

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

GRATIS  
MAGASIN  
Marts 2012  
Nummer 126

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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



ANMELDELSEN

## MASS EFFECT 3

PS VITA-SPECIAL · THE SECRET WORLD · SSX

# Siddet oppe hele natten og spillet computer?

Så er det dig, vi søger.

IT-Universitetet tilbyder en 2 årig kandidatuddannelse i computerspil. Vælg mellem SpilDesign, SpilTeknologi eller SpilAnalyse.

Ansøgningsfrist  
Søndag d. 1. april kl. 12.00.

Læs mere på [ITU.dk/spil](https://www.itu.dk/spil)

## GRTV

Vi gik amok med Sonys nyeste. Se både PS Vita-anmeldelser og gameplay.



### Indkøbsguide til PS Vita

Hvis du lige har indkøbt din PS Vita, vil du måske gerne vide, hvilke spil du bør fylde på dit 16 GB-kort. Vi fandt 10 styk til priser fra tyve kroner. Se programmet på GRTV og kom godt fra start med din PS Vita.



### Gameplay fra PS Vita

Et er at se billeder og læse anmeldelser af de mange spil til Sonys nye håndholdte, men noget andet er at se hvordan det ser ud i bevægelse - og hvordan det styres. Vi har filmet en lang række titler og dem kan du finde på [Gamereactor.dk/grtv](http://Gamereactor.dk/grtv).

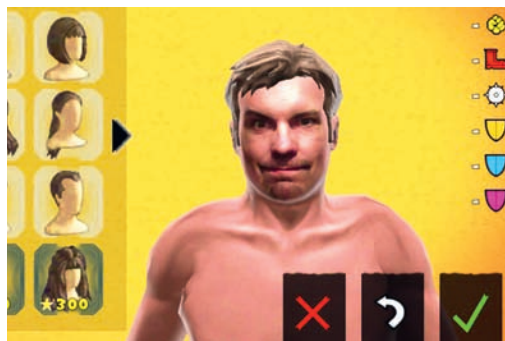


### Sleeping Dogs

Gamereactor tog for nyligt til Hong Kong for at se på det kommende Sleeping Dogs-spil (tidligere True Crime). Her blev vi budt på en anderledes begivenhed fyldt med vold, mord og... skuespillere. Se det anderledes program på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)

# LEDEREN

Gamereactor nummer 126 / marts 2012



## Den lille ny fra Sony

**Den 22. februar** var en spændende dag. Her udkom Sonys splinternye håndholdte spillesystem i Europa. PS Vita er navnet, og dette er den næste PlayStation Portable. Et lækkert stykke hardware, der samtidig har et forbavsende højt antal kvalitetstitler til lanceringen. Ikke alene får vi de fleste af de kendte storsællerter, men vi får også en lang række nye oplevelser. Alligevel kan man frygte, at maskinen ikke bider sig fast. Ikke fordi den har mangler, men fordi fordommene er så mange. Jeg læste en journalist påpege, at spillene starter på 85 kroner, og at den derfor var dødsdømt i kampen om kundernes gunst, da mobilspil er meget billigere. Han har tydeligvis ikke opdaget PSN (eller SEN, som er det nye navn for Sonys netværk). Om ikke andet kan man købe spil fra 8 kroner derinde. Men elefanterne skal jo lige vende i manegen. Og her snakker jeg ikke om Sony, men om de folk der straks afskriver hardwaren på grund af misforståelser. Jeg synes personligt at Sony har gjort rigtigt mange ting rigtigt ved denne maskine. To dual-sticks, et digital pad, en smuk smuk skærm, plads til hukommelseskort og spillkort og touch på både forside og bagside. Det er ikke styringsformer der mangler. Nu skal udviklerne bare tøjle sig selv og bruge dem frem for at misbruge dem. Og Sony skal supporte med en god online-del! Til alle jer, der gik glip af de mange PS Vita-anmeldelser på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk), har jeg samlet fire sider med nogle af de vigtigste lanceringstitler, og hvad jeg synes om dem. Det er jo kun en brøkdæl af vores anmeldelser, som der er plads til i det trykte magasin, og derfor vælger jeg oftere de store titler, eller dem som jeg synes fortjener spalteplads. Vil du læse om alle stinkerne, sker det på mindst mulig plads eller online. Så husk: står du i en købsituation, så brug mobilen og klik dig ind på [m.gamereactor.dk](http://m.gamereactor.dk) så kan du hurtigt finde ud af om titlen på spilpusherens hylde er pengene værd. PS Vitaens lanceringstitler er dog utroligt stærke, og der er flere gange, hvor jeg har følt mig hensat til hedengangne Dreamcast. Nu håber jeg bare, at forbrugerne ikke straffer Sony for PSPgo-floppet, som de gjorde med Sega Dreamcast for Saturn og 32X. Eller at de tror at PSP var et flop. Den har rent faktisk solgt mere end 70 millioner på verdensplan, og med tanke på at PS Vita kan køre PSP-titler og de såkaldte Minis fra PSN, så er der allerede et utroligt stærkt bagkatalog af spiloplevelser, der venter på Sonys online-biks. Nå, nok om PS Vitaen. Du har sikkert opdaget, at jeg har været godt tilfreds med oplevelsen. Ellers tager vi et kig på den norske udvikler Funcoms opvækst. The Secret World er på vej, det lover en noget anderledes MMO-oplevelse. Er du mere til rene rollespil, vil det sikkert glæde dig, at vi har anmeldt Mass Effect 3 i dette nummer af magasinet. Og så er der genfødslen af SSX. Så hvad venter du på? Begynd at blade! Og god fornøjelse.

**Lee West, chefredaktør**

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

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

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

#### Skribenter

Emil Ryttergaard / Nikolaj Kürstein Jepsen / Kristian Redhead Ahm / Lasse Borg / Troels Pleimert / Sebastian Reinhold Sørensen / Carsten Skov / Chris Hagen Simonsen / Philip Lauritz Poulsen

**Adresse** Gamereactor, Toftebæksvej 6,  
2800 Lyngby  
**ISSN** 1603-6522  
**Internet** [www.gamereactor.dk](http://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  
**Forside** Lee West

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

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

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

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

**Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S**

#### Spiludgaver:

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

#### Anbefalet aldersgrænse:

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

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilsamling. Se alle på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk) Vi vil læse vores previews og anmeldelser i deres fuld længde bør du klikke dig ind på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)  
- Vi er flere på redaktionen, der forventede, at Lee aldrig kunne løsrive sig fra sin iPad, men Sony gjorde det umulige. Kingdom Rush blev dog stadig hevet frem fra tid til anden, så helt svigtet blev iOS ikke.



Tempo

P Å V E J

# Kinect Star Wars

**Star Wars er på vej til at opfylde alle vores barn-  
domsdrømme. Vi har svunget imaginære lyssværd  
og er parate til at fortælle alt om oplevelsen.**

Hvis du ikke kender Gamreactors søsterside, GRplay, så er det måske på tide. På GRplay.dk tager vi nemlig familiens parti. Her er ingen blod og enorme skydevåben eller drabelige dæmoner. Her er det med familien i fokus og øjnene rettet mod de mange lidt venligere spil, som også lander på vores skrivebord. I denne måned har Thomas prøvespillet Kinect Star Wars og fortæller alt om det på GRplay.dk. Men det er faktisk ikke den eneste nye Kinect-titel han har været i lag med. Kinect Rush er et enormt projekt til Xbox 360 og Kinect fra ingen ringere end Disney og Pixar. Vil du vide mere, er det altså bare at suse forbi GRplay.dk og naturligvis Gamereactor.dk for vores mening.





## DANGER CLOSE

Los Angeles-baserede Danger Close blev oprettet specifikt til at lave Medal of Honor, og består primært af afhoppere fra Treyarch, folk fra DICE og EA-veteraner. Målsætningen er at skabe mere realistiske eventyr, hvor man ikke hele tiden skifter hovedperson og land, men udlever troværdige historier baseret på virkelige hændelser.

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

**Gamereactor besøgte** spiludvikleren Danger Close Games og kiggede på efterfølgeren

**Terrororganisationen Abu Sayyaf har taget vigtige politikere som gidsler i Baslan, Filippinerne.** De har forskanset sig i det oversvømmede parlament. Det er en presset situation. Heldigvis er de tilfangetagne vigtige nok til, at den amerikanske regering er villig til at sætte de absolut bedste, man har, ind for at befri dem, og en af



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

Tier 1-styrkerne sendes af sted. Det fører til en spektakulær bane, hvor man bogstaveligt talt må skyde sig igennem, mens man vader gennem armhuledybt vand blandt flydende tommer.

Da jeg besøger Danger Close i Los Angeles for at kigge nærmere på Medal of Honor: Warfighter, har de i forbindelse med studiebesøget inviteret tre Tier 1-krigere, der er på pletten for at fortælle om deres involvering i den genstartede spilsérie. To fra marinekorpset og en fra Delta Force. De forklarer, at spillene i høj grad bygger på deres personlige oplevelser fra livet i felten, og at de er meget nøje med at få detaljer og lignende på plads.

Noget vi også delvist mærkede i forgængeren, hvor man var omhyggelig med detaljer som hvordan, våbnet skulle holdes, når man ikke var i kamp, hvordan man breacher og hvordan rigtige finskytter arbejder. Men at være i felten op til 300 dage om året

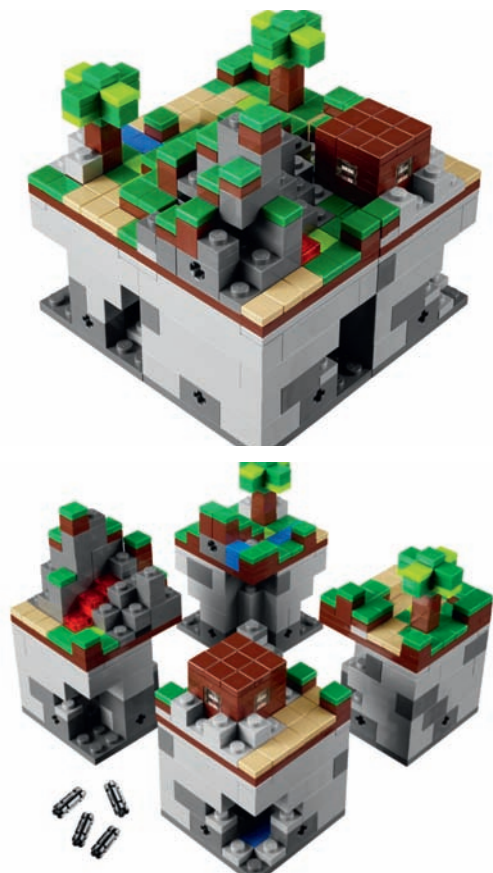
kræver sin hyldest, og det er en af hjørnestenene i fortællingen i Medal of Honor: Warfighter, hvor man atter indtager rollen som Preacher. Hans kone er nemlig blevet træt af aldrig at have sin mand hjemme, aldrig at få hjælp med at opfostre parrets fælles barn, og altid at være urolig for om hendes mand kommer levende hjem.

Det tærer ligeledes på psyken, da sprængstoffet PETN spredes i underverdenen, og man atter må rykke ind for at stoppe fremstilling og spredning.

I stedet for bare at køre på med en ny, hidsig rutsjebane med sanseløse actionsekvenser, vil Danger Close føre mennesket ind i spilserien. Fortælle en historie, der fokuserer mere på ægte følelser end tabte kæber. Der bliver altså ikke væltet nogen Eiffeltårne eller sprunget nogen atombomber i løbet af eventyret, og i stedet er realismen i fokus, hvilket også er nødvendigt for at gøre Tier 1-folket interesseret i at medvirke.

Til forskel for hvordan det oftest går til nu til dags, bliver Medal of Honor: Warfighter vist frem på PC og spillet med Xbox 360-controller. Og det skal siges med det samme, grafikken tager pusten fra en. Den sjaskvåde og oversvømmede Baslan-bane er et mægtigt syn, og alt vandet tvinger en til at tilgå kampene på en helt ny måde. Modsat den halvfærdige løsning i forgængeren, hvor to forskellige

## AT VÆRE I FELTEN OP TIL 300 DAGE OM ÅRET KRÆVER SINE OFRE, DET ER EN DEL AF MOH



# VEJEN MOD LEGO MINECRAFT

LEGO går sammen med en af verdens mest succesfulde indie-udviklere om et nyt legetøjsprojekt

"Jeg legede rigtig meget med LEGO som barn". Ordene kommer fra den kraftige herre i hjørnet af mødelokalet. Herren med den ikoniske fedora-hat er naturligvis ingen ringere end Markus Alexej Persson - måske bedre kendt som Notch, manden bag Minecraft.

Ved hans side sidder den tynde Jens Bergensten, som er den nye hjerne og fortsatte drivkraft bag Minecraft-successen.

Notch er blevet rig. At prikke til folks lyst til at bygge og skabe er en god forretning. En forretning som vi også i Danmark er kendte for med LEGO-klodserne.

Notch fortsætter: "Da jeg var barn, havde jeg en billion sæt smidt i en kasse med klodser, og det er ganske sikkert, hvad der har influeret mig som spil-designer. Jeg bryder mig ikke om statiske baner, men jeg elsker

## DA JEG VAR BARN HAVDE JEG EN BILLION LEGO-SÆT

spil der kan modificeres. Og det er vel kernen i hvor jeg kommer fra".

10.000 underskrifter på sitet COOSUU har været med til at sikre, at det anderledes projekt bliver til virkelighed. Tiden er siden gået med at beslutte sig for, hvordan pokker man får Minecraft og LEGO til at føles rigtig. Notch tilføjer, at han ved de første udgaver bemærkede, at følelsen af de lange minegange manglede, at fornemmelsen af



størrelse udeblev og et eller andet var forkert. Indtil en fan foreslog at gå fra de mere traditionelle 2x4 og 2x2 klodser til små 1x1 plader. Bingo. Microscale virkede. Minecraft lignede nu Minecraft, og et samarbejde mellem verdens førende klodsmagere og den største indiesucces i nyere tid er en realitet.

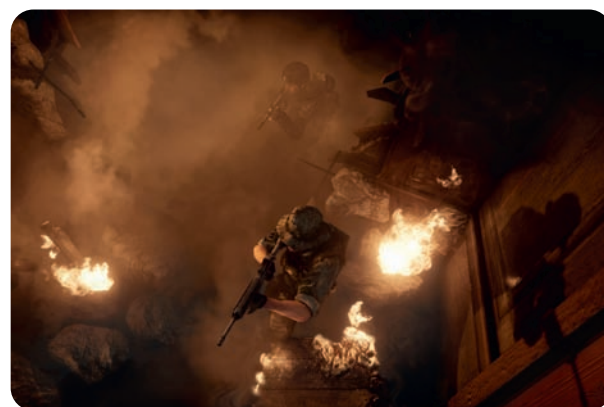
Kassen med klodser vil bestå af fire kvadratiske moduler, der kan skilles ad og sammensættes som man lyster, naturligvis med en dyb undergrund og en separat overflade. Og naturligvis kompatibelt med alt det normale LEGO.

Sættets pris er annonceret til \$34.99, det vil sige lige under 200 danske kroner (mens flere GR-brugere i Europa har konstateret en 1:1 valuta til € og dermed en pris på cirka 260 kroner herhjemme). Der er sat en planlagt udgivelse til sommer 2012. Det vil selvfølgelig blive leveret i en mere utraditionel kvadratisk kasse med 480 klodser og to micro-figurer.

Minecraft kan spilles på PC, Android samt iOS og snart bygges i LEGO



GAMEREACTOR HAR TESTET



## MERE TIER 1

Andre lande har naturligvis også elitesoldater, og Danger Close vil give alle mulighed for at føle national stolthed for sine krigere. Derfor vil der være 12 nationaliteter at vælge kæmpere fra i spillets multiplayer-del, herunder britiske SAS, australske SASR, tyske KSK og polske GROM. Flere lande vil blive afsløret i løbet af året.

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

På besøg hos udvikleren



spilmotorer blev brugt til henholdsvis single- og multiplayer, laves det hele nu af Danger Close selv, der benytter den seneste udgave af DICE's motor Frostbite 2. Det gør også, at lyden bliver en ren fryd, med skarpe og højlydte smæld, der minder os om hvordan det faktisk er at skyde selv, frem for de trykluftsknaldrør, vi er blevet vant til fra de seneste års militærspil.

I løbet af demoen demonstrerer Danger Close også det, de kalder "micro-ødelæggelse", hvor udvalgte dele af banerne går i stykker, når man skyder på dem. Det skaber følelsen af en levende og troværdig verden. Håndgranaterne bidrager også til dette med de mest heftige effekter, spilverdenen har set, hver gang en af disse små dødsbolde går af. Efter at have nedkæmpet diverse skurke, når vi endelig frem til gidslerne, og et flugtforsøg tager fart. I en by helt ødelagt af oversvømmelse, og med utrænede gidsler i dårlig tilstand, skal der en gummibåd

## WARFIGHTER BENYTTET DICES NYESTE GRAFIK-MOTOR FROSTBITE 2

til.

En hektisk jagt sætter ind, hvor der skal undviges både tommer, biler, bygninger og andre ting fra en moderne by, mens man selv bemander et stativmonteret maskingevær. Imens fodres man konstant med billeder fra oven, der viser fjendens bevægelser, hvilket giver en

konstant fordel i kampene, indtil man rammer åbent vand, hægter båden fast under en helikopter, og flyver mod solnedgangen til pompøse militaristiske toner.

Greg Goodrich, der har produceret både forgængeren

og Warfighter forklarer at man vil lave en helt anden type spil end Call of Duty, en serie han dog hævder at elske. Her skal det i stedet være korrekt, baseret på virkeligheden, og når man slår til mod for eksempel al-Shabaab i Somalia, så spiller man til dels noget, der faktisk er sket i virkeligheden. Til spørgsmålet om, hvad han var mest utilfreds med i forgængeren, svarer han, at



han synes det var for kort, og lover et mere indholdsrigt eventyr denne gang, med en historie, der rent faktisk vil røre. Goodrich siger, at de vil hædre de mænd og kvinder, der faktisk ofrer alt socialt liv, og vise at livet som Tier 1-kriger absolut ikke er så glamourøst, som man får på fornemmelsen i andre spil og film.

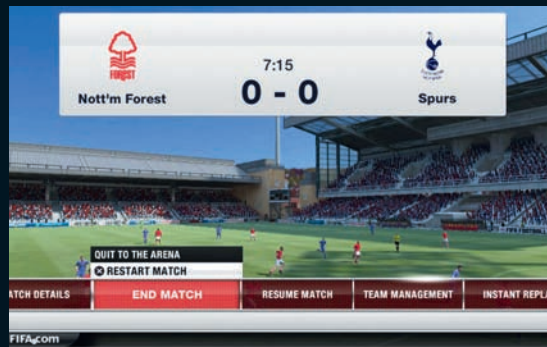
Det lover tydeligvis godt, og forhåbentlig bliver Medal of Honor: Warfighter et alternativ til dem, der vil smage på krigens virkelige rædsler, og deltage i de seneste års mest spektakulære militære operationer.

**Jonas Mäki**

Medal of Honor udkommer til PC, PS3, Xbox 360 i oktober 2012

# 8 FEDE TIL DIN PS VITA

Har du fået dig en PS Vita? Så mangler du jo bare fyld til dit lille lommevidunder. Herunder er redaktionens mest spillede fra lanceringen.



