

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

GRATIS
MAGASIN
Juni 2012
Nummer 129

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk

STOR SPECIAL

E3

ALT FRA VERDENS
STØRSTE SPILMESSE

PS VITAENS DRØMMESPIL

GRAVITY RUSH

DET KENDTE ROLLESPIL SOM MMO

THE ELDER SCROLLS ONLINE

DET OFFICIELLE SPIL TIL TOUR DE FRANCE 2012

FÅS TIL PS3 OG XBOX 360 !



KAN KØBES HOS
Bilka
FONA



TOUR DE FRANCE 2012 – NU TIL KONSOL !

Med Tour de France 2012 til Playstation 3 og Xbox 360, kan du nu på tæt hold følge de største legender og mærke spændingen samt de intense kampe mellem rytterne og deres hold..

Vær med fra start af – udkommer 29.06.12

www.tourdefrance-thegame.com



©2012 Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide. Tour de France is a trademark of Société du Tour de France. Pro Cycling Manager and its logo are registered trademarks of Cyanide Studio. All right reserved. All other names and logos belong to their respective owners.

SCAN OG LÆS

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



Sony på E3

PlayStation 4, nyt om PS Vita, The Last of Us, eller noget helt fjerde. Gamereactor var med på E3 i Los Angeles og fortæller her i en GRTV-videoblog om nogle af højdepunkterne på dette års store spilmesse.



Microsoft på E3

En ny Xbox, en vildere Kinect, Halo-fest, eller noget helt fjerde. Gamereactor var med på E3 i Los Angeles og fortæller her i en GRTV-videoblog om nogle af højdepunkterne på dette års store spilmesse.



Nintendo på E3

Den anderledes Wii U, nyt med Mario, nyt om 3DS, eller noget helt fjerde. Gamereactor var med på E3 i Los Angeles og fortæller her i en GRTV-videoblog om nogle af højdepunkterne på dette års store spilmesse.

LEDEREN

Gamereactor nummer 129 / juni 2012



Smil! Solen skinner. E3 er overstået.

Så er det sommer. Eller det vil sige næsten. For mit vedkommende kommer ferien til at foregå i Prag. En fiks togtur der koster mindre end en bytur. Det synes jeg er ganske fint. Jeg glæder mig over Gravity Rush på min PS Vita, for nu har jeg en undskyldning for at tage den med på turen sammen med min iPad. Jeg elsker de mobile platforme. Og det er også dem de fleste af mine mere personlige blogge på Gamereactor.dk handler om. Det er en af de fantastiske ting ved min arbejdsplads. Vi skriver hver især om de ting, som vi synes om. Det betyder også, at vi er entusiastiske ganske ofte. Jeg fik for nyligt at vide i en af mine blogge, at jeg ikke var kritisk nok. For som dansker og i særdeleshed journalist skal man helst mugge ofte for at blive taget seriøst, sådan er vi danskere. Jeg synes bare at det er så gudsjammerligt kedeligt at dele mine dårlige oplevelser med mindre jeg skal anmelde et produkt. I sidste måned gjorde vi dog en undtagelse her i lederen, for engang i mellem skal harme luftes. Og naturligvis er det en del af jobbet, især når det kommer til anmeldelser. Der vil vi gerne være jeres vagthunde, især på sitet hvor det handler meget mere om forbrugervejledning end her i bladet, hvor pladsen er begrænset. Men jeg gider virkelig ikke bruge min fritid og mine blogge på det særligt ofte. Jeg elsker gaming og jeg vil derfor langt hellere dele ud af mine positive oplevelser der, end skrive side op og side ned med navlepillende kritik, bare for at blive taget seriøst. Da jeg boede i Asien, var der mange der undrede sig over, at vi her i Vesten havde så udtalt et behov for at måle vores styrker i konflikt fremfor i glæde. Skriger man af chefen er man modig, jamrer man over spil er man kritisk journalist (også selvom kritikken er fyldt med fejlslutninger), men lad os da glæde os lidt oftere. Lad os ignorere fans, der råber op om at et spil er mere af det samme, for anderledes eller på anden måde ikke som de vil have det. Og lad de dårlige spil rådne op bagest i billedet. Lad os rose dem, der gør det godt og glædes over at spilmarkedet er bedre end nogensinde. For det er blændende godt, også selvom der er plads til forbedringer. Jeg er sikker på at flere Diablo-fans, der fornægtede den nye stil nu synes, at Diablo III faktisk er ganske godt, og jeg er sikker på at The Elder Scrolls Online vil bibeholde en masse af det, der gør universet godt. Selv som MMO og på trods af en anderledes stil. Netop The Elder Scrolls Online er denne måneds store fokus og forside. Og samtidig er det Jonas' store svendestykke. Jonas Damholt er på kandidatuddannelsen i medievidenskab med profil i computermedievidenskab og har i de sidste par måneder udviklet sig fra at være "den nye" til at være en vellidt del af staben. Artiklen i dette nummer er således afslutningen på hans praktikophold her, og jeg håber at du nyder at læse med. Tilbage er der kun at sige tak til Jonas for godt arbejde og ønske ham og jer god sommer. Vi ses på Gamereactor.dk henover sommeren.

