

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | PC | PS VITA

GRATIS
MAGASIN
Feb 2012
Nummer 125

Game tor

Nord... e spil

www.gamereactor.dk

Den håndholdte er her

SONY PS VITA

ANMELDELSE

SOUL CALIBUR V

GYS

THE DARKNESS II

2012 BLIVER
VILDT

LÆS ALT OM
ÅRETS STORE
OPLEVELSER
TIL DIN MASKINE

* GHOST
RECON
FUTURE
SOLDIER
EKSKLUSIVT!



THE MACHINE AGE HAS BEGUN...



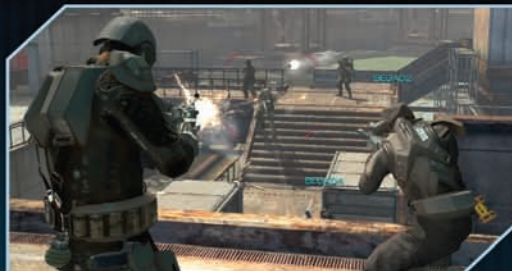
ED BINARY DOMAIN™

As the lines start to blur between man and machine, you must enter into 2080 Tokyo, fight your way through their robotic defence and find who is creating highly advanced humanoids that are beginning to infiltrate society undetected.

24.02.12



Turn the tide in battle by earning your squad's trust.



Battle online in co-op and versus modes with up to 10 players.



GIGANTEN

18
www.pegi.info

WWW.BINARYDOMAINGAME.COM



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

SEGA
www.sega.com

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and BINARY DOMAIN are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. 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.

GRTV

Emil snakker med folkene bag Ghost Recon Future Soldier på GRTV



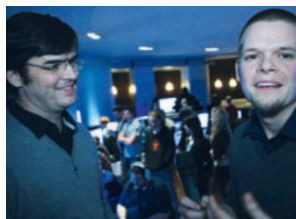
Associate Producer

Vi sendte Emil Ryttergaard afsted til Paris sammen med en GRTV-kameramand for at høre mere om Ubisofts kommende Ghost Recon Future Soldier. Her mødte han blandt andre Yann Suquet, som er Associate Producer på spillet.



Lead Level Designer

Matthieu Crepau er Lead Level Designer på det kommende Ghost Recon-kapitel. Hvis du er nysgerrig på designprocessen og banedesignet, så er det dette program du skal se på Gamereactor.dk. Klik dig ind på GRTV-siden og se med.



Creative Director

Som rosinen i pølseenden mødtes Emil med Jean-Marc Geffroy, der er Creative Director på Ghost Recon Future Soldier. Hvis du vil vide mere om tankerne bag spillet, er det dette program, som du skal klikke dig ind på. Vi ses.

LEDEREN

Gamereactor nummer 125 / februar 2012



De små og de rigtig små.

Lad mig fortælle dig en hemmelighed. Jeg glæder mig stort set aldrig til nye spil, heller ikke selvom jeg elsker mediet. Årsagen er simpel: for det første gider jeg ikke de store veletablerede serier særligt ofte, heller ikke selvom jeg troligt stiller mig op i rækken af ivrige købere. Det er dog ikke den væsentligste årsag. Årsagen er nærmere, at mine største spiloplevelser gennem tiden, har været de spil, som jeg intet forventede mig af. Beyond Good & Evil var et stemningsfuldt eventyr i en orwelliansk verden, Crackdown lod mig lege politimand på Hulk-steroider, Divinity II overraskede mig med et anderledes rollespil, det første Professor Layton forbavsende med sindrige puzzles og en sød historie, Henry Hatsworth slog benene væk under mig med fantastisk puzzle/platformeri, og Jetpack Joyride mindede mig om hvorfor highscore-lister er blandt verdens bedste opfindelser. Måske var din store overraskelse Minecraft, måske var det Space Pirates and Zombies på PC. Uanset hvad, så tvivler jeg på, at din diæt udelukkende bestod af genre-mastodonterne. Og hvis den gjorde, så lad mig sige det med det samme: du går glip af enormt meget. Jeg begiver mig naturligvis ofte rundt i spilverdenens mange portaler, og det sker også, at jeg læser kritik af Gamereactor. For hvorfor skriver vi kun om de store spil? Hvad med alle de små indie-perler? De ubesungne spilhelte i de hårde kolde underholdningsbranchen? Til det er der kun at sige, at jeg synes, at det er en skam, at de kritikere ikke kigger forbi Gamereactor.dk, for så ville de indse, at vi bruger masser af kræfter på andet end branchens sværvægtene. Det kræver bare en indsats, også fra kritikerne. Mystery of the Japanese Werewolf, Where is my Heart?, Nuclear Dawn, Disgaea 4: A Promise Unforgotten, Orcs Must Die, Hard Reset og Garshasp: The Monster Slayer er bare nogle få af de mindre kendte titler vi har anmeldt på sitet i de sidste par måneder. Og vi har skrevet om langt flere. For vi elsker også at blive overraskede, lige så meget som vi elsker at nyde velkendt godt håndværk. Denne måned har vi fokus på mange af de titler, du kan glæde dig til i 2012. Vi har samlet en snes stykker her i bladet, og igen er det de største, der trækkes frem i rampelyset, men suser du forbi sitet på Gamereactor.dk vil du opdage, at listen indeholder mere end 100 spil. Det samme gælder anmeldelserne her i magasinet. De er jo altid kun uddrag af vores fuldfede udgaver, så vil du ikke nøjes med smalkost, bør du kigge forbi sitet. Så derfor vil jeg allertid engang nævne Gamereactor.dk. Og husk, at du kan finde stort set de fleste af redaktionsmedlemmerne derinde næsten døgnet rundt. Det er også her, at du kan diskutere spillene med os, skrive spørgsmål til brevkassen eller møde andre spilinteresserede. Vi ses.

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

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

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

Internet www.gamereactor.dk
Oplag 35 000 eksemplarer

Udkommer 10 nr/år

Tryk Colorprint

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/fin/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 spillekasse 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.

- Efter verdens værste jul, har Lee lovet at han fremover ikke vil være i identitetskrise, for syg til at spille eller på anden måde solle juleaften. Og så har han lovet at bruge mere tid med Saints Row The Third.

THE DARKNESS II™

MASTER YOUR DEMONS
AVAILABLE 10TH FEBRUARY 2012



INCLUDES:

- Custom artwork illustrated by Marc Silvestri
- Alternate Darkling outfit "Crazy Abdul"
- Two character ability upgrades
- GOURMET HEARTS: provides bonus for eating hearts
- RELIC HUNTER: locates collectible items in the world
- Free digital download of The Darkness Origins Volume 1 & 2

*While supplies last. For a limited time only.





DOWNLOAD THE DEMO NOW

www.embracethedarkness.com / www.facebook.com/thedarknessgame / www.twitter.com/thedarknessgame



© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is © 2011 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," The Darkness logos, and the likeness of all featured characters are registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

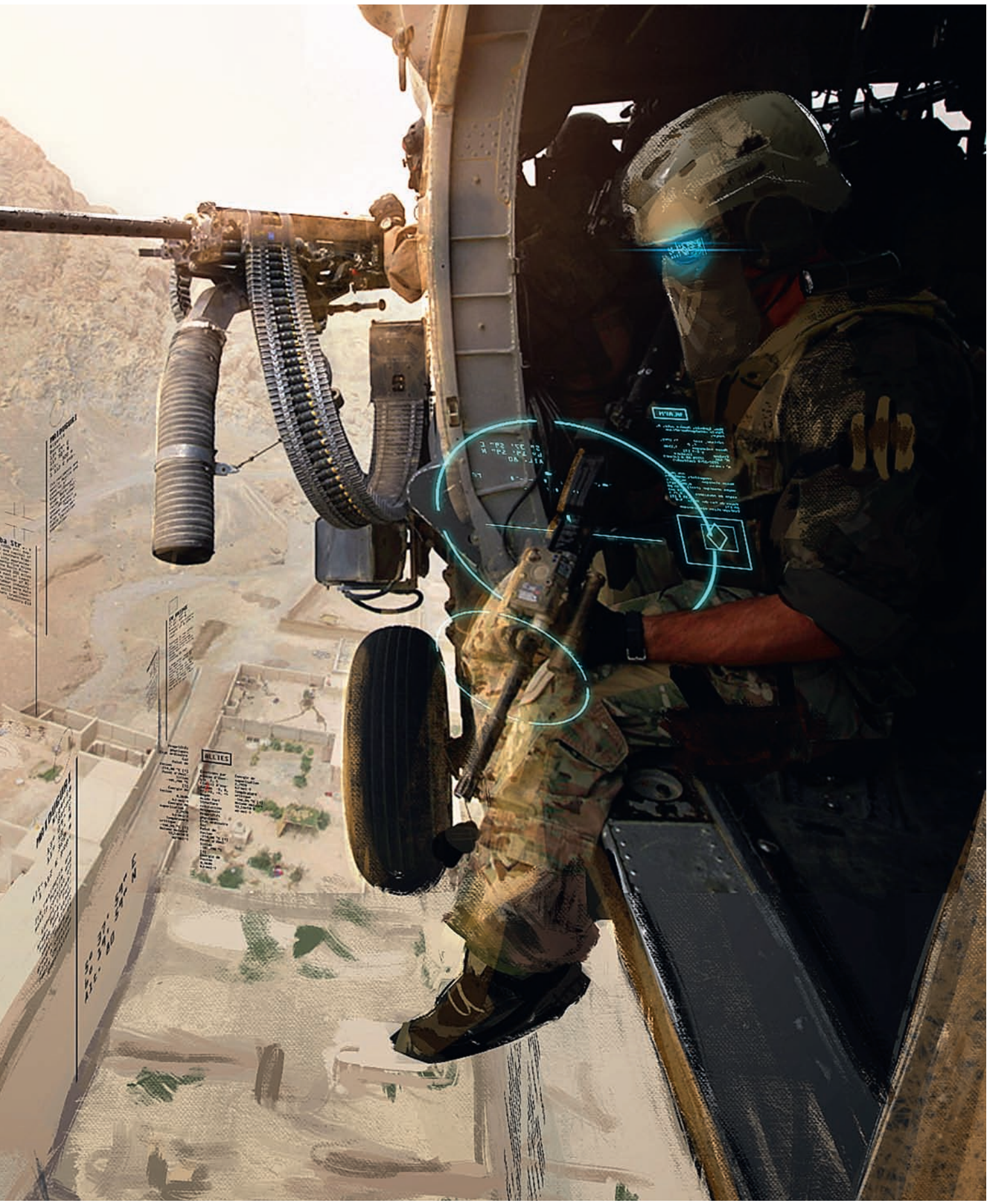
P Å V E J

Future Soldier

Ghost Recon Future Soldier er netop blevet udskudt til maj. Vi har dog allerede haft fingrene i det og fortæller længere inde i magasinet om vores prøvetur.

En af Ubisofts helt store kommende titler er det nyeste spil i Ghost Recon-serien:

Future Soldier. Ghost Recon-serien har ligesom sin storebror Rainbow Six altid været kendetegnet ved at kombinere rødyrket action og den nyeste militærteknologi med strategisk planlægning. Ubisoft har især arbejdet hårdt med at skabe det mest intensive og spændende kooperative gameplayslement i et moderne skydespil. Ubisoft meddelte kort før deadline, at Ghost Recon: Future Soldier bliver to måneder forsinket. I stedet for at udkomme i marts som planlagt, er udgivelsesdatoen nu sat til den 25. maj. Årsagen skulle være, at spillet har brug for mere finpudsning. Du kan læse om vores nyeste prøvetur længere inde i magasinet.



SPIL TIL DIN PS VITA

Herunder kan du se fem af vores favoritter



SUPER STARDUST DELTA

Det kan godt være, at her er tale om et download-spil, men ikke desto mindre er det nye actionbrag fra finske Housemarque et af de teknisk mest imponerende og underholdende spil vi har prøvet til PS Vita. Skyd på alt hvad der bevæger sig og gå efter highscoren.



HOT SHOTS GOLF

Hot Shots Golf: World Invitational lokker

Simpel kontrol og skøre bonusser gør, at alle kan være med i golfspillet, mens de mange baner og forskellige spilmuligheder betyder at det vil holde dig fanget i lang tid.



UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

En fot miniudgave af Drakes eventyr

Helt lige så flot som det nyeste PS3-eventyr er det ikke, men Golden Abyss indeholder stadig masser af lækker action, stemning og historie, hvor alt virker som forventet.



GRAVITY RUSH

Verden vendt på hovedet

Hvad der kunne have været et simpelt actionspil får her ekstra dybde ved at du kan gå på mure og angribe fra alle vinkler. Smuk grafik og lækker historie er en bonus.



UNIT 13

Fra skaberne af MAG

Missionsopbygningen er godt nok stadig på den simple side, men selve skyderiet er solidt med lækre våben og habil fysik. Med multiplayer kunne det blive rigtig godt.

PS VITA SNART I DANMARK

Gamereactor har passet og plejet Sonys lille ny. Velkommen til PlayStation Vita

Sonys nye hardware er fuld af den slags overraskelser, som man først rigtig kan sætte pris på, når man har den i hånden. På alle måder virker maskinen som en langt mere velovervejet løsning end eksempelvis PSP og 3DS.

De roste analogsticks er forbausende små, men alligevel lette at bruge og præcise nok til at brugen af dem på kort tid kommer til at virke helt naturlig. Placeringen har heller ikke givet nogen problemer indtil videre, selvom marathon-sessioner muligvis kan give ømme hænder.

Det digitale styrekryds er på overraskende vis en forbedring i forhold til det, der findes på PlayStation 3-



Redaktionens mening

Vi glæder os alle til for alvor at få tid med vores egen personlige Sony PlayStation Vita. Her til højre kan du læse hvorfor de enkelte redaktører på redaktionen glæder sig til at kaste sig i sofaen med den lille håndholdte, eller om de tror på maskinens fremtid som spiller på et fyldt marked.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

controllerne og giver en højere præcision, uden at det er gået ud over følelsen af holdbarhed. Det skulle altså ikke være noget problem at spille eksempelvis kampspil på konsollen.

De to skulderknapper klikker ikke som på Sonys tidligere håndholdte konsol, men er i stedet blødere at bruge. Alle, der har været ejer af en PSP, hvor skulderknapperne har sat sig fast, vil med stor sandsynlighed komme til at sætte pris på PS Vita-løsningen.

Den fantastiske OLED-skærm på 5" er der naturligvis allerede blevet skrevet mange positive ord om, og det er da også på sin plads. Dog er det allerede tydeligt, at der er enkelte spil som gør sig bedre end andre, når dens flotte farver, skarphed og detaljer skal demonstreres.

Skal den nye konsol demonstreres til vennerne bør du anskaffe Super Stardust Delta eller WipeOut 2048 som begge viser skærmen fra dens bedste side.

Til sidst er der vægten, eller rettere manglen på samme. Måske er det fordi konsollen ikke længere har et egentligt drev og i stedet benytter sig af Flash-kort, men den vejer nærmest ingenting. Vægten skulle være i omegnen af 260 gram og selvom det ikke lyder af særlig meget, føles det faktisk som endnu mindre når man har konsollen i hånden. Lange spil-sessioner skulle altså ikke være et problem. Husk du kan læse meget mere på Gamereactor.dk om PS Vita.



VI HAR TESTET

PlayStation

Lee West:

Jeg er kæmpe fan af iOS, men en af de ting som jeg især elsker ved PSV er de to dual-sticks. Det var på tide, og alene den tilføjelse (naturligvis sammen med den labre, store skærm og solide udformning) er nok for mig.

Rasmus Lund-Hansen

Jeg håber mest af alt, at Sony får strikket en væsentligt bedre online-struktur sammen, end de spiste os af med på PSP. Online er alt nutildags, og hvis Vitaen ikke gør et stort fremskridt her, tror jeg den får det svært.

Thomas Blichfeldt

PS Vita er et imponerende stykke hardware som på mange punkter virker mere gennemtænkt end den oprindelige PSP. Jeg synes dog endnu at de imponerende, originale titler mangler og derfor glæder jeg mest til at se dens fremtid.

