

GRATIS  
MAGASIN  
Maj 2012  
Nummer 128

# Game reactor

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

## MAX PAYNE3

Efter ni lange  
år er han endelig  
tilbage



# HITMAN™

## ABSOLUTION

GET THE AMAZING **HITMAN SNIPER CHALLENGE FREE\*** TODAY  
WHEN YOU PRE-ORDER HITMAN ABSOLUTION



**PRE-ORDER  
HITMAN ABSOLUTION**



**RECEIVE HITMAN SNIPER  
CHALLENGE FREE**



**PLAY TODAY<sup>1</sup> & COMPETE  
IN ONLINE LEADERBOARDS**



**UNLOCK CONTENT & UPGRADES  
FOR HITMAN ABSOLUTION**

**18**  
www.pegi.info  
PROVISIONAL

PC  
XBOX 360  
PS3



PS3



XBOX 360

XBOX  
LIVE

Io-Interactive

SQUARE ENIX



<sup>1</sup>PC VERSION AVAILABLE 1<sup>ST</sup> AUGUST 2012

\*Terms and conditions relating to pre-orders may vary, and a deposit may be required. Please check with your retailer for details prior to ordering.  
©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS3" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

## SCAN OG LÆS

Med en smartphone og en QR-kodelæser, kan du få meget mere at vide.



### Prototype 2

Vi fik desværre Prototype 2 så sent, at den ikke nåede med i sidste nummer. Men vil du læse anmeldelsen så bør du kigge forbi Gamereactor.dk, scanne koden herover eller læse en kortere udgave i dette nummer af Gamereactor.



### Risen 2

Risen 2 viste sig at være et af de underligste rollespil i de sidste 10 år. Her bydes på et rollespil der foregår i en verden fuld af pirater. Du kan læse lidt af anmeldelsen inde i magasinet og hele anmeldelsen ved at scanne koden .



### Trials Evolution

Trials har udviklet sig. Det er vildere, flottere og sjovere. Thomas kørte som en gal og jublede over Trials Evolution. Læs hele historien om hvorfor ved at scanne koden herover, eller få en smagsprøve på anmeldelsen inde i magasinet.

# LEDEREN

Gamereactor nummer 128 / maj 2012



## Den begrænsede horisont

Hvis der er en ting, man efterhånden kan regne med, når mainstream-pressen tager fat i spil, så er det at deres dækning i bedste fald vil være håbløst overfladisk. Vi forventer tåbelige udsagn og tvivlsomme påstande, vi forventer en manglende forståelse for mediet og formen. Vi forventer at ingen rigtig aner hvad de snakker om, og ryster måske højest på hovedet af det og tænker "åh, de dumme journalister". Det er faktisk ret pinligt.

Sådan har vi det normalt, men efter at have set Horisont fra 16. april er vi mange der er deciderede harmdirrende. DR har begået en vaskeægte Fox News, opfundet sig en vinkel, og lavet et indslag så fyldt med manipulation, postulerer der ikke underbygges med fakta, appellerer til følelser og faktuelle fejl, at det er til at brække sig over.

Vinklen er klar – Anders Behring Breivik var glad for computerspil, og derfor må computerspil åbenbart have spillet en rolle i massakren på Utøya. Breivik selv har tilsyneladende påstået, at han har brugt den famøse lufthavnsmassakre i Call of Duty: Modern Warfare 2 som en slags træning op til sin udåd. Det kan debatteres hvor meget værdi, den udmelding skal tilskrives, men gennem den knap 30 minutter lange udsendelse er det den eneste konkrete forbindelse, der kan trækkes mellem Utøya og voldelige spil. Resten er insinuationer, følelsesladede spørgsmål, uunderbyggede påstande, irrelevante "eksperter" og faktuelle fejl.

Spilforskeren Faltin Karlsen får skudt i skoene af speakeren, at han "mener at kunne føre bevis for at spillene er harmløse", selvom han aldrig siger noget i den dur. Han siger til gengæld, at der gennem mange studier ikke er fundet nogen sammenhæng mellem voldelige spil og voldelige handlinger. Det er to forskellige ting, hvilket enhver med basal forståelse for den videnskabelige metode ved – men journalisten åbenbart ikke gør.

Karlsen går dog glædeligt i rette med en international forsker, som journalisten selv fremhæver, og påviser gennem behård data at dennes tese er forkert. Desværre er vi færdige med Karlsen halvvejs gennem indslaget, og i stedet får lektor i psykologi Hans Henrik Knoop det sidste ord i debatten mellem de to. Modsat Karlsen påstår Knoop, at der er "rigelig forskning", der viser en sammenhæng mellem voldelige spil og voldelig adfærd, uden at komme videre ind på dem. Han kategoriserer Modern Warfare 2 som "ren psykopatræning" uden at forklare hvorfor. Og så diskuterer han og journalisten en live-action trailer (altså filmklip med levende skuespillere) for et af Modern Warfare-spillene som om den bestod af scener fra spillet. De kommenterer tilmed på hvor realistisk indholdet er. Det er sløseri og dovenskab. Det er manipulation og fejlslutninger. Der er en helt basal mangel på kildekritik omkring næsten ethvert udsagn, der bliver stillet. Det er kort sagt sølle arbejde. DR, I skulle skamme jer.

Lee West, chefredaktør og Rasmus Lund-Hansen, redaktør

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

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

#### Skribenter

Emil Ryttergaard / Nikolaj 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  
**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/na/se/it/de/es/it](http://dk/eu/na/se/it/de/es/it)

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

#### Spiludgaver:

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

#### Anbefalet aldersgrænse:

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

Udmærkelser "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilsamling. Se alle på Gamereactor.dk. Vil du læse vores previews og anmeldelser i deres fulde længde bør du klikke dig ind på Gamereactor.dk

Tempo

The Elder Scrolls

— O N L I N E —



P Å G A M E R E A C T O R . D K

# The Elder Scrolls Online

Billedet, der pryder denne side, er logoet fra det nyligt annoncerede The Elder Scrolls Online. Vi har artikler og trailere parate på Gamereactor.dk

**Bethesda kan nu officielt fortælle, at der er et The Elder Scrolls-MMO på vej.**

Efter det yderst succesfulde The Elder Scrolls V: Skyrim har et ønske fra mange fans været en eller anden form for multiplayer. Det bliver nu til virkelighed. Skyrim er den nyeste Elder Scrolls-titel, og den har sat forventningerne til The Elder Scrolls Online i vejret her på redaktionen.

ZeniMax kommer til at stå for udviklingen, mens Matt Firor tager rollen som game director på The Elder Scrolls Online. The Elder Scrolls Online vil indeholde tre faktioner og byde på PvP, og spillet vil være tilgængeligt på engelsk, tysk og fransk til både PC og Mac. Vi har meget mere om titlen på Gamereactor.dk

FRA INSTRUKTØREN AF **ALIEN** OG **GLADIATOR**

EN SØGEN EFTER VORES OPRINDELSE  
KAN ENDE MED VORES UNDERGANG

FROM DIRECTOR RIDLEY SCOTT

# P R O M E T H E U S

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS A SCOTT FREE/BRANDYWINE PRODUCTION A RIDLEY SCOTT FILM "PROMETHEUS" NOOMI RAPACE MICHAEL FASSBENDER GUY PEARCE IDRIS ELBA LOGAN MARSHALL-GREEN AND CHARLIZE THERON  
COSTUME DESIGNER JANTY YATES MUSIC BY MARC STREITENFELD EDITOR PIETRO SCALIA, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER ARTHUR MAX DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DARIUSZ WOLSKI, ASC EXECUTIVE PRODUCERS MICHAEL COSTIGAN MARK HUFFAM MICHAEL ELLENBERG DAMON LINDELOF PRODUCED BY RIDLEY SCOTT DAVID GILER WALTER HILL  
WRITTEN BY JON SPAHTS AND DAMON LINDELOF DIRECTED BY RIDLEY SCOTT

KOMMER I DIGITAL 3D

FACEBOOK.COM/PROMETHEUSDK

GLÆD DIG TIL RIDLEY SCOTTS STORFILM  
I BIOGRAFERNE 31. MAJ



# CALL OF DUTY BLACK OPS II

**Gamereactor besøgte** Treyarchs hovedkvarter i solfyldte Santa Monica

Da jeg atter træder gennem dørene til Treyarchs hovedkvarter, er det med lidt andre forventninger end for to år siden. Forrige indspark i successerien Call of Duty, det navnkundige Black Ops, endte nemlig med at blive den størst omsættende spilpremiere nogensinde (det solgte for 1 milliard kroner), og satte for alvor det



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

Californien-baserede selskab på verdenskortet.

Jovist, de har længe puslet med serien i form af Call of Duty 3, World at War og Big Red One, men med Black Ops tog de på flere måder større chancer end tidligere. Den største var uden tvivl historien, som i modsætning til tidligere krigsoperarer drejede sig om en fiktiv virkelighed med udspring i Cuba-krisen.

Dette fortælle-mæssige kneb tages ikke overraskende videre med til Black Ops 2, der bliver en direkte efterfølger til forgængeren.

Besøgets mest positive overraskelse kommer i form af den grundige og omhyggelige indføring i konteksten for handlingsforløbet.

Studiechef Mark Lamia slæntrer afslappet ind, før han introducerer sig selv og sine kolleger, og høfligt spørger: "Nå. Har nogen af jer hørt om Rare Earth Minerals?" Mark Lamia smiler vidende og forklarer: Rare Earth Minerals er en gruppe mineraler,

der benyttes i produktionen af næsten al teknologi, vi bruger i hverdagen – smartphones, brødrister, computere, højtalere. Militært udstyr er særligt afhængigt af disse mineraler, og kunne ikke udvikles uden de vigtigste mineralbaserede komponenter.

## TIDLIGERE CALL OF DUTY-SPIL HAR MÅSKE IKKE VÆRET STORSTILEDE DRAMAER I SPILFORM

Hvorfor bliver det aldrig nævnt i den offentlige debat? Det har ikke været særlig aktuelt. Indtil nu. Faktum er nemlig, at Kina sidder på 95% af verdens Rare Earth Minerals-beholdning, en omfattende milliardindustri med eksport til hele verden. USA's præsident Barack Obama udtalte for nyligt, at der ville blive iværksat tiltag, hvis Kina satte begrænsninger og betingelser for eksporten – og voila, vi begynder at kunne ane, hvad konflikten i Black Ops 2 vil dreje sig om.

Treyarch-toppen fortsætter med at udbyde al den research, der danner grundlag for historien, og nærmest banker vigtigheden af "plausible authenticity" ind i os. Et udtryk, der dækker over hvordan udviklerne skal udforme både plot og spildesign. På dansk ville vi sige noget i stil med "troværdig autencitet", det vil sige noget, der drejer sig om en fiktiv konflikt eller hændelse, men som har dybe rødder i virkeligheden.

I Black Ops 2 er valget faldet på år 2025, året hvor krigen om denne industri er brudt ud for alvor, og



# PLAYSTATION ALL-STARS

Med **Battle Royale** går Sony efter Smash Bros og den gale multiplayer. Gamereactor fik et indblik i projektet.

Det er bare endnu en typisk dag i Hades dødsrige. Pludselig begynder grottens vægge at skælve. Det er Patapon-krigerne som er på besøg! Af en eller anden grund er der krig i PlayStation-universet, og mens Hades tager sig af de uvelkomne gæster, er helte som Kratos, Sly Cooper og Parappa the Rapper i dødelig kamp.

Til efteråret tager Sony et grundigt kig på Smash Bros. og leverer med PlayStation All-Stars Battle Royale fra Superbot Entertainment deres udgave. Studiet er endda skabt med henblik på denne ene titel.

Som i Super Smash Bros. bliver vi præsenteret for hektiske kampe for fire spillere både offline og online. Tryk analog-sticket i en retning og kombiner det med en af de tre angrebsknapper, og så er du igang. Det her er ikke Tekken eller Street Fighter men sjov

## HER ER SONYS SVAR PÅ SUPER SMASH BROS

og ballade på et helt andet plan.

Superbot har nemlig satset på en tilgængelig oplevelse. Der er dog nok til fans af de kendte figurer, eksempelvis bruger Kratos sine velkendte kæder og knive til at uddele bøllebænk, på samme måde som vi husker det helt tilbage fra PlayStation 2.

De helte, vi fik at se, passer overraskende godt sammen og spiller alligevel på vidt forskellige måder. Colonel Radek fra Killzone-



franchisen bruger sine pistoler til at holde fjenden på afstand, Parappa er helt modsat med heftige nærkampsangreb (kick, punch it's all in the mind), Twisted Metals Sweet Tooth gør masser af skade med kombinationen af manchete og gevær, og Sly Cooper sniger sig på bedste vis til sejren.

Superangreb er en del af kampsystemet. Der er ingen health-bar, og normale angreb kan aldrig dræbe en spiller, men hver gang du rammer, fyldes dit super meter. Og det er med disse angreb, at du kan dræbe dine modstandere. Der er tre typer, og jo længere tid du venter med at fyre det af, desto større er chancen for succes.

Der er ingen tvivl om, at Superbot ved hvilke knapper de skal trykke på. Der bydes på førnævnte Hades-bane, en futuristisk Ratchet & Clank-by, en sulten God of War-hydra, Jak & Daxter-miljøer og endda baner fra Everybody's Golf (inklusive dødbringende golfkugler). Vi glæder os!

PlayStation All-Stars Battle Royale er planlagt til PS3 sidst i 2012



GAMEREACTOR  
RAPPORTERER



## ENDNU MERE BLACK OPS

Den hektiske følelse af at befinde sig midt i en verdenskrig på dens mest afgørende stadier, at være en del af de største vendepunkter, er fortsat intakt, men er nu endnu mere "Black Ops-styled", som Treyarch kalder det.