Lee West, chefredaktør

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

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

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

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

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 Post Danmark
Markedsføring Morten Reichel
Grafisk form Petter Hegevall
Forside Lars Ole Riis

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 gratis magasin** som udgives af fire redaktioner i Danmark, Norge, Finland og Sverige. Find os online på [.dk/.eu/.no/.se/.fi/.de/.es/it](http://dk.eu.no/se/it/de/es/it)

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

Spiludgaver:

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

Anbefalet aldersgrænse:

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

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

Tempo



THE THING?

Med heftig inspiration fra John Carpenters *The Thing* har Visceral Studios formået at tage *Dead Space* serien i en helt ny retning. Med fornyet fokus på co-op og action ser det ud til at *Dead Space 3* fortsætter, hvor toeren slip, med gassen trykket helt i bund. Om spillet formår at kombinere gys, iskolde planeter og co-op, må vi vente med at se ved selvsyn til februar næste år, hvor spillet udkommer på konsollerne og PC.

DEAD SPACE 3

Gamereactor besøgte folkene bag det kommende *Dead Space 3* for at se mere

Dead Space var en sælsom overraskelse, da det første spil udkom i 2008. Med ingeniøren Isaac Clarkes søgen på USG Ishimura efter sin kone, mens hele stationen faldt fra hinanden i transformerende blodrus, var historien krydret med både spænding og drama. Ved *Dead Space 2* var det ikke længere konen, men Isaacs egen psyk, der var i fordærv, og dertil var Necromorphs stadigvæk på de vilde jagtmarker på rumstationen Titan. Dengang beskrev vi forskellen mellem de to spil som overgangen fra Ridley Scotts oprindelige *Alien*-film til James Camerons efterfølger, hvor historien og actionen var blevet større og mere intens. Men hvilken retning går det tredje spil i serien så?



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

Hos Visceral Studios kontor i San Francisco skal svaret åbenbare sig for øjnene af os. Som det eneste nordiske magasin har vi set det første glimt af Dead Space 3, og seriens helt store trækplaster er denne gang realtime drop-in drop-out co-op, både off- og online.

Demoen starter med en iskold og forvredet Isaac, der hænger med hovedet nedad, og med blod og frost i skægget har han ikke den bedste dag i sit liv. Forslået og kold trækker han sig ud af skroget på sit nødlandede skib, og de brændende vragele ligger spredt ud i det snedrivende landskab på planeten Tou Volantis. Han kæmper sig ud i snedriverne, råbende og fortvivlet, da en ny fjende, den såkaldte "Fodder" Necromorph, angriber ham frontalt fra en grotte. Fodder-fjenden ligner en menneskelig bjergbestiger, men med sine dæmonisk gult lysende øjne og en klatrøkse i hver hånd er han helt sikkert en klam fæt-

MILJØERNE DENNE GANG HAR ET MERE FORTIDIGT OG ANALOGT UDTRYK

ter. Afhængigt af hvordan man bruger dismemberment, transformerer han sig til forskellige fjender. Så får man armene af ham, kommer benene løbende mod en med tentakler stikkende ud af overkroppen, og kapper man benene af, trækker han sig tilbage og skyder på en fra afstand.

Efter yderligere et par Fodder-fjender går Isaac direkte ud i den blæsende og tætte snestorm. Men stormen er meget stærk, og en sneplov er ved at vælte Isaac ud over kanten af gletsjeren, og en heftigt actionsekvens med quick time events følger. Herfra kan man se en base, oplyst af solnedgangen og næsten opslugt af den frosne tundra, der har lagt sig som et gigantisk tæppe over stationen. Som en lille grafisk detalje kan man se sneen samle sig på Isaacs skuldre, når han står stille. Hvis man derefter bevæger sig kraftigt, falder sneen af igen.

På kanten af basen møder man for første gang sin co-op partner Carver. Med sin matsorte dragt og røde lys er Carver en kraftigere og mere brysk udgave af Isaac. Hvad hans rolle er i spillet er uvist, men forvent at han er en særlig vigtig brik i Isaacs eventyr, da hele historien kan spilles i co-op. I co-op delen af demoen var Carver en mere aggressiv karakter, der bander og svovler værre end en irsk havnearbejder med tømmermænd, og spillets dialog tilpasser sig



OUTERNAUTS

Insomniac Games retter blikket mod Facebook, og vi fik lov at prøvespille en meget tidlig udgave af Outernauts

En yderst tilfreds Ted Price var i hopla, da Insomniacs grundlægger og direktør for første gang kunne fremvise Outernauts, deres første Facebook-spil.

