

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

GRATIS  
MAGASIN  
April 2012  
Nummer 127

# Game recor

Nordens største

www.gam...r.dk

EKSKLUSIVT!

# CRYSIS 3

Som verdens første magasin røber vi det hele

BORDERLANDS 2 · ASSASSIN'S CREED III

# KINECT STAR WARS



**Kinect Star Wars** på gaden nu,  
kun til Kinect til Xbox 360.

**Køb spillet separat eller køb den unikke Star Wars  
Limited Edition Konsol.**

Se mere på: [www.xbox.com/kinectstarwars](http://www.xbox.com/kinectstarwars)

**12**  
www.pegi.info

**REQUIRES  
KINECT™ SENSOR**  
\*sensor sold separately

Microsoft

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



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

Microsoft  
Studios

ONLY ON  
XBOX 360

XBOX  
LIVE

LUCASARTS

©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.

XBOX 360.

KINECT

## GRTV

Klassiske mus, farverige mutanter og drabelig jungle. Tag turen på GRTV.



### Borderlands 2

Vi tog en snak med VP Steve Gibson fra Gearbox Software omkring det kommende skydespil, der blander farver med loot og rollespils-elementer. Har du fået blod på tanden efter vores store preview, så kig forbi sitet og hør mere.



### Epic Mickey 2

Den legendariske spildesigner Warren Spector har annonceret Epic Mickey 2: The Power of Two, der skal blive en stor spilbar musical, hvor alle de klassiske Disney-figurer indgår. Vi har historien om spillet på [www.Gamereactor.dk/GRTV](http://www.Gamereactor.dk/GRTV)



### Far Cry 3

Vi besøgte Massive for at tale om Far Cry 3. Far Cry 3 lader spillerne overtage rollen som Jason Brody, strandet på en mystisk tropøe langt væk fra civilisationen. Vi fik en snak med udviklerne om tankerne bag spillet.

# LEDEREN

Gamereactor nummer 127 / april 2012



## Store tekster om store titler

**Velkommen til Gamereactor nummer 127.** Jeg kan ikke mindes at vi har haft et nummer med så meget fokus på action-titler som denne udgave. Jeg sendte Thomas til London for at prøve-spille Borderlands 2. Jeg elsker ettern, og jeg ved at han var den helt rigtige til at rapportere om det næste action-eventyr og den næste loot-jagt. Det kom der et ganske omfattende preview ud af. Og så er der jo Assassin's Creed III. Jeg ville gerne have sendt Nikolaj afsted på turen, da han er som et omvarende Animus-leksikon. Lige nu hygger han sig dog i Malaysia, og så er et jo lidt svært at drøne til London for at se mere. Chefredaktøren på vores engelske site tog dog den forholdsvis korte tur, for at høre alt om det næste eventyr og den næste hovedperson. Gillen skriver fantastisk, og jeg nyder personligt altid hans tekster. Det blev til fire sider (og endnu mere, hvis du suser forbi Gamereactor.dk). Og så er der forsidehistorien. Crytek leverer historien om Crysis 3 til Gamereactor som de første i verden. Skal jeg være helt ærlig? Okay. Crysis 3 er vanvittigt flot, men det er også for mig som at blive hevet i biografen for at se en Steven Segal-film. Det er generisk tjubang-action. Og bare fordi skibrillerne skiftes ud med en ny dragt, så er det ikke noget der får mig til "at kæmpe for at holde kropsvæskerne indenbords" (for nu at bruge Jonas Måkis egne ord). Men sådan er smag jo heldigvis så forskellig. Gamereactors opgave er at finde de rigtige folk til at rapportere om de rigtige spil, så du får den bedste dækning fra nogen, der rent faktisk ved, hvad de taler om. Sådan har vi nemlig alle vores styrker og forskelle som hold. Det er hvad der gør os så stærke: sammenholdet på tværs af lande og meninger. Personligt elsker jeg min iPad, mens Rasmus sværger til Android. Derfor var det naturligvis mig, der skulle tage et kig på den nye iPad. Jeg er ikke overvældet. Skærmen er da flot, og det er lækkert at der nu er et bedre kamera. Jeg har bare ikke brug for alle de pixels. Jeg har brug for lang batterilevetid og en god spiloplevelse. Førstnævnte er bibevaret, men udviklerne kæmper stadig med at skulle levere fire gange så mange pixels uden tilsvarende regnekraft. Bevares, de mange spil ser pæne ud på retinaskærmen, til gengæld hakker mange af mine favoritter mere på den nye hardware. Og for mig er spillene de vigtigste. Jeg har i magasinet givet tre bud på kendte spillklassikere til din nye iPad og fortæller kort om forbedringerne og forværringerne i forhold til iPad 2-udgaverne. Efter en bragende start med masser af PS Vita-spil, har vi oplevet en lidt stille måned på den front. Jeg har dog nydt at spille den fremragende Ys-serie på maskinen. Ganske vist er det PSP-udgaven, men det er stadig et forrygende actionrollespil (der i øvrigt er udkommet på PC i denne måned også). Men tilbage til de store titler. Jeg håber at du nyder at læse om dem her i magasinet i en længde, der minder om den, vi plejer at bruge på Gamereactor.dk. 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 spilsite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spinyheder, 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. Vi vil læse vores previews og anmeldelser i deres fuld længde bør du klikke dig ind på Gamereactor.dk



Tempo

P Å V E J

# Mists of Pandaria

World of Warcraft udvides atter engang. Vi sendte Rasmus på besøg hos Blizzard for at teste den noget anderledes udvidelse.

Chris Metzen, chef for alt hvad der hedder universer og historie hos Blizzard siger: "Pandaerne opstod, dengang vi udviklede Warcraft III. Vores art director dengang, Sam Didier, elsker pandaer og elskede at tegne dem som disse her yndefulde krigere. Han havde lavet en masse tegninger, og mange af os på udviklerholdet synes det var en fed ide, vi elskede den. Og da det var tid til årets aprilsnar, besluttede vi at poste dem for sjov. Men vi gjorde det for sjov, ikke som en vits. Vi elskede disse figurer, og håbede på at vi en dag kunne få dem med i spillet".

Det får de så nu med den kommende world of Warcraft-udvidelse. Rasmus fortæller om udvidelsen længere inde i magasinet, men for hele billedet bør du kigge forbi Gamereactor.dk.





## DE TØRRE TAL

Spillet foregår i en periode på 30 år - fra 1753 til 1783, og dækker Connors liv med den amerikanske revolution som baggrund. Der er to hovedbyer: Boston og New York. 30 procent af spillet foregår i grænselandet, der forbinder de to. To kilometer gange to kilometer: det er størrelsen på det tæt bevoksede skovområde, Connor kan udforske. Grænselandet er halvdan gang så stort som Assassin's Creeds Rom. 80 procent af figurerne i spillet er historiske skikkelser. Otte forskellige studier hjælper til med udviklingen, og det er Ubisofts største projekt hidtil - og det Assassin's-spil, der har været længst under udvikling.

# ASSASSIN'S CREED III

**Gamereactor besøgte** Ubisoft for at se på den noget anderledes efterfølger

**Kig på tallene på venstre side og fortæl os så, at det ikke gipper lidt i dig.** Alle disse tal udgør dog kun en brøkdelen af den timelange præsentation, studiet giver, da de på et møde i London forklarer spillets udviklingscyklus, fra skitser og videokoncepter i 2010, frem til de gameplay-videoer, der blev vist frem for blot en måned



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

siden.

Vi ser flere af den nye hovedperson Connors evner, og et groft omrids af hans personlighed - retfærdighed, Connors retfærdighed, er det, der driver den halvt britiske, halvt indianske mand til at tage del i konflikten. Vi ser hvordan den nye snigmorder er mere skrap til at klatre og løbe blandt trækrøner end bygninger, men besværes af snedriver. Vi ser de figurer, han vil møde, og deres kontekst inden for dette udsnit af historien. Vi får detaljer og eksempler på Animus 3.0, og hvordan holdet gør det mere tydeligt, at du befinder dig i en simulator gennem ny integration af menuer i dine lange flashbacks. Vi ser eksempler på hans samspil med dyrelivet - "de nye folkemængder". Red Dead Redemption bliver nævnt. Og endelig er vi vidne til tre sektioner af spillet, der nøje ligner den pre-renderede konceptvideo, der dannede grundlaget

for udviklernes arbejde.

Som du måske har set på de første billeder og trailer, benytter Connor samme tøjstil som sine forgængere, men i løbet af klippene bemærker vi, at han ses i flere forskellige varianter af sit tøj. En

## HISTORISK NØJAGTIGHED OG DETALJE ER EN AF ÅRSAGERNE TIL AT DENNE ÆRA ER VALGT

udgave med blå kanter viser hans tilhørsforhold (og åbner for spekulation om, at han måske kan skifte disse farver for at falde bedre i med modstanderne), mens en tung pels over hans skuldre antyder, at der er mange fordele at hente ved at få dyr.

Assassin's Blade-våbenet vender tilbage, men skal vi domme ud fra de våben, vi ser midt i demoen, er det ikke det eneste. Det får selskab af en tomahawk, bue, musket, pistol og et reb med spydspids. Sidstnævnte blev oprindeligt designet og navndøbt som det mere ondskabsfulde chain blade, men det blev vurderet at være for urealistisk. Ændringen afspejler

våbnets baggrund inden for kinesisk kampkunst - men studiet har stadig ikke forklaret, hvordan Connor har fået fingrene i det.

Umiddelbart ser det ud til at være hans foretrukne våben, grundet dets alsidighed. Spydspidsen sidder for enden af et fem meter langt reb. Vi ser det dog kun brugt på én måde, nemlig at spidde en



## FORCED: ET NYT DANSK EVENTYR

Faith of the Guardians hedder nu Forced, og er en dansk satsning på et eventyr fyldt med co-op og action

Den danske indieudvikler betaDwarf er i fuld gang med udviklingen af deres første store spilsatsning. Der er tale om et co-op action-adventure-spil med elementer fra både RPG- og hack and slash-genren og en setting, der leder tankerne hen på gladiatorernes drabelige kampe i det gamle Rom. En af inspirationskilderne til spillets lore har da også været gladiatorserien Spartacus, så forvent blod og sand i flere af spillets baner.

Hovedtanken bag projektet har været at skabe et spil, der i høj grad beror på samarbejde mellem spillerne. Når man trykker sig ind i spillet, vil man starte med at skulle vælge et våben – heriblandt en hammer, en bue eller et sæt kløer, vækker minder om Diablo 2's assassin-class, hvilket bestemt ikke er nogen dårlige reference. Ud over våben har holdet også en orb til rådighed. Med den kan

### TEGNER TIL AT BLIVE ET FRISKT PUST PÅ CO-OP-SCENEN

man opsamle energier fra forskellige skrin på banerne, og dens funktion kan bedst beskrives som en dødsensfarlig fodbold, som kan bruges mod fjender og omgivelser - eller venner, hvis man glemmer at samarbejde.

Den kan dog også bruges til langt fredeligere formål, som at oplyse mørklagte områder. Uanset funktion er dette en af måderne hvor Forced virkelig bringer noget nyt til bordet.



Fjendetyperne inkluderer rustingebærende riddere og monsterlignende Swarms, og naturligvis andre drabelige modstandere.

De forskellige figurklasser vil kunne opgraderes på et utal af måder, og man vælger inden hver challenge tre forskellige skills til sin figur. Disse valg afhænger i høj grad af, hvilken taktik man har tænkt sig at bruge, og hvilke skills de andre figurer vælger. På den måde kan man igen tilpasse sin taktik, så alle spillere får det optimale ud af deres figur.

BetaDwarfs første store spilsatsning, Forced, tegner til at blive et friskt pust på co-op-scenen. Især den omtalte orb lader til at kunne skabe nogle sjove og ikke mindst hektiske øjeblikke, når fjenderne myldrer frem, mens man forsøger at "spille" den rundt i mellem hinanden.

Spillet er planlagt som udgivelse på XBLA, PSN og Steam i slutningen af året. Inden da vil der dog blive afholdt beta-tests via udviklerens hjemmeside.

Forced kan ses på [betadwarf.com](http://betadwarf.com)



GAMEREACTOR  
RAPPORTERER



### TILBAGE TIL NATUREN

Naturen er en fare, når man jages, men en ven når man selv jager - da man kan følge fod- og blodspor gennem vildniset. Det gør også figuren mere menneskelig - Altair var for kølig og rolig, mens Ezio var arrogant selvsikker. Men når Connor konstant retter på sin balance, føles han mere virkelig.



fjendtlig soldat oppe fra et træ, og derefter bruge vores gren og hans vægt som modvægt, mens vi elegant glider ned til jorden.

Kampene ser mere flydende ud: det foregående move indleder et slagsmål med soldatens kammerater. Én bliver brugt som menneskeligt skjold mod musketild,

og på grund af deres lange ladetid (historisk tager det et minut, men i spillet går det hurtigere af årsager, vi snart skal se), udvikler kampen sig snart til håndgemæng. Connor tager adskillige modstandere ned på en måde, der antyder at han har gået i samme skole som en vis Mørk Ridder, affyrer sine pistoler i maven på en anden, og runder af med en afslutningsmanøvre, hvor en soldat, der febrilsk forsøger at genlade sin musket, får sparket geværmundingen op under hagen, hvorefter affyringsmekanismen bliver udløst.

Bevægelserne virker også mere flydende, og har

## TOMAHAWK, BUE, MUSKET, PISTOLER OG ET REB MED SPYDSPIDS

indflydelse på kampene, hvilket vi ser i den tredelte demos klimaks. Her ser vi Connor storme gennem en fjendtlig lejr, mens han dræber adskillige fjender med sit Blade uden nogensinde at stoppe op, indtil han til sidst springer i slow motion fra toppen af en vogn og mod kommandøren og hans hest.