**FIFA EA** Start set som at sidde med Playstation 3-udgaven.



**Ultimate Marvel vs Capcom** Capcom Hulk smadrer!



**Unit 13 Zipper Interactive** Fremragende strategisk shooter.



**Rayman Origins** Ubisoft Lige dele kærlighed og hopperi.



**WipeOut 2048** Liverpool Studios Vroom, hviiiin, pew pew.



**Everybody's Golf Vita** Clap Hanz Golfspil til alle gamere.



**Uncharted: Golden Abyss** Bend Studios Så er der eventyr!



**Virtua Tennis 4** SEGA Mængden af gakkede minispil er i top!



## FAR CRY 3 INTERVIEW

Gamereactor tog en snak med Patrik Methé, game director på Far Cry 3

Kan du give et par eksempler på ting, I ikke var tilfredse med ved Far Cry 2, og hvordan I forbedrer de aspekter i Far Cry 3?

- Far Cry 2 var et fantastisk spil, og vi har forsøgt at beholde alle de bedste elementer, mens vi forbedrer på nogle nøgleområder. Vi har fokuseret på at forbedre variationen i missionerne, den indflydelse spillerens handlinger har på verdenen, de forskellige typer fjendtlige enheder, du kommer op mod, og mængden af ting du kan gøre i den åbne verden.

Howdan vil I blande open world-gameplay med en mere lineær missionsdrevet oplevelse?

- Et ord: værdi. Det er i sig selv sjovt nok at udforske øen, men vi har sørget for, at alle de ting du gør eller opdager, mens du bevæger dig rundt i den åbne verden, har en rigtig værdi for spilleren. Når vi taler om værdi, så taler vi om at gøre spilleren stærkere, hurtigere og mere effektiv. Efterhånden som Jason bruger mere tid på øen, lærer han at overleve og tilpasse sig omgivelserne. Han lærer nye evner, der hjælper i kampen mod hans gidseltager og for at redde hans venner. Det står spilleren frit for at holde sig udelukkende til kampagnen og have et fantastisk eventyr. Men de vil sandsynligvis nyde at gå på opdagelse på øen og finde gamle mysterier, stå over for dødelige situationer, hjælpe indfødte i problemer, jage en lang række dyr og samle eksotiske planter, for alle disse handlinger belønner spilleren på en eller anden måde.

På nuværende tidspunkt, hvilken del af Far Cry 3 er du mest tilfreds med?

- Den rigtige tilfredsstillende kommer af at se denne enorme mængde features spille sammen om at skabe en oplevelse, der ikke er som noget andet før. En smuk ø med mange miljøer, en dyb og rig kampagne, et vanvittigt persongalleri, frihed til at strejfe omkring i verdenen og opdage en masse ting at lave, køretøjer at køre, dyr at jage, skatte at finde. Tilfredsstillelsen ved at blive stærkere, hurtigere og mere dødbringende, efterhånden som du begiver dig gennem spillet, er lige det, FC3 handler om.

AMANDA SEYFRIED JUSTIN TIMBERLAKE

# IN TIME



DVD & BLU-RAY 1. APRIL



BLU-RAY INDEHOLDER OGSÅ DVD

Beta

# SLEEPING DOGS

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Udvikler **UFG, Square Enix London Studios** Udgiver **Square Enix** Spiltype **Action** Forventet udgivelse **3. kvartal 2012**

**VI BEFINDER OS I JUMBO KINGDOM**, en flydende restaurant et sted i verdensmetropolen Hong Kong. Den samme by, der er skueplads for spillet i den trailer, der om få øjeblikke sættes i gang. Den foregår i et hæsbælende tempo. Masser af ild, kung fu og brækkede ribben. Det, der engang hed True Crime: Hong Kong, hedder nu

Sleeping Dogs. Tankerne går umiddelbart til udtrykket "let sleeping dogs lie", den engelske pendant til vores udtryk om ikke at vække sovende bjørne.

Og det er klart, at hvis man placerer sit spil i Hong Kong, ville det nærmest være misligehold ikke at bygge videre på alle de associationer, der følger med navnet. Bruce Lee, Chow Yun Fat og Jackie Chan. Listen over byens sparkende akrobater fortsætter i det uendelige. Det er klart, at byens filmarv med velkoreograferede kung fu-balletter mellem strissere og triade-gangstere er en tilgang, der skal udnyttes. Og når jeg kigger på mine noter fra præsentationen, står der også ganske rigtigt "Megadødskungfu" øverst på siden.

Ekstra stor opmærksomhed får filmen *Infernal*

*Affairs*, der i parløb med sin amerikanske remake, *The Departed*, svøbte over såvel biografisale som Oscar-uddelingen for nogle år siden. Jeg tænker, at det er svært at finde en bedre inspirationskilde for et drama med *Sleeping Dogs'* ambitioner, men at der også følger høje krav med, når man stiler højt. Ligesom *Infernal Affairs'* Chan Wing-Yan er spillets helt, Wei Shen, en politimand der risikerer liv og lemmer ved at infiltrere et brutalt forbrydersyndikat i jagten på retfærdighed og fældende beviser.

Oplægget med den identitetsforvirrede helt, eller rettere sagt antihelt, der kæmper med idealer og begær, er ingen nyopkomling på dramaturgihimlen, men det spiller efter min mening ikke så stor en rolle. Temaet er



2013



fascinerende, og Sleeping Dogs har derfor alle muligheder for at være vedkommende og udfordre. Men det forudsætter at de cinematografiske kvaliteter forbliver høje gennem hele spillet, samt at United Front

## Man har ublu ladet sig inspirere af Rocksteadys Batman-spil, og hvorfor ikke? Det er jo en fryd.

klarer den svære balancegang mellem gribende fortælling og legesyg sandkasse.

Men hvor flot, det hele eventuelt bindes sammen i sidste ende, giver det ikke megen mening at tale om lige nu, så lad mig i stedet fortælle om noget, jeg har mere direkte erfaring med. Jeg havde nemlig fornøjelsen

af at runde min arbejdsdag af med Xbox-versionen af Sleeping Dogs. Eller nærmere bestemt med to missioner fra spillets alpha-udgave.

I den første, bliver jeg kastet ud i byens myldrende

gader, på jagt efter en fyr, som jeg har et udestående med. Han viser sig dog at have svære samarbejds-vanskeligheder, og stikker af, så hurtigt hans ben kan bære ham, i samme øjeblik han ser mig. Under jagtsekvensen skifter omgivelserne fra marked til baggyder, og Wei må blandt andet fremvise sine skarpe

parkour-færdigheder for ikke at sække bagud. Hele øjeblikket bliver et kærligt gensyn med de intense gader, jeg personligt forelskede mig i mindre end 24 timer tidligere.

I kamp har man ladet sig inspirere af Rocksteadys Batman-spil. Det er, ikke overraskende, en fryd at baske sig rytmisk gennem en samling rasende boller, med counters og brutale afslutnings-moves blandet ind hist og her. Slagsmålet når ikke helt op på forbilledets niveauer, men det er også fjollet at forvente noget sådant af et ufærdigt sandkassespil.

Sleeping Dogs startede ud som True Crime og kan vise sig at ende som et fornuftigt sandkassespil.

**Christofer Olsson**



### KØR RÆS...

Jeg ville lyve, hvis jeg sagde, at jeg var begejstret over bil-kørslen i Sleeping Dogs. Det føles ordinært, med en del hak-kende indslag i svingene. Et acceptabelt indslag i et spil, der indeholder meget andet, ganske enkelt.

### ...IFØLGE UDVIKLEREN

Udvikleren er dog ikke helt enig, og taler gerne om de mange teammedlemmer med meritter fra EA Black Box (dem med Need for Speed). At vi har forskellige opfattelser af dette ene punkt, generer mig dog ikke nærværdigt. Jeg ville faktisk være fuldt tilfreds, hvis United Front leverer atmosfære, handling og kung fu i stil med de første indtryk.





#### PVP

Der er to forskellige typer PvP i Guild Wars 2. Struktureret PvP, hvor to balancerede hold kæmper om kontrolpunkter på et lille kort, og WWW (world vs. world), hvor tre servere kæmper i en to uger lang kamp om forsyningsdepoter, tårne og fort på et væsentligt større område.

#### KEND DIN PLADS

Man bliver straffet øjeblikkeligt af modspillerne, hvis man laver en taktisk fejl eller ikke behersker kampsystemet til fulde.



2012

## Guild Wars 2

Platform PC Udvikler ArenaNet Udgiver NCsoft Spiltype MMO/rollespil

**GUILD WARS 2 HAR FÅET RY FOR** ikke at acceptere de etablerede sandheder i MMO-genren, og ArenaNet har i løbet af de sidste to år langsomt men sikkert givet os et indblik i denne kommende storsatsning. To af vores faste spil anmeldere sidder lige nu og oplever Guild Wars

2 i form af beta-test. På Gamereactor.dk kan du læse alle indtrykkene, men du får en smagsprøve fra Jostein Holmgrens oplevelser lige her.

Noget af det første der slog mig, da jeg trådte ind i Tyria, var kampsystemet. Selvom det som udgangspunkt lignede andre MMO-spil med et genvejsbaseret kampsystem, mærkede jeg hurtigt forskellen. Med meget få undtagelser kan man angribe, mens man er i bevægelse, hvilket er nødvendigt for at få succes i spillet. Når der samtidig ved, at der ikke er nogen dedikeret healer, der kan passe på dig, skal du hele tiden være på vagt. Jeg blev flere gange dræbt, fordi jeg glemte at helbrede

mig selv. Selvom det er genvejsbaseret, føles kampsystemet meget mere engagerende end det, som er standard i genren.

I det jeg kommer ud af oplæringsområdet, ligger verden for mine fødder. Jeg mærker det ikke rigtigt til at starte med, da det føles meget naturligt, men måden hvorpå NPC'ere går rundt og snakker sammen eller bare lever deres liv gør, at verdenen syntes mere virkelig. Når man tager et skridt uden for byerne, mødes man af de såkaldte dynamiske hændelser - et system der erstatter det traditionelle quest-system. Du kan for eksempel komme til at se en gruppe fjender løbe mod en gård.



#### SAMARBEJDE

Den måde hvorpå der opfordres til samarbejde ved at lade alle deltagere blive belønnet gør, at man hurtigt og naturligt danner grupper med spillere man møder på sin vej.



#### DIN HISTORIE

For ArenaNet er det vigtigt, at din karakter har en historie, der gør dig speciel, og som giver dig en plads i verden. Når du laver en ny karakter, vælger du en baggrund, der afgør, hvordan din personlige historie vil udvikle sig, og hver race har flere meget forskellige historier at fortælle alt afhængig af, hvilket baggrund du vælger.

#### DEN ALMÆGTIGE SPILLER

Dit niveau nedskaleres, når du besøger tidligere områder, så du stadig føler, at du får en udfordring dér. Dette vil du kunne læse meget mere om på sitet, så snart vi for alvor har oplevet det i praksis.

Hvis du løber derhen og standser dem, får du en belønning uden på noget tidspunkt at have snakket med en NPC. Ignorerer du dem, kan du senere komme tilbage og se, at gården er brændt ned. Jeg følte, at det faldt det mig mere naturligt at udforske de forskellige områder i spillet med dette system.

Jeg drog ikke længere til steder, hvor jeg vidste, at der ville ske noget; i stedet drog jeg nu til steder for at se, om der ikke skete et eller andet spændende. Og som regel skete der et eller andet.

For den ekstra dristige spiller tilbyder dungeon-indholdet en varieret og (svært) udfordrende oplevelse.

De forskellige dungeons er designet til grupper af fem, og har en historie-version og en langt sværere udforsknings-version. Jeg er meget imponeret over

## man skal tænke taktisk

designet af de forskellige dungeons, både visuelt og spillemekanisk. Man skal tænke taktisk og man skal beherske kampsystemet for overhovedet at have en chance for at komme helskindet igennem. Det hele var ekstremt engagerende, og jeg kan med hånden på hjertet sige, at det var den bedste samarbejdsoplevelse

jeg nogensinde har haft i et spil.

Jeg havde på forhånd meget høje forventninger til Guild Wars 2; næsten så høje, at jeg forventede at blive skuffet. Efter at have prøvet spillet er jeg ikke længere i tvivl. ArenaNet har skabt noget virkelig specielt med Guild Wars 2. De har taget mange dristige designvalg og har i høj grad haft succes med det. I bund og grund er det ikke desto mindre, hvordan alle disse elementer er svejset sammen, der gør spillet specielt. For at pege på et enkelt element som det bedste er umuligt, og alle det må være en god start for MMO-spillet.

**Jostein Holmgren**



MAJ 2012



**BULLET TIME**

Max Paynes varemærke, "Bullet Time", der gav spilleren mulighed for at manipulere tiden, og på den måde med nøjagtighed placere og reagere på hver eneste kugle, var en sensation på det pågældende tidspunkt. Efterfølgeren byggede videre på originalens succes, og hostede god kritik.

**OG MED MERE HUMOR**

Max Payne var så at sige fødslen af det filmiske skydespil. Det kombinerede historie og mindeværdige karakterer med hyppige og heftige skydescener, hvor det regnede med kugler, ofte i slowmotion. Behøver vi at fortælle, at forventningerne til 3'eren er skyhøje?



# Max Payne 3

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Udvikler **Rockstar Studios** Udgiver **Take 2** Spiltype **Action**

**DER HAR ALDRIG VÆRET** nogen tvivl om, at Max nu var i gode hænder. Efter flere års udvikling er det Rockstars mål at skabe det mest sofistikerede, filmiske skydespil med fokus på skydemekanikker, præsentation og selvfølgelig Rockstars historiefortælling. Det ser ud til, at Rockstar kommer til at indfri forventningerne. De har

været tro mod serien og videreudviklet det grundlæggende ved Max Payne, men har på samme tid implementeret nok nye ting til, at det føles herligt forfriskende at spille.

Spillet starter i New Jersey, hvor Max fylder sig med smertestillende medicin og prøver at glemme hændelserne i de tidligere spil.

James McCaffrey er tilbage som Max Payne, og denne gang er det ikke blot stemmen, han låner ud, men også ansigtet ved hjælp af motion-capture. Denne teknologi er også brugt flittigt i gennem resten af spillet, og det ser man både i de spændende filmsekvenser, og

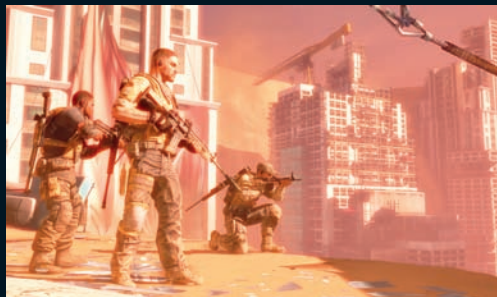
når man spiller igennem de forskellige baner.

Hertil kommer, at Max tager alle skudsår, sved, skidt og nuværende våben med i filmsekvenserne. Dette styrker det filmiske indtryk.

I stil med de tidligere spil gøres der ikke brug af det regenererende helingssystem, som vi er blevet vant til i dag. Max skal nemlig i stedet indtage smertestillende medicin, når situationen ser mørkest ud.

Spillet kører i en opdateret version af Rage-motoren (brugt i Red Dead Redemption, red.), og ser utroligt lækkert ud. Vi har meget mere om det på sitet!

**Ruben Jones**



## Spec Ops: The Line

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 29. juni

Forestil dig et sædvanligt taktisk skydespil, hvor man skal kommandere sine underordnede rundt, men med et tempo, der ligger nærmere Gears of War og Uncharted. Dubai er blevet delvist opslugt af ørkenen, og det er op til dig at trænge ind i byen og finde den forsvundne oberst Conrad.



## Civilization V: Gods & Kings

Platform **PC, Mac** Spiltype Strategi Premiere 2. hvertal 2012

Den første store udvidelse til Civilization V er på vej, og der er masser af glæde sig til for potentielle verdenserobrere. Blandt andet vender religion tilbage som mekanik, der er store justeringer i kampsystemet, og masser af nye enheder, bygninger, civilisationer og diplomatiske muligheder.



## Kinect Star Wars

Platform **Xbox 360** Spiltype Action Premiere 3. april

Nu kan du snart leve barnedrømmen ud hjemme i stuen, når Kinect Star Wars lander næste måned. Indrøm det – du har ville svinge lyssværd og skubbe droider rundt med Kraften, lige siden du så Star Wars for første gang, og med Kinect Star Wars bliver det snart muligt.



## Xenonauts

Platform **PC** Spiltype Strategi Premiere 2012

Hvis du er purist, og ikke synes det kommende Xcom: Enemy Unknown ligner det originale UFO nok, så skal du give Xenonauts et kig. For her er tale om et kærlighedsprojekt, en slags moderne remake, der holder fast i alle de gamle dyder og særheder som time units og tilfældige baner.



## Prey 2

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

Prey 2 lader til at blive en af den slags sjældne titler, der er væsentligt bedre end sin forgænger. Hvor Prey var lineært, er Prey 2 i en helt anden boldgade. Tænk Blade Runner møder Deus Ex møder Star Wars. Hold øje med dette her – det kunne blive årets overraskelse.



## Hitman: Absolution

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

Den skaldede (og som regel) lydløse dræber vender endelig tilbage senere i år, og han har lært et par nye tricks. Med Instinct kan spilleren se verden, som Agent 47 ser den, med al den indsigt, et helt liv som lejemorder giver. Men frygt ej, IOI lover benhårde udfordringer selv til de mest garvede.



## Witcher 2 Xbox 360

Platform **Xbox 360** Spiltype Rollespil Premiere 17. april

Et af sidste års absolut bedste og flotteste rollespil indtager snart Xbox 360. Denne såkaldte Enhanced Edition af Witcher 2 tilføjer fire timers nyt indhold til det i forvejen store eventyr, så der er rigelig grund til både et gys og første møde. PC-versionen får i øvrigt tilføjet det nye indhold gratis.



## Diablo III

Platform **PC, Mac** Spiltype Action Premiere 2. kvartal

Blizzard har rusket godt op i nogle af systemerne i Diablo III, siden betaen startede, og det betyder at vi må vente lidt længere endnu. Det gør os dog ikke noget, for vi har testet ændringerne, og de gør spillet både sjovere og mere overskueligt. Det nye udgivelsesvindue hedder april-juni.



## Mass Effect Infiltrator

Platform **iPad** Spiltype Action Premiere 2012

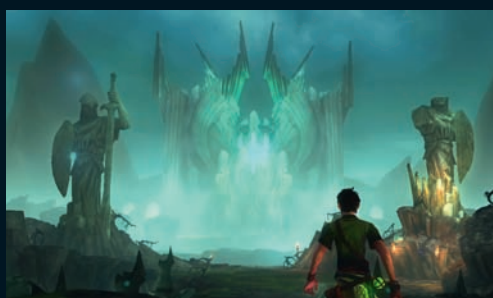
Enhver, der har spillet Dead Space på iPad, ved at det var en oplevelse, der ikke alene var rigtig god, men også lå skræmmende tæt på de "rigtige" konsol-udgaver. Nu er holdet bag gyserspillet på vej med deres udgave af Mass Effect. I skrivende stund har vi ingen dato, men måske er den på App Store, når du læser dette!



## Far Cry 3

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

Ambitionerne fejler ikke noget. Far Cry 3-udviklerne siger, at de vil skabe et sandkasse-skydespil, der skal føles lige så velsmurt som et spil a la Call of Duty. Jungleen skulle bare trykke om at blive udforsket, og proppet med nyttige ting at gøre. Vi glæder os til at se om det vil lykkes.



## Sorcery

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere Maj

Sorcery blev annonceret til PlayStation Move helt tilbage på E3 i 2010, og siden da har vi ikke hørt meget til det. Men udviklerne har puklet i al stilhed, og lover at Sorcery vil byde på et unikt combosystem, sjov figurudvikling og en smuk spilverden, når det lander i maj måned.