Spillet foregår i rummet, hvor et klamt firma kaldet Sludge Co. søger efter et mystisk ikon, og angriber alverdens små nationer i rummet. Derfor bliver der sendt et nødråb ud til heltene i det yderste rum, de såkaldte Outernauts, der skal redde galakserne fra Sludge Co. klamme kløer. Hvordan gør man så det? Jo, Outernauts har den egenskab, at de kan fange og træne de vilde monstre og dyr, der er unikke for hver galakse, og det er her spilleren kommer ind i billedet. Med sin tegnede stil ligner Outernauts til forveksling de tegnede mellemsekvenser fra Ratchet and Clank spillene. Gameplayet tager sit udgangspunkt i dungeon crawler genren, og minder i stil meget om Bastion. Det foregår nemlig også i en isometrisk verden, men dog med et

FOLKENE BAG RATCHET GÅR TIL FACEBOOK

turbaseret kampsystem, hvor man kæmper med sine trænedede dyr i bedste Pokémon stil. Ved hjælp af nye items kan man lære nye skills og træne sine dyr i nye evner, og har man først dyrene i træning, skal de passes og plejes, samtidig med at galakserne skal udforskes tyndt for nye dyr, hvilket der bliver rigeligt tid til på de mere end 30 galaktiske planeter.

Noget af det allervigtigste for Insomniac er at bibeholde det sociale aspekt i spillet. "Det



vigtigste for os var, at folk ville spille dette spil med eller mod deres venner, så vi har arbejdet meget med PvP kampene skulle fungere så godt som muligt," siger ledende designer Rowan Belden-Clifford. Selv hvis ens venner ikke sidder klæbet foran Facebook, så foregår kampene asynkront, så man kan kæmpe mod hinanden, når det passer en selv. Ved hjælp af et intergalaktisk kort er det desuden muligt at følge sine venner og endda spille co-op sammen i de sværeste dungeons. Den udgave vi spillede, var en sen alphaudgave, og selvom den stadigvæk havde en del teknisk finpudsning til gode, mindede grafik og humor i høj grad om et tidligt Insomniac-spil.

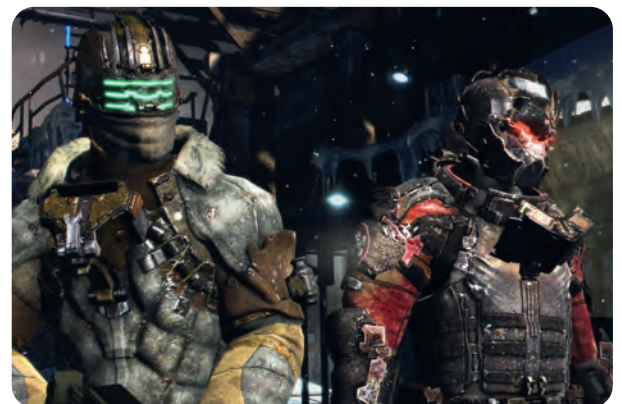
Vi har i hvert fald svært med at vente til at fræse galakserne tynde på jagt efter nye items og monstre.

Spillet er gratis og kan spilles af alle på Facebook til sommer, men kan man ikke vente, lancerer Insomniac en åben beta ganske snart.

Outernauts er planlagt til PC til sommer 2012



GAMEREACTOR
PÅ E3



SPIL SINGLE ELLER CO-OP

Dette tredje spil ikke det afsluttende spil i en Dead Space trilogi. I stedet er det en direkte efterfølger af toeren. Da hele spillet kan spilles i både co-op og single-player, justerer spillets historie sig derefter, men der er ikke tale om forskellige historier, da enhver spiller uden videre kan hoppe ind i et co-op spil.



også efter, om man spiller i co-op eller alene. Da Carver råber at Necromorphs er på vej, søger Isaac tilflugt i et nærtliggende skur, hvor han bruger telekinesis funktionen til at oplade en generator til en elevator. Da man tager elevatoren op, mødes man af en kæmpe Snow Beast Necromorph, der med sine edderkoppeligende kloer smadrer elevatoren og prøver at tage livet af Issac. Her dør vores spiller, men heldigvis giver det lejlighed for at loade co-op delen af spillet, der foregår i en glidende og stabil split-screen. Denne gang starter Isaac og Carver