# CALL OF DUTY BLACK OPS II

PÅ BEGYNDELSE UDVIKLETT



ærkeskurken Menendez har udnyttet fremtidig krigsførsel største svaghed: overstyring. Hacking. I en fremtid bemanded af autonome robotter og droner er det alfa og omega at have kontrol over disse.

Selve spildesignet og flowet i skudvekslingerne efterlader ingen tvivl om, at dette er Call of Duty, men det er alligevel tydeligt at omgivelserne og figurerne har fået sig en grafisk overhaling.

Lamia bryder op og snakker ivrigt videre. Efter en kort forklaring om, hvorfor det er for tidligt at røbe mere om multiplayer, tæt efterfulgt af en bemærkning om at "dobbelt så mange zombier" og "dobbelt så mange spillere" vil være blandt nyhederne i

Black Ops-pakken: spiltypen Strikeforce. I min stræben efter at forklare hvad Strikeforce minder om, er Commander-rollen i Battlefield 2 og Modern Combat-iterationen af samme spil på PlayStation 2, det tætteste

jeg kommer.

Fra fugleperspektiv tager du kontrollen over et segment af slagmarken, og kan her give dine enheder forskellige kommandoer. Ved at vælge en af soldattyperne (en med sprængstof, en med rifle, en mech, en support, osv.) fra dette perspektiv, kan spilleren overtage soldaten

og spille rollen i førstepersonsperspektiv.

Hverken gameplay-demonstrationen fra Los Angeles eller smugkigget på Strikeforce gav mig nok at gå efter, når det kommer til en forhåndsdom, men begge viser potentiale.

Det som mange måske oversår, når det gjaldt Black Ops, var netop historien og stilen, den største forandring i serien siden Call of Duty 4, og det er den, jeg sidder tilbage med det største indtryk af. Hvor man har Call of Duty-fanatikere på den ene side og svorne modstandere på den anden, så er der nok også mange, der befinder sig midt i mellem, og de vil nok være mere åbne når jeg



hævder, at den mest spændende del af Black Ops 2 er historien.

Det skyldes ikke nødvendigvis nyheder som at spilleren vil kunne påvirke krigens udfald og må træffe vigtige valg undervejs, men snarere selve konflikten: uvurderlige mineraler. Singapore, Kina, Yemen, Los Angeles. En visionær sociopat/ærkeskurk. År 2025, krig i en tid, hvor måden vi fører krig på har ændret sig drastisk, men ikke ude af trit med dagens samfund. Konspirationsteorier. Et alternativt syn på Den Kolde Krig.

**Daniel Guanio - GR NO**

Call of Duty Black Ops II udkommer til PC / PS3 / X360 i 2012

# NORDISKE MESTRE

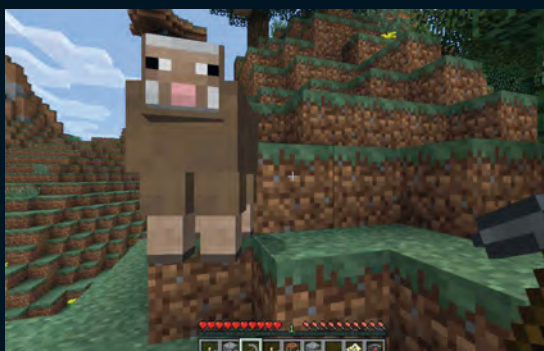
Norden er mestre i spiludvikling. Nordic Game har fokus på det d. 23-25 maj i Slaghuset, Malmö, Sverige. Du kan se nogle af de nominerede her.



Nordic Game Awards 2012



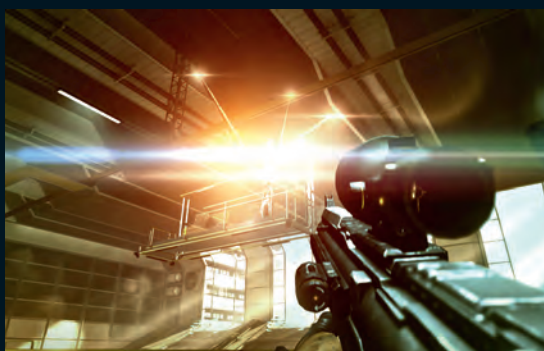
Where's my Heart Die Gute Fabrik, Danmark



Minecraft Mojang, Sverige



Renegade Ops Avalanche, Sverige



Syndicate Starbreeze, Sverige



Trine 2 Frozenbyte, Finland



Battlestar Galactica Artplant, Norge



Battlefield 3 EA DICE, Sverige



## GAME OF THRONES

### Nordmænd bag MMO

Artplant arbejder på MMO-spillet baseret på tv-serien

Tv-serien Game of Thrones har taget verden med storm, siden den havde premiere sidste år, og derfor skal der selvfølgelig laves spil ud af både den og serien af bøger, den bygger på. Vi har allerede set strategispillet Genesis, og rollespillet Game of Thrones lander i løbet af sommeren. Og oppe i Norge går udvikleren Artplant og pønser på et browserbaseret gratis-MMO.

George R.R. Martins univers er et farligt sted fyldt med intriger og forædderi, og derfor vil der være stort fokus på PvP i det kommende MMO. Tre huse kæmper om pladsen som kongens hånd i hovedstaden King's Landing, nemlig familierne Lannister, Stark og Baratheon. Som spiller er man dog ikke en del af disse – i stedet tilhører man et af de mindre adelige huse, der fungerer som spillets guilds, og hvert hus vælger selv hvem de vil støtte.

Ligeledes kan man vælge at defektere og skifte sin støtte fra ét af de tre huse til et andet. Så hvis man finder ud af, at ham Stannis Baratheon er alt for knastør, og Tyrion Lannister er meget sejere end man først troede, så er der råd for det.

Lykkedes det en af de tre faktorer at indtage pladsen som kongens hånd, får alle deres tilhængere bonuser i kamp og lignende i en begrænset periode.

MMO'et er direkte baseret på tv-serien, og det betyder at ting som musik, kostumedesign og omgivelser er taget direkte fra serien. Ligeledes er kortet over spillets verden – der strækker sig fra Muren til King's Landing – baseret på det, vi kender fra seriens smukke introsekvens. Til gengæld skal vi nok regne med, at der bliver skruet ned for nøgenheden og den mest grafiske vold.

Artplant er bestemt ikke nybegyndere, når det kommer til hverken MMO'ere, spil baseret på tv-serier, eller kombinationen af de to. Udvikleren står også bag Battlestar Galactica Online, der ligeledes er et browserbaseret MMO, der bygger på den populære sci-fi-serie med hele ti millioner registrerede brugere.

Et eller andet må de altså gøre rigtig, og det ser derfor ud til at Game of Thrones MMO'et er i gode hænder.

# GAME OF THRONES™

THE ROLE PLAYING GAME



## ONE GREAT ROLE PLAYING GAME, TWO EPIC QUESTS

Experience an amazing adventure in one of the most fascinating universes of medieval fantasy literature. At the heart of a thrilling plot guided by vengeance, allegiance, betrayal and honor, you will decide on the fate of two heroes everything set apart. Travel and battle across the continent of Westeros, and fulfill two epic quests for the Iron Throne!



WATCH THE TRAILER!



[WWW.GAMEOFTHRONES-THEGAME.COM](http://WWW.GAMEOFTHRONES-THEGAME.COM)

 /GAMEOFTHRONESRPG.EU
  /FOCUSINTERACTIVE
  @FOCUSHOME













©2012 CYANIDE S.A. and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide S.A. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. Used under license from Home Box Office, Inc. Cyanide S.A and its logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide S.A. Focus, Focus Home Interactive and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. KINECT, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. «PS3» and «XBOX 360» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. Uses Bink Video. Copyright © 1991-2012 by RAD Game Tools

Beta

## DMC DEVIL MAY CRY

Platform **PS3, Xbox 360** Udvikler **Ninja Theory** Udgiver **Capcom**  
Spiltype **Action** Forventet udgivelse **2012**

**DET HAR LÆNGE VÆRET VIDST**, at det nyeste Devil May Cry ville få en make-over og begynde helt forfra med en splinterny Dante. Da Capcom så endelig viste, hvordan den nye Dante ville se ud, blev man noget overrasket. Dante gik fra at være en trenchcoat-klædt mand af japansk udseende med afbleget hår til en amerikansk

teenager med kort klippet hår, læderbukser, læderjakke og en attitude, som ville få de fleste forældre til at gå ud af deres gode skind. Det er heller ikke så mærkeligt, at præsentationen af det nye spil, DMC, viser Dante liggende nogen på sengen i sin campingvogn efter en hård druktur i byen. Rummet er fyldt med skrald og tomme flasker, og havde det være muligt for spillekonsollen at simulere lugte, ville det sikkert også have fået de fleste til at holde sig for næsen.

Men der er en årsag til det hele. Capcom vil have, at du skal se Dante udvikle sig fra en teenager med en arrogance kun tiltænkt de største røvhuller til en mand med ydmyghed, charme og et cool look. Om Dantes teenage-attitude er til at holde ud i længden er ikke til at

sige, men man føler sig lidt cool, når Dante flyver nogen igennem sin campingvogn i slowmotion med meget velplacerede genstande foran de nedre regioner, får sit tøj på, lander ude foran, og trækker på skuldrene som om, at det var ingenting, fordi så sej er han.

Historien i det nye DMC er forholdsvis lige til. Dæmoner prøver at slå Dante ihjel og trækker ham ind deres dimension, Limbo, for at gøre det af med ham.

Limbo-universet kan bedst beskrives som virkeligheden, der har fået en heftig hedonistisk indsprøjtning. Reklamer og skilte skifter navn i Limbo og viser deres sande budskab. En socialpolitisk kommentar fra udviklerne, som passer fint med Dantes rebelske teenage-attitude. Man kan dog blive i tvivl om, hvorvidt man



2013



befinder sig i den rigtige målgruppe, da budskaberne ikke er noget nyt under solen. Alle ved, at fastfood er usundt, og reklamer er til for, at vi skal bruge penge på unødvendige ting. Der er dog et par få overraskelser her

## Du begynder med det klassiske sværd, som du kender fra de tidligere spil.

og der, som er nok til at få dig til at trække på smilebåndet.

Heldigvis er gameplayet langt mere interessant end Dante, og det har ikke ændret sig meget i forhold til de tidligere spil. Igen handler det om at bygge comboer og opnå så mange point som muligt, mens du tæver dine

fjender sønder og sammen. Musik og lyden i baggrunden spidser til, når du begynder at nå de helt store combo-points. Du kan vælge at holde dig til jorden eller skubbe dine fjender op i luften og tæve dem dér.

Udover det visuelle præg og en følelse af at være rigtig bad-ass, så er det også et taktisk valg. På jorden har andre dæmoner også mulighed for at angribe dig, og det kan ødelægge din combo-points. I luften er du bedre beskyttet, da det kun er dæmoner med projektiler, der kan ramme dig.

Senere i spillet får Dante adgang til to nye våben, som er forbundet med henholdsvis den englelige og dømmelige side. Disse våben kan aktiveres ved blot at holde L2 og R2 inde, og pludselig får du adgang til fire nye evner, som er afspejlet i, hvilket våben du bruger.

DMC virker til at være et solidt spil, som lover god underholdning i mange timer. Gameplayet er helt i top, og det er nemt for både nye som garvede spillere at hoppe ind i. Til gengæld kan den nye Dante, selv med sin selvsikre attitude, virke irriterende, og man kan blive bekymret for, at der opstår et had-kærlighedsforhold til selve spillet, hvor man kun kommer for gameplayet og ikke meget andet.

**Christofer Olsson**



### ENGLE OG DÆMONER

Våben baseret på det gode og det onde er en stor del af arsenalen. På englesiden får du adgang til en levende Osiris. Dens specielle evne består i, at den giver mere skade, des større din combo bliver. Den begynder at skinne med et nærmest helligt lys, når den er helt 'ladet' op.

Udover det kan du flyve for en kort stund, hvilket kan være nyttigt, når man har brug for at komme væk fra kampens hede.

Dante kan også snurre leen hurtigt rundt, og automatisk ramme fjenderne med mindst ti angreb i træk. En hurtig combo ville være at bruge sværdet til at få fjenden op i luften og så skifte til leen. Lækkert, cool og dødsensfarligt.





Premiere 2013

## SimCity

Platform **PC** Udvikler **Maxis** Udgiver **EA**  
Spiltype **Strategi**

**SIMCITY ER TILBAGE**, og en af de store nyheder er, at hver eneste lille indbygger har sit eget liv. I lighed med spil som Skyrim har de alle opgaver og gøremål som skal udføres hver dag. De vil gå på arbejde, de vil blive syge, og ja, nogle gange vil de også dø. Skal vi tro udvikleren er hver bygning, hvert eneste lille bosted sin egen simulator. For eksempel vil en brandstation være en brandstationsimulator, mens et almindeligt familiehjem bliver en slags familiesimulator. Ikke i lige så stor grad som The Sims-spillene, og som spiller vi du sandsynligvis ikke kunne styre simmerne, men pointen er at de lever deres eget liv, og ved at gøre det er de med til at skabe en mere levende verden. SimCity er bestemt et spil, vi holder øje med, og gør du også det, kan du læse meget mere om det på Gamereactor.dk allerede nu.

Lee West



### OGSÅ SINGLEPLAYER

Game director Todd Paby, som har været med siden seriens fødsel, mener at det absolut vigtigste er, at det stadig føles som God of War. Multiplayer til trods. Og skal man tro ham, så gør det netop det. Der kommer dog også til at være en singleplayer-kampagnedel, så fans af originalerne behøver ikke frygte.