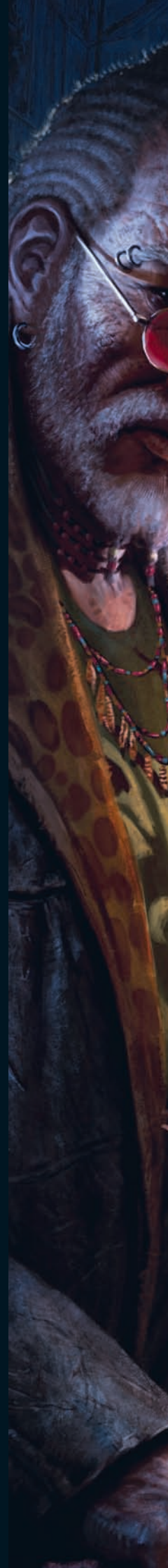
## South Park: The Game

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Rollespil Premiere 2012

De erfarne herrer fra Obsidian Entertainment står bag denne rollespilsudgave af tv-serien South Park. Du er den nye knægt i byen, der skal blive venner med Stan, Kyle og de andre, så I sammen kan bekæmpe ondskaben. En af figurklasserne er "jøde", så seriens platte humor er tydeligvis intakt.

# FUNCOM: MAGIEN BAG THE SECRET WORLD

Alle kender svenske DICE og danske IO, men **Norge har også en solid skandinavisk spiludvikler i form af Funcom**





# Funcom

## Folkene bag The Secret World...

Funcom er et af de største og mest anerkendte spilselskaber i Norge. De har stået for spillene *The Longest Journey*, *Anarchy Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* og i det hele taget været med til at sætte det norske afsnit af spilbranchen på verdenskortet. Nu er de på vej med *The Secret World*. Den store MMO-satsning.

Selskabet har udgivet adskillige spil siden de blev etableret i 1993, og lige nu er de godt i gang med udviklingen af *The Secret World*, der allerede synes at have fanget opmærksomheden fra verdenspublikummet. Det her er historien om en lille gruppe drenge der startede med at udvikle sammen i en lille kælder, men sidenhen har vokset sig til Norges største spiludvikler med kontorer i Schweiz, USA, Kina og Canada.

### 1993: Begyndelsen.

Funcom blev grundlagt i 1993 af Erik Gløersen, Ian Neil, Gaute Godager, Andre Backen og Olav Mørkrød. Deres første lokale var en kælder på Munkedamsveien, Oslo og fra starten bestod arbejdet af forskellige opgaver for distributører og producenter. Det blev til mindre kendte spil til Sega Mega Drive, Super Nintendo og PlayStation, der blandt andet inkluderede *Daze Before Christmas*, *Casper*, konverteringer af *Samurai Shodown* og *A Dinosaur's Tale*.

### 1997 - 1999: En ny horisont.

I perioden mellem 1997 og 1998 havde firmaet færdiggjort arbejdet på forskellige konsolstitler, og bestemte sig for at ville sigte mod et ældre og større publikum. Funcom blev uafhængige i 1999, og samme år udgav de deres første stor spil i form af *The Longest Journey* - et eventyr, udvikleren havde investeret 21 millioner i. Det var den største spilsatsning i Norge, og forventningerne var store - også internationalt. Et af de interessante punkter omkring *The Longest Journey* var, at det var et "point and click"-adventurspil, der udkom på et tidspunkt, hvor genren på det nærmeste var død.



## Let's Party like...

Der skulle gå næsten syv år, før *The Longest Journey* fik en efterfølger. Den bar titlen *Dreamfall: The Longest Journey*, og samlede historien op ti år efter forgængeren. Atter skulle vi tilbage til de parallelle verdener Stark og Arcadia, præget af henholdsvis højteknologi og magi, og skruede de fortælmæssige ambitioner i vejret med hele tre hovedpersoner og både nye og kendte ansigter. Det endte med en massiv cliffhanger, som vi stadig mangler at få afslutningen på. Hvornår kommer den mon?

Dette forhindrede dog ikke spillet i at blive en succes, og med 300.000 solgte eksemplarer var opmærksomheden omkring den lille norske udvikler, større end nogensinde før.

### 2001 - 2003: Massivt og større.

Successen med *The Longest Journey* gjorde kun udviklerens ambitioner større, hvilket i 2001 resulterede i firmaets første MMO, *Anarchy Online*. Dette bevirkede, at Funcom tog valget om i fremtiden at dedikere sig til lige netop denne genre. *Anarchy Online* modtog generelt favorable ord fra pressen, men alligevel foregik lanceringen ikke helt uden problemer. Mange spillere valgte hurtigt at forlade eventyret fordi det var plaget af store



"Vi kan lide at se på historien i *The Secret World* som et puslespil. Her er titusindvis af bidder, der skal sættes sammen, og en lineær historie, der bliver præsenteret på ikke-lineær vis", fortæller Ragnar. "Historie-missioner er som en rød tråd i de første 150 timer, og selv om spillerne har fuld frihed til at udforske verden uden for hovedopgaverne, er alt i spillet knyttet til historien"



tekniske problemer, og udvikleren måtte dedikere alle sine kræfter til at rette fejlene.

Senere begyndte arbejdet på nye udvidelses-pakker til online-rollespillet, hvoraf *Shadowlands* fra 2003 var den største og fik den bedste modtagelse. Lanceringen af *Shadowlands* betød også, at spillet på ny begyndte at lokke fans til sig, og faktisk modtog udvidelsen flere internationale priser som Best Persistent World Expansion (RPGVault, 2003), Editors' Choice Awards (IGN, 2003), og Outstanding Achievement in Art Direction (RPGVault, 2003).

### 2005 - 2006: Børsen og drømmene.

Den 20. maj 2008 var det blevet tid til Funcoms næste storsatsning, *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Spillet var baseret på fantasy-serien *Conan the Barbarian* af Robert E. Howard, og forventningerne var skyhøje. Udviklingen var faktisk allerede begyndt helt tilbage i 2003, men på det tidspunkt havde ambitionsniveauet været ganske lavt. Kombinationen af *World of Warcrafts* enorme internationale succes, og det at Funcom var blevet børsnoteret, betød dog, at der pludseligt var ressourcer til noget meget mere ambitiøst. Interessen for spillet blev øget i takt med budgettet, og det hele endte som en gigantisk



Ovenstående billede er fra Funcoms næste store satsning, The Secret World. Her blander Funcom MMO-genrens traditionelle mytiske figurer, magi og rollespilmekanikker med nutidige omgivelser og figurer.

storsatsning på 150 - 200 millioner kroner. Anmeldelserne var igen generelt positive, og i ugerne efter udgivelsen blev der solgt 800.000 kopier af spillet. Alt så for en tid ud til at køre på skinner, men desværre bristede det billede hurtigt.

## ...en gigantisk storsatsning på 150-200 millioner kroner

Fejl, balanceproblemer, mangel på indhold og andre tekniske problemer ledte til et stort frafald af spillere, og mange valgte at forlade eventyret igen efter de havde brugt

mellem tre og seks måneder på det. Det gav problemer. I deres planer havde Funcom budgetteret med, at hver spiller mindst skulle blive hængende mellem ni og tolv måneder, for at det hele ville ende rentabelt. Resultatet var at Funcom oplevede et enormt fald i deres

aktieværdi, et stort underskud, fyringer, samt at en af grundlæggerne, Gaute Godager, forlod firmaet. Alligevel havde Funcom stadig ideer til fremtidige spil.

### 2009: Genopbygningen.

Efter det enorme arbejde med Age of Conan: Hyborian Adventures, måtte Funcom tage sig til takke med svigtende indtægter og en aktieværdi, der blev ved med at falde. Resultatet var at 20% af mandskabet måtte opsiges, samt at Funcom måtte erkende, at de ikke længere havde råd til udelukkende at udvikle i Norge. De var nødt til at kigge efter andre muligheder i udlandet, hvor omkostninger og lønniveauet var lavere, og valget faldt på Montreal, Canada - hovedkontoret i Oslo blev dog bevaret.

Fra de nye lokaler i Montreal tog man hurtigt beslutningen om at påbegynde udviklingen af The Secret World - den næste storsatsning.

### 2010 - 2012: Fremtiden og The Secret World.

Til trods for at Funcom har sat Norge på verdenskortet, når det gælder spillbranchen, er den norske spilindustri stadig langt bag den i nabolandene. Sverige og Danmark har stadig udviklere med langt større succesoplevelser, og specielt svenske DICE er blevet kendte for deres Battlefield-serie. Danske IO Interactive kan meget vel komme til at nyde samme succes med genstarten af Hitman-serien.

Det er måske lidt ærgerligt, at Funcom har måttet flytte meget af udviklingen til Canada, og hvorvidt dette kunne være undgået med mere lokal økonomisk støtte, kan man spekulere videre over.

Funcom er i dag begyndt også at rette opmærksomheden mod de knapt så hårdføre spillere og platforme, hvilket betyder at platforme som Android og Facebook også er i udviklerens sigte. I starten af 2011 stod de for udgivelsen af gratisspillet Bloodline Champions, som var et arenabaseret "player vs. player"-spil udviklet af Stunlock Studios.

Det nuværende projekt, The Secret World, bliver et MMO, der på mange måder forsøger at skille sig ud fra normen, ved i højere grad at



Butikker som Arts of Lovecraft og Paradise Found er sammen med navne som Stark/Arcadia på en plakat eller caféen Moca Loco, bare nogle af de mange litterære referencer man finder i The Secret World.

satse på en god historie, unikke opgaver og at frasortere af mange af genrens mest genkendelige elementer. Man kan derfor blot håbe på, at det ikke løber ind i de samme problemer, som i lang tid plagede Anarchy Online og Age of Conan: Hyborian Adventures.

"Etableringen af Montreal-studiet har fungeret rigtig godt. Canada har gode støtteordninger for spiludviklere, og alene i Montreal er der flere uddannelser rettet mod spiludvikling. Hvis man møder nye personer i Montreal og fortæller dem, at man arbejder med spiludviklingen, synes manden på gaden også, det er fedt", fortæller Ragnar Tørnquist, designer hos Funcom og en af nøglepersonerne bag tidligere spil som The Longest Journey, Dreamfall, Anarchy Online og Age of Conan.

Ragnar er med ombord på den næste satsning, The Secret World. Det første, der kendetegner dette MMO, er de moderne omgivelser. I et marked, der er overlæst med fantasy- og fremtidsverdener, er den moderne setting nok til at få spillet til at skille sig ud. Samtidigt er spillets univers indhyldet i mystik og blandet med det mytiske og magiske. Ragnar fortæller, at spillet udover settingen bygger på tre andre grund søjler: den hemmelige krig mellem spillets tre faktorer, den karakteristiske figurudvikling

og den dybe historie.

I The Secret World kan man vælge at kæmpe for en af tre faktorer: New York-baserede Illuminati, hvis slagord er Sex, Drugs and Rockefeller, London-baserede Templars, der har det slagkraftige motto Deliverance from Evil, eller Seoul-baserede Dragon, der praktiserer filosofien The Art of Chaos. Hver faktorer har sin egen distinkte stil, mål og fremgangsmåde.

The Secret World fokuserer meget på muligheden for at spille alene. Det betyder selvfølgelig ikke, at multiplayer-delen er negligeret. Faktorerne skaber et udmærket bagtæppe for PvP, og Ragnar fortæller ivrigt hvordan de mindre og tidsbegrænsede PvP-

kampe vil handle om kontrol over vigtige relikvier på mytiske steder rundt omkring i verden. Navne som Shambala, Stonehenge og El Dorado optræder side om side med forkortelser som PVP. Intet tyder på at spillet ender som "endnu en WoW-klon", og sammenlignet med aktuelle konkurrenter som Star Wars: TOR og det kommende Guild Wars 2 har Funcoms satsning et trumfkort, når det kommer til setting.

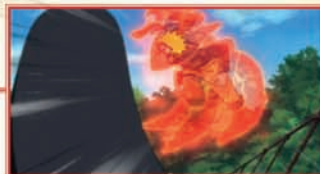
Vi vil i de kommende måneder have meget mere om The Secret World på Gamereactor.dk, og håber at du nød denne opvarmning med Funcom i fokus. /David Selnes

## Fokuserer meget på muligheden for at spille alene

THE GENERATIONS CLASH ON 30<sup>TH</sup> MARCH 2012



THE MOST POWERFUL NINJAS JOIN THE FIGHT



NEVER-BEFORE-SEEN ANIME CONTENT REVEALS YOUR FAVOURITE NINJA SECRETS



DOWNLOAD THE DEMO ON 29<sup>TH</sup> FEBRUARY 2012

**GameStop**  
power to the players™

Join the squad on facebook



Anmeldt



# MASS EFFECT 3

**XBOX 360, PS3, PC**

Spiltype ROLLESPIL Udvikler BOWARE Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-4) Aldersgrænse 18

Thomas tager turen i det tredje Mass Effect-spil. Der er nyt under solen og solidt gameplay

Hvor andre spiludviklere bruger timer på at fange min fantasi og lokke mig ind i deres verdener, gør Bioware det på et splitsekund med en animation af et mekanisk objekt. Det er nærmest som om, den canadiske udvikler aktiverer et glemt hjørne af min hjerne, for pludseligt falder det hele i hak igen, og jeg er på ny klar til at redde galaksen som John Shepard.

Der bruges ikke mange kræfter på at gøre det hele indbydende for nye spillere. I stedet møder vi fra start en Shepard, der er blevet afskediget på grund af sine ekstreme metoder, men dog har undgået fængselstid grundet hans viden om den potentielle Reaper-invasion, som størstedelen af universet først er begyndt at tro på, efter den rent faktisk er gået i gang. Det er en modig start på historien, fordi den kræver en del forklaring, men samtidigt også en undskyldning for nu for tredje gang at lade dig rejse universet tyndt for at sammensætte dit eget hold.

Men Bioware har været smartere end at lade det hele være en gentagelse, og derfor opdager man hurtigt, at rekrutteringen af ens eget hold blot er en del af den større mission, hvor Shepard agerer problemknuser i håbet om at få universets mange racer til at danne en fælles front i den ultimative kamp om overlevelse.



## UDSTYRS-GALORE

Denne gang får man mulighed for at skræddersy sit eget udstyr med masser af forskellige modifikationer, uden at det dog går i komplet overdrev som i det første spil. Sigte, pansergennemtrængende ammunition og større magasiner er blot nogle af de udvidelser, der kan sættes sammen med et våbenarsenal, der dækker pistoler, maskinpistoler, shotguns og snigskytteriffler. Shepard er dog den eneste, hvis rustning kan udskiftes.

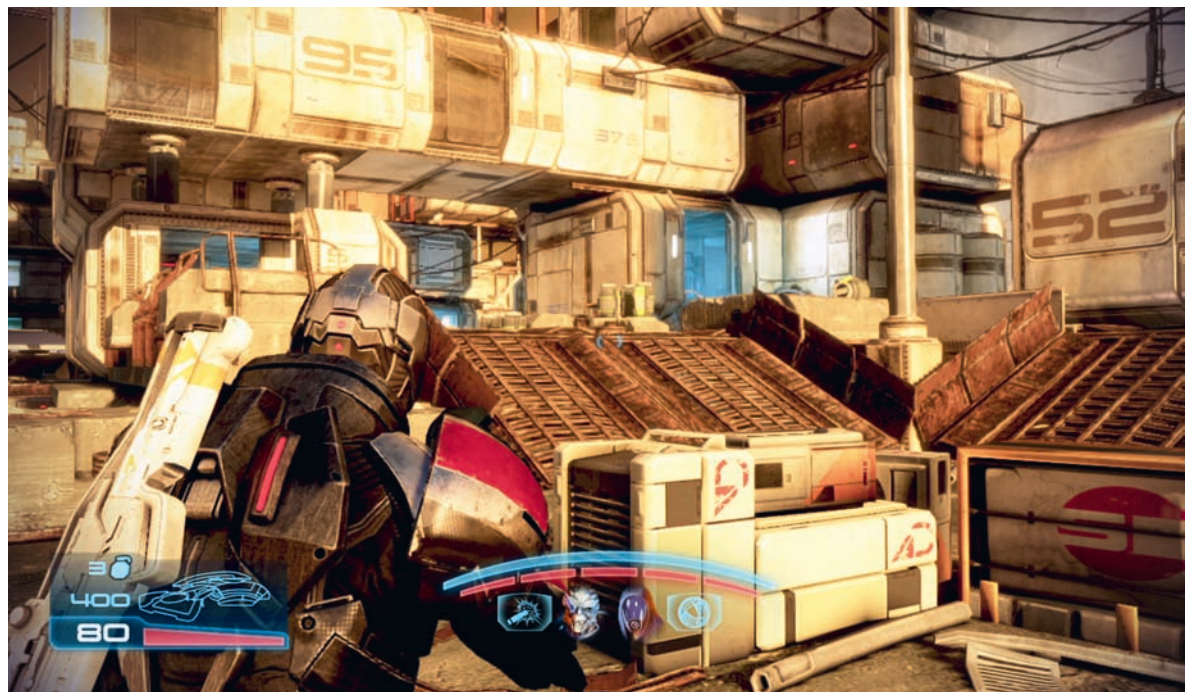
Det er en langt mere omfattende historie end tidligere, der denne gang bliver fortalt, men også en historie med et decideret andet omdrejningspunkt end de tidligere spil i serien. Hvor det første spil var en science-fiction-fortælling med masser af overraskelser, og efterfølgeren brugte alle sine kræfter på fantastiske karakterfortællinger, er fokuset i tredje del på politik, raceforskelle og endda en snert religion. For alle os, der har gennemført de

## DEN SLAGS OPLEVELSER, JEG IKKE KAN FÅ NOK AF

tidligere kapitler, er det herligt at komme mere i dybden med spiluniverset, men er man lige kommet til, vil det hele sikkert føles tonstungt at følge med i.

Opbygningen af hele spilsystemet er igen taget til revision, og resultatet er et system, der både er blevet mere strømlinet, samtidigt med at man igen får lov til justere lidt ved detaljerne. Med andre ord har Bioware fundet midtpunktet mellem de to tidligere spil.

LÆS HELE ANMELDELSEN PÅ GAMEREACTION.DK



#### IKKE PERFEKT

Mass Effect 3 er ikke et perfekt spil, og selv den største fan vil kunne se dets mangler. Aspekter af kampsystemet halter, enkelte af de nye figurer er nogle af seriens dårligste, og i retrospekt får det på sin vis historien i Mass Effect 2 til at virke som et overflodigt sidekapitel.

Alligevel er det en af den slags sjældne oplevelser, jeg bare ikke kan få nok af.

Det, der for alvor gør kampsystemet sjovere denne gang, er dog en langt bedre kunstig intelligens, der flittigt bevæger sig fra skjul til skjul, og taktisk prøver at angribe alt efter hvordan den er udrustet. Skjoldbærende Cerberus-soldater vil forsøge at mase dig ud af dit skjul, mens Juggernauts langsomt og langsomt sprænger alt i luften omkring dig. Senere fjender, som jeg ikke vil afsløre her, gør yderligere brug af en kompleksitet i deres angreb, som serien ikke tidligere har set, og udfordringen bliver på herlig vis heraf langt højere end tidligere.

I modsætning til denne anmeldelse handler Mass Effect 3 dog ikke om at analysere hvordan de enkelte dele virker, men i stedet om at opleve en overvældende og dybt fængende science-fiction-fortælling, og det er her, det viser sig bedre end størstedelen af alle de andre spil, jeg har prøvet.

Mindst ligeså vigtige er dog de invaderende Reapers, for sjældent har en fjende så effektivt kommunikeret dommedag, hvilket her afspejles i nærmest hver eneste bid dialog.

For dialogen er på det nærmeste magisk i dens måde at vække karaktererne til live på, også selvom jeg endnu ikke har forstået hvad pokker James, et muskelbundet med ganske få hjerneceller, der virker som taget direkte ud af Jersey Shore, dog laver i spillet. Venskabet mellem Shepard og Garrus er specielt varmt, hvilket cementeres i den slags scener, der hos enhver anden udvikler var blevet skåret bort, men her i løbet af to minutter får dig til at holde mere af de digitale figurer, end man skulle tro muligt.