GR
bruger

Vi har et levende community på Gamereactor.dk

Hver uge inviterer vores blogger Flesherboy en bruger ind til et hyggeligt interview. Du kan læse et uddrag herunder og mere på vores blogsider. Denne gang møder vi brugeren Asmus Neergaard, der også har fungeret som skribent på Gamereactor.

Hvad er din største styrke socialt set?

Min største styrke? Puh, den er svær. Jeg er ikke bange for at joke med vildt fremmede mennesker, hvilket engang imellem gør det nemmere at snakke med folk. Især hvis de har humoristisk sans. Ellers ender det bare med meget, meget akavet tavshed, tårer og tænders gnidning.

På hvilket punkt er du dobbeltmoralisk?

Jeg synes at Apple er et utroligt opreklameret mærke og jeg afskyer alle der måtte udbasunere Apple's styrke over andre mærker. Jeg synes ganske enkelt at Apple-produkter er for dyre i forhold til, hvad man får for prisen. Jeg har på nuværende tidspunkt en iPod, en iPad, en iPhone og en MacBook Pro. Jep

Har du et skjult talent?

Det må jeg have, eftersom der ikke er nogle spor af nogle åbenlyse talenter. Jeg håber lidt at jeg er hammergo' til at jonglerer eller måske lave soufflé.

Har du nogensinde brændt myrer med et forstørrelsesglas?

Jeps, masser af gange. Jeg var et lille pyromanisk møgdyr som barn og fattede glad myrer af. Desværre egnede den danske sommer sig sjældent til den slags. Af samme grund har jeg i de seneste år oprustet til at bruge benzin mod de små rovuller i stedet for.

Hvornår har du sidst taget hævn?

Det kan jeg faktisk ikke huske. Jeg er et meget passivt-aggressivt menneske, så i stedet for at tage aktion mod et-eller-andet, så sidder jeg bare og kogter over for mig selv. Jeg har heller ikke meget at tage hævn over, dog.

Vil du beskrive dig selv som hipster?

Nej, ikke just. Jeg var faktisk nødt til at google hipster, bare for at være helt sikker på hvad vi snakker om. Vidste du at Google's billedsøgning mener at "g-string" er relateret til hipster? For det vidste jeg ikke.

...husk du kan møde mange flere af Gamereactors brugere og redaktionen på Gamereactor.dk. Kig ind og få en profil helt gratis.

DENGANG OG NU

På 20 år er der sket en del. Gamereactor er blevet internationalt, men selv i spillenes verden er det hele blevet større. Vi kigger på dengang og nu.



Batman: The Video Game 1989 Batman i 140 pixels.



Batman: Arkham City 2011 Samme Batman i 210.000 polygoner.



Doom II 1994 Massive fjender i skydespil anno 1994.



Battlefield 2011 Massive ødelæggelser af fjender anno 2011.



Need for Speed II 1997 Verdens måske bedste bilspil dengang.



Forza Motorsport 4 2011 Verdens måske bedste bilspil i dag.



Zelda: A Link to the Past 1991 Grønne enge dengang.



Zelda: Skyward Sword 2011 Grønne enge i dag



THE LAST OF US

Troy Baker er stemmeskuespiller på The Last of Us. Hils på den nye Nolan North.

Hvordan er det at stå der i studiet, klædt i spandex og omringet af blå vægge og lidt jernrør?

- Man er nødt til at være lidt skør. Man skal jo forestille sig alting. Men når scenen er i gang, hjertet dunker og blodet pumper, så står man ikke længere i det rum, så er man et andet sted. Meget af det kommer af at forstå den situation, man er i, og når først man tager den til sig, vil det skinne igennem.

Hvordan er det at arbejde på et Naughty Dog-spil sammenlignet med fx at spille Two-Face i Arkham City?

- At arbejde med Kevin Conroy, der er min Batman, og Mark Hamill, der er min Joker, har været et højdepunkt. The Last of Us er anderledes, det her er fjeren i min hat. I branchen siger folk, at de vil gøre tingene på Naughty Dogs måde. Altså andre udviklere, fordi de anerkender det niveau, der er blevet sat. Det er en helt anden måde at gøre det på. Jeg tror ikke, der er en dårlig måde at lave stemmeskuespil og mocap på. Men der er en bedre måde og en mere passende måde, og jeg mener Naughty Dogs måde er den bedste.

Hvilken betydning synes du Nolan Norths/Drakes popularitet har?

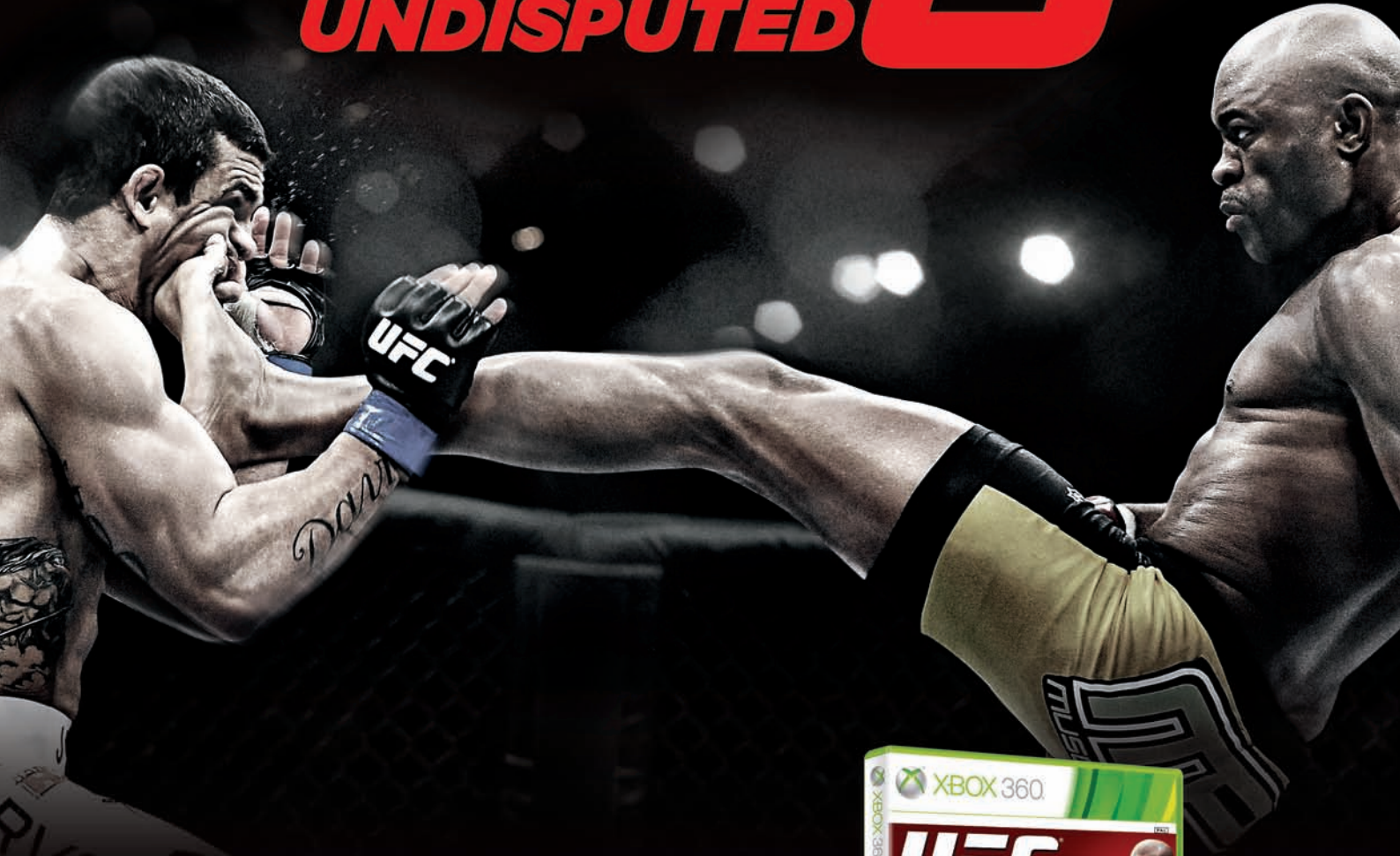
- Det er aldrig sket før. Det skal man forstå. Uncharted er selvfølgelig fantastisk, og figuren er fantastisk, men en skuespiller har aldrig drevet et spil eller en figur som Nolan har. Han er en skiderik for at sætte niveauet så højt. Nolan er som en mentor for mig, og han har klappet mig på ryggen hele vejen. Det siger noget, at spillerne tillægger værdi til de folk, der laver spillene. Ikke bare skuespillerne, men instruktørerne, forfatterne, animatorerne, designerne, fordi de forstår, at jeg blot er en lille brik i en stor maskine. Det er en fælles indsats, der skaber spillet.

Hvad mener du er årsagen, når stemmeskuespillet i spil slår fejl?

- Meget af det skyldes, at folk ikke forstår det medie de arbejder i. Desværre er der mange skuespillerne, der ikke spiller spil, men som har et navn der sælger. Man er nødt til at forstå den verden, man arbejder indenfor.

UFC[®] 3

UNDISPUTED



Pre-order today and get **EXCLUSIVE** access to the...

CONTENDERS FIGHTER PACK



Jason Miller



Nick Diaz

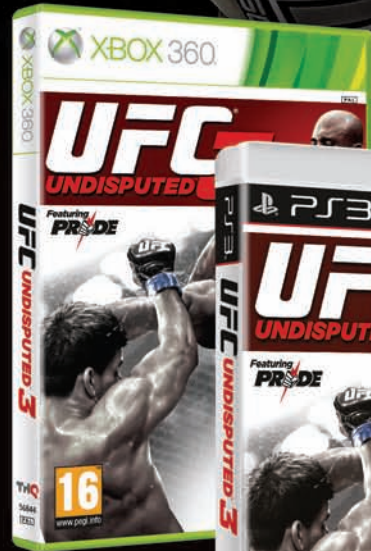


Brian Stann



Phil Davis

...featuring Nick Diaz, Jason "Mayhem" Miller, Phil Davis and Brian Stann. Step Inside with 4 of the most fearsome fighters in mixed martial arts for the first time in **UFC Undisputed** history.



Featuring **PRIDE** For more information go to:
www.ufcundisputed.com/pride



In Stores 17.02.12
www.ufcundisputed.com



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting™, UFC®, The Ultimate Fighter™, Submission®, AS Real As It Gets®, Zuffa®, The Octagon™, UFC® Undisputed™ 3, and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. PRIDE®, PRIDE FC™, PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS® and BUSHTOON® are trademarks of Pride FC Worldwide Holdings, LLC registered in the United States and other countries. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use, in whole or in part, of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, service marks, designs, logos or other intellectual property owned by Zuffa, LLC shall not occur without the express written consent of Zuffa, LLC and all rights with respect to any such unauthorized use are hereby expressly reserved. PS®, PlayStation®, PS3™ and THQ™ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

FONA



2012 BLIVER VILDT!

Gamereactor.dk Vi glæder os. Spilåret kommer til at byde på masser af spændende spiloplevelser. Du får et udsnit her, men for hele listen bør du kigge forbi Gamereactor.dk

LÆS HELE ARTIKLENS MANGE AFSNIT PÅ GAMEREACTOR.DK

'12

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Platform **PC, PS3, X360** Spiltype Action/Strategi Premiere 2012

Nu sidder du måske og tænker, Xcom, er det ikke det der kætteriske skydespil, der totalt ignorerer seriens arv? Hvordan kan de dog se frem til det? Men sandheden er, at der er hele to Xcom-spil på vej. Der er Xcom, skydespillet der foregår i 60'erne (og som efter vores mening slet ikke ser tosset ud) – og så er der Xcom: Enemy Unknown, udviklet af strategi-guruerne fra Firaxis, og som er en moderne fortolkning af de klassiske og elskede første spil i serien.

Det betyder, at du i Enemy Unknown skal opbygge et

beredskab og forsvare, når de lede rumvæsener sender skibe til jorden. Ligeledes skal du rykke ud med dine soldater og nedkæmpe truslen, hvis det lykkes fjenden at lande, i turbaseret taktisk gameplay, ganske som i gamle dage.

Skydespillet Xcom foregår som sagt i 1960'erne, da rumvæsenerne for første gang begynder at lave ballade på jorden. Xcom: Enemy Unknown foregår derimod i en nær fremtid, hvor invasionen fra rummet er i fuld gang. Firaxis har været åbne omkring, hvor meget de holder af det oprindelige spil (de går endda så langt som at kalde det helligt), og er meget påpasselige med at holde fast i alle kerneelementerne, samtidigt med at de strømliner de lidt mere forældede dele. Det betyder høj sværhedsgrad og masser af frygtelig spænding. Du kan se billeder af begge spil på Gamereactor.dk.

'12

GUILD WARS 2

Platform **PC**
Spiltype **MMO**
Premiere 2012

NCSOFT og ArenaNet lover at ruske godt op i den sædvanlige MMO-opskrift med Guild Wars 2. Det skal være slut med det kedelige evige status quo, der ellers kendetegner genren, hvor man kan udføre en endeløs række quests, uden noget i spillets verden reelt forandrer sig. Med fokus på dynamiske events, en verden der påvirkes af spillernes handlinger, og spillerklasser der lægger langt mere vægt på aktive evner og mobilitet, tegner Guild Wars 2 til at blive ikke bare et frisk pust inden for MMO'er, men et tiltrængt vindstød.



'12

SSX

Platform **PC, PS3, X360** Spiltype **Sport** Premiere 2. marts

Efter lang tids inaktivitet vender den højtflyvende SSX-serie endelig tilbage, og her på redaktionen glæder vi os som små børn på juleaften. Der var mange skeptiske miner og mumlen om Call of Duty-ficering, da spillet først blev præsenteret med undertitlen Deadly Descents, for det så ud som om spillet gik i en overdrevent dyster retning. Men det er alt sammen glemt nu, og SSX ligner en vaskeægte efterfølger, der holder fast i alle de sjove ting fra de gamle spil.

Det betyder vanvittige stunts, tricks til højre og venstre og enorme ramper at su-se ud over. Det, der dog tiltaler os mest ved SSX, er at det ikke undskylder for sig selv – det er rendyrket gameplay uden dikkedarer. Ikke noget med indpakning i form af historie, dialog og scriptede sekvenser, der er kun dig, et bjerg og et mål om at score så mange point som muligt.

Vi har tidligere haft spillet i hænderne, og kan fortælle at styringen sidder lige i skabet, flyveturene med wingsuits giver en ekstra dimension, og selvom det er let at gå til, er sværhedsgraden ganske høj, hvis man virkelig vil hive de store comboer i land. Der er tre spiltyper på bud, Race it, Trick it og Survive it, der handler om henholdsvis at nå hurtigst i mål, lave så mange point som muligt, og køre fra sneskred og andre farer med livet i behold.

KÆRT BARN HAR...

Tidligere var SSX kendt under navnet SSX Deadly Descents, men den nye titel var mange fans ikke glade for, og EA tonede fokus på den del (survival) en anelse ned, selvom den stadig er inkluderet.

Dertil kommer løfter om en innovativ multiplayer-del, hvor man kan konkurrere mod sine venners tider og score i bedste Autolog-stil, og deltage i konstante, verdensomspændende turneringer, hvor flere hundrede spillere kan køre mod hinanden – men som ghosts, så der ikke er noget med at støde ind i hinanden.

'12

SYNDICATE

STARBREEZE SKIFTER STIL MED BRUTAL SCI FI-ACTION

Platform **PC, PS3, X360**
Spiltype **Action**
Premiere 23 februar

Syndicate er ikke som sin forgænger, men tager form som et rigtigt lovende skydespil, med strålende flot grafik, vild lyd og et par originale ideer, som et strategisk overlay og hacking af både computere, fjenders cybernetiske hjerner og venners ditto. Når der samtidigt er co-op for fire, er der god grund til at kigge nærmere på dette spil i 2012.

'12

METRO LAST LIGHT

Platform **PC, PS3, X360**
Spiltype **Action**
Premiere 2012

Der er dømt postapokalypse med et russisk twist, når turen atter engang går til de katakombagtige metrotuneller under et atomkrigshærgnet Moskva. Metro 2033 vandt vores hjerter med flot grafik og tyk stemning, og med Last Light lover udviklerne, at de har taget hånd om alle anekdoter fra det første spil. Der er heftige ildkampe, stealth-snigeri og ækle mutanter på menuen, og bliver knasterne høvlet af, er der godter i vente.