De mere flydende bevægelser er nødvendige på grund af de nye omgivelser. Det er indfødt parkour. Senere ser vi også de klassiske jagtsekvenser gennem byer og henover tage, da Connor skal undgå Bostons udgave af toldere. Men det er løbeturene i naturen, der for alvor frister.

Halvt i spøg indrømmer udviklerne, at deres ide om grænselandet blev overhalet indenom, da Rockstar afslørede Red Dead Redemption. Men det er præcis på grund af den sammenligning, at vi ved, at det er her, vi kommer til at tilbringe mest tid. Her er en helt anden stemning og design end i de forrige spil, hvor

landskaberne bare var en måde at komme fra A til B på. Denne gang er de bygget med langt større nøjsomhed - her er rigeligt med dyreliv at se på, undgå og dræbe, og det er en sand legeplads af steder at udforske og klatre på. Denne gang skal man også være opmærksom på klimaaendringer som sne og slud. Det påvirker dine evner.

For de af os, der var bekymrede for endnu en årlig Assassin's Creed-vinterudgivelse, den fjerde af dem i træk, er præsentationen nok til at fjerne enhver fornemmelse af en serie, der er kørt træt. Vi glæder os.

**Gillen McAllister**

Assassin's Creed III udkommer til PC, PS3, Wii U, Xbox 360 oktober 2012

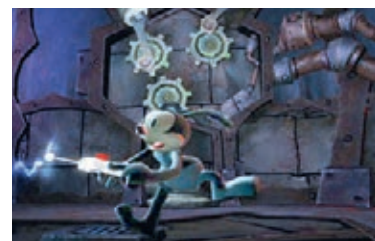
# DISNEY EPIC MICKEY 2

Med Disney Epic Mickey 2: The Power of Two loves der eventyr for to spillere på én gang. Wii-spillet får en efterfølger, og denne gang sker det også på Playstation 3, Xbox 360, PC og Mac

SPECIAL



Den vigtigste nyhed i dette spil er allerede afsløret i undertitlen: det er et kooperativt eventyr. Efter en kort singleplayer-sekvens begynder den venlige duo, bestående af Oswald og Mickey, at arbejde sammen.



Selvfølgelig er Epic Mickey 2 muligt at gennemføre alene – her vil den anden figur blot blive styret af den kunstige intelligens. Udvikleren har i denne henseende besluttet, at en anden spiller kan hoppe ind og ud af spillet når som helst, hvilket sikrer en glat overgang mellem single- og multiplayer. Derudover vil der i Epic Mickey 2 være nogle markante nyheder på den tekniske side. Selvfølgelig har de nye HD-versioner til Xbox 360 og Playstation 3 krævet, at udvikleren har revideret den grafiske del af spillet. Det mest slående aspekt er dog leveret af lydafdelingen. Ved annonceringen blev spillet defineret som en musical. Hvilket passer godt med den typiske Disney-følelse.

Kameraet er blevet fuldstændigt genopbygget. Det var et af de største problemer i det første Epic Mickey, men udviklerholdet fortæller, at de har adresseret og løst problemet. Under vores korte test af spillet var vi i stand til at bekræfte dette, hvilket efterlod os positivt overraskede. Selvom du også kan bevæge kameraet manuelt, lader det automatiske kamera til at fungere perfekt. Jeg var rigtig glad for at se Mickey Mouse vende tilbage i hans mest episke eventyr til dato, og med de tekniske forbedringer, ser spillet blot endnu mere interessant ud end før. Epic Mickey 2 lander på butikshylderne i september og vil også understøtte PS Move.



Navn Pit Kendt som Kid Icarus Holder til på Nintendos platforme

## Kid Icarus

Den lille knægt med vinger er kendt som Kid Icarus, men **Pit** er hans rigtige navn. Vi tager dig på en rundtur gennem hans bedrifter

**Man kan ikke se det på ham, men Pit er efterhånden en gammel spillhelt, der faktisk fik sin debut tilbage i 1986, hvor han var hovedpersonen i Kid Icarus. Pit var hverken blikkenslager eller galaktisk supersoldat, men i stedet en engel udstyret med en magisk bue. I modsætning til sine konkurrenter var han heller ikke bange for at snakke og give sin mening til kende, hvilket er et karaktertræk, der også gør sig gældende i seriens nyeste spil.**

Da Pits første eventyr udkom, var Nintendo dog stadig ved at finde ud af hvor de skulle bruge kræfterne, men endte med at satse

på Samus, Mario og Link. Kid Icarus rådede ellers over mange af de samme elementer som de andre spil, men det var ganske enkelt for svært og dårlig designet.

Fem år senere forsøgte udvikleren sig igen med et nyt eventyr med Pit i hovedrollen, men heller ikke Kid Icarus: Of Myths and Monsters til Gameboy kunne overbevise spillfans. Det til trods var kvaliteten dog denne gang markant højere, og efterfølgeren er siden blevet udgivet på Virtual Console-tjenesten.

I sit nyeste eventyr har Pit helt droppet ideen om at være platform-spilhelt, og har i stedet skruet op for tempoet og mængden af action. Det hele er nu i stedet forvandlet til et skydespil, men heldigvis har Nintendo ikke ændret særlig meget ved Pit selv.

Derfor er han stadig et sludrechato, der konstant har et spørgsmål eller kommentar til hjælperen Palutena, uanset hvor farlig en situation han befinder sig i. Han er samtidig blevet forvandlet til en af den slags Nintendo-helte, der ligesom Kirby ikke er bange for på drastisk vis at forny sig selv. Og det er vi glade for.

Beta

## MISTS OF PANDARIA

Platform **PC, Mac** Udvikler **Blizzard Entertainment** Udgiver **Blizzard Entertainment** Spiltype **MMO** Forventet udgivelse **2012**

**DER ER KRISE I AZEROTH.** Startskuddet lød i Cataclysm, men konflikten mellem Horde og Alliance når nye højder i Mists of Pandaria, og Pandaren-racen er så at sige fanget midt i konflikten. Modsat tidligere udvidelser er der ikke én enkelt fjende å la Deathwing, Lich King eller Illidan, der er centrum for historien. I stedet er det selve

krigen mellem Horde og Alliance, der så at sige er skurken.

Kontinentet Pandaria har været skjult i tusinder af år bag en tyk tåge, men den er nu lettet, og nærmest ved et tilfælde ankommer ekspeditioner fra både Horde og Alliance til øen. Begge allierer sig hurtigt med nogle af de lokale racer, Alliancen med fiskemændende jinyu, og Horde med de abagtige hozen. Det udvikler sig hurtigt til en slags proxy-krig, og den væbnede konflikt vækker den såkaldte Sha-energi til live igen. Sha er en mørk kraft, der trives på frygt, vold, had og fortvivelse, og som kan manifestere sig som fysiske væsener. Konflikten ankomst truer altså selve Pandarias eksistens, og det skal bekæmpes.

"Vi gør noget lidt anderledes med vores patches denne gang", forklarer Chris Metzen, chefen for alt hvad der hedder universer og historie hos udvikleren. I både grundspillet og de forrige udvidelser blev de endelige opgør og afslutningen på historierne først tilføjet med senere indholds-patches, men ikke denne gang.

"Mists of Pandaria er så at sige afsløringen af Pandaria, dette nye kontinent. Små hold af Alliance og Horde ankommer og rejser rundt, udforsker landet og opdager dets kulturer. Og alt imens løser vi problemer, vi er på et eventyr, vi opklarer Pandarias mysterier. Opklarer hvorfor det er dukket op nu. Og når vi når slutningen af det, der er med i æsken, så har vi ligesom forløst dette eventyr, vi har hjulpet folk med deres problemer, vi



2012



har lært noget om os selv. Vi har været på et højtaktant eventyr. Og så begynder 'det vilde kapitel', fortæller Metzen.

For indholdspatchene skal nærmest fungere som en

## Fiktionen omkring Horde og fiktionen omkring konflikten mellem faktionerne rammer et helt nyt gear.

helt ny historie, der bliver skudt i gang. For ganske som man har reddet Pandaria fra dets interne problemer, bliver stedet den nye slagmark for krigen mellem Alliance og Horde. "Vi glæder os virkelig til at rulle disse patches ud. Den klassisk rød-mod-blå Warcraft-konflikt kommer virkelig til at indtage hovedrollen", siger

Metzen. Historiemæssigt vil der ske en masse politiske udviklinger internt i de to faktioner, forklarer han, og konflikten bliver mere intens. Og hvor Pandaria ikke fra starten har en superskurk som Deathwing eller Lich

King, så vil han langsomt træde frem her.

"Kan I huske da Thrall trådte tilbage, og Garrosh ligesom blev forfremmet til Warchief? Da det skete, blev folk rasende", siger Metzen. "De ville ikke have at Thrall forsvandt, de vidste ikke hvem det her røvhul Garrosh var. Horde-spillerne var ikke særlig glade, og Alliance-

spillerne var næppe heller. Så gennem de seneste års Warcraft-historie er Garrosh blevet en central figur, en slags erobrere, en warchief af den gamle skole. Og som begivenhederne i Mists of Pandaria når kogepunktet, vil Garrosh træffe en række beslutninger, der er meget tvivlsomme. Det vil skabe splid i Horden". Så ligesom vi endte med at bekæmpe Lich King i Wrath, og endte med at bekæmpe Deathwing i Cataclysm, så vil den sidste patch i Pandaria byde på det endelige opgør med Garrosh. Både Horde og Alliance vil hver for sig belejre Orgrimmar for at gøre en ende på Garroshs hærgen som warchief. Wow. Udbruddet og forkortelsen har sjældent passet bedre sammen end med denne udvidelse.

**Rasmus Lund-Hansen**



### FIKTIONEN ...

"Fiktionen omkring Horde og fiktionen omkring konflikten mellem faktionerne rammer et helt nyt gear, og jeg føler at vi historiemæssigt rammer et territorie, der er noget af det mest levende og sjove og rendyrkede Warcraft, vi har lavet i mange år", fortæller Metzen begejstret.

### ... UDSEENDET

Visuelt og geografisk er der selvfølgelig inspiration fra klassisk kinesisk arkitektur, og nogle af områderne er som taget direkte ud af en wuxia-film. Men der er også en bredere asiatisk indflydelse, og vi ser blandt andet de karakteristiske lyserøde blomster fra kirsebærtræer, og bjerglandskaber der ligner Himalaya - Pandaria byder i øvrigt på det højeste bjerg nogensinde i World of Warcraft, og ja, man kan bestige det hele vejen til toppen.



# BORDER LANDS 2

Vi tog en tur til London for at **spille det kommende Borderlands 2 både i singleplayer og multiplayer.**



# Starten

## Fra hovedpine til hovedattraktion

Det første Borderlands var to forskellige spil. På den ene side var det internt hos Gearbox et til tider udkældt og altid problematisk actionspil, som de fleste efterhånden mistede troen på. De oprindelige planer havde været store, men problemerne under udviklingen blev ved med at hobe sig op, og frygten for at spillet aldrig ville udkomme voksede sig dagligt større.

Helt anderledes var det Borderlands, vi alle senere fik i hænderne. Her var et fuldblods actionspil, der med solide mekanikker, fremragende co-op, samt masser af loot og levels ikke på noget tidspunkt smagte af problemer eller tidsnød. Ingen andre udviklere havde hidtil formået at lave mere end en nogenlunde konsolversion af den populære dungeon-crawler genre, og at det skulle være det næsten glemte Borderlands, der viste hvordan den slags skulle gøres på konsol, var noget kun få havde forventet.

Erfaringspoint, tabte våben med masser af statistikker og brugen af karakterspecifikke færdigheder var alle elementer, Borderlands på en eller anden mystisk måde fik til at virke som en naturlig progression af FPS-genren. Spillets elementer fik det med andre ord til at se ud som om genren aldrig havde set anderledes ud, og det er den samme naturlighed, der i første omgang slår benene væk under mig, da jeg griber tøjlerne i Borderlands 2.

Steve Gibson fra Gearbox Software har kort tid forinden givet os en kort introduktion af, hvad den medbragte demo-version indeholder, og lover at de to baner, Wildlife Preserve og Caustic Caverns, vil give os et godt billede af hvor forskellige områder kan se ud i efterfølgeren. Desværre fortæller han også, at vi ikke vil få mulighed for at prøve alle karakterene, men at det i stedet kun er Gunzerkeren Salvador og Sirenen Maya der vil være tilgængelige.

Måske har Gearbox forud for dagens event valgt at gøre netop disse to karakter spilbare, fordi de godt er klar over, at de begge repræsenterer



## DEN FØRSTE

Her på redaktionen er der ingen tvivl: Borderlands og de tilhørende udvidelsespakker er af en rigtig høj kvalitet. Det første Borderlands tager dog en time eller to om for alvor at bide sig fast i de fleste, men bruger man den tid, venter der også et yderst anderledes eventyr. Western-stemning blander sig med karrikerede dommedags-figurer i en verden fyldt med overraskelser og måske vigtigst af alt: afsindigt meget loot.

Grib den og gå på jagt med en ven mens du venter på efterfølgeren.

varianter af de to kedeligste klasser fra det første spil. I så fald virker demonstrationen. Berserkererstatningen Salvador passer med sit dobbeltvåben-fokus langt bedre end Bricks raserianfald og efterfølgende forsøg på nærkamp. Maya repræsenterer dog den mest markante forbedring af de to, og hendes Phaselock-muligheder gør hende nærmest uendelig meget sjovere at bruge end den ligegyldige Lilith fra det forrige spil.