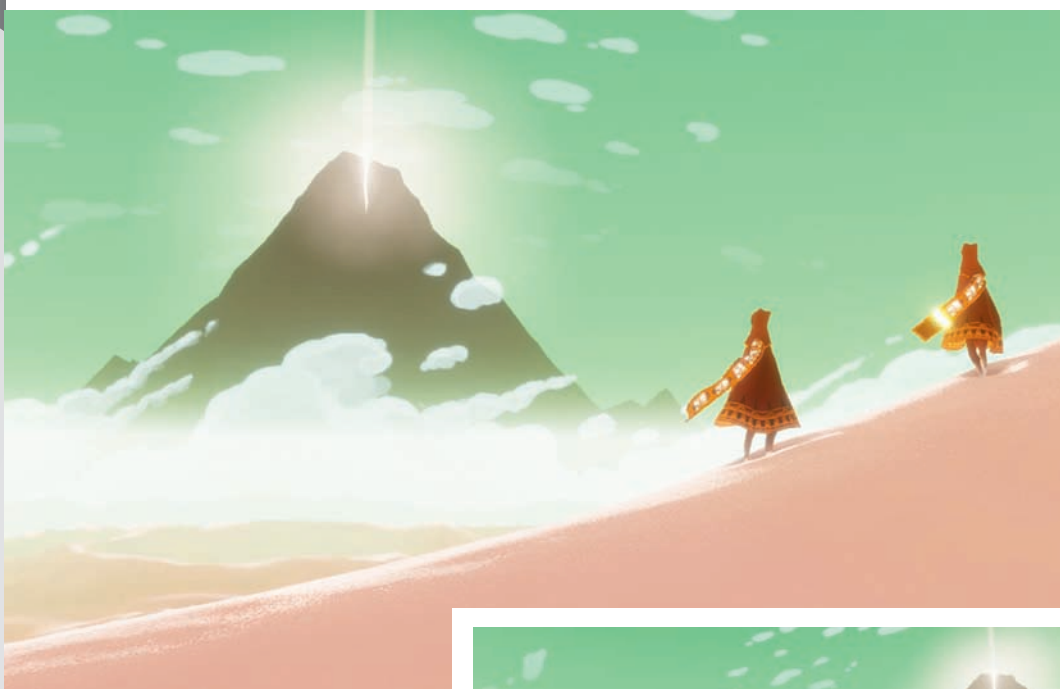
Med Mass Effect 3 har Bioware lavet en afslutning, der triumferer, hvor så mange andre afslutninger på trilogier fejler, og rent faktisk runder det hele af med en oplevelse, der samlet er sine forgængere overlegen, både spil- og historiemæssigt. Som jeg ser det, er Mass Effect-serien som helhed den bedste

10 spiltrilogi der nogensinde er lavet, hvilket gør seriens bedste spil til noget helt særligt.

Thomas Blichfeldt

# JOURNEY

**PS3** Spiltype EVENTYR. Udvikler THATGAMECOMPANY. Udgiver SONY.  
Premiere 14. MARTS 2012. Antal spillere 1. Aldersgrænse 18.



En skikkelse sidder i sandet. Ubevægelig, men dog determineret i sin meditative stilling. Med klare lysende øjne vækkes hun til live af et blidt tilt med kontrolleren. Det er faktisk ikke til at se, hvem skikkelsen er, for den mørkerøde poncho-lignende dragt dækker hele ansigtet og kroppen. Der er kun vinden, sandet og solen her, og i det fjerne skuer en bakkedag. Sandet spredes når hun bevæger sig fremad, og som hun rammer bakken, bliver det sværere og hårdere at gå fremad. Det kan ikke mærkes, men til gengæld ses på den måde hun læner sig fremad ved hvert tunge skridt på de spinkle ben. Hun når bakkedag-

## TO TIMER TAGER SPILLET FRA ENDE TIL ANDEN

pen og ser bjergene, lyset og inden længe kommer vejen til syne i ørkenen.

At bevæge sig igennem ørkenen er ikke bare en tom kulisse fyldt med sand, men en konstant forandrende verden, hvor vinden former sandet og banerne omkring spilleren.

Det er en yderst minimalistisk oplevelse, med den underspillede musik og sandets varme glød og vindens sus, der får den røde klædedragt til at bevæge sig som et sejl igennem ørkenen. På sin vej finder man stykker af stof, der blæser i vinden og som sætter sig på klædedragten, som et halstørklæde. Det gør spilleren i stand til at bruge klædedragten som vinger og svæve i kort tid gen-



### FOLKENE BAG

Thatgamecompany kan noget, som andre firmaer ikke kan. Med titler i ryggen såsom *FlOw* og *Flower* har den sydcaliforniske udvikler efterhånden positioneret sig som en sand pioner inden for rolige og fantastiske downloadtitler til PSN.

### FLOWER

Sidst vi så noget fra deres hånd var i 2009, hvor *Flower* som et lille men meget fredfyldt spil delte vandene blandt spillere og anmeldere. Nogle fandt det for letkøbt og så det som prætentøst New Age-inspireret merkantil-buddhisme, imens andre så den barnagtige glæde i noget så basalt, som at lege med vinden.

nem luften. Ved at finde små symboler kan man så opgradere længden af halstørklædet, der til sidst ligner en lang hale. Den fungerer samtidig som indikator for langt man kan svæve, og når halstørklædet er helt rødt, skal man finde nye stykker stof, på at aktivere svævefunktionen.

På sin færd bevæger man sig igennem ruiner af tabte civilisationer. I ruinerne gemmer der sig gamle skrifter, der kan aktiveres via en bøn, og som kan være med til at danne en bro af det magiske stof imellem gamle, nedslidte søjler.

Det er Journeys helt store styrke. At man får udfordret en evne, som computerspil har en tendens til at glemme - spillers egen fantasi. De væsner man møder på sin vej, kan være vinden, en flyvende drage eller andre spillere.

Der er sikkert mange, der vil føle at spillet simpelthen er for abstrakt, og det er fuldt forståeligt. Det er også kort med sine kun to timer, men det er en oplevelse og en rejse, som du ikke må snyde dig selv for.

**9**

Emil Ryttergaard



## KID ICARUS: UPRISING

### NINTENDO 3DS

Spiltype ACTION. Udvikler PROJECT SORA. Udgiver NINTENDO. Premiere 23. MARTS. Antal spillere 1 (1-6).

#### Umiddelbart ligner *Kid Icarus: Uprising*

en rails-shooter. Når man flyver gennem luften, suser fjenderne mod en med hæsbæsende fart. Men alle missionerne (som der kun er en håndfuld af) fører til et punkt, hvor vores hovedperson Pit lander. Herfra fortsætter vi til fods. Og det er nede på jorden, at *Kid Icarus: Uprising* viser sine største styrker. Hver bane er fyldt med hemmelige rum, skjult bag bølgede gardiner eller låst af, indtil man vælger en højere sværhedsgrad. Dem er der hele ni af, der kan vælges på en slider for hver bane. Den afgør blandt andet, hvor mange hjerter man kan finde i banen, men også om man kan passere gennem særlige porte. Og det vil man gerne, for det er bag disse, man kan finde nye og sjældne våben.

## KID ICARUS: UPRISING ER ET ÆGTE FORÅRSHIT

Det er våbnene, der er den frygtindgydende motivator i spillet. Hvor mange der er, vil Nintendo ikke ud med, men der kan ses omkring to dusin af dem fra starten. Våbnene er inddelt i forskellige kategorier med forskellige egenskaber. Her er blandt andet buer, morgenstjerner, sværd, kanoner, køller og klør. Nogle er stærkest i nærkamp, mens andre udmærker sig ved deres rækkevidde. De har funktioner som total beskyttelse, stabilitet, gift og vedvarende ild. Det er et velbalanceret system, der tillader stor frihed.

Man kan endda få superkræfter i en række Tetris-agtige minispil. Det er dog fjenderne, der er spillets store kunststykke. De vidner om udviklere, der har turde udforske selv de mest bizarre design-ideer, som lillaklædte, hættebærende fjender, der har roterende øjne på armene.

Udover den tætpackede solokampagne er her også multiplayer. Her er to spiltyper, der begge kan spilles både lokalt og online.

Uanset om du spiller alene eller sammen med andre er der ingen tvivl: *Kid Icarus: Uprising* er Nintendos forårshit.

**9**

Christian Gaca

# KINECT™

# STAR WARS™



**Kinect Star Wars** special edition 320GB Kinect Konsol lanceres den 3. april.

## FORUDBESTIL SPILLET NU!

Forudbestil Kinect Star Wars allerede i dag og få **3 specielle spilfigurer** med. Læs mere og find din forhandler på: [www.xbox.com/kinectstarwars](http://www.xbox.com/kinectstarwars)

Spillet udkommer den 3. april



\*sensor sold separately

Microsoft

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



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



©2011 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Studios logo, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. LucasArts, the LucasArts logo, Star Wars and all related characters, names and indicia are trademarks of © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. All rights reserved.



# SYNDICATE

PC, PS3, X360 Spiltype ACTION Udvikler STARBREEZE STUDIOS Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-4) Aldersgrænse 18



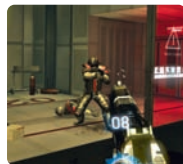
Hvad sker der, hvis man overlader alt til det frie marked, og dropper enhver form for regulation og kontrol? Det spørgsmål er der mange svar på, men i Syndicate er lande, stater og regeringer ganske enkelt holdt op med at eksistere. I stedet styres verden af enorme megaselskaber, de såkaldte syndikater, der indbyrdes kæmper om magten og forbrugernes penge, stopfodrer folket med produkter, og har overtalt langt de fleste til at få inkorporeret chips i hovedet, så de konstant er forbundet med nettet og kan købe og forbruge sig til endnu flere ting.

Og hvis der ryger et par civilister undervejs i kampen om kunderne, så tager man det med - især hvis de er kunder hos konkurrenten.

## RENT TEKNISK ER SYNDICATE EN FLOT BEDRIFT.

Med andre ord er Syndicate en mildest talt dystre vision af fremtiden (og en genoplivning af det hedengangne strategispil fra 1993 i FPS-form).

Men det er også højtaktant skydespil med farverig og

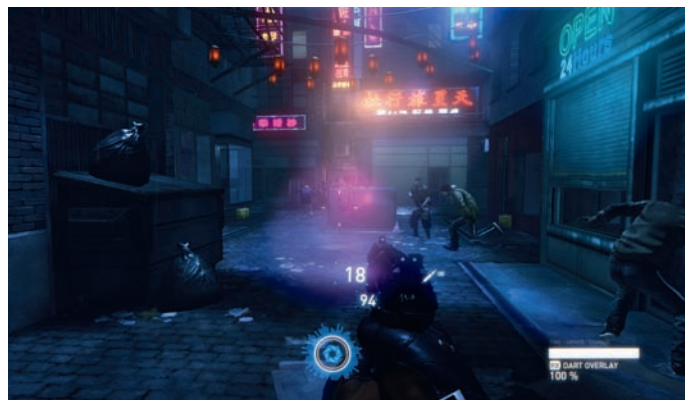


### CO-OP

Op til fire spillere kan kæmpe sig vej gennem i alt ni missioner, der lige som single-player-spillet byder på en god del variation og vild action. Det starter forholdsvis blødt, men sværhedsgraden stiger hastigt gennem missionerne, og man skal forberede sig på at fejle en del gange i de senere af dem.

### BREACH I CO-OP

Nogle af breach-øverne i co-op er væsentligt anderledes, og der er mange nye evner, man kan erhverve sig gennem progressionssystemet - som bonusskade til hele holdet, for eksempel - lige som man kan opgradere sine våben og evner.



larmende action, og heldigvis et ganske solidt et af slagsen. Det bygger på en gimmick, nemlig de førnævnte chips i folks hjerner, og får nogle ganske underholdende og sjove mekanikker ud af det koncept.

Dart 6-chippen, der er det sidste nye inden for chipteknologi, lader hovedpersonen hacke eller "breache" stort set enhver anden chip - både dem i folks hoveder, i deres våben, og i låse til døre, elevatorer og al den slags. Og det er her Syndicate forsøger at adskille sig fra et hav af andre skydespil.

Det ene øjeblik kæmper man mod bunker af fjendtlige vagter i gyder og korridorer, det næste står man på toppen af et tog og skal besejre et gunship (den eneste onrails-sektion i spillet, i øvrigt) senere løser man lidt lette puzzles, senere endnu skal man deaktivere EMP-miner og bekæmpe semi-usynlige fjender. Syndicates kampagne fremstår som en solid og original shooter (så original, som man nu kan være inden for genren), der

8

bestemt leverer varen når det kommer til både action og levetid.

KONAMI

Can you escape  
an enemy that hides  
within you?



# SILENT HILL DOWNPOUR

Release: March 30<sup>th</sup>

There is no way out.  
A world of darkness stares straight into your eyes.  
Discover complete new areas of Silent Hill and find salvation.

18  
www.pegi.info



PS3



PlayStation  
Network



XBOX 360

XBOX  
LIVE



© KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. | WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES  
\*PlayStation, PS3, PS2, PS1 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.



# STREET FIGHTER X TEKKEN

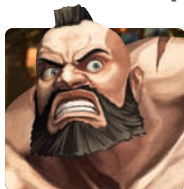
**PS3, X360, PC** Spiltype FIGHTING Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Aldersgrænse 16

Namcos hårdslående fightere mødes med Capcoms klassiske figurer til kamp.

Så er det her endelig, **Street Fighter X Tekken**. Et af årets mest eftertragtede spil, og en prestigekamp, der ikke blot handler om at kåre fighting-verdens bedste spilsérie, men lige så meget om én gang for alle at sætte punktum i den ophedede diskussion om, hvorvidt 2D- eller 3D-fighting er bedst. Derfor har både Capcom og Namco samlet 19 af deres absolut bedste prygluddelere for at banke konkurrenten gul og blå og komme vindende ud af striden.

Det er altså et ensemble på hele 38 figurer, der møder en, når man starter Street Fighter X Tekken op for første gang, en af de største opstillinger nogensinde i en ny fighting-serie. Eftersom det er Capcom, der har stået for udviklingen (Tekken X Street Fighter fra Namco udkommer næste år), er det Street Fighter IV, der danner grundlaget for både design og grundkoncepter. Men at plukke derfra holder selvfølgelig ikke i denne milepæl inden for fighting-historien, og derfor har Capcom udviklet et helt nyt system til holdbaserede kampe, der både overrasker og for det meste fungerer udmærket.

Det føles lidt komisk, når man med 20 års Street Fighter-erfaring er nødsaget til at gennemgå et træningsprogram, inden man tager hul på slagsmålene, men faktum er, at det hurtigt viser sig at være en god ide, hvis man vil have mest muligt ud af Street Fighter X Tekken. Og det vil man jo. I træningsdelen guides man rundt af Dan, der



#### KAMPSYSTEMET

Kamp er vældigt fleksibelt, og der er altid en god vej ud af enhver tilspidset situation på en måde, der leder tankerne hen til Street Fighter III: Third Strike, og der findes bestemt værre forbilleder end det.

#### PANDORA

Det er Pandora, som Capcom er svært stolte af. Ved at trykke ned, ned og begge medium-angreb, aflever man sin ene figur, men gør den anden vanvittigt stærk i nogle få sekunder, hvorefter denne også dør.

indgående forklarer det nye counter-system, demonstrerer hvordan man mest effektivt gør brug af sin partner ved skift og helt nye indslag som Pandora og noget, man kalder Gem System. Jeg imponeres over hvor dybt spilsystemet virker, og hvor logisk det føles.

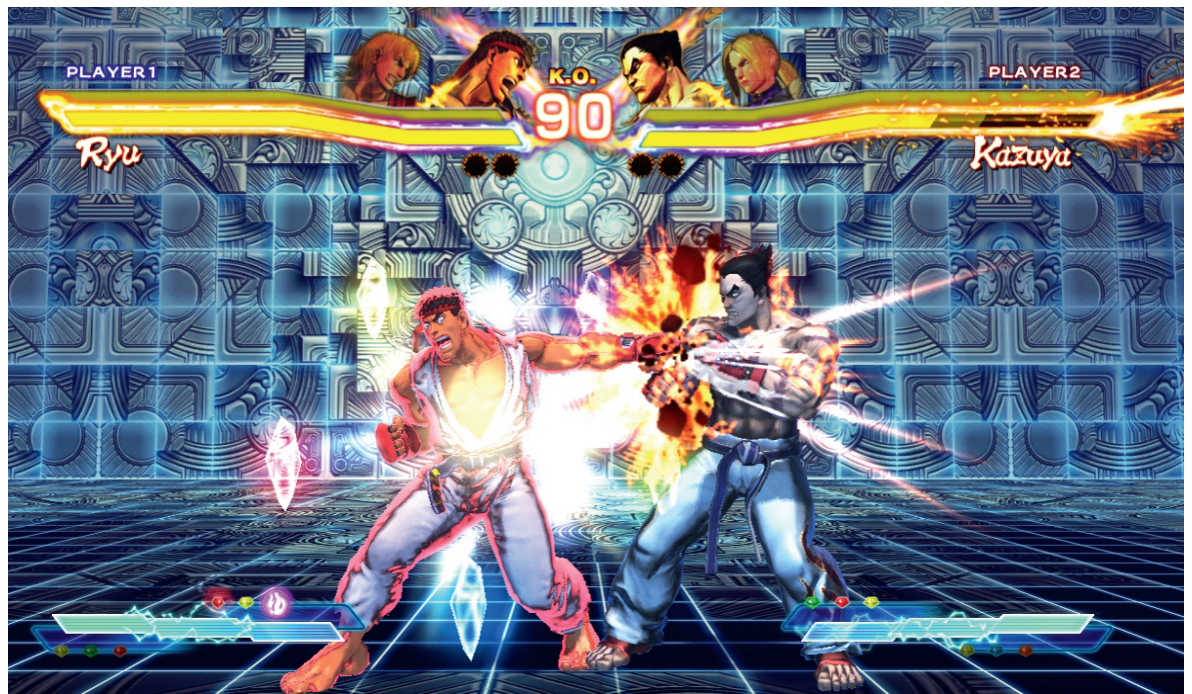
Capcom har kort sagt formået at gøre Street Fighter X Tekken til et spil, som andre end indspiste hardcore-fantaster kan have

## OGSÅ SJOVT FOR ANDRE END HARDCORE-SPILLERE

det sjovt med, takket være de intuitive nyheder. Men det mest spændende er naturligvis Namcos Tekken-kæmpere, der nu er gået fra tre til to dimensioner, og er blevet tilpasset den nye spilmæssige struktur. Det gør, at dem som er vant til at spille med Marduk, Paul og Heihachi, ikke får nogen fordel ud af det, og skal lære det meste forfra.

Men der er heller ingen fordele til dem, der er vant til Capcoms fighting-spil. Tekken-kæmperne vender op og ned på det

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



#### FOR ALLE

Det er hurtigt, smidigt, har god online-understøttelse, og føles både dybt og begyndervenligt. Kort sagt et spil, ingen fighting-fans bør misse. Eller nogen andre, for den sags skyld.

#### TEKKEN OG SF

Street Fighter X Tekken er bare starten. På et senere tidspunkt vendes rollerne og stilen og vi får leveret Tekken X Street Fighter. En interessant måde at samle fighting-fans.

klassiske system med kvart- og halvcirkel-bevægelser for at lave specialangreb på en måde, der ikke ligner noget vi tidligere har set i serien. Efterhånden som man lærer de forskellige figurer, forstår man dog hvorfor Capcom har gjort sådan med styringen, det passer ganske enkelt Tekken-kæmperne bedre, og pludseligt føles det logisk først at lave Kazuyas Mist Step, inden man kan affyre en Spinning Demon og siden afslutte comboen med en ødelæggende Demon Hook.