DET ER JO IKKE DEAD SPACE, HVIS MAN IKKE ER I RUMMET

sammen, og efter en opgradering af ens armor er det nu noget lettere at nakke Snow Beast Necromorphen sammen. Da man bevæger sig ind i basen, møder man for første gang menneskelige modstandere, der skyder med skarpt på Isaac og Carver. Her går der nærmest Uncharted i den, da man aktiverer cover systemet og sætter sig på hug bag kasser og laver krydsild mod

fejden i et mere subtilt cover system end hidtil set. Med fjender, der nu både er transformeret og kan bruge våben, får spilleren sin sag for, og for at stå bedre imod er våbenudvalget blevet en hel del mere militariseret. I demoen så vi blandt andet en mere almen kampriffel, foruden de klassiske våben som Plasma Cutteren. Hvad

vi ikke så så meget af, men til gengæld blev lovet, er også et helt nyt customization system, hvor man selv kan kombinere evner og opgraderinger fra forskellige våben.

Armor kan selvfølgelig også opgraderes, og i demoen så vi en af spillerne i co-op opgradere dragten til en snedragt, og med hver dragt følger der forskellige stats, så man fx kan bære mere ammunition eller få bonus stats til et våben, afhængig af hvilken dragt, man bærer.

Efter præsentationen griber spillets art director Alex Muscat mikrofonen og viser nogle af de grafiske og designmæssige forskelle mellem Dead Space-spillene.

Visceral Studios har arbejdet på, at miljøerne denne gang har et mere fortdigt og analogt udtryk med inspiration taget fra 50'erne og 60'ernes rumeventyr. Desuden lovede Alex Muscat, at man ville bibeholde den klaustrofobiske følelse af at være alene i rummet, selvom miljøerne er mere åbne denne gang. "Det er jo ikke Dead Space, hvis man ikke er i rummet og på et rumskib, så det er selvfølgelig også med," siger han grinende. Så hvis du allerede nu længes efter de vægtløse stunder fra Dead Space 2, så fortvivl ikke. De vender stærkt tilbage i treeren til februar næste år, hvor spillet udkommer.

Dead Space 3 udkommer til PC, PS3, X360 i 2013

8 TUNGE TIL IPHONE

Chefredaktørens favoritter til iPhone og iPad, når fokus lægges på lang spilbarhed, solidt gameplay og dybe spiloplevelser. Se otte herunder.



Galaxy on Fire 2 Rumkampe og galaktisk handel



Neuroshima Hex Dommedag i brætspilsform til lommen



Dungeon Defenders Rollespil blandes med tower defense



Hunters 2 Uendelig strategi for fans af Xcom



Dead Space Solid prequel til den kendte gyserserie



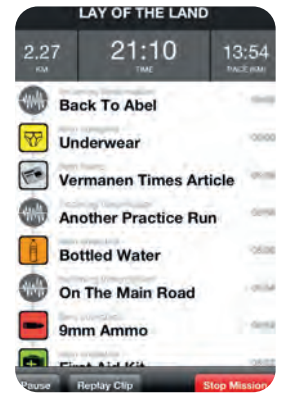
Shadowgun Gears-klon og sjovt skydespil



Order and Chaos Online World of Warcraft-klon



N.O.V.A. 3 Fedt FPS. Både on- og offline



ZOMBIES RUN!

Tab dig med udøde

Smart app kan hjælpe dig med at smide kiloene

Du kender det: maven fylder lidt for meget. Alt tøjet er krøbet. Det har været en kold vinter og sommergarderoben passer ikke længere. Som gamer kan man selvfølgelig benytte sig af Kinect Sports, Ubisoft fremragende Your Shape-serie eller EAs fine hjemmetræner EA Sports Active til konsollerne. Men det er jo sommer, så hvorfor ikke komme udendørs, og samtidig pleje hobbyen, mens man tager sig? Udviklerne bag Zombies, Run! har tænkt det samme, og selvom spillet i skrivende stund kun er ude til iPhone, forventes det at dukke op til Android i løbet af sommeren. Med Zombies, Run! får man som spiller motivation, en god historie, et fedt spil og i sidste ende forhåbentlig en bedre form. Ganske enkelt tager du rollen som en såkaldt Runner.

Verden er lagt stort set øde efter en zombie-epidemi, og en mindre enklave af overlevende har barriketeret sig i den lille base kaldet Abel Township. Her skal du i bedste Sim City-stil fordele ressourcer og opbygge det lille samfund af overlevende.