Det er dog mine mange minder med soldaten Roland, jeg husker bedst, og det gør i første omgang valget af karakter ganske kort for mit vedkommende. Fire forskellige profiler lader mig få adgang til forskellige versioner af Salvador, der alle er tunet til level 20 og dermed har 15 evne-

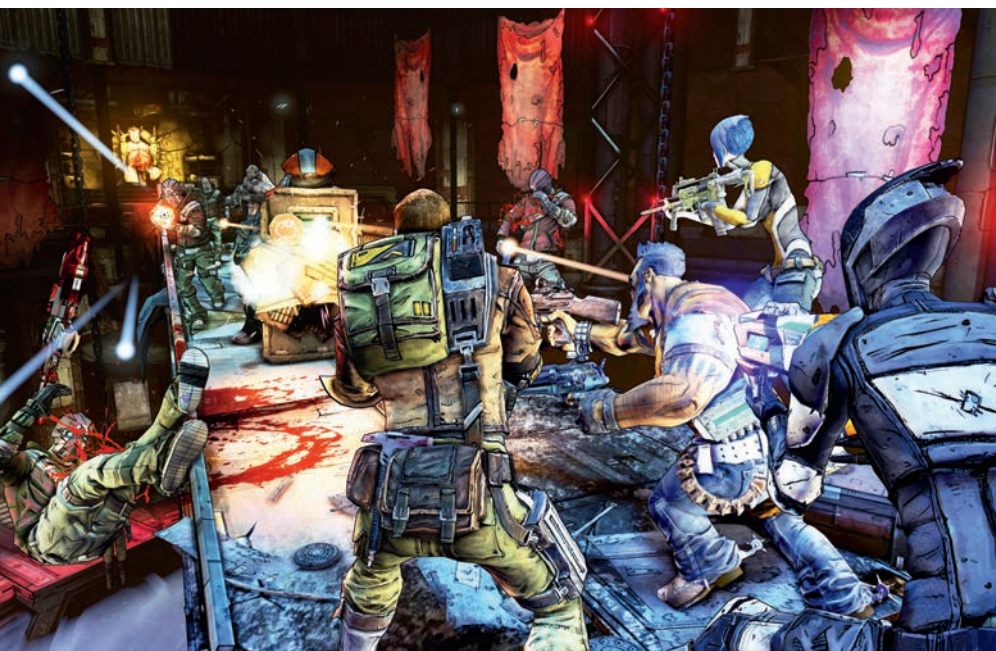


points, som jeg selv kan bestemme hvordan skal placeres.

Hver karakter har ligesom sidst tre forskellige evnetræer, hvori evnepoints kan placeres, men der er denne gang lagt større vægt vægt på, at hvert evnetræ skal repræsentere en individuel spillestil. Selv vælger jeg derfor at fokusere mine points sådan, at mine chancer for at give kritisk skade er store, samtidigt med at jeg hurtigt skifter og lader mine våben.

Hadde jeg valgt et af de andre evnetræer, kunne jeg i stedet have fokuseret Salvador omkring hans unikke "Gunzerker"-egenskab. Ligesom sidst er hver figur denne gang udstyret med en standard specialevne, og i Salvadors tilfælde lader den ham tage et våben i hver hånd, uanset størrelse, og gå amok i et par sekunder. Evnen kan allerede fra starten forårsage stor skade, men med et par investerede evnepoints kan effekten tilsættes ekstra skade, vare i længere tid og endda give ham lidt helbred tilbage.

Maya har ikke muligheden for at bruge to våben på samme tid, ej heller muligheden for at blive usynlig ligesom sin sirene-søster Lilith. I stedet kan Maya bruge sine magiske egenskaber til at "Phaselock" en fjende, hvilket låser fjenden fast i et par sekunder og gør, at alle kan fokusere



Fokusset på samarbejde er langt større end tidligere, og Gearbox har tænkt langt mere over de forskellige figurklassers evner. Maya sørger for crowd-control og heal, Salvador agerer tank, Zero sørger for afledning og massiv skade, mens Axton både giver mulighed for defensivt og aggressivt spil.



"Badass"-fjenderne er denne gang langt flere, mange gange større og langt mere diverse i deres angreb. Det tyder også på, at de nu i højere grad angriber strategisk i flok, samt fra alle kanter og leder. Sværhedsgraden er som følge betydeligt højere end sidst.

deres skade på den. Senere kan Maya vælge enten at dedikere sig til at give skade via sine unikke Phaselock-evner, eller i stedet sørge for hele tiden at helbrede resten af truppen.

Hvis det ikke havde været for de vilde

Skaggs, kunne Wildlife Preserve meget vel have været Borderlandsuniversets svar på et foretrukket feriested i den friske natur. Godt nok har jeg min automatriffel, min strømpistol og mit automatiske haglgevær med kikkertsigte klar til at beskytte mig på alle tidspunkter, men omgivelserne smager alligevel af ferie og liv på en måde, som det tidligere spil aldrig formåede.

Store græssletter folder sig om landskabet og synes kun en sjælden gang at have opgivet

kampen mod de klipper, som strækker sig mod himlen. Senere i den samme bane bliver det tydeligt, hvordan Hyperion-firmaets tekniske udvikling gradvist forvandler de naturlige omgivelser til elektroniske bastioner, kolde lagerhaller og forskningsområder. Overgangen mellem de forskellige områder virker helt naturlig, og demonstrerer en stærk kontrast i forhold til det, der var et af de største kritikpunkter tidligere: områder der alle lignende hinanden.

Da vi senere udforsker Caustic Caverns, er det fornyede fokus på originale og varierede omgivelser igen tydelig. Mørke huler med lysende gule syre-samlinger åbner sig pludseligt op og forvandler sig til store åbne områder, hvor en lillafarvet belysning giver det hele et sjældent farverigt skær.

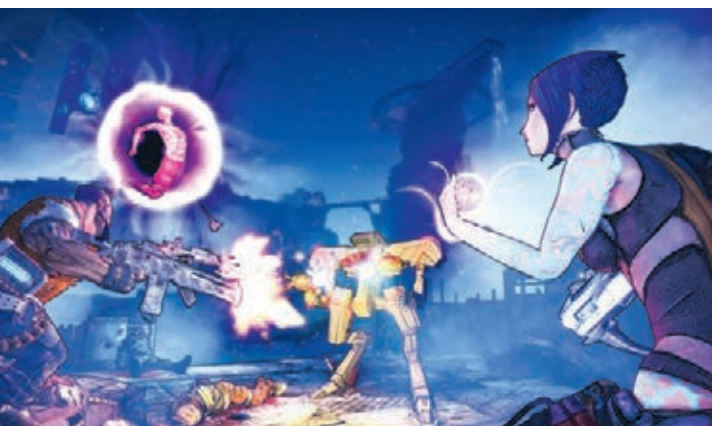
Udviklerens fornyede lyst til at gøre Pandora til en verden fuld af variation, strækker sig dog ikke kun til omgivelserne, men i mindst ligeså høj grad også til fjenderne. Glem

er enhver tanke om, at et område primært bevogtes af én type fjende. I stedet åbner specielt Wildlife Preserve hurtigt op til en sand slagmark af mekaniske og organiske fjender, der alle tilmed er langt mere udspekulerede end sidst.

Hyperions medbragte robotter er en alsidig flok kredsløb og metalplader, der altid forsøger at udnytte de roller, som de forskellige typer råder over. Nogle vil således deflektere skud, andre prøver at vælte dig omkuld, mens de mest skydeglade først vil forsøge at dræne dit skjold for herefter at sætte ind med de mest hårdtslående skydevåben. De Hyperion-soldater, der både har til opgave at styre og hjælpe robotterne, er ligeledes en tydeligt klogere skare end de kannibaler, der befolkede store dele af Pandora, sidst jeg besøgte planeten.

Intelligensen er knapt så stor hos Pandoras dyreliv, men størrelsen og antallet er til gengæld vokset betydeligt. Således vil du hurtigt støde på hoppende, flyvende og kamuflerede fjender, der gerne kalder på deres ældre søskende, når der ryger for mange skud deres vej. De såkaldte "Badass"-versioner er betydeligt større end sidst og råder over langt

**store græssletter  
folder sig om det  
varierede og farverige  
tegneseerielandskab**



Borderlands 2 er et markant flottere spil end dets forgænger, og farverne, effekterne, variationen, og detaljegraden giver samlet en visuel oplevelse, der vil gøre det svært nogensinde at vende tilbage til seriens første spil igen. Gearbox har virkelig sparket til teknikken og deres hold af grafikere.

farligere angreb, der tilmed ofte er tilsat en ekstra evne som gift eller ild - alt sammen noget jeg fik at føle, da en enorm "Badass Pyre Threat" besluttede, at jeg var dens mål.

Fjender og omgivelser havde dog ikke betydet det store, hvis der ikke havde været nogle afsindige våben at plaffe dem alle sammen i stykker med, og disse findes heldigvis igen i hobetal. Hvor størstedelen dog adskiller sig i forhold til sidst, er ved at man nu i langt højere grad kan se på dem hvilken producent de er fra. Nogle våben ser ud som om, de er stykket sammen af tilfældigt sammensat jern og heftig brug af gaffatape, mens andre ligner tidlige forsøg på miniguns. Det mest interessante våben i min samling er dog et elektrisk maskingevær, der med sine afrundede former og minimalistiske design får mig til spekulere på, hvorvidt Apple mon er gået ind i våbenindustrien på Pandora.

Umiddelbart kan det virke lidt underligt, hvorfor hele Pandora har valgt mig som mål, men det er kun lige indtil jeg første gang bliver introduceret for Handsome Jack. Hans tilstedeværelse i vores demo strækker sig ikke særlig langt ud over nogle provokerende kommentarer og en drillesyge, der oftest går ud over min livsenergi. Det står dog klart, at han skal have dask, og hvis ikke alene på grund af hans at-

titude, så da i hvert fald for hans bedrifter i de fem år, der er gået siden det forrige spil. Således har Jack taget al æren for at have fundet "The Vault", tømt dens rigdomme, gjort sig selv til diktator på Pandora og sørget for jage de fire helte fra sidst langt bort.

Jeg havde gerne set at de to resterende karakterer være inkluderet, i min prøvetur: Axton erstatter Roland som holdets soldat, og satser

igen kræfterne på en auto-kanon, der dog denne gang er langt mere alsidig i dens brug. Zero, som poserer i starten af artiklen, er en cyborg snigmorder, og måske den mest unikke nytildføjeelse til holdet, og vil med sin "Deception"-evne kunne fokusere sin skade på enkelte fjender eller i stedet

agere som fjendeafledning.

Det er tydeligt, at Gearbox igen har fat i den lange ende. Den texanske udvikler har brugt de 2½ års udviklingstid på at finpudse alle de evner, de lærte med det oprindelige spil og dets suveræne udvidelsespakker, givet den underliggende teknologi et los i bagpartiet og lånt endnu mere fra MMO-genren.

Resultatet er allerede nu et actioneventyr, der kræver mere holdspil, byder på langt højere udfordring og en variation, som det forrige eventyr end ikke havde turdet drømme om.

**Thomas Blichfeldt**

## Zero fra starten af artiklen er en cyborg snigmorder

# RISEN 2

Dark Waters



OUT FOR PC  
27.4.2012

OUT FOR CONSOLE  
25.5.2012



PC

XBOX 360



PS3





2012

#### GRATIS KAOS

"Rotte-monster!" råber mine holdkammerater. En modspiller har hjulpet med nok drab til, at han kan forvandle sig til et fem meter højt rotte-monstrum med skarpe øjne og kløer. Du har mange fjender og få venner i gratis-spillet Warhammer Online: Wrath of Heroes, men synet af den høje gigant skaber angstfyldt solidaritet, og dens bersærkergang nedkæmpes af hurtige, fokuserede angreb, efterfulgt af et skuffet suk fra rotte-monsterets spiller. Ethvert jubelråb over monsterets nedkæmpelse drukner i den efterfølgende magi-larm og drabskaos, da den midlertidige alliance brydes, og tre hold på seks personer smadrer ind i hinanden på samme tid.



## Wrath of Heroes

Plattform PC Udvikler Mythic Entertainment Udgiver EA Spiltype Action

**SPILLEDE DU** Warhammer Online: Age of Reckoning, vil Wrath of Heroes virke bekendt. PvP-kampene var for mange fornævntes styrke, så der er en vis logik i at gøre det til et selvstændigt spil skaleret ned i skala og gjort nemmere at gå til. Wrath of Heroes er som at spille PvP i et online-rollespil, med alt rundt omkring hjertet af den

kerneoplevelse skåret fra med en skarp skalpel.

Inspiration fra Moba-genren og spil som League of Legends og Defense of the Ancients er også stor, da du vælger ud fra en håndfuld helte, der har forskellige roller og egenskaber. Men perspektivet i Wrath of Heroes er holdt i tredjeperson, og spillet styres som sin MMO-fader, bortset fra at du kun har fem egenskaber, selvfølgelig.

Hver helt kan udstyres med op til tre bonusser, købt i deres personlige træ med mastery point. De kan enten forbedre en af dine evner eller være en ny evne (som det ovennævnte rotte-monster), aktiveret ved at dræbe, eller

hjelpe med at dræbe, nok spillere uden at dø. Der findes et utal af kombinationer, der kan sammensættes, så svagheder kan mindskes eller styrker øges.

I skrivende stund er der varianter af den hellige treenighed i multiplayer-spil (Deathmatch, King of the Hill og Capture the Flag), men der er flere på vej.

Bioware Mythic understreger, at spillet ikke går efter at være andet end 15 minutters sjov, du nemt kan spille og lægge fra dig når du har lyst.

Om det har en stærk nok identitet til at overleve i det stigende brutale gratis-marked, må tiden vise.

