af en marcherende, tungt bevæbnet kriger – milevidt fra den spinkelt klædte karakter han startede med.

Kørte du forbi den grå klods af beton blandt mange andre i Austin, Texas, ville du ikke ane, at inde bag murene arbejder Bioware med de sidste justeringer på deres store online satsning, MMO'et The Old Republic.

"Spillets lyde bliver lavet i realtime. Så tager du en hjelm på, vil det med det samme ændre din stemme." For at demonstrere hvad han mener, giver han sin karakter et sært stykke hovedbeklædning - det ligner en krydsning mellem Darth Vaders kendte sorte hjelm og en metalplade - og med det samme bliver stemmen skrattende, som kom den ud af en gammel højtaler.

Du sidder sikkert med et stort spørgsmål: Hvorfor gøre så meget ud af et spils lyd? "Det er en måde, at præsentere din karakter," forklarer Scott.

"Automatisk følger lyden af din karakter måden du spiller. Det giver din personlige spillestil sin egen unikke lyd." Men lyden er jo kun en facet af mange til Star Wars-spillet. Alligevel er den utrolig vigtig for mange fans.



GAMEREACTOR
BESØGER BIOWARE

Fokus

Fokus sætter fokus på et enkelt emne. Husk du kan læse meget mere på www.gamereactor.dk



TROFÆJAGT I JULEFERIEN

Trophies og Achievements er populære, vi sendte tre venner på juleferie i Banoi

Størstedelen af computerspillere i dag er store konkurrencemennesker. Alt hvad man foretager sig i spil skal helst kunne sammenlignes med sine venner, og sågar hele verden, hvad end det er gennem leaderboards, eller gennem udfordringer stillet af spillets udviklere.

I 2005 lancerede Microsoft som en logisk følge af det behov det nu velkendte Gamerscore system, som i dag findes i større eller mindre grad på næsten alle spilplatforme, såsom Xbox 360, på PC i form af Achievements, og PlayStation 3 og snart PlayStations

håndholdte PS Vita i form af Trophies. Achievements og Trophies har nu eksisteret i spil i en længere årrække, og det er tydeligt at disse fylder meget i visse spilleres liv.

Da jeg ikke er en af de typer, der går meget op i trophies og achievements, interesserede det mig trods alt, da en venskabelig konkurrence blandt to gode venner, Chris og Frederik, kom på tale. Vi slog hovederne sammen, og kom frem til at Dead Island på PS3 ville være en oplagt titel for denne udfordring, idet ingen af os var gået i gang med det endnu. Et sæt



DØDELIGT ALVOR!

Frederik fortæller om sejrens sødme og vejen dertil

At gå specifikt efter trofæer i et spil var noget nyt for mig. Jeg havde tidligere i Just Cause 2 og The Saboteur gået efter trofæer, men i tilfældet med The Saboteur som en ekstra del til de spilindbyggede perks. Førstedagen jeg startede med at spille Dead Island, blev meget speciel spillemæssigt, idet jeg sprang direkte fra 1. kapitel til noget nær 8. og samarbejdede med Chris, der gav mig trofæer til sølle 2 %. Andendagen gik dog bedre med mit trophy run, da jeg nåede op på 44 %. Føringen holdt

dog imidlertid ikke mere end de to timer, det tog Philip at komme op på samme procentdel fra hans 32. Efter tredjedagen og med en komfortabel føring, måtte jeg erkende, at jeg havde mistet min humanitet takket være Red Bull, eufori over spillet og konkurrencen. Tredjedagen sluttede med en komfortabel føring, da jeg havde fået nogle svære trofæer, og på fjerdedagen fik jeg de sidste trofæer, der imidlertid ikke var nødvendige for at vinde, men de hjalp til at cementere min triumf over de to andre.



Trophies (Achievements på Xbox 360) er en måde at forlænge spillets levetid. Det er et ekstra konkurrenceparameter, og for rigtigt mange er det spild af tid. Måske er det alligevel hvad du skal bruge juleferien på?

ganske simple regler for konkurrencen blev også lavet:

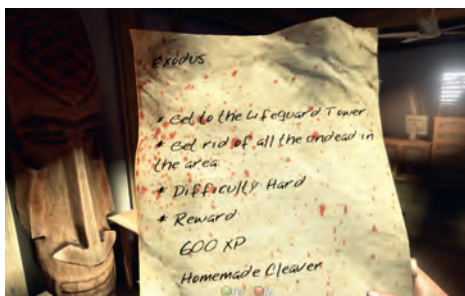
Hver deltager har en uge til at optjene så mange Trophies som muligt. Hvis en af deltagerne får optjent samtlige Trophies inden ugen er omme, informeres modstanderne, og konkurrencen vil være slut.

Det er tilladt at hjælpes ad når det kommer til online trofæer, og det er tilladt at bruge guides.

Det er den overordnede procentoptælling der tæller og ikke antallet af trofæer. Det er derfor op til den enkelte, hvorvidt de vil satse på mange nemme men mindre værdifulde bronzetrofæer, eller de sværere og mere værdifulde sølv- og guldtofæer.

Vi blev desuden enige om at vi hver især måtte starte på den dag vi ønskede, så længe de to andre blev informeret, så der ikke blev snydt. Denne regel blev indført, da vi hver især ønskede at få den optimale spiltid, uden for mange forstyrrelser fra dagligdagen.

Der var ikke meget mere end et par dages mellemrum mellem vores individuelle starttidspunkter, og konkurrencen kom hurtigt i gang. Chris var den første der gik i gang, så da jeg selv begyndte at spille to dage efter, var jeg lettet over at se at Chris' trang til at udforske den store feriele havde medført en meget beskedent mængde trofæer. Jeg var sågar nået længere i historien efter nogle timers spiltid, hvilket vi begge erfarede da Chris kom med ind i mit spil. Vi valgte at bytte rundt på rollerne, så jeg hoppede ind i Chris' spil, sådan så han ikke ville gå glip af nogen trofæer. Det ville jo nok heller ikke gøre noget at få et godt forspring fra Frederik, som stadigvæk ikke var startet. Jeg havde jo desuden et es i ærmet over



Chris, da jeg undlod at fortælle at jeg brugte analogpinden til at kæmpe med, for på den måde at få trofæet knyttet til den spillestil.

Chris og jeg nåede langt i historien i vores første spilsession, og da vi endelig valgte at gøre en ende på den første dag sammen i spillet, kunne de mange timer med zombier og solskin godt mærkes. Det var dog med en hvis tilfredshed jeg lagde headsetet fra mig, og jeg kunne stadig høre de mange små "pling" lyde fra hvert optjente trofæ.

Den følgende dag blev dog en smule mere stressende for mit vedkommende, da både Frederik var gået i gang med spillet, og da jeg havde besynderlige tekniske problemer fra min side, der gjorde det umuligt at oprette forbindelse til andre spillere. Jeg vidste at Chris og Frederik spillede sammen, men jeg blev mere lettet, da jeg fandt ud af at det var Chris' spil de var i gang med, og at Frederiks lave level ville gøre det vanskeligt for ham at dræbe de noget svære zombier. Jeg benyttede tiden til at nærlæse hvilke hemmelige trofæer der var overskuelige, og håbede at de andre ville overse dem.

På denne måde fortsatte resten af ugen, og vi overvågede hver især hinandens fremskridt nøje på vennelisterne, indtil min tid var omme, og jeg lå på hvad der føltes som en behagelig førsteplads, med hele 50%, hvor Chris var endt på de 45%, og Frederik selv stadig lå i bunden af de 40%. Det viste sig dog at man ikke skulle undervurdere Frederik, og da hans spiltid var ovre, måtte jeg se nederlaget i øjnene, da det endelige resultat blev:

Chris 45% – Philip 50% – Frederik 64%

Jeg har aldrig før haft det synderligt sjovt med Trophies, men jeg nåede dog at blive lidt bidt af det. Jeg har fået en bedre forståelse for Kevin Butlers ord, Sonys fiktive talsmand i deres amerikanske reklamekampagner, når han siger:

"Gaming is staying up all night to get a trophy that isn't real... But is!"

Philip Lauritz Poulsen



LIGEGYLDIGT!

Jeg har aldrig bekymret mig om trofæer, da jeg ikke er det store konkurrencemenneske, men jeg kunne alligevel ikke holde mig fra at gå på en "trophy hunt", da jeg deltog i en intern konkurrence blandt nogle venner. Jeg spillede nat og dag, velvidende at jeg var mere interesseret i spillet end at jagte trofæer. Det viste sig hurtigt at jeg ville tabe, og selv om jeg var begyndt for tid, blev jeg overhalet indenom. Men hvad betyder det så? Absolut ingenting. Selv om målet var at indsamle flest trofæer, brugte jeg mere tid på at udforske spillet og dets univers.

Årsagen til dette er ganske enkel: jagten på trofæer var hverken personlig eller krævende. Af de trofæer, som jeg fik, var mange af dem noget så simpelt som at bevæge sig eller gennemføre spillet. De svære trofæer bød på f. eks. at slå ti zombier ihjel uden at tage skade. Svært, ja, men ikke særligt tilfredsstillende, da episoden oftest var hurtigt overstået og kun krævede minimal træning. Kvaliteten af trofæer i spilindustrien er desværre blevet forringet i de senere år. Alt for mange spil som Dead Island uddeler glædeligt trofæer bare for at starte spillet, hvilket forringer selve betydningen af trofæet. For at bremse denne udvikling bør udviklerne tænke større og bredere. At opnå et trofæ burde være en episk bedrift, som udspiller sig over flere timer, og hvor man er med under hele processen. Som f. eks. at få havenissen igennem hele Half-life 2 Episode Two. Det er et trofæ værd, da dette kræver tid og tålmodighed. Det bliver en rejse i sig selv, og når man endelig når målet, kan man velfortjent sætte sig tilbage i stolen og sige til sig selv: ja, jeg gjorde det! Det bliver et personligt trofæ, da det ikke er alle, som har tiden eller tålmodigheden til sådan et foretagende. Det bliver også mindeværdigt idet, at du vil kunne huske tilbage på dine bedrifter og de frustrationer, som du oplevede undervejs. Det bliver kvalitet frem for kvantitet, og jeg vil hellere sidde tilbage som en gammel mand med en håndfuld af gode trofæer, som jeg har kæmpet hårdt for, end et ocean af trofæer, der intet betyder for mig.

Chris Hagen

Beta

RAINBOW 6: PATRIOTS

Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360** Udvikler **Ubisoft Montreal**
Utgiver **Ubisoft** Spiltype **Action**

DET ER IKKE EN SÆDVANLIG dag på kontoret hos Ubisoft Montreal. En tydelig stemning af alvor og koncentration ligger som en dyne over al personalet, der tager sig i agt for ikke at sige andet end høflighedsfraser lige netop i dag. Samtidigt foregår der et betydeligt intensivt og sammensat arbejde bag de mange skriveborde på de

mange gulve. Når så selve præsentationen går i gang, sker det med pomp og pragt. Nogle af de vigtigste damer og herrer i foretaget har sat sig på hver sin side af en skærm, der viser nyhedsindslag fra ægte terrorhandlinger, og straks efter får jeg forklaret, at terrorisme ikke fungerer på samme måde længere. Rigtig terrorisme, altså, ikke virtuel. "Truslen kommer indfra i disse dage, og når terrorismen og dermed antiterror udvikler sig, må vi udvikle os med den".

Dermed kommer Rainbow 6: Patriots til at sætte fokus på et betydeligt stærkere manuskript end tidligere dele i serien, hvor figurer og dialog ærligt talt blev glemt, så snart de overordnede linjer var trukket op. Belægget for dette ser vi med en gennemspilning af en demo,

hvor der undervejs bliver stillet en række etiske problemstillinger op. Eller hvad man nu skal kalde den moralske suppedas, når en gruppe ekstremistiske patrioter kidnapper en almindelige mand og hans hustru og tvinger manden til at udføre en terrordåd med fruen som indsats, samtidigt med at Rainbow-styrken skal stoppe ham. Hvilken udvej er bedst? Hvordan løser man problemet når kram og dialog ikke er nok?

Der tales meget om de nymodens spillemekanikker, der skal fremme de rent fortælmæssige dele. Demoen starter nemlig set ud af den almindelige mands øjne. Han sidder i ro og mag og ser nyheder med sin kærlige hustru i nærheden, da det pludselig banker på døren. Øjeblikket efter græder og skriger både han og konen,



2013



samtidigt med at et meget dramatisk hændelsesforløb udspiller sig, hvor patrioterne gør det så tydeligt som muligt, at han er nødt til at sprænge sig selv i luften på en offentlig plads for at redde sin elskedes liv. I den

Der tales meget om de nymodens spilmekanikker, der skal fremme de rent fortælle-mæssige dele

efterfølgende sekvens kæmper manden sig langsomt over Brooklyn Bridge i New York iført en bombe og med et fast greb om udløseren – tilsyneladende stiv af skræk. Samtidig skydes uskyldige civile i baggrunden til døde, mens et stadigt eskalerende kaos gør sig både synligt og hørbart i baggrunden. Da manden når et bestemt

sted på broen, skimtes en gruppe sortklædte mænd oppe på en af broens betydelige tårne, og i det øjeblik skifter kameravinklen, fortællingen og det spiltekniske perspektiv til Rainbow-styrken. Klodsede, stavrende

skridt viger pladsen for rolige, smidige bevægelser, der giver situationen en glimt af håb. Samtidigt ved Rainbow-styrken jo ikke noget om mandens hensigter. Det, de ser for enden af kikkertsigtet, er en mand med en bombe. Figuren, der spilles som, har ikke set hvad jeg har set, og hele hændelsesforløbet, ja hele begrebet

konflikt, sættes i perspektiv.

Hvis du som spiller undlader at skyde manden med bomben og i stedet vælger at gå frem til manden, af den enkle årsag at en masse civile definitivt vil blive sårede af eksplosionen, indledes der en ny fase med beslutninger.

Alt skal tilpasses i detaljer, og det hele fungerer som et udfordrende puzzle hvor snilde aftrækkerfingre og taktiske valg mødes i en giftig symbiose. Præcis som Rainbow skal være. Med en udgivelsesdato i 2013 har holdet rigeligt med tid til at færdiggøre det, der på forhånd ser ud til at være seriens – ikke genfødsel, men – anderledes familiemedlem.