'12

TWISTED METAL

DAVID JAFFES EKSPLOSIVE TRAFIKKRIG ER PÅ VEJ

Platform **PS3**
Spiltype **Racing**
Premiere 17 februar

David Jaffe havde egentlig udtalt, at han ikke gad de store produktioner mere efter at have færdiggjort det første God of War, men alligevel kunne han ikke takke nej, da han fik chancen for at genopfinde den serie, der var med til at etablere hans navn i spilbranchen.

Formularen er den samme som før, nemlig voldeligt helvedes-race med tunge våben. Målet er igen at vinde Calypscos Twisted Metal-turnering fra sin position bag rattet på et af mange uhyggeligt udsmykkede fartøjer, der alle er udstyret med maskinkanoner, raketværn og superevner.

Sweet Tooth, Dollface og Mr. Grimm er igen del af pakken, og Jaffe selv lover at spillets stil og balance i høj grad vil minde om noget fra seriens første kapitler. Sværhedsgraden skulle også være høj, og så vil spillet indeholde flere flerspiller-muligheder end nogensinde før - hvad siger du for eksempel til fire spillers split-screen og 16-spillers online-kampe? I Nuke Mode skal man for eksempel fange modstanderens leder, ofre ham til en missilrampe(!), affyre en atombombe og smadre modstanderens statue, der hænger ned fra en helikopter. Herligt groteskt!

FOR ALLE DE SKÆVE TITLER GAMEREACTOR.DK



'12

KID ICARUS UPRISING

Platform **Nintendo 3DS** Spiltype **Action** Premiere **Marts**

Nintendo har fået gang i kvalitetstitlerne til 3DS med sidste års Super Mario 3D Land og Mario Kart 7, og forhåbentlig fortsætter de den gode stime med Kid Icarus: Uprising. Der er fuld knald på det kommende action-eventyr, både til lands og i luften, og med de mange laserstråler og kæmpe boss'er, der indtil videre er blevet vist frem, ligner det endnu en lektion fra Nintendo til resten af verden om, hvordan man udnytter 3D til andet end gimmicks og hovedpine.

2012

TONY HAWKS PRO SKATER HD

Platform **PS3, X360**
Spiltype Sport
Premiere 2012

Kan du huske dengang det hele endnu ikke var kogt helt over for Tony Hawk-serien, og den stadig var Activisions guldkalv der kun blev bedre og bedre med hvert nyt afsnit? Hvis ikke får du her muligheden for at genopleve seriens storhedstid, og for første gang i meget lang tid virker det som om gigantens har besluttet sig for at tage det helt rigtige næste skridt i forhold til serien. Vi glæder os som små børn.

12



I AM ALIVE

Platform **PS3, X360**
Spiltype Action
Premiere 2012

Vi har set et hav af survival-spil, men ingen, der virker til at lægge så meget vægt på realistisk overlevelse som I Am Alive. Spillet handler om at overleve i kolvandet på en enorm naturkatastrofe, men med langt mindre fokus på aktion og kamp end vi kender fra eksempelvis survival horror. I stedet handler det om begrænsede ressourcer og stamina.

12

STARCRRAFT II HEART OF THE SWARM

MERE AF DET
BEDSTE
STRATEGISPIL

Platform **MAC, PC**
Spiltype Strategi
Premiere 2012

Verdens bedste RTS bliver endnu bedre i år, når det bliver udvidet med en spritny kampagne, der har fokus på den sejeste race i spillet, zerg, og et væld af nye enheder, der vender op og ned på Starcrafts mildest talt fantastiske multiplayer-del. Tanken om at de omvandrende landminder, banelings, vil kunne bevæge sig under jorden, når de er gravet ned, fylder os med både fryd og rædsel.



'12

TOMB RAIDER

Platform **PC, PS3, X360** Spiltype Action Premiere 2012

Det skal være slut med Lara Croft som sexsymbol, siger udviklerne. Hun skal være en troværdig figur med dybde, følelser og personlighed. En som vi rent faktisk gider.

Glem alt om hotpants, struttende barm og kameravinkler, der fremhæver begge dele. Den gamle, dullede og pinup-agtige Lara Croft er død og begravet. Crystal Dynamics har sat sig for at genopfinde både heltinden og spilserien med det kommende Tomb Raider. Strandet på en øde ø efter et skibbrud må Lara kæmpe for at overleve, undslippe og redde både sit eget og en gammel vens liv. Stilen er en blanding af udforskning, puzzle-løsning og navigering gennem gamle ruiner, som Tomb Raider altid har været kendt for, men her er også elementer af survival horror, og udviklerne har gjort sig umage for at gøre oplevelsen decideret ubehagelig, når det går vildest for sig.

Altså er det slut med pistoler i hver hånd og skudduelle mod tyrannosaurusser, og i stedet skal spillet være mere fæstet i virkeligheden.

Det gamle lock-on-sigte er droppet til fordel for et mere frit sigtesystem, og man skal være mere påpasselig i sine kravlerier og spring, da Lara ikke længere automatisk drages mod greb og afsatser, som om både hun og de var lavet af magneter.

Det nye Tomb Raider har også ladet sig inspirere af Metroidvania-genren, således at dele af jungleøen først vil blive tilgængelige, efterhånden som man anskaffer sig de nødvendige evner eller værktøjer. Små lejre rundt omkring på øen kan bruges til at hvile, bygge våben og værktøjer ud af løsdele, eller lynrejse mellem forskellige områder.

Det skal være slut med Lara Croft som sexsymbol, siger udviklerne. Ud med det ultra-perfekte udseende, og ind med hudafskrabninger, sår, frygt og sårbarhed.

Ambitionsniveauet er tårnhøjt, og de dele, vi har set indtil videre, imponerer. Forventningerne er store.





2012 METAL GEAR RISING

Platform **PS3, X360** Spiltype Action Premiere 2012

Oprindeligt blev det annonceret som **Metal Gear Solid: Rising**, men fløj under radaren efter fremvisningen på E3 i 2010. Under sidste års Video Game Awards fandt vi så ud af, hvorfor der havde været så stille omkring det.

For nu har galskabselskerne fra Platinum Games overtaget udviklertjansen, Solid-navnet er blevet skiftet ud med den usigeligt fjollede og herlige undertitel **Revengeance** (der betyder noget i stil med "om-hævvn" eller "hævne-hævvn"), og i vanlig Platinum-stil er alle knapper drejet op til 11. Traileren viser afsindig hack'n'slash-action i Vanquish-tempo, og vi forventer at udbyde "holy fuck" hvert andet øjeblik, når vi får fingrene i spillet senere i år. Metal Gear-purister vrænger måske på næsen af den totale mangel på selvhøjtidelighed, men vi smiler.

'12



STREET FIGHTER X TEKKEN

Platform **PC, PSV, PS3, X360**
Spiltype **Fighting**
Premiere **9 marts**

Hvem er størst, Street Fighter eller Tekken? Første runde af det opgør finder sted om få måneder, når de to kampspilgiganter mødes på Ryu, Ken og Chun-Lis hjemmebane i Street Fighter X Tekken. Tekkenkrigerne skal i kamp i 2D-miljøer, med ekstra krydderi som tag-systemer og et farligt selvmordssystem, hvor man kan ofre sin partner for at få ekstra styrke i kort tid. De største navne fra begge serier er med og vi glæder os til at gå i kamp med figurerne og fans af begge serier.

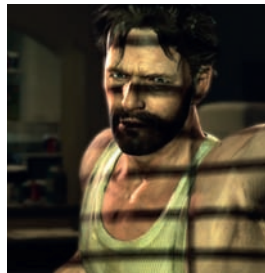
'12

BIOSHOCK INFINITE

Platform **PC, PS3, X360**
Spiltype **Fighting**
Premiere **2012**

I modsætning til Bioshock 2, så er Ken Levine og hans folk fra Irrational Games tilbage ved rorpinden i Bioshock Infinite. Året er 1912, og vi befinder os i den svævende by Columbia, hvor vi i skillelse af Pinkerton-agenten Booker DeWitt skal redde kvinden Elizabeth, hvis overnaturlige evner gør hende meget eftertragtet for byens mildest talt bindegale indbyggere.

Højtflyvende action, revner i rum og tid og alle de underliggende temaer, vi forventer os af serien. Det kan kun blive godt.

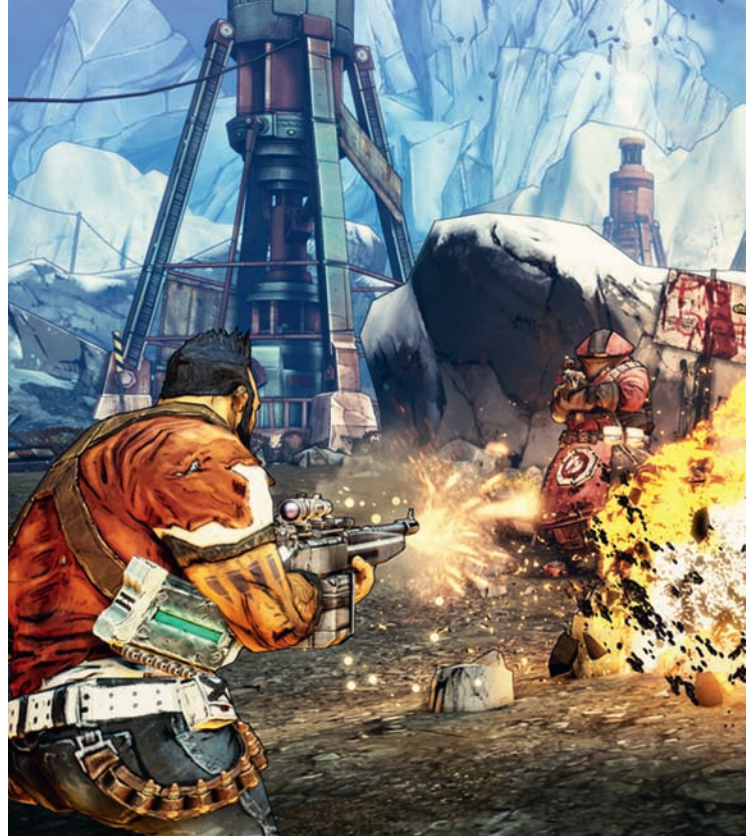


2012 MAX PAYNE 3

Platform **PC, PS3, X360**
Spiltype **Action**
Premiere **18 maj**

De sidste par år har budt på et væld af remakes og efterfølgere, der ikke har meget andet end navnet til fælles med de spil, de påstår at være i familie med. Men sådan er det ikke med Max Payne 3. Vi var ganske vist lidt bekymrede, da de første billeder af en kronraget Max i hawaii-skjorte og sydamerikanske omgivelser dukkede op, men det er vi ikke længere.

For vi har set Max Payne 3 med egne øjne, og kan med glæde konstatere, at spillet holder fast i det gameplay, kendetegnede de to første. Altså er der behård bullettime-action på programmet, kombineret med nogle af de flotteste animationer, vi har set.

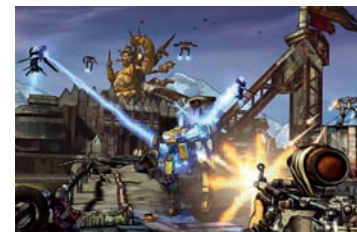


'12 BORDERLANDS 2

Platform **PC, PS3, X360** Spiltype **Actionrollespil** Premiere **2012**

Gearbox ved, hvad folket vil have. Mere af alt det, der gjorde Borderlands fedt, og finpudsning og forbedring af de punkter, hvor det haltede. Ergo er der stadig tåbeligt mange våben ("millioner" er det ord, vi har hørt udviklerne bruge) og en kæmpe stor verden at udforske. Men også langt bedre fysik, så store fjender kan kaste rundt med biler, vrag og kampesten. Det skulle også betyde at køretøjer opfører sig langt mere troværdigt – det er slut med at stoppe brat op, bare fordi man rammer en lille sten, og nu kan man også lave udskridninger og køre fjender over.

Den kunstige intelligens har også fået en ordentlig overhaling, så fjenderne bedre kan navigere gennem terrænet. Blandt andet har vi set psykopater kravle op og ned af mure og stilladser, så det er slut med bare at stille sig op på en kasse og i ro og mag skyde modstandere til plukfisk, uden de kan nå en.



Spritnye figurklasser, et strømnet skill-system, helt nye tundra-agtige omgivelser og tilbagevendende co-op sætter prikken over i'et. Kunne du lide Borderlands, kan du roligt glæde dig. Her venter eksplosiv loot-jagt.

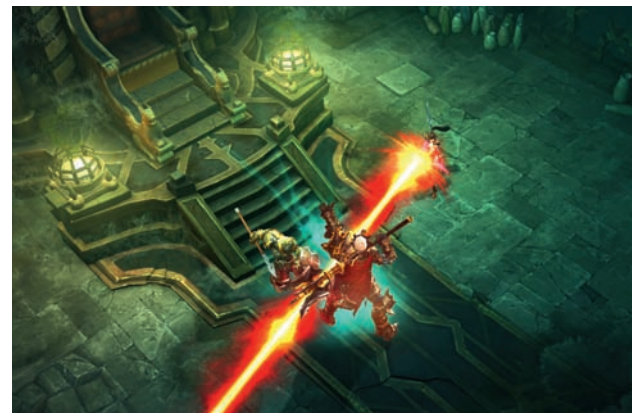
'12

HALO 4

Platform **X360** Spiltype **Action**
Premiere **4 kvartal 2012**

MASTER CHIEF SADLER OM

Det er ikke meget, vi reelt ved om Halo 4, da Microsoft ikke har afsløret mere om spillet, siden det blev annonceret på sidste års E3-messe. Vi ved dog, at Master Chief er tilbage i hovedrollen, at Halo 4 bliver startskuddet til en ny trilogi, og at 343 Studios har været i gang med udviklingen lige siden de fik overdraget tøjerne til serien. Og jubilæumsudgaven af det første Halo viser, at de ved hvad de laver.



'12

DIABLO 3

Platform **PC, MAC, ?** Spiltype **Rollespil** Premiere **1 kvartal 2012**

Ja, vi ved det godt: Diablo III var også med på sidste års liste. Men denne gang er den god nok, for Blizzard selv har sagt det kommer tidligt i 2012, og trods umanerligt lang udviklingstid på deres titler, har udgiveren endnu aldrig misset en udgivelsesdato, når de først

har lagt sig fast på den. Altså kan vi se frem til inden længe at klikke på monstre, udstyr og skumle grotter til langt ud på de sene nattetimer. Betaen gav os en lille smagsprøve, der lige præcis var nok til for alvor at vække appetitten og overbevise os om, at de store ændringer, Blizzard har lavet i nogle af seriens grundlæggende systemer, giver god mening. Med en nylig afsløring af at konsoludgaver er under udarbejdelse også, er vi enormt spændte.



'12

MASS EFFECT 3

Platform **PS3, X360, PC** Spiltype Rollespil Premiere 8 marts

Den fantastiske rollespilsserie lover en bragende god tredje omgang

LÆS HELE ARTIKELSERIEN PÅ GAMEREACTOR.DK

Det tredje spil i Mass Effect-serien ser på alle leder og kanter ud til at blive en af årets største spiloplevelser, og Bioware synes mere fokuseret end nogensinde før på at levere en værdig afslutning til en af de mest populære science fiction-fortællinger spilmediet nogensinde har oplevet.