**Lasse Borg**



## Bit.Trip Presents: Runner 2

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Platform Premiere november

Retro-grafikken er droppet, men det skal du ikke lade dig skræmme af. Bit.Trip Runner 2 byder på mere af det vandedannende infinite runner-gameplay, som forgængeren gjorde så godt. Men vores helt har fået mange nye evner, her er moderne HD-grafik og meget mere af den fantastiske musik.



## LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Platform **PS3, Vita, X360, Wii** m.fl. Spiltype Action Premiere 2. halvår

Snart skal vi tilbage til klodsudgaven af Gotham City, og denne gang får den mørke ridder selskab. Superman, Wonder Woman og Green Lantern dukker også op, og vi kan suse gennem byens gader i Batmobilen. Desuden er her nye gadgets og evner som varmesyn, og Robin har fået en såkaldt Hazard Cannon. Til batklodserne!



## Project C.A.R.S.

Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U** Spiltype Racing Premiere 2013

Project C.A.R.S. satser på at blive noget nær det ultimative racing-spil. Det udvikles af folkene bag Need for Speed: Shift-serien og GTR, men laves i tæt samarbejde med spillerne, der allerede nu har fingrene i tidlige udgaver. Biler, baner og mekanikker udvælges nøje efter fansenes ønsker, så giv det kig, hvis du er til racing.



## Halo 4

Platform **Xbox 360** Spiltype Action Premiere 4.kvartal

Vi er utroligt spændte på at se det første Halo, der er lavet helt uden Bungie. Det nye studie, 343 Industries, lover at Halo 4 vil blive en mere personlig fortælling, hvor vi for alvor kommer under huden på Master Chief. Udviklerne lover en mere fokuseret historie og masser af rendyrket Halo-action.



## Dishonored

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

Du er lejemor og tidligere kongelig livvagt, der nu står anklaget for at myrde dronningen. Omgivelserne er en alternativ udgave af 1600-tallets London, hvor industrialiseringen er blevet kickstartet af energi fra hvalspæk. Tænk hvaldrevet steampunk med ambitioner som Half-Life 2, og vi har et af årets mest interessante skydespil.



## Sonic the Hedgehog 4 Episode II

Platform **PC, PS3, Xbox 360, iOS** Spiltype Platform Premiere 16. maj

Endelig dukker anden episode af Sonic 4 op. Den onde Dr. Robotnik har genoplivet Metal Sonic, og det blå pindsvin er nødt til at bekæmpe dem begge – heldigvis får han denne gang hjælp af Tails. Sega har justeret styringen, så Sonics momentum igen minder om Mega Drive-klassikerne. Med co-op for to lover det rigtig godt.



## Lollipop Chainsaw

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 13. juni

Den japanske auteur Suda51 er altid garant for galskab, og hans seneste spil er ingen undtagelse. Som motorsavsvingende og rapkæftet cheerleader skal man rydde sin skole for zombier og bekæmpe det onde zombie-band, der truer byen – komplet med lyserøde hjerter, rå guitarer og lummer stemning. Vi kan ikke vente.



## Dust 514

Platform **PS3** Spiltype Action Premiere 2. kvartal

Rumskibs-MMO'et EVE Online er både berømt og berygtet for sine storslåede krige og spionagesager. Skydespillet Dust 514 foregår i direkte forlængelse af MMO'et, på samme servere og i samme univers, så kampen mod de rivaliserende selskaber kan nu blive endnu mere personlig.



## Counter-Strike: Global Offensive

Platform **PC, PS3, Mac, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 2. kvartal

Det er mange år siden, at vi sidst så et nyt Counter-Strike. Selvom der er sket meget siden da, er den klassiske følelse helt intakt i det kommende Global Offensive. Valve ignorerer perks, hurtige knivangreb og kortdistance-sprint, og fokuserer i stedet på kernen i Counter-Strike-oplevelsen, men med meget bedre indpakning.



## Virtua Fighter 5: Final Showdown

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Fighting Premiere 2. kvartal

Final Showdown er den forfinede udgave af det klassiske Virtua Fighter 5. Styringen er blevet pudset af, kampsystemet nænsomt justeret med forbedrede counters og tydeligere visuelle cues, uden at det går ud over balancen. Med 19 kæmpere og forbedret online, genopstår en af genrens bedste i digital topform.



## Skylanders Giants

Platform **PS3, Xbox 360, Wii** Spiltype Eventyr Premiere 3. kvartal

Det siger sig selv, at der kommer en efterfølger til det rygende populære Skylanders. Som navnet antyder vil Skylanders Giants byde på nye figurer i kæmpestørrelse, samt otte figurer i normal størrelse. Du kan genbruge alle dine figurer og portalen fra Spyros, og de beholder tilmed deres level og stats.



## Jet Set Radio

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

Sig Jet Set Radio til enhver Dreamcast-ejer, og de vil få et saligt blik i øjnene. Et af de bedste spil fra Segas sidste konsol er på vej i en HD-opdatering. Du skal skate gennem et futuristisk Tokyo og markere dit territorie med graffiti, mens politiet er lige i hælene på dig. Gør dig klar til at møde en ægte klassiker.



EKSKLUSIVT!

# CRYSIS 3

Dommedag og skyderi v 3.0

GAMEREACTOR REJSTE TIL FRANKFURT FOR SOM DET FØRSTE MAGASIN I VERDEN AT KIGGE PÅ CRYTEKS TREDJE





**GENKENDELSENS GLÆDE** Vi skal naturligvis skyde løs i frodige omgivelser, mens eksplosionerne brager om ørerne

De der afsindigt flotte spil, dem, der er så meget smukkere end alt andet, at det virker som om alle ressourcerne er gået til at lave grafikken, har lidt for ofte én ting til fælles. Nemlig det simple faktum, at alle ressourcer faktisk er gået til at lave grafikken. Men med det skelsættende Crysis viste Crytek, at der ikke behøver være en sådan sammenhæng, og under det fuldstændig svimlende ydre fandtes et action-spil, der var lige så dybt som det var frit, og som lod os tackle både historien og alle udfordringer på den måde, vi selv ville.

Selvom Crysis 2 var et mesterligt spil, så forsvandt meget af dette i efterfølgeren med lineære baner og PC-grafik, der ikke understøttede de seneste DirectX-finesser, som i stedet blev patchet ind senere. Da jeg for nyligt besøgte Cryteks hovedkvarter i Frankfurt for at se Crysis 3 som en af de første i verden, var det noget man erkendte uden omsvøb. Derfor satser man nu på atter at gøre Crysis til serien, der flytter grænserne for såvel spilmekanik som for grafik, med selskabets største satsning nogensinde.

Jan Lechner, der er development designer for Crysis 3, forklarer, at man var træt af jungle, da man gik i gang med Crysis 2, og i stedet ville satse på det, man kaldte "urban



SNAK OM CRYISIS

### CRYENGINE 3

Det tog årevis, før der udkom et flottere spil end det første Crysis, og da DirectX 11-patchen udkom til Crysis 2 blev det endnu flottere. Crysis 3 er allerede i alpha-stadiet blændende, takket være den seneste version af Cryteks grafikteknologi. Vi håber at gameplayet følger med.

jungle". Men trods alle de ikoniske omgivelser i New York oplevede man det blev for begrænset, og satser nu derfor på noget, man kalder "urban rainforest". Lechner forklarer, at der ikke findes nogen steder lige så ikoniske som The Big Apple, og lægger man det i ruiner, er det nærmest helt nye omgivelser, man bydes på, selvom det geografisk er det samme. Det er stadig New York... Men ikke alligevel.

Efter at Ceph blev svækket i Crysis 2, har man nemlig bygget en

## DET ER STADIG NEW YORK OG ALLIGEVEL IKKE

Liberty Dome rundt om hele Manhattan for at indkapsle rumvæsenerne forsøge at aflure deres teknologi. Der er bare lige den hage, at rumvæsenerne påvirker omgivelserne inde i Liberty Dome ved kraftigt at accelerere plantevæksten. I løbet af de to år, der er gået siden forgængerens, ser det ud til at være gået 200 år inde i konstruktionen. Glem altså New York som vi kender byen, det vi ser i Crysis 3 er nærmere en våd regnskov med enkelte ruiner her og der.



Crytek lover desuden, at de ekstreme fremmede forhold inde i denne kæmpebygning vil byde på flere forskellige miljøer i en slags ultimativ sandkasse.

Men det er noget, man ikke rigtig vil snakke om endnu, selvom der loves ørkener, vand, skov og bjergformationer med kløfter. Lechner taler kryptisk om de syv vidundere, der udgør disse forskellige miljøer, uden at ville komme nærmere ind på hvad der gør dem til underværker.

I løbet af den demonstration af Crysis 3, jeg får at se, har Prophet fået et nyt stykke legetøj til rådighed, nemlig en hightech bue og pil.

I forgængerer var man den jagede, men nu er man i stedet jageren, og Prophet går stille op ad det, der antageligvis engang har været en rulletrappe til en undergrundsbane, slår sin usynlighed til og spænder

## PROPHET HAR FÅET ET NYT STYKKE LEGETØJ TIL RÅDIGHED NEMLIG EN HIGHTECH BUE OG TILHØRENDE PIL

buen. Et enormt rumvæsen kommer til syne, men bliver hurtigt nedlagt med en velrettet pil. Prophet går frem til liget og kigger ud over den engang så statelige by, hvor gaderne ikke længere er gader, men i stedet tæt jungle, og Chinatown er blevet frodig mose med stinkende vand op til armhulerne.

Hist og her ser man rester af hvad, der engang har været højhuse, små cafeer er forvandlet til uigenkendelighed, mens vrage af køretøjer stikker op over det høje græs rundt omkring.

Er man heldig, kan man til tider skimte lygtepæle med dinglende grønne skilte, der viser hvor på Manhattan, man befinder sig, hvilket er nødvendigt, da naturen har forvandlet alle skyskrabere og berømte pladser til kompost.

Den blændende grafik får mig til at kæmpe for at holde kropsvæskerne indenbords, men det, der udspiller sig på skærmen når Prophet vader frem, gør det svært. Plantevækst i spil er ganske enkelt aldrig blevet lavet bedre end i denne særegne blanding af åbne områder, utæmmet natur og storby. Et Ceph-fartøj suser forbi og river træer op fra jorden, som for at vise hvilke flotte ødelæggelser, spillet nu kan præstere, hvorefter Prophet sniger sig frem som en anden Rambo og laver et par



NYT VÅBEN Med bue og pil og selvfølgelig NANO-dragt. Robin Hood go home!

lækre stealth-mord på intetanende rumvæsen-afskum.

Buen er unægteligt en velkommen tilføjelse til den ganske eksplosive serie, og gør det lettere end nogensinde faktisk at snige sig gennem spillet. Crytek lover også, at der vil være flere slags pile, selvom man kun vil vise den sædvanlige spidse og eksplosive slags i dag. Men ét nyt våben er selvfølgelig ikke nok til en efterfølger.

Denne gang kan man derfor også samle rumvæsenernes våben op, og det øger selvfølgelig det potentielle arsenal væsentligt. Blandt andet demonstreres et plasmagevær, der leder tankerne hen til dets pendant i Halo-spillene, samt en Ceph-granatkaster i størrelse bamsebjørn.

Mest imponerende er dog det almindelige menneskevåben Typhoon: et nyt gevær, der affyrer 500 skud i sekundet, og som mildest talt får arbejdet gjort. Men et hvæsende brøl udrydder det alt liv, man retter dødsbringeren mod, hvilket nok skal blive praktisk, da Crytek lover flere fjendevariationer end tidligere i Crysis 3.

Crytek demonstrerer Crysis 3 på en toptrimmet PC og spiller det med Xbox 360-controller. Man behøver ikke være særligt skarp for at indse, at det teknisk bliver umu-



#### SNAK OM CRYISIS

##### NANO

Prophets alsidige nanodragt, der lader ham blive usynlig, bomstærk, ekstra hårdfor samt nogle stadig hemmelige tilføjelser i Crysis 3, er faktisk ikke et fantasifoster. Tværtimod forsker det amerikanske forsvar i netop sådan en nanodragt, og Cryteks version har rod i virkeligheden.

ligt at gøre det bare næsten lige så flot på konsollerne. Jan Lechner siger dog, at man vil forsøge at udnytte de respektive formaters styrker for at gøre Crysis 3 så flot som muligt på konsol.

Der er rigeligt plads til at lave spil, der er teknisk mere avancerede end Crysis 2, mener han, og hævder at Crysis 3 bliver titlen, som alle PS3- og Xbox 360-spil vil blive holdt op imod efter lanceringen næste år.