Det føles friskt, det føles anderledes, og jeg kan lide det. Street Fighter X Tekken er ikke Street Fighter med et par Tekken-gutter smidt ind i ringen, men i stedet et helt nyt spil. Til forskel fra de fleste holdbaserede fighting-eskapader, vinder man her, når man formår at slå én figur ud, ikke begge to. Det tvinger en til at spille taktisk og udnytte begge sine kæmpere optimalt. Skifter man ikke ofte, er det lig med døden, da de genoplader liv, når man skifter dem ud. Det har gjort, at Capcom har stuvet flere varianter af kæmper-skitte ind, med

ting kaldet Switch Cancel, Cross Rush, Cross Assault og CrossArts. De har alle deres plads, der gør at man skifte ud, hvad end man får tæsk af modstanderen, selv uddeler tæsk, eller endda er midt i en lang combo.

Den eneste indvending, jeg har mod Street Fighter X Tekken, er det såkaldte Gem System, der desværre er en vigtig del af spillet. I et forsøg på at gøre spillet lettere, kan alle kæmpere udvælge to gems inden hver kamp, som gør at du automatisk kan blokere kast, blive stærkere eller lignende. Siden aktiverer man dem under kampene, og får de valgte fordele. Det gavner ganske vist begge kæmpere lige meget, men føles som et klodset og fordummende indslag, som man for min skyld godt kunne have sprunget over. Måske er dette en hjælp til nye spillere men et mindre irritationsmoment for os andre.

Når det er sagt, så er Street Fighter X Tekken overraskende friskt og definitivt værd at bygge videre på.

**8**

Jonas Mäki



# SSX

**XBOX 360, PS3**

Spiltype SPORT Udvikler EA CANADA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-100.000) Aldersgrænse 7

## Efter en halv konsolgeneration i dvale vender den vanvittige SSX-serie endelig tilbage

Det er altid en underlig fornemmelse, når et spil spørger en, om man vil sætte sværhedsgraden ned, eller om man måske vil springe denne her bane over. Som når den der tarvelige gris dukker op i Donkey Kong Country Returns, og tilbyder at lade en sølvfarvet Kong gennemspille banen for en, mens man selv kigger på.

Mine reaktioner spænder fra fornærmelse over opgivelse og til lettelse. Men sådan er det ikke, når jeg spiller SSX. Her bliver jeg bare stædig. Ja, det kan godt være jeg var fire millioner point fra at vinde. Ja, jeg ved godt at jeg hastigt nærmer mig det tyvende forsøg. Fandme nej, om jeg vil springe banen over! Det bjerg skal erobres, og ham snothvalpen med det ustyrlige hår skal have en lærestreg!

SSX masserer mine allermost centrale gamer-nerver, dem der ikke giver en pind for historier, universer, lore, stemmeskuespil, mellemsekvenser, scripting, kort sagt al det indpakning, der måske er meget vigtige i forhold til det, vi nogle gange åh-så-fornemt kalder "oplevelsen", men som reelt ikke har noget med gameplayet - selve spillet - at gøre. For SSX er nemlig et spil, der nærmest er klinisk rensat for al unødigt gøgl. Bortset fra den første gang, du starter spillet op (hvor en meget grundig og pædagogisk tutorial introducerer den nydelige styring), skal der kun et par knaptryk til, før du er i gang. Vælg en region, et bjerg, et droppunkt, og så er du i gang.



### OFFLINE...

Spiller man offline, er der to spiltyper til rådighed: World Tour og Explore. Førstnævnte er det, man måske lidt nødtvungent kunne kalde spillet "kampagne", hvor man turnerer verden rundt og køre ræs og trickløb i ni bjergområder, indtil man er klar til at erobre det såkaldte "deadly descent" - en særligt livsfarlig bjergtinde, der har en eller anden unik fare, såsom træer, is i stedet for sne, dybe klofter, der skal krydses med wingsuit, eller snekred, der skal undgås.

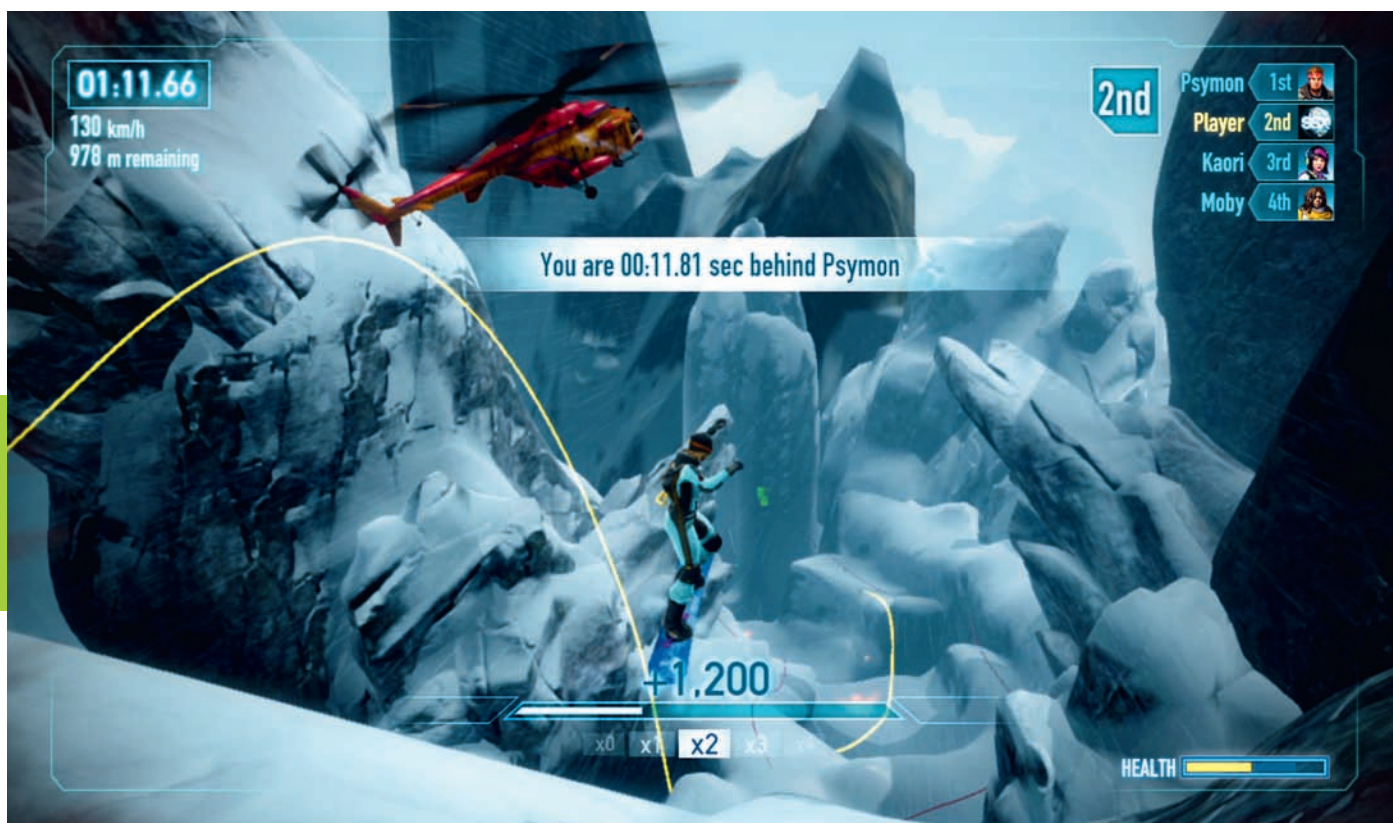
For de uindviede er SSX en serie af lidet realistiske snowboard-spil, der havde deres storhedstid på forrige konsolgeneration. Siden da har serien ligget i dvale, men vender altså nu tilbage for første gang i umindelige tider. Det blev oprindeligt lanceret som SSX: Deadly Descents, og blev dengang omtalt som et meget mørkere bud på serien. Det blev der rynket på næsen af, og siden da har EA nedtonet fokuset på livsfare og dødbringende

## BACKSLIDE SCREWMAN MED DOBBELT SALTO

bjergtinder. I stedet er her en rød tråd direkte tilbage til forgængerne, og SSX fremstår som et dejligt tilbagelænet snowboard-spil, der mest af alt handler om at køre afsindigt hurtigt og lave fuldstændigt vanvittige tricks i luften, der i virkelighedens verden ville resultere i pulveriserede knogler.

Det er pakket ind i et absolut minimum af historie, som man heldigvis sagtens kan ignorere. Gameplayet fejler intet, om end sværhedsgraden svinger en del - nogle deadly descents er

LÆS HELE ANMELDELSEN PÅ GAMEREACTOR.DK



#### EXPLORE

Her er svimlende 153 drop-punkter fordelt på ni regioner med hver tre-fire bjerge, og det er eddermame meget. Nogle af dem er låst op fra starten, men man skal købe sig adgang til de fleste af dem med point optjent i World Tour.

#### RIDERNET

RiderNet vil anbefale dig lob, baseret på hvad dine venner har lavet, med tilhørende "ghosts", mens du kører - så du kan lure ham af eller evt. se hvor han laver fejl.

væsentligt mere dødbringende end andre, mens jeg har siddet uhjælpeligt fast på nogle af de tidlige trickløb, og ikke haft problemer med andre. Sjovt er det dog, og hvert bjergs gimmick bliver introduceret relativt tidligt, så der er rigeligt med variation.

Endelig er der de såkaldte Global Events, der er SSX's "rigtige" multiplayer-del. Her kan man deltage i konstante konkurrencer overalt på spillets bjerge, mod andre spillere i realtime. Modstanderne ses som ghosts, så der er ikke noget med at blive saboteret af andre, og fordi det handler om at sætte den hurtigste tid eller højeste score, er der ikke brug for at starte samtidigt. Derfor er der heller ingen ventetid, ingen kedelige lobbyer, og det hele flyder bare - lidt som at se skisport i tv.

Op til 100.000(!) spillere kan deltage i hvert event, men vil man have det lidt mere privat, kan man også det. Du kan lave dit eget event på hvert eneste drop, selv bestemme reglerne, varigheden og begrænse deltagerne til venner og venners venner, hvis du vil.

Ekstrem sportsspil har en lang tradition for gode soundtracks, og her skuffer SSX bestemt ikke. Her er en god portion dubstep (af den knap så boremaskine-agtige slags, selvom der har sneget sig et enkelt Skrillex-nummer ind), men her er også mere reel (om end synth-tung) hip-hop, og nogle ganske gedigne indie-pop-ting, der hurtigt har indfundet sig på min iPod.

Summa summarum er SSX et spil, hvor alt overflødig fedt er skåret fra, og hvor - undskyld klicheen - det kun handler om dig og bjerget. Det er gammeldags på den gode måde, hvor man er hurtigt i gang, og intet kommer i vejen for gameplayet. Med medaljejagten og den ustyrlige mængde droppunkter i Explore er det også et spil, man kan klemme temmelig mange timer ud af. Bortset fra en lidt ujævn sværhedsgrad er SSX alt, hvad jeg havde håbet på.

**8** Og ja, jeg endte med at springe banen, jeg nævnte i starten, over. Jeg skulle jo gerne nå denne anmeldelse.  
**Rasmus Lund-Hansen**

# THE LAST STORY

Wii Spiltype ROLLESPIL Udvikler MISTWALKER Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-6) Aldersgrænse 16



1987 var et smukt år, Filmbranchen var præget af film som Full Metal Jacket og The Princess Bride, i musikbranchen toppede Michael Jackson hitlisterne med albummet Bad, og i spilbranchen skulle en af tidernes bedst sælgende serier til at tage sine første skridt. Fra det konkurstruede selskab Square kom et spil ved navn Final Fantasy, hvor to af de mest centrale aktører var Hironobu Sakaguchi og komponisten Nobou Uematsu. Resten er, som man siger, spillhistorie.

Makkerparret var centrale aktører i udformningen af JRPG-genren op gennem 90'erne, og har i senere tid stået i spidsen for selskabet Mistwalker, der tappert forsøgte at øge Xbox 360's popularitet i Japan med

## HACK'N'SLASH OG KOMMANDOBASEREDE KAMPE

spillene Blue Dragon og Lost Odyssey. Det er med andre ord ikke underligt, at der er knyttet store forventninger til deres nyeste spil, The Last Story, der er selskabets første indtog på Wii.



### STEMMERNE

I lyd billedet får man serveret en herlig og unik oplevelse. Fremfor at køre på med påtagede amerikanske accenter har spillet valgt at hente inspiration fra de britiske øers mangfoldige dialekter. Det har resulteret i et mere livligt stemmeskuespil, som til tider er grovere end hvad vi ellers er vant til fra genren.

### MUSIKKEN

Musikken er der heller ikke noget at udsætte på. Uematsu ved hvad han laver, og nos-talgikere vil høre, at manden henter inspiration fra sine tidligere værker. Samtidigt viser han, at han også ønsker at skabe en ny og unik musikalsk oplevelse, som både engagerer og rører.



Frem for et turbaseret kampsystem, som man ellers ville forvente sig af et JRPG, har Mistwalker valgt en mellemløsning af hack'n'slash og kommandobaserede kampe. For dem, der endnu ikke har luret det, så er The Last Story tematisk et japansk rollespil af den gode gamle slags. Her får vi en klassisk historie om venskabsbånd, mod, tab, opofrelse, romantik og grådighedens pris - kort sagt alt det, man enten elsker eller hader ved genren. Går man ind for at forhåndsdomme og hade ethvert JRPG, vil man derfor se skævt til spillet. Men hvis du kun ser bort fra The Last Story på grund af sådanne fordomme, vil jeg anbefale dig at overveje dine standpunkter.

Glem surmulende emo-teenagere med hukommelsestab; her får man langt mere elskværdige og troværdige hovedpersoner, som ikke er mere emotionelle, end hvad der er naturligt for situationen. Dynamikken mellem hoved-

8

personerne er desuden kilde til megen humor, og gennem størstedelen af spillet sad jeg med et tilfreds smil om munden.

Ingar Takanobu Hauge



# PRINCE OF PERSIA CLASSIC HD

**IPAD** Spiltype PLATFORM Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16

## Aaarg, for pokker da også! Latterlige brødhakker!

Dumme svin! Irriterende flabede smarte møgmekaniske fælde! Skældsordene er mange, da min tapre prins for tiende gang forsøger at trykke på en knap, der giver ham cirka otte sekunder til at passere to dødsfælder uden at røre gulvknapperne mellem dem og selvfølgelig nå under det faldende metalgitter. Prince of Persia er nøjagtig så svært som jeg husker det. Og nøjagtigt så godt. Der er en grund til at det originale spil 1989 har affødt et hav af konverteringer, efterfølgere og endda en film med Jake Gyllenhaal som Jordan Mechners hovedperson.

Da spillet udkom dengang, var det en mindre revolution. Især grundet den fantastiske animation på prinsen. Som med de fleste spilrevolutioner kan et gensyn ofte ødelægge de rosenrøde minder. For imponerende animationer dengang kan være ensbetydende med næste tragikomiske bevægelser i nutidens spillklima.

Nu er Ubisoft ude med en ny udgave af spillet, denne gang til iPad. Nu tænker du måske: "Hør hov, din fåmælte gavtyv, glemmer du ikke at Prince of Persia Retro allerede har glædet mangan en eventyrer på det spejlblanke apparat?". Måske med mindre Morten Korch-stemning, men indrøm det. Du overvejer, hvad vi skal med endnu en udgave. Svaret er enkelt: denne gang skal vi nyde



### INSPIRATIONEN

Mechner sagde dengang, at en af hans hovedinspirationer havde været de første ti minutter af Jagten På Den Forsvundne Skat. Og spillet var da også ganske atypisk for sin tid. Ingen skud og eksplosioner, men derimod heftige sværdkampe og turbanbeklædte skurke.

### DIN MISSION

På under en time skulle spilleren besejre den forelskede Jaffar og befri den skrøbelige prinsesse fra fangenskab.

Naturligvis skete dette ved at overmande vagter og ved at rende et palads fyldt med fælder tyndt.

grafik, der minder mere om Xbox Live-genudgivelsen end den aldrende klassiker.

Det tager ikke mange sekunder, efter den første intro er forbi, til jeg atter engang er i prinsens klæder på jagt efter prinsessen og i første omgang et sværd. Og det er let at se, at Ubisoft rent grafisk har ramt Xbox Live-udgaven ganske godt (selvom pseudo-3D-bevægelserne i landskabet er droppet).

Det vigtigste på en touchskærm og med et platform-spil er dog styringen. Atter engang kan jeg nikke anerkendende. En højre/venstre-slider er implementeret i hjørnet til at styre hvilken retning prinsen skal gå eller løbe i. Tre knapper udgør

## EFTER DEN FØRSTE INTRO ER FORBI, ER JEG ATTER EN GANG PÅ JAGT EFTER PRINSESEN

resten af funktionerne. En knap til at hoppe, en til at lade sig sænke ned og en til at samle genstande op. Ganske smart ændres disse, så snart en fjende dukker op, så du kan slå, blokere eller lægge dit våben uden at skulle se på et mylder af knapper.

Er der af den ene eller anden grund en bestemt placering for de virtuelle knapper, som du foretrækker, skal du ikke fortvivle: de kan alle flyttes efter forgodtbefindende.

Der går derfor ikke lang tid før jeg forcerer sindrige fælder, løser mindre puzzles og hakker fjender så det er en sand fryd. Selv de til tider frustrerende områder er som at få smidt en kold spand genkendelsesglæde i hovedet. Det her er retro.

Har du savnet en opdatering af prinsens eventyrlige udfordringer, så finder du en af de bedste her. Ubisoft har løst den hårde opgave med at klemme et af for-tidens bedste platformspil ned på en touch-skærm, og det har de gjort rigtigt godt.

**8**

Lee West

# RAYMAN ORIGINS

PS VITA

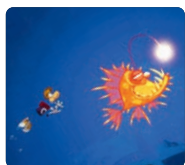
Spiltype PLATFORM Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 7



Der er en grund til, at vi her på redaktionen valgte Rayman Origins som et af årets bedste spil. Michel Ancel og resten af holdet hos Ubisoft leverede nemlig i 2011 et af de allerbedste platformspil til alle de store konsoller. Det var forrygende. Ikke kun fordi det grafiske var en helt speciel oplevelse, men også fordi banedesignet og figurdesignet var noget af det mest underholdende længe.

Vi var flere, der havde forventet et guld-korn af et spil, men hvad vi fik var intet mindre end et af de bedste platformspil nogensinde. Ikke mindst på grund af den utroligt hektiske multiplayer-del. Nu er turen kommet til Vita-udgaven.

Nu tænker du sikkert: hvordan pokker kan de klemme så meget spilleglæde ned på en Vita, og hvad er gået tabt i oversættelsen. Svaret er desværre multiplayer. Da jeg første gang erfarer, at vi må undvære de hektiske multiplayer-kampe, er jeg skuffet. For al min erfaring med dette spil udspringer af råb og skrig med venner ved min side. Så Rayman Origins uden multiplayer virker helt utilgiveligt. Det skal dog vise sig at være et langt mindre problem end først antaget, og Ubisoft har i



## HOPPERI, MEN...

Du går glip af omkring 60 baners renyrket platformsglæde, hvis du ikke tager chancen og prøver Rayman Origins. Mario og Sonic? Næe, Rayman er dette årtis platformhelt.

## ...IKKE KUN HOPPERI

Rayman Origins er ikke kun platformsbaner med alskens varianter, der bydes også på sidescrollende shoot-em-up-baner, hvor du siddende på omtrent verdens sødeste myg skal sluge og skyde fjender. Mindre puzzles finder man også i de gemte baner, hvor der endda gemmer sig en Angry Birds-variant. Herligt.

det mindste tilføjet en slags multiplayer som plaster på såret. Du kan nemlig ræse mod dine venners tider i en ghost-mode, og på den måde alligevel få lidt socialt med ind over spillet. Near-funktionen udnyttes også, så man kan bytte fundne puzzlespilsbrikker online med andre spillere.