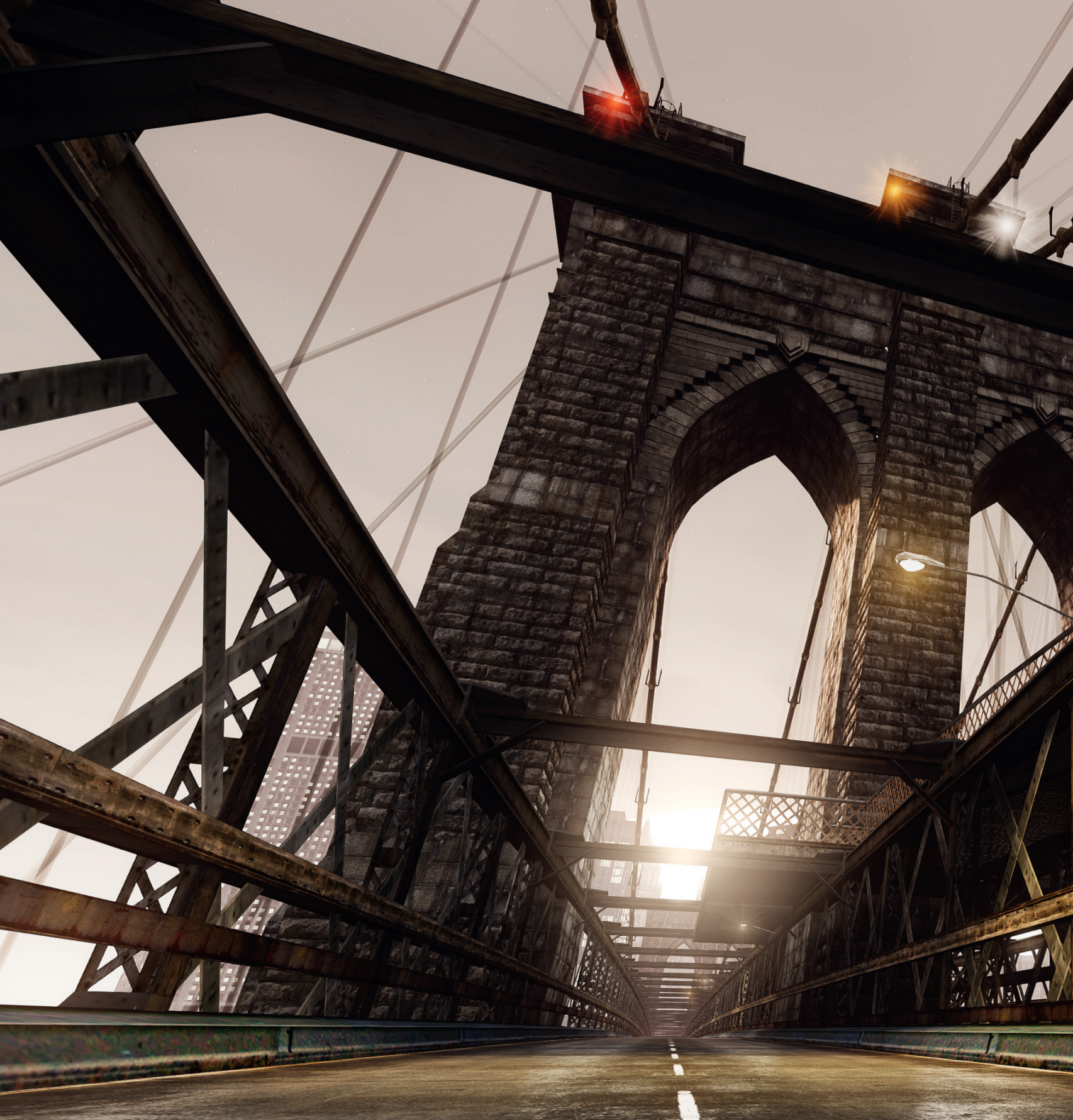
Shepard må denne gang forsvare sig mod både Cerberus, som føler de er blevet ført bag lyset, samt den forestående Reaper-invasion, hvilket betyder at han bliver nødt til at søge rejse ud til galaksens afkroge for at lede efter allierede som vil stå sammen med ham i galaksens måske vigtigste kamp.

Bioware har igen sørget for at bygge videre på alle de beslutninger, du tog i det forrige spil, hvis altså du har husket at gemme dit save. Konsekvenserne og mulighederne skulle dog denne gang være meget dybere, og selv siger udvikleren, at mere end 1000 variabler vil spille ind.

Det lyder også positivt, når udvikleren fortæller, at man denne gang har prøvet at blande nogle af de bedste elementer fra det første spil med det actionspil, der for alvor kom til sin ret i efterfølgeren. Cover-systemet er blevet fintunet og forbedret, og Shepard har fået flere moves og manøvrer i

kampsituationer, herunder rullefald og bedre sprint. Ligeledes er traditionelle håndgranater blevet tilføjet til arsenalet. Trailere og fremvisninger af spillet på messer vidner også om kampe i en helt ny skala for spillet, når det kommer til direkte konfrontation med Reaperne i slag, der handler om Jordens overlevelse. Ligeledes kommer Mass Effect 3 til at byde på co-op-kampe, hvor op til fire spillere slår sig sammen om at nedkæmpe bølger af fjender og udføre missioner. Det er helt valgfrit om man vil deltage, men ens succes har direkte indflydelse på spillets kampagne, når det endelige slag mod reaperne skal slås. Mulighederne for selv at sammensætte og udvikle sit udstyr skulle altså være flere, samtidigt med at der vil blive budt på en mere sammenhængende historie, der er knapt så kapitelopdelt. Vi kan næsten ikke vente.





LÆS DEN ENORME ARTIKELSERIE MED ALLE SPILLENE PÅ GAMEREACTOR.DK

2012 GTA V

Platform **Multiformat** Udvikler
Rockstar Spiltype Action
Premiere 2012



I Grand Theft Auto V vender vi tilbage til seriens pendant til solbeskinnede Californien, nærmere bestemt den fiktive by Los Santos. Som hjemsted for alt fra slum til filmbyen Vinewood bør her være plads til rigeligt af den variation, der er blevet Grand Theft Autos varemærke.

Den første trailer for spillet viser både vindmølleparker, skove og bjerge, og selvom Rockstar ikke har sagt noget konkret om spillets størrelse, skulle spilverdenen i Grand Theft Auto V ifølge rygterne være fire gange så stor som forgængerens Liberty City. En køretur fra centrum af Los Santos til udkanten af verdenen skulle ifølge samme rygter tage op mod 15 minutter. Indtil Rockstar kommer med flere konkrete detaljer er det dog kun gætterier og internet-rygter.

Et gennemgående tema i traileren er forskellen på rig og fattig, fra rigmandslejligheder til forladte og forfaldne familiehuse. Om dette betyder en større fokus på den verdensomspændende økonomiske krise og de følger den har, må tiden vise.

Vi kan nok også forvente at kunne sætte os bag ror-pinden på fly igen, efter deres fravær i Grand Theft Auto IV, ud fra de billeder, traileren viser.

Beta



APRIL 2012



FLOTTERE

Jonathan Lim er en af producere på 2'eren. Om denne siger han: "Men den forbedrede grafik, det veludvalgte kampsystem og et godt udvalg af varierede opgaver er ikke alt, Prototype 2 kan byde på. Selvom spillet måske ikke har et af de mest raffinerede plot, er der blevet lagt et stort arbejde i at tilpasse det spilformatet."

OG MED MERE HUMOR

Matt Armstrong, der er senior designer på titlen fortæller: "Jeg er meget tilfreds med den måde, forfatterne har implementeret humor i flere af scenerne. Det skaber ikke bare god stemning, men kan ofte relatere sig til de frustrationer den nye hovedperson, Heller udtrykker".



Prototype 2

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

RADICAL HAR VIDEREUDVIKLET Titan-motoren til version 2.0, og den skulle kunne byde på det samme galskab, du oplevede i det første spil, bare meget flottere. Rent teknisk gør inddelingen, at udviklerne har mere hukommelse at lege med. Det betyder igen mere detaljerede omgivelser, større variationer og flere simultane hæn-

delse. Der er ikke meget, der overgår følelsen af kontrolleret kaos, når 20 soldater, tre kampvogne og to helikoptere fatter interesse for dig, og kampen for alvor går i gang. Styringen er betydelig forbedret, og man har øget slagmarkens læselighed, så man bedre kan orientere sig og forudse, hvilke fjender som vil udgøre den største trussel. Jeg håndterer situationen med at knuse en kampvogn med mine arme forment som hammer, river et maskingevær fri, og retter kugleregnen mod soldaterne. Med den sidste rest af ammunition gennemhuller jeg også en helikopter, før jeg overtager en kampvogn og skaber kaos i gaderne, mens jeg forsøger

at ødelægge de to andre. Idet jeg får nok af helikoptere, der konstant flyver over mig, bruger jeg en af de mere fascinerende kræfter, som Heller på et tidspunkt kommer i besiddelse af. Tendrills hedder den, og den udsender tentakler fra fjenden. Disse tentakler vil enten sørge for, at modstanderen bliver hængt op mellem bygninger relativt åben for nye angreb, eller – såfremt tentaklerne får fat i løse genstande – lader modstanderen blive knust mellem kampvogne, containere og biler, der kastes gennem luften. Det hele fungerer godt, og føles gennemtænkt. Vi venter spændte på april.

Richard Imenes - GR NO

PRE ORDER AT
GameStop
power to the players™

DRIVE,
DESTROY,
DOMINATE

RIDGE RACER™ UNBOUNDED



COMING OUT
30/03/2012

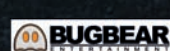
LIMITED EDITION

INCLUDES:

- 3 CARS (THE IMMORTAL, ROAD WOLF & GHOSTER)
- + 5 PAINT JOBS (PAC-MAN™, GALAGA™, TEKKEN™, SOULCALIBUR™, ACE COMBAT™)



www.pegi.info



RIDGE RACER™ UNBOUNDED ©NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

WWW.RIDGERACER.COM

Beta

THE LAST OF US

Platform **PS3** Udvikler Naughty Dog Udgiver Sony Spiltype Action
Forventet udgivelse 2013

ZOMBIER. POST-APOKALYPSE. Omtrent de to mest populære temaer inden for spilbranchen gennem de seneste år. Listen over titler, der opererer inden for et af disse to emner er lang, og The Last of Us, den næste spil fra Uncharted-udvikleren Naughty Dog, går så langt som at kombinere dem. Altså kan man argumentere for,

at spillets udgangspunkt ikke er særlig originalt.

Men spørger man udviklerne, er det ikke så vigtigt. Hvad der til gengæld er vigtigt er, at ingen endnu har formået at lave et spil, der benytter denne genre rigtigt. I spil handler det typisk om større eksplosioner, flere afhuggede lemmer og mere blodsprøjt. Det, der gør historier som dem fra 28 Days Later eller The Road så spændende, er ikke zombie-udbrud eller øde landskaber. De er bare baggrunden, der giver anledning til det rigtige drama - til den karakterdrevne fortælling om hovedpersonernes udvikling.

Og det er også målsætningen med The Last of Us. Det skal sætte en helt ny standard for survival horror, og for karakterdrevet drama i spil.

Joel og Ellie er de to hovedpersoner i The Last of Us. Menneskeheden er tæt på udryddelse. En uhyrlig svampeart har inficeret de fleste mennesker og muteret dem til kannibalistiske monstre (inspireret af virkeligheden, i øvrigt, selvom virkelighedens svampe-familie indtil videre kun inficerer insekter og slår dem ihjel).

Præcis hvor lang tid, der er gået siden epidemien ramte, får vi ikke at vide - men Joel er gammel nok til at huske verdenen før infektionen, mens 14-årige Ellie aldrig har kendt andet.

At vokse op i så fjendtlig en verden gør en temmelig hårdfør, og Ellie går da også med springkniv, og er ikke bange for at bruge den når det godt hedt for sig med de inficerede. Joel er en overlever, der er skrap med



2013



skydevåben og gerne tager stumpe slagvåben i brug, når både inficerede og mennesker bliver for truende.

The Last of Us bygger videre på den teknologi, Naughty Dog har forfinet med Uncharted-serien, og gør

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

ligeledes brug af den motion capture-teknik og de levende figur-animationer, der er blevet udviklerens varemærke.

The Last of Us har været under udvikling i omkring to år - projektet startede op lige efter Uncharted 2 var færdigt. Det er et brud med Naughty Dogs traditionelle

arbejdsform, hvor de kun udvikler ét spil ad gangen, og kun arbejder på én serie ad gangen. Hvorfor dette skift? Ifølge co-president Evan Wells har det nærmest været nødvendigt for udvikleren at udvide. Så godt som alle

Naughty Dogs folk har fået opkald fra headhuntere fra andre selskaber, lige som der var mange af deres folk, der var klar til mere ansvar, men manglede et projekt at kaste sig over. Derfor var det bydende nødvendigt at starte noget op, der ikke var Uncharted, inden de dygtige folk begyndte at sive andre steder hen.

Dermed ikke sagt, at The Last Of Us er et aktiverings-projekt. Når man taler med de to chefer, Evan og Christophe Balestra, er det tydeligt at høre, at de ikke bare kaster sig over hvad som helst - den rigtige ide skal være der.

Tydeligvis er studiet overbevist om, at The Last of Us er den rigtige ide. Der er sandsynligvis længe til spillet udkommer. Naughty Dog vil ikke lægge sig fast på nogen dato endnu, selvom Wells godt tør love, at det i hvert fald ikke bliver før sommeren. Vores mavefornemmelse siger 2013. Indtil da kan du se traileren og se masser af interviews på vores GRTV-sider på Gamereactor.dk.

Rasmus Lund-Hansen



TRAILEREN ...

Under VGA blev den første trailer sluppet løs på offentligheden. Hele traileren er i øvrigt lavet in-engine, med samme modeller, teksturer og omgivelser, som vi kommer til at se i det færdige spil. Du kan selvfølgelig finde den på <http://www.gamereactor.dk/grtv/>

...OVERLEV

Vi får ved selvsyn bekræftet at traileren er in-engine, da Naughty Dogs co-president Evan Wells under vores besøg hos udvikleren indlæser den på en udvikler-PS3 og pauser undervejs, flytter rundt på kameraet og skifter visningen til (vanvittigt detaljerede) wireframe-modeller.





TAKTIK, TAKTIK, TAKTIK

Da en sandstorm gør sigtbarheden lig nul ændrer vi taktik. Med deres magnetiske optik i hjelmen skifter vores Ghosts til et slags x-ray syn, hvor fjenders våben og andre metalgenstande er fuldt synlige, og fjendernes positioner er nu synkroniseret imellem alle fire soldater.

SYNKRONDRAB

Hvis man samtidig tænker på, at Intel også fungerer over spillets 4-player co-op, så bliver muligheden for strategi og samarbejde endnu større og mere udfordrende.



MAJ 2012

Ghost Recon Future Soldier

Platform **PS3, PC, Xbox 360** Udvikler **Ubisoft Paris** Udgiver **Ubisoft**
Spiltype **Action**

"THIS IS THE THINKING MAN'S SHOOTER." Ordene snupper næsten hinanden, da de forlader munden på Ubisofts synligt begejstrede associate producer Yann Suquet. Vi er blevet inviteret til Paris for at fæstne øjnene på Ubisofts seneste tredjepersonsskyder Ghost

Recon: Future Soldier, og efter selv at have prøvet spillet sidste år, må man anerkendende nikke til Yann Suquets beskrivelse af spillet. Da han frejdigt griber en controller for at vise os spillets singleplayer, kan man ane skriften på hans musegrå t-shirt, hvor teksten 'I believe in Ghosts' står. Stoltheden og begejstringen er nu heller ikke helt ubegrundet, for vi kan lige så godt få det ud af verdenen med det samme: Ubisofts bud på et moderne skydespil fungerer rigtig godt, og det kan vise sig at blive en af de allerbedste co-op oplevelser, når det udkommer senere i år.

Vi sidder i hotellets velourbløde biografæder, mens

Yann griber controlleren og starter blødt ud ved at vise os Gunsmith-funktionen, som er spillets massive, ja næsten overdrevne våbentilpasningssystem. Inspireret af virkelighedens elitesoldater har Ubisoft skabt et helt ualmindeligt lækkert system for våben-aficionados, hvor alt fra geværløb og aftrækker til kikkertsigte kan tilpasses efter behov. Med 52 forskellige våben og 49 forskellige attachments, som kan samles på kryds og tværs, er der rig mulighed for at samle det perfekte våben. Hvis man oven i købet har Kinect tilsluttet sin Xbox, kan man i bedste Minority Report-stil bruge hænderne til at skille våbenet ad, udskifte de enkelte komponenter og



ANIMATIONER

Animationerne er ægte soldaters egne bevægelser overført ved hjælp af CGI-teknologi. Ca. 2500 individuelle animationer bydes der på, og det ses tydeligt.