### GUDERNE

Zeus, Poseidon, Hades eller Ares er guderne man kan vælge at følge. Som krigsgud tilbyder Ares for eksempel mange kraftige våben og angreb, mens Hades specialiserer sig i sort magi. Flere muligheder bliver tilgængelige, jo tættere man kommer på en plads på bjergtet Olympus, og ved at skræddersy sin helt skulle man faktisk kunne ende med noget, der minder om en klasse fra et rollespil.



Premiere 2013

## God of War: Ascension

Platform **PlayStation 3** Udvikler **Sony Santa Monica** Udgiver **Sony**  
Spiltype **Action**

**KRATOS ER IKKE LÆNGERE DEN** eneste forbandede spartaner i Grækenland. Vores historie begynder, ligesom så mange andre historier for den, med en arrig krigers ansigt.

Men pludseligt sker der noget uventet - noget som aldrig har været del af de tidligere kapitler. Endnu en bevæbnet kriger gør sin entre, og sammen går de to til angreb. Blot et par sekunder senere er de nøgne stenfliser malet til med rødt blod fra det besejrede bæst. Ja, det er stadig God of War, og ja, det er stadig en af de mest voldsomme fortolkninger af græsk mytologi nogensinde, men noget er alligevel helt anderledes, for ingen af disse krigere er den forpinte gudedræber Kratos. I stedet er det to anonyme helte, to avatarer som styres af to medlemmer fra Santa Monica Studios. Spillet hedder God of War: Ascension.

De to krigere fortsætter gennem enorme raviner og forfaldne korridorer, for til at slut at nå frem til en enorm slagmark, hvor yderligere to røde krigere slutter sig til selskabet. På den anden side venter fire blåmalede soldater, der alle er lige så tapre som de røde, og herfra indledes en intens kamp - en kamp mellem to grupper, hvor belønningen er gudernes opmærksomhed.

De tapre krigere er dog ikke de eneste i denne arena. I den forræderiske sandstorm venter et frygteligt monster, der er så stort, at det sagtens ville kunne tage kampen op med en titan. Det er ingen ringere en Polyphemus, kyklopernes hersker. Heldigvis er dette



# Little Big Planet Karting

Platform **PS3** Udvikler Media Molecule, United Front Games Udgiver Sony Spiltype Racing

**VI GLÆDER OS.** Da ModNation Racers udkom, forventede mange uendelig morskab med en Kart Racer og gør-det-selv-værktøjer. Serien greb dog aldrig helt an, og en middelmådig PS Vita-udgivelse gjorde ikke meget for at overbevise os om seriens berettigelse. Media Molecule og United Front Games er dog parate med den rigtige gør-det-selv-racer baseret på værktøjerne og figurerne fra Little Big Planet. Den første trailer for Sackboys indtog i kart-verdenen kan stadig ses på Gamereactor.dk, og skal man dømmes ud fra billederne og traileren, ser det ud til at spillet bringer en gevaldig mængde variation og charme med til genren.

Little Big Planet Karting har en del at leve op til og vi glæder os.

Lee West

Miles is on a hit streak.  
Scurvey's 2 hit streak was ended by Miles  
Miles's 2 hit streak was ended by Chillax  
Happie is on a hit streak.  
Happie's 2 hit streak was ended by Sofie

Premiere 2012



bæst blevet kædet fast af guderne, men der er intet, der forhindrer ham i at angribe de soldater, der måtte vove sig for tæt på.

En spiller samler det gnistrende våben op, og truppen samles hurtigt for at drage mod Polyphemus. Manden med lynvåbnet hopper op på bæstet, mens de andre forsøger at holde fast i kæderne. Noget det minder om en simpel quick time-sekvens starter, og slutter kort tid senere med at kyklopens ansigt er badet i blod, mens kæmpen styrter mod jorden.

Med det afsluttes en helt almindelig "team execution" i God of War: Ascension. To hold med hver

fire spillere kæmper om to punkter i en arena, for at sikre sig muligheden for at dræbe den kolossale kyklop i

## Der kommer selvfølgelig også til at være en rigtig solo-kampagne

midten af banen. Dette er dog blot en lille smagsprøve på en vældig ambitiøs multiplayer-komponent ved navn Champion of the Gods.

Præcis som det var med Kratos i den oprindelige

trilogi, handler det også denne gang om at avancere fra sølle fodsoldat til uovervindelig gud - dog denne gang ved at vise hvad man er værd i alskens forskellige dødskampe på nettet.

Konkurrencepræget multiplayer føles som den naturlige udvikling for serien, mener lead designer Mark Simon. I God of War III blev skalaen rekordstor med alle titanerne, og den eneste måde at gøre det spektakulært endnu mere imponerende var, at lade flere spillere opleve disse fantastiske øjeblikke sammen. Om den formel fungerer får vi at se i 2013.

Mathias Holmberg



## Tony Hawk Pro Skater HD

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Sport Premiere Juli

Glem alt om kikset plastiktillbehør og Jackass-wannabes. Pro Skater HD går helt tilbage til rødderne af det, der engang gjorde Tony Hawk-spillene til indbegrebet af cool. Her er ikke bare tale om en doven opdatering – al grafik og baner er blevet genskabt fra bunden, så vi får klassisk gameplay i spritny indpakning.



## Epic Mickey 2: Power of Illusion

Platform **3DS** Spiltype Platform Premiere 2012

Sidste måned skrev vi om Epic Mickey 2 til hjemmekonsollerne, men der er også et nyt spil med musen i hovedrollen på vej til 3DS. Power of Illusion er tænkt som en åndelig efterfølger til Sega Megadrive-klassikeren Castle of Illusion. Det betyder 2D-plattformer i baner, der hver især er baseret på Disney-film.



## New Super Mario Bros. 2

Platform **Nintendo 3DS** Spiltype Platform Premiere August

Der er nye todimensionelle Mario-lækkerier i lommeformat på vej til 3DS. Vi ved ikke meget konkret om spillet endnu, da Nintendo indtil videre kun har vist en håndfuld billeder frem, men vi kan da lure at tanooki-halen og ørene fra klassiske Super Mario Bros. 3 vender tilbage igen. Behøver vi vide mere?



## Anarchy Reigns

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 6. juli

Brawler-genren bliver taget til nye højder, når Anarchy Reigns leverer bunkeslagsmål i en uhørt skala. Kast, slå og spark dine modstandere til plukfisk, mens ruinerne omkring jer aktivt forsøger at tage livet af alt og alle med enorme savklinger, tæppebombende jagerfly og krigsskibskastende tsunamier.



## Steel Battalion: Heavy Armor

Platform **Xbox 360** Spiltype Action Premiere 19. juni

Sæt dig bag rattet på en enorm kamprobot og drag i krig mod andre kamprobotten. Det er det grundlæggende præmis i Steel Battalion: Heavy Armor. Modsat forgængerne på Xbox er den enorme special-controller med 40 knapper droppet, og i stedet styrer du med en kombination af Kinect og almindelig controller.



## Krater

Platform **PC, Mac** Spiltype Rollespil Premiere 12. juni

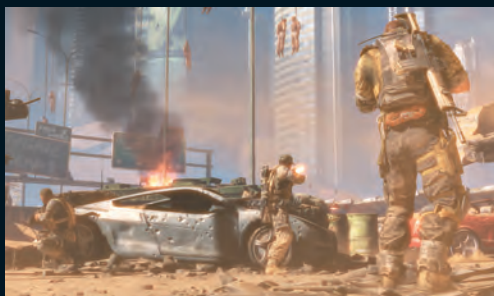
Tænk postapokalypse med et skandinavisk twist, når dig og dit hold af eventyrere går på opdagelse i det enorme meteorkrater, der udgør Kraters verden. Med elementer af både action-rollespil, dungeon crawlere og strategiklassikere som Syndicate og X-Com er der lagt i ovnen til en ganske unik oplevelse.



## Darksiders II

Platform **PC, PS3, Wii U, Xbox 360** Spiltype Action Premiere August

Først den dårlige nyhed: Darksiders II er blevet forsinket til august. Så den gode: THQ insisterer på at spillet skal være så godt som muligt, og nægter at udgive det for alle er tilfredse. Den ekstra tid skal altså bruges til yderligere finpudsning og justering, så vi kan roligt glæde os til sensommeren.



## Spec Ops: The Line

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

Dubai er blevet slugt af ørkenen, og det har ført til alle mulige slags lovlosheder og det, der er værre. Uheldigvis befinder oberst John Conrad og resterne af hans styrke sig i byen, og det er op til dig og dit hold at hente ham ud i god behold. Spec Ops: The Line er en taktisk shooter med tempoet skruet i vejret.



## Torchlight II

Platform **PC, Mac** Spiltype Rollespil Premiere 2012

Diablo III har sikkert lagt gaderne øde, når du læser dette, men derfor er der stadig grund til at holde øje med Torchlight II. Spillet er udviklet af nogle af de bærende kræfter bag de første to Diablo-spil, og sigter efter at gøre gamle fans af dungeon crawler-genren glade, med alt hvad det indebærer af skilltræer osv.



## Tekken Tag Tournament 2

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere September

Nu skal kammeraterne snart bankes til mørbrad igen. Tekken Tag Tournament 2 har endelig fået et udgivelsestidspunkt. Når spillet lander i september, er det med hele 50 kæmpere i startopstillingen og mulighed for tag-kampe med op til fire spillere, men man kan også kæmpe én mod én og én mod to.



## Hitman: Absolution

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 3. kvartal

Det kan godt være, at vores ven Agent 47 nu i korte stunder kan se vagters ruter tegnet på gulvet, og se deres omrids gennem vægge, men IO lover også at tage hensyn til puristerne, så man skal spille nærmest perfekt og uden hjælpemidler for at få titlen Silent Assassin. Hitman vender tilbage med fornyet styrke.



## Rock Band Blitz

Platform **PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 3. kvartal

Harmonix har vinket farvel til plastikinstrumenterne. Det næste Rock Band benytter den almindelige controller, og her skal du suse ned af den velkendte note highway og trykke på knapper over tre spor i takt til musikken. Alle dine DLC-sange fra Rock Band 3 kan tilmed bruges i spillet.

EMILE HIRSCH

OLIVIA THIRLBY

JOEL KINNAMAN

# THE DARKEST HOUR

STAY AWAY FROM THE LIGHT

DVD + BLU-RAY + *Blu-ray* 3D™ 22. MAJ

BLU-RAY OG *Blu-ray* 3D™ INDEHOLDER OGSÅ DVD

SF-FILM.DK

CDON.COM

# THE WITCHER<sup>®</sup> 2

## ASSASSINS OF KINGS

### ENHANCED EDITION

“Et af sidste års bedste rollespil er lige blevet et par hak bedre, og har du bare den mindste smule interesse i genren, bør du suse ned til nærmeste spilpusher og sikre dig et eksemplar.”

**9/10 GAMEREACTOR**



REALISTIC, VAST,  
CONSISTENT GAME WORLD



IMMERSIVE, MATURE,  
NON-LINEAR STORY



SPECTACULAR, BRUTAL,  
TACTICAL COMBAT



[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:**



**Jump in.**



## NÅR SPIL LÆRER FRA SIG

Spil kan bruges som andet end skræmmebilleder for tabloid-pressen, de er solide læringsværktøjer

Mark vågner kl. 7 om morgen. Han står op, børster tænder, tager skoletasken på ryggen og trasker hen på gymnasiet. Når dagen er omme, kommer han træt hjem, og når far spørger ind til, hvordan skoledagen har været, fortæller Mark sandsynligvis, hvor sjovt han har haft det. Altså hvor sjovt han har haft det med kammeraterne på gymnasiet, ikke i undervisningen. Mark synes nemlig ikke, at undervisningen er særlig spændende, og han vil hellere bruge tiden på at lave alt andet. Forældre og lærere har kæmpet i utallige år med at få elever som Mark til at deltage i undervisnin-

gen, og man har forsøgt sig med mange forskellige midler. Men endelig ser det ud til, at man har fundet et middel, som virker. Svaret finder du i de nye digitale medier, som i stigende grad vinder større indpas i gymnasierne som et alternativ til traditionel undervisning, her iblandt læringsspil. Et læringsspil er et spil, som bruges til at lære en person om et specifikt emne eller situation. Alle spil kan betragtes som læringsspil, men nogle er udviklet med et bestemt læringsmål. Så i stedet for at begrave deres hoveder i de tykke bøger, skal elever nu deltage og på egen krop og sjæl opleve



## TIDSPRES OG UOVERSKUELIGHED.

Ikke alt er rosenrødt

Desværre har læringsspil også sine helt egne unikke ulemper. Læringsspil ændrer ikke alene indlæringen, men formen på undervisningen. Man går fra at have én afsender per tredive elever til én afsender per elev. Dertil er det nu op til eleven selv at fortolke afsenderens budskab ved egen hjælp, uden at læreren har et overblik over, hvilke informationer eleven modtager. Endvidere kan der forekomme andre problemer, som for eksempel problemer med at installere læringsspillet på elevernes maskiner, og

elevernes it-færdigheder inden for spilverdenen.

For at sikre udbyttet i undervisningen bliver læreren nød til at spille spillet selv, og det kræver tid. Tid som læreren ikke har for meget af i forvejen. Derfor kan læreren være tilbøjelig til at holde sig til det, som virker. Læringsspil skal derfor ikke ses som en erstatning for den traditionelle undervisning, men som et supplerende værktøj, der kan udvide elevernes horisont på måder, som den traditionelle undervisning ikke kan.



Læser man denne måneds leder, kan man se Lee og Rasmus rase mod Horisont. Filmmageren Erlend Eidsem kom eksempelvis i programmet til at vurdere, at Bioshock er omkring 200-300 timer lang. Det er omkring 10 timer langt og byder på langt mere stof til eftertanke end mange film. Blandt andet filosofi om objektivisme.