Selve singleplayer-spillet er ellers stort set indentisk med originalen, og på PlayStation Vita-skærmen ser farverne om muligt endnu mere sprudlende ud.

Der er herligt figurdesign, men det er i detaljerne, at det for alvor vinder mit hjerte. Når en rund kugle jublende glad får arme, der strækkes ud for at hjælpe Rayman over forhindringer, eller når Rayman som pilot på ryggen af en myg punkterer en enorm boss-fugl, er det så jeg næsten får tårer i øjnene.

## MAN SMILER BREDT SELV NÅR MAN DØR

Musikken rangerer fra forrygende over stemningsfuld og til direkte glad-i-låget-stemming. Til tider er det melodiske og rytmiske stemningsbilleder, og andre gange er det småskor sang.

Man smiler bredt, selv når døden indtræffer på samme sted for tiende gang. PS Vitaen får med Rayman Origins endnu

en stærk titel til sortimentet af lanceringspil.

Lee West



## ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

PS VITA

Spiltype KAMPSPIL Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 12

Marvel vs Capcom har på mange måder altid været ballademageren i fighting-genren. Et væld af latterlige fuldskræms-eksplosioner, hop der langt overstiger banens højde, vilde eksplosioner, fantastiske farver, endnu vildere eksplosioner, kaos, etknaps-comboer og spillemekanikker, der er omtrent lige så velbalancerede som en linedansende elefant. Fik jeg nævnt eksplosionerne?

Efter Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds blev det hele dog tonet en anelse ned med Ultimate Marvel vs Capcom 3, som er udgaven der i dag testes på Sonys PS Vita.

Bevares, galskaben er stadig rasende tydelig, og når man samtidig kan sætte et hold bestående af Arthur fra Ghost 'n Goblins, Frank West fra Dead Rising og Wesker fra Resident Evil til at lammetæve (eller skyde) Hulk, Spiderman og Captain America, så er det da forståeligt at balancen læner mere mod sjove indfald end mikroskopiske balanceringsdetaljer.

## EKSPLOSIONER OG HELT FANTASTISKE FARVER

Forklaringen på det underlige mismask af figurer er angiveligt, at Albert Wesker og Doctor Doom i et anfald af galskab har besluttet sig for at slå pjalterne sammen. Den enorme Galactus får dog nys om dette og truer med at udslutte begge universer. Og så skal der slås.

Det er blevet til knap halvtreds figurer (og har du allerede investeret i DLC-pakkerne på PS3 kan de overføres til den håndholdte udgave. Lækkert).

Man drukner ganske hurtigt i begreber som airjuggles, aircancels, x-factors, combo-tagging, hyper combos og så er der samtidig et tremandsstort hold, der skal styres.

Hele oplevelsen er dog mere velfungerende end de tidligere udgaver af Marvel vs Capcom, og det er kun i baggrundene at man kan se, at der er sparet en smule på

detaljerne. På alle måder er dette dog et fantastisk kampspil.

Lee West



# UNIT 13

**PS VITA** Spiltype ACTION Udvikler ZIPPER INTERACTIVE Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 16

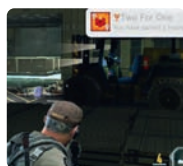
**Zipper Interactive brænder for det de laver. Og det de laver er hovedsageligt taktiske shooters.** Med MAG viste de, at de kunne presse antallet af online-spillere op på svimlende højder, og med Socom fik de sig cementeret som solide spillere på markedet for strategiske shootere.

Med Unit 13 vil udvikleren forsøge at tilpasse den strategiske shooter til lommeformatet, med alt hvad det betyder.

Ved første øjekast er Unit 13 ikke imponerende, faktisk virker det til at ende som en middelmådig shooter. For det første virker grafikken ikke imponerende. Kedelige farvevalg og begrænsede teksturer gør ikke spillet nogen tjenester. Da stemmen i din høresnegl samtidig plaprer om en eller anden terroristtype, der skal likvideres, er det så man vender det hvide ud af øjnene.

Det er dog heller ikke her, at Zipper-drengene har brugt særligt mange kræfter. Historien er et sammenkog af alverdens ligegyldige og usmageligt generiske shooters. Men der er fornuft i galskaben. For det første hænger ingen af missionerne synderligt sammen, det er en række enkeltstående missioner, hvor du efter en kort load-skærm får baggrundshistorien serveret af en radiostemme, der kort fortæller hvad, hvem og hvorfor dit mål er det, som det er.

Og hvad der ved første indtryk virker som



## MASSER AF BANER

Du har i singleplayer hele 36 missioner at gennemføre. Jo flere delkrav du opfylder, desto flere stjerner får du pr. mission. Stjernerne låser op for nye missioner i form af nye mål, der skal likvideres.

Nu virker 36 missioner måske ikke af rasende meget, men her er det, at den generiske historie fungerer. For ikke alene kan du spille hver eneste mission som den er sat op, eksempelvis med to journalister, der skal befries fra kælderens i en bygning i midtbyen, men du kan også spille dem med tilfældigt genererede modstandere og placeringer af mål. Med andre ord: der er evigheder af underholdning, uden at det går ud over selve hovedspillet.

dovenskab, bliver hurtigt afsløret som sund fornuft og forståelse for platformen. For når man er på farten, er det ikke mellemsekvenser og latterligt bombastiske set-pieces som trækker. Nej, det er hurtigt action og fornøjeligt gameplay. Se det som skydespillenes quickie.

Samtidig går der ikke mange baner, før man kan fornemme, at der er god variation i omgivelserne, og at det er i detaljerne, man skal finde fornøjelsen. Høns klukker og farer i skyggerne, overvågningskameraer blinker diskret i et hjørne af lokalet, vagter sludrer om vind, vejr og dårlig madlavning. Kort sagt: omgivelserne

## UNIT 13 LEVERER DEN TAKTISKE SHOOTER SOM EN LÆKKER SNACK ELLER DAGENS HOVEDMÅLTID

virker troværdige.

Apropos troværdighed: nu er det ikke kun et spørgsmål om at skyde Call Of Duty-style. Det her er en taktisk shooter, så ofte kan det betale sig at iagttage ens mål og snige sig rundt i skyggerne, mens diverse skumle vagter likvideres en efter en. Et skud eller to kan dræbe dig, og i de såkaldte Elite-missioner er det slut med regenererende health, så der tæller hver en skade.

En bane kan tage en halv times tid at gennemføre, men ved du, at tiden er knap, kan du vælge at tage de baner, der er markeret med et ur. Her er det typisk et spørgsmål om en mere direkte angrebstaktik og tre minutters skyderi. Det er rigtigt fornuftigt, og viser en god forståelse for, at den lille PS Vita måske til tider skal fungere som underholdning i en fem-ti minutter, samtidig med at den gerne må

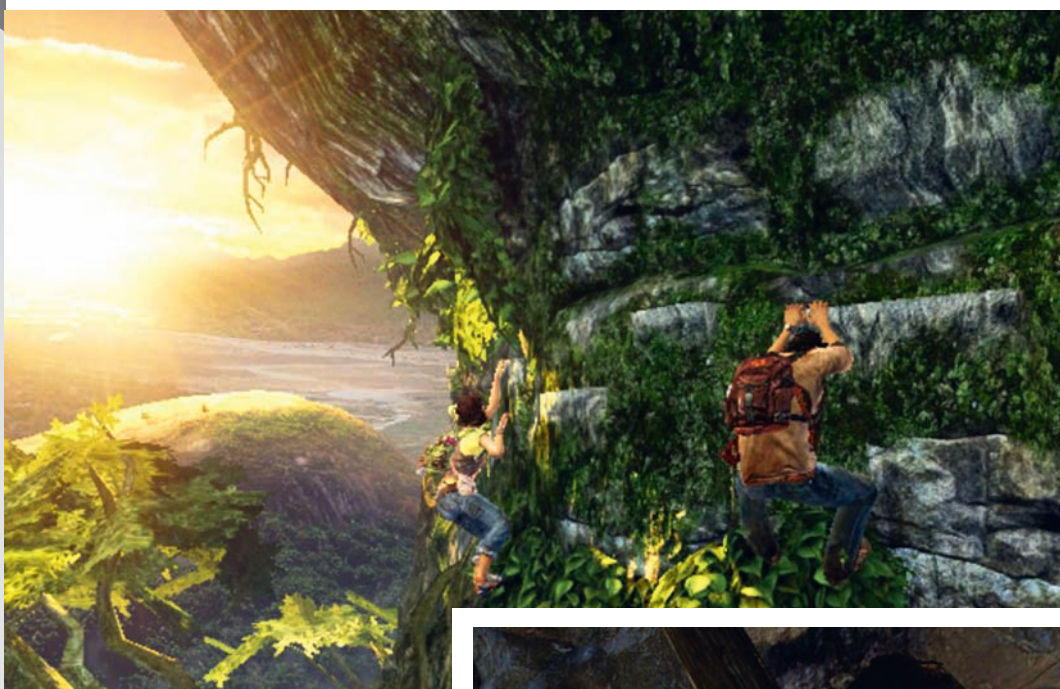
**8**

kunne underholde i timevis i sofaen (og gerne med en god ven i co-op!). Unit 13 får derfor en anbefaling som et supersolidt skydespil til PS Vita.

Lee West

# UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

**PS VITA** Spiltype EVENTYR Udvikler SONY BEND Udgiver SONY  
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16



Da Uncharted annonceres, og det pludselig er uden magiske Naughty Dog ved roret, så er det at jeg tænker "Discount Drake". Det lysner en anelse da jeg finder ud af hvem der står bag. Det er nemlig de dygtige og yderst kompetente folk fra Bend Studio. De har tidligere leveret en fantastisk spiloplevelse med Logans Shadow og Resistance: Retribution til PSP, så den håndholdte udgave af serien er i yderst kompetente hænder. Når Naughty Dog så endda udlåner assets og hjælper med udviklingen, er der ikke meget der kan gå galt.

Drake befinder sig denne gang i Syd-

## UNCHARTED I LOMMEFORMAT TIL PS VITA

Amerika. Han har slået sig sammen med en tidligere partner og lysky herre sidst i fyrrerne, der ikke går af vejen for at stikke en kniv i ryggen på sine venner, hvis betalingen er god nok. Således går det selvfølgelig også galt i denne omgang, og Drake befinder sig pludselig i midten af et magtspil mellem en tidligere militær leder, en bunke skruppelløse skurke og en ny veninde. Og ja, til de af jer der håber: der er også en gammel og god ven med i en pæn del af historien. Hvem det er, vil jeg lade jer opdage selv.

Der er ingen multiplayer. Dette er en ren singleplayer-oplevelse. Teksturerne er til tider en anelse flade. Opløsningen er ikke den



### TOUCH

Ingen af touch-funktionerne føles unødvendigt irriterende, og langt de fleste kan man undlade at benytte. Men eksempelvis at man kan zoomme sit sigte med bagsiden af PS Vitaen, gør oplevelsen af skydedelen langt bedre end sædvanligvis.

### LYSSKY HANDLER

Man kan handle fundne genstande ved hjælp af Vitaens Near-funktion. Her bydes der nemlig på et "sort marked", hvor spillere kan eftersøge eller bytte manglende collectables som mønter, kort og kunstgenstande.

højeste, til gengæld er det maskeret af et anti aliasing-filter efter alt at dømmes. Skyggerne flimrer, og det samme gælder få andre smådetaljer. Uncharted har også stadig gameplay-blandingen af oplevel, hop, skyd og gentag.

Kig endnu engang på foregående sætninger. Læs dem igen. For det er de eneste kritikpunkter, der er til dette afsnit.

Resten af kvaliteten af spillet er nemlig skyhøj. Animationerne er som løftet direkte fra hovedspillene, stemmeskuespillet er i top, musikken svinger mellem storladent og tilpas underspillet, mens lokationerne er flotte, forskellige og utroligt spændende at udforske. Når der samtidig er masser af ekstra ting at samle, er genspilningsværdien god.

Springer du på vognen, får du et lækkert og spændende action-eventyr, et gensyn med Drake og vennerne og et Uncharted-spil til samlingen, der føles som endnu et kapitel og ikke bare et dårlig spin-off lavet for at ride med på PS Vita-bølgen. Bravo.

**9** Lee West



## LUMINES ELECTRONIC SYMPHONY

### PS VITA

Spiltype PUZZLE/MUSIK Udvikler Q ENTERTAINMENT  
Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 Aldersgrænse 6+

At sælge Lumines til PS Vita er en svær opgave. Det findes allerede til PSP i en stort set identisk udgave, og det er ligeledes ude til iPad i en langt billigere version. Alligevel er det en af de titler, jeg ikke ville tøve med at sætte på min indkøbsliste til PS Vitaen. Det er der flere grunde til, for det første er det en hårdtpumpende block-puzler, for det andet er musikken lækker og for det tredje er denne type spil perfekte til togturen, hvor man gerne vil høre musik, have tiden til at gå og måske endda spille lidt. Siden 2004 har Q Entertainment nemlig glædet spillere verden over med forskellige inkarnationer af det musikprægede puzzle-spil.

## MASSER AF ELEKTRONISK MUSIK OG POP

Skulle du være gået glip af tidligere inkarnationer af Lumines, så lad mig kort ride op, hvad spillet går ud på. I stil med Columns og Tetris har du en masse blokke der falder ned, og skal arrangeres (denne gang i kvadrater) så de forsvinder. Jo flere på én gang, des højere score.

Modsat ovennævnte klassikere, tilsætter Lumines dog et rytmeaspekt og vender skærmen horisontalt. Du følger så en "beat-måler" der farer til højre mod skærmen, og hver gang den rører nogle blokke udløses sammensætningen. Den horisontale opbygning af banerne gør dog placeringer af især de midterste blokke endnu mere kritisk end eksempelvis Tetris. Det begrænsede antal briktyper gør dog alligevel, at fejlplaceringer i Lumines' føles mere som en ny udfordring eller endda en mulighed fremfor en katastrofe.

Når man så samtidig tilsætter masser af god elektronisk musik, er denne titel en god følgesvend på togturen. Her får man blandt andre Chemical Brothers, Pet Shop Boys, Faithless, Ferry Corsten, og mange flere. Køb det hvis ovenstående musik frister.

**8** Lee West



# WIPEOUT 2048

**PS VITA** Spiltype RACING Udvikler STUDIO LIVERPOOL Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 7+

Siden halvfemserne er det blevet til et hav af Wipeout-spil. Selvom de generelt har været af høj kvalitet, har et Wipeout-spil ikke længere samme gennemslagskraft som i gamle dage. Man har jo set det hele før.

Lige indtil PS Vita. At se et spil, der på mange måder er identisk med Wipeout HD køre på den lille OLED-skærm med klippstabil framerate, er i sig selv som at opleve Wipeout for første gang igen.

Men Wipeout 2048 er meget mere end bare et Wipeout-spil. Det er seriens højdepunkt. Allerede under introduktionen står det klart, at vi skal opleve historien bag de vanvittige anti-grav fartøjer. Vi tages nemlig tilbage til dengang, hvor biler lignede en tændstik. Vi ser hvordan de bliver bredere og karosseriet mere prangende. Hvordan hjulene forbedres, aerodynamikken udfordres og motorerne får flere hestekræfter end man nogensinde kunne have forestillet sig. Vi oplever hvordan hjulene bliver et med bilen for derefter helt at forsvinde.

Og der er en grund til denne fantastiske intro, for vi skal ikke til 2097 eller en endnu fjernere fremtid. Vi skal til 2048, som jo næsten er lige om hjørnet. AG



## BILLEDER OG XP

Når du optjener XP for at åbne op for nye løb, vises det i vanligt liret designer-stil, hvor løbene kædes sammen, og et nyt køretøj venter for enden af hver løbsgren, mens de anderledes prototype-løb popper op på let skjulte områder i menuen. Modsat de fleste andre PS Vita-titler, lader Wipeout dig dog ikke knipse billeder under løbet, det skal ske i det efterfølgende replay. Her kan du til gengæld zoom ind og ud, lægge blur-effekter på vejen eller skibene og definere dybdeskarpheden samt vinklerne.

Systems arbejder på vanvittige prototyper af deres køretøjer, og de vanlige konkurrenter som Feisar er naturligvis også på banen. Banerne mangler dog.

## EN NY KLASSE VISER HVAD WIPEOUT 2048 STÅR FOR: PROTOTYPER

Derfor tages alverdens storbyer i brug. Enorme neonfarvede baner snor sig ud og ind mellem klassiske bygningsværker. Parkanlæg blandes med højteknologiske stilladser og selv nedlagte stadions ombygges til fartjævelcirkler. Og det virker. Man føler at man oplever Wipeout for første gang og imponeres.

Hvor Wipeout HD leverede den strømlinede Wipeout-oplevelse som mange elsker, så tager Wipeout 2048 en anden og utrolig velfungerende retning. Den viser råheden og den tidlige opbygning af Wipeout-løbene. Den føles som en indførelse i løbenes historie. Wipeout et studie i fart og hidsige løb, som også

9 kan foregå over Wi-Fi og endda mod PS3-ejere. Dette det bedste Wipeout i lang tid, og perfekt indførelse til serien for nye spillere.

Lee West



## LITTLE DEVIANTS

**PS VITA** (Skrevet af Lee West)

Små grimme ufo-mænd. Herligt tåbelige minispil. Alle PS Vitaens funktioner i brug, og et hav af glade farver og fine ideer. Det er i bund og grund præmieret for The Little Deviants. Her er en samling minispil, hvoraf to eller tre af dem ville få en anbefaling herfra, hvis de kostede seks kroner til min iPhone. For det er langt fra de gode solide spiloplevelser som både PS Vita og alverdens mobiltelefoner heldigvis også tilbyder. Til gengæld

6 får man en indførelse i alle PS Vitaens funktioner. Godkendt men ikke mere end det.



## REALITY FIGHTERS

**PS VITA** (Skrevet af Lee West)

Da jeg havde mere mig lidt med den ellers ganske fine figur-editor, så havde jeg faktisk oplevet stort set alt, som Reality Fighters havde at byde på.

Kampene er nemlig kluntede og langsomme, og det føles mest af alt som en sølle udgave af halvfemsernes Mortal Kombat. Bare uden spilleglæden.

Bevares, de yngste i familien vil sikkert grine, når de uddeler tæsk til farmand, og at man kan endda

3 filme eksempelvis ens egen stue, men det er ikke nok. Dette spil er taberen i PS Vita-kampen.



## MODNATION RACERS

**PS VITA** (Skrevet af Lee West)

Kan du ignorere de til tider let hakkende løb og de lange loadetider, og elsker du at samle genstande og ombygge din bil, så er der glimtvis af rigtig gode spilleøjeblikke. Nøjagtig som man husker det fra ModNation Racers. For kart-delen fungerer godt, der er tonsvis af dimser, der kan ændres og samles, og på mange måder er dette PS3-udgaven klemt ned i håndholdt format og den passer godt hertil. En rodet menu og et

6 sjuksket konverteringsarbejde trækker dog ned. Den kan lige anbefales til fans af forgængeren.

# FIFA STREET

**XBOX 360, PS3, PC** Spiltype SPORT Udvikler EA Udgiver EA Premiere 16. MARTS Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 3



**Real Madrids Mesut Özil tørrer Tottenhams Gareth Bale totalt med en fræk tunnel, hvorefter han laver et lob (vel at mærke med venstre ben bagom det højre), som via væggen over målet ryger ned mod Cristiano Ronaldo, der forventes at tage bolden ned og lave lidt tryllerier. Men nej, han vælger i stedet at kaste sig op i luften og hamre bolden i nettet med et fænomenalt udført saksespark, som selv Zuma ville misunde ham.**

De tre første titler i FIFA Street-serien havde et afslappet forhold til realisme, og både ildskud og vilde akrobatiske udskjelser var hyppige i nogle spil, der ikke tog sig selv alt for alvorligt. Dette er i høj grad ændret med den seneste nyeste udgivelse (på trods af overstående eksempel), hvilket først og fremmest skyldes, at udvikler-tjansen nu er faldet i hænderne på EA Canada. Det er dem, der står bag den "rigtige" FIFA-serie, og det kan mærkes. Lige fra styring og boldfølelse til grafikken minder FIFA Street rigtigt meget om FIFA 12.