Det er dog måden hvorpå du skaffer ressourcerne der er unik. Det gør du nemlig ved at gå eller løbe rundt, lige hvor du har lyst. Telefonens indbyggede GPS (eller accelerometer hvis du er på løbebånd) tæller så dine skridt, og undervejs på turen finder du så genstande der kan benyttes til at opbygge byen. Dette sker mens du tager del i en historie i dommedagssamfundet. Solidt stemmeskuespil og lydeffekter skaber en troværdig stemning, og strækker turen sig længere end missionens varighed på 30 minutter eller en time, slår spillet om til en fiktiv piratstation, der naturligvis spiller alle dine yndlingsplader og kommenterer undervejs. Hvis du gerne vil have pulsen yderligere op, kan du vælge at slå zombie-forfølgere til. Så vil du til tider få besked om at zombie nærmer sig, og så skal tempoet sættes op, ellers må du kaste noget af dit nyfunde loot for at komme helskindet væk.

Zombies Run! er som at tage del i et fantastisk lydbånd med en god historie. Og så kommer man i form. Det er da perfekt. God sommer!

GRTV[®]

GAMEREACTOR TELEVISION

ANMELDELSER 

INTERVIEWS 

INDBLIK 

GAMEPLAY 

BEHIND THE SCENE 

TRAILERS 



LIGE NU PÅ GRTV

FIFA 13

INTERVIEW



Hitman: Absolution

INTERVIEW



Assassins Creed III

INTERVIEW



Lollipop Chainsaw ANMELDELSE





GAMEREACTOR.DK = MEGET MERE E3!

Vi har brugt de sidste mange måneder på at sikre os de bedste pladser og de mest interessante aftale på dette års E3. Med et stort hold på messen i Los Angeles er vi parate, ikke kun med tekster og billeder, men også med trailere og masser af GRTV. Vores engelske kollega Gillen har sammen med Bengt stået foran kameraet, mens vores danske GRTV-drenge har filmet og klippet en masse spændende programmer sammen, som du kan se på Gamereactor.dk. Du kan finde videoer og trailere på GRTV-siderne, du kan se dem direkte på dit Samsung Smart TV, eller du kan vælge at hente vores Android eller vores iPhone-app og kigge med på din mobil.



BATTLEFIELD PREMIUM

EA løftede sløret for de endelige detaljer omkring deres Battlefield Premium-tjeneste. For 400 kroner får man adgang til samtlige DLC-pakker til spillet, efterhånden som de udkommer, inklusiv Back to Karkand og Close Quarters – PS3-folkene endda to uger før alle andre. Desuden kan man nulstille sine sejr- og kill/death-statistikker, komme forrest i kø til servere, få kosmetiske items og mere til. Det sidste lyder ikke så spændende i vores ører, men der er penge at spare i forhold til at købe DLC'en enkeltvis.



LAST OF US

Endelig! Endelig fik vi noget konkret gameplay at se fra Naughty Dogs næste. E3-demoen lagde op til lige dele udforskning og action, men sidstnævnte er i en helt anden boldgade, end vi er vant til fra udvikleren. Rå og gennemgående brutal, med vægt på overraskelsesangreb og vildledning af modstandere. Kugler er en mangelvare, så det meste vold må klares med stumpe våben og nærverne. Vi så også styring af inventory og muligheden for selv at bygge molotovs. Noget andet end Uncharted, og det lover godt!

WATCH DOGS

E3-spilmessen bød på masser af nyt, du kan se noget af det her, men for Nordens bedste dækning kig forbi Gamereactor.dk

En af de helt store overraskelser på årets E3 var Watch Dogs, det seneste spil fra Ubisofts Montreal-afdeling. Spillet foregår i en nær fremtid, i et univers af paranoia hvor alle bliver overvåget, og hvor man med de rette evner kan finde alle oplysninger om hvem som helst.

Spilmæssigt ligner det en blanding af GTA med elementer af stealth og hacking – alt fra mobiltelefoner til gadelys og togstyring.

Vi spiller som Aidan Pearce, en hacker med hang til vold, der åbenbart har sat sig for at udrydde samfundets udskud. I præsentationen er han på jagt efter Joseph Demarco, en stenrig kunstner, der åbenbart både har bestilt mord på folk og er del af en større sammensværgelse.

Demoen starter på åben gade, hvor Pearce diskret nærmer sig en prætentøs blanding af natklub og kunstgalleri. Et kort i hjørnet af skærmen antyder, at der er tale om en åben verden i sandkassestil. Vi ser mobiler blive jammes, så folk uden for klubben distraheres, og Pearce kan snige sig ind. Vi ser små popups med følsomme og pinlige oplysninger om personer omkring ham, et tegn på at Pearce er godt forbundet til det digitale overvågningssamfund.

Vi ser ham tale med en makker, smadre en vagt hvor ingen ser det, og aflytte samt spore et opkald. Vi ser hvordan Pearce bevæger sig udenfor igen, og hacker et lyskryds netop som Demarcos bil nærmer sig, hvilket resulterer i et voldsomt sammenstød hvor flere bliver sårede, og biler bryder i brand. Live-demoen slutter med en lille antydning af, at vi kommer til at se drop-in co-op i spillet.