FORANDRING FRYDER

Det ene øjeblik skal man snige sig gennem en baggård, imens angrebshelikoptere flyver forbi, og afrikanske soldater banker en mand til døde. Det andet øjeblik skal man jage en våbensmulger gennem en brasiliansk markedsplads og undgå RPG'ere og den lokale milits.

DEN KLOGE AI

Den kunstige intelligens/AI'en hos de computerstyrede Ghosts klarer sig fremragende på egen hånd, og da temposkiftene sætter udfordringen i vejret, måtte AI'en også komme os til undsætning indtil flere gange. Og det klarede den godt.

samle det igen, som det blev vist på E3 sidste år.

Men Gunsmith og de forskellige muligheder er ikke kun for syns skyld, for ved hver ændring man laver, påvirker det våbenets ydelse og karakteristik markant. Til at vise os hvordan, samler Yann et våben, som er tilpasset til kortdistance, og fra menuen kan man gå direkte til skydebanen og prøve våbenet af. Hvis det ikke passer til ens spillestil, laver man det blot om, og selv hvis man ikke gider at nørde med det, har Ubisoft lavet fire hurtige genveje. Med et enkelt knaptryk kan man skifte mellem fire indstillinger, fx Power eller Close Range, og på den måde kan man snildt overveje, om

man vil ofre en del af sin manøvredegytighed ved at satse på en langløbet riffel med lang rækkevidde eller gå efter en kortløbet riffel og være hurtigere på

rykket fra februar til maj

fodderne.

Ser man bort fra det komplekse våbensystem og nærmere på det grafiske, så er Ghost Recon: Future Soldier dog ikke perfekt. Visuelt mangler der stadigvæk en god portion polering, og styringen kunne også godt være lidt skarpere, især når man sprinter og bevæger

sig ind og ud af cover. Underligt nok skal det alt sammen foregå med den samme knap, hvilket kan skabe nogen kedelige dobbelttryk og frustrerende øjeblikke. Et andet kritikpunkt er, at man ikke altid ved, hvilke forhindringer man kan skyde igennem.

Ubisoft har tilsyneladende heller ikke selv været tilfredse med helhedsudtrykket for få timer for deadline, blev det annonceret, at spillet er rykket fra februar til maj for at sikre at det ikke skuffer til lanceringen, hvilket vi kun kan bifalde. Hold dig opdateret om udviklingen på Gamereactor.dk

Emil Ryttergaard



18 feb
GAMER MEETUP
STHLM

Är du bäst i Norden på SOULCALIBUR V?
 Bevisa det!
 Vinn en resa till Europa-finalen och fina priser.

www.gamermeetup.se



**TWO SWORDS,
 TWO GENERATIONS,
 ONE DESTINY**

SOULCALIBUR V™



The Greatest Warriors
 25 characters including 12 new plus Ezio from the Assassin's Creed® series.



Spectacular Battles
 High speed fights featuring the new Critical Edge system.



SOULCALIBUR™ & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
 © 2012 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.
 ®, "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.



Enhanced Customization
Create and customize characters by appearance, weapons, fight style and more.



Conquer the world
Battle, chat and share replays and data online.

GameStop[®]
power to the players[™]

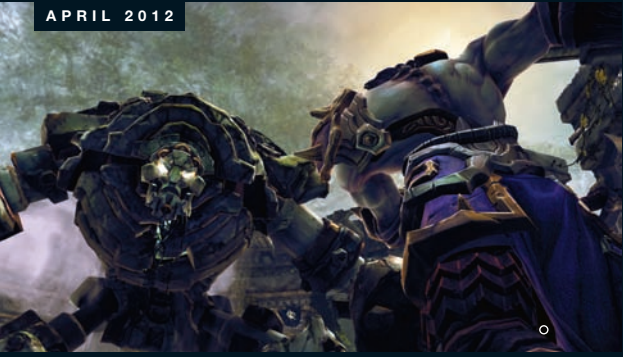
namco[®]

WWW.SOULCALIBUR.COM





APRIL 2012



DEN NYE HOVEDPERSON

Deaths våben er leen, som han bærer to af. De er ret fleksible, og kampene bliver ikke kedlige. De to leer kan kombineres til én, eller endda bruges som boomeranger. Du kan bruge andre våben, såsom en pistol, og de kan bruges i de sædvanlige combo-kæder for at øge multiplierer'en.

HELLERE LILLE OG VÅGEN

Vores nye helt har en del muskler, men han er ikke en stor Schwarzenegger-agtig skikkelse. Han er smidig og bevæger sig raskt væk fra angreb. Han bevæger sig og undviger med stil, er en effektiv dræber, og har endda tid til at fyre et par rappe bemærkninger af.

Darksiders II

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

DARKSIDERS II ER LANGT FRA NOGET, man ville kalde tegnefilmsagtigt, men farverne skiller sig på en måde mere ud. Ikke at det oprindelige Darksiders var udvasket, men udviklerne har tilsyneladende taget tegneserie-udseendet et skridt længere denne gang.

Den nye hovedperson er Death, bror til War, ham vi

spillede som i det første spil. War var en ret stor gut, stille og cool. Death er anderledes adræt og hurtigt.

Inspirationen er åbenlys. Death løber på vægge, hopper frem og tilbage mellem dem. Og selvom han ikke kravler på reb, er han så smidig at han kan løbe hen ad dem. Han får også det bedste ud af små kanter, og takket være Ghost Hand kan han manipulere fjerne genstande. Alle disse teknikker kombineres med evner, vi har set i andre spil, hvor det er en del af oplevelsen at klatre på vægge. Denne klatre-mekanik virker dog endnu ikke så velintegreret.

Hvad angår kamp, ser spillet dog lige så godt ud

som den første del. Fundamentene fra Darksiders er her stadig, men skiftet af figur har medført nogle mindre forandringer. Eksempelvis undviger man fremfor at blokere angreb.

Det fulde spil vil byde på en mere åben verden, med muligheder for at udforske væk fra den gængse vej, mens hovedhistorien vurderes at tage omkring 20 timer at gennemføre. Sammenlignet med det forrige spil og dets åbne og udførlige dungeons, går dette spil et skridt længere, og bliver forhåbentlig en værdig efterfølger til det overraskende hit.

Martin Eiser - GR DE



Heroes of Ruin

Platform **3DS** Spiltype Rollespil Premiere 1. kvartal 2012

Heroes of Ruin er på vej til Nintendo 3DS og vil satse de fleste af sine kræfter på god udnyttelse af konsollens netværksmuligheder. Således vil spillerne kunne bytte magisk udstyr gennem det såkaldte "Traders Network". Der vil også blive budt på unikke, daglige mis-sioner til download, samt muligheden for at spille co-op.



Professor Layton vs. Ace Attorney

Platform **3DS** Spiltype Rollespil Premiere 2012 (jp)

Professor Layton og Capcoms Ace Attorney i samme spil, det kunne lyde som et hurtigt sideprojekt for begge udviklere, men meget tyder efterhånden på, at der gemmer sig mere bag den finurlige titel, og at både Level 5 og Campcom er seriøse. Indtil videre er den dog kun bekræftet til udgivelse i Japan.



Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Platform **3DS** Spiltype Rollespil Premiere 2012

Disney møder rollespil i en herlig blanding. Med introduktionen af Tron-karakterer og naturligvis klassiske figurer som Sora, Riku, Mickey og Pinocchio, er der ikke ændret meget ved den formular. Elskede du Kingdom Hearts: Birth by Sleep, vil det sikkert glæde dig, at holdet bag den fine PSP-titel vender tilbage på 3DS.



Monster Hunter Tri G

Platform **3DS** Spiltype Rollespil Premiere 2012

Masser af statistikker, masser af monstre og masser af spænding. Monster Hunter Tri G tegner til at blive endnu et traditionelt Monster Hunter-spil. Så meget endda, at en Slide Pad-udvidelse skal smækkes på for at kunne spille. Vi forventer at blive opslugt af atter gang, når Monster Hunter Tri G udkommer gang i 2012.



Luigi's Mansion 2

Platform **3DS** Spiltype Action Premiere 2012

Har du aldrig stiftet bekendtskab med spillet, kan det forklares ganske enkelt: den grundlæggende mekanik er gemmeleg. Hvert rum har en bunke spøgelser der skal fanges, men først skal de lokkes frem fra deres gemmesteder, som man kunne forvente det af den klassiske Ghostbusters-film. Vi glæder os til gensejnet.



Bravely Default: Flying Fairy

Platform **3DS** Spiltype Rollespil Premiere 2012

Som en anden Bastion med afdæmpet palet er tegnestilen utrolig detaljeret og charmerende, mens animationerne i de pragtfulde 3D-landskaber ser fantastiske ud. Vi er mindre betagede ved tanken om Augmented Reality-elementer og implementering af gyroskop. Men vi tillader os at håbe på det bedste, for det ser lækkert ud.



Dragon's Crown

Platform **PS Vita** Spiltype Action Premiere 2012

Dragon's Crown fortsætter den gode stil fra Muramasa og lader dig atter gang gå amok i 2D-landskaber. Denne gang med seks forskellige klasser og mulighed for at spille fire spillere online. Som med Warrior's Lair (tidligere kaldet Ruin) kan data fra PS3 og PSV overføres, så man kan fortsætte på tværs af formaterne.



Dungeon Hunter: Alliance

Platform **PS Vita** Spiltype Rollespil Premiere 2012

Her bydes der på en solid singleplayer-del, gode co-op-muligheder og både faste og tilfældigt genererede baner. Man kan argumentere for at gameplayet er en anelse generisk og måske endda gammel-dags. Men som håndholdt oplevelse især i co-op skal man ikke undervurdere spilletglæden der venter i dungeon crawleren



Little Big Planet

Platform **PS Vita** Spiltype Action Premiere 2012

LittleBigPlanet Vita er seriens fjerde udgivelse. Denne gang er mulighederne enorme. Det skyldes at alle de mange funktioner som PSV-maskinen tilbyder er udnyttet. Touch, bagside touch, sixaxis, controllere osv. Alle kan benyttes, og det gør mulighederne langt bedre, hvis man er en kreativ. Dette kunne blive den bedste udgave.



ModNation Racers: Road Trip

Platform **PS Vita** Spiltype Racing Premiere 2012

ModNation Racers blev ikke den enorme succes mange havde ventet. På PSV er der endnu ikke meget info om titlen, men der loves dog et forøget våbenarsenal i kart-raceren, og hvis Little Big Planet er en målestok for kvaliteten af Play Create Share-titler, kan vi roligt begynde at glæde os.



Rayman Origins

Platform **PS Vita** Spiltype Platform Premiere 2012

Farveeksplorationer og ægte spilletglæde blandes med banden og svovlen, når man i multiplayer går amok med vennerne. Vi glæder os til at se platformspillet på PSV. Det kan umuligt gå galt. Og vi er sikre på at den farveladeglade grafik vil gøre sig godt på Playstation Vitaens labre skærm.



Silent Hill: Book of Memories

Platform **PS Vita** Spiltype Action Premiere 2012

Ikke alene bliver der lovet multiplayer, men tidligt gameplay indikerer også at spillet får langt mere smag af dual stick shooter-genren. Om det er den rette retning for en håndholdt udgave af serien, får vi at se i 2012. Der loves dog et gensyn med en lang række kendte figurer og den vanlige mørke stemning. Vi er spændte.

Køb den i

FONA

MASS EFFECT 3

TAKE EARTH BACK 8 MARCH 2012



BIOWARE



www.eanordic.com/masseffect3

© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect and Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. "B.", "PlayStation", "PS3", "PS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



Anmeldt

STAGE 1 00'19"23

SOUL CALIBUR V

XBOX 360, PS3

Spiltype KAMPSPIL Udvikler NAMCO BANDAI Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-2) Aldersgrænse 16

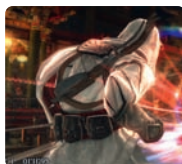
Namco Bandai er klar med det nyeste afsnit i Soul Calibur-serien. Vi går i kamp

Jeg er ikke i tvivl om, at det nogen gange kan lyde som om, vi anmeldere synes alt var bedre forhen, og at forskellige genrer kun bliver dårlige som tiden går. Sådan forholder det sig nok egentlig sjældent, og tættere på sandheden er det måske snarere, at de fleste udviklere på et tidspunkt vælger at gå nye veje med deres serier, hvilket vi altså ikke alle synes er en god beslutning. Soul Calibur V og serien som helhed er et lysende eksempel på dette.

Da Namco helt tilbage i 1999 valgte at opdatere efterfølgeren til Soul Edge og udgive den på Dreamcast, lød det for mange som om, at der var tale om en simpel håndsrækning til en konsol, som endnu havde svært ved at finde sig selv, og som i den grad havde brug for nogle stortitler. Med kun syv måneder og 40 mand til at omsætte arkadespillet, runde det af og balancere det på ny, var forventningerne ikke store. Resultatet var dog mageløst og står stadig som et af genrens bedste spil mere end 10 år senere.

Siden originalen har hvert nyt afsnit dog fået det til at virke som om udvikleren ikke har vidst, hvor de skulle fokusere kræfterne.

Grunden til alt denne snak om seriens historie er, at man ikke skal bruge mange minutter med det nyeste afsnit, inden den tydelige smag af sammenkog begynder at gennemvæde oplevelsen. Det kan godt være, at Namco Bandai lige siden de første rygter om seriens



HISTORIEN...

Forud for lanceringen af spillet har vi hørt meget til det store fokus på historien, og det er da også tydeligt, at der er blevet brugt mange kræfter på at sørge for, at hver af de mange historiesequenser er flotte. Der budre dog i stedet være brugt lidt flere kræfter på selve historien, for den er både kedelig, forudsigelig og fyldt med alt for meget jammerlig hvinen og morsomt pompas dialog om fortabte skæbner og altovervindende kærlighed.

femte spil har forsøgt at piske en stemning op om, at dette skulle blive noget helt nyt og friskt, men det vil være en opfattelse som kun de færreste vil få her.

Soul Calibur V er primært bygget op omkring et par grundelementer, som ikke har forandret sig særlig meget i seriens sidste tre spil. Det betyder, at den primære mulighed for alle de, der vælger at spille alene, vil være at deltage i fortællingen om

EZIO AUDITORE ER TAGET ET SMUT FORBI DEL FEM

Patroklos og Pyrrha, som begge er børn til Sophitia og alligevel befinder sig to ganske forskellige steder i verden. Man kan naturligvis også vælge at give sig i kast med "Arcade", hvor seks baner skal gennemføres på tid, eller blot i stedet vove sig online, hvor de mest glubske menneskelige kombattanter venter.

På et punkt føles alt næsten som man kender det, og du vil uden de store problemer kunne vælge din favoritfigur og begive dig i kamp - sådan da. Måske for at friske det hele lidt op, er det

LÆS HELE ANMELDELSEN PÅ GAMEREACTOR.DK



BYG SELV

Hvis du gerne vil skræddersy din egen fighter, så er Soul Calibur V lige noget for dig. Her kan du nemlig gå amok i en enorm figurgenerator.

EN DOSIS SFIV

"Brave Edge"- og "Critical Edge"-angreb er blandt nyhederne og fungerer som de superangreb, man eksempelvis kender fra Street Fighter IV-spillet.

nemlig blevet til et par alternative figurer som eksempelvis Xiba, der i alt andet end udseende er en klon Kilik, Yan Leixia (klon og datter af Xianghua) og Natsu (Takis lærling og klon). Ezio Auditore har som bekendt også taget et smut forbi serien og fungerer faktisk overraskende godt, selvom man kan frygte, hans mange distance-angreb vil blive et problem i online-kampene, hvor de potentielt kan udnyttes for groft, når folk begynder at mestre ham. Favoritter som Siegfried, Cervantes, Mitsurugi, Ivy og Nightmare er også stadig med, og med undtagelse af sidst-nævnte, der er blevet horribelt balanceret, føles de alle stort set som i de tidligere spil.