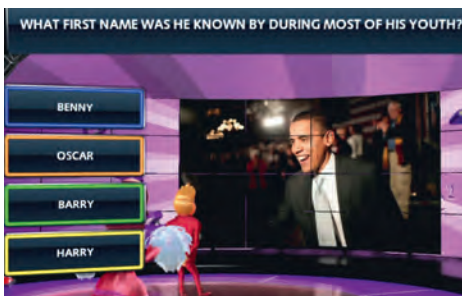
de emner, som de behandler i gymnasiet. På den måde kan med nå ud til de elever, som ikke har den store interesse for tunge fag som for eksempel historie eller matematik. Det skal ske i form af læringsspil, som læreren kan tilpasse til den specifikke undervisning.

#### Læringsspil gør eleverne motiverede

Claus Witfelt arbejder til dagligt på IT-Universitet og på det ny moderne Ørestad Gymnasium. Her underviser han nye 1.g elever i historie. Han er en af de førende forskere inden for elektronisk læring i Danmark og bruger flittigt læringsspil og gymnasiets it-udstyr som en del af historieundervisningen. Hans ide er, at de nye digitale medier skal puste liv i fag som historie.

"Historie er et tungt fag, og man skal have en vis modenhed for at synes, at det er interessant, og der er rigtig mange unge mennesker, som ikke er interesse-rede," fortæller Claus i et interview. Han ser det som sin opgave at skabe motivation og interesse i sine elever, så de får lyst til at deltage aktivt i historie undervisningen.

Et af hans initiativer er at benytte sig af online programmer og tjenester, som eleverne allerede er bekendt med. For eksempel bad Claus eleverne om at spille "Hvem vil være millionær" og Jeopardy (quizspillet Buzz! til PS3 vist på billedet herunder). Her skulle eleverne selv formulere spørgsmålene og sætte dem ind i et PowerPoint. Derefter skulle de dyste mod hinanden og besvare spørgsmål om historie fra 1800-tallet. Forsøget var en succes, og Claus oplevede, at flere af hans elever sidenhen har vist større interesse



for faget. "Quizzerne er mest på det faktuelle niveau, men det var også formålet. Det giver eleverne et overblik over 1800-tals historie. De syntes, at det var vældigt sjovt, og jeg har fået en del af dem til at beskæftige sig med historie. Havde jeg bare stået ved tavlen og forelåst, ved jeg godt, hvad der ville ske. Det ville de ikke få ret meget ud af", siger Claus om initiativet.

#### Læringsspil samler folk på tværs af etnicitet

På Århus Hovedbibliotek sidder Lisbeth Overgaard Nielsen som projektleder for "Gaming". I samarbejde med Hovedbiblioteket holder projektgruppen computerspilsworkshops for unge i Århus kommune.

Formålet med disse workshops er at inddrage personer på tværs af etnicitet og miljø og lære dem om spils indre mekanismer og deres påvirkning på vores verdensopfattelse.

Deltagerne får lov til at udfolde sig kreativt med støtte og vejledning ved at lave deres egne spil. Herved lærer de at blive bevidste om det medie, de primært kender som brugere," skriver Lisbeth i en e-mail og fortsætter: "det handler om at udvide folks horisont i forhold til hvad spil og spilkultur er, kan og vil."

Læringsspil er et oplagt værktøj til at vise os, hvordan vi tænker og oplever de samme ting, selv om vi kommer fra vidt forskellige miljøer. Sidste år afholdt spildesigner Andrea Hasselager en spilworkshop i samarbejde med piger fra en muslimsk privatskole. I workshoppen blev pigerne delt op i to grupper og skulle hver lave et spil med udgangspunkt i ordet "hjem". De fik hjælp fra professionelle til at stable spillene på benene, og resultatet blev to spil, som indeholdt emne og oplevelser, der prægede pigernes hverdag. Hasselager beretter til Århus Stiftstidende:

"De emner, spillene kredser om, ligner faktisk de samme emner, som danske piger ville tænke på i den alder. Skellet mellem barn/voksen, og at gå ud med en dreng for første gang, er et universelt emne, men spil er også en fantasiverden"

...læs mere på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk)



## ANDRE VERDENER

Når man ser på Claus og Lisbeths brug af spil som læringsværktøj, er der en universel følelse, som går igen blandt deltagerne. De synes, at det er sjovt. At det er sjovt at spille og deltage i et spil, er nemlig læringsspils største styrke, og deres bedste argument for at blive inddraget i undervisningen. Ved at maskere sig som leg og sjov, beskæftiger eleven sig med begreber på en kreativ og udfordrende måde. Det stiller krav til eleven i form af aktiv deltagelse, samtidig med at det opfordrer eleven til at gennemføre læringsspillet ved at give dem point, som eleverne derefter kan bruge indbyrdes til at konkurrere mod hinanden.

Det sjove overskygger det kedsommelige, og eleven lærer igennem det sjove svære begreber, som senere kan genbruges i mere seriøse situationer som eksamen. Spillet giver direkte feedback til eleven, om et svar eller handling er korrekt eller forkert. Kan eleven ikke svare, må han eller hun forsøge igen, indtil man svarer rigtigt. Med øvelse vil eleven langsomt forstå mekanismen bag et givent svar, og derved ikke blive tabt i undervisningen. På den måde giver læringsspil underviseren mere pusterum i undervisningen, så læreren kan hjælpe de elever, som har det svært ved emnet.

Læringsspil giver også eleven mulighed for at kunne forstå en bestemt gruppes synspunkt på et emne. I 2009 udkom Internetspillet "Cutthroat Capitalism", hvor man skulle forestille sig at være en somalisk pirat. Mange undrer sig måske, hvorfor en somalier vælger at blive en pirat, og det kan være svært at se verden fra deres synspunkt, når man ikke kender til deres hverdag. Spillets struktur opfordrede spilleren til at tænke og handle på samme måde, som piraterne gør, og spilleren fik derfor en større indsigt i, hvorfor en somalisk pirat vælger at gå efter bestemte skibe, og hvad får dem til at blive ved, selvom pirateri er ulovligt.

Et andet spil, som for eksempel kunne bidrage til undervisningen i filosofi, kunne være det kommercielle spil Bioshock. Spillets historie er bygget på Ayn Rands filosofi om objektivisme, og ved at spille spillet lærer eleven, hvordan selve filosofien ville udspille sig, hvis ord blev gjort til handling. Spil er nemlig andet end skræmmehistorier.

Chris Hagen Simonsen

# BLIZZARD SPILLENE STUDIET HISTORIEN

Rasmus besøgte Blizzard og kan her levere **historien om en af verdens bedste spiludviklere og vejen dertil**. Tag med når vi fortæller om pandaer, dæmoner og mariner.



# Blizzard

## Fra Silicon & Synapse til pandaer.

2012 tegner til at blive et stort år for Blizzard.

Diablo III er (forhåbentlig) ude nu, der er planlagt en udgivelse til Starcraft II til sommer, og senere på året lander den fjerde udvidelse til World of Warcraft. I den anledning kigger vi her på historien om Blizzard, verdens måske mest succesfulde spiludviklere.

Vi kender dem som folkene bag verdens mest populære MMO, en række fantastiske strategititler og sætningen "It's ready when it's done".

### 1991: Begyndelsen.

Blizzard har ikke altid heddet Blizzard. Selskabet bliver grundlagt i 1991 af de tre studiekammerater Frank Pearce, Mike Morhaime og Allen Adham, der alle tre er nyuddannede fra UCLA, under navnet Silicon & Synapse. Målet i starten er klart: det handler i første omgang om at overleve.

I starten lever de af at konvertere andre udvikleres spil til nye platforme, men allerede i Silicon & Synapses første leveår udvikler de spillet RPM Racing, der bliver det første amerikansk udviklede spil til Super Nintendo.

Efter et par år med konverteringsarbejde er udvikleren i 1993 atter klar med to spil, de selv har stået bag: kultraceren Rock 'n Roll Racing og det eminente platformsspil The Lost Vikings, hvor tre vikinger med forskellige evner skal samarbejde om at finde hjem.

På dette tidspunkt står det klart, at Silicon & Synapse ikke er et særlig mundret navn, og at de færreste ved hvad en synapse egentlig er. Derfor skifter det lille studie navn i slutningen af 1993, og hedder nu Chaos Studios.

### 1994-95: Krigshåndværk afføder genre

Distributøren og udgiveren Davidson & Associates opkøber Chaos Studios, og bliver dermed den første af en lang række ejere studiet har gennem tiden. Samtidigt opdager man, at navnet Chaos Studios ikke rigtig dur, da der i forvejen er en europæisk udvikler med et lignende navn. Derfor må



## BESØGET

Gamereactor besøgte Blizzards hovedkvarter i byen Irvine i Californien. Campussen består af tre lave bygninger, og på pladsen mellem dem findes denne massive statue af en orc wolfrider, inspireret af en enhed fra Warcraft III. Den er over tre en halv meter høj, er designet af special effect-folkene fra WETA, støbt i Kina og måtte sænkes på plads med en kran så stor, at man måtte rive porten til en af indkørslerne ned, før den kunne komme ind. Hvorfor gøre noget halvt?

man finde et nyt – valget falder på Blizzard Entertainment.

Blizzards første spil under deres nye navn er dels en hyldest, dels en kopi af Dune II – spillet der nærmest egenhændigt opfandt RTS-genren, men som ikke rigtig er slået igennem endnu. Dune bygger på sci-fi-serien af samme navn, med et univers der er temmelig tungt og også lidt nørdet.

Blizzard vælger et mere lettilgængeligt univers med orker og mennesker til deres spil, et univers der er som taget ud af Ringenes Herre. Samtidigt begår de en mindre genistreg – for Doom har allerede gået sin sejrsgang over netværkene hos universiteter og arbejdspladser verden over, og Blizzard kan se potentialet. Derfor bliver deres nye



spil, der bærer navnet Warcraft: Orcs and Humans, det første RTS i verden, der byder på multiplayer. Kimen til selskabets fremtidige succes er sået.

Warcraft bliver et hit, især takket være en populær demo. I mellemtiden har Westwood, studiet bag Dune II, pønsat på deres eget bud på en opfølger, og snart udvikler der sig en venskabelig rivalisering mellem de to selskaber, der er med til at give RTS-genren sit store gennembrud.

I 1995 udgiver Westwood deres Command & Conquer, der ligeledes har multiplayer, og også kan bryste sig af flotte mellemskævner, der består af en blanding af computerskabte billeder og rigtige skuespillere. Spillet bliver en stor succes.

Blizzard svarer igen senere samme år med Warcraft II: Tides of Darkness. Den grafiske opløsning bliver mere end fordoblet i forhold til både forgængeren og konkurrenten fra Westwood, og det lader Blizzards grafikere designe spillet i en flot og charmerende tegneserie-agtig stil.

Warcraft-universet udvides betydeligt, og både elvere, dværge, gobliner og trolde blander sig i kampen, ligesom man også kan bygge skibe og fly. Som noget helt nyt indeholder spillet også et værktøj til at designe sine egne baner, hvilket bliver en fast del af alle udviklerens strategispil



"When it's done" er blevet et mantra for Blizzards udviklere. Et Blizzard-spil bliver ikke udgivet, før selskabet selv er fuldstændig tilfreds med det. Det har ført til mange forsinkelser gennem årene, men som en af ganske få udviklere kan Blizzard bryste sig af aldrig at have misset en udgivelsesdato, når den først var annonceret.



Historierne bag Warcraft-universet strækker sig langt ud over spillene. Thrall, Sylvanas og de andre centrale figurer har også optrådt i en lang række bøger og tegneserier. I World of Warcraft er der mere end rigeligt af materiale at dykke ned i.

fremover.

#### 1996: Ondskaben fødes

Mens Blizzard koncentrerer sig om strategispil, pønser en anden udvikler, kaldet Condor, på en dungeon crawler efter den klassiske turbaserede formular. De to selskaber kender hinanden fra tiden med 16-bit konsoller, og Blizzard indgår en aftale om at fungere som udgiver på Condors spil. Oven

på successen med Warcraft foreslår de at ændre spillet fra at være turbaseret til at foregå i realtid, og en helt ny genre bliver født. Navnet er Diablo, og hypen omkring spillet vokser hurtigt. Blizzard beslutter at opkøbe Condor, og omdøber studiet til Blizzard North.

I mellemtiden er Warcraft II blevet en enorm succes online, takket være tjenesten KALI, der lader folk spille mod hinanden på tværs af landet, selvom spillet rent teknisk kun understøtter spil over lokalt netværk og modem. Flere af disse tjenester opstår, og Blizzard beslutter at oprette sin helt egen online-tjeneste, Battle.net. Modsat mange andre tjenester vil Battle.net være gratis.

Diablo bliver et øjeblikkeligt hit, og det samme gør Battle.net – op gennem 90'erne er det en af de eneste spiltjenester på nettet, der rent faktisk giver overskud (takket være bannerannoncer), og den eneste, der stadig findes i dag. Multiplayer-delen i Diablo er tilføjet i sidste øjeblik, men bliver alligevel umådeligt populær.

Samme år annoncerer Blizzard Warcraft Adventures: Lord of the Clans, et traditionelt point'n'click-eventyrspil i stil med Monkey Island. Her skal vi spille som Thrall, en ung ork

der holdes som slave og tjener af en menneskelig adelsmand, men som formår at undslippe og sætter sig for at genforene de mange ork-klaner, der er blevet spredt efter et knusende nederlag i den sidste krig mod menneskerne.

Planerne er ambitiøse, og man hyrer blandt andet et russisk animationsstudie til at stå for grafikken. Desværre trækker udviklingen i langdrag af flere årsager, og sprogbarrieren giver problemer med kommunikationen med det russiske studie. De leverer smukt arbejde, der dog ikke altid passer helt med det ønskede – for eksempel ser vi billeder af dragen Deathwing, der ryger vandpibe – når meningen var, at der skulle ose røg ud fra hans næsebor. Efter flere forsinkelser og en adventure-genre, der hastigt er på vej mod 3D-grafik og andre nye udviklinger, beslutter Blizzard at trække stikket på Warcraft Adventures i 1998.