Watch Dogs ser forrygende ud – ganske enkelt. Spillet er på vej til PC, PS3 og Xbox 360, men der er intet udgivelsestidspunkt endnu.

Se trailer og billeder fra Watch Dogs på Gamereactor.dk



E3

Verdens største spilmesse dækkes bedst på Gamereactor.dk

Det er helt vanvittigt. E3 er et medicirkus uden lige. Hemmeligheder, halve hemmeligheder og de åbenlyse "afsløringer". I år var ingen undtagelse. I et printmagasin har vi dog forfærdelig lidt plads til at dække verdens største spilmesse. Også selvom de mange sider vi satte af i dette nummer virker overvældende. På Gamereactor.dk har vi under vores tema-sider dog samlet alt informationen fra dette års E3.

Udover de store annonceringer som Nintendos anderledes konsol Wii U, nyt Forza, nyt Gears of War, multiplayer God of War, PS Vita-lækkerier og et Halo 4 i helt nye og flotte klæder, så var der også alle de mindre firmaer, som alle kæmpede om mediernes gunst. Men først skulle vi lige se på annonceringen af Rise of the Guardians: The Video Game. Et spil baseret på Dreamworks kommende animationsfilm. Samme behandling fik Madagascar 3. Så var der 2012 FIA World Rally Championship til de fartglade. Der var Beyond, der var ShootMania og så var der Ubisofts elefantastiske præsentation inklusiv et nyt Splinter Cell. Bravo.

Dust 514 og Eve Online-fans fik atter endnu mere info. Der var også mere nyt om IOs skaldede lejermorder Hitman. Det klassiske Spyhunter blev genoplivet til både Nintendo 3DS og PS Vita. Så fik vi prøvet et galt Virtual Reality-koncept fra gutterne bag Doom.

Blandt de mindre titler så vi eventyrspillet The Testament of Sherlock Holmes, som så utroligt stemningsfuldt ud.

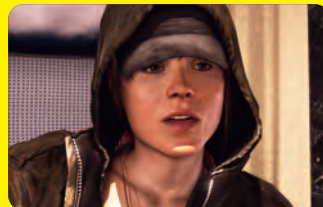
Rollespillet Rainbow Moon 45 leverede fortryllende og hyggelige billeder. Firmaet Wemade annoncerede et ambitiøst MMO-projekt kaldet The Project til alverdens mobiler. Selvsamme udvikler kunne også fortælle om RTS-spillet Chaos & Defense der lover en blanding af tower defense og strategi. Med andre ord: der var nok at vælge i mellem, og du kan læse om dem alle på Gamereactor.dk og et udpluk her i magasinet.

/Lee West



WONDERBOOK

Her er det første produkt skabt i samarbejde mellem Sony og Pottermore, J.K. Rowlings webside, som bygger en spændende onlineoplevelse op omkring læsningen af hendes kæmpesucceser med Harry Potter-bøgerne. Wonderbook: Book of Spells indeholder nye og originale kapitler fra J.K. Rowling, som kommer til live, når man kaster besværgelser med din PlayStation Move-bevægelsescontroller, der i anledningen er forvandlet til ens tryllestav.



BEYOND: TWO SOULS

David Cage og Quantic Dream viste deres næste spil frem, der mod forventning intet havde at gøre med den flotte Kara-demo, de lavede tidligere i år. I stedet var det noget helt nyt, et spil om kvinden Jodie, der har en form for kontakt med efterlivet og døde ånder. Den dramatiske og filmiske stil fra Heavy Rain føres videre, og hovedrollen spilles af ingen ringere end Ellen Page. Vi ikke det store at vide om historien – andet end at der er SWAT-folk efter hende. Vores nysgerrighed er dog vakt.



FIFA 13

FIFA 12 markerede et et betydeligt skift i tempo for serien, med FIFA 13 er der skruet ned for revolutionen og op for finpudsningen

Metacritic-scoren på FIFA er høj, og EA er stolte. FIFA blev ikke kun modtaget positivt af anmeldere verden over, men også det spilløbende publikum tog spillet til sig med det samme; FIFA 12 gik hen og blev det bedst sælgende sportsspil nogensinde.

Så hvad gør man med en franchise, der tilsyneladende ikke har de bedste muligheder for forbedringer? Ligesom det er tilfældet med et af topholdene som FIFA afbilder, så er stilstand ikke en mulighed for denne serie.

De store ændringer, der blev lavet sidste gang, er ikke nødvendige her, så FIFA 13 bliver en videreudvikling af, hvad der har været før; i højere grad en evolution frem for en revolution i denne omgang. EA håber at kunne fremme "kampen om boldbesiddelse" ved at introducere en række subtile, men ikke desto mindre potentielt vidtrækkende ændringer.