Mens det er blevet til forfninger af de enkelte figurer, har kampsystem som helhed modtaget et par tiltag, som faktisk radikalt ændrer spillets rytme. De såkaldte "Brave Edge"- og "Critical Edge"-angreb fungerer således som de superangreb, man eksempelvis kender fra Street Fighter IV, og skal altså lades op før de kan tages i brug. Man opfordres her til at bruge dem

så ofte som muligt, men de virker en smule billige, fordi de er så nemme at aktivere, og så bliver man hurtigt træt af de medfølgende animationer. Andetsteds kan man med lidt god timing gøre brug af "Guard Impact" og "Just Guard" systemerne, som mod lidt energi fra din superbar kan åbne op for heftige modangreb.

Og det er så her i afslutningen af anmeldelsen, at jeg igen bliver nødt til at vende tilbage til det med, at alt var bedre forhen. For hvor ville jeg ønske, at Soul Calibur V var udkommet med en slags "basic Soul Calibur"-spilmulighed. De fleste af de opdateringer, der gør sig tydelige i det nyeste afsnit, virker nemlig som forcerede tilføjelser, der mest af alt er smidt i blandingen, fordi de øjensynligt har virket i konkurrenternes spil, og fordi der jo er nødt til at ske et eller andet nyt. Personligt vælger

7 jeg at holde mig til Xbox Live Arcade-versionen af det oprindelige Soul Calibur, selvom Soul Calibur V er godt.

Thomas Blichfeldt



THE DARKNESS II

XBOX 360, PS3, PC

Spiltype ACTION Udvikler DIGITAL EXTREMES Udgiver 2K GAMES Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-4) Aldersgrænse 18+

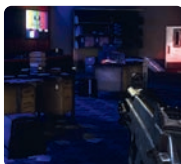
Lasse træder ind i et blodigt tegneserieunivers med masser af tomme kalorier

Jackie Estacado er en vred mand. "Fuck," siger han, og skyder hjernemassen ud på en rivaliserende gangster. "Shit!" råber han, og de to grusomme tentakler, der vokser ud af hans ryg, river en gangster i to, som en lyserød, blodfyldt knallert. The Darkness 2 går ikke efter nuancer eller fine fornemmelser.

Spillet starter ud med et brag og holder ikke mange pauser. To år efter forgængerens sluttede, angribes Jackie på sin yndlingsrestaurant, og jagten går ind på bagmændene. Jackies hævnøgt tager ham igennem den ene snuskede baggård i byens underverden efter den anden, ledsaget af det mystiske mareridtsvæsen, The Darkness, der giver ham adgang til mørkets kræfter. Men at have The Darkness som ledsager er lidt som at have solgt sin sjæl til djæveln.

Umiddelbart tager efterfølgeren og Digital Extremes fat, hvor det første spil og Starbreeze slap, men The Darkness 2 har ikke meget tilfælles med Starbreezes spil. Det første spil fik kultstatus grundet dets unikke, dystre tone; en tone der næsten er væk i Digital Extremes mere action-fokuserede tegneseriebrag.

The Darkness 2 er på alle måder spiludgaven af en tegneserie. Farverne er over det hele - så de næsten drypper ud af skærmen, og kontrasterne er skruet i vejret. Karaktergalleriet er tegneseriekarikaturer, og man forventer næsten at de taler i talebobler. Det er



VENDETTA...

Vendetta er en bonus, du kan gå igennem alene eller sammen med 3 andre spillere. De fire karakterer har evner inspireret af Jackies egne, og de samme regler om lys og hjerter gælder. Lidt simplificeret kan man kalde denne del for et alternativt rejse gennem spillets momenter, set fra en anden persons synsvinkel. Fin lille bonus, der lige nøjagtig sikrer en lidt bedre karakter til spillet end 7/10

overgearet, men engagerende.

Dine to hugtandede tentakler er ikke kun til pynt. Den ene kan samle op og kaste, den anden kan bruge sin betragtelige længde til skærende piskeslag. Sammen med Jackies evne til at håndtere to skydevåben på samme tid udgør det spillets grundlag. Det overvældende og slagkraftige udseende rummer et simpelt spil. Dine Darkness-egenskaber er overraskende tørre, og gør ikke

...DET ER SIMPELT, OG DET FUNGERER

nok for at få skyderiet til at adskille sig fra så mange andre førstepersons-skydespil. Det er simpelt og fungerer, men lever i stor grad på den volds-spækkede indpakning.

Sværhedsgraden øges desværre på den dumme måde - fjender bliver mere besværlige at bekæmpe, ikke mere interessante. Spillet er ikke altid god til at variere sig selv og dine våben. Jeg endte med at ville igennem så nemt og smertefrit som muligt, jaget af ensformighedens trættende skygge, så jeg kunne komme

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



DEN NYE STIL...

Det første spil var noget så sjældent som melankolsk og rørende. Det havde interessante ideer, malet med fine penselstrøg, hvor Digital Extremes' efterfølger er en spand maling smidt på et lærred, og fremstår som en langt mere traditionel spil-tegneserieoplevelse. Det er der intet galt med, men jeg ville gerne have set udviklerne tage flere chancer, inspireret af Starbreezes eksempel. Måske kommer det i den meget sandsynlige træer.

videre i historien.

Historien er et lyspunkt, selvom den lider af tegneserieklischeer. Den rykker med simple brikker igennem velkendte områder, men har sine øjeblikke, som de (få) gange hvor du skæbnsvangert bliver bedt om at vælge dens gang.

Der er dog alt for mange søvndyssende samtaler, trods kompetent stemmeskuespil. Værre er dog spillets behandling af hovedpersonen, Jackie. I det første var han en empatisk person, du som spiller følte med. Jackie i The Darkness 2 bander, er gnaven, og er umenneskeligt besat af Jenny, og det er svært at føle med og sympatisere med nogen af de karakteristiske.

Det er et actionbrag – spiludgaven af en typisk amerikansk seriehæfte-tegneserie - dem med flotte forsider, letpåklædte damer, og muskuløse mænd. Det er simpel underholdning, der drives frem af voldelige billeder og velkendte klischeer, uden den store substans. Hvis det er, hvad du er efter, vil du dog næppe blive skuffet.

8

Lasse Borg



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

NINTENDO 3DS

Spiltype ACTION Udvikler NINTENDO Udgiver CAPCOM
Premiere 27. JANUAR
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 18+

Der bydes på masser af klassiske Resident Evil-mekanikker i Revelations. Og med klassiske mener jeg Resident Evil 1-3, for spillet tog drejning af action-orgie med fokus på skud, co-op og hvad har vi.

Resident Evil: Revelations er essentielt et ret konventionelt tredjepersons-action-eventyr. Der er den lidt tunge næsten tank-agtige styring, hvor figuren nærmest roterer om sig selv, når den drejer (dog ikke helt så slemt som i de første spil og helt væk, hvis du investerer i det nye Circle Pad). Der er også de skæve kameravinkler, fornemmelsen af klaustrofobi og en langt strammere

... OFFLINE ELLER I LOKALT NETVÆRK MED EN VEN

opbygning af lokationer. Spillets historie er det sædvanlige drabelige mismask om virus, mutationer og kamp for overlevelse. Havnebyen Terragrigia må tilintetgøres gennem dens egen solenergi-matrix.

Årsagen er frigivelsen af en virus, der muterer mennesker om til Bio Organic Weapons, BOW'er. Veteranerne Chris Redfield og Jill Valentine, samt deres partnere Jessica Sherawat og Parker Luciani, er hovedrolleindehaverne i denne omgang, og plottet forklarer begivenhederne mellem det fjerde og femte kapitel. Spillet er opdelt i tre kapitler med hver deres episoder. Jo bedre du spiller, jo flere point får man, og de kan efterfølgende bruges til køb af udstyr i Raid-spiltypen. Den bliver der låst op for efter hver episode, og den er en god tilføjelse. Her skal man, enten alene offline eller med en ven i lokalt netværk, jage monstre i banerne fra hovedfortællingen. Det minder om det trættende Resident Evil: The Mercenaries 3D, men er her kun en tilføjelse, og ikke hele spillet. Det er dog i det grafiske, at titlen virkelig skinner. For dette er ganske enkelt en af de flotteste 3D-titler endnu på 3DS. Kombiner det med et lidt højere tempo, masser af skræk og en tolv timers historie, og så har vi en vinder.

8

Lee West

NORDIC EDITION BONUS CONTENT

FIGHT IN STYLE DLC PACK, with:

Omega - recruitable extra monster

Summoner's Garb - alternate costume

Battle Attire - alternate costume

and:

Muramasa - alternate weapon

FINAL FANTASY XIII-2

BEYOND TIME. BEYOND FATE.
BEYOND IMAGINATION.



AVAILABLE 03.02.12

16
www.pegi.info

www.finalfantasy13-2game.com  finalfantasy13game

©2011, 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 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", "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SQUARE ENIX®



AVAILABLE AT

GameStop
power to the players™



METAL GEAR SOLID: HD

PS3 Spiltype STEALTH Udvikler KOJIMA PRODUCTIONS Udgiver KONAMI
Premiere 3. FEBRUAR 2012 Antal spillere 1 Aldersgrænse 18



Metal Gear Solid er en mærkelig serie. Hyldet for sine cinematiske elementer, respekteret for stealth-gameplayet, historien og dens skaber Hideo Kojima, men ligeledes gjort nar af dens til tider latterlige historier og alt for lange filmsekvenser. På trods af dette har Metal Gear Solid efterladt et stort aftryk i spilindustrien som stealth-spillenes fader (dette er serien som Splinter Cell og Assassin's Creed blandt andet skylder en tak til). Nu er tre af spilene ude i en HD-konvertering, så spørgsmålet er hvordan de klarer sig anno 2012.

Samlingen tilbyder tre spil: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001), Metal Gear

SAMLINGEN BYDER PÅ TRE KLASSIKERE

Solid 3: Snake Eater (2005) og Metal Gear Solid: Peace Walker (2010). De førstnævnte spil er tidligere udgivet på PS2 imens Peace Walker er udgivet på PSP.

Især sidstnævnte gør en del anderledes i forhold til de to andre action-oplevelser i serien. Peace Walker har en missionsstruktur med både hovedmissioner og sidemissioner, der normalt kan klares på fem til ti minutter.

Det passede meget godt til den håndholdte PSP, men det kræver tilvænning på en konsol som PlayStation 3 eller Xbox 360.

Peace Walker er dog stadig et sjovt og dybt spil, og tilføjes af et ekstra analog-stik samt online-multiplayer-funktioner er alene



IKKE FOR ALLE?

Metal Gear Solid er kendt som faderen af stealth-genren, men den er også kendt for sine til tider latterlige plots. Denne samling vil kun bekræfte disse to elementer, om man kan lide det er så en anden sag.

GRAFIK OG LYD

Især på PSP-spillet er det tydeligt at se originalernes mangler, men ellers er det solidt opdateret til nutidens HD-standard. Lyden er dog en helt anden historie. Disse spil har altid haft et fremragende lyddesign. Det har ikke ændret sig i denne HD-udgave. Spillene har altid haft gode lydeffekter, både under gameplay og i de Hollywood-agtige forfilm

grund til at købe denne udgave af Peace Walker. De små problemer bringer os dog til et gennemgående tema for alle spil i samlingen.

Disse tre spil har ting, som man skal vende sig til. Styringen i de to første spil, længden af forfilm i alle spil, co-op delen i Peace Walker, og de mærkelige øjeblikke som hvert spil tilbyder. Væner man sig dog til det, finder man en utrolig sjovt gameplay og gode historier. Spillenes ry som nogle af de bedste stealth-spil er vel-fortjent.

Det er ikke for alle, men hold ud og accepter spillene som de er, og der er utrolig meget at komme efter. Hvis man lader det, får man en oplevelse som kun få spil har været i stand til at levere.

Man får utrolig meget i denne samling, bare for prisen for et spil.

Hvis man ikke har prøvet serien før, er dette næsten den perfekte introduktion. Kun savnet af Metal Gear Solid 1 trækker

9 ned, alligevel er dette en af de bedste HD-pakker til dato.

Steven Sama



UFC UNDISPUTED 3

XBOX 360, PS3

Spiltype SPORT Udvikler YUKE'S Udgiver THQ
Premiere 14.FEB Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 16

Det er tydeligt, at Yukes føler, at de har noget at bevise, efter at have fået mere tid end tidligere til at arbejde på det nyeste spil i UFC-serien. Allerede i løbet af de første minutters spil viser de således, hvordan der er blevet føjet masser af ekstra detaljer til præsentationen, hvordan karaktererne nu har fået lidt flere grafiske lækkerier, samt hvordan mulighederne for selv at sætte sit præg på spillet er blevet endnu flere.

Det virker nærmest som at stige direkte ind i en igangværende samtale, og tempoet sænkes ikke før alle detaljerne er blevet forklaret. For at gøre det hele lidt mere imødekomende, har halvdelen af sportens kommentatorhold, Mike Goldberg, fået til opgave at forklare det hele, og hans tydelige beskrivelser af de forskellige funktioner

MASSER AF NYE DETALJER PÅ PRÆSENTATIONEN

giver faktisk god introduktion til seriens mange muligheder.

Der bydes på så forskellige muligheder som Title Mode (tab tre kampe og du er ude), Tournament Mode (deltag i en turnering) og Ultimate Fights Mode (genoplev nogle af de største kampe fra UFC og Pride), men det er i Career Mode, at du vil ende med at bruge størstedelen af din tid.

Udvikleren har revurderet den tidligere variant af denne spilmulighed, og der er derfor et par overraskelser i vente for serieveteraner. Karrieremulighederne er blevet simplificeret, så man ikke længere skal planlægge sin kalender på samme måde, samtidigt med at tilføjes af Pride byder på et nyt regelsæt og præsentation.

UFC Undisputed 3 er et bedre spil end forgængerne og føles meget mere som en egentlig efterfølger end den opdaterings-smagende efterfølger, vi sidst blev budt på i form af UFC 2010 Undisputed. Alligevel er det dog skuffende, at der ikke er sket en større udvikling. Og selvom UFC 3 rent faktisk er bedre end forgængerne, gør ud-

7 viklingen også at den alligevel ender på en lavere karakter.

Thomas Blichfeldt



TRINE 2

MAC, PC, PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION, PUZZLE, PLATFORM Udvikler FROZENBYTE Udgiver ATLLUS Premiere UDE NU Antal spillere 1-3 (1-3) Aldersgrænse 12+

Der er et eller andet næsten magisk ved oplevelsen, første gang Trine 2 toner frem på skærmen, for jeg er nærmest sikker på, at det var sådan her, vi forestillede os drømmespelet ville se ud, dengang vi alle endnu drømte i 2D-spilleverdener. Det er eventyr, så det nærmest bobler ud af skærmen, og alt lige fra kaskaderne af farver til de varme personligheder gør, at smilet er svært at skjule.

Hvis du aldrig fik prøvet det første spil i serien, er der ingen grund til at være nervøs. For selvom der her bygges videre på det fundament, der blev etableret med det første spil, bliver historien aldrig vigtig nok til, at du behøver at følge med i den. I stedet kan du nyde den forudsigelige men hyggelige snak mellem de tre hovedpersoner og den aldrende fortæller.

Som i det første spil består alle banerne af en god blanding af kamp og opgaveløsning, men specielt sidstnævnte vejer denne gang tungere. Her er mange flere opgaver end sidst, og derfor har udvikleren også udvidet det sortimentet af elementer, som skal manipuleres. Magiske portaler fungerer på det nærmeste som i Portal, og skal flyttes rundt via brugen af specielle kontakter. Træstammer og forvoksede blade



SAMARBEJDE...

En effektiv måde at løse spillets mange gåder på, er ved at rekruttere et par venner. Trine 2 understøtter co-op for op til tre spillere samlet, og selvom muligheden denne gang er der for at spille tre af den samme slags figur, er det mest effektivt hvis hver spiller hjælper til med hver figurs unikke evner. Co-op kan for øvrigt også denne gang spilles online, og selvom det er den slags spil, der gør sig bedst, hvis man sidder foran samme skærm, er det positivt at online-muligheden denne gang er blevet tilføjet.

skal manipuleres så livsgivende, magisk vand kan få gigantiske planter til at vokse. Sjovest og mest udfordrende er dog de rørsystemer som på bedste

TRINE 2 UNDERSTØTTER CO-OP FOR OP TIL TRE SPILLERE SAMLET

puslespilsvis skal rokeres for at udnytte den vind og ild, der sendes igennem dem. Det sjove er, at der ofte er mange flere løsninger end bare én, hvis man er kreativ. Inden du for alvor kommer i gang med de mange gåder eller co-op-funktionen, vil du dog sikkert skulle bruge lidt tid på at nyde spillets udseende. Trine 2 er så smukt, at jeg flere gange tog mig selv i at stoppe op og bruge et par sekunder på at nyde de afsindige detaljer, de utallige smukke lyseffekter og det lække eventyrlige design.