Oskar Nyström



VALGET ER DIT...

Ville du skyde en uskyldig mand for at forhindre et stort terrorangreb? Ville du udføre en forfærdelig terrordåd for at redde din elskede? I Rainbow 6: Patriots bliver din moral sat på prøve, og du må selv træffe aktive, livsforandrende valg.

...MEN DET ER SVÆRT

Et rum med et gidsel og otte terrorister kan indtages og overvindes gennem en hurtig lokalisering af alle fjender i rummet, inden du afgør hvem af dem der er bevåbnede, og hvem der ser bange og forsvarslose ud, ved hjælp af see-through-vision, for derefter at bestemme dig for hvem som bør tages ud først. Derefter kan man overveje hvilken indgang, der er bedst, placere en skytte der og en anden ved et vindue, for dernæst at afgøre hvem af dem, der skal skyde på hvem og hvornår. Jo tak: det er Rainbow Six.





GRPLAY.DK & GAMEREACTOR.DK

De fleste af jer ved ganske sikkert, at Gamereactor.dk er vores enorme spilsite med anmeldelser skrevet af gamere for gamere. Vi har dog også en søsterside, hvor vi prøver at ungå at drukne i samtaler om frame-rate, FPS-spil, fatalities og multiplayer-jargon. GRplay er navnet, og her tager mange af Gamereactors faste skribenter fat i spilverdenen i et mere afslappet sprog.

Denne guide er skrevet af Lee West og Thomas Blichfeldt, og leverer forhåbentlig en masse inspiration til julegaveideer, der kan bruges af hele familien - både gamere og kommende gamere.

Husk du kan altid læse mere om spillene på Gamereactor.dk og GrPlay.dk



KIRBY MASS ATTACK

Der er efterhånden ikke det slags eventyr som Kirby ikke på et eller andet tidspunkt har rodet sig ud i, og alligevel overrasker Mass Attack med originale ideer og unik styring. I stedet for blot at tage kontrollen over den lyserøde skumfidus som normalt, deles han således her op i ti mindre versioner, der alle må drage på eventyr for igen at blive forenet. Det styres alt sammen med stylussen, og virker upåklageligt når man eksempelvis kaster Kirbys efter fjenderne, i flok sender dem mod skyerne eller indsamler bonusser.



DUALPEN SPORTS

Sjove sportsspil er ikke kun noget der hører sig Wii'en til, og hvis du ønsker et godt et af slagsen til din Nintendo 3DS, bør du kigge nærmere på Dualpen Sports. Med syv forskellige sportsgrene, der dækker både baseball, boksning, bueskydning og basketball, er der nok at at gå i gang med, og oven i hatten skal de alle styres med et unikt styresystem, der kræver at man gør brug af to styluses. Det vigtigste er dog, at de forskellige sportsgrene næsten alle er sjove og fyldte med udfordringer.



SUPER MARIO 3D LAND

Nintendo er den første på listen i vores store julegaveguide. Læs om spillene her.

Det er lang tid siden, en Nintendo-konsol har sultet så meget efter unikke Nintendo-eventyr som det har været sagen med Nintendo 3DS. Godt nok har vi kunne gå på eventyr med Link i The Legend of Zelda: Ocarina of Time og fløjet galaksen tynd med Fox McCloud i Star Fox 64 3D, men i begge de tilfælde har der været tale om genoplivninger af gamle klassikere som mange af os allerede havde prøvet før.

Med alt dette i bagagen har forventningerne til Super Mario Land 3D været enorme, og derfor er det glædeligt at den hoppe-glade blikkenslager med forkærlighed for ildblomster, eventyr og prinsesse-redning igen viser hvorfor han er plattformspillenes mest funklende stjerne.

Med en kraftig dosis inspiration fra Wii'ens fabelagtige Super Mario Galaxy-serie er her masser af sjove situationer, der blandt andet viser konsollens unikke 3D-egenskaber fra deres bedste side. Men for de der aldrig har kunnet forene sig med tanken om Mario i en 3D-verden, er her på forunderlig vis også kigget tilbage på mange af Mario-spillenes ældre kapitler, hvilket betyder at store dele af spillet altså fungerer som et Mario i 2D.

Hemmeligheder findes der rundt om hvert hjørne, og de unikke superkræfter, der denne gang blandt andet dækker over super-svampe, ildblomster, Tanooki-dragten, der tillader Mario at flyve, og statue-bladet der forvandler ham til en statue, bruges alle flittigt.

Som det gælder med alle spillene til konsollen vil man lige skulle vænne sig til 3D-effekten. Det bør man dog tage sig tiden til, for effekten er udnyttet virkelig snedigt i mange af banerne, og tilføjer noget ganske unikt til en genre, der oftest har det fint med at gentage sig selv.

Super Mario Land 3D kombinerer mange af de bedste elementer fra Marios mange tidligere eventyr, og fungerer samtidigt som en af de titler, der endegyldigt beviser at Nintendo 3DS er en lommekonsol med kræfter.

Super Mario 3D Land anbefales til hele familien



NINTENDO WII & 3DS

Nintendos maskiner byder på spiloplevelser for alle aldre.

Det er måske Nintendos skæbne at de altid vil skulle kæmpe med et omdømme, der siger, at de kun forstår sig på familie- og børnevenlige spiloplevelser, grundet at deres største helte som Mario, Kirby og Pikachu alle er af den farverige slags, der ikke er bange for at smile og grine.

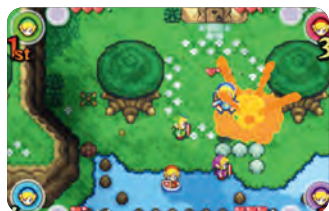
Nintendo Wii blev da også i særdeleshed hurtigt kendt som den familievenlige spillekonsol, der tillod alle at være med, men det betyder ikke at det japanske firma ikke også har lavet magiske spiloplevelser som de, der søger dybere fortællinger, bør prøve.

Super Mario Galaxy-serien vendte plattformsspil-genren på hovedet, tilføjede et utal af utroligt underholdende og originale ideer, og bragte smil frem hos alle de der nogensinde havde nydt genren. Metroid Prime-trilogien fortalte en voksen science-fiction historie, hvor du tog rollen over galaksens sejeste dusørjæger Samus Aran, og måtte bekæmpe alskens monstre fra førstepersons-perspektiv.

Det er dog det nyeste Zelda-eventyr som igen viser at få udviklere formår at lave spil som Nintendo når de er i topform. The Legend of Zelda: Skyward Sword er således et af årets bedste spilfortællinger, som ingen bør snyde sig selv for at prøve.

Nintendo er også en af de største spillere på markedet for håndholdte spileventyr, og selvom der har været lidt for langt mellem de virkelig gode titler til den nuværende Nintendo 3DS, ser der nu endelig ud til at ske noget. Godt fort at det mageløse Super Mario 3D Land skulle konsollen derfor inden længe også modtage nye spil i store series som Metal Gear Solid og Kingdom Hearts, mens Nintendo selv arbejder på et nyt Kid Icarus og Mario Kart. Du skal dog være opmærksom på at 3D-effekten ikke er sundt for de yngste familiemedlemmers øjne, og derfor bør denne slæes fra, når de små spiller med. Er du med på det, venter der masser af håndholdt spileglæde med Nintendos klassiske figurer.

GAMERFACTORS STORE JULEGUIDE



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ANNIVERSARY

For alle, der har en Nintendo DSi, DSXL eller 3DS er der ingen vej uden om dette Zelda-eventyr, ikke kun fordi det kombinerer det kendte solide spil med lækre flerspiller-muligheder, men også fordi det kan hentes ganske gratis fra konsollens digitale butik frem til den 20. februar 2012. Så mangler du en billig julegave, må man sige at Nintendo har sørget for dig og din pengepung. Sus forbi Nintendos online-butik og hent.



GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

Et af de bedste, mest originale og helt igennem underlige detektivspil til Nintendo DS er uden tvivl Ghost Trick, hvor man på forunderlig vis tager kontrollen over sjælen fra en afdød hovedperson. Med sjælen kan man besætte alskens forskellige objekter, og således bliver man pludseligt hovedperson i baner, hvor man altså skal forhindre at der sker noget med de forskellige. Bemærk at teksten er på engelsk.

LÆS MERE PÅ GRPLAY.DK



PC

Kontormaskinen er en spillemaskine med masser af muligheder og liv.

Det er ikke lang tid siden at mange var parate til at udråbe PC'en til en døende spilplatform grundet piratkopiering. Den status har i dag ændret sig markant med den stigende popularitet af digitalt spilsalg over tjenester som Steam og Good Old Games, samt MMO-genren godt anført af det stadig afsindigt populære World of Warcraft.

Med Steam har Valve endelig lavet den digitale spilbutik, vi alle har savnet i så lang tid, og her tilbydes der en service som godt nok prismæssigt til tider har lidt svært ved at følge med de fysiske butikker, men til gengæld lader dig købe og hente spillene direkte til din egen computer. Købes spillene over Steam, sørger tjenesten også altid for at holde dem opdateret, og så er det naturligvis muligt altid at hente dine spil igen på en hvilken som helst

anden computer, så længe du er logget ind på din konto. EA sniger sig stille ind på markedet med Origin.

Har du ikke lyst til at betale noget for dine spil, kan du glæde dig over at den såkaldte Free-to-Play-form alene inden for det sidste år er vokset enormt i popularitet. I Free-to-Play betaler man således ikke noget for spillet, men henter det i stedet gratis

fra nettet. Herefter kan man bruge lige så mange timer man har lyst til på det, og behøver kun at hive pengepungen frem, hvis man eksempelvis ønsker et nyt kostume til sin figur, eller en mikstur der gør at figuren indtjener erfaringspoints hurtigere.

Et af de bedste eksempler på Free-to-Play-modellen er League of

Legends, der kombinerer strategi, rollespil og action til en holdbaseret oplevelse, hvor to hold af 5 personer kæmper om at ødelægge modstanderens base.

Uanset om man vinder eller taber en kamp modtager man points, som kan bruges til permanent at låse op for nye figurer og opgraderinger, mens eksempelvis kostumer koster rigtige penge.

Som det ser ud lige nu har PC'en i høj grad fundet sit publikum hos den ældre aldersgruppe, der ikke har noget imod at betale for underholdning over nettet, og det har resulteret i en platform der igen er begyndt at være innovativ og ekstremt interessant når det gælder digital underholdning.

TEAM FORTRESS 2

Selv med et par år på bagen er Team Fortress 2 (top-billedet) stadig et af de bedste skydespil, du kan få på PC. Fantastisk stil, fremragende baner, utallige våben og et aktivt community. Og så gratis!



DUNGEON DEFENDERS

Ambitionerne har ikke været små hos udvikleren bag Dungeon Defenders, der ikke lægger skjul på at spil som Diablo og Tower Defence har fungeret som inspirationskilderne for deres afsindigt vanedannede actioncocktail.

Fire forskellige figurklasser lader dig vælge din egen rolle på holdet, og hvad enten du ønsker at give skade på klods hold eller fremkalde magiske forsvar er mulighederne helt op til dig selv.

Banerne er opdelt i to faser hvor man i den første fase bygger sit forsvar mens man i den næste fase tager kontrollen over sin figur i tredjeperson og herefter bevæger sig ud for at give monstre dask.

Magisk udstyr tabes i bedste Diablo-stil af besejrede monstre, og et simpelt opgraderingssystem lader dig løbende forbedre det.





STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Det klassiske univers får en ny stortitel i form af et enormt MMO med support fra EA og Bioware.

I en galakse... nej hold nu op, du ved hvad vi snakker om. Lyssværd, laserpistoler, Darths og jedis. Nuttede bamser, skinnende robotter og mystiske monstre. Star Wars er så indgroet en del af vores kultur, at der ikke er den store grund til at bruge flere kræfter på at fortælle om hvorfor det her ender under mange gameres juletræer. Det kommer jo endda få dage inden jul. Men vi tager det lige fra begyndelsen:

LucasArts og Bioware annoncerer Star Wars: The Old Republic overfor en verden, der nærmest går i ekstase - men nogen overraskelse kan det næppe siges at være, for EA's John Riccitiello har haft uendelig svært ved at holde munden lukket og har allerede fortalt vidt og bredt om spillet til enhver, der gad høre om det. Det forventes at spillet bliver godt, og hvordan kan det andet? Det er Bioware, firmaet der nærmest aldrig har lavet en fodfejl.

Og så går hype-maskinen ellers i overdrive. En tegneserie, Threat of Peace, publiceres i bidder på den officielle hjemmeside sammen med videoblogge, der ret specifikt fortæller os alle, hvorfor dette bliver det ultimative online-rollespil. Og jo, vi har tæsket betæen igennem, og det ser lovende ud på dette tidspunkt. Der findes så meget i Star Wars-universet, der nærmest skriger på at blive bragt frem i lyset.

De første timer i dette nye epos er utroligt stærke, og det er udtryk for udviklerens store kendskab til rollespilsgenren, at denne styrke lige så meget skyldes deres arbejde som varemærket. Det tegner til at blive et gangbart valg for andre spillere i genren, og vil om ikke andet fange interessen hos Boba Fett-fans verden over.

Om den styrke varer ved, efterhånden som spilletiden nærmer sig et trecifret timeantal, og om spillet gnidningsfrit kan blande singleplayer-fortælling med multiplayer, er noget vi håber at det formår at gøre. Om ikke andet er julefreden ganske sikkert i hus, hvis denne pakke placeres i farmands julesok.

Så er det op til familiens kærester eller bedre halvdele at vurdere om det er en god ide, eller om der hellere skal julehygges med husets wookiee i juleferien. Vi anbefaler en kombination.



PLAYSTATION 3

Sonys konsol har haft et godt spilår med masser af eksklusive toptitler.

Det kommer ikke som nogen overraskelse, at der igen i år har været et ganske solidt udbud af kvalitetstitler til PlayStation 3, men det virker dog alligevel som om at Sony i år har satset flere af kræfterne på at have et bredt sortiment af spil til deres konsol, således at alle altså kan være med. De unge eventyrere vil derfor kunne anskaffe sig det nyeste spil baseret på den populære japanske tegnefilm Dragon Ball Z, og Ultimate Tenkaichi indeholder alle de Kamehameha's, Sajiner og kampe enhver fan kunne ønske sig, samt hele fortællingen fra Dragon Ball Z-tegneserierne.