En af de mere væsentlige justeringer af den succesrige FIFA-for-

mular er ombygningen af det såkaldte First Touch-system. Hvor spillere for altid modtog en svær aflevering med usvigelig sikkerhed, er der nu flere faktorer, der skal tages i betragtning, hvis man vil have succes med sin førsteberøring.

Den enkelte spillers styrkeniveau er også blevet omdefinert til FIFA 13, hvilket blandt andet vil skabe mere realistiske sammenstød og bevægelser.

EA vil denne gang have frisparkene til at føles som en omgang katten efter musen. De giver FIFA-spillerne nogle værktøjer som forhåbentlig vil inspirere dem til at være mere kreative i deres tilgang til dødbold-situationerne.

Feedback fra FIFA-fællesskabet indikerede, at FIFA-spillerne ville have større variation og flere muligheder i spillet. Du kan læse alt om EAs planer og se flere billeder på Gamereactor.dk.

Om det lykkes for EA at give større variation og mere spilleglæde får vi at se til september.



PRO EVOLUTION SOCCER 2013

Gennem E3-demonstrationen stod det klart at fokuset under udviklingen, ligesom så mange gange før med Pro Evolution Soccer, havde været på detaljerne. Boldmodtagelse, samspil og finter hørte til de vigtigste punkter, med det resultat at den muskelhukommelse som så mange af de fremmødte tydeligt rådede over i forhold til PES-serien, delvist måtte revurderes under de mange første kampe med det nye spil. Som med FIFA var der også her blevet kigget på boldmodtagelsen og de små detaljer.

Kommer til PS3, Xbox 360, PC, PS2, PSP, Wii, Nintendo 3DS i oktober 2012



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Criterion er på banen med endnu et Need for Speed-spil, efter de lavede Hot Pursuit for to år siden. I Most Wanted kører man i en stor åben verden, og det handler om at samle Speed Point ved at køre hurtigst, drifte mest, stikke af fra politiet og andre former for uforsvarlig kørsel. Alt sammen mens man konkurrerer med sine venner via Autolog. Den sædvanlige Criterion-fartfølelse og grafik ser ud til at være intakt, så er man fan af deres mere rå bud på NFS (eller bare Burnout), kan man roligt glæde sig.

Need For Speed Most Wanted udkommer til X360, PC, PS3 til oktober 2012



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

E3-messen gav os vores første glimt af multiplayer-delen i det kommende Medal of Honor, og det er tydeligt at Frostbite 2-motoren kommer på arbejde. Vi skal kæmpe som en række forskellige specialstyrker af skiftende nationalitet, der også lader til at have forskellige evner og kampstile. Masser af destruktion, trange omgivelser, gadgets og grej. Medal of Honor fortsætter med at være sin egen, ser det ud til – skalaen er mindre end det, vi elsker fra Battlefield, men klart større end konkurrenten Call of Duty.

Medal of Honor Warfighter udkommer til PC, PS3, X360 den 25. oktober



FORZA HORIZON

I tæt samarbejde med skaberne Turn 10 sidder Playground på det næste Forza.

En frisk radio-DJ fortæller, at der stadig er ti billetter tilbage til den berømte Horizon Festival, og at det er op til dig at komme dertil før dine konkurrenter, hvis du vil have chancen for at konkurrere om rigdom og berømmelse. Spilleren kaster sig ind i en rød, skinnende, fabriksny Dodge Viper og kører ud på den asfalterede vej, der snor sig igennem Colorados grønne områder. Fra alle sider tilslutter andre Horizon-fantaster sig løbet, og det bliver en kamp mod tiden, modstanderne og nogle stakkels civile.

Snart indser vi, at den MTV-inspirerede trailer, der ramte nettet for et stykke tid siden, stemmer ganske godt overens med indholdet i den fremviste demo. Her

mødes racing-elskere og musikelskere i et stort bjørnekram, der stinker af motorolie og sved. Horizon-festivalen (hvis soundtrack er lavet af den populære engelske radio-DJ Rob da Bank), det fiktive mega-event placeret midt ude i Colorado-ørkenen, er spillets omdrejningspunkt og derudover også den vigtigste konkurrence. Her køber du nye biler, nye opgraderinger og kæmper om ære, berømmelse og pengepræmier. Men Forza Horizon er meget mere end det.

Ralph Fulton, design director hos Playground Games, beretter entusiastisk, om hvordan Forza Horizon er en helt åben verden som du frit kan udforske med speederen trykket helt i bund. Desuden kan du for første gang i et Forza-spil køre i dit vidunder af et off-road køretøj, hvor baneudvalget er meget varieret og efter sigende indeholder hele 65 forskellige jordtyper.