FIFA Street indeholder også en kam-pagnedel, den såkaldte World Tour.

Fokus er i FIFA Street på driblinger og



## SPILTYPERNE

Der er fire faste spiltyper i FIFA Street. Der er klassisk 5-mod-5 kamp, som får selvskab af futsal, en variant af indendørs fodbold uden bander og med en tungere bold. Dertil kommer Last Man Standing, som foregår på en bane med fire spillere på hvert hold, små mål og uden en decideret målmand. Når man scorer med en spiller, forlader han banen, og man er derefter en mand i undertal. Er man rigtig skarp kan man således ende med at spille 1 mod 4, hvilket giver en del udfordringer specielt i forsvarret. Til sidst har vi Panna Rules, der er den spiltype, som lægger mest op til trick-spil.

andre tryllerier. Styringen er som nævnt taget fra FIFA 12, men der er bygget videre på den opskrift, så man har ekstra muligheder for at lave diverse tricks med den lille runde.

Der er stor diversitet i banerne, som spænder over alt fra indendørs futsalbaner, snuskede parkeringspladser og ikke mindst en fed bane i favelaen i Rio. De rå baner, kombineret med et ganske habilt soundtrack, er med til at skabe den rigtige "street-stemning", når kampen er sat i gang. Soundtracket er en blanding af kendte kunstnere blandet med de mindre kendte af slagsen (inklusive Skåmslårkar).

Da Rasmus sidste år testede FIFA Street kaldte han FIFA 12 for "den voksne storebror" i FIFA-universet. Hvis det prædikat holder stik, så må FIFA Street med rette kunne kaldes "den hyperaktive

## FIFA STREET ER UNDERHOLDENDE FORBOLD

lillebror, som konstant driller storebror med blændende tricks og lækre detaljer", for det er lige netop, hvad FIFA Street leverer fra start til slut. Så hvis du, ligesom jeg, elsker at ydmyge både computeren og andre spillere, så er det bare om at komme i gang - gaden er fejtet, musikken spiller, bolden ruller og kampen om at blive den bedste street footballer er fløjet i gang.

**7**

Jonas Damholt



## FIFA FOOTBALL

### PS VITA

Spiltype SPORT Udvikler EA CANADA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 3

**Jeg kunne lide det fra første øjeblik. At FIFA Football på PS Vita kan føles så meget som sin stationære storebror, er intet mindre end imponerende. Responsen, grafikken og animationerne er umiddelbart genkendelige fra FIFA 12, og det er behageligt og intuitivt at spille på Sonys håndholdte muskelbundet.**

Selvom spillet både føles som og er baseret på FIFA 12, er det alligevel tilrettelagt håndholdt spil. FIFA Football er mere tilgivende i både forsvar og angreb. Man behøver ikke være lige så præcis i tacklingsøjeblikket, og det er også lettere at fyre en helflugter direkte i nettet. Justeringerne klæder det håndholdte format godt.

Spilmotoren er ikke så sofistikeret som sin stationære storebror, men på den lille skærm føles forskellen ikke så stor. Dette er en fuldt spilbar fodboldoplevelse. Faktisk hænger det så godt sammen, at jeg roligt tør udråbe FIFA Football til det bedste fodboldspil på en håndholdt konsol, nogen sinde.

## DET BEDSTE FODBOLDSPIL PÅ EN HÅNDHOLDT KONSOL

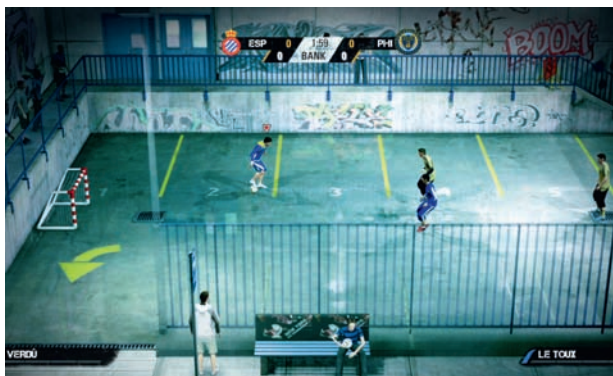
Men intet PS Vita-spil er komplet uden en håndfuld gimmicks, og det er der også blevet plads til her. Touch-skærmen og touch-fladen på bagsiden af maskinen skal udnyttes for alt, hvad de er værd. Er du af typen, der ofte rammer modstanderen, når du skal sende pasninger med de analoge styrepinde? Så har jeg gode nyheder. Nu kan du bare trykke på skærmen der, hvor afleveringen skal hen, og vupti, så klarer Vitaen resten. Sjovt, vil nogen mene - helt idiotisk, mener jeg. Du kan også bruge bagsiden til at placere skuddene.

Jeg bryder mig ikke rigtig om de nye funktioner. Måske finder man nogle brugsområder, der fungerer i fremtiden, men lige nu virker de ganske ligegyldige. Det gør ikke noget at de er der, men de tilføjer heller ikke noget. Det, der er vigtigt, er at kernen er på plads, og den traditionelle

styring sidder lige i skabet. Det gør den, og derfor er dette rigtigt godt.

**8**

Kristian Nymoen - GR NO





# BINARY DOMAIN

XBOX 360, PLAYSTATION 3

Spiltype ACTION Udvikler SEGA Udgiver SEGA Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-10) Aldersgrænse 18

I Yakuza-skabernes seneste actionbrag mødes Gears of War med Blade Runner.

Det er med afsky i blikket at folkemassen kigger ned på manden, der på sine bare knæ trygler og beder om nåde. Jeg kan på den anden side ikke lade være med at føle sympati for ham. For nogle minutter siden levede han et normalt liv. Nu er han hadet af hele menneskeheden, og skal udslettes for sin forbrydelse: at eksistere. Han ønsker ikke at dø, men bliver hurtigt forsikret om, at det kun er mennesker, der kan det. Og han er ikke menneske. Rædslen i hans ansigt, der for ham føles virkelig, er ikke ægte.

Til min store overraskelse bliver jeg til tider grebet af den Blade Runner-inspirerede handling i Binary Domain. Året er 2080, og robotter er en del af hverdagen. De er en effektiv og billig arbejdskraft, der har bidraget til de fattiges marginalisering i samfundet. Men robotter skal kunne skelnes fra mennesker, og derfor er der en fundamental lov, der forbyder selvbevidste maskiner at ligne. Nu står det klart, at nogen har brudt denne lov, og dermed er grænsen mellem menneske og maskine udvisket.

Det er her, Dan Marshall kommer ind i billedet. Hans elitestyrke sendes til et Japan plaget af oversvømmelser og borgerkrig for at finde ud af, hvem der står bag de nye androider, og spillet



## FORTÆLLINGEN

Fortælle-mæssigt lider Binary Domain af en mindre identitetskrisis. Når figurerne ikke er optaget af at diskutere filosofiske spørgsmål omkring kunstigt liv, kan de lide at joke om sex og vold. Det er der, man bliver mindet om, at man spiller et japansk spil.

## MULTIPLAYER

Spillets multiplayer-komponent, består af de samme generiske spiltyper, vi har set hundrede gange før. Om det er nok til dig, skal vi ikke kunne sige. Binary domain er, når alt kommer til alt, fyldt med lige så meget dybde som en Michael Bay-film.

lever op til sit potentiale ved at byde på spændende drejninger og velscriptede action-sekvenser gennem en otte timer lang kampagne.

Yakuza Studios lægger heller ikke skjul på, at man har lånt meget fra andre spil. Stylingen og spillemekanikken er kopieret direkte fra Gears of War, og gruppedlemmer håndteres på samme måde som i mange traditionelle rollespil. Man kan have to af disse med på en mission, og de har alle unikke færdigheder, som man kan opgradere i løbet af spillet.

## TIL MIN STORE OVERRASKELSE BLIVER JEG TIL TIDER GREBET AF "BLADE RUNNER"-HANDLINGEN

Relationerne mellem Dan og disse figurer spiller dog også en stor rolle, da deres tillid til ham øges eller mindskes afhængigt af hvordan man opfører sig i samtaler og kampens hede. Desværre er disse rollespiselementer for underudviklede til at have nogen større indflydelse på historien. Det er nemlig stadig action, der står i centrum, og der leverer Binary Domain til fulde. Det er uheldigt tilfredsstillende at knuse robotter til skrot med kraftige geværer. Printplader eksploderer, interne kabler rives over, advarselslamper blinker, og metalfalger flyver vildt.

Desværre kan spillet ikke altid håndtere denne action, da billedhastigheden bliver stadigt mere ustabil for hvert nyt kapitel. Binary Domains problem er, at det generelt er upoleret, og fyldt med småfejll der går ud over sammenhængen.

Når jeg spiller Binary Domain, ser jeg dets spillemæssige og historiemæssige potentiale, og det kan tænkes at Yakuza Studios var nået helt i mål, hvis de havde haft en ekstra måneds tid til finpudsning. Prøv det for køb.

8

Mathias Holmberg - GR SE

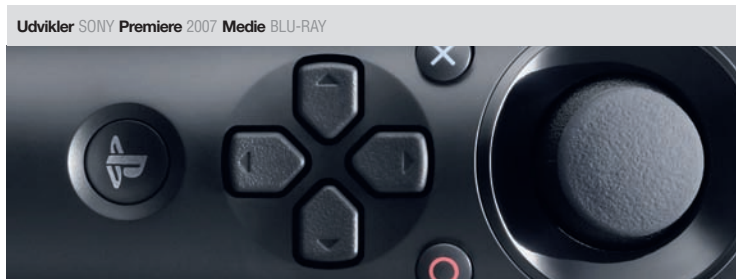
# Guiden

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

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

## SONY PLAYSTATION 3

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



Udvikler SONY Premiere 2007 Medie BLU-RAY

### Gamereactor Top 10 PlayStation 3

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Batman: Arkham City</b> Rasmus har løst samtlige 440 udfordringer i Batmans seneste eventyr. Det bliver ikke meget bedre.	Action	Warner Bros	9
02	<b>Mass Effect 3</b> Endelig fik vi afsluttet Shepards historie, og sikke et brag, det var. Mass Effect 3 har limet os til sofaen.	Rollespil	EA	10
03	<b>Soul Calibur V</b> Vi kan ikke blive enige om hvorvidt Soul Calibur V er fantastisk eller kun godt, men det er stærkt!	Fighting	Namco Bandai	7
04	<b>Mortal Kombat</b> Uanset holdning til det groteske voldelige indhold er det nye Mortal Kombat et super solidt kampspil!	Fighting	Warner Bros.	9
05	<b>Uncharted 3</b> Drake og kompagni sætter endnu en gang standarden for flot og cinematisk fortællestil i et spil.	Action	Sony	8
06	<b>Dark Souls</b> Do og do og dø så igen. Det er hårdt og ikke for alle, men som et levn fra dengang spil var udfordrende.	Action	Namco Bandai	7
07	<b>NBA 2K12</b> Virkelighedens NBA har været forrygende i år. Det samme gælder spillet. Serios sport når det er bedst.	Sport	2K Games	9
08	<b>Metal Gear Solid HD Collection</b> 9 i magasinet og 8 på sitet af vores faste anmelder. Uanset hvad, så er der dømt god spilhistorie..	Action	Namco Bandai	8
09	<b>SSX</b> Drabelige og vanvittige bjerge og pister, afsindige tricks med fuld skruer, og gameplay der slår kroge i dig.	Sport	EA	8
10	<b>Rayman Origins</b> Vi siger det ligeud: Det her er et af de bedste platformspil i denne generation. Du SKAL prøve det.	Platform	Ubisoft	9

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

#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

INFINITY WARD, SLEDGEHAMMER/ACTIVISION

**Vores mening:** Modern Warfare 3 fortsætter ufortrødent i samme fure, som serien altid har kørt i. Det gør, hvad alle de andre Call of Duty-spil har gjort, men med alting skruet op til 11. Dermed ikke sagt, at spillet ikke er sjovt. For når det kommer til at skyde hundredevis af fjendtlige soldater i fjæset, så holder Call of Duty stadig fanen højt. Især co-op-missionerne i Spec Ops byder på nogle helt fantastiske øjeblikke, og den nye Survival-spiltype tager også keglere. Vi har set det hele før, men det er stadig umådeligt godt sat sammen, og Modern Warfare 3 tager sejren hjem.

**Til dig som elsker:** hæsblæsende action, der er set før.



## MICROSOFT XBOX 360

Microsoft har godt greb om gamerne, og var de første ude med "den nye generation" af konsoller. Xbox Live-servicen er blevet kendetegnet for solid online-underholdning og et enormt udvalg af spil og film.



Udvikler MICROSOFT Premiere 2005 Medie DVD

### Gamereactor Top 10 Xbox 360

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Mass Effect 3</b> Hvem havde troet, Mass Effect ville fungere så godt i multiplayer? Spillet er en stor sejr for Bioware.	Rollespil	EA	10
02	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> Vi kårede Skyrim til Årets Spil 2012. En større anbefaling findes næppe. Her er spil til over 100 timer.	Rollespil	Bethesda	10
03	<b>Forza Motorsport 4</b> Glem alle andre bilspil. Det her er virkelig en mastodont af et bilspil - en velsmurt maskine. Vi elsker det.	Racing	Microsoft	9
04	<b>Catherine</b> Catherine blander en god og surrealistisk historie med fede puzzles. Et modigt projekt, der lykkedes flot.	Puzzle	Deep Silver	9
05	<b>SSX</b> RiderNet og Global Events er nogle af de mest geniale online-funktioner, vi har set. Vi kan ikke få nok.	Sport	EA	8
06	<b>Gears of War 3</b> Det er en bragende flot finale. Og et klippestolidt multiplayer-spil. Det her ryger frem i mange år endnu.	Action	Microsoft	9
07	<b>Bastion</b> Dette spil genspiller vi stadig. For den eventyrlige verden, den fede fortælling og ikke mindst musikken.	Action	Warner Bros.	8
08	<b>Syndicate</b> Giv den som cyberpunk-jedi, når du bøjer fjendtlige soldater til din vilje. Flot og originalt skydespil.	Action	EA	8
09	<b>Alan Wake's American Nightmare</b> En download-titel med kaliber som et retail-spil. Alans nye eventyr har mere action og er bedre for det.	Action	Microsoft	9
10	<b>Happy Action Theater</b> Barnlig spilleglæde til de yngste i familien. Så er husfreden sikret (eller nok nærmere spoleret).	Party	Microsoft	8

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

#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### JOE DANGER: SPECIAL EDITION

HELLO GAMES/MICROSOFT

**Vores mening:** Joe Danger har for længst vundet vores hjerter på PlayStation 3, men hans indtog på Xbox 360 er en forbedring på alle punkter. Joe er en charmerende lille tyksak på en motorcykel, som skal styres igennem de farverige og vanvittigt konstruerede baner og udføre halsbrækkende stunts. Vi har siddet limet til skærmen i forsøg på at tage den næste stjerne eller sætte en tid på leaderboardet. Joe Danger er en ren spilperle, som brugerne af Xbox Live nu heldigvis også får lov at nyde. Tilføjes af det nye laboratorium giver en god puzzle-del til det lækre spil.

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





## HÅNDHOLDTE

### INFORMATION

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

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

### Gamereactor Top 5 Håndholdte

Nr.	Spilltitel	Format
1	Unit 13	PS Vita
2	WipeOut 2048	PS Vita
3	Resident Evil: Revelations	Nintendo 3DS
4	Rayman Origins	PS Vita, Nintendo 3DS
5	Kingdom Rush	iPad/iPhone

## NINTENDO WII

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



### Gamereactor Top 10 Wii

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Rollespil	Nintendo	10
02	Rayman Origins	Platform	Nintendo	9
03	Kirby's Epic Yarn	Platform	Nintendo	7
04	Super Mario Galaxy 2	Platform	Nintendo	10
05	The Last story	Rollespil	Nintendo	8
06	Xenoblade Chronicles	Rollespil	Nintendo	9
07	FIFA 12	Sport	EA	9
08	Fast: Racing League	Racing	Shin'en	8
09	Disney Epic Mickey	Action	Disney	9
10	DJ Hero 2	Musik	Activision	9

Gamereactors Wii-liste bærer præg af at vi ventter og der er ikke mange nyheder. Alligevel bør vi dog nævne Last story, Rayman Origins og Zelda. Det er helt ærligt gode titler i hver deres genre. Burde du ikke stave den stakkelt maskine af og vise den lidt kærlighed.

## WINDOWS PC

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



### Gamereactor Top 10 PC/Mac

Nr.	Spilltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Mass Effect 3	Rollespil	EA	10
02	Star Wars: The Old Republic	Rollespil	EA	9
03	The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollespil	Bethesda	10
04	Deus Ex: Human Revolution	Action	Square Enix	9
05	Portal 2	Action/puzzle	EA/Valve	9
06	Battlefield 3	Action	EA	9
07	Batman: Arkham City	Action	Warner	9
08	Football Manager 2012	Sport	Sega	9
09	Trackmania 2: Canyon	Racing	Ubisoft	8
10	Witcher 2	Rollespil	Namco Bandai	9

Gamereactors ... ventt... Du kan sikkert tænke i hovedet, så du får en vits. Måden elger til læger: "Min kone er på vej hen til Dem med vores gamle hundet. Lad som ingenting og giv hende en diskret sprøjte, så hun sover stille ind." - Det er forstået, hr. Jensen. Men lige et enkelt spørgsmål: Kan katten selv finde hjem?"

### MÅNEDENS FOKUSTITEL

## THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO / NINTENDO

**Vores mening:** Skyward Sword er langt mere end summen af sine delstykker. Det er umuligt at sætte pris på dets facetter hver for sig, for de blander sig med hinanden. Styningen er et kunstnerisk mesterstykke, der gør tingene lettere for spilleren, som bevæges af musikken designet til det specifikke øjeblik i spillet og den aktuelle handling. Skyward Sword er ikke perfekt. Det er ikke det ultimative spil. Men når du sætter det i din Wii skal du vide, udover enhver tvivl, at dette er et af de bedste spil, du kommer til at spille i mange år.

**Til dig som elsker:** Fantastiske eventyr og opdagelser.

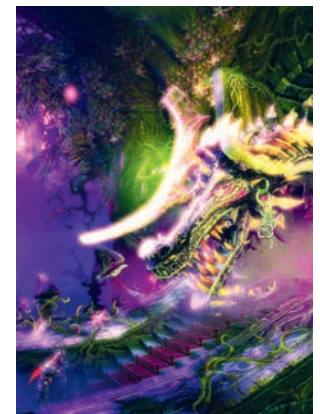


### MÅNEDENS FOKUSTITEL

## TRINE 2

FROZENBYTE/ATLUS

**Vores mening:** Der er et eller andet nærmest magisk ved oplevelsen, første gang Trine 2 toner frem på skærmen, for vi er nærmest sikre på at det var sådan her vi forestillede os drømmespillet ville se ud, dengang vi alle endnu drømte i 2D-spilleverden. Der er ingen vej uden om, at den finske udvikler Frozenbyte har fat i noget specielt med Trine-serien, som vil ræsonnerer stærkt hos dem, der savner de simple spil fra 16bit-tiden. Snedige puzzles skal løses ved hjælp af dit lille hold på tre vidt forskellige figurer, og det er en formel, udviklerne får det aller bedste ud af. **Til dig som elsker:** Platforme og puzzle-udfordringer svøbt i utrolige farvelader.