#### 1997-1999: Starcraft erobrer verden

Blizzards næste store strategiprojekt er Starcraft, der som navnet antyder benytter nogle af de samme grundlæggende principper som Warcraft, men foregår i et sci-fi-univers. Modtagelsen i pressen er i første omgang

## Warcraft bliver et hit, især takket være en populær demo



Lige nu sidder der folk hos Blizzard og arbejder på en konsolversion af Diablo III – men udvikleren insisterer på, at der ikke er nogen endegyldige konsolplaner endnu. Dét projekt kan let ende med at blive lagt på hylden, ligesom Starcraft: Ghost (hvis hovedperson du ser øverst på siden) også blev det.

lunken, da spillet ligner Warcraft med lidt ny grafik til forveksling. Derfor går Blizzard tilbage til tegnebrættet, og flytter spillet til et isometrisk perspektiv i stil med det, man allerede kender fra Diablo. Warcraft-serien har hidtil haft to stort set ligebyrdige racer, med næsten identiske og tilsvarende enheder, nærmest som et spil skak. Den formel ændres radikalt med Starcraft, der nu har tre racer, der er vidt forskellige i deres grundlæggende principper.

At få balancen mellem de tre racer på plads tager umådeligt lang tid, og Starcraft bliver forsinket gentagende gange.

Det lykkedes dog i sidste ende, og Starcraft udkommer i 1998. En udvidelse, der bærer navnet Brood War, udkommer senere samme år, og tilføjer en mængde nye enheder til hver race og finjusterer balancen yderligere. På baggrund af Brood War bliver Starcraft et fænomen, hvis indflydelse næppe kan underdrives. I Sydkorea får spillet nærmest status af uofficiel nationalsport, med tv-dækning og finaler, der tiltrækker tusindvis af publikummer. Selv den dag i dag, knap 14 år senere, tiltrækker Starcraft stadig store sponsorbæleb. Warcraft III: Reign of Chaos annonceres samme år, og skal blive det første spil fra Blizzard, der er lavet i ren 3D-grafik.

**2000-2003: Op- og nedture**

Diablo II udkommer i sommeren 2000, og bliver en endnu større succes end sin forgænger. Året efter annonceres World of Warcraft, udviklerens mest ambitiøse projekt til dato – der dog allerede på dette tidspunkt har en meget langsigtet udviklingsplan.

I mellemtiden går arbejdet med Warcraft III ikke helt efter planen. Spillet blev oprindeligt præsenteret som et rollespilsstrategispil, hvor man kun skulle styre en enkelt helt, og kommandere rundt med sine tropper gennem denne. Den løsning viser sig ikke at være særlig sjov, og planen om hele fem spilbare racer er også for ambitiøs. Spillet skifter retning til et mere traditionelt RTS, og udkommer i 2002. Successen bliver ikke

lige så massiv som Starcraft, men Warcraft III formår stadig at blive populært, og baneværktøjet giver hobbyudviklere hidtil usete muligheder – blandt andet opstår mod'et Defence of the Ancients, der siden har inspireret en lang række kloner, og i dag er en genre for sig selv.

Samtidigt går det ikke så godt hos Blizzard North, og flere af de ledende kræfter forlader selskabet, dels af utilfredshed med Blizzards ejer Vivendi, dels grundet ønsker om at starte noget nyt. Senere nedlægges studiet helt.

Det stort anlagte Starcraft: Ghost bliver også vist frem i denne periode. Ghost er et tredjepersons actionspil med stealth-elementer, hvor

## LEDENDE KRÆFTER FORLADER SELSKABET

man spiller som figuren Nova, der er en ghost-enhed fra strategispillet. For første gang vil vi kunne opleve Starcraft-slagmarken helt tæt på. Det skal være Blizzards indtog på PS2 og Xbox. Spillet ser lovende ud, som en slags Splinter Cell med zerglings, men tidsplanen skrider. Udvikleren Nihilistic må give op, da andre opgaver venter forude, og et nyt studie bliver sat på opgaven. Men projektet kører stille og roligt af sporet, og i sidste ende bliver Ghost droppet.

#### 2004-2011: Ingen er større end Blizzard

World of Warcraft udkommer i 2004, og tager kampen op mod andre MMO'er som det regerende EverQuest, City of Heroes og Star Wars: Galaxies. "Resten er historie", fristes vi til at skrive. World of Warcraft bliver en succes uden lige, og spillertallet toppe omkring udvidelsen Wrath of the Lich King med over 12 millioner aktive spillere.

World of Warcraft bryder igennem til den vestlige populærkultur som intet spil før har gjort. Rockstjernen Ozzy Osbourne bliver centrum i en af reklamekampagnerne for spillet, og serien South Park dedikerer et helt afsnit til at lave sjov med både spillet og dets fans, med kyndig assistance fra Blizzard selv.

Den enorme succes sender Blizzard til tops, og intet andet udviklerstudie kan bryste sig af en lige så stor indtjening og omsætning. Blizzards moderselskab, Vivendi Games, fusionerer i 2008 med udgiveren Activision, og det nye selskab får navnet Activision Blizzard. Trods det nye ejerskab fortsætter Blizzard dog med

selvstændig ledelse, og bestemmer selv over deres projekter.

I 2008 løftes sløret for Diablo III, der med undtagelse af World of Warcraft nok er Blizzards mest ventede spil nogensinde. Det sker på BlizzCon, den enorme fanmesse som udvikleren har afholdt årligt siden 2005.

Starcraft II udkommer endelig i 2010, cirka 12 år efter sin forgænger. Spillet er med til at puste nyt liv i interessen for esport, og indtager hurtigt den centrale plads i mange professionelle gaming-turneringer og arrangementer. De etablerede koreanske esportsforbund holder i

første omgang fast i Starcraft I, men det nye spil får gradvist større fodfæste hos de asiatiske gamere.

Betaen af Diablo III skydes i gang i 2011, og når du læser dette, er spillet sandsynligvis landet på hyldeerne. Hvor stor succes bliver, tør vi ikke spå om, men det ville overraske os, hvis det ikke blev et megahit.

Blizzard Entertainment har nemlig aldrig udgivet et spil, der ikke blev et hit hos både anmeldere og spillere. Det er der ikke mange andre udviklere, der kan prale af.

/Rasmus Lund-Hansen



GAMEPLAY  
FIRST



TOM CLANCY'S

# GHOST RECON

## FUTURE SOLDIER™



# HOSTILE ACTIVITY DETECTED  
 LAST KNOWN REPORT: 23:14:10:3032  
 LAST ACTIVITY REPORT: AN GRANT  
 # MISC # 70412041043032 FROM HQ  
 # 800000  
 # ASSAULT RIFLES  
 SYSTEM OFFLINE  
 # NONE

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

missile guidance system  
 //Status: Online  
 ETA: 3.4 Seconds  
 //:

18™  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation3



XBOX 360

BETTER WITH KINECT SENSOR

XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



### 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

Anmeldt



# MAX PAYNE 3

**XBOX 360, PS3, PC**

Spiltype ACTION Udvikler ROCKSTAR STUDIOS Udgiver TAKE 2 Premiere 18. MAJ Antal spillere 1 (1-16) Aldersgrænse 18

## Den klassiske antihelt genoplives som en ren fugl fønix. Rasmus tager rollen.

**Rockstar har gjort det. Lavet en efterfølger til et næsten ti år gammelt spil, der både formår at være tro mod sine forgængere og samtidigt føles lige så moderne og finpudset som man kunne håbe på.**

Det har ellers været en hård fødsel. Reaktionen på de første billeder af en skaldet, halvfed Max Payne iført hawaiiiskjorte og omgivet af solskin og palmetræer var temmelig lunken, og spillet er blevet forsinket adskillige gange. Men det er vand under broen, for Max Payne 3 er på alle måder det spil, jeg havde håbet på.

Vi befinder os i Sao Paolo. Max er blevet lokket til byen af Passos, en gammel kammerat fra politiskolen, og arbejder nu som privat sikkerhedschef for de tre stenrige Branco-brødre, der ernærer sig som henholdsvis byggematador, politiker og evigt festende playboy. Den ældste af de tre brøders trofækkone bliver kidnappet af gangstere fra slummen, og snart er Max i et kapløb med tiden om endnu en gang at redde en kvinde, der har lagt sit liv i hans hænder. Med indblanding fra paramilitære lejesoldater og politiets specialstyrker står det dog snart klart, at der er mere til sagen end en simpel kidnapning, og Max ender hurtigt ude hvor han ikke kan bunde.

Graphic novel-stilen fra de oprindelige spil er droppet til fordel for fuldblydte animerede mellemsekvenser, ganske som vi er vant til



### MANDEN BAG MAX

James McCaffrey er tilbage i rollen som Max Payne, og er bedre end nogensinde. Han rammer den perfekte balance mellem livstræt, selvhadende sarkasme og rapkæftet actionhelt (i et blandingsforhold der lyder noget i retningen af 9:1). Dertil undgår manuskriptet forgængernes tendens til at være så dystre, at det grænsede til selvparodi – selvom der kommer mange gode grin ud af Max' spydigheder undervejs.

fra andre Rockstar-spil som Grand Theft Auto og Red Dead Redemption. Det er en velkommen ændring, for disse sekvenser er skarpt instruerede og skrevne, og selvom de kan være ret lange til tider, trænger de sig aldrig på. I stedet føles de som naturlige afbæk fra de mange flyvende kugler og levende målskiver.

Når det kommer til selve gameplayet, holder Max Payne 3 sig – heldigvis – tæt op af sine forgængere. Det betyder højoktan

## MAX PAYNE 3 ER PÅ ALLE MÅDER EN SUCCES

action og intense ildkampe, godt krydret med seriens varemærke, bullet time. Det er en umådeligt tilfredsstillende følelse at kaste sig sidelæns ud fra sit dække og i slowmotion placere kugler i panderne på fire fjender, så de falder døde om inden man selv lander.

Rockstar har lavet et par mindre tilføjelser, hvoraf den mest bemærkelsesværdige er et coversystem, men de føles alle som diskrete og naturlige udviklinger, der udvider ens arsenal af muligheder frem for at overtage dem. Max Payne er ikke blevet til



#### MULTIPLAYER

Som noget helt nyt har Rockstar tilføjet multiplayer til serien i Max Payne 3, og det fungerer ganske enkelt upåklage ligt. Bulle time er også med. Kan du se en spiller, der går i bulle time, ryger du selv i slowmotion, og det samme gælder hvis han kan se dig – altså er der ikke noget med at hænge i luften, mens man bliver skudt i "normal tid".

Der til kommer et væld af opgraderinger, våben og udstyr, man kan læse op for, ligesom man selv kan skræddersy sine loadouts i bedste Call of Duty-stil.

Gears of War, bare fordi man kan sidde på hug under et vindue.

Sammenlignet med tidens øvrige store actiontitler (det vil sige Call of Duty) er her desuden bemærkelsesværdigt lidt scripting i selve actionsekvenserne. Fjender vælter frem fra døre, vinduer og hushjørner, når du krydser usynlige linjer, men ellers står det dig frit for, hvordan du vil tackle det aktuelle opgør. Det er yderst sjældent at folk dør eller ting sprænger i luften, uden du selv har trykket på aftrækkeren, ligesom man stort set aldrig fratages styringen med Max.

Dog er der steder, hvor der skrues ekstra op for de cinematicke virkemidler, og Max kaster sig ud i halsbrækkende manøvrer i fuld bulle time. Eksempler kan være et sted, hvor man kurer ned af et tag, mens man skal ramme en gidseltager i fjæset, eller fra døren af en kørende bus skal nakke ens forfølgere, så man kan undslippe. Oftest tjener de som indledning til traditionelle ildkampe, og selvom de er de hårdest scriptede dele af spillet, føler man ikke at man bliver taget i hånden.

Puristerne vil desuden glæde sig over, at her ikke er noget med regenererende health, og man kan selv bestemme i hvor høj grad man kan låse sigtet fast på fjenderne med venstre aftrækker – eller slå det helt fra. Sværhedsgraden er sat tilpas højt, og på "normal" tog det mig otte-ti timer at komme gennem spillet, med utallige dødsfald undervejs. I øvrigt er der næsten igen loadetid, fra man dør til man er i gang igen. Derefter er der god multiplayer-sjov. Læs mere om det på Gamereactor.dk.

Max Payne 3 er på alle måder en succes. Historien bliver måske lidt mudret hen mod slutningen, men ellers fyrer det på alle cylindere fra start til slut. Det er hæsblæsende action, der er smukt instrueret og forfriskende frit for mange af de faldgruber, der ellers plager genren for tiden. Kort fortalt er det her det bedste skydespil, jeg har spillet længe. Lad ikke bildækket om maven bedrage dig – Max Payne er i sit livs bedste form.

9

Rasmus Lund-Hansen



# DRAGON'S DOGMA

XBOX 360, PS3

Spiltype ROLLESPIL Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18+

## En af verdens største japanske udgivere forsøger sig med lidt vestligt krydderi

Da Capcom annoncerede Dragon's Dogma sidste år, sagde de ligeud, at de havde forsøgt at skabe et rollespil i stil med dem vi kender fra vestlige udviklere. Det er de lykkedes med, ret godt endda. Spillet er stort set frit for de idiosynkrasier, vi desværre ellers forbinder og kritiserer ved spil fra Solens Rige. Og selvom spillet har sine særpræg, så er det som oftest til dets fordel. Dragon's Dogma er skabt efter vestlige forbilleder og klassisk europæisk mytologi, men finder stadig sit eget udtryk.

Historien fylder ikke det store. En drage (som ellers er et sjældent syn i spillets univers) dukker op angriber den lille fiskerby, hvor du bor. Som den eneste af indbyggerne samler du et sværd op og forsøger bekæmpe det enorme monster.