Ratchet og makkeren Clank er også klar med et nyt eventyr, hvor den igen står på redning af det meste af det ukendte univers, samt naturligvis anskaffelsen af alskens våben og dingener. Mere end noget andet bliver der dog i Ratchet & Clank: All 4 One satset på

sampil med op til tre venner, hvor man altså som et hold på fire hoveder kan bevæge sig i kamp for at redde galaksen fra en grim skæbne.

Har man ikke lyst til at købe sine spil nede i den lokale spilbutik, er der efterhånden også rigtig mange gode grunde til i stedet at benytte sig af den digitale PlayStation-butik (PSN) som findes på konsollen (og eventuelt indkøbe et gavekort i den lokale spilbutik til brug online, hvis man ikke vil bruge kreditkortet der). På PSN kan man blandt andet anskaffe sig billige minispil, eller det herlige Burnout Crash, et bilspil der vender op og ned på reglerne, og faktisk beder dig om at køre ind i så mange biler som muligt. Tænk pinball blandet med ræs og så er du der.

Andetsteds bydes der med Renegade Ops på et actionbrag, hvor man som medlem af en kvartet skal for-

hindre en aldeles ond diktator i at overtage verden, ved at skyde alt hvad der bevæger sig til stov. Det hele ses fra oven, og selvom man det meste af tiden befinder sig en i bil, skiftes denne en sjælden gang også ud med et andet fartøj. Sjov og eksplosiv underholdning.

Er man i stedet til et udfordrende platformseventyr er der ingen vej uden om Outland, der udover et smukt udseende giver masser af udfordring. Hurtige reflekser er en nødvendighed, og der er boss'er og hemmeligheder som vil kræve adskillige forsøg at komme igennem. Og så har vi ikke engang nævnt Move, der byder på masser af ret billige familiespil, hvor der skal svinges med controllere.

PlayStation 3 har et bredt og godt sortiment og er meget mere end en flot Blu-Ray-afspiller. Men husk at den også kan bruges til det, når du ikke gider at spille.



■ **BLU-RAY** Film, film og atter film. Sonys PS3 er en yderst kompetent del af din hjemmebiograf, hvis du ikke lige vil spille. På Xbox 360 har man også mulighed for at hente HD-film, men Blu-Ray er nu lækkert.

■ **EKSKLUSIVE TITLER** I mange år har Microsoft haft nogle af markedets bedste eksklusive titler, men 2011 var rigtigt godt for Sony. Uncharted 3, InFamous 2, Ratchet & Clank og mange flere sikrede Sony masser af glade brugere.

■ **FREMtiden** Sony haler langsomt ind på Xbox Live-tjenesten med udbuddet. Brugervenligheden halter stadig, til gengæld er servicen gratis at bruge. Om det er nok til fortsat succes, kan kun fremtiden vise. En fremtid der i øvrigt også indeholder et remake af den klassiske Jak & Daxter-serie!



XBOX 360

Microsofts konsol har en fantastisk online-tjeneste masser af spil og nu også film

Microsofts succesfulde konsol har aldrig haft svært ved at fange det voksne publikum, der gerne vil have de heftigste og mest voldsomme actionspil. Historien har været en lidt anden når det kom til spil som skulle appellere til hele familien, men det er heldigvis begyndt at ændre sig.

I dag er det således muligt at finde alle de største familievenlige spil som LEGO Harry Potter: Years 5-7, Cars 2, det herlige Skylanders Spyro's Adventure og meget andet på konsollen. Samtidigt er Microsoft også selv begyndt at satse mere på dette område.

Microsoft stod for nyligt for Kinect-

spillet Once Upon a Monster sammen med Double Fine, og Kinect Disneyland Adventures er endnu et bud på et familievenligt spil.

Måske mere end nogen anden konsol på markedet i dag er Xbox 360 også en konsol med afsindigt mange lækre spil, som kun kan købes online. Gennem Xbox Live Arcade kan man for en typisk pris på 40-100 kroner således erhverve sig spil som det utroligt fængende Trials HD, eventyrspillet Bastion, platformspillene Ms. Splosion Man og Spare Parts, samt det afsindigt useriøse arcade-basketballspil NBA Jam. Og nu også film til leje.

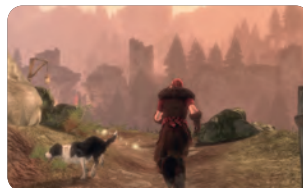
Mere end noget andet er det dog gigantens fokus på Kinect, der har gjort det specielle kamera essentielt for alle, der ønsker at bruge konsollen sammen med hele familien. Kinect Sports: Season Two byder eksempelvis på seks forskellige sportsgrene (nu med dart), hvor alle kan være med, mens de danseglade kan vise alle deres trin i det forrygende Dance Central 2, der endda lader to spillere kæmpe på samme tid. Er det i stedet lidt fitness, der står på programmet, kan du svede foran fladskærmen med EA Sports Active 2 og især Ubisofts Your Shape Fitness Evolved.



HALO-SERIEN

Skydespillet, der utvivlsomt satte Microsofts konsol på verdenskortet, er stadig en af de mest elskede og bedst sælgende serier på konsollen. De første tre spil fortalte oprindeligt historien om superkrigeren Master Chief, der sammen med computerprogrammet Cortana hjalp resterne af menneskeheden med at forsvare sig mod Covenant-racen fra det ydre rum.

Sidenhen har vi set to spil i form af Halo: ODST og det nyeste Halo: Reach, der fortæller andre historier fra spiluniverset, men stadig er klippe-solide skydespil. Hvis man vil opleve serien til fulde, bør man dog bevæge sig online, hvor mulighederne nærmest er utallige og konkurrencen er så høj, at der skal en del træningsspil til før man kan følge med.



FABLE-SERIEN

Fable ligner umiddelbart de fleste andre actionroller spil og vil måske heller ikke overbevise mange med dets historie, hvor kun du er den eneste der kan redde verden. Spillet indeholder dog noget ganske unikt, for det registrerer i stor stil hvilke valg du tager, hvem du vælger at hjælpe, hvordan du tilgår de forskellige missioner, og former resten af spillet herefter.

Det giver alt sammen en rollespilsoplevelse, der er knapt så gennemskuelig som den slags ellers nogle gange bliver, og som ofte byder på uventede overraskelser, der alle er opstået som resultater af dine tidligere valg. Skulle du ikke før have prøvet serien, kan du sagtens starte med dets nyeste spil, uden at føle at du går glip af noget.



FORZA-SERIEN

Bilspil fås ganske enkelt ikke bedre end Forza Motorsport 4 – så let kan det faktisk siges. Med over 500 forskellige biler og mange af verdens bedste racerbaner behøver man ikke meget benzin i blodet for at blive uhjælpeligt fanget af det enorme udbud af bilkræs, som der her bydes på.

Her er blevet kølet for alle detaljerne, og bilerne føles eksempelvis mere realistiske at styre end nogensinde for. Samtidigt er det alt sammen så nøjagtigt simuleret, at du selv kan vælge fintune enhver lille detalje i opsætningen af din bil.

For alle der har mod på at køre ræs mod resten af verden, indeholder Forza 4 også et utal af muligheder, som fx at køre omgange på banen fra det kendte tv-program Top Gear.



ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

To kunstneriske spillklassikere i nye klæder

Det er ikke svært at se hvorfor det er blevet så populært at genudgive spil fra den foregående konsolgeneration på de nuværende konsoller, for uanset om udgiverne vil indrømme det er det oftest nemt tjente penge, samtidigt med at fans enten kan få lov til at opleve eller genopleve store spøjeblikke.

Æren af at være den potentielt mest ventede genudgivelse af et tidligere PlayStation 2-spil tilfalder således den såkaldte "Ico and Shadow of the Colossus Collection" - to spil der ironisk nok ellers ikke solgte særlig godt, da de oprindeligt udkom.

Ico er historien om en ung dreng, der i en fjern verden er blevet født med to horn i panden, og således bliver spærret inde på et tomt afsides slot, fordi beboerne i hjembyen frygter, at han bærer på en forbandelse.

Drengen undslipper ikke at blive spærret inde på slottet, men finder til gengæld en vej ud af den stenkiste, han ellers var blevet lukket inde i, hvilket er hvor eventyret tager sin start. Ico er på papiret et basalt platformsspil, der dog foregår i en verden nærmest uden tekst eller tale, hvilket betyder at næsten alle aldersgrupper vil kunne være med og forstå historien. Venskabet med Yorda, en spøgelsesvid pige som også ønsker at undslippe fra slottet, er et af spillets mest overbevisende elementer, fordi drengen hurtigt påtager sig rollen som storebror og må guide pigen

gennem de mange udfordringer.

Shadow of the Colossus er den spirituelle efterfølger til Ico, selvom det dog fra starten kan være lidt svært at se, hvad de to spil skulle have til fælles ud over den tunge stemning og atmosfæriske grafik. Historien starter et helt andet sted, og med minimal brug af tekst og tale sendes man således ud for at besejre omvandrende giganter for at redde ens el-skede hustru, der er døden nær.

De omvandrende kolloser er spillets største trækplaster, og er alle levende væsener af vidt forskellige størrelser og udformninger, hvilket kun gør udfordringen ved af finde ud af, hvordan de skal besejres, større.

Både Ico og Shadow of the Colossus blev oprindeligt udgivet på PlayStation 2, men da hardwaren dengang ikke helt kunne følge med til udviklerens store visioner, er det lækkert nu at kunne opleve dem på PlayStation 3, hvor billedhastigheden er solid og det hele står væsentligt skarper.

Der er ikke nogen tvivl om at det originale var sådan her udvikleren havde håbet spillene ville se ud, og selv om det altså endte med at kræve en ny konsol, har det været ventetiden værd. Hvis du eller vedkommende, du gerne vil overraske med en julegave, er klar på to unikke eventyr, som stadig er ganske ulig det meste andet, bør du placere denne under juletræet.



KINECT

Microsoft understregede allerede inden Kinect blev lanceret, at de ville helt væk fra tanken om egentlige kontrollere, og den mission er lykkedes med Kinect, der kan registrere alt fra kropsbevægelser til dybde i billedet. Spillene Dance Central og Child of Eden fungerer fortrinligt med systemet, mens de mindre spillere også kan være i spil som Once Upon a Monster, et interaktivt Sesame Street-eventyr, eller det kendte Fruit Ninja, der har taget springet fra alverdens mobiltelefoner til en download-titel på Xbox Live.

Kræver meget plads foran sensoren, men du kan spille med én Kinect.



MOVE

Sony har endnu ikke valgt at råbe lige så højt om deres bevægelsesfølsomme controller som konkurrenterne, men alligevel er det imponerende hvor mange spil, der allerede understøtter systemet. Move-controlleren fungerer kun i samarbejde med det medfølgende kamera, og det er stadig en lettere omstændig løsning, der tilmed stadig mangler en helt igennem overbevisende spiloplevelse. Til gengæld er præcisionen stor, hvilket har betydet at flere af de største skydespil på PlayStation 3 nu kan spilles ved at sigte på skærmen med Move.

God præcision, billig, lidt bøvet i brug, et stort udvalg af titler.



WII MOTION PLUS

Nintendo var de første der med deres Wii-konsol bragte en bevægelsesfølsom controller på markedet, og det er da også den japanske gigant der indtil videre har forstået at udnytte den bedst. Godt nok er præcisionen ikke lige så stor som hos Move, men udvalget af spil og måden hvorpå den originale styring er blevet udnyttet, er væsentlig mere imponerende. Spil som Super Mario Galaxy og The Legend of Zelda: Skyward Sword er således milevidt fra hvad man ellers har oplevet, når det gælder denne slags styring.

Helstøbt controller, ikke helt så præcis som Move, eller så let som Kinect.



RAYMAN ORIGINS

Fire spillere og en julehygge, der lynhurtigt afløses af slåskampe: vi elsker det!

Vi vidste ikke hvor meget vi egentligt havde savnet

Rayman, før vi første gang fik fingrene i Rayman: Origins, og igen oplevede hvordan Ubisoft Montpellier i den grad har styr på hvordan man skruer et underholdende platformspil sammen.

I stedet for at satse på et eventyr baseret på de mest moderne ideer, er Origins forfriskende gammeldags og troværdig mod det første Rayman-spil, hvilket blandt andet kan ses ved et perspektivskifte.

I stedet for enorme 3D-verdener har man nemlig 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. De lysende, dansende Lums skal indsamles, fjender skal hoppes på og den til tider forbavsende høje sværhedsgrad skal tackles.

De mange verdner er hver fyldte med unikke, tematiserede forhindringer, samtidigt med at udvikleren har sørget for hele tiden at have friske udfordringer klar, så man sjældent ved hvad der venter i den næste bane. Som ekstra krydderi er der blev strøet masser af hemmeligheder ud over det hele, således at du altså ikke skal forvente at blive færdig med det hele lige med det samme.

Sjovest er Rayman: Origins dog hvis du har tre venner at gå på eventyr med, for alle banerne er denne gang designet så de passer til fire spillere på en gang – sådan da. Er der ikke plads til at du kan komme i nærheden af den næste Lum, eller forbi et særlig farligt monster, er det nemlig altid muligt at give dine medspillere et par dask, og derved sende dem ud over en kant så vejen ikke længere er blokeret. Liv bliver der ikke holdt styr på, og derfor er straffen aldrig hårdere end at man et par sekunder senere kan gengælde tjenesten.



Rayman: Origins viser også genren fra sin bedste side og beviser endnu en gang at 2D-grafik ikke hører sig fortiden til. Hver af de mange baner er således fyldte med farver og flotte effekter, mens fjenderne, Rayman selv og hans slæng af venner er vakt til live med flotte animationer, der får det hele til at fremstå som en spilbar tegnefilm.

Ubisofts genoplivning af den kære spilhelm er uden tvivl et af årets bedste platformspil, og er en herlig udfordrende oplevelse hvad enten du har tænkt dig at spille alene eller sammen med vennerne.