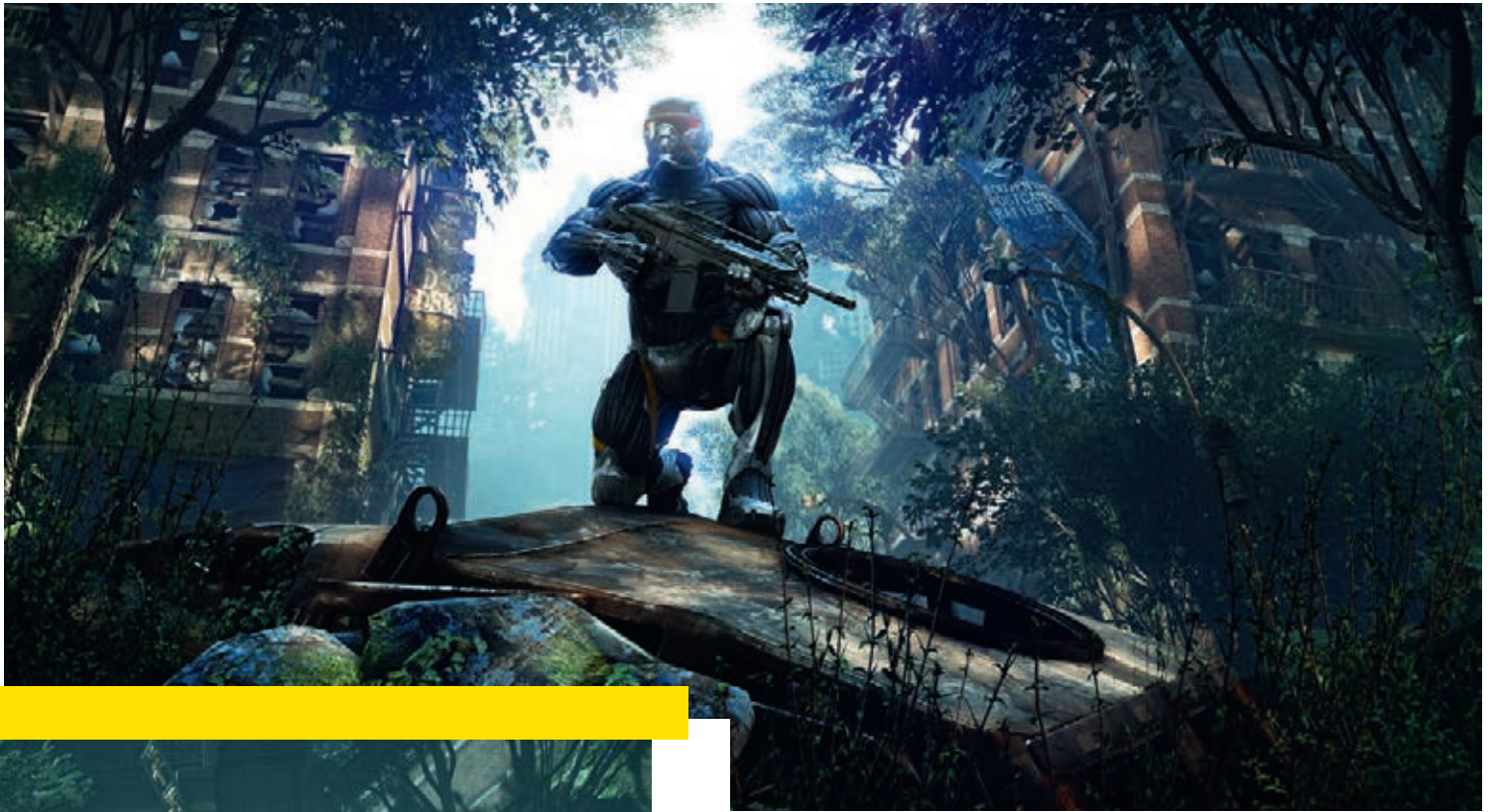
Vi ved allerede hvor dygtige spillere Crytek er, og treeren ser ud til

## ET CEPH-FARTØJ SUSER FORBI OG RIVER TRÆER OP FRA JORDEN, SOM FOR AT VISE HVAD GRAFIKKEN KAN

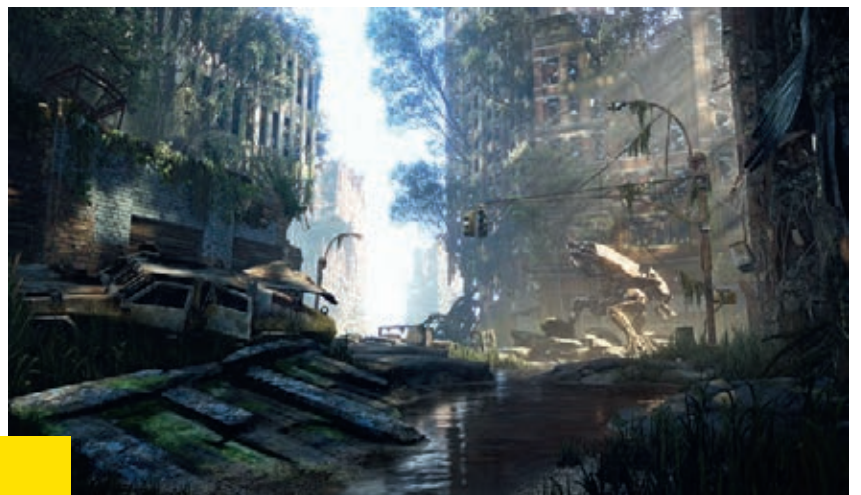
at byde på en blanding af de populære forgængere. Alene det vil for mange sikkert være grund til at starte hype-motoren op omkring det næste kapitel med den nano-suit-bærende supersoldat.

Jonas Mäki





**ARSENALET** Udover buen har Prophet fået flere våben fra det amerikanske militær.



**MULTIPLAYER** Der vil blive budt på en udførlig multiplayer-del i Crysis 3, men ingen co-op.





## RADNET EDITION

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



PS3 XBOX 360 PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the subsidiary/subsidiaries of Microsoft. "Xbox 360" and "XBOX LIVE" and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. \*Release date for Xbox 360 and PlayStation3 only.

# [PROTOTYPE<sup>®</sup> 2]

## WELCOME TO NEW YORK ZERO!

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

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

-IGN

## PRE-ORDER AT

# GameStop<sup>®</sup>

power to the players<sup>™</sup>



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

**AVAILABLE 24.04.2012\***

Anmeldt



# KINECT STAR WARS

**XBOX 360**

Spiltype ACTION Udvikler TERMINAL REALITY Udgiver LUCASART/MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12

Drømmen er gået i opfyldelse: et Kinect Star Wars-spil der fungerer. Lee jubler.

Da Kinect blev lanceret til Microsofts Xbox 360, var det med lovning om fantastiske spiloplevelser, hvor man kunne leve sig ekstra meget ind i spillet og bruge sig selv som controller. Siden dengang er der kommet en ordentlig pose blandede bolsjer ud af den vision. Vi var mange, der næsten skreg "lyssværd-kampe" i kor, da Kinect blev annonceret, så da Kinect Star Wars blev afsløret, var det så vi næsten fik svedige håndflader. Men hov. Det vi fik at se var et dansespil. Det var så man næsten ønskede at en Hoth Wampa ville rive armene af en, så man i det mindste havde den undskyldning for ikke at nærme sig, hvad der kunne vise sig at blive Barbie-udgaven af Star Wars. Jeg vil dog allerede nu gerne fortælle, at du godt kan glæde dig. På trods af dansesektionen er det her nemlig et spil, der respekterer Star Wars og filmenes publikum, og som samtidig ikke er bange for at tage chancer.

Vi introduceres for de mange valmuligheder i spillet af de to mest ikoniske droider nogensinde. De mange minispil er nemlig forklædt som en rundvisning foretaget af R2-D2 og C3PO i Jedi Arkiverne. Jedi Arkiverne er Star Wars-universets udgave af Det Kongelige Bibliotek, og de mange dokumenter genopleves nu med dig som hovedperson. Her er det, at den første afvæbning sker. Der er tænkt over sammenhængen.



#### HOVEDSPILLET

Selvom anmeldelsen fokuserer på de mange minispil, skal du ikke være i tvivl. Der gemmer sig et ægte Jedi-eventyr i pakken. Jedi Destiny Dark Side Rising leverer forcepush, lys-sværd, akrobatik og andre jedi-tricks. Du befinder dig som padawan på Kashyyyk, og under din oplæring bliver i angrebet og befinder jer nu omgivet af klonkrigere og dødsmaskiner.

Det er let det flotteste Kinect-spil nogensinde og ganske velfungerende action.

Da jeg vælger dansedelen, udbryster C3PO bekymret at filen er korrumpet, og dataene om eksempelvis Jabbas palads er blevet blandet med nogle dansetrinsfiler. Herlig undskyldning for at til-lade noget lidt anderledes.

Galactic Dance Off bliver således mit første valg. Og med en rundtur i Jabbas palads og en vellavet intro er mine forventninger efterhånden skruet i vejret. Da jeg starter første nummer, er det et

## ... MONSTER NU HAR KURS MOD MOS EISLEY

cover af Gwen Stefanis Hollaback Girl, selvfølgelig omskrevet til Star Wars-lingo, så sangen nu handler om en Hologram Girl. Animationerne er i top, og da Leia bliver sluppet fri af lænkerne for at danse med, er det svært ikke at smile. At opbygningen (inklusive to-spiller) er som planket direkte fra Dance Central 2, gør kun begejstringen større. Dansetrinnene har samtidig navne som Force Push og Jedi Mind Trick, og er du Star Wars-fan, ved du allerede hvordan de trin ser ud. Smart, fjollet og enormt underholdende.

LÆS HELE ANMELDELSEN PÅ GAMEREACTOR.DK



#### PAKKEN

Der bydes på dans for op til to spillere, drabelige jedi-kampe ligeledes for op til to spillere (hvor skærmen automatisk deler sig, hvis en ven hopper med i legen). Så er der fortræffelige Pod racing-løb på alverdens planeter og sidst men ikke mindst den fuldfede historie om jedilærlingen, der pludselig befinder sig i kamp på Kashyyyk.

De ni inkluderede sange dækker blandt andet Daft Punk og Britney Spears, så der er virkelig lagt op til dans.

Efterhånden som du optjener stjerner ved at danse, åbnes der op for Bespin City og flere andre steder. Galactic Dance Off er dog kun et af minispillene. Så jeg går hurtigt videre i programmet. Her vælger jeg Rancor Rampage.

Har du glemt hvad en Rancor er, så er det det store monster, der befinder sig på Tatooine i Jabbas fangekælder. Altså normalt. For en hurtig intro viser, at noget er gået galt, og at det enorme monster nu har kurs mod Mos Eisley. Her skal man smadre, kaste, stampe og hoppe sig til en enorm highscore. Naturligvis bruger man hele sin krop til at styre den brune dødsmaskine. Undervejs får man mindre delmål, som at smadre bestemte fjendetyper eller lande på uskyldige drioder. Selvom det er fornuftigt, virker det umiddelbart ikke helt så sjovt som man kunne håbe på, det vil dog være et hit blandt de yngste.

Mit næste mål er Pod Racing. Her følger vi begivenhederne

efter, at den driftige forretningsmand Watto mere eller mindre er ruineret af Anakins imponerende sejr i Phantom Menace. Du ender naturligvis som piloten i det næste løb, og det skal du være glad for. Ganske vist er det løb fyldt med drabelige fælder, monstre og sure modstandere, men det er også noget af det sjoveste, jeg endnu har prøvet på Kinect. Styringen er i top (og den kan indstilles i tre grader, alt efter hvor meget hjælp du vil have). Du drejer, speeder og bremser ved at tage hænderne frem eller tilbage, ganske som man husker det fra filmen. Dette kunne være et selvstændigt spil, især grundet en omfattende karriere (del).

Apropos selvstændigt spil. Da jeg nu er løbet tør for plads i magasinet, bør du kigge forbi Gamereactor.dk, for jeg har endnu ikke fortalt om Dark Rising-delen, der byder på et af de vildeste og teknisk mest imponerende Kinect-tiltag nogensinde. Og ja, der er lyssværd med!

**8**

Lee West

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

# MAX PAYNE<sup>®</sup> 3

18 MAY

18

www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE

ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3

#MAXPAYNE3

PS3 PlayStation 3

PC DVD ROM



# SILENT HILL: DOWNPOUR

PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION/HORROR Udvikler VATRA GAMES Udgiver KONAMI  
Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18+



Når himlen bliver mørk, og regnen begynder at falde, ved jeg, at det er tid til at søge inden døre, både for at få ly fra stormen og fra de trusler, den lokker frem. Pludselig er de ellers så stille gader i Silent Hill ikke så sikre længere. Så er det, at jeg undersøger mit seneste gemmested i jagten på nye redskaber, som jeg gemmer til desperate situationer, og ledetråde til hvad der egentlig er sket her.

Jeg er Murphy Pendleton, en undsluppen fange, der befinder sig i den der stille lille by på bakken, efter en fænselstransport er kørt af vejen. Hvorfor byens tåge har opslugt lige netop Murphy, er selvfølgelig det altover-

## KAMPENE ER RENT UD SAGT KEDELIGE

skyggende spørgsmål gennem hele Silent Hill: Downpour, og selvom historien måske ikke er seriens bedste, så er de gådefulde metaforer og de voksne temaer veludførte.

Her er tale om et mere spændende Silent Hill, hvor man aldrig ved, hvad der gemmer sig bag det næste hjørne, og hvor mange bygninger skjuler mørke hemmeligheder, der fører til mindeværdige sidemissioner. At søge ly i et mystisk hus og tage del i dets obskure fortælling, forgylder spiloplevelsen på en helt ny måde.

Atmosfæren er også fænomenal, takket være fantastisk detaljerigdom og solide effekter.



### SIDEMISSIONER

Downpour er bedst, når man ikke følger den mest indlysende vej, for når byen åbner sig op til udforskning, åbenbarer de forfriskende nyheder, Vatra har tilføjet til formelen, sig. Mindeværdige sidemissioner er bare noget af pakken.

### DEN FASTE DEL

De mere historiedrevne dele er på den anden side vældigt lineære, især de såkaldte Otherworld-sekvenser. Som regel byder de på de mest ubehagelige og sværeste dele i et Silent Hill-spil, men denne gang består de af forhindringsbaner og lettere puzzles

Desværre er nogle essentielle dele af spilmekanikken under al kritik, da save-systemet virker tilfældigt, og kampene rent ud sagt er kedelige. Våbnene er tunge at svinge, og halvdelen af tiden rammer de en del af omgivelserne. Block-funktionen er underudviklet, og fjenderne har billige angrebsmønstre.

Jeg tvivler på at det er med overlæg fra Vatras side, men det ender med at jeg undgår alle konfrontationer for hvilken som helst pris.