Der er ingen vej uden om, at den finske udvikler Frozenbyte har fat i noget

8 specielt med Trine-serien, som specielt vil ræsonnere stærkt hos alle dem, der til tider savner de simple spiloplevelser fra 16bit-tiden.

Thomas Blichfeldt



KIRBY'S ADVENTURE WII

Wii (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

For de, der aldrig har fået spillet et af de mere traditionelle Kirby-spil, er her tale om et simpelt platformspil hvor dingener skal indsamles, hemmeligheder skal findes og fjender sluges, sådan at Kirby kan overtage deres kræfter. Det er denne formular, man er vendt tilbage til i det nyeste eventyr. Dog med en vigtig tilføjelse: mulighed for at spille op til fire spillere på én gang. Holdet har dog så en samlet livs-pulje, **7** hvilket sikkert ikke falder i alles smag. Til gengæld er platform-delen rigtig god.



BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND

PC, PS3, XBOX 360 (Skrevet af Rasmus Lund-Hansen)

Back To Karkand, den første DLC-pakke til Battlefield 3, sigter efter at behage både de nostalgiske og de konservative, for den består nemlig af fire klassiske Battlefield 2-baner, der alle er blevet opdateret til Frostbite 2-motoren, samt en lille stak våben fra BF2, der ikke er tilgængelige i BF3-grundspillet.

Det virker måske lidt letkøbt bare at genudgive nogle gamle baner, men der er en grund til at BF2-elskerne har holdt fast i deres spil. Disse fire baner er nemlig fede - for alle BF-fans. **9**



KING OF FIGHTERS XIII

PS3, XBOX 360 (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

Det er helt tydeligt, at SNK Playmore har taget de mange problemer fra seriens forrige udspil til efterretning, og har arbejdet hårdt på ikke kun at udrydde dem, samt lave et kampspil som på alle kanter og leder er bedre. Det er til dels lykkedes, og balancen, kampsystemet og styringen er væsentlig skarpere end tidligere. King of Fighters XIII er uden tvivl et skridt i den rigtige retning, men den definitive version af serien **7** er det nu stadig ikke. Dertil fungerer online-delen endnu ikke godt nok.



KOA: RECKONING

XBOX 360, PS3, PC

Spiltype ROLLESPIL Udvikler BIG HUGE GAMES, 38 STUDIOS Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Kingdoms of Amalur: Reckoning ryger i maskinen, og Rasmus iklæder sig brynje

Forestil dig en verden, hvor alles skæbner er afgjort på forhånd. Alle har en plads i livet, alle har en rolle at spille, og alle har et forudbestemt tidspunkt og sted, hvor de skal dø. Forestil dig tilmed, at såkaldte Fateweavers kan se og læse denne skæbne, og måske fortælle dig hvad du skal blive, og hvordan dit endeligt bliver. Forestil dig at tingene har været sådan i tusindvis af år.

Og forestil dig så, at du lander midt i det hele, fuldstændig fri fra skæbnens klør. For dig er intet forudbestemt, og du kan påvirke andres skæbner, som du lyster. Det sender mildest talt chokbølger gennem verden. Det er den grundlæggende præmis for historien i Kingdoms of Amalur: Reckoning, EA's nye store rollespilssatsning. Historien starter med, at du vækkes fra de døde, som den første succes i en lang række af genoplivningseksperimenter. Men før du kan nå at finde ud af hvem du er, var, hvor du kommer fra og skal hen, bliver laboratoriet angrebet, og din genskaber tilsyneladende dræbt. Altså må du tage flugten, og prøve at finde svarene selv. Nåhja, og så har en fraktion af de udødelige naturelver-typer Fae, kaldet Tuatha Deohn, sat sig for at udlette alt dødeligt liv i verden. De skal eventuelt også stoppes.

Det er et spændende og forholdsvis originalt udgangspunkt for en historie, men det halter lidt med at få det bedste ud af den. Der



SIMPELT SNIGERI

Nogle gange er det bedst, at snige sig stille ind på fjenden. Et ikon over ham fyldes gradvist op, jo mere opmærksom han er på dig – og forbliver tomt, hvis han ikke ser dig.

DIRK EN LÅS

Låse, både magiske og mekaniske, kan brydes op gennem små, simple minispil. Nogle er sværere end andre, men kan gøres lettere med skillpoint.

går mange timer, før den for alvor kommer i gear (næsten ti for mit vedkommende, men det afhænger af hvor mange sidequests, man kaster sig ud i), og sammen med det lidt kedelige stemmeskuespil betyder det, at det ikke er fortællingen, der for alvor griber en i Reckoning.

Til gengæld stråler spillet virkelig med sit kampsystem. Reckoning er action-rollespil af bedste skuffe, og jeg tager ofte mig

...SPILLET STRÅLER MED SIT KAMPSYSTEM

selv i løbe små omveje gennem den temmelig store spilverden, fordi jeg kan se let bytte. Udstyret med to våben og en række special-angreb og -evner, kan jeg ikke lade være med at tænke på God of War, når jeg svinger mine daggere og Fæblades, skyder med buen og kaster lyn, skyggemagi og fælder omkring mig. Styringen i kamp er elegant, og det er en ren fornøjelse at uddele tæsk – heldigvis, for det skal man ofte.

Der er som sådan tre klasser, der falder i de typiske arketyper



PROMINENTE NAVNE

Fantasy-forfatteren R.A. Salvatore er manden bag Amalur-universet, tegneren Todd McFarlane har haft det sidste ord omkring spillets udseende, og Morrowind og Oblivion-designer Ken Rolston er chefdesigner.

CRAFTING OG BRYG

Reckoning har elegante systemer, så du kan bygge dit eget udstyr, brygge potions og slibe magiske ædelsten til dit grej.

kriger, rogue og magiker, men man kan placere sine skillpoints som man vil i de tre skilltræer, så man i praksis kan skræddersy sin figur, præcis som man har lyst. Det er et herligt fleksibelt system, hvor stort set alle evner er nyttige (afhængigt af ens spillestil), og er man træt af sin klasse, kan man finde en Fateweaver og nulstille sine skillpoint.

Udover det lidt kedelige stemmeskuespil er resten af lydsiden glimrende, og grafikken fungerer også fint. Udtrykket er stiliseret og let tegneserieagtigt, lidt ligesom WoW, dog med langt højere detaljegråd end den ældre trav.

Trods en stor verden med rigeligt at udforske, og en lang række sidequests, der fortæller om spilverdens baggrund, så er Reckoning ikke den slags enorme verdenssimulator med afsindig detaljegråd, som for eksempel Skyrim er. Det er dog et skarptslæbet actionrollespil, der har holdt min

8

opmærksomhed fanget fra første øjeblik. Reckoning får derfor en klar anbefaling herfra.

Rasmus Lund-Hansen



STAR WARS: TOR

PC

Spiltype MMORPG Udvikler BIOWARE
Udgiver EA Premiere UDE NU
Antal spillere MMO Aldersgrænse 16

At anmelde så stort et spil som Star Wars The Old Republic på så lille en plads som denne er umuligt. Derfor vil vi anbefale dig at tage et kig på Gamereactor.dk, hvor vi har en fuldstørrelse anmeldelse af det enorme MMO og samtidig interviews med alle folkene bag både før og efter lanceringen. Er du stadig i tvivl om indkøbet, får du dog et resume af anmeldelsen herunder:

Star Wars: Knights of the Old Republic var en saga om bedrag, mørke og passion - hvis det var det, vi ville. På samme tid var det en historie om at gøre det rigtige og sætte sig selv i andres sted. Hvis man altså

DET ER EN FRYD AT UDFORSKE, LÆRE TIL SIG OG TIL SIDST SKRÆDDERSY

ville. På den led havde spillet, hvad filmene savnede. Figurerne var alsidige, droiderne bød på både mystik og dybde, drejningerne i historien var på højde med den i Episode V, universet føltes uendeligt, og vi kunne besøge næsten hver en afkrog. Med Bioware bag det enorme MMO er fokus atter engang på historierne og følelsen af et rollespil fremfor et MMO-grind.

Det er en fryd at udforske, lære til sig og til sidst skræddersy hver klasse, efter hvordan man selv ønsker at spille. Der er desuden kigget nøje på, hvad fansene egentlig vil have, og handlet derefter.

Selvom der er skelet kraftigt til World of Warcraft, er slutproduktet af Biowares hårde, lange slid ikke bare en ren kopi af genrens tidligere stortitler, og det er jeg taknemmelig for.

Det havde været let at lave en flot trailer og en traditionel Warcraft-kopi i Star Wars-miljø. Folk havde købt det. Jeg havde købt det. I stedet har man, som lovet, tilføjet en ekstra dimension, der ellers altid har manglet, og skabt et spil, der ikke bare maskerer triste opgaver med lidt historie, men faktisk engagerer spilleren i moralske valg og dialoger, der føles ægte. Dette er kort sagt

9

Star Wars-rollespillet som fungerer med flere spillere.

Oskar Nyström



FINAL FANTASY XIII-2

XBOX 360, PS3

Spiltype ROLLESPIL Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

Gamereactors Final Fantasy-fan går i kamp med det nyeste afsnit i den velkendte serie

Det var til store forventninger, at Final Fantasy XIII blev udgivet tilbage i 2010 som den første titel i den lange spilsérie, der udkom på den nye generation af konsoller. Med sig bragte det flot grafik, et mere actionpræget kampsystem og japansk melodrama til den helt store guldmedalje. Desværre bragte det også en træg historie, lineært bandedesign, og ja, japansk melodrama til den helt store guldmedalje. Denne kritik har Square Enix taget til sig under udviklingen af deres seneste spil i serien, med løfter om mere frihed for spilleren, bedre historiefortælling, og et stærkere kampsystem. Efter at have følt samme skuffelse som mange andre fans af serien, var det derfor med spænding at jeg gav mig i kast med Final Fantasy XIII-2. Historien finder sted tre år efter det oprindelige eventyr, hvor Lightning forsvandt sporløst. Alle antager, at hun omkom under sin redningsaktion, men hendes søster Serah, som denne gang indtager rollen som hovedperson, er overbevist om at hendes søster stadig er i live et sted. Hendes mistanke styrkes blot, da hun møder Noel, en mystisk figur som påstår at være sendt af Lightning for at genforene de to søstre. Noel giver Serah en gave fra Lightning, en Moogle ved navn Mog, et fabeldyr som blandt andet kan forvandle sig til et våben og finde skjulte skatte. Uden tøven vælger Serah at følge med Noel gennem en tidsportal, og de to helte må herfra kæmpe sig



MERE FRIHED...

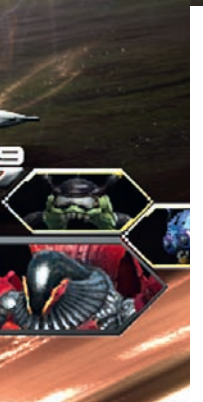
For at leve op til løftet om en mindre lineær spiloplevelse, har udviklerne benyttet sig af et "hub" system, kaldet Historia Crux. Dette er ganske enkelt et menusystem, hvorfra man vælger hvilket område og tidspunkt, man ønsker at rejse til længe man vel at mærke har indsamlet de nødvendige artefakter fra et tidligere område. Systemet er såmænd ganske overskueligt, men genbrug og mangel på størrelse trækker ned i helhedsindtrykket.

gennem diverse områder og tidslinjer, altimens de forsøger at finde Lightning, og at redde verden fra at gå under på grund af talrige paradokser, der er opstået overalt.

Umiddelbart kan denne historie måske virke overvældende, men den hænger faktisk bedre sammen end historien i spillets forgænger. På trods af de mange spring i tid og sted, har det hjulpet, at udviklerne har valgt at fokusere på to hovedpersoner

KAMPSYSTEMET ER TILBAGE MED LIDT NYT

der følges ad hele vejen gennem historiens forløb, da det er knap så forvirrende som i forgænger, hvor de seks hovedpersoner blev splittet op og i små grupper oplevede hver deres eventyr. Der er heller ikke så mange lange filmsekvenser, hvor der bruges evigheder på figurernes forhold til hinanden, og der er skruet en del mere op for tempoet af historiefortællingen. Den nye Cinematic Action feature gør også filmsekvenserne mere interaktive, med velplacerede quick time events, der sørger for at man føler sig



STORT EVENTYR?

Final Fantasy-serien er kendt for at sende spilleren på et stort eventyr, hvor man er på en lang rejse gennem den verden, hvor spillet foregår. Dette er ikke tilfældet med XIII-2, og det er meget ærgerligt, da spillet ellers fungerer så godt

TIDSREJSEBILLETEN

Du tjener artefakter op ved at løse opgaver. Disse bruges i spillets hub til at rejse gennem tidene. Men pas på at du ikke bruger dem for hurtigt, for så skal du grinde.

som en større del af handlingen, end bare en passiv tilskuer.

En ny feature i spillet er måden hvorpå man kan rekruttere de monstre, man kæmper imod, for på den måde at kunne tilføje det til ens kampgruppe. Hvert monster opfylder en af de velkendte roller, som blandt andet Medic og Ravager, og de kan alle opgraderes ved hjælp af diverse materialer, som indsamles under kamp. Dette gør, at man udover at fokusere på de to spilbare figurers level, også bruger en del tid på at forbedre ens monstres evner. Det fungerer faktisk godt, og det er en smart måde fra udviklernes side at tilføje en tredje figur til kampsekvenserne, som man husker det fra forgængeren.

Derudover kommer der også det Pokémon-lignende element, hvor man manisk prøver at samle alle de monstre ind, som man møder.

Kampsystemet fra tretteneren er tilbage, og på trods af løfter om en forbedring fra udviklernes side, fungerer det fuldstændigt som man husker det fra forgængeren, dog med en lille forskel.

Ved hjælp af den trofaste Mog er det nemlig i denne omgang muligt at vurdere, om man vil starte en kamp, eller forsøge at flygte.

Det er også muligt selv at gå til angreb, og hvis ens slag rammer som det første, vil det give spilleren en fordel under selve kampen, da der vil gå kortere tid mellem ens angreb.

Systemet fungerer godt, og det hjælper at kunne slippe for de mere intetsigende kampe, hvis ikke man ønsker at spille tid på dem.

Final Fantasy XIII-2 er en klar forbedring i forhold til forgængeren. Historien er mere overskuelig og bedre fortalt, og der er langt mere frihed at finde i måden man vælger at gennemføre det på. Med en stor mængde sidemissioner og indsamlingen af monstre er der mange timers underholdning at finde her, og er man fan af XIII, er der masser at få ud af dette spil. Jeg vil dog anbefale kendskab til forgængeren.



Philip Lauritz Poulsen



RADNET EDITION

Enjoy exclusive access to RADNET and unlock an awesome mix of over 55 exclusive in-game events, themed rewards and friend vs friend score challenges



PS3 XBOX 360 LIVE PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS" (PlayStation), "PS3", "PSP" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company. "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. * Release date for Xbox 360® and PlayStation3 only.

[PROTOTYPE[®] 2]

WELCOME TO NEW YORK ZERO!

PROTOTYPE 2[®] takes the unsurpassed carnage of Radical Entertainment's original best-selling open-world game of 2009 - PROTOTYPE and delivers the most over-the-top action game of 2012. Cut a path through the viral wastelands of NYZ and build up a vast genetic arsenal as you hunt, kill and consume your way towards your ultimate goal... destroying Alex Mercer!