Rayman Origins er flerspillersjov på Wii, PS3 og Xbox 360



LucasArts, the LucasArts logo, and STAR WARS are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved. Game Code © 2011 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC

CHOOSE YOUR SIDE

YOUR SAGA BEGINS 20.12.11
WWW.STARWARTHEOLDREPUBLIC.COM



BiOWARE



2011 har været et fantastisk spilår. Gamereactors redaktion er blevet enige om de bedste s

GAMEREACT





OR AWARDS

2011





1.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Atmosfærisk rollespil i en enorm, kold og smuk verden

■ PLATFORM Xbox 360, PC, PS3 UDVIKLER Bethesda GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

Hvad gør man, når den verden man bydes på konstant forbløffer og drager?

Svaret for det meste af Gamereactors redaktion er: så spiller man hver eneste gang man har et ledigt øjeblik. Lee beskrev oplevelsen på Gamereactor.dk med ordene: "Øjeblikket hvor jeg indser, at jeg elsker Skyrim, indtræffer en nat, hvor jeg rider gennem et øde sumpområde. Vandhullerne giver genskin i månelysset. I det fjerne kan jeg høre lyden af en ulv der huler. Krogede træer truer med at fange min sidste fornemmelse af sikkerhed. Pludselig springer en skræmt hjort ind foran min tonstunge bryggershest. Det gipper let i mig. Lyden af de lette plask i den tågede sump akkompagnerer lyden fra min hests hove. Vi løber nærmest om kap, hjorten og jeg. Det er næsten så jeg kan føle den kølige natteluft mod mit arrede ansigt. Jeg begynder at kunne ane stjerner på nattehimlen. Jeg føler mig oprigtigt lykkelig. Både som min karakter, men også

som gamer. For pokker hvor har jeg savnet at blive revet med af et spil. Sådan for alvor. Jeg elsker Skyrim."

Det er svært at sætte en finger på præcis hvornår øjeblikket indtræffer, men det er sikkert at det gør, hvis man giver oplevelsen mere end bare en times flygtig overfladebehandling. For Skyrim er beviset på at summen kan være større end de enkelte elementer. Elder Scrolls V er ikke uden sine tekniske brister, selvom det er langt bedre end Oblivion. Alligevel betyder det intet, når man lader sig rive med af stemningen. Lytter til den smukke musik, suger til sig af det fantastiske stemmeskuespil, betragter de overbevisende landskaber og den utrolig levende verden eller bare bladrer i stjerne-tegnsmenuerne. Her er et rollespil, der osrer af kærlighed til genren, og en vilje til at forbinde klassisk med nytænkning. Vi elsker Skyrim og er ikke bange for at erklære det årets spil 2011.

2.

PORTAL 2

Så mange herligheder på én gang er labert

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
UDVIKLER Valve
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Hvordan følger man op på et af de bedste spil nogensinde? For Valve var svaret at udvide universet, skrue op for humoren og finde på en lang række nye mekanikker, der spillede gnidningsfrit sammen med de gamle.

Persongalleriet fik et par store udvidelser, indlæringskurven blev fintunet, og grafikken tog et par ordentlige hop opad med dynamisk lys og masser af detaljer. Tilsammen betyder det, at Portal 2 er en fryd fra ende til anden, hvad end man spiller alene eller co-op med en ven. Og netop muligheden for co-op var et af nøglepunkterne ved Portal 2.

Konsolversionerne kunne både spilles i splitscreen og online, og PlayStation 3-udgaven kunne tilmed spille sammen med PC- og Mac-versionen, en funktion man ellers kun sjældent ser. Valve satte endda trumf på det lokkende tilbud ved at inkludere en kode med PS3-udgaven, der kunne indløses til PC/Mac-versionen af spillet. Tre platforme i én pakke, med andre ord. Den er sværd at slå.



ÅRETS SPIL 2011

FOR ENDNU FLERE LISTER WWW.GAMEREACTOR.DK

3.



BATMAN ARKHAM CITY

Den mørke ridder flyver igen

Vores forventninger var enorme, men Rocksteady skuffede ikke. Arkham City tog skabelonen fra sin forgænger og udvidede den på alle leder og kanter. Byen gav os en helt ny legeplads at være Batman på endda med nye tricks i ærmet.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Rocksteady GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

4.



LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Klassikeren er tilbage

Vi gøs ved tanken om at skulle vifte med vores Wii Mote, da vi første gang hørte om Skyward Sword. Men for pokker hvor er det godt. Alt fungerer og de klassiske mekanikker blandes med nye eventyr så det er en fornøjelse.

■ PLATFORM Wii UDVIKLER Nintendo GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

5.



GEARS OF WAR 3

Større og bedre end nogensinde

Epic holdte ikke igen med den foreløbige afslutning af Gears of War-serien. Treeren var større og flottere end noget andet, de hidtil havde lavet, og forfinede den fantastiske action og skydemekanik yderligere. En mere lettillgængelig multiplayer-del satte prikken over i'et.

■ PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Epic Games GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

6.



FORZA 4

Microsoft indtager førerposition

Der er en ny konge af bilspil. Med til tider fotorealistisk grafik, fantastisk fysik, en karriere-del, der former sig efter din yndlingsbil, og fremragende muligheder for at spille med og mod sine venner, har Forza Motorsports 4 endegyldigt sat sig på tronen. For sim-fans og nybegyndere.

■ PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Turn 10 GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

7.



BASTION

Fantastisk bud på kendt genre

Nok er Bastion en dungeon crawler, men det er også meget mere end det. Takket være en smuk, håndtegnet verden, der bogstaveligt talt bliver dannet for ens fødder, og en dybt original fortælleknik, havde vi svært ved at give slip på eventyret i Caelondia.

■ PLATFORM PC, Xbox 360 UDVIKLER Super Giant Games GAMEREACTORS KARAKTER 8/10

8.



UNCHARTED 3

Actionfilmen fortsætter

Skæg dialog, sympatiske figurer, hjernevridende gåder og spændende udforskning af ruiner. Naughty Dogs smukt opsatte actionspil holdt fast i velkendte dyder, og takket være sin fantastiske billedkomposition ender det som et af de flotteste spil på PlayStation 3.

■ PLATFORM PS3 UDVIKLER Naughty Dog GAMEREACTORS KARAKTER 8/10

1.

RAYMAN ORIGINS

Farveladeglad!

■ PLATFORM PS3, Wii, Xbox 360
UDVIKLER Ubisoft
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Næsten al spilgrafik laves med polygoner og 3D-figurer nu til dags, og gammeldags 2D-grafik er et sjældent syn, især hvis man befinder sig i mainstream-spillene. Og det er på en måde lidt ærgerligt, for skiftet til HD har givet grafikerne helt nye muligheder for at kæle for detaljerne. Rayman Origins er præmieeksemplet, med sin smukke, charmerende og farverige grafik. Hver en baggrund, figur og animation er tegnet i hånden med en stil og et look, som 3D-spil bare ikke kan fange endnu. Og når figurerne er så herlige som Raymans ven Globox, så er vi helt og aldeles solgte.



ÅRETS DESIGN 2011

FOR ENDNU FLERE LISTER WWW.GAMEREACTOR.DK

2.



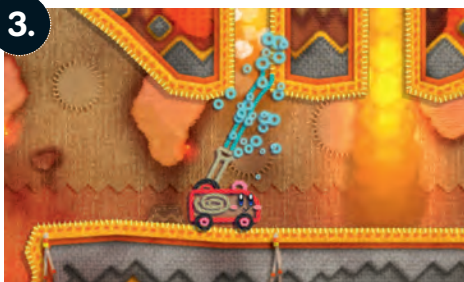
ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Betagende og imponerende

Endnu engang må man konstatere at grænserne er flyttet. Vi er vilde med måden Bethesda har leveret talentræer og menuer. Det gør det til en sand fornøjelse at mikromanage når elementerne klikker som i elder Scrolls V.

■ PLATFORM Xbox 360, PC, PS3 UDVIKLER Bethesda KARAKTER 10/10

3.



KIRBY'S EPIC YARN

Hyggeligt og varmt

Ideen med en spilverden, hvor alt er lavet af stof, tråd eller garn, er pudsigt, og universet i Kirby's Epic Yarn er svært at stå for. Ikke bare takket være det kære og charmerende udtryk, men også fordi stofverdenen har sin helt egen logik, der giver perfekt mening.

■ PLATFORM Wii UDVIKLER Goodfeel KARAKTER 7/10

4.



CHILD OF EDEN

Veldesignet motion-spil

Mizuguchis spirituelle efterfølger til Rez blander gnidningsløst genkendelige motiver med organiske former og farveeksplorationer på en måde, der gør at man ofte taber pusten. En god måde at teste farverne på enhver fladskærm.

■ PLATFORM PS3, Xbox 360 UDVIKLER Q Entertainment KARAKTER 8/10

ÅRETS DOWNLOAD 2011

1.



BASTION

Pixelperfekt eventyr

En af de ældste grafikformer blev genoplivet i Bastion med bravour, og sjældent har en isometrisk spilverden set så smuk ud. Afsindige detaljer og masser af personlighed udgjorde brikerne i en verden der betagede, og sjældent har vi haft så lidt lyst til at forlade en fantasiverden igen.

■ PLATFORM PC, X360 UDVIKLER Super Giant Games KARAKTER 8/10

2.



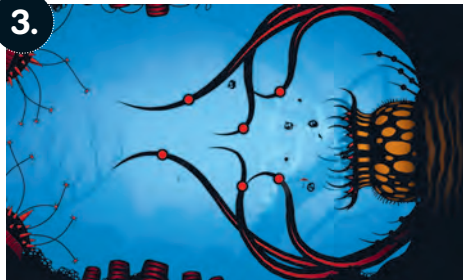
MODERN COMBAT 3: FALLEN NATION

Håndholdte skyderier i topklasse

Modern Combat 2 er et af de bedste håndholdte skydespil overhovedet, men med Modern Combat 3: Fallen Nation rykkede Gameloft grænserne. Større maps, flere spillere, fantastisk grafik og så mange forskellige game-modes at man uanset præferencer kan finde sin yndling.

■ PLATFORM iPad, iPhone UDVIKLER Gameloft KARAKTER 9/10

3.



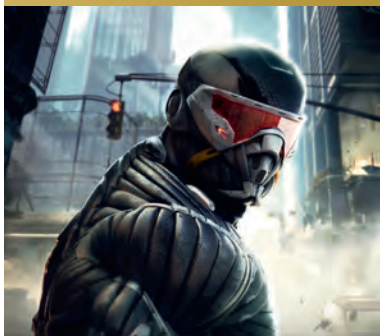
INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Nydeligt retroduftende eventyr

Et afsindigt smukt, gennemtænkt, velpoleret og unikt bud på Metroidvania-genren. Med sit flotte design var den sindsygt forskruede skyggeverden både betagende, fremmed og lokkende, og skabte grundlaget for et solidt og underholdende eventyr.

■ PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Fuel Cell Games KARAKTER 9/10

ÅRETS GENERISKE HELT



ALCATRAZ

Crysis 2

Få helte kan se så generiske og alligevel så brutale ud som hvad-er-det-nu-han-hedder i Crysis 2. Kroppsnært, muskelfremhævende nano-suit og røde reflekterende skibriller. Så er der dømt generisk action-helt! Cloak Engaged! Cloak Engaged! Cloak Engaged! Cloak Engaged! Cloak Engaged!... aah shuddit!

ÅRETS GENERISKE ANTIHELT



DUKE NUKEM

Duke Nukem Forever

Kan du huske... Nej hør nu her: vi gider ikke flere smarte one-liners Duke. De er ikke gode nok i dag. Strippere er heller ikke chokerende. Faktisk tygger du så desperat på dine one-liners at vi ikke er forbavsede over, at du løb tør for tygggegummi. Ja ja - spark bare røv, ingen bemærker dig.

ÅRETS GENERISKE FJENDE



MUTANT #56

Rage

Vi er stadig forbavsede over, hvordan man kan slippe afsted med at lave et af de flotteste spil i 2011, og så tydeligvis have glemt hvordan man starter en historie. At vi bare kastes afsted mod horder af mutanter, og af en eller anden årsag bare stumt skal acceptere skæbningen var for meget. Men tilbage til mutant #56, hvorfor skal de onde altid se så onde ud?

1.

ÅRETS TEKNIK 2011



BATTLEFIELD 3

Det flotteste krigsspil nogensinde indtog vores PC-skærme

■ PLATFORM PC, Xbox 360, PS3 UDVIKLER DICE GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Da de første billeder fra Battlefield 3 dukkede op på redaktionen, sad vi ganske enkelt og måbede. Spillet så fantastisk ud, og lignede bestemt ikke noget, der kunne køre på denne generations konsoller. Alligevel formåede DICE at gøre det tilsyneladende umulige, og hævede niveauet for hvad der grafisk kan lade sig gøre i et actionspil. På PC så det selvfølgelig endnu bedre ud, og

vores forbløffelse blev ikke mindre af at se 64 spillere kæmpe mod hinanden i et kaos af jettfly, kampvogne, brændende benzintanke og sammenstyrtende bygninger på Caspian Borders-banen. Kæmpe skala og høj detaljegråd hænger som regel ikke sammen, men det lykkedes DICE at kombinere de store slagmarker med smukke animationer, lys og omgivelser.

2.



UNCHARTED 3

Kameravinkler og stil leverer actionfilm i spilform

Uncharted 3 er et af de flotteste spil på PS3, og det skyldes ikke kun den fantastiske instruktion og cinematografi. Detaljer som det faktum, at bølgerne i havet laves dynamisk, og skibenes bevægelser dermed skifter fra spil til spil, er bare ét eksempel på de mange tekniske finesser fra Naughty Dog.

■ PLATFORM PS3 UDVIKLER Naughty Dog KARAKTER 8/10

3.