Men du er chancelos, og dragen slår dig omkuld, flår dit hjerte ud af din brystkasse og spiser det – uden du dør. Herefter flyver den sin vej, og du hyldes som byens frelser. Du får navnet The Arisen – den oprejste – men selvom alt ånder relativt ro og fred, sætter du alligevel ud for at finde og dræbe dragen. Du vil jo gerne have dit hjerte tilbage. Det er dog en lang rejse, og som den skrider frem, viser det sig, at der måske er mere til forholdet mellem drage og Arisen end man umiddelbart skulle tro.

Dragon's Dogma handler dog ikke så meget om dialog og mel-



### ALT DET ANDET...

Der er sidemissioner i massevis, rigeligt med handlende at købe og sælge grej og andre ting til, craftingsystemer, opgraderingssystemer, alt hvad man forventer sig af genren. Til tider er det måske lidt svært at finde det quest, der skubber historien videre, men der er altid rigeligt af foretage sig, og altid nogen der skal have hjælp fra en monsterdræber.

lemsekvenser, selvom sidstnævnte optræder med jævne mellemrum. I stedet handler det om at udforske den store spilverden, påtage sig opgaver og dræbe monstre.

Og det får man hjælp til. Et af spillets særpræg og originale ideer er nemlig brugen af såkaldte Pawns – eventyrere fra en anden verden, del af en mystisk legion. De er kommet hertil for at bekæmpe dragen, men trods deres evner og erfaring i kamp,

## DRAGON'S DOGMA OSER AF STEMNING

mangler de initiativ og retning. Det kan du til gengæld give dem, og allerede fra starten af spillet udformer du din egen personlige Pawn, der følger dig gennem hele eventyret, ganske som du former din egen figur. Du kan finde nye Pawns rundt omkring i spilverdenen, eller besøge den såkaldte Rift, mellemstationen mellem dit univers og deres, for at hyre nye Pawns.

Du bestemmer selv deres klasse, du kan selv give dem udstyr, og de følger dig i tykt og tyndt. I kamp kæmper de bravt ved din

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



## FABLE HEROES

### XBOX 360

Spiltype ACTION/ROLLESPIL Udvikler LIONHEAD  
Udgiver MICROSOFT Premiere 02. MAJ  
Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 7+

Fable-serien tager en hack'n'slash-drejning med det nye Fable: Heroes. Fire helte finder sammen i kampen mod ondskab.

Når man ser de ekstra funktioner, der vises på menuskærmen i Fable: Heroes, er de alle centreret om ét ord: genspilningsværdi. Det er indlysende, at Lionhead havde dette mål for øje, da de begyndte arbejdet med spillet.

Men for at få genspilningsværdi ud af et spil, er der to veje, man kan gå. Den ene er at give spilleren fuld valgfrihed, mens den anden er at holde tingene ganske simple. Lionhead har valgt sidstnævnte tilgang.

## FABLE: HEROES ER ET MULTIPLAYER-SPIL...

Fable: Heroes er et simpelt spil. Det er traditionel hack'n'slash, med én knap til almindelige angreb, én knap til kraftigere angreb, én til dodge og én til et super angreb, der spiser et hjerte af ens energi.

Efter hver bane får spillerne adgang til en slags Monopoly-agtig spilleplade, hvor man kan skifte figur og købe power-ups for de mønter, man har tjent ind. I en spojs drejning er udvalget af disse ikke afhængigt af et levelling-system, som man måske ville forvente, men afgøres i stedet med et tilfældigt rul med en terning. Derfor kan det tage lang tid at låse op for alle figurer og opgraderinger.

Fable: Heroes er, som du nok har gættet, et multiplayer-spil. Selvom man ganske vist kan spille alene, ville den oplevelse nok være en smule skuffende. Spillet er designet til at blive spillet af fire spillere, enten lokalt, over Xbox Live eller i en blanding heraf.

Trods spillets sociale rødder virker det som om spillets genspilningsværdi ikke er særlig stærk. Castle Crashers er den nærmeste og langt sjovere konkurrent.

Fable: Heroes adskiller sig desværre ikke udpræget fra andre spil i genren og

6 trods nogle gode ideer ender spillet aldrig højere end hæderligt.

Lorenzo Mosna



### KAMP..

Kamp er desværre en blandet oplevelse i Dragon's Dogma. Nogle gange er det forrygende, som når man kravler rundt på ryggen af en trolde, eller nedkæmpe zombier og hårdtslående skeletter i et dystert dungeon. Andre gange kan det være frustrerende, som når man overfalder af store mængder landeidsrøvere, eller står over for en trolde, der virker nærmest immun for skade og ikke har noget umiddelbart svagt punkt.

side, og hjælper til med både healing og angreb, men udover simple kommandoer som "hjælp" og "kom her", kan du ikke direkte bestemme deres handlinger. Heldigvis klarer de sig udmærket på egen hånd.

Stemningen er det svært at sætte en finger på. Hvad end man udforsker mørke krypter og grotter, vandrer rundt i hovedstaden eller bare rejser gennem gennem kløfter og enge, lever man sig fuldstændig ind i spillet. Som regel er man omgrænset af stejle klipper og kystlinjer i et eller andet omfang, så spilverdenen er ikke lige så vidtåben som for eksempel Skyrim, men der er stadig rigeligt at udforske med relativt stor frihed, og kun få loading-skærme. Desværre kun med ét save-game.

De tekniske sider er hæderlige, men ikke mere end det. Jeg kan dog godt lide Dragon's Dogma, men der mangler et eller andet i helheden, der for alvor trækker stikkene hjem. Og det er en skam, for potentialet er let at få øje på og på trods af sine svage sider er spillet stadig sjovt.

6

Rasmus Lund-Hansen

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

# MAX PAYNE<sup>®</sup> 3

18 MAY

18  
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE

ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3

#MAXPAYNE3

PS3

PC  
DVD  
ROM



# PROTOTYPE 2

X360, PS3, PC Spiltype ACTION Udvikler RADICAL ENTERTAINMENT Udgiver ACTIVISION Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18



Det er på sin vis både Prototype 2's akilleshæl og styrke. Blodet. Man farer afsted som en afstumpet dræbermaskine. Uskyldige konsumeres for at give liv, når man har taget lidt for mange tæv eller fået lidt for mange patroner i kraniet. Til tider konsumeres de endda bare fordi man kan. Det griber nemlig om sig, det der med bare at slå ihjel for sjov. Og det er en af sandkassespillenes store salgsmekanikker. Man kan opføre sig helt grotesk uden tanke for konsekvenserne. Alt kan lade sig gøre.

Det er mile fra forgængerens ensformige miljøer fyldt med haltende grafikfejl og gule taxaer. Det her er en storby i kaos. Det er forrygende at opleve detaljegraden. Og at se solen skinne på hustagene og byen spejles i byg-

## ET BLODBAD SÅ FANTASIFULDT OG GROTESK

ningernes mange vinduer, er en sand fornøjelse. Når regnen pisker ned og gaderne bades i reflekterende regnpytter og billygternes genskær farver vejene, så er det virkelig kønt. Dette er en teknisk solid opvisning med



**18+**  
Hvis du ikke finder mængden af blod og de afstumpede handlinger skræmmende eller ubehagelig, så kan det være, at du synes det om sproget, når problemer skal unfuckes inden the shit fucking ødelægger dine planer. Prototype 2 er ikke kønt og fortjener sin aldersmærkning.

### RADNET

Der bydes på "fattigmands-multiplayer" i form af ranglister på online-delen Radnet. Udvikleren lover ligeledes specielle events hver uge fra nu og til og med juni.

Mulighederne for nogle gode konkurrencer mellem vennerne er afgjort til stede.



langt mere dybde en forgænger.

Efter Alex Mercer (det tidligere spilts hovedperson) fik dødstrællene op i det røde felt, er der nu gået 14 måneder. Endnu et udbrud har lagt byen øde og taget det sidste mod fra de karantæneramte beboere. Vi følger James Heller, der i mangel af livslyst er på en af den slags missioner, man som regel vender tilbage fra i en sort plastikpose. Efter at være blevet inficeret har Heller nu samme slags kræfter som Mercer i forgænger. Denne gang kan du som spiller dog bestemme langt mere over personens styrker og svagheder.

Prototype 2 er på mange måder det som efteren burde have været, og i virkeligheden mere af det, som forgænger gjorde rigtigt. Denne gang sker det dog i en langt mere troværdig udgave af New York City, med flere muligheder og en langt bedre teknik som grundlag. Elsker du sandkassespil,

er der derfor god grund til at tage med James Heller på tur til helvede.

**9** Lee West

# COPENHAGEN HELL

DANMARKS STØRSTE METALFESTIVAL. REFSHALEØEN/KBH 15+ 16 JUNI 2012



SLAYER MANSION RILY ANSON Lamb of God

KILLSWITCH ENGAGE MASTODON Immortal ANTHRAX

DAXON MESHUGGAH GOJIRA SOULFLY

TRIVIAM DYING FETUS All shall perish SKELETONS Korpiklaani

THE KANDIDATE · THE INTERBEING · RISING · BARRICADE · REDWOOD HILL · CERKLOTH  
+WARM UP TORSDAG MED: RED WARSZAWA · SVARTSOT · MORDAX

[WWW.COPENHELL.DK](http://WWW.COPENHELL.DK) [WWW.BILLETNET.DK](http://WWW.BILLETNET.DK)

SPONSORS:



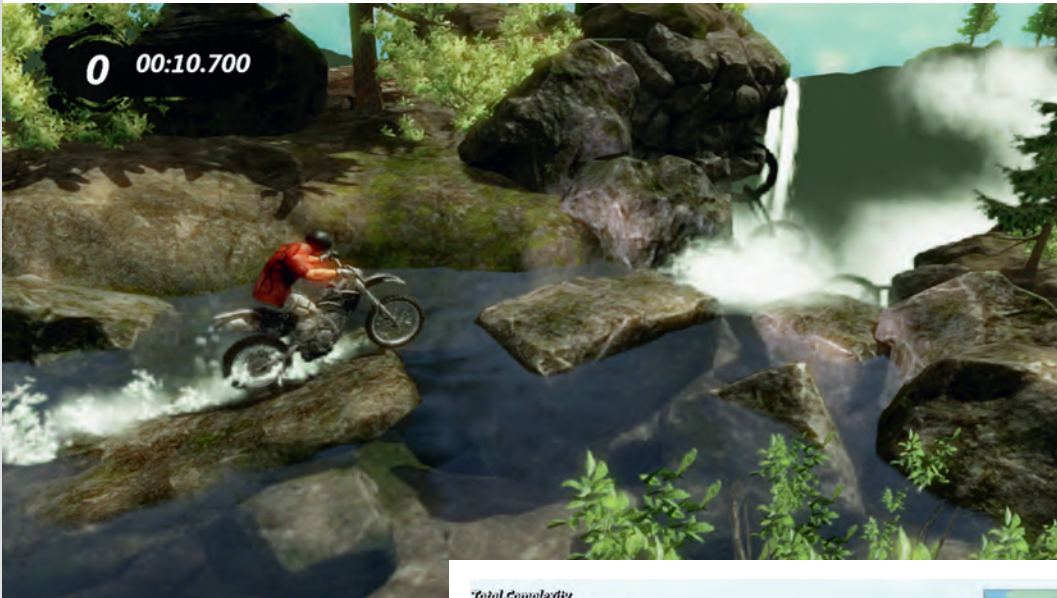
PARTNERS:



# TRIALS EVOLUTION

**XBOX 360**

Spiltype ACTION Udvikler RED LYNX Udgiver MICROSOFT  
Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 12+



De fleste af os har prøvet at blive fanget af et spil så simpelt, at vi selv timevis senere stadig ikke er i stand til at forklare, hvad det helt præcist er, der har holdt os fanget. Det er en beskrivelse der passer glimrende på Trials HD - motorcykelspillet der med lidt flyvehop, loops og kropsbalance ganske uventet blev en af de største salgssucceser på Xbox Live Arcade uden nogen tilsyneladende kunne præcisere hvorfor.

Mysteriet er dog endegyldigt blevet løst, for med efterfølgeren viser finske Red Lynx at de ikke kun har haft evnerne til at bygge videre på alt det bedste fra det tidligere

## RED LYNX HAR OGSÅ TYDELIGT SKRUE TIL AMBITIONERNE

kapitel, men at de også har haft fantasien til at udvide spillets grænser så enormt, at det bliver svært nogensinde at kigge tilbage igen.

Oplægget er igen det samme, og med grebet solidt placeret om styret på din motorcykel, skal et stort antal baner i den specielle Trials-disciplin igen fuldføres. I Trials handler det knapt så meget om topstigheder og hestekræfter, som det gør om snilde, balance og en disciplineret brug af gashåndtaget. Disse evner skal alle samme bruges på de forhindringsfyldte baner, der ofte består af enorme højder, flyvehop, bevægende platforme og sammenstyrtende bygninger. Den simple kontrol bør være det første, du

Total Complexity



### SPILEGLÆDE

"Icarus Factor" er en slags avanceret længdespring med flyvehop og påklitrede vinger og er bare et af mange gale minispil.

### VARIATION

Det første man bemærker, er at få baner ligner hinanden og hvad enten det er forskellige miljøer, tidspunkter på dagen eller udfordringer, er der sørget for at der hele tiden bydes på noget nyt. Det forrige spil kærlighed til tomme lagerhaller virker til sammenligning oldnordisk, og alene at se hvad den næste bane byder på bliver hurtigt nok grund til at gennemføre enhver udfordring.

fokuserer på at mestre, og ved hjælp af det venstre analogstick er det muligt at få din kører til enten at læne sig frem eller tilbage på motorcyklen, hvilket påvirker dens balance. Optimalt bør motorcyklen altid være plant med det underlag, du er i færd med at lande på, men da enhver form for underlag påvirker balancen, bliver det at holde motorcyklen kørende hurtigt den største udfordring.