Det er med stort ubehag at jeg konstant kigger mig over skulderen og frygter det næste uvejr. Lyddesignet bidrager yderligere til stemningen af ubehag, og David Lichts musik gør et beundringsværdigt arbejde med at erstatte komponisten Akira Yamaokas stykker fra tidligere spil. Spillets absolut største brist er dog den dårlige optimering. Meget af indlæsningen sker under selve spillet, og det kan gå ud over billedopdateringen.

De nævnte brister i mente, venter der dog stadig et godt gys.

7

Mathias Holmberg



## SILENT HILL HD COLLECTION

### XBOX 360, PS3

Spiltype ACTION/HORROR Udvikler VATRA GAMES  
Udgiver KONAMI Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 Aldersgrænse 18+

Mange af de gode gamle spilhelte fra min ungdom er i løbet af det seneste år udgivet som opdaterede retail- eller downloadtitler.

Konceptet er simpelt - tag de store titler fra fortiden og smid en opdatering inklusiv en højere skærmopløsning ned over oplevelsen. Tiden er nu kommet til Silent Hill 2 og 3, og hvor meget jeg end elskede de oprindelige spil, så var det med en anelse bekymring, at jeg satte anmelderskiven i min Xbox 360.

Første gang byen Silent Hill lagde asfalt til en god survival horror spiloplevelse var i starten af 1999, hvor spillet blev udgivet til PlayStation. Men denne alderspræsident er ikke medtaget i denne HD-opdatering, som alene fokuserer på andet kapitel i spilserien

## SILENT HILL 2 ER TYK AF ATMOSFÆRE

fra 2001 og tredje skrækoplevelse i Silent Hill fra 2003. Vi snakker to titler med omkring ti år på bagen.

Silent Hill 2 leverer stadig en af de bedste gyseroplevelser jeg har oplevet. Den er tyk af atmosfære og jeg kan nok ikke helt holde mig fri af den nostalgiske følelse, når jeg i tredje persons perspektiv styrer James rundt i mørke gange eller tågede gader i Silent Hill.

Når man så er færdig med at være toiletinspicerende James, så kan man kaste sig over det tredje Silent Hill spil, hvor man spiller rollen som Heather. Spillet er en fortsættelse af etteren, og har ikke umiddelbart noget historiemæssigt med Silent Hill 2 at gøre.

Styringen af vores hovedpersoner er et af de steder hvor pensionsalderen kommer tættest på. Efter de største nostalgiske tåger er fordampet, så erindrede jeg også, hvor tung og irriterende styringen var allerede dengang spillet kom på gaden for første gang. Kameravinklen har sit eget liv, og i flere passager direkte modarbejder den dig. Kan du leve med det, så bydes der her på to ganske fine gys.

7

Sebastian R. Sørensen

# OVERMENNESKELIG HØRELSE GENNEM OVERLEGEN TEKNOLOGI



 **TURTLE  
BEACH**®

Copyright © 2012 Vexera Turtle Beach, Inc. (TBI). All rights reserved. Turtle Beach, the Turtle Beach Logo, Ear Force, the Digital RF logo, the DSP logo, and Engineered For Gaming are either trademarks or registered trademarks of TBI, Inc. PlayStation is a registered trademark and PS3 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. XBOX, XBOX 360 and XBOX LIVE are registered trademarks of Microsoft Corporation. Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc. Dolby, Pro Logic and double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories.

TURTLE BEACH ER EN SAMMENSLUTNING AF PROFESSIONELLE GAMERE, FØRENDE LYDEKSPERTER OG TEKNIKERE, SOM ARBEJDER SAMMEN FOR AT SKABE REVOLUTIONÆRE HEADSETS, UDVIKLET TIL GAMING OG KUN GAMING. TURTLE BEACH ER VERDENSLÉDER I KATEGORIEN.

**499,-** TURTLE BEACH P11 (PS3)

- 50mm store højtalere for suveræn lyd gengivelse.
- Forstærket retningsbestemt lyd til turneringsbrug.
- Talk-Back: Hør din egen stemme i headsettet mens du taler.

**699,-** TURTLE BEACH PX21 (PS3, XBOX 360, PC, MAC)

- Balancerer automatisk chat- og spilvolumen.
- Reguler lyd vinklerne i spillet for større taktisk nøjagtighed.
- Talk-Back: Hør din egen stemme i headsettet mens du taler.

**1699,-** TURTLE BEACH COD DELTA (XBOX 360, PS3)

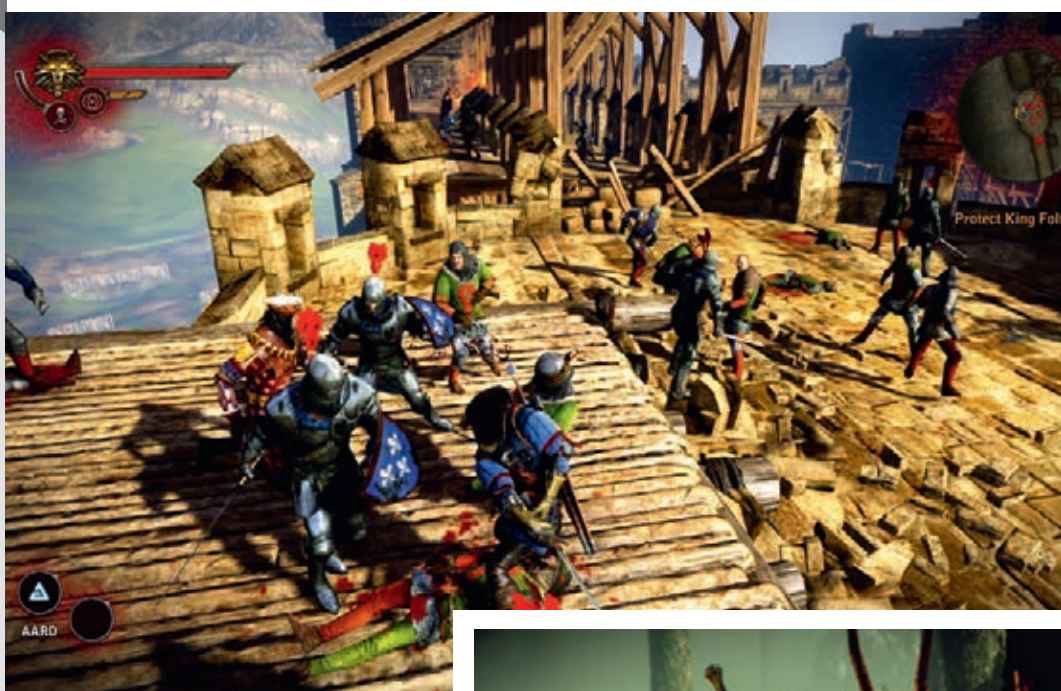
- Professionelt, trådløst headset med 7.1 Dolby Surround Sound.
- Øg/mindsk lyden af fodtrin, ladegreb, eksplosioner, mm.
- Balancerer automatisk chat- og spilvolumen.

*(der tages forbehold for udsolgte varer)*

Køb det i **FONA**

# THE WITCHER 2: ENHANCED EDITION

**XBOX 360** Spiltype ROLLESPIL Udvikler CD PROJEKT RED Udgiver NAMCO BANDAI  
Premiere 17. APRIL 2012 Antal spillere 1 Aldersgrænse 18



**Sidste års bedste rollespil-der-ikke-er-Skyrim** var i første omgang forbeholdt PC-folket, men de glade folk fra CD Projekt har lagt blod, sved og tårer i en Xbox 360-udgave af The Witcher 2 – og den har bestemt været ventiden værd.

Fans af PC-udgaven ved måske, at udviklerne fortsat har poleret og forbedret spillet, siden det oprindeligt udkom, og det kan Xbox-ejerne nyde godt af. Blandt andet er sværhedsgraden blevet pudset af og balanceret bedre, og her er en fin lille tutorial, der introducerer spilleren til alle de væsentligste systemer.

## KONVERTERINGEN TIL XBOX 360 ER EKSEMPLARISK

Denne "Enhanced Edition" dækker desuden over, at der nu er tilføjet en særdeles laber pre-renderet intro, og en ordentlig bunke nye sidemissioner med mere, der alt i alt skulle resultere i et par timers ekstra gameplay – oven i spillets allerede fornemme længde.

Ellers er det meste ved det gamle – hvilket er en god ting. Vi spiller stadig som Geralt fra Rivia, der er witcher – en potionsdrikkende, monsterjagende legesvend – der bliver uskyldigt anklaget for kongemord, og derfor må sætte ud for at finde den rigtige morder. Dels for at bevise sin uskyld, dels fordi ham morder-typen tydeligvis har tænkt sig at aflive no-



### BAGGRUNDEN

The Witcher er baseret på en række polske fantasy-bøger, men man behøver ikke have læst dem, for at kunne følge med. Nærmest modsat – Geralt vågner med hukommelsestab i starten af første spil, og kan intet huske fra tidligere eventyr.

### PC-EJERNE

Har du allerede PC-udgaven af Witcher 2 på hylden, men vil gerne se det nye indhold, så fortvivl ej. Alle, der har købt PC-spillet, inden konsol-udgaven udkommer, bliver gratis opgraderet til Enhanced Edition via en patch med alt det nye indhold. CD Projekt sætter en ære i at tage sig af deres fans, gamle som nye.

gle flere royale.

Spillets verden er stadig et beskidt og uvenligt sted, hvor mennesker som oftest er racistiske skiderikker, elvere og dværge er dybt marginaliserede, og farer og intriger lurer om hvert et hjørne. Det er voksent uden at virke påtaget, og der er forgræninger i historien undervejs.

Konverteringen til Xbox 360 er eksemplarisk. Spillet ser stadig fremragende ud, og når jeg uddeler tæsk med mit sværd, har jeg svært ved at huske, hvordan styringen dog nogensinde har fungeret med tastatur og mus. Styringen er gennemtænkt, og controlleren udnyttes fremragende. Xboxens begrænsninger kan dog mærkes, og den oprindelige PC-version er selvfølgelig væsentligt flottere end hvad konsollen kan klare. Men man føler ikke, at spillet lider under det. Har du allerede spillet PC-udgaven, kan du springe over, men ellers bør enhver rollespilsfan med respekt for sig selv suse ned til nærmeste spilpusher og samle The Witcher 2 op.

**9**

Rasmus Lund-Hansen



## YAKUZA: DEAD SOULS

### PS3

Spiltype ACTION Udvikler SEGA Udgiver SEGA  
Premiere 16. MARTS Antal spillere 1

**Når zombier angriber Tokyo, er det op til** den japanske mafia at genbefolke Helvede.

Yakuza-serien har blandet dødalvorlige mafioso-begreber som hæder og magt med lattervækkende melodrama siden 2005, men det har aldrig været så vanvittigt som i Yakuza: Dead Souls. Sega har besluttet sig for at sætte punktum for deres gangsterdrama, og når man har så mange figurer og uløste konflikter som i denne serie, så er et zombie-apokalypse nok den eneste måde at gøre det på. Det er ikke bare en uheldig måde fuldstændig at rive en så veletableret spilverden ned på, det formår også at være fantastisk underholdende.

Historien i Yakuza: Dead Souls er mindst lige så velskrevet som i tidligere dele. Til

## ALT I ALT EN AMBITIØS ZOMBIE-FORTÆLLING

tider bliver de langtrukne mellemsekvenser dog lidt for meget, og visse sekvenser tager sig selv alt for alvorligt, mens andre gør det præcist modsatte. Alt i alt er det dog en ambitiøs zombie-fortælling, Kazuma Kiryu og gutterne er havnet i, og det er et tiltrækkeligt friskt koncept til at det er interessant helt frem til slutningen.

Desværre er kampene ensformige. Selvom fjendetyperne er mange og varierede, i hvert fald når det kommer til udseendet, kan man benytte den samme taktik gennem hele spillet – også under de store bosskampe. Det hjælper heller ikke, at spillemotoren er begyndt at vise sin alder.

Dead Souls formår heller ikke at imponere på musikfronten, med anonym techno-pop der gentages i det uendelige, så man til sidst er på randen af vanvid. Til gengæld er stemmeskuespillet af den sædvanlige høje kvalitet.

På trods af dets brister kan jeg faktisk godt lide Yakuza: Dead Souls en hel del. Konceptet er lige så veludført som det er absurd, og jeg sætter virkelig pris på, at

Sega tør tage disse chancer. Det er derfor lige præcist godkendt.

**6**

Mathias Holmberg

BUY AT **GameStop**  
power to the players™



THE  
**WITCHER**®  
ASSASSINS OF KINGS  
ENHANCED EDITION

THE AWARD-WINNING RPG COMES TO XBOX 360®  
**17<sup>TH</sup> APRIL**

[WWW.THEWITCHER.COM](http://WWW.THEWITCHER.COM) | [BUY.THEWITCHER.COM](http://BUY.THEWITCHER.COM) | [WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU](http://WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU)

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

XBOX  
LIVE

CDPROJEKT



XBOX 360

Jump in.



# RIDGE RACER UNBOUNDED

**XBOX 360, PS3, PC** Spiltype RACING Udvikler BUGBEAR ENTERTAINMENT Udgiver NAMCO BANDAI Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 7+

## Ridge Racer skifter gear og stjæler med arme og ben fra Criterion's Burnout-serie

På papiret er det ikke særligt svært at lave en fed arkade-racer. Høj fart, stram styring, lange drifts, flydende grafik og eventuelt en lille gimmick eller to til at krydre det hele. I realiteten er det selvfølgelig langt sværere, men ikke desto mindre kan Ridge Racer: Unbounded sætte hak ud for alle de fornævnte kriterier.

Fartfølelsen er i top. De første biler, man får adgang til, top-er ganske vist ud før speedometeret rammer de 250, men man har alligevel en klar følelse af at det går stærkt. Unbounded er et spil af den type, hvor man sjældent behøver slippe speederen, og i stedet handler det om at få røven på bilen til at svinge ud, og drøne sidelæns gennem hvert eneste sving – langt som kort.