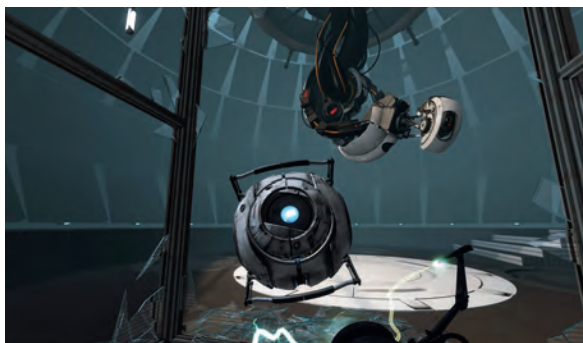


L.A. NOIRE

Rockstar perfektionerede ansigter i spil

De til dato flotteste og mest realistiske ansigtsbevægelser og -animationer i noget spil. Det kan L.A. Noire prale af. Når man kan se at nogen lyver på deres små trækninger med læben, er det ganske enkelt grænseoverskridende imponerende for et spil.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Team Bondi KARAKTER 9/10



ÅRETS SPILFIGUR 2011

WHEATLEY

Portal 2

Hvis du vil vide hvorfor vi holder sådan af Wheatley, så skal du bare lade ham snakke. Den klodsede, famlende, knapt så kvikke men ofte velmenende figur er et vandfald af sjove guldorn og mindeværdige replikker, der sjældent holder kæft når han først er kommet i gang.

FOR ENDNU FLERE LISTER WWW.GAMEREACTOR.DK



1.

BATTLEFIELD 3

Krig har sjældent lydt så fantastisk

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
UDVIKLER DICE
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

For andet år i træk tager DICE denne titel, og med god grund. Deres dedikation til en fantastisk lydside er der få andre, der kan følge med i. Grundig indsamling af autentiske våbenlyde på alle tænkelige afstande og vinkler, kombineret med en helt fantastisk efterbehandling, gør Battlefield 3 til et af de bedste, hvis ikke det bedstlydende spil nogensinde. Når multiplayer-delens forbløffende lydside tilmed kun skabes ud fra spillernes handlinger, bliver det så meget desto mere imponerende.



2.

UNCHARTED 3

Det filmiske stemmeskuespil

Der er stemmeskuespil, og så er der Uncharted. Få spill formår at putte så meget liv og personlighed i sine figurer som Uncharted gør alene på dialogen, der bliver skønt leveret over hele linjen. Nate, Sully, Cutter, Elena, ingen af dem ville stå os så nær uden den fremragende og kvikke dialog.

■ PLATFORM PS3 UDVIKLER Naughty Dog KARAKTER 8/10



3.

SKYRIM

At finde en drage

Første gang man begiver sig ud i den enorme verden på egen hånd og langt væk kan ane lyden af drageskrig, er det en overraskende oplevelse. At man også kan navigere efter skriget og finde frem til det enorme væsen, gør kun indtrykket større. Tilsæt så massive mængder veludført dialog, og vi er solgte.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Bethesda KARAKTER 10/10



4.

BATMAN: ARKHAM CITY

Mark Hamill imponerer igen

Er Mark Hamill den bedste stemmeskuespiller i spilhistorien? Han er i hvert fald med på kandidatlisten, takket være sin fremragende præstation som Jokeren i Batman: Arkham City. Kevin Conroy og Nolan North gør det også godt som henholdsvis Batman og Penguin, men Hamill stjæler showet med sit nuancerede vanvid.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Rocksteady KARAKTER 9/10



1.

THE WITCHER 2

Det seriøse rollespil

Forræderi, kongemord, kidnapninger, falske anklager. Witcher 2 havde det hele, og fortalte sin historie på elegant vis, så nye spillere sagtens kunne følge med. Med et spændende univers, sjove sidemissioner og en historie, der kunne gå i flere forskellige retninger, var Witcher 2 rollespilsfortælling, når det er bedst.

■ PLATFORM PC UDVIKLER CD Projekt KARAKTER 9/10



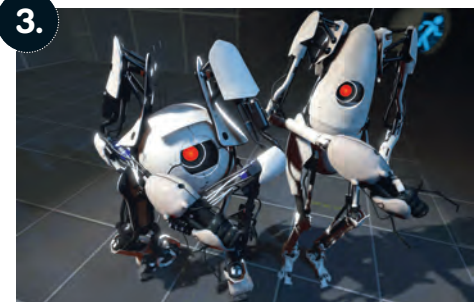
2.

SHADOWS OF THE DAMNED

Grindhouse, gore og gode jokes

Bindegale Grindhouse-fortælling om bikeren Garcia Hotspur, der rejser til helvede for at redde sin kæreste fra dæmonen Fleming. Ja, skurken hedder Fleming. Garcia får assistance af det flyvende kranie Johnson, og så er stilen ligesom lagt – Shadows of the Damned går konstant efter den tørre humor, de sjofle jokes, og bevæger sig kun nødsaget op over bælttestedet.

■ PLATFORM PS3, Xbox 360 UDVIKLER Grasshopper M. KARAKTER 8/10



3.

PORTAL 2

Wheatley og vennerne

Portal-universet blev næsten udvidet eksponentielt i den længe ventede efterfølger. Nye herlige personer blev introduceret, roller blev byttet om, og vi fik lang større indsigt i Aperture Sciences historie, baggrund, fortid, storhed og fald. Det var smukt lavet, fantastisk fortalt på Valves typiske underspillede facon, og vi fik tilmed et par skjulte referencer og henvisninger til Half-Life 2.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Valve KARAKTER 9/10

1.



F.E.A.R. 3

Boh. Nej vent: BØØH. Okay, tredje gang: boh. Bedre? Nej.

Det første F.E.A.R. satte en helt ny standard for hvordan gys og uhygge skal laves i et action-spil, og mange har uden held forsøgt at kopiere formen siden da. Det gælder også dets egne efterfølgere. Der var nogle sjove tiltag i multiplayer, men noget gys blev det aldrig helt. De nye udviklere hos Day 1 har tilsyneladende ikke fanget, hvad der gjorde at originalen fungerede, og har i stedet bare fyldt treeren med utallige ensformige kampe mod horder af zombieagtige fjender. Gab.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Day 1 Studios KARAKTER 6/10

2.



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

De kom, de så, de skuffede

Call of Juarez-serien har aldrig været helt oppe og blande sig med de tunge drenge, men western-spillene har stadig kunne bryste sig af deres egen charme og genrebevidsthed. Vi var en smule skeptiske, da så The Cartel første gang, for nu var western-miljøet pludselig skiftet ud med nutidens omgivelser. Alligevel lød det lovende, med løfter om integreret co-op og forskellige vinkler på historien alt efter ens figur, men slutproduktet var en rodet og ufærdig oplevelse, der slet ikke levede op til vores måske lidt for høje forventninger.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Techland KARAKTER 5/10

3.



DUKE NUKEM FOREVER

Antihelten vendte langt om længe tilbage.

Helvede frøs over, grise fløj, der var to torsdage i ugen: Duke Nukem Forever udkom endelig, efter 14 års problematisk udvikling. Var det så ventetiden værd? Nej. Teknologien var sakket hastigt bagud, grafikken lignede noget, der udkom for fem år siden, multiplayer var en tynd kop te, og vi kunne ikke rigtig huske hvad der i sin tid gjorde Duke Nukem sej. Mest af alt mindede Forever om et forsøg på at redde en lille smule af de store udviklingsomkostninger hjem igen.

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER 3D Realms, GearBox KARAKTER 7/10

ÅRETS SKUFFESTE 2011

ÅRETS DÅRLIGSTE 2011

ENDNU FLERE LISTER PÅ WWW.GAMEREACTOR.DK

1.



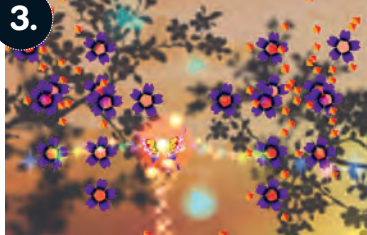
GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS

Verdens kedeligste mobilspil?

Vi ved det godt: på både iOS og Android findes der usandsynligt meget lort. Men når en af branchens bedste spillere benytter en kendt film som trækplaster for noget så vanvittigt dårligt som Green Lantern-spillet, fortjener den en plads på listen.

■ PLATFORM iPad, iPhone, iPod touch KARAKTER 1/10

3.



DREAM TRIGGER 3D

Håndholdt rod

Skyd der! Ram her! Hen der! Flyv der! Og her! Alt for mange ideer presset ind på alt for lidt plads, med alt for lidt tid til bearbejdning eller finpudsning. Det er Dream Trigger 3D i en nøddeskal. Det kunne have været et godt og spændende retro-skydespil, men ender i stedet som en farverig hovedpine, der trods alt har god musik.

■ PLATFORM Nintendo 3DS KARAKTER 3/10

2.



KUNG FU PANDA 2

Pinligt licensspil og efterfølger

Med et kampsystem, der var så let, at man kunne slippe gennem enhver konfrontation ved blindt at hamre på én enkelt knap, starter Kung Fu Panda 2 ikke særlig heldigt ud. Værre bliver det af doven spilopbygning og så skrabet en teknik, at vi følte os hensat til tiden med PlayStation 2.

■ PLATFORM PS3 KARAKTER 2/10

4.



HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2

Helt ærligt EA, ikke igen, vel?

Første del blev sidste års dårligste spil. Flere spilbare figurer tilføjede dog lidt tiltrængt variation, og der var rent faktisk grund til at skifte mellem de forskellige geværer, undskyld, besværgelser denne gang. Stadig et ringe spil.

■ PLATFORM PC, PS3, Wii, Xbox 360, DS KARAKTER 4/10

ÅRETS UDVIKLER 2011

1.



VALVE

Valve er dette års udvikler. Husk at se dem alle på Gamereactor.dk!

Det har været et fantastisk år for Valve, og et endnu bedre år for deres fans. I sommers besluttede de at gøre Team Fortress 2, et af de bedste online-skydespil nogensinde, helt og aldeles gratis for alle. For evigt. Uden nogen dikkedarer eller skrift med småt. Fremover finansieres spillet gennem salg af hatte og andre items, men de er helt valgfrie, og man kan sagtens følge med modstanderne uden at hive pungpen op af lommen. Og selvom det ganske vist ikke er ude endnu, bliver Dota 2, Valves bud på den populære action-RTS-genre, også gratis, når det udkommer. Spillet blev vist frem ved en storslået turnering på Gamescom, med den største esportspræmie nogensinde, \$1 million. Jo, Valve gør det godt.

1.



PORTAL 2

Det fantastiske spil for kommende uvenner

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
UDVIKLER Valve
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

To hoveder tænker bedre end et, det var tilsyneladende logikken, da Valve besluttede at inkludere co-op i Portal 2. Og det takker vi dem for. Med sin helt egen kampagne, historie og baner, hvor sværhedsgraden er skruet væsentligt op, er Portal 2's co-op-del mere udførlig end de fleste. Og at der var tænkt over tingene, kunne man straks mærke. Blandt andet gennem det snedige ping-værktøj, der lod en let kommunikere med sin medspiller, hvis man ikke havde stemmechat. Og så.. nej oplev det selv.

2.



GEARS OF WAR 3

Mere af alt det vi kan lide

Det tredje Gears er et overflødighedshorn af co-op-muligheder. To spillere i sofaen eller op til fire spillere online kan kæmpe sig vej gennem hele spillets kampagne, nedkæmpe bølger af fjender i Horde, og selv spille som skurkene i Beast. Meget mere kan man næsten ikke ønske sig.

■ PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Epic Games KARAKTER 9/10

3.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Foran de fleste konkurrenter

Modern Warfare er lig med Spec Ops, der i det seneste spil er blevet udvidet stort. Så udover de 16 deciderede missioner, der byder på intens action og mange originale ideer, kan man nu også dyste i Survival Mode, en slags Call of Duty-svar på Horde, med bølger af fjender der skal nakkes

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Infinity Ward KARAKTER 8/10

4.



RAYMAN ORIGINS

Her bliver der bandet og jublet

Man kan bruge næsten lige så meget tid på at give hinanden flade som man kan på rent faktisk at nå gennem banerne i Rayman Origins. Og selvom det er svært at nå nogle vejene uden samarbejde, så går der hurtigt konkurrence i hvem der kan indsamle flest lysende gule Lumns. Platforms-co-op af bedste skuffe.

■ PLATFORM PS3, Wii, Xbox 360 UDVIKLER Ubisoft KARAKTER 9/10

1.



WHERE IS MY HEART?

Anderledes platformspil

Where is my Heart? er en drilsk puzzleplatformer om tre små monstre, der prøver at finde hjem. Alle banerne er delt ind i en masse små ruder, der er blandet godt sammen, så det gælder om at holde tungen lige i munden, da man let kan gå ud af en rude i den ene side af skærmen og dukke op i den anden side. Sød pixel-grafik sætter prækken over i et på det finurlige PS3- og PSP-spil.

2.



TACTICAL SOLDIER

Taktiske kampe mod udøde

Full Control viste vilje til at opdatere og holde deres i forvejen solide strategispil i live. Det Unity-baserede Tactical Soldier - Undead Rising sætter spilleren i kamp mod horder af zombier på en hemmelig militær forskningsbase, og med seks-syv timers historiedel er det ganske solidt for et mobilspil. Det er tæt på at signalere internationalt format på trods af få småproblemer.

3.



BULLET TIME HD

Freemium uden nykker

Med Frisbee Forever viste danske Kiloo hvordan man kunne lave et farverigt spil til iOS med en god fornemelse af 3D. Med Bullet Time HD rykkede udviklerne atter engang grænserne for, hvad man kan forvente af sin iPad eller iPhone, uden at skulle hive en krone op af lommen. Borderlands blandes med dual-stick-shooters i et stilfuld episodisk skydespil.

ARETS DANSKE SPILFAN-EVENT



UBISOFT FANDAY

Sådan skal det gøres

Da Ubisoft inviterede en bunke Gamereactor-læsere til hyggeaften med Assassin's Creed: Revelations, anede vi ikke meget om eventet andet end at lokationen var O'Learys på Hovedbanen. Det var dog ikke mindst grundet et fantastisk vågent personale og godt spiludvalg en forbløffende sjov aften. Der blev gamet, danset, drukket og spist, og da alle deltagere endda fik gør-det-selv t-shirts, betakoder og tegneserie, var der kun grund til smil over hele linjen.

ARETS DANSKE PRESSEEVENT



PLAYGROUND

Panvision inviterede atter engang

Det ville være let at nævne ekstravagante rejser, vilde ture og kæmpe messer, men Panvision viste, at man sagtens kan lave en informativ og solid spilmesse på dansk grund for både presse og inviterede. Der var alt fra Diablo 3 til mindre ukendte titler. Med branchefolk fra det meste af spilverdenen, var det let at få information, interviews og prøveture på alverdens titler. Mere af den slags i lille Danmark tak. Vi vil ikke længere være et spil-land.