Opbygningen er altså nærmest identisk med den fra det første spil, men herfra stopper lighederne så også. Der er nu en baneeditor, og den finske udvikler har i langt højere grad givet slip på tøjerne og sammentømret et spil, der på alle kanter og leder emmer af lettilgængelig og fængende underholdning, uanset om du er alene eller har vennerne siddende.

Det er tvivlsomt hvorvidt det nogensinde har været muligt at skaffe sig mere underholdning for pengene på Xbox Live Arcade, uanset hvilken type spiller du er.

**9** Køb det og del glæden med en ven eller flere.

Thomas Blichfeldt



## RISEN 2: DARK WATERS

**PC**

Spiltype ACTION Udvikler PIRANHA BYTES  
Udgiver DEEP SILVER Premiere UDE NU  
Antal spillere 1 Aldersgrænse 16+

Uanset om det elvere og orker som kæmper i en middelalderlig verden, eller marinesoldater der skyder rummonstre i et futuristisk univers, følger RPG-genren næsten altid de samme regler. Heldigvis fungerer disse regler godt og paradigmet er solidt som en klippe.

I nogle tilfælde sker der dog noget virkelig originalt, og dette er sagen med Risen 2: Dark Waters, som er et rollespil der foregår i en verden fuld af pirater. Disse specielle omgivelser er dog ikke det eneste mærkværdige i spillet, og faktisk viser Risen 2 sig at være et af de underligste rollespil i de sidste 10 år.

En af vigtigste elementer i ethvert spil af denne type er historien, og her er Risen 2

## PÅ TRODS AF EN LANGSOM START VENTER DER ET GODT ROLLESPIL

ikke nogen undtagelse. Verdenen er således blevet invaderet af nogle forfærdelige souhyrer, der på det nærmeste har udryddet menneskeheden. Risen 2: Dark Waters vil uundgåeligt blive sammenlignet med et andet stort rollespil: The Witcher 2. Men hvor CD Projekt Reds rollespil nærmest er perfekt, kommer Risen 2 aldrig op i den samme liga.

Alligevel er områderne farverige, og den Caribiske atmosfære er blevet genskabt med stor nøjsomhed. Karakterne er desværre ikke udstyret med særligt gode ansigtsanimationer, hvilket er en skam, når nu kvaliteten af dialogen ellers er så god. Hvad angår lyden er kvaliteten også høj, både når det gælder musikken og effekterne.

Dette er den slags spil der vil dele publikummet i to lejre. Man kan elske eller hadet det, hvilket alt sammen afhænger af hvor meget tid man bruger på at forstå spillets mekanikker, som nærmest alle er decideret anderledes i forhold til de fleste andre rollespil. I vores tilfælde havde vi en god oplevelse, der har sikret at vi bliver ved med at spille.

**7**

Lorenzo Mosna

# DIRT SHOWDOWN™



**"THE ULTIMATE HANGOVER CURE"**  
TOP GEAR MAGAZINE



**OUT 24TH MAY**



© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO", the Codemasters logo and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT SHOWDOWN" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



**GameStop**  
power to the players™



# MI: Ghost Protocol

Den fjerde del af den eksplosive film-serie er landet på Blu-Ray



Skuespillere **Tom Cruise, Simon Pegg, Jeremy Renner, Paula Patton, Michael Nyqvist**  
Udgiver **PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**  
Instruktør **BRAD BIRD**  
Genre **ACTION**  
Premiere **22. MAJ**

**HATTEN AF FOR BRAD BIRD.** Efter udelukkende at have beskæftiget sig med animationsfilm gennem hele sin instruktørkarriere (med film som Pixars eminente *The Incredibles* og *Ratatouille* på samvittigheden), har han let og elegant taget springet til "rigtig" film og begået et actionbrag af en rut-sjebanetur, der underholder fra start til slut og ikke sætter et ben forkert undervejs.

Jeg skal gerne indrømme, at jeg har et temmeligt ambivalent forhold til Tom Cruise, og ikke har haft den store fidus til *Mission: Impossible*-serien siden John Woos rædsomme toer. Og alligevel må jeg overgive mig fra første øjeblik.

Ethan Hunt og kompagni er på sporet af en mand kaldet Kobolt, men ved ikke rigtig andet end at han har tænkt sig at starte tredje verdenskrig – og tilsyneladende har midlerne til at gøre det. Da et forsøg på at lære mere om Kobolts sande identitet går helt i vasken, bliver IMF-agenturet lukket ned, så Hunt må klare sig med sit lille team og hvad de nu kan skrabe sammen af udstyr, i stedet for at have alle de ressourcer og isenkram, de er vant til. Samtidigt er situationen mellem USA og Rusland så spændt, at det

får Cubakrisen til at ligne en havefest.

*Ghost Protocol* glider i olie. Her er ikke ét gram overflødig fedt, og filmen skrider hele tiden frem i det helt rette tempo. Højdepunkter er der masser af, og den modstår fristelsen fra at gå amok i CGI til fordel for traditionelle stunts og effekter – så når Tom Cruise kravler rundt på siden af Burj Khalifa, den højeste bygning i verden, så er det ikke en stuntmand eller computergrafik. Nej, det er rent faktisk Cruise, der kravler rundt i 130 etagers højde. Og man kan virkelig mærke suget i maven.

Kan man se gennem fingre med den fuldstændigt vanvittige teknologi og Hollywood-computer-magi, som her selvfølgelig er (og det kan man), så er *Ghost Protocol* en uhyre effektivt action-film, der gør meget af det, vi normalt kalder popcorn-film til skamme. Hvorfor skal man finde sig i ringe dialog, alt for overdrevne CGI-effekter og enorme plothuller, når man i stedet kan se en film som denne?

**8** Move over, Michael Bay – du når ikke Brad Bird til sokkeholderne.  
**Rasmus Lund-Hansen**



## Konkurrence-amok

Hver måned har vi masser af fantastiske konkurrencer på Gamereactor.dk. Alene ordet fantastisk siger lidt om kreativiteten ikke? Denne måned kan du blandt andet vinde den lækre Kinect-pakke, hvor du får en Xbox 360, Kinect Star Wars og en Xbox 360 der ligner og lyder som R2-D2. Når du er færdig med at se *Mission Impossible: Ghost Protocol*, så kan det dog tænkes at det er merchandise fra filmen, der trækker mest. Der har vi dig også dækket ind, og du kan blandt andet vinde denne lækre DJ Bag. Ses vi?



## ID:A

Genre THRILLER Premiere UDE NU Skuespillere TUVÅ NOVOTNY

**OKAY, EN PIGE** vågner op i en flod med hukommelsestab og en kuffert fuld af euro. Det lyder som noget, vi har hørt en million gange før, og det er det også. Vi bruger første halvdel af filmen på at følge en aldeles befippet hovedperson fra Frankrigs våde flodbreder hjem til København, bare så hun kan ende i en aldeles uheldig situation. Den anden halvdel af filmen går med at forklare hvorfor Ida, som hun ender med at hedde, ender i denne uheldige situation. Hvorefter situationen forløses.

Så kan det vist ikke forklares mere pædagogisk uden at afsløre alt for meget, selv om det har været svært ikke at give efter for fristelsen. Der er nemlig så mange kry-stalklare eksempler på thriller-klicheer på spil her, at det er synd ikke at kunne hive dem frem, en efter en, og pege på hvordan det er som om der er blevet slået op på en tilfældig side i en skolebog om at skrive spændingsromaner lidt for ofte. Men jeg skal ikke være bitter. Til folk, der er frisk på en gætteleg, kan ID:A være ganske

**5** underholdende - men de bliver nok skuffede over hvor let den er at regne ud.

Troels Pleimert



## The Girl With The Dragon Tattoo

Genre THRILLER Premiere UDE NU Skuespillere ROONEY MARA

**HVOR TIT OPLEVER MAN** at Hollywood sætter sig for at lave en film ud af et succesfuldt udenlandsk forlæg, uden at flytte handlingen til USA? Det er sjældent, men lige fra starten har David Fincher og hans medsamsvorne forstået, at The Girl With The Dragon Tattoo har så dybe rødder i svensk kultur, historie og selvforståelse, at den aldrig ville kunne fungere i andre rammer. Derfor foregår filmen i Sverige, og store dele af den er ligeledes optaget i vores naboland.

Det er blot en af mange fortræffelige beslutninger, der er truffet i tilblivelsen af denne film. Den bedste er nok castingen af Rooney Mara i rollen som Lisbeth Salander, hun brænder igennem i hver scene.

Det er svært ikke at sammenligne den med den tidligere filmatisering af Mænd Der Hader Kvinder, men udover at se bedre ud, formår den også både at tage sig bedre tid og få flere detaljer med end den anden film - selvom

**7** Mænd Der Hader Kvinder enkelte steder holder sig tættere til romanen. Se den. Igen.

Rasmus Lund-Hansen



## Dark Shadows

Genre KOMEDIE Premiere UDE NU I BIOGRAFEN 10. MAJ Udgiver SF FILM

**JEG HAR LIDT PÅ FORNEMMELSEN** at Tim Burtons storhedstid ligger bag ham. I 80'erne og 90'erne var han en kunstner, ja næsten en visionær med Edvard Saksehånd, Batman og ikke mindst Ed Wood. Det, der holder ham i live i dag, er hans tætte venskab med Johnny Depp, som Burton til stadig-hed kan få med i sine hovedroller og derigennem tiltrække et publikum, mere end han kan på sine historier i sig selv. Der er desværre ikke meget lys for enden af tunnelen hvis vi tager hans seneste film, Dark Shadows, i betragtning. Den havde premiere i biografen den 10. Maj.

I 1752 rejser den unge Barnabas Collins med sine forældre fra Liverpool til den nye verden, Amerika. Her vokser han op og forelsker sig i den yndige jomfru Josette. Men en ond heks som er forelsket i Barnabas kaster en besværgelse over ham og forvandler ham til en vampyr. Derefter låser hun ham ned i en kiste i 200 år. Da han vender tilbage til verden er det i år 1972, hvor han skal hjælpe den nye Collins-familie med at komme på benene igen.

Det er en ret skør præmis, for at sige det mildt.

En gotisk komedie med en gammeldags vampyr der farer rundt og kalder moderne teknologi for hekseri. Mod al forventning fungerer det langt hen ad vejen, takket være Johnny Depp der kommer til undsætning som Barnabas. Han er branddygtig og får det til at virke troværdigt. Grundlæggende er plottet fyldt med meget morsomme situationer, der blander typiske gysermotiver med den klodsede 70'er-æstetik.

Dark Shadows er baseret på en kultserie fra 60'erne, men det er begrænset hvor længe vi gider se Depp mishandle fjernsyn og hippier. Når så samtidig at karakterer glemmes, de sidste knuder i plottet bindes sløset sammen og slutningen er totalt selvmodsigende, så er det nok.

Dark Shadows er en af Burtons mest uinteressante film. Selv Alice i Eventyrland, der var forførelig, havde hans fingeraftryk. Forhåbentlig kan hans næste projekt, Frankenweenie, en animationsfilm han laver sammen med Disney, bringe hans talent tilbage til overfladen. Denne er kun for de største Burton-fans.

**5**

Kristian Redhead Ahm

## Tv-serie Vi anmelder Blu-Ray-versionen af en tv-serie...



### Fringe

Genre TV-SERIE  
Premiere UDE NU  
Udgiver PARAMOUNT  
Skuespillere JOSHUA JACKSON, LANCE REDDICK, ANNA TORV

**FELICITY, ALIAS.** Lost er serier de fleste kender. Manden bag disse hedder J.J. Abrams og er en ganske afholdt herre i tv-serie-sammenhæng. Og med ganske god grund: han besidder en evne til at gang på gang at overskride grænsen for fornuftige og realistiske plotelementer, og alligevel slippe afsted med det, uden at få hug fra seerne. En af grundene er selvfølgelig at karaktererne, som han bygger historien op omkring, ofte er troværdige (omend en anelse karrierede).

Med Fringe bydes der på endnu en serie, og denne gang er stilen et

ganske tydeligt nik til den kendte X-files-serie. Også her har vi en kvindelig detektiv, der er en anelse skeptisk, en masse bagmænd med uklare motiver og naturligvis flere paranormale teorier og begivenheder end man kunne håbe på i en sæson af The Twilight Zone.

Som samlet boks er første sæson en fortræffelig udgave med billedkvaliteten i top. Fringe kan anbefales til alle, der savner en god uforpligtende krydsning af X-files og Twilight Zone.