**'Puts god-like super powers
in the palm of your hands.'**

-IGN

PRE-ORDER AT

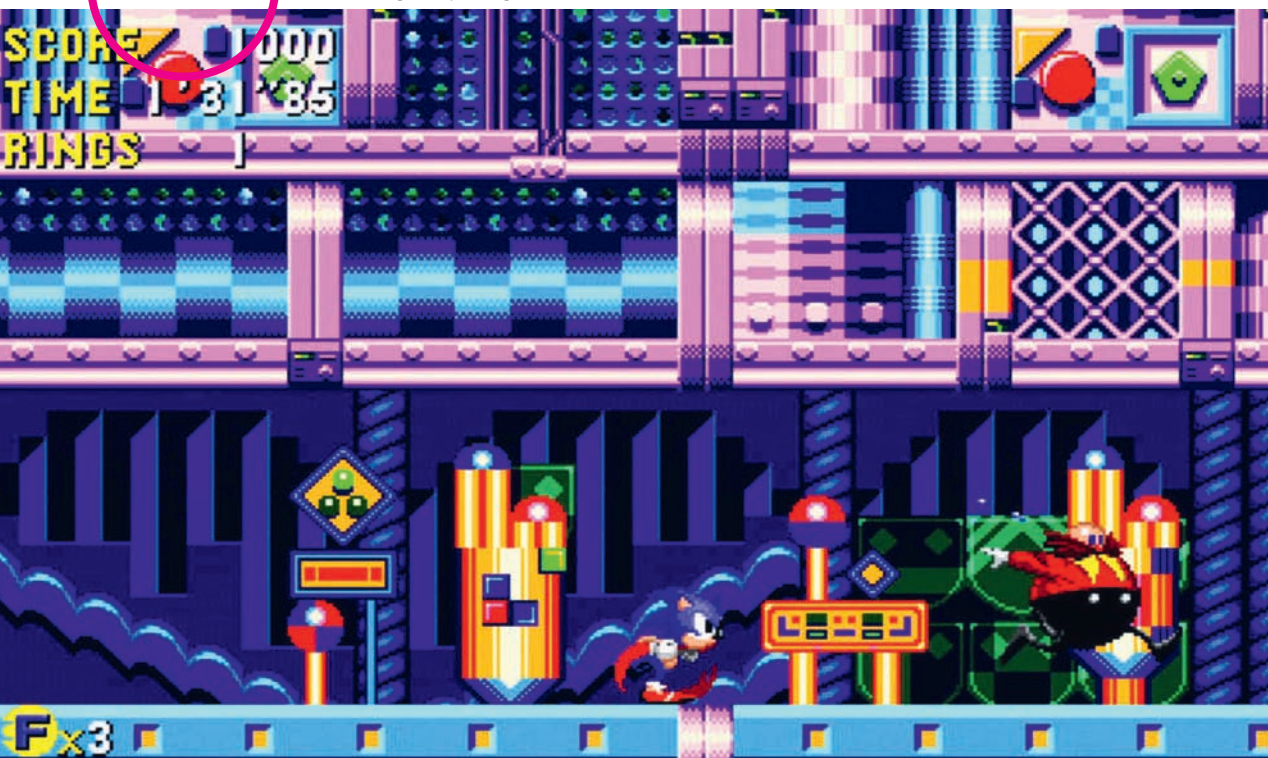
GameStop[®]

power to the players[™]



[facebook.com/prototype](https://www.facebook.com/prototype) • prototypegame.com

AVAILABLE 24.04.2012*



OMKAMP Sonic CD

Plattform Multi Premiere 2011

En klassiker er tilbage i topform. Lee har kigget på den nye udgave der findes både til Android, iOS, Xbox 360 og PSN.

Da Sonic CD udkom, var der tre store salgsskilte: den nye onde Metal Sonic (1), som kidnapper den uskyldige og charmerende Amy Rose (2) i et hæseblæsende eventyr fyldt med animerede klip (3). Okay, sidstnævnte salgsskilt virker måske ikke imponerende i dag, men dengang, hvor et spil normalt fyldte et par megabytes, var en glinsende sølvskive fyldt med en lang animeret Sonic-intro fantastisk.

Dr. Robotnik vendte naturligvis også tilbage, men der var langt mere opfind-

some detaljer under overfladen af det klassiske platformeventyr. Palmtree Panic leverede en helt normal Sonic-oplevelse ved første øjekast: blå himmel, gyldne bjerge og grønne palmer og naturligvis de mange robotinsekter. Men noget var anderledes. Rundt omkring på banerne stod nogle skilte med navnene future og past påskrevet med glade bogstaver. Og spiller man historiedelen, er skiltene Sonic CDs vigtigste tilføjelse, for ved hjælp af dem springer man frem og tilbage i tiden

og oplever konsekvenserne af en verden med eller uden Dr. Robotnik og andre fjender. Og det er her, spillets syv baner for alvor skiller sig ud fra de klassiske Sonic-spil, med mindre man vælger Time Attack, hvor det kun er hastigheden der tæller. Det er klassisk Sonic, som han er bedst.

Sonic CD er et eksempel på hvordan gamle klassikere kan genoplives. Motoren er skrevet om, styringen er perfekt og både det amerikanske og japanske soundtrack er inkluderet. Sådan!

Bo Nørgaard anmelder...

Musik

Bullet Train Blast

Bullet Train Blast er navnet på et dansk rockband, der på deres nye plade, Nothing Remains, spiller rock 'n' roll som det skal spilles.

Forvrængede guitarer, fuld gas og så ellers stiv pik og håret tilbage. Og det er et eller andet sted meget befriende og underligt beroligende at vide, at der stadig findes bands som spiller rock med distortion uden alt for fine fornemmelser og alt for stramme cowboybukser. Bandet spiller solidt og meget overbevisende, men det, der virkelig gør Nothing Remains til et charmerende bekendtskab er den attitude, bandet leverer deres sange med. Og når man spiller musik i den stil som Bullet Train Blast gør, er det altså også en meget vigtig ingrediens. På mange måder lyder de som supergruppen Velvet Revolvers mindre tekniske lillebror, men på den bedst tænkelige måde. Højdepunkterne er eksempelvis åbneren, I'm Insane, den afdæmpede From The Underground og titelnummeret, Nothing Remains. Pladen fungerer sikkert rigtig godt som baggrund til eksempelvis en aften med gutterne og en flaske Jack Daniels, hvis det er menuen.

6/10



Årets plader 2011

På Gamereactor.dk kan du lige nu finde en artikel om de ti bedste plader fra 2011. En af disse blev Per Vers med skiven Ego. Vil du læse om alle ti, kan du kigge forbi vores site, og måske finde inspiration blandt de valgte plader. Herunder kan du læse om én af dem.

Kongen af onelinerne, Per Vers, er tilbage. Selvom han i sin karriere har medvirket på en masse forskellige plader og spillet et hav af koncerter, er Ego kun hans anden solo-plade. Hr. Vers er blevet ældre, og det kan mærkes på emnerne, men teksterne og beatet er ligeså veloplagte som før. Han kalder sig selv det lykkeligste tudefjæs, og selvom jeg har hørt argumenter for at der netop skulle være gået tudefjæs i den på Ego, synes jeg at det klæder ham. Per Vers er blevet voksen, og selvom Ego ikke helt er på niveau med debuten, synes jeg stadig at det er en rigtig fed plade.

Bedste numre: Ironman, Fri & Fallit, Englefjæs

Download

Månedens download-anbefalinger



Star Warfare: Alien Invasion

iPad, iPhone / 12 kroner

Star Warfare: Alien Invasion er et nyt skydespil fra Freyr Games. Det kan bedst beskrives som Smølle-Halo møder Starship Troopers. Og selvom blandingen lyder bizar, så er her et utroligt velfungerende skydespil, hvor jagten på penge til at købe endnu bedre udstyr er i højsædet.

Bliver du skræmt væk af menuer fyldt med chinglish som Bnous fremfor Bonus, så hold dig væk. Kan du ignorere disse småfejl, så venter der her et af årets sjoveste online co-op spil (for op til 3 spillere) med fokus på aliens og skyderier.



Frederic: RoM

iPad, iPhone / 12 kroner

Man kan ved første øjekast beskrive Frederic - Resurrection of Music som en blanding af Mortal Kombat og Guitar Hero. Og hvis det ikke er nok, til at friste, så er du ganske enkelt ikke gamer. Det er dog i udførslen og den rene glæde, som suser ud af hver en sprække i spillet, at man må overgive sig. Chopin er her remixet til tæt på ukendelighed, og det er fantastisk at spille med på de ni melodier, mens den yderst bizarre historie udfolder sig. Dette er et af nyere tids bedste musikspil og er et must til samlingen.



SoulCalibur

iPhone / 75 kroner

På næsten alle måder føles den mobile udgave af SoulCalibur som en fuld udgave (dog uden multiplayer!). Der bydes på 19 figurer med alternative kostumer, den klassiske arcade-battle med de sædvanlige indstillinger for sværhedsgrad, liv og spilmekanikker. Time Attack lader dig slå spillet på tid, og naturligvis poste din tid på GC. Survival og Extra Survival sender en syndflod af kombatanter mod din kriger, som skal holde ud så længe som muligt. Verdens bedste kampspil i håndholdt form - intet mindre.



COWBOYS AND ALIENS

En temmelig opsigtsvækkende titel. Kristian kigger med på **Cowboys And Aliens**, og bliver positivt overrasket over filmen.

FILM

Blu-Ray

Tekster fra Gamereactor.dk

Første gang jeg hørte om projektet var jeg temmelig skeptisk, men så hørte jeg at Jon Favreau var hoppet på som instruktør. Om ikke andet virkede det for Iron Man.

En mand vågner midt på en åbne slette med et mystisk armbånd.

Han ved ikke hvor han kommer fra og begiver sig hen mod den nærmeste by, Absolution. Byen bliver angribet af rumvæsener, der hugger en håndfuld indbyggere. De tilbageværende handlekraftige mænd må nu begive sig ud på en farlig rejse for at redde deres kære.

Det mest slående ved Favreaus instruktion er, hvor alvorligt han behandler materialet. De invaderende

aliens er oprigtigt uhyggelige, og der er ikke så meget som et glimt i øjet i måden, historien fortælles på.

Stemmingsmæssigt er det en fuldblodswestern med emotionelt afstumpede krigsveteraner, lige indtil sci-fi elementerne tager over, og det udvikler sig til bombastisk action.

Resultatet er en rutsjebanetur der burde tiltale både western- og science-fiction fans. **7/10**



DRIVE

Nicolas Winding Refn byder på noget helt andet end hvad kassen antyder.

Ryan Gosling spiller hovedrollen som den navneløse chauffør, blot omtalt som "Kid" eller "Driver", der er zenmester bag et rat. Om det gælder stunts til en film, stockcar-løb eller flugt fra politiet efter et roveri, så er han din mand. Han er en enspænder, har ingen familie, og kun én rigtig ven, værkstedsejeren Shannon, der hjælper med at skaffe ham både arbejde og de nødvendige biler.

Ellers holder han sig for sig selv - indtil han begynder at tale med naboen Irene. Snart får han et nært om end fåmælt forhold til både hende og hendes søn, men lykken varer kort. Hendes mand, Standard (spøjt navn) kommer nemlig ud fra fængslet, og selvom han helst vil holde sig på måtten, tvinger en gammel gæld til voldelige gangstere ham ud i kriminalitet igen. Hvis Standard ikke indvilliger, vil gangsterne gå efter hans familie, og det kan Driver ikke leve med. Derfor tilbyder han at hjælpe.

Derfra går alting galt. Selvfølgelig gør det det - det her er jo en Nicolas Winding Refn-film.

Efter den stenede, langsomme og halvstumme Valhalla Rising er Refn tilbage i nutiden, og selvom Drive langt fra er lige så langsom som det tågede vikingeventyr, holder den stadig et roligt tempo. Traileren giver bestemt et andet indtryk - et indtryk af en hårdtpumpet gangster-thriller, og det er helt i skoven. Drive er et drama i en helt anden boldgade.

Chaufføren er som en ærketypisk Clint Eastwood-westernheld, bare bag rattet i en bil i stedet for i sadlen på en hest.

Når blodet sprøjter eller dækkene hviner, ser vi alt - måske kun i korte glimt, hvad angår volden, men vi ser den, og der bliver ikke lagt fingre imellem.

Det er alt sammen virkelig flot skudt, og det betyder også, at de scener, hvor Driver blot kører gennem Los Angeles' veje og gader, holder ens øjne klistret til skærmen, selvom der reelt ikke sker andet end at han gasser lidt op, mens lygtepælene glider forbi.

Dertil er den fantastisk instrueret. Der er knap en scene, hvor historien ikke bevæger sig fremad, eller vi ikke ser en ny side af figurerne - selv de to chefgangstere, der er ufølsomme og kyniske svin, når vi at få en flig af sympati med.

Du skal ikke forvente dig hårdtpumpet action og konstante biljagter, når du sætter dig ned og ser Drive. Men går man ind til den med de rigtige forventninger, er her et spændende og intenst drama, jeg klart vil anbefale.

Vi anmelder film og serier!

Gamereactor tager et kig på de nyeste BD-film til hjemmebiffen. Læs de fulde anmeldelser på Gamereactor.dk for hele billedet.



Californication - sæson 4
Serien holder stilen i fjerde sæson

Californication holder seriens flotte niveau i sin fjerde sæson, og formår skiftevis at være sjov, lummer og rørende på forbilfedlig vis. Uden en afsindig mængde gode grin ville alt seriens sortsyn næppe være til at bære. Heldigvis leveres de i læssevis. Generelt er serien godt skrevet, og David Duchovny er stadig dybt troværdig som den evigt flakkende, evigt drikkende og evigt knaldende Hank.

Selvom mange af de mindre figurer er dybt bizarre, går det fint i trit med portrætningen af Californien og L.A. som galehus. **8/10**



Catfish
Rystende og betagende

Nev er fotografen med et voksende venskab til Abby, en 8-årig pige med et enormt talent for at male. Deres voksende venskab foregår over Facebook og telefonen. Snart udvikler der sig en heftig romance mellem Nev og Abbys voksne halvsøster. Og så tager det hele en drejning, som jeg ikke kan tale om uden at spoilere det hele - men Catfish går fra at være en tilsyneladende varm og sød dokumentarfilm til at være en af de mest vanvittige historier, jeg længe har hørt. Og så er den angiveligt sand. Se den. **8/10**



Killer Elite
Charmeforladte lejemordere

Killer Elite er en rent ud sagt følelsesløs film. Du føler intet for karaktererne og dermed intet for historien og folkene bag prøver på kynisk vis at tvinge lidt sympati ud af os med deres "based on a true story"-skilt. Det har jeg personligt svært ved at greje, og hvis de dog bare havde tilstået og sagt: "Okay, okay, det var bare for sjov." ville min karakter have været højere.

Lad være med at spørge mig om, hvad Robert De Niro og Clive Owen har gang i her. De Niro er drænet for karisma, og Owen er fjern. Kan undværes. **4/10**



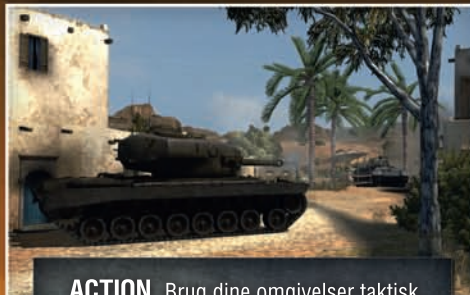
WORLD OF TANKS

GRATIS MMO

SLÅ DIG SAMMEN MED 18.000.000 SPILLERE NU!



STRATEGI Slå dig sammen med dine holdkammerater for at besejre modstanderne.



ACTION Brug dine omgivelser taktisk som skjold i en-mod-en kampe.



GARAGE Hold styr på dine tanks, snak med andre spillere, træn dit hold.

DENNE 7€ UGC PIN-KODE*

ER EN GAVE FRA DINE VENNER HOS WARGAMING.NET OG PLAYSPAN.

*Koderne kan kun bruges en enkelt gang og ikke i kombination med andre koder

Skynd dig, denne PIN-kode udløber efter d. 30. marts 2012

Det eneste du skal gøre er at gå ind på www.wotcode.com/ugc, vælge mængden af guld du vil have og derefter vælge **Ultimate Game Card** for at benytte denne PIN-kode

KOM MED! KAMPEN!



ULTIMATE
GAME CARD™



WARGAMING.NET