ARETS SPILKONCERT



ZELDA

Zelda Symphony London

Tokyo, Los Angeles og London. Hverken mere eller mindre. Turnéen for Zeldas 25 års Jubilæums Symfoni ramte tre storbyer, tre hovedstæder for de tre største markeder. For de fleste var valget simpelt: Vent på en reportage eller forsøg at deltage selv. Vores spanske redaktør tog turen til London og selvom det var for egen regning uden de sædvanlige pressegodter var dommen klar: det var hver en krone og hvert et sekund værd. Husk du kan læse alt om koncerten på Gamereactor.dk

1.

ARETS MUSIK 2011



ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Fra ambiente stemningsbilleder til bastante slagsange

■ PLATFORM Xbox 360, PC, PS3 UDVIKLER Bethesda GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

Musiksmag er jo i virkeligheden tæt på umulig at diskutere. Og den ene mands violin er den anden mands kattejammer. Alligevel giver vi her på siden tre bud på musik, der greb os og ledte os gennem de virtuelle verdener.

De fleste af os, blev blæst væk af måden musikken er implementeret i Skyrim. Jeremy Soule, der står for

den del, har med Morrowind og Oblivion allerede bevist at kan han sit kram. Storladne orkesterstykker blandes med ambiente stemningsbilleder, og kamphandlinger får et nøk af desperation og spænding, når musikken tager til under kampen. Vi er flere gange stoppet op i dragejagten bare for at nyde de melodiske toner, og det alene gør Skyrim's soundtrack nævneværdigt.

2.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Vangelis møder Zimmer

Michael McCann blander pulserende synthesizere med klassisk instrumentering, der næsten hver gang har fået en eller anden form for computer-efterbehandling – helt i stil med universet. Har du ikke hørt det, så find straks Icarus på Youtube og mærk gåsehuden!

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER Eidos M. KARAKTER 9/10

3.



SUPERBROTHERS: S&S EP

Rock og synthesizer

Jim Guthries fabelagtige synth-soundtrack formår på alle tidspunkter at fungere som et mindst lige så unikt element af Sword & Sworcery som den knasende pixelgrafik, der giver spillet dets specielle udseende. Den smukke musik er en integral del af selve gameplayet og i øvrigt ude på vinyl!

■ PLATFORM iPad, iPhone UDVIKLER Cappybara Games KARAKTER 10/10

FOR ENDNU FLERE LISTER WWW.GAMEREACTOR.DK

ARETS MOTIONSSPIL 2011

DANCE CENTRAL 2

Dans til langt ud på natten med vennerne

Dance Central 2 retter op på alle kritikpunkter fra det første spil. Hvis man vel og mærke har plads nok. Nu kan man nemlig spille mod en ven, og det stiller altså arealkrav til dansegulvet i stuen. Har du det, er der ingen tvivl: kalorierne rasler af med Dance Central 2 og Kinect.



ÅRETS FANBOYKRIG 2011



FIFA MOD PRO EVO

Vi ved jo alle, hvem der er bedst!

Hvert år er det samme løfter, og hvert år er det samme pertentlige fanboys der lukkes ud af spilhulerne for at fortælle modstanderne, hvorfor deres spil stinker værre end en fodboldtrøje efter finalekamp. Helt ærligt accepter nu bare at begge er gode spiloplevelser?

■ PLATFORM 3DS, PC, PS3, Wii, Xbox 360 KARAKTER Bedre

ÅRETS BEDSTE HAT FRA SIDSTE ÅR 2011



TEAM FORTRESS 2

Hattekrig for åben skærm

Efter længere debat her på redaktionen har vi besluttet at udvide kategorierne. Årets hat var den nyeste. Men netop som L.A. Noire løb med sejren, krævede Team Fortress endnu en kategori. Årets bedste hat fra sidste år 2011 går til Team Fortress 2 for Max's Severed Head.

■ PLATFORM PC KARAKTER Awesome

ÅRETS HAT 2011



L.A. NOIRE

Det kræver sin mand at bære hat

De medvirkende skuespillere måtte spille gennem deres scener flere gange, for mange forskellige kameraer, for at få alle detaljer med – en lang proces, men bare se på slutresultatet: vi har aldrig, aldrig nogensinde set så realistiske hatte! Vent, hvad?

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 KARAKTER Hat

1.

ÅRETS ONLINESPIL 2011



BATTLEFIELD 3

Hvordan følger man op på en online-religion?

■ PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 UDVIKLER DICE GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

DICE forfinede Battlefield-formularen med BF3. De formåede at kombinere Bad Company-seriens større fokus på infanteri og destruktion med den enorme skala fra Battlefield 2. At se jagerlyene suse henover ens hoved, mens kampvognene ruller over terrænet i det fjerne, og man selv er ved at erobre et kontrolpunkt mens i alt 64 spillere tørner sammen, det er der ikke

mange spil, der kan leve op til. Og selv med de lavere spillertal på konsol er Battlefield 3 stadig en veltunet og intens oplevelse, hvor holdspil og taktik er i højsædet. Uanset om man kæmper på store åbne slagmarker eller i tætte og snævre byomgivelser, er der fart over feltet. Når det samtidigt ser så fantastisk ud, er det svært ikke at overgive sig.

2.



FORZA MOTORSPORT 4

Verdens bedste matchmaking-system

Det fjerde Forza-spil bød på muligheder for at spille sammen med og mod sine venner, der ikke var set før i serien. Club-funktionen lader dig dele biler med dine venner, og det har aldrig været lettere at finde kammeraternes bedste omgangstider og knuse dem. Top Gear-fodbold satte prikken over i'et.

■ PLATFORM Xbox 360 UDVIKLER Turn 10 KARAKTER 9/10

3.



RIFT

Et MMO uden enorme lanceringsproblemer

MMO-lanceringer er altid lig med tekniske kvaler, lange køer, servere der ikke svarer og mistede forbindelser hvert andet minut. Sådan gik det bare ikke med Rift. Tusinder af spillere væltede ind, men Rift klarede det og var ved lanceringen både stabilt og virkede færdigt som få andre MMO'er.

■ PLATFORM PC UDVIKLER Trion Worlds KARAKTER 9/10



ÅRETS SPILTRAILER 2011

DEAD ISLAND

Skræmmende og smuk på samme tid

Vi havde ikke hørt noget til Dead Island længe da traileren landede. Den var på samme tid smuk og skrækkelig, flot instrueret og blodig som bare pokker, og legede med kronologien som en anden Memento. At den ikke havde så meget til fælles med det færdige spil, der i øvrigt var ganske godt, det tager vi ikke så tungt. Traileren virkede.

ENDNU FLERE LISTER PÅ WWW.GAMEREACTOR.DK

1.



SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE

En dungeon crawler?

■ PLATFORM PC, 3DS, PS3, Xbox 360
UDVIKLER Activision
GAMEREACTORS KARAKTER 7/10

Vi havde ikke regnet med at det var en solid og hyggelig dungeon crawler, men det faktum at alle ens stats og grej bliver gemt i den lille plastiskfigur, og kan bruges i andre udgaver af spillet uanset platform, det er simpelthen en genistreg. Når banerne samtidigt opfordrer til at man bruger samtlige figurer, så har vi opskriften på et gribende action-spil.

2.



DEAD SPACE IOS

Nå, kan et mobilspil se sådan ud?

Da Dead Space udkom til Apples iOS, væltede det os omkuld. Vi havde ganske enkelt ikke forventet et mobilt spil der på mange måder leverede indhold svarende til de "store" udgaver. Men EA skabte spilmagi og grænserne for mobil underholdning var rykket.

■ PLATFORM iPad, iPhone UDVIKLER EA KARAKTER 9/10

3.



BURNOUT CRASH

Screeech, vrrrom, crash, ka-pow & bam!

Med syret humor og bizarre indslag blev Burnout Crash til meget mere end bare en skrabet 2D-udgave af en populær spiltype fra dens storebrødre. Biler, pinball-mekanikker, vanvittige musik-samples og katastrofe-opbremsninger har aldrig fungeret bedre sammen!

■ PLATFORM PS3, Xbox 360 UDVIKLER Criterion KARAKTER 8/10

4.



BASTION

Herligt anderledes eventyr

Bastion er et kærlighedsbarn af Braids visuelle stil og ro, kombineret med en raffineret og nedbarberet udgave af Torchlight, og det fungerer over alt forventning. Og så er der en ekstra bonus ved den anderledes fortællerstemme. Bare prøv at hoppe ud over kanten og lyt med.

■ PLATFORM PC, Xbox 360 UDVIKLER SGG KARAKTER 8/10

ÅRETS OVERRASKELSE 2011

ÅRETS HÅNDHOLDTE 2011



SUPER MARIO 3D LAND

Et fantastisk Nintendo 3DS-spil

Marios første spil på 3DS'en blandede nyt med gammelt i en sammenhæng, vi ikke havde set før: Klassisk 2D-Super Mario i 3D-baner. Et herligt, sjovt og charmerende platformseventyr, der underholder fra start til slut.

ÅRETS MEST ATMOSFÆRISKE 2011



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Sjældent har vi nydt sne så meget

Det er utroligt hvor mange positive superlativer man kan kaste efter Skyrim. For selv om det ikke er uden sine tekniske udfordringer (især Ps3-udgaven halter), så er den samlede pakke mere værd end de enkelte bidder. Atmosfæren er fantastisk og man skal spille få timer for at blive revet med.

ÅRETS UDVIDELSE 2011



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW REVERIE

Vampyrer og puzzles

Reverie forlængede Lords of Shadow på fornem vis ved at lade os udforske nye dele af et af spillets slotte. Der var langt mere fokus på puzzles, mere af de underholdende kampe, og så fik vi endda lov til at spille som vampyren Laura i visse dele af eventyret.

ÅRETS COMEBACK 2011



MORTAL KOMBAT

Vold og voldsomt morsomt

Mortal Kombat-serien har i mange år været som et skib uden kaptajn, der ikke rigtig vidste hvor det skulle hen. Men med skaberen Ed Boon tilbage ved roret kom der styr på sagerne, og det seneste Mortal Kombat er lige så benhårdt, overdrevet og sejt som originalen var i sin tid.

ZELDA: SKYWARD SWORD

Wii Spiltype EVENTYR. Udvikler NINTENDO. Udgiver NINTENDO.
Premiere 18. NOVEMBER. Antal spillere 1. Aldersgrænse 12.



Skyward Sword er ikke bare et spil, det er hele Wii'ens raison d'être. Det tager al den erfaring og geni, et af verdens bedste udviklerhold er i besiddelse af, og krystalliserer det til en oplevelse, der næppe kan gentages. Ikke nok med det. Dette Zelda opfylder barnhedsdrømmen om at svinge med et sværd og bekæmpe monstre og skurke, redde møer i nød og flyve gennem skyerne på ryggen af en Loftwing. I min barndom var det godt nok en drage, men I forstår hvad jeg mener.

Når jeg siger at dette Zelda ikke kan gentages, skyldes det for det første at Nintendos næste konsol, Wii U, forandrer kontrollere

RINGEN ER SLUTTET MED DETTE SPIL

endnu mere. Tabletten vil ikke kunne matche den sublime styring, der bliver budt på her. For det andet, hvad end det skyldes tidsrammer for udvikling eller branchens retning, kommer vi næppe til at se noget som dette igen, i hvert fald ikke i mange, mange år.

At tale om Zelda går dog langt ud over at beskrive grafik, teksturer, visuelle effekter, musik eller bandedesign. Skyward Sword er en symfoni hvor alle elementer er finpudset til perfektion. Det er japansk design, men mekanikkerne har præcision som et schweizerur. Der er ingen overflod, og ingen mangler. Alt er her af en årsag. En sætning i starten af eventyret, blot en tilfældig kommentar fra en



TO ANMELDELSER

På Gamereactor.dk kan du læse hele to anmeldelser af The Legend of Zelda: Skyward Sword, hvor vi kvitterer henholdsvis med et 10-tal og et 9-tal. Kig forbi.

HUG OG SVING

Meget er blevet sagt omkring kampene i Skyward Sword, men alt hvad du bør vide er at Nintendo har lavet det bedste bevægelsesfølsomme kampsystem til dato, uden dog helt at have perfektioneret teknikken. Stort set alle de fjender du møder vil således forsøge at parere dine slag, hvilket betyder at du bør overveje hvor du sætter dit næste hug. Det er herligt og virker for det meste.

figur i baggrunden, kan vise sig at være et spor, der hjælper en i slutningen af spillet.

Og efter tyve år ville man måske tro at vi har set alt. Men nej. Det er ligesom det, der skete med Super Mario Galaxy. Hver gang vejen bugter sig, hvert nyt lokale, hvert dungeon, hver en boss... Skyward Sword mister aldrig sin evne til at overraske spilleren, og det bedste er, at det gør det med elementer, der har været en del af serien siden dens fødsel.

Du skal holde styr på mange ting samtidigt, men det føles mere sammenhængende, og resultatet er en større fornemmelse af at have opnået noget med hvert et mål, du når. Og som om det ikke var nok, får man en helt ny verden af muligheder fra ryggen af ens Loftwing: verden i himlen, langt væk fra Hyrules hast og stivhed, og hvor det står en frit for at "spilde tiden" ved at deltage i væddeløb, finde skatte, eller bare nyde følelsen af at flyve. Det er alt dette, der gør Zelda: Sky-

ward Sword til Wii-maskinens **10** svanesang.
Jose Manuel Bringas - GR ES



SUPER MARIO 3D LAND

NINTENDO 3DS

Spiltype PLATFORM. Udvikler NINTENDO.
Udgiver NINTENDO. Premiere UDE NU.
Antal spillere 1. Aldersgrænse 3+.

Det er ret imponerende, hvordan hver enkelt del af Super Mario-serien har formået at være sin egen, have sin egen identitet, og samtidigt være umiskendeligt Mario, en naturlig forlængelse af serien.

Det forholder sig på samme måde med Super Mario 3D Land. Det blander elementer fra de gamle 2D-plattformspil og det seneste New Super Mario Bros. med perspektiv og styring som vi kender det fra eksempel Galaxy, og resultatet er et Mario-spil, der både ligner og ikke ligner nogle af hans tidligere udfoldelser.