**7** Hop på nu. Der er nok af sæsoner hvis du bliver grebet.

Lee West

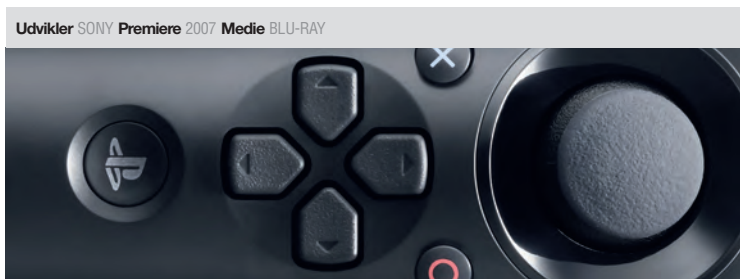
# Guiden

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 har 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

## 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 PlayStation 3

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Journey</b> Det tager dig ikke mere end måske to timer at gennemspille, men du må ikke snyde dig selv for det.	Eventyr	Sony	9
02	<b>Jak and Daxter: The Trilogy</b> Dette er måske verdens bedste platformssamling, 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 holdning til det groteske voldelige indhold er det nye Mortal Kombat et super solidt kampspil!	Fighting	Warner Bros.	9
05	<b>Uncharted 3</b> Drake og kompagni sætter endnu en gang standarden for flot og cinematisk fortælling i et spil.	Action	Sony	8
06	<b>Dark Souls</b> Do og dø 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>Prototype 2</b> Alt det som forgængeren gerne vill være og så lidt mere. Solidt sandkassespil med god stemning.	Action	Activision	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 domt 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

### Gamereactor Top 10 Xbox 360

Nr.	Spiltitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	<b>Max Payne 3</b> Bedre end nogensinde, og havde vi haft Max på andre formater havde den oprådt der også.	Action	Rockstar	9
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>Trials Evolution</b> Vi har aldrig oplevet en download-titel med så meget indhold. Det er fedt, vanedannende og vroOOom.	Racing	Microsoft	9
04	<b>Fez</b> Det er så din hjerne næsten slår knuder når perspektivet flyttes og banerne løses. Herligt og finurligt.	Puzzle	Microsoft	8
05	<b>Prototype 2</b> Her er sandkassespillet der vommer i blod, men gør det med stil og langt bedre end det første spil.	Action	Activision	9
06	<b>Gears of War 3</b> Det er en bragende flot finale. Og et klippesolidt 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>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
09	<b>Kinect Star Wars</b> Ikke alles kop te, men det tætteste man kommer på et ægte lyssværd og fantastisk underholdende.	Action	Microsoft	8
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 fortæller om redaktionens mest spillede spil i denne måned. Det er ikke en liste over perfekte titler, eller det ypperste indenfor genren. Brug listen 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.

Gamereactors købeguide er ikke et udtryk for officielle salglister. Dette er et udtryk for, hvad der åd vores timer når vi slæppede af alene med kærsten 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

### MAX PAYNE 3

NAUGHTY DOG, MASS MEDIA/SONY

**Vores mening:** Vi havde det godt på fornemmelsen, efter vi så vores første præsentation af spillet, men Rockstar har med Max Payne 3 formået at lave en efterfølger, der på alle måder er tro mod sine forgængere og holder deres gameplay-principper i hævd - også selvom der er gået otte år i mellemtiden. Samtidigt føles spillet også moderne og strømlinet, uden det går i fælderne med at tage kontrollen fra spilleren eller være for afhængig af scripting. Kort sagt leverer Rockstar varen, og skeptiske fans har intet at være bekymrede for. Heller ikke selvom Max klipper sig skaldet og er blevet lidt tyk.

**Til dig som elsker:** Hæslblæsende og cinematisk action.



#### MÅNEDENS FOKUSTITEL

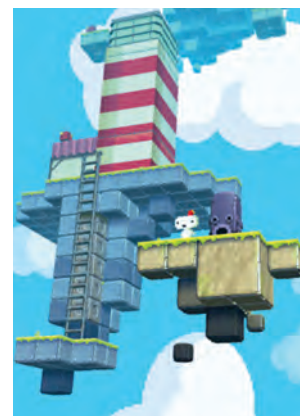
### FEZ

POLYTRON / MICROSOFT

**Vores mening:** Fez vader direkte ind i på XBLA og introducerer en ny dimension til puzzleplatforms-genren, og pludselig bliver man svimmelende bevidst om, hvad perspektiv betyder.

Derfor er det svært ikke at holde af Fez, og uanset hvordan man vender og drejer det, kan spillet ikke andet end få en (to) anbefaling(er) med på vejen herfra. Fez kunne med lethed indskrives som et superspil, og selv om enkelte fejltrin holder det tilbage, er det stadigvæk et klokkeklart køb. Prøv selv og se om du ikke også bliver hypnotiseret af den labyrintiske kubisme, der venter i selskab med Gomez og hans karakteristiske hovedbeklædning.

**Til dig som elsker:** Puzzles og platforme med et twist.





# 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	Super Mario 3D Land	Nintendo 3DS
3	Colors	Nintendo 3DS
4	N.O.V.A. 3	iPad, iPhone
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 Du ved hvad der plejer at stå. Så du får en joke. En mand kommer ind på en bar med sin Wii under armen. Da han kommer op til sin PS3-ven siger han: "Det er det her skrammel jeg har spillet med". PS3-eren kigger på ham og siger "Ach okay", hvorefter manden svarer: "Jeg talte ikke til dig men min Wii".

**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## THE LAST STORY

MISTWALKER / NINTENDO

**Vores mening:** The Last Story tematisk et japansk rollespil af den gode gamle slags. Her får vi en klassisk historie om venskabsbånd, mod, tab, opofrelse, romantik og grådighedens pris - kort sagt alt det, man enten elsker eller hader ved genren. Historien begynder rigtigt nok lidt svagt, men efter nogle timer er engagementet i top. En stor del af æren for dette må tilfalde persongalleriet. Glem surmulende emo-teenagere med hukommelsestab; her får man langt mere elskværdige og troværdige hovedpersoner. Med The Last Story får Wii-ejere det rollespil, de har ventet på længe - let tilgængeligt og let at holde af.

**Til dig som elsker:** Final Fantasy og klassiske JRPGs.



# 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	Legend of Grimrock	Rollespil	Almost Human	8
06	Battlefield 3	Action	EA	9
07	The Walking Dead	Action	TT Games	7
08	Tera	MMO	Ubisoft	N/A
09	Ys: The Oath in Felghana	Rollespil	Xseed	8
10	Witcher 2	Rollespil	Namco Bandai	9

Gamereactors ... vent... hvis du har en god spillokke, så send den til Lee.West@gamereactor.dk. Kommer den med her i bladet, så får du en spilpræmie. Og ellers kan du kigge rundt på siden og samle dig kobberinspiration. Spillene her på siden er nemlig nogle af dem, som vi på redaktionen rigtig godt kan lide.

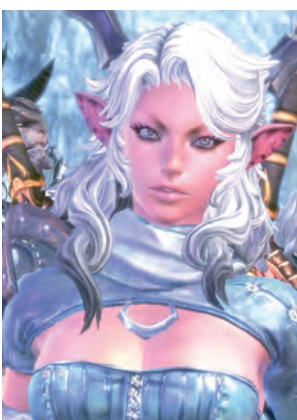
**MÅNEDENS FOKUSTITEL**

## TERA

FROZENBYTE/ATLUS

**Vores mening:** Vi kunne desværre ikke nå at anmelder Tera inden deadline, men vi har spillet med i betæn - og den har imponeret os nok til, at vi godt tør give spillet en anbefaling alligevel. Tera vender op og ned på mange af MMO-genrens konventioner og etablerede mekanikker, så man for eksempel får en tidlig smagsprøve på ens valgte klasses potentiale på højeste level. Kampsystemet er også langt fra mange MMO'ers faste rotation af tryk på en håndfuld knapper, og minder i stedet langt mere om et rigtig action-spil, hvor man skal reagere på fjendens slag. MMO-noob Thomas havde svært ved at lægge det fra sig.

**Til dig som:** Vil prøve et MMO med nogle friske tiltag.





# Lang Lørdag

## Rad Soldiers

Rad Soldiers fra Splash Damage var en af de store nyheder for mig i denne uge. Ja jeg er flintrende ligeglad med om vi skal kæmpe i endnu et Halo-spil, smaske fjender i Crysis 3 eller bevæge os i Mirror's Edge 2. Sådan da.

Ikke fordi jeg vil ignorere titlerne, men fordi jeg ganske enkelt hellere vil overraskes af noget nyt eller slænge mig med min iPad. Jeg gider ikke være bundet af gentagelse, skærmens placering, skrivebordets størrelse eller noget helt fjerde.

Splash Damage vandt på stil med Brink, men tabte på gameplay. Nu kommer der et turbaseret strategispil i bedste UFO/Hunters-stil.

Der er to interessante ting ved dette spil. For det første bliver det asynkront multiplayer som vi også kender det fra Draw Something og Words With Friends, og for det andet er det til iOS-plattformen.

Førstnævnte tillader så et hav af synkron spillet med vennerne, mens sidstnævnte tillader mig at spille når som helst...

(fortsættes på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk))

## OMKAMP Max Payne

Plattform PC, Xbox, PS2, iPad Premiere 2001

Et par bare baller er stadig indprentet på på min nethinde. Det er som om min verden bevæger sig uendeligt langsomt, da jeg farver væggen rød med en enorm malertavle bestående af en 9mm og min palette leveret af en anden mands blod. Det er næppe det værste, der er foregået på det lurvede hotelværelse, hvor jeg befinder mig.

Max Payne er klassisk pulp leveret i spilform. Betjenten med en mission, men uden sammensværne. Mod et overvælden-

de korrump styre af organiserede kriminelle. Men det er også meget mere. Det er beviset på, at man med de rette fortælleteknikker kan levere en spiloplevelse, der på trods af lavteknologi kan overgå de fleste af nutidens spilhistorier.

Da finske Remedy helt tilbage ved årtusindeskiftet leverede historien med 3D Realms som udgivere, var verden lamslået. Her var en grum og voksen fortælling. En filmisk næsten noir-agtig oplevelse med den efterhånden så slidte bullet time-effekt

Inden du spiller det tredje spil, kan du snuppe lommeudgaven

til at toppe hype-barometeret. Pc-ejerne jublede, og senere fik konsolene også en smag for den dystre fortælling. Nu er det første Max Payne ude på iPad, og det er imponerende hvor godt gensynet er.

Vi bliver måske ikke længere imponerede, fordi vi kan åbne en vandhane, smadre en dør, bruge nærkampsvåben, to pistoler, geværer eller molotow cocktails. Det er dog i bund og grund et stykke velfungerende spilhistorie, som trods skønhedsfejl stadig fortjener en gennemspilning.



# Download

Månedens download-anbefalinger



## The Walking Dead

PC, PSN, Xbox Live / 70 kroner

Walking Dead er ikke noget actionspil, det er i stedet et klassisk peg-og-klik adventurespil krydret med zombie-spænding i spandevigt baseret på tv- og tegneserien.

Det bliver nu aldrig rigtig svært, da man jo ligesom i andre adventurespil skal holde et vågent øje med sine omgivelser, med det er nu ikke mindre tilfredsstillende at finde den rigtige vej forbi en gruppe walkers, især fordi hvert møde er et spørgsmål om liv eller død. Hele oplevelsen serveres som episodiske udgivelser af hver et par timers længde.



## Fez

Xbox 360 / 80 kroner

Xbox Live Arcade har det sidste stykke tid budt på nogle afsindigt stærke spiloplevelser, og alligevel byder Fez på noget så originalt og forfriskende at du skylder dig selv at få det købt hurtigst mulig. Du spiller i bund og grund et 2D-platformspil i 3D, men med den snedige detalje at alt kan vendes og drejes, hvorved umulige passager, pludselig kan klarer grundet skift i perspektivet. En sand hjernevrider. Fez er så fuld af eventyr, udforskning og glæde at det er et af den slags spil som alle burde prøve.



## N.O.V.A. 3

iPad, iPhone / 42 kroner

N.O.V.A. har altid været de mobile platformes svar på Halo. Denne gang er der dog også skelet til Crysis-serien, og det er ganske enkelt vanvittigt så mange detaljer Gameloft har klemt ned på mobilformat. Atter engang bydes der på mechkamp, bilsekvenser og heftige FPS-kampe, men alt har fået et nok i den rigtige retning. Multiplayer-delen indeholder nu køretøjer i denne omgang, mens kampene har plads til hele 12 spillere. Dete er let et af platformens flotteste spil og fyldt med solidt gameplay.

## Peters exit

Peter Molyneux, den tidligere leder af Microsoft Europe Studios, har for første gang kommenteret omkring opsigelsen af sin tidligere stilling. I et interview fortalte Molyneux at det hele startede for 18 måneder siden.

"Jeg begyndte af modtage alle disse priser. Jeg fik en inbydelse til BAFTA-fælleskabet. Jeg fik en "Lifetime Achievement Award" i Spanien, en mere i Italien, i USA fik jeg endnu flere. Jeg var selvfølgelig utrolig stolt, men på et tidspunkt kiggede jeg på alle disse priser jeg havde stående på kaminhylden og spurgte mig selv om jeg virkelig fortjente dem? Er disse en repræsentation af alt hvad jeg har lavet? Jeg kunne simpelthen ikke tro på det, var det her det hele? Folk fortalte mig "Du har gjort det hele, Peter". Havde jeg virkelig det?"

Men det var ikke frygten for at stagnere der fik ham til at forlade sin lukrative position. I stedet var der noget der langsomt påvirkede situationen...

(fortsættes på [Gamereactor.dk](http://Gamereactor.dk))

R2-D2 | C-3PO | XBOX-360 | IG-88 | 4-LOM | R5-D4

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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

VIND LÆKKER STAR WARS PAKKE!

## XBOX 360

Vind Xbox 360 med Star Wars-tema og Kinect Star Wars på Gamereactor.dk

FROM THE PRODUCERS OF

THE MUMMY

BILLY ZANE

RON PERLMAN

VICTOR WEBSTER



# THE SCORPION KING 3

## BATTLE FOR REDEMPTION



KØB DEN HOS



KØB OGSÅ





# COMMAND GRAVITY

08.06.12

# INVERSION™

**GameStop**  
power to the players™

WATCH THE JAW DROPPING TRAILER ON [INVERSION.COM](http://INVERSION.COM)

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

XBOX 360. XBOX LIVE.

PS3  
PlayStation 3

PlayStation Network

**namco**®

INVERSION™ & ©2012 NAMCO BANDAI Games America, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

# TERA™

TRUE ACTION COMBAT



[WWW.TERA-EUROPE.COM](http://WWW.TERA-EUROPE.COM)



TERA and "TERA: The Exiled Realm of Arborea" are trademarks of Bluehole Studio Inc. Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. All rights reserved. Published by Frogster Online Gaming GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.