## Musik



### Sinead O'Connor

Genre ROCK Premiere UDE NU Udgiver ONE LITTLE INDIAN

DER ER NOGET BÅDE SMUKT og skræmmende over sange, der tydeligt er personlige, og hvor teksten kommer så langt, at man næsten kan mærke, hvor ondt det gør. Sinead O'Connors nye album er 10 sange, der ikke bare kører i baggrunden, mens man foretager sig noget andet. De kalder helt automatisk på, at man stopper op, lytter og reflekterer over indholdet. Nok er ordene stærke, men der fornemmes bestemt også en skrøbelighed.

Melodier og arrangementer er på How About I Be Me (And You Be You) er lagt i hænderne på det lille tætte band, som Sinead O'Connor har med sig. Fra åbningsnummerets lethed bevæger musikken sig fra frygtindgydende trostesløshed over de drømmende, dragende keyboards i Reason With Me til det seje drive i The Wolf Is Getting Married til afklaringen i Old Lady om at se tilbage men samtidig at kunne rumme stærke følelser, eller tragedien i Back Where You Belong fra en far, dræbt i krig, der synger til sin søn. Arrangementerne

**8** ligger med andre ord langt fra behagesyg og hit-listevenlig mainstream-pop.

Carsten Skov



### Saint Rebel

Genre ROCK/METAL Premiere UDE NU Udgiver MIGHTY MUSIC

NÅR JEG SER omslaget på 'The Battle of Sinners And Saints' kunne jeg være tilbøjelig til at tænke. Åh nej, endnu et band, der i manglen på originalitet pakker den tunge rock ind i den dunklest tænkelige fantasy-symbolik. Jeg bliver dog hurtigt glædeligt overrasket.

Saint Rebel har præsteret ti numre i noget, der er tæt på at være særklasse. Der er fængende riffs og stærke melodier, der bliver samlet lag på lag, indtil det tunge rock-tog bare kører derudad. Det er befriende at høre, hvordan netop det at bygge en melodi op bliver brugt til at give bandets 2 guitarister sprælsk spillerum, både for den solide rytme og skarpe soli.

Teksterne leverer dramatiske sammenstød mellem dyd og djævelskab, og med det kompakte lydbillede kan man ikke just sige, at det går stille for sig. Til gengæld kunne man ønske sig, at Jonas Kaas presser vokalen en smule mindre. I hvert fald står han klarest i fokus, hvor han ikke overskrider det røde felt. Alt i alt en mindre krusning på et album, der lover godt for karrieren både herhjemme og i udlandet. **CS**

**7**



## Pet Shop Boys

Genre POP Premiere UDE NU Udgiver EMI

DET KAN VED første øjekast virke som noget af et overflødighedshorn at sidde med et nyt album med 38 numre. 'Format' fra Pet Shop Boys er nu - på godt og ondt - heller ikke noget helt almindeligt album. Der er tale om en samling af diverse single-B-sider og ekstra-numre, som Neil Tennant og Chris Lowe har udgivet mellem 1996 og 2009.

'Format' starter nu ellers så flot og monumentalt med 'The Truck Driver And His Mate', et nummer, der er skåret på så klare og skarpe beats, at det kunne have være en A-side. De næste par numre holder et nogenlunde lige så højt niveau, men derefter melder problemet med en udgivelse på 38 numre sig. Der går simpelthen for meget fyld og ligegyldighed i de numre, der er med, lidt for meget muzak, som var det beregnet til at få mig til at købe flere frosne ærter.

Når det er sagt, så er der faktisk omkring et par håndfulde ganske glimrende numre, også ud over åbningsnummeret. Instrumental-nummeret 'In The Night 1995' kan på den ene side ses som en gennemført stiløvelse i Pet Shop Boys' lyd-æstetik, men det trækker samtidig i retning af Jean-Michel

Jarres storladne koncerter og arrangementer. Lydbilledet i 'Delusions of Grandeur' binder det hurtige beat sammen med et flot - men måske syntetisk - korarrangement. Teksten i 'Screaming' fortæller i uptempo-beat om det at være besat af et andet menneske på afstand. Og så er der ikke mindst det drømmende drive i 'Sexy Northener'. Nærmest overrumplende bliver 'I Didn't Get Where I Am Today', hvor rytmeguitaren og arrangementet i øvrigt trækker grundigt i land på det tidligere udsagn om at hade rock'n'roll.

Teksterne er sine steder reduceret til blot at være en del af det velkendte synthesizer-lydtapet, mens der i duoen 'In Private', som Elton John medvirker på, er en helt anderledes tyngde.

Et mere kritisk syn på de numre, der skulle med på albummet, havde helt sikker bidraget til et mere helstøbt album - og dermed som en bedre appetitvækker for det nye album, som duoen er i færd med at optage i Los Angeles. Som det står nu med 38 numre, skal der lidt for ofte skiftes nummer for at komme forbi fyldet.

**6** Carsten Skov

## Re-release Carsten Skov kigger på genudgivelser



### The Rolling Stones

Genre ROCK  
Premiere UDE NU  
Udgiver UNIVERSAL

NOGLE VIL domme rullestenene til en historisk placering i et støvet lager-lokale sammen med diverse dinosaurer. Genudgivelsen af 'Some Girls' fra 1978 viser, at dén vurdering er ramt helt ved siden af.

'Miss You', 'Beast of Burden' og 'When The Whip Comes Down' strutter stadig af fandenivoldsk drenge-røvs-energi. 'Far Away Eyes' leverer en lige højre i synet på religiøse amerikanske radiostationer og teksten i 'Respectable' står stadig som et bittert indlæg i Mick Jagers skilsmisse. De ti numre på selve genudgivelsen viser alt i alt en standard, som

eftertiden kan måle sig op mod. En musikalsk formel, der også holder også på senere albums, om end bandets styrke med tiden først og fremmest kommer til udtryk live.

Den helt store perle er dog bonus-cd'en med 12 ikke tidligere udgivne numre. Der bliver budt på vuggende boogie-woogie, sej blues, skrاملende rock'n'roll - og som det nu hører sig til, viger Mick Jagger pladsen på vokal til fordel for Keith Richards på 'We Had It All'.

**8** Dinosaurer? Muligvis, men nogle usædvanligt livlige nogle af slagsen.

# RESIDENT EVIL™

## Operation Raccoon City

ALLE VEJE FØRER TIL HELVEDE



UDKOMMER  
23.03.12



FORUBBESTIL DIT EKSEMPLAR AF DEN EKSKLUSIVE NORDIC EDITION NOS STEREO STUDIO ALLEREDE NU

18  
www.pegi.info

facebook.com/residentevil  
YouTube youtube.com/residentevil

PS3  
PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

6  
SANTIS GAMES

CAPCOM®  
www.capcom-europe.com

©CAPCOM CO., LTD. 2012. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and "PS" 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.



## OMKAMP GTA III

Platform Multi Premiere 2002

I anledning af Grand Theft Auto III's ti års jubilæum har Rockstar genudgivet klassikeren til iDimser og Android, så vi var selvfølgelig nødt til at give det en tur mere.

GTA III er et af de første eksempler på et vellykket 3D-sandkassespil. Og tilbage i årtusindeskiftet var gangsterattituden, den hårde stil og den åbne verden vanvittig imponerende.

I dag står det lidt anderledes til. Ikke fordi GTA III ikke er en klassiker, men fordi der er så mange uhensigtsmæssige

designvalg, der ved et gensyn gør, at det her er ligesom at beslutte sig for til den næste bytur at trække i refleks-besat arbejdstøj og et par Buffalo-sko fra dengang, og efterfølgende indse hvor fjollet det føles i dag. GTA III er for længst overhalet af Saints Row, GTA IV, RDR og Crackdown. Designet er forældet. Rockstar har lært meget siden dengang.

Men selvom alderen tynger, er her ting, der taler for et indkøb. Endelig kan du få et stykke spilhistorie i håndholdt form, og

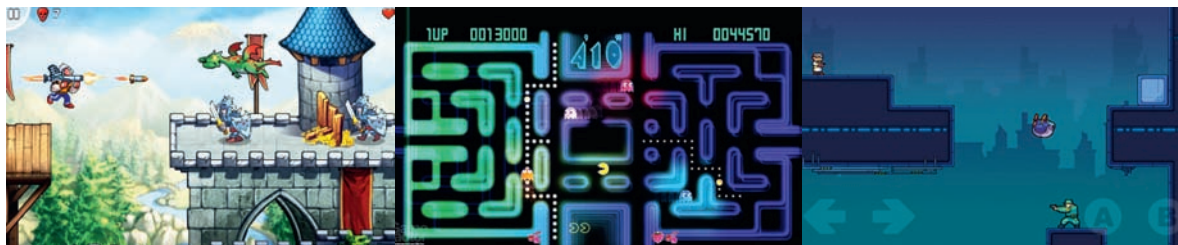
En klassiker er tilbage. Lee har kigget på den nye udgave der findes både til Android og alverdens iPads og iPhones.

denne nye er på nær én detalje ganske solid. Skydemekanikken halter, men i resten af de tekniske aspekter er der klare forbedringer. Med den rette hardware er der rigeligt med flotte effekter i grafikken, og styringen virker for det meste godt.

Konklusionen er derfor, at vil du have en klassiker i lidt nye klæder til mobilen, hvor en fejl eller to trækker ned, så kan du roligt indkøbe GTA III. Du skal dog forberede dig på at fortiden ikke er så lyse- eller blodrød som du husker den.

## Download

Månedens download-anbefalinger



### One Epic Game

PSP, PS3, PS Vita / 20 kroner

Det er både en banebaseret platformer og en endless runner, men vigtigst af alt er det hujende morsomt. Ikke kun fordi banerne er varierede, men også fordi mellemsekvenserne er noget af det sjoveste længe. Helten brokker sig med rette over at være med i et møgspil med zombier, for derefter at være tvunget til at løbe i et WWII-scenarie, da skurkens planer er at slå alverdens spillere ihjel med generiske spilplots. Køb det fordi du vil have et simpelt platformspil, en morsom historie og et spil, der faktisk lever op til sit navn.

### Pac-Man: Championship Ed.

PSP, PS3, PS Vita / 30 kroner

Husk nu, at din PS Vita kan spille PSP-spil og Minis. Pac Man er det perfekte spil til lige at slå nogle minutter (eller timer ihjel). Til omkring 30 kroner for fornøjelsen er det samtidig billigt. Og de neon-belagte baner har aldrig set så godt ud som på Sonys labre skærm. Det er yderligere herligt endelig at spille en håndholdt udgave, der føles moderne og hvor styringen er helt i top.

Køb det for at få en af de bedste opdateringer af en arcade-klassiker til næsten ingen penge.

### League of Evil 2

iPhone, iPad / 18 kroner

I de seneste år, har den pixelerede platformshelt oplevet en sand renæssance. Der er blevet hoppet og kæmpet vej gennem et have af baner. Med spillet Meat-boy fik vi samtidig et gensyn med de behårde og ubønhørligt spillemekanikker fra tidligere tider. Ét fejltrin og det er tilbage til starten af banen. Ingen health-bar eller tilgivelse, bare svedigt svært gameplay. League of Evil drejer sig om nøjagtigt det samme og med en styring der virker præcist selv på touch, er der god grund til at indkøbe toeren i serien.

Uddrag fra Gamereactor.dk

## Gadgets

### 3DS Circle Pad Pro

Man kan argumentere for at Circle Pad er et syndrom på et firma, der på ingen måde forstår at designe et produkt som det bør være fra starten. Og til sidst kan man argumentere for, at vi ikke har brug for flere tåbelige dimser i vores hjem.

Pointen med Circle Pad er, at vi endelig får to analoge styrepinde på vores Nintendo 3DS og samtidig får et ekstra sæt skulderknapper.

En lille låge i toppen af plastikdimser huser plads til et AAA-batteri, og det er det. Da jeg sætter min 3DS på plads i Circle Paddet, er det med stor skepsis. Det tager dog ikke mere end et greb omkring den klodsede udvidelse før jeg næsten jubler.

I Resident Evil: Revelations oplever jeg hurtigt en langt bedre spiloplevelse og kamerakontrol.

3DS, iPads, iPhones og Xperia Plays og et hav af andre dimser er ganske enkelt blevet så transportable, at de ikke er synderligt behagelige at spille på i timevis. Men puf: med et stykke rædselsfuldt plastik er sagen en helt anden. Og følelsen er næsten som en standard-controller. Spiller du ofte på din Nintendo 3DS i hjemmet, er Circle Pad Pro en god investering.



### Gadget-programmer

Måske kigger du ikke så tit forbi [Gamereactor.dk/gadgets](http://Gamereactor.dk/gadgets). Men hvis du gør, vil du kunne finde en del programmer fra vores besøg på Consumer Electronic Show 2012 i Las Vegas. Uanset smagen, er der et program der dækker.

Tag bare et kig på den lange opremsning herunder: Samsung Galaxy Tab, Sony Crystal LED Display, Panasonic-special, Logic 3, Turtle Beach, NYKO-gadgets, Sony Entertainment Network, Razer Tablet, Toshiba tablets samt ultra-books, Sennheiser-gadgets og Mad Catz Arcade FightStick.

Alle disse gadgets kan du opleve i vores GRTV-programmer på siden. Både gennem interviews og hands-on. Så er du pjattet med elektronik, er der endnu en grund til at besøge Gamereactor.dk. Og indrøm det nu: pengene skal jo spildes på et eller andet, næste gang lille-mor har indkøbt sko eller farmand har argumenteret for, at en ny have-grill absolut var nødvendig. Så kig med og planlæg dine plagerier i god tid.



# FINAL DESTINATION 5

Kom nu: er de ikke snart slået ihjel allesammen? Kristian gyser, mens han fortæller om dette er endestationen for filmserien.

FILM

Blu-Ray

Tekster fra Gamereactor.dk

Det er næsten ikke til at fatte jeg sidder her og skriver anmeldelsen til den FEMTE film i Final Destination serien. Et koncept der i over ti år ikke er blevet rørt ved, fordi det med sikkerhed vil sælge godt. En gruppe unge mennesker undgår en

katastrofe fordi én af dem på mystisk vis forudser det. Derefter er Døden i hælene på dem og får dem til at dø på tilfældige måder, der i tidens løb er blevet mere og mere latterlige.

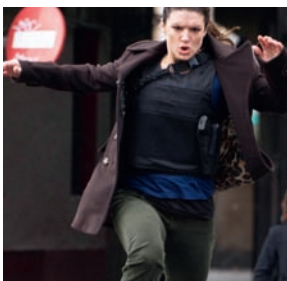
Sam Lawton arbejder hos et papirfirma og skal på udflugt med sine kolleger. Da de sidder i bussen og skal til at krydse en bro går det gruelig galt. Den kolliderer, men

siden Sam, som vi alle ved, har forudset det, når han at redde dem alle sammen. Nu skal de undgå Døden, og blabla du har hørt det her fire gange for.

Filmen er ret dårlig i enhver rationel forstand, og det kommer også til udtryk i min karakter. Men samler du en gruppe venner og har en tilpas fjollet indstilling, så er den nu indrømmet værd at leje. **4/10**

## 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.



**Haywire**  
Action-woman uden pis

**Mallory Kane** er en af de bedste undercover-agenter i verden. Hun sendes jorden rundt på livsfarlige missioner. Efter en succesrig redningsaktion i Barcelona sendes hun videre til Dublin, hvor hun på brutal vis bliver forrådt. Hun er nu på flugt og må tage alle sine fantastiske færdigheder i brug for at overleve.

Intruktøren Soderbergh afprøver risikable ting og lykkes strålende med det som kun han kan.

Alligevel er det bare en serie actionscener. Seværdig, men ikke noget man vender tilbage til. **6/10**



**The Debt**  
Velmenende men middelmådig

**Rachel Singer** er pensioneret Mossad-agent med speciale i at jage undslupne nazister. I 1997 modtager hun et brev, der antyder at den dr. Mengele-agtige Dieter Vogel måske ikke er død og begravet, som alle troede. Herefter går den vilde jagt i flashbacks, og danske Jesper Christensen er gyselig i skurkerollen.

Men desværre vil filmen for meget. Den forvirrende sammensætning af temaer kvæler hinanden, og The Debt ender som en middelmådig thriller, selvom instruktøren havde bedre ideer. **5/10**



**Headhunterne**  
Norsk thriller med dansk islæt

**Roger Brown** er en succesrig headhunter på 1,68 meter. Han har et napoleonkompleks af de helt store, hvilket betyder han bruger en masse penge, han ikke har, for at kunne beholde sin gudesmukke, høje kone Diana. Som et lille sidesgesjæft er han kunsttyv, hvor han bryder ind i rige menneskers hjem og erstatter deres dyre malerier med kopier.

Headhunterne et rigtigt spændende bud på, hvordan den skandinaviske thriller også kan skrues sammen, men når ikke helt i mål på følelserne. **7/10**



## DE TRE MUSKETERER

Troels tager et kig på genfortællingen, mens hjernen eksploderer af undren.

Jeg har lidt et had/kærlighedsforhold til Paul W.S. Anderson.

Manden er en legesyg lille nisse, der et eller andet sted udmærket ved, at han har alt for meget testosteron i blodet, men for fanden, hvis man nu engang har forelsket sig i synet af blod i slow motion og tilfældigvis har \$75 millioner i ryggen, hvorfor så ikke løbe linen ud?

Det har nok (også) været tanken da han fik grant lys til at lave sin version af De Tre Musketerer. Paul må have siddet der med årene dunkende i dobbelt tempo i sin morgenkoffeinforgiftning og tænkt, "Ja, jo, alt det der 'en for alle, alle for en' pis er meget hyggeligt, men ved du hvad de virkelig manglede der tilbage i det 17. århundrede? En ordentlig røvfuld luftskibe."

Og således begynder genudsendelsen af den tapre men overordentligt stupide ungersvend D'Artagnan, der er stålsat på at blive musketer, selv om der ikke er noget, der hedder musketerer længere. Altså tager han til Paris, ter sig åndssvagt og kommer i slåskamp med alle han møder.

Han møder tilfældigvis de tre helte-musketerer ved at være et totalt røvhul. Disse forrige helte er af en eller anden grund de sidste tilbage af deres slags i Paris - Athos, Porthos og Aramis. Og Frankrigs konge er en teenage-vatpik, der ikke har andet i hovedet end hans teenage-dronnings trusser, som han ikke må komme ned i. Tro det eller ej, dét er faktisk plottets omdrejningspunkt: Hele Frankrigs fremtid afhænger af, at kongebarnet kan kravle i dunken på sin dronning - som han er gift med.

Og ja, der er luftskibe. Jeg tror ikke, Paul Anderson har godt af al den friske, franske luft. I filmen optræder en længere sekvens involverende to luftskibe i karambolage med hinanden, der fremover bør aftales som værende definitionen på "afsindigt latterlig". Paul behandler scenen som var det en rumkamp i Star Trek, og det er lige præcis dér man begynder at undre sig om den mand overhovedet gennemførte folkeskolen HOLD DA MAGLE han har en bachelor i litteratur?! Hvordan er det muligt? Så må han da kende originalhistorien ... eller hvad?

Manuskriptet er dybt åndssvagt, replikkerne er latterlige, Mads Mikkelsen ser ud til af og til at mumle "hvad fanden er det, jeg har sagt ja til?" og det der trip med luftskibene... Min hjerne smelter. Kan kun anbefales som tom tommermændsunderholdning. **5/10**

# STREET FIGHTER X TEKKEN

STREET FIGHTER X TEKKEN

Den ventede kamp mellem de to ledere i kamp-genren er nu en realitet...

Hvilken side vil du stå på?

Streetfighter X Tekken - Nordic Edition!

9.03.12

XBOX 360

PS3



12  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM®  
capcom-europe.com