Hvis man kan tale om universer i Mario-serien, så foregår 3D Land i samme univers som Super Mario Bros 3. Tanooki-dragten med vaskebjørnshale er tilbage, det samme

RENDYRKET MARIO AF HØJ KALIBER

er node-klodserne der nærmest fungerer som trampoliner, og mange af spillets otte verdener afsluttes med en bane på et himmelskib helt i stil med dem fra SMB3.

Forskellen er i perspektivet, selvfølgelig. Super Mario 3D Land foregår i en 3D-verden. Alligevel føles mange af banerne som klassiske 2D-plattformbaner, der har fået tilføjet lidt ekstra dybde. Vi er langt fra Galaxys rumrejsende grænseløshed, og selvom der er baner, der byder på lidt af den samme åbne frihed vi kender fra Super Mario 64, så er det undtagelsen snarere end reglen.

Vil man have samtlige stjernemonter, der er skjult i hver bane, kommer det til at tage et godt stykke tid, men prinsesse Peach kan reddes på et par dage med tæt spil. Jeg havde nu håbet på et omfang, der var mere i retning af Super Mario Galaxy end New Super Mario Bros, men så længe det varer, er Super Mario 3D Land en fornøjelse, det er rendyrket Mario af høj kaliber.

Har du en Nintendo 3DS, bør du bestemt anskaffe Super Mario 3D Land.
9 Rasmus Lund-Hansen

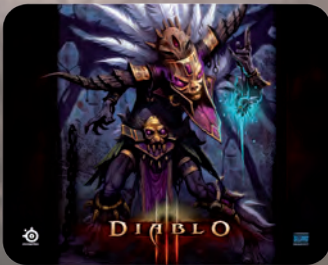
DIABLO



STEELSERIES
DIABLO® III HEADSET



STEELSERIES
DIABLO® III MOUSE



WITCH DOCTOR
GAMING SURFACE



BARBARIAN
GAMING SURFACE



DEMON HUNTER
GAMING SURFACE



MONK
GAMING SURFACE

A NEW WAY TO EXPERIENCE THE BURNING HELLS

WWW.STEELSERIES.COM



© 2011 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.
Diablo and Blizzard Entertainment are trademarks or
registered trademarks in the U.S. and/or other countries.

steelseries

FONA

ANNO 2070

PC Spiltype ACTION Udvikler RELATED DESIGNS Udgiver UBISOFT
Premiere 17. NOVEMBER Antal spillere 1 Aldersgrænse 7+



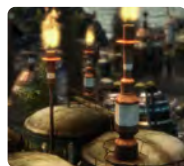
"Du har spillet i fire timer nu, måske skulle du tage en pause", siger spillet pludselig til mig. Det kommer som en overraskelse. Jeg kigger tilfreds på min bugnende kassebeholdning, på min store by, på et produktionsværk der nu dækker over tre forskellige øer. Og i samme øjeblik indser jeg, at jeg keder mig. Jeg har ikke noget mål, jeg bygger bare for at bygge, fordi jeg kan. Og i det lys beslutter jeg at følge spillets opfordring og tage en pause.

Jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at Anno 2070 har en kæmpe dybde, som jeg stadig kun har skrabet overfladen af. At det har langt mere at byde på, end jeg endnu har nået at

ANNO 2070 HAR TYDELIGVIS EN KÆMPE DYBDE

snuse til. At det kan byde på timevis af underholdning, hvis man bliver fanget af det.

Omvendt ved jeg også, at jeg ikke orker at bruge mere tid på det. Jeg er blevet trætt af at lege gætteleg, Træt af uklare eller helt manglende instruktioner. Alligevel griber jeg mig selv i ofte at nyde min tid med Anno 2070. For det kan være rigtig sjovt. Og jeg tvivler på, at jeg er den eneste, der synes det. Ellers ville serien ikke have kørt så længe – og investerer man den fornødne tid i spillet, kan det være man virkelig bliver belønnet i den lange ende. Men jeg gider ikke mere. Jeg er trætt af Anno 2070, og vil hellere bruge min tid på noget andet.



EN ANDEN MENING

På Gamereactor.dk finder du endnu en anmeldelse af Anno 2070. Vores udenlandske kollega har nemlig også taget turen og var anderledes positivt.

FAKTIONER

Der er to faktioner, de trækkrammende hippier kaldet Ecos, og de kapitalistiske miljøsvin Tycoons, der hver især har forskellig spillestil og vidt forskellige teknologier og bygninger. En tredje faktion udgøres af nogle nørdede videnskabsmænd, som man spiller som i dele af kampagnen, og som i det "rigtige" spil først rigtig får betydning, når man når et vist stadium og kan gøre brug af dem.

Det starter ellers voldsomt pædagogisk. Alt bliver introduceret og forklaret i et roligt tempo. Her er din by, byg huse for at få indbyggere og skatteindtægter, byg forsyninger til dine indbyggere så de bliver i stand til mere, og du får adgang til nye typer bygninger, byggematerialer, forsyninger, og så videre. Alt sammen pakket ind i et fint lille plot om først et stresset dæmningsbyggeprojekt, der slår fejl, derefter opdagelse og undersøgelse af noget gammel teknologi, senere en supercomputer-AI, der går amok, og så fremdeles. Kampagnerne i Anno-serien har aldrig været særligt gode, og hvis du vil spille Anno 2070, så drop kampagnen efter de første par missioner, og kast dig i stedet over de enkeltstående missioner eller den sandkasseagtige Continuous Play, hvor du kan spille nogenlunde som du selv vil. Det er et spil for de tålmodige, og et spil for dem, der kan ignorere dets svage sider, men kan du det, vil Anno 2070 byde på hyg-

7

gelig og ustressende strategi til de sene aftentimer.

Rasmus Lund-Hansen



LEGO HARRY POTTER YEARS 5-7

MULTI-FORMAT

Spiltype ACTION Udvikler TT GAMES
Udgiver WARNER BROS. INTERACTIVE Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 7+

Jeg kan sagtens se ironien i, at jeg nu sidder og hygger mig med endnu et Lego-spil, som til forveksling minder om mange af de tidligere kapitler i serien. Men alligevel er det svært ikke at overgive sig, når man sidder med TT's nyeste charmeoffensiv i form af Lego Harry Potter: Years 5-7.

Formularen er på det nærmeste identisk med den, der sidst blev brugt, da Harry Potter-bøgerne blev transformeret til en verden lavet af plastikklodser. Udvikleren har derfor taget de bedste scener fra seriens fire sidste film og omsat dem til spilbare missioner, hvor der igen skal løses opgaver, findes hemmeligheder og forårsages firkantet kaos.

Hver film er blevet til seks forskellige

KAN SPILLES I CO-OP OG ER OGSÅ BEDST SÅDAN

baner, der alle er fyldt med den slags detaljer, som alle der har set filmene hurtigt vil bemærke. Faktisk er mange af detaljerne så godt gengivet, at det ofte er en delerret fordel at have set filmene, og man vil på den måde have lettere ved at lure hvad der skal til for at løse den igangværende opgave.

Man kan tage alt den tid man ønsker til at udforske Hogwarts, der ligesom i Harry Potter: Years 1-4 også her fungerer som et slags samlingssted mellem alle missionerne. Hogwarts er lavet som en enorm bane, der gemmer på utallige rum, småopgaver, sjove finurligheder og svimlende mange hemmeligheder.

Et helt nyt element er, at man denne gang skal duellere mod forskellige specielle modstandere, hvilket foregår ved at man begge bliver indespærret i et magisk cirkel hvor kampen tages op.

Som i stort set alle de tidligere Lego-spil kan Lego Harry Potter: 5-7 ikke kun spilles i co-op på samme skærm, men er også bedst sådan. Vil du have mere med

7

Harry Potter kan du roligt købe det nyeste Lego-eventyr.

Thomas Blüchfeldt



CALL OF DUTY MW3

OUT NOW

WWW.CALLOFDUTY.COM



18
www.pegi.info

XBOX
LIVE



SLEDGEHAMMER
GAMES

ACTIVISION
activision.com

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX 360

Jump in.



WWE 12

PS3, XBOX 360

Spiltype SPORT Udvikler YUKE'S Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 16+

I fjernsynets WWE ændrer wrestlerne ofte gimmicks. De gode gutter bliver onde, de onde bliver gode, de skifter kostume, øgenavn eller indgangsmusik for at udvikle deres figur. En god gimmick kan ændre en mellemrangs-wrestler til et topnavn, mens en dårlig kan floppe i en sådan grad, at forbundet siger tak for samarbejdet og held og lykke fremover.

WWE 12 repræsenterer et skift for Yuke's og THQ's wrestling-serie med et nyt navn, der skal skabe lidt luft til de tidligere Smackdown vs Raw-spil.

Forandringen kommer på et ideelt tidspunkt for serien, da den byder på ny motor og nyt styresystem, samt andre mindre justeringer.

Ændringerne i styring og gameplay er de mest bemærkelsesværdige nye funktioner, hvor frontknapperne nu tager teten fra det ellers etablerede system med de analoge sticks. Man skal ikke længere tappe den højre stick for at udføre grapple-moves, der i stedet laves med knapperne. Man behøver heller ikke udføre tilfældige moves og håbe på at de rammer en bestemt del af modstanderens krop længere, da der nu er et simpelt system til at gå efter hoved, arme eller ben.



FIGURERNE...

WWE 12 byder på et stort udvalg af wrestlere, både aktuelle og legender, og THQ vil tilføje flere gennem allerede annoncerede DLC-pakker. Hardcore-fans kan endnu en gang betale for Fan Access og modtage hvert eneste stykke DLC. Samtidigt betyder Online Access også, at hvis man ikke køber spillet som nyt, må man betale for en kode får at spille online.

Den nye styring giver WWE 12 en mere hurtigtflydende, naturlig fornemmelse, der gør hele oplevelsen mere gribende og tilgængelig. Spillet introducerer også

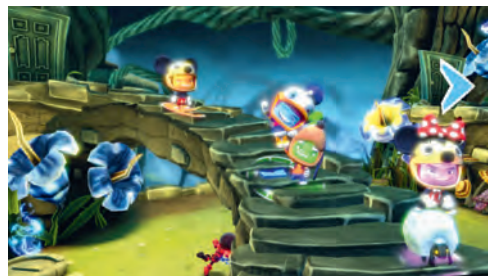
WWE 12 ER BESTEMT ANDERLEDES I FORHOLD TIL FORGÆNGERNE

den nye Predator Engine, der giver et mere autentisk udtryk både i grafik og gameplay. Predator byder på mere flydende animationer end tidligere titler, og overgangen mellem forskellige bevægelser er meget tættere på dem, man ser i fjernsynet. Dog trækker lys siden ned i indtrykket, og så er vi tilbage til starten.

WWE 12 er bestemt anderledes i forhold til forgængerne, ikke på overvældende vis, men nok til at gøre det til et underholdende spil, der ikke kun er for wrestling-entusiaster, men også mere generelle fight-fans. Wrestling-elskere vil sætte pris den mere autentiske fornemmelse, mens andre vil finde den nye styring mere tilgængelig. Det er alt sammen nok til at gøre WWE 12 til en af denne generations bedste wrestling-titler.



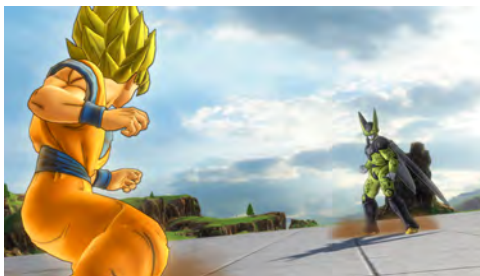
Danny Palmer - GR EU



DISNEY UNIVERSE

PS3, PC, WII, XBOX 360 (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

Disney Universe kan fint spilles alene, men ligesom de LEGO-spil der så tydeligt har inspireret det, er dette også en oplevelse, der absolut er sjovest hvis man spiller sammen med andre. Således kan fire spillere begive sig på eventyr på samme tid, hvilket oftest ender i en kaotisk kamp om at indsamle flest guldstykker og hurtigst klare de mange opgaver. Det er sjov og uforpligtende underholdning for alle fans af Disney. Det er familievenligt og fyldt med den typiske Disney-charme.



DRAGON BALL Z: U. TENKAICHI

PS3, XBOX 360 (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

På trods af at Spike præsentationsmæssigt er kommet tættere på at perfektionere Dragon Ball Z-universets stil end nogensinde før, virker det andre steder som om serien har taget et par skridt tilbage. Kreativiteten fra Budokai 2's bræstspilssystem er her ingen steder at finde, ligesom dybden fra Budokai 3's opgraderingssystem synes at være glemt. Til gengæld trækker et tyndt kampsystem spillet ned til middelmådigt knaptrykkeri af den febrilske slags. Kun til



absolutte storfans.



GOLDENEYE 007 RELOADED

PS3, XBOX 360 (Skrevet af Jonas Eifving)

Bond tager springet fra Wii. Det er blevet til flere baner med nye spiltyper som Bomb Defuse og Data Miner.

Variationen er suveræn, at male væggene med paintballkugler eller spille med Golden Gun (et skud og du er død) er stadigvæk sjovt. Det er også en lettelse, at jeg kan rende rundt som Bond-universets fremtrædende figurer i stedet for bare at styre kedelige, tilfældige soldater. Oddjob, Jaws og Julius No er kun



nogle af figurerne du kan vælge, når op til 16 spillere skal spille mod hinanden.

GAMEREACTOR NU TIL IPHONE

Download vores nye iPhone-app gratis... allerede idag

NEW!



Scan koden og
download
Gamereactor gratis
til din iPhone

1 Gamereactor + iPhone

Gamereactors nye iPhone-app er gratis, og gør det muligt at læse Nordens bedste spilsider på din mobiltelefon. Hver dag.

4 Dybdegående anmeldelser

Vil du vide hvor godt Fear 3 er? Eller hvorvidt Duke Nukem Forever virkelig blev godt i sidste ende? Vi har svaret.

2 Masser af indhold

I Gamereactors iPhone-app kan du læse alle de seneste tekster, som vi udgiver på vores websites. Både dansk og internationalt.