Dermed ikke sagt, at Ridge Racer: Unbounded er let. Der er en hårfin grænse mellem at lave blæret overstyring, og snurre rundt om sig selv i en sky af røg fra dækkene.

Drifts og anden halsbrækkende kørsel optjener – selvfølgelig – boost, der kan bruges både til ekstra fart og til at smadre sine modstandere af banen i bedste Burnout 3: Takedown-stil.

Det hele foregår med en silkeblød billedhastighed, der aldrig viser de mindste tegn på anstrengelse eller belastning. Uanset hvor mange biler, bygninger, flammer og eksplosioner, der fylder skærmen, så dykker den aldrig. Teknisk set er Unbounded et bundsolidt spil.



### ONLINE...

Her er selvfølgelig online-multiplayer, og det er en fantastisk ide at man kan gå online og prøve andre spilleres baner. Men der mangler lidt motivation for at gå i gang. Man kan til hver en tid se skaberens af en givens banes bedste score på den, men det er det hele – ingen leaderboards eller noget andet, ingen måde at sammenligne ens præstationer med vennerne.

Miljøerne hører alle til storbyen, fra handelsdistrikter med skyskrabere over smalle baggyder i Chinatown til industriområder, motorveje og containerhavne. Samtidigt har udviklerne fra Bugbear begået en mindre genistreg, i og med at de har inkluderet et værktøj til at bygge sine egne baner.

Her kan man mere eller mindre frit stykke sin drømmebane sammen af blokke, og at lave en fed bane er ikke meget sværere

## ...DET ER SIMPELT, OG DET FUNGERER

end at samle et Brio-tog. Hvert et sving og kurve, hver en gade og motorvej, hver eneste destruerbar bygning, der optræder i de medfølgende baner, er også til rådighed her.

Dertil kommer, at man rundhåndet kan strø genstande som stakke med kasser, benzintanke og tankvogne, ligesom man kan tilføje alskens loops og ramper i bedste Trackmania-stil. Det er et let og elegant system, og man skal nærmest gøre sig umage for ikke at lave en sjov bane.

LÆS MERE PÅ GAMERACTOR.DK



#### SVAGHEDEN...

Desværre har Unbounded også sine svagheder. For det første er der den kunstige intelligens, genrens evige akilleshæl. Spillet falder nemlig i den samme fælde som så mange af sine konkurrenter, så man næsten kan mærke den usynlige elastik, der åbenbart binder modstanderne bag dig fast til din kofanger. Flere gange har jeg oplevet at blive slået af samme bil på målstregen, selvom jeg kører med topfart.

Man kunne måske også ønske sig lidt mere variation. I princippet er her rigeligt med løbstyper: Race med destruktion og tæsk af modstandere, race uden, tidskørsel, driftkonkurrencer og smadring af politibil med kæmpelastbil. Førstnævnte er dog stærkt overrepræsenteret, og sammenlignet med et spil som Need for Speed: Hot Pursuit, der i min bog er målestokken for en fed arkade-racer, så virker det lidt blodfattigt.

Det, der personligt er min største anke ved Ridge Racer: Unbounded, er at spillet bliver en kende ensformigt. Alle løb køres med sømmet i bund, alle sving tages med heftige drifts. Jeg ved ikke med dig, men jeg kan nu godt lide at bruge bremsen nu og da. Jeg synes baner, hvor man aldrig rammer topfart, har deres charme.

Om Ridge Racer: Unbounded er noget for dig, er i sidste ende et spørgsmål om temperament. Vil du have arcade-ræs er der nok, men skal det handle om køreteknik kan du roligt springe over.

**7**

Rasmus Lund-Hansen



## CAPCOM DIGITAL COLLECTION

### XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM  
Premiere UDE NU  
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 16+

Capcom laver gode download-titler, og generelt har deres Arcade-titler på Xbox Live Arcade-tjenesten hevet rigtig mange roser hjem. De har oftest trukket på kendte klassikere, men tilbudt en god mængde ekstra features for at opdatere dem til en mere krævende generation af spillere.

Således står især Bionic Commando Rearmed 2 som et godt eksempel på, hvordan man tager en klassiker ind i moderne tider, uden at skuffe originalpublikummet, men samtidig uden at lade sig tynge ned af datidens tåbelige designbeslutninger.

Netop BCR2 er en af de inkluderede

## MASSER AF GODE ARCADESPIL TIL FÅ PENGE

spil på denne disk, der samler hele otte af udgiverens bedste spil. Eller det vil sige de seks af dem er i top, mens to er en smule lunkne. Til gengæld er pakken billigere end som download med en pris på mindre end 300 kroner. Så det kan tilgives, at to af spillene halter en smule. Du får 1942: Joint Strike som er en moderne udgave af den klassiske top down-shooter. Så er der Super Street Fighter II Turbo HD Remix, der byder på HD-grafik og en super solid udgave af det klassiske kampspil. Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix byder på de kendte figurer i puzzle-kampe, hvor fokus er på en blanding af Tetris og Columns. Flock! leverer et afbæk med glade får, der skal guides af en UFO (!). Rocketmen: Axis of Evil (inklusive Rocketmen: It Came From Uranus expansion) byder på ligegyldig co-op-skyderier mens Wolf of the Battlefield: Commando 3 gør det en anelse bedre. Og så er der endnu et grillbarsklenodie i form af det sidescrollende kampspil med alles yndlingsborgmester Haggard. Final Fight Double Impact byder på kampe for op til to spillere. Man må sige, at posen måske er en anelse blandet, men at kvaliteten af enkelte titler er så høj, at enhver arcade-

fanatiker roligt kan indkøbe denne opsamler uden at være nervøs.

**8**

Lee West



# Game of Thrones

Fantasy-serien, der kan underholde alle, er nu ude på Blu-Ray



Skuespillere **Sean Bean, Peter Dinklage, Emilia Clarke, Nicolaj Coster-Waldau, Kit Harrington, Mark Addy**

Udgiver **WARNER HOME VIDEO**

Instruktør **TIM VAN PATTEN**

Genre **EVENTYR/DRAMA**

Premiere **UDE NU**

**DET VAR MILDEST TALT EN SATSNING**, da den amerikanske betalingskanal HBO valgte at fyre \$65 millioner af på at lave en tv-serie ud af George R.R. Martins episke fantasy-serie *A Song of Ice and Fire*. De store summer viste sig heldigvis at være givet godt ud, serien blev en øjeblikkelig kæmpesucces, og nu hvor anden sæson netop er skudt i gang i USA, er seriens første sæson endelig landet på blu-ray.

Seriens succes er fuldt fortjent. *A Song of Ice and Fire* er blevet kaldt litterær Tolkien og fantasy for voksne, og den er blevet flot omsat til tv-skærmen. Første sæson, der bygger på den første af indtil videre fem bøger, foregår hovedsageligt i Westeros, et land bestående af syv tidligere kongedømmer, der nu er samlet i ét rige. Her er der selvfølgelig rift om tronen, mens gammelt nag og arvefjendskab præger forholdene blandt de familier, der sidder på dele af magten i riget. Og mens alle har travlt med intriger, er en årtusinder gammel trussel ved at vågne til live igen i det kolde nord – en trussel, der får menneskers små politiske spil til at virke ynkelige og latterlige.

Game of Thrones er ikke som fantasy-univer-

ser er flest. Her er ingen orker og elvere, kun én enkelt dværg (der blot er et menneske med dværgvækst), alle dragerne er døde, og der er meget langt mellem antydningerne af magi.

Game of Thrones er flot skudt af en tv-serie at være, med en spændende og gribende historie. Men det, der for alvor gør den seværdig, er karakteriseringen af figurerne. Næsten intet er sort eller hvidt i dette univers, alle skurkene er afrundede personer med klare motiver og følelser, og det er langt fra altid, at de gode vinder.

Det er højoktant og særdeles velskrevet drama, der holder en limet til skærmen. Her er ikke skyggen af et forceret plottwist eller en tvunget cliffhanger. Og selvom der kommer et par store overraskelser undervejs, så føles de altid som en naturlig drejning i historien. Og fordi det er en HBO-serie, er her også rigeligt med vold, blodsudgydelser og sex.

Af alle de glimrende serier, der gik i luften sidste år, er Game of Thrones en fornøjelse – også for dem, der normalt ikke interesserer sig for fantasy.

**9**

Rasmus Lund-Hansen



## BD-skiverne

Der er kræs for fans når det kommer til ekstramaterialet på dette blu-ray-sæt. Her er blandt andet hele syv kommentarspor fra både producere, skuespillere og bøgernes forfatter George R.R. Martin, og en indbygget guide til de mange figurer og historier, der kan tilgås, mens serien spiller. Her er også en dokumentar om seriens tilblivelse, et nærmere kig på skabelsen af seriens enormt flotte introsekvens, en dokumentar om overgange fra bog til tv, og mere baggrund på både figurer og dele af universet. Lækkert.



## Contagion

Genre DRAMA Premiere UDE NU Skuespillere MATT DAMON, KATE WINSLET

EN KATASTROFAL FARLIG virus spredde sig fra Hong Kong ud til resten af verden. Indenfor en uge dør hundredevis af mennesker, og utallige er smittede. I alt dette kaos følger vi en gruppe mennesker, alt fra en normal familiefar til de højtstående embedsfolk, der står for udryddelsen af virusen. Sammen med dem oplever vi de skræmmende konsekvenser en altdryddende pandemi har på verdenssamfundet.

Det mest bemærkelsesværdige ved Contagion, udover alle de andre ting der udmærker den, er den slående autoritet, den udviser overfor sit kildemateriale. Det er et meget velresearched og nøgternt bud på hvad der virkelig kunne ske. Soderbergh bruger ikke det virale udbrud som en undskyldning til at løfte sin pegefingre og lære os noget stort og vigtigt, han lader bare til at have en nysgerrighed for, hvordan vi som mennesker ville reagere. Det lyder måske tørt og intetsigende, men det er en spændende og underholdende film, vi har at gøre med her, og jeg kan varmt anbefale Contagion til enhver, der er klar på noget velovervejede drama.

8

Kristian Redhead Ahm



## Swindel På Højt Plan

Genre KOMEDIE Premiere UDE NU Skuespillere EDDIE MURPHY

JOSH KOVAKS er manager i det prestigefyldte Tower, et af de dyreste lejlighedskomplekser i New York. Han er velkendt af sine kollegaer og Arthur Shaw, en multimillionær der bor i penthouse. Da Shaw en dag arresteres af politiet, viser det sig, at han på bedste Stein Bagger-facon har svindlet med alle sine penge, og at hele personalet, inklusive Josh, står tilbage uden en klink på lommen. Han samler nu en gruppe venner, der skal trænes af den erfarne tyv Slide, for at de kan bryde ind i Shaws hemmelige bankboks og stjæle 20 millioner dollars.

Ben Stiller, Eddie Murphy og Matthew Broderick sammen lyder som englesang i mine ører, alle tre har spillet med i klassikere indenfor genren, og fra første scene er der en god kemi mellem dem. Det giver enormt meget til oplevelsen siden karaktererne i sig selv er ret stereotype. Der kan man bare se hvad et godt cast kan gøre.

Swindel På Højt Plan kunne være blevet til en glimrende, lidt forudsigelig, Hollywood-komedie. Der er bare et problem: den er ikke rasende sjov.

5

Kristian Redhead Ahm



## Mortal Kombat Legacy

Genre ACTION Premiere UDE NU Udgiver WARNER BROS

VI HAR ALLE OPLEVET ET SPIL, som enten ikke havde den slutning man havde håbet på, eller måske endda havde så interessant en historie at man kunne have ønsket der var mere af den. Den slags fortællinger findes der masser af på Internettet, og de mest ihærdige fans ynder faktisk ofte at bygge videre på historierne, hvilket er hvor begrebet "fanfiction" stammer fra.

Mortal Kombat Legacy er noget nær det tætteste, jeg endnu har oplevet på professionel fanfiction, og selvom jeg aldrig har været særlig fascineret af den historie, der ligger til grund for Mortal Kombat-serien, er det som spilfan svært ikke at sætte pris på hvad der her tilbydes.

Discen er inddelt i otte forskellige afsnit, som tilsammen dækker over seks forskellige historier. Instruktør Kevin Tancharoen har skabt historier, der alle fungerer som forhistorier for nogle af spilseriens mest populære figurer, og som alle derfor foregår før det første spil. Og ja, det er de samme afsnit, som også kan ses på spillets Youtube-hjemmeside, der findes på discen, men at man her har samlet dem, og gjort det let at se dem i kronologisk orden,

giver lidt ekstra til oplevelsen.

Samlingens stærkeste historie forklarer hele baggrunden for hadet mellem Scorpion og Sub Zero, og viser faktisk førstnævnte som en familiefader i det feudale Japan, hvis fornemste opgave er at passe på sin landsby. Et særligt fejlt bagholdsangreb ødelægger dog idyllen, og det sidste twist i historien vil jeg lade fans af spilserien nyde for sig selv, fordi det på overraskende logisk vis forklarer hvordan det hele også hænger sammen i spillene.

Betegnelsen "fanfiction" har tendens til at give mange en dårlig smag i munden, da det oftest ikke er udtryk for mere end lidt ønsketænkning fra de mest hårdføre fans. Kevin Tancharoen har dog klemmet alt ud af de dollars, han har fået til rådighed, og både historierne, valget af skuespillere og mange af effekterne emmer af en filminstruktør, som tydeligt har været stor fan af Mortal Kombat.

Som helaftensunderholdning er Mortal Kombat Legacy ikke noget du bør smide i afspilleren, men som fan af Mortal Kombat-serien og spil generelt, er det her mere end godkendt.