5 Dugfriske spilnyheder

Tag del i nyhedsrapporteringen fra Danmarks bedste spilsider, hvor vi, hver dag, fortæller om hvad der sker i spilbranchen.

3 Læs før du køber

Vil du være sikker på kun at købe de bedste spil til din konsol? Brug vores iPhone-app, når du står i spilbutikken.

6 Gamereactor TV

Er du på udkig efter videoanmeldelser, forhåndskig eller trailere? Vores egen videokanal har alt det... Og mere til.

Download

Mini-anmeldelser og previews



The Marbians

PS3, iPad, iPhone / 6-15 kroner

Det er ikke sikkert, at du har bidt mærke i det, men The Marbians er pæredansk. Det er dog nærmest druknet i mængden af sure fugle derude. Der er selvfølgelig tale om et PSN minis/iOS-spil i den mere afslappede ende.

The Marbians er en fysik-puzler, der bedst kan beskrives som pool med art deco og aliens. Du skal hjælpe en nødstedt alien tilbage til rumskibet, og det gøres ved at skyde ham mod målet og naturligvis undgå fælder og andre godter.

Stilen er som vi efterhånden er vant til fra casual-titler: lige dele Angry Birds og Cut The Rope, men krydret med 50'er Roswell-stemning og gode detaljer og hyggelige musik, og faktisk er danske The Marbians meget bedre end så mange puzzle-konkurrenter. Især hvis du sætter pris på godt design eller pool/mini-golf-mekanikker. Nu er det ude som Minis til PlayStation Network, og kan derfor spilles enten på din PlayStation 3 eller PSP, hvis du skulle foretrække det fremfor Apples enheder.



Seal Force

iPad, iPhone, Android / gratis

Vi har ved flere lejligheder jublet over det utroligt simple Jetpack Joyride, som tilhører den såkaldte auto-runner platformgenre. Nu vil Tactile Entertainment være med i legen. De danske udviklere er i skrivende stund ved at lægge sidste hånd på deres Seal Force.

I Seal Force tager man rollen som et superhold bestående af tre sæler, der har besluttet sig for at rydde op i alverdens havforurening. Og hvordan gør man så det? Åbenbart ved at kombinere line-drawing mekanikker fra Flight Control, med hastigheden fra JetPack Joyride, og så selvfølgelig kaste ekstra panik i godteposen ved at låne mekanikker fra puzzlespillet Peggle. Selvfølgelig kan man også optjene point, der kan bruges til at købe nye power-ups i spillets butik.

Det lyder som opskriften på succes, og her på redaktionen ser vi frem til at kunne teste det endelige spil, der lander på App Store og Android markedspladsen omtrent samme tid som dette magasin udkommer.



Unit 13

PSV / 2012

Hvis du er fan af Zipper Interactive, så er der godt nyt på vej til Sonys kommende håndholdte. Skaberne af blandt andet skydespillet MAG annoncerede kort før deadline, at de arbejder på et nyt tredjepersonsskydespil til Sonys PS Vita. Unit 13 er navnet, og der bydes på "hurtig action og on-the-go gameplay" ifølge udvikleren selv. Måden de vil sikre, at det kan lade sig gøre, er ved at lade spillets onlinedel være tilgængelig både med wifi og 3G. Så har du endnu ikke kunne se fordelene i at investere i den dyreste PSV, kan dette måske gøre udfaldet. Du vil som en ud af seks figurer kunne tackle hele 36 missioner fordelt på ni lokationer. Naturligvis vil du kunne spille co-op med vennerne og endda benytte din PS Vita til stemmechat. Zipper Interactive hæfter sig også ved at der endelig er to analoge sticks på maskinen, mens de også lover at ville benytte Vitaens touch interface både for og bag på maskinen. Forvent en udgivelse tæt på lanceringen af PS Vita i februar 2012.

Bo Nørgaard anmelder...

Musik

Rammstein

Hvert år, når julen banker på, begynder diverse opsamlinger også tit at kigge frem. I år har de tyske hyggeonkler i Rammstein besluttet sig for, at vi har fortjent en samling med deres største hits. Og de er her alle sammen. Fra Engel og Sonne over Du Hast og Feuer Frei til Amerika og Ohne Dich. Og så er der 17 remixes. De 17 numre svinger ret meget i kvalitet, men fælles for dem alle sammen er, at det er spændende at høre de ellers velkendte metalnumre i nye omgivelser. Derudover skal Rammstein have uanede mængder credit for at forsøge sig med så forskellige navne som for eksempel Meshuggah, Pet Shop Boys og Scooter.

Og i nogle tilfælde fungerer det. Clawfingers remix af Sonne giver eksempelvis den ellers glimrende sang en ekstra spark aggressivitet. Har du ikke rigtig stiftet bekendtskab med Rammstein før, er det oplagt at starte med Made in Germany.

Der er alle de sange fra bandet, som man bør kende, og er derfor et glimrende sted for nye fans af de gale tyskere.

8/10



Snow Patrol

Snow Patrol er definitionen på blød rock. De forvrænger deres guitarer en lille smule, så de får lidt rocket kant, men deres lyd er så pæn, at det næsten ikke er til at holde ud. Alligevel kunne jeg godt lide Eyes Open fra 2006, og jeg synes faktisk også at Take Back the City fra A Hundred Million Suns er en udmærket sang. Men siden Eyes Open har der godt nok været langt mellem snapsene. Og det ændrer sig ikke synderligt på Fallen Empires, som den seneste plade fra de fem nord-irere hedder.

Fallen Nation-skiven gør også rigtig mange ting rigtigt. Sangene er behagelige, nemme at synge med på og velproducerede. De er bare også frygtelig kedelige. Jeg læste engang en anmeldelse af en af deres plader, hvor anmelderen skrev "Gary Lightbody (det er deres forsanger) har en udmærket, lidt anonym stemme, og sådan er det meste ved Snow Patrol". Det er egentlig meget rammende, synes jeg. Vurder selv om det er nok.

4/10

Download Darlings



Bullet Time

iPad, iPhone / gratis

Det er svært ikke at blive imponeret. Ikke man fordi introen sætter en god stemning. Heller ikke fordi udvikleren er dansk. Eller fordi det foregår på ens telefon eller iPad. men fordi kærligheden til produktionen oser ud af hver en pore. Bullet Time er en dualstick-shooter, som er gratis (naturligvis med mulighed for at bruge penge på udstyr, hvis man vil). Den grafiske stil er lækker, der er masser af loot og en dybde og stil man ellers kun forbinder med eksempelvis Borderlands. Savner du en dual stick-skyder med dybde finder du det her.



Jurassic Park

iPad 2, PC, PS3, Xbox 360 / 40-220 kroner

Køb enkelte dele af Telltales Jurassic Park-fortælling til din iPad 2 eller snup alle fire dele af spillet til din konsol eller PC for 220 kroner. Hvad du får her, er ikke det sædvanlige point & click-eventyr som Telltale er så kendte for, men derimod fire episoder af spillefilmslængder fyldt med action, mindre puzzles og masser af quick-time events. Men det virker grundet en velfortalt historie og levende figurer. Her er den interaktive film vi har fablet om i evigheder. Er du fan af Jurassic Park, går du ikke galt i byen.



Where Is My Heart

PSP, PS3 / ca. 35 kroner

Playstation Network ser oftere og oftere små skæve titler i form af PSP Minis. Ofte er det Android eller iOS-titler, der kan spilles på PSP og PlayStation 3. Den nyeste af slagsen hedder Where Is My Heart. Du tager rollen som en familie af monstre. På din vej møder du puzzles og udfordringer. Skærmen deles samtidig op, og hvad der umiddelbart virker som et 80'er-inspireret pixeleret platformspil, tager hurtigt anderledes drilske dimensioner. Savner du et anderledes møde med nuttede monstre, er det her!



EN LABER MUS

Blinkende lamper og masser af lir. Velkommen til **Steelseries Sensei**, en mus der gerne vil lege med gamere verden over.

GADGET

Steelseries Sensei

Tekst Rasmus Lund-Hansen

Ved første øjekast ligner Steelseries Sensei blot selskabets eksisterende Xai-mus, der har været en tur i gennem Pimp My Ride. Men der er mere til den end lækker indpakning.

Musens følsomhed kan selvfølgelig indstilles lige som man vil have

den, og det samme gælder både acceleration, deceleration og endda farven på musens lys. Med Engine kan man nemlig lave profiler til individuelle spil (hvis du foretrækker én følsomhed i Starcraft 2 og en anden i Call of Duty, for eksempel), og i disse profiler kan man også bestemme farverne i diodelyset. Med lidt snilde kan man altså se, hvilken profil man aktuelt har indlæst, bare

ved at kigge på musens lys. Smart. Musne ligger godt i hånden, har en god vægt, glider elegant henover underlaget. Har du allerede en gæmmemus, du er godt tilfreds med, behøver du ikke haste ud for at købe Sensei, men du bør bestemt overveje den, hvis du alligevel skal ud og købe nyt. Min Sensei har ikke forladt min pc, siden jeg fik den i hjemmet, og det siger en del. **8/10**

Vi tester keyboards!

Rasmus kigger på tre vidt forskellige keyboards. Få en smagsprøve her, og læs de fulde anmeldelser på Gamereactor.dk



Steelseries Shift

Gamertastatur med plastic-feel

At kunne skifte hele tastelayoutet ud med et, der er skræddersyet ens yndlings spil, lyder umiddelbart spændende, men der er nogle punkter hvor Shift ganske enkelt ikke lever op til den standard, Steelseries ellers er kendt for. Ergonomien halter, det føles for plastikagtigt og til almindelig skrivebrug er det til dumpekarakter. Er du ligeglad med det, vil du måske elske de mange makrofunktioner der ikke kræver drivere eller andet pjat, eller de to USB 2.0, højtalere eller mikrofon-indgange. Forvent dog ikke tekniske mirakler. **4/10**

SideWinder X4

Billigt og rigtigt godt

Sidewinder X4 er et skrabet tastatur - eller sagt på en anden måde, det er et tastatur uden så meget bullshit. Et tastatur, der ikke forsøger at gøre mere end nødvendigt, men til gengæld gør det rigtig godt. Bag det beskedne udseende gemmer der sig en glædelig overraskelse. Programmering af makroer er let og elegant, men der, hvor Sidewinder X4 rykker, er i kvaliteten af tasterne. Jeg har sjældent brugt tastaturer, der er så behagelige at skrive på, og det sikret tastaturet en fast plads på mit skrivebord. **8/10**

Das Keyboard

Grotesk kærlighed

Ultimate-modellen af Das Keyboard adskiller sig fra de fleste andre tastaturer, mekaniske eller ej, på et væsentligt punkt: Tasterne er blanke. Ikke ét eneste bogstav eller tegn er påtrykt, i stedet er de alle den samme matte sorte farve. F- og J-tasterne har de sædvanlige små knopper, så man kan orientere sig på tastaturet uden at kigge ned, og det samme gælder 5-tasten på numpad'et. Men ellers er der intet, til at hjælpe en på vej. Byggekvalliteten er i top. Perfekt til blindskrift og nord-blær. **9/10**



HARRY POTTER

Sidste del er ude på Blu Ray! Kristian Redhead Ahm kigger med og fortæller.

Som det indikeres klart og tydeligt i navnet, er det her anden halvdel af filmatiseringen af Dødsregalierne-bogen. Handlingen starter næsten på sekundet hvor første halvdel slap og der er ingen kære mor i form af hurtige resumeer. Harry, Ron og Hermione er stadig på jagt efter Horcruksene, fragmenterne af Voldemorts sjæl, i håbet om at kunne besejre ham. Imens når Voldemorts kræfter sit klimaks, da han får fat på Oldstaven og begynder forberedelserne til belejringen af Hogwarts.

Det mest fantastiske ved Harry Potter-filmene er faktisk ikke historien, hvis du har været vaks nok og læst bøgerne, har du lang tid i forvejen vidst hvad der ville ske. I stedet er det rollebesætningen. Daniel Radcliffe, Emma Watson og Rupert Grint som henholdsvis Harry, Hermione og Ron er limen, der har holdt hele serien sammen. De var ganske vist børn da de startede (og havde stadig meget at lære om skuespil), men jeg er overbevist om, at grunden til Harry Potter-filmene har haft den succes, de så tydeligvis har haft, er fordi vi kunne følge med i deres opvækst. Oven i det kommer resten af ensemblet, der består af de allerbedste britiske skuespillere, Michael Gambon som Dumbledore, Maggie Smith som McGonagall og Alan Rickman som Snape. Det grænser til det mirakuløse hvor flot de har kunnet puste nyt liv i den samme rolle i et helt årti.

Et problem som Dødsregalierne Del 2 plages af, i funktion af at være den sidste i en serie på otte film, er at der er SÅ meget man skal huske. Jeg har læst alle bøgerne og havde stadig problemer med at få visse ting med. Der gøres et rimelig elegant forsøg på at binde ting sammen og samtidig huske én på vigtige detaljer, men du skal virkelig have styr på din viden om serien hvis du vil have en chance for at følge med.

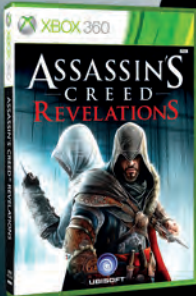
En anden ting, man skal være forberedt på, er at der her er tale om en hårdpumpet actionfilm. Efter en stille intro åbnes der op for sluserne, og de resterende 2 timer er vilde troldmandsdueller, drager og vildt mange dødsfald. Det er slet ikke et minus, actionscenerne er rigtig underholdende, og i sidste ende har 7 film fyldt med karakterudvikling ledt til dette punkt. Serien har fortjent at gå ud med et crescendo.

Jeg kan godt lide Harry Potter og Dødsregalierne Del 2, jeg kan faktisk rigtig godt lide den. Nogle af de scener, jeg har glædet mig mest til at se filmatiseret, udføres virkelig flot, og under special-effects spektaklet er der også tid til at føle en knugende fornemmelse i maven, da det går op for én, at det her er sidste gang vi ser Harry Potter drage ud på eventyr.

TWO ASSASSINS. ONE DESTINY.



SCAN to
watch trailer



ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS

AVAILABLE NOVEMBER 15TH



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 "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

UBISOFT™