7

Thomas Blichfeldt

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



### M:I Trilogy

Genre ACTION  
Premiere UDE NU  
Udgiver PARAMOUNT  
Skuespillere TOM CRUISE,  
VING RHAMES

DET ER LET AT AFSKRIVE Mission Impossible-serien (altså den med Tom Cruise, ikke Bruce Gellers originale tv-serie fra tredserne) som værende en enorm omgang tom luft. Men faktisk er det en anelse uretfærdigt. For serien har formået at revitalisere agent-filmene som få andre. Mens Bond står i stampe, så får Ethan Hunt den store Anime-behandling. Det er nemlig så storslået og overdrevet at man næsten krummer tæer. Som når John Woo i toeren svælger i hvide Abrams lader fantasien række til andet end Star Trek og giver den gas

med endnu flere imponerende eksplosioner end tidligere.

Især toeren, med Hans Zimmer's fantastiske soundtrack, overgår de andre på tegneseriestil og armbevægelser der er så unaturligt groteske at balancegangen mellem kunst og camp er hårfin. Den tredje film i serien er dog den, som ser bedst ud på Blu-Ray. Kan du ikke vente på den uundgåelige boks med alle fire film, så kan denne samling med alle tre film anbefales, hvis du har faretrueder og slow motion, eller J.J. Abrams lader fantasien række til andet end Star Trek og giver den gas

7

ende lavt indhold af action-celler i blodet.

Lee West

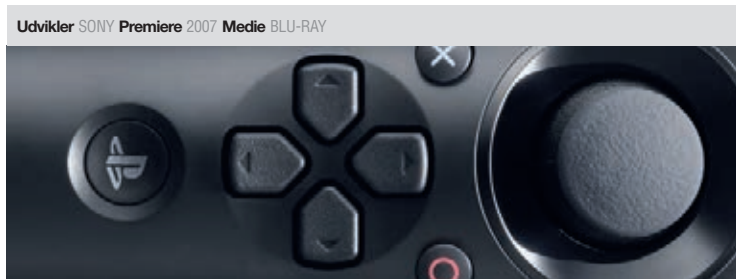
# Guiden

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

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

## SONY PLAYSTATION 3

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



Udvikler SONY Premiere 2007 Medie BLU-RAY

### Gamereactor Top 10 PlayStation 3

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Mass Effect 3</b> Vi brokker os ikke over slutningen, selvom der er nok på nettet, der ikke brod sig om den. Vi er tilfredse.	Rollespil	EA	10
02	<b>Jak and Daxter: The Trilogy</b> Dette er måske verdens bedste platformsamling, om ikke andet til Playstation. Vi elsker Jak og Daxter.	Platform	Sony	9
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 holdningen 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 fortælling 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. Series 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 skrue, og gameplay der slår kroge i dig.	Sport	EA	8
10	<b>Batman: Arkham City</b> Det var enten den farverige Rayman eller den mørke ridder på sidstepladsen. Valget faldt batmanden.	Action	Warner Bros	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.

## 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 sælgersider. Dette er et udtryk for, hvad der i vores timer når vi slæppede af alene med kæresten 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

### JAK AND DAXTER: THE TRILOGY

NAUGHTY DOG, MASS MEDIA/SONY

**Vores mening:** Skulle man rømme alle spilelementer op i denne pakke, ville denne tekst blive på længde med en lille novellesamling, så i stedet vil vi blot sige dette: Jak & Daxter Trilogy er en fuldstændig fantastisk genudgivelse, og selvom tiden har sat sine præg på spillene, favner de så bredt, at de i dén grad tåler et gensyn. Jak & Daxter viser tydeligt hvordan Naughty Dog har udviklet sig igennem tiden til den mastodont af et spilfirma, de er i dag. Det er høj kvalitet, god underholdning, elskværdige figurer og gameplay i en pakke, der holder akkurat så godt i dag som dengang. **Til dig som elsker:** action og platformspil af høj karat.



#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

### KINECT RUSH: A DISNEY PIXAR ADVENTURE

ASOBO STUDIOS/MICROSOFT

**Vores mening:** I modsætning til så mange andre af de licensspil, der er på markedet i dag, er Kinect Rush baseret på hele fem af Pixars mest populære film, og det betyder at du kan se frem til at løse opgaver i verdner inspireret af Toy Story, The Incredibles, Cars, Ratatouille og Up. At grundmaterialet stammer fra de flotteste computerskabte film på markedet, kan være en del af forklaringen på hvorfor Kinect Rush grafisk ser så lækkert ud. Det er måske ikke helt til en plads på hitlisten, men har du børn og Kinect i familien, er det værd at kigge denne vej. **Til dig som elsker:** Pixars mange helte.





# 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	Kid Icarus: Uprising	Nintendo 3DS
2	Unit 13	PS Vita
3	Resident Evil: Revelations	Nintendo 3DS
4	Rayman Origins	PS Vita
5	Tales from Space: Mutant Blobs Attack	PS Vita

# 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	Ubisoft	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	Mario Party 9	Action	Nintendo	8

Gamereactors Wii-feta bærer præg af at vi venter 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. Og ellers er der jo titler som Motohero, der kan hentes på Nintendos online-butik. Det er herligt underholdende.

**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## MARIO PARTY 9

NINTENDO / NINTENDO

**Vores mening:** Det forrige udspil manglede smidighed, innovation og højere produktionsværdier. Disse tre nøglepunkter er dem, der er lagt flest kræfter i denne gang. Mario Party 9 har lånt et par ideer fra Wii Party for at skabe en hurtigere og mere dynamisk oplevelse, der radikalt ændrer brætspilsmekanikkerne og lægger mere krudt i præsentationen.

Mario Party 9 viser Nintendos ekspertise inden for genren. Det er et af de bedste party-spil, du kan finde på konsollen, og et af de mest opfindsomme indslag i serien. Der er god grund til at feste igen. Spil med børnene eller inviter vennerne forbi til kamp.

**Til dig som elsker:** Brætspil med fest og farver.



# 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	Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai	Strategi	Sega	8
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	Ys: The Oath in Felghana	Rollespil	Xseed	8
10	Witcher 2	Rollespil	Namco Bandai	9

Gamereactors ... vent... Du kan sikkert tænke i hovedet, så du får en vita. Når der på boksen står "Køber Windows 95 eller bedre." Hvorfor viker det så ikke på Mac eller Linux? De er da begge bedre? Trusselbrev kan sendes til Lee.West@gamereactor.dk. Medsend gerne et billede af en iPad eller en sød hundehvalp.

**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## YS: THE OATH IN FELGHANA

FROZENBYTE/ATLUS

**Vores mening:** Her er et gammeldags japansk action-rollespil, og det kan mærkes. Der skal hakkes og tæskes og kastes magier, så det er en ren fornøjelse. Da PC-udgaven er et remake af et klassisk sidescrolende platformspil, kan der både hoppes, dobbelthoppes, stannes, hugges, flankes og spurtes. Opgradering af udstyr og det at stige i levels er en simpel affære, som der ikke skal tænkes meget over. Dette afsnit af Ys er med sine femten-tve timer i den korte ende af, hvad man forventer af et japansk rollespil. Til gengæld er det fornøjelige timer fra start til slut.

**Til dig som elsker:** Gammeldags actioneventyr.







### Join the Legendary Ghosts

Deep behind enemy lines, fighting in the most complex warzones around the globe.



### Team up in 4 player co-op

Campaign and Guerilla modes deliver an explosive co-op experience.



### 16 Player Adversarial mode

With 3 classes, 7 modes, 15 maps and unlockables.



**Customise your weapon:** Over 20 million combinations to make it unique



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





## OMKAMP Devil May Cry HD

Platform Multi Premiere 2002/2012

Rasmus prøver DMC for første gang i HD og fortæller om sit syn på spilserien. På godt og ondt.

Jeg er fuld af forventning, da jeg sætter mig ned med Devil May Cry HD-samlingen. Især seriens første spil er blevet udråbt til en af sidste generations bedste actiontitler. Da jeg aldrig har spillet DMC, tager jeg dem fra en ende af. Og hold da op, jeg bliver skuffet.

Jeg ved ikke, om det er fordi det første DMC kom så tidligt i generationen, at det dengang virkede så imponerende. Men alt hvad jeg ser er tør grafik, kikset japansk æstetik, miserabelt kamera og middel-

mådig brawler-action af den slags, som f.eks. God of War har gjort meget bedre. Bosserne giver lidt udfordring, men de almindelige fjender klares med button-mashing. Kampsystemet har rigeligt med muligheder, men de virker alle overflødige. Og så er spillet elendigt til at forklare, hvad man egentlig skal.

Endnu værre bliver det med toeren. Kameraet er værre. Kampene har ikke skyggen af udfordring. Og lyden er det værste, jeg mindes at have hørt.

Fodtrinnene giver mig decideret fysisk ubehag allerede efter anden bane.

Banerne er endnu mere anonyme, og det virker tilfældigt, hvad der er døre, og hvad der bare er vægdekorationer. Mismodigt går jeg videre til tredje spil. Det finder tilbage til etterens niveau, men har stadig et stort mismatch i sværhedsgraden mellem fjender og bossere. Jeg orker næsten ikke mere. Sikke en skuffelse.

Dette gensyn er kun for dem, der virkelig savner de oprindelige spil.

## Download

Månedens download-anbefalinger til din nye iPad



### Real Racing 2 HD

iPad / 42 kroner

Selvfølger er spillets detaljer ingen match for de rigtige konsollers Forza og Gran Turismo-spil. På den nye iPad er der smurt en ordentlig stak antialiasing på bilerne, så det er slut med takkede diagonaler. Til gengæld hakker kameraet i udstillingsdelen enormt. Dette skyldes sikkert af udvikleren har brugt tiden på at opdatere det væsentligste: racing-delen. Real Racing leverer en lang karrieredel, en fin multiplayer-del og en forrygende køreglæde. Køb det hvis du savner et rasende flot og godt bilspil til din iPad.



### Hunters 2

iPad / 42 kroner

Rent teknisk er denne ikke opdateret til den nye iPad, alligevel får den en anbefaling med på vejen. Ikke kun fordi det er en hamrende solidt strategispil, men også fordi den nye grafikmotor i denne efterfølger er så meget bedre end den første. Skuddene lyser skærmen op og kæmper en kamp med de farvestrålende baggrunde om opmærksomheden. Det er virkelig lækkert at se på, og vil du gerne nyde et turbaseret moderne syn på Xcom-klassikeren, så går du ikke helt galt i byen med Hunters 2.



### Modern Combat 3

iPad / 42 kroner

Gamelofts Modern Combat 3: Fallen Nation er stadig spillet, man hiver frem for at vise, hvordan en first person shooter skal laves. Infinity Blade II er muligvis et flottere actionspil, men dette føles som et ægte konsolspil, med masser af muligheder for at skræddersy styringen. Med den langt skarpere grafik, er det en nydelse at spillet skydespillet på den nye iPad. Frameraten ser ud til at være så stabil som altid, så her er et eksempel på en titel, der for alvor får noget ud af det nye display.

Carsten Skov anmelder

## Musik

### Bolværket - Pænt smasket Vol. 2

Bolværket bevæger sig i kredse, hvor livets store spørgsmål handler om at samle penge nok til den næste brandert.

Ost og Pølse, Vejen Til Bænken og Kraftigt Påvirket bevæger sig i kradsede ord rundt om livet på bunden, hvor der nok findes vendinger som 'Indtil kællingen blev gravid og blev skør', der ikke just signalerer inderlig glæde over familieforgøelse - men hvor der også i høj grad er fest og nerve helt ude på kanten af afgrunden. Svinet er til gengæld rå rock'n'roll om realiteterne bag en facade af småborlighed med kone og '2 snotunger, der ligner dig lidt'.

Man skal ikke ha' lyttet til mange takter, før der melder sig en fornemmelse af, at arrangementer og vokaler kan minde en smule om tidlig Gasolin, om Troels Trier efter Røde Mor-tiden - eller for den sags skyld om en rock-udgave af John Mogensens 'Sidder på et værtshus'. Der er dog alligevel noget fandenivoldsk og spraglet over både tekster og musik på 'Pænt smasket Vol. 2', som er dybt originalt.

Gasolins Willi Jønsson spiller bas i Bolværket, så sammenligningen er ikke helt gal.



### Bruce Springsteen

Det er ikke E Street Band, Bruce stiller op med. Bevares, Max Weinberg passer trommerne på et par numre, Patti Scialfa synger på lidt flere - og der lyder de sidste vemodige trut på saxofonen fra Big Man Clarence Clemons på numrene 'Wrecking Ball' og 'Land of Hope And Dreams'. Ellers er der tale om friske pust fra en Bruce, der lyder mere tændt end længe hørt.

Musikalsk er albummet en farverig cocktail af genrer og stemninger. Fra de helt indlysende stationrock-singalong-kvaliteter i indledningsnummeret går turen i lange stræk med inspiration fra folkemusikken - ikke mindst den irske af slagsen - som om flere af numrene i sig selv kunne udgøre et 'Seeger Sessions Vol. 2'.

Det er god musik og politik. De 11 sange - 13, hvis man får fat i deluxe-udgaven - er måske er lige præcis dén cocktail, der skal til for, at den almindelige amerikaner kan opleve en smule oprigtig forståelse i forhold til følgerne af finanskrisen og nyde en god plade.

# GAMEREACTOR NU TIL IPHONE

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

**NEW!**



Scan koden og  
download  
Gamereactor gratis  
til din iPhone

## 1 Gamereactor + iPhone

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

## 4 Dybdegående anmeldelser

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

## 2 Masser af indhold

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

## 5 Dugfriske spilnyheder

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

## 3 Læs før du køber

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

## 6 Gamereactor TV

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

**NEW!**

# GAMEREACTOR ANDROID APP



Scan and get App



# DOWNLOAD NOW