Holdet taler i øvrigt ekstra entusiastisk om en golfbane man kan tage ud på... Rundt omkring på det enorme kort, der er modelleret efter nøje research af Colorado, findes der konkurrencer, små løb, stunt-løb og andre ting at kaste sig ud i med motorhjelm først. Fulton gentager mantraet "style and speed" og der er ingen

tvivl om, at det vi ser bestemt lever op til dette.

Oveni kommer de sædvanlige race-muligheder, du støder på i den åbne verden, såvel organiserede løb som spontane bil-mod-bil-løb. I de såkaldte Showcase-events fik vi mulighed for at se et kapløb mellem en Mustang fra 70'erne og en P51 Mustang-flyver. I teorien en latterlig idé, men det viste sig, at det fungerede overraskende godt inden for rammerne i Forza Horizon. Der er 15 forskellige Showcase-events at teste, og oveni kommer streetracing, der foregår om natten, hvor de civile så småt har forladt vejene. Vil du vide mere om Forza Horizon bør du kigge forbi Gamereactor.dk

Forza Horizon udkommer til Xbox 360 den 23. okt

DISHONORED

Arkane Studios og Bethesda er parate med et spil, der let kan vende FPS-genren på hovedet. Rasmus prøvespillede.

FPS-genren bliver ofte kritiseret for at mangle nye ideer og bare genbruge de samme koncepter igen og igen i en uendelighed. Lineære baner og scriptede rutsjebaneture, hvor man egentlig ikke er herre over meget andet end hvilken fjende, man vil skyde først.

Efter de første fem minutter med Dishonored har jeg allerede set flere friske ideer, end jeg mindes at have set de sidste fem år. Jeg er snigmorder, og min mission er lige nu at trænge ind i et hus, kidnappe dets gale videnskabsmand af en ejer, og slippe ud med begge vores liv i behold.

Eller det vil sige, lige i dette øjeblik er jeg en rotte. En ækel lille gnaver, der uset og ubemærket kan kravle gennem luftkanaler og afløb, min normale form knap ville kunne få armen gennem. Som en anden poltergeist har jeg besat det lille utøj, og udnytter dets størrelse til

at snige mig forbi en flok vagter, der ellers kunne gøre livet surt for mig.

At besætte rotter (og mennesker, hvis man opgraderer tilstrækkeligt) er blot én af de forbløffende nyttige evner, jeg har i mit arsenal af superkræfter. Jeg har mit Dark Vision, der lader mig se fjender gennem vægge. Jeg har et dobbelthop, der lader mig nå høje afsatser. Et kraftigt vindstød, der kan slå fjender omkuld eller ud over hustage og rækværk. Mit tidsstop, der lader mig fryse tiden omkring mig. Og bedst af alt har jeg blink, en slags teleport med kort rækkevidde, som jeg bruger til alt fra at hoppe fra dækning til dækning, fra hustage til brandtrapper til vinduer, eller til lydløst at bevæge mig op bag fjender og skære halsen over på dem.

Men lige nu er jeg altså en rotte, og det er jeg mest

for sjovs skyld – på dette tidspunkt i præsentationen har jeg allerede gennemført demo-banen to gange, og løber mest af alt rundt for at undersøge hvor mange tilgange til missionen, der egentlig er.

Dishonored virker som noget helt særligt. Som hvis Bioshock og Deus Ex havde en hed og intens elskovsaffære, og fik et barn født af kærlighed ud af det.

Banerne, jeg ser, udgør kun den afsluttende del af længere missioner, og creative director Raf Colantonio forsikrer mig om, at beslutninger og sidemissioner fra tidlige dele af spillet får indflydelse senere hen.

Jeg er overbevist. Fuldstændigt. Dishonored udkommer til oktober, og hvis der er nogen retfærdighed til i verden, så bliver det et af årets største action-spil.

Dishonored udkommer til PC, PS3, X360 i oktober 2012



■ **HEMMEGHEDE** I vores sidste minutter med spillet overtager producer Julien Roby kontrollere, og viser tre yderligere ruter ind i huset, samt et par skjulte hemmeligheder på vejen, vi ikke selv nåede at opdage.

■ **STYRINGEN** Du føler dig lynhurtigt godt tilpas. Styningen sidder lige i skabet, og man skifter let og elegant mellem de mange våben, gadgets, fælder og overnaturlige evner, man ligger inde med

■ **UDSEENDET** Vi har et langt større preview på gamereactor.dk samt trailere og billeder fra Dishonored. Det victorianske look minder ikke om noget andet, og figurenes let karikerede udseende er også med til at give spillet sit helt eget særpræg.



METAL GEAR RISING

Revengeance fuldender navnet på en titel, der rykker langt væk fra Solid Snake

Der er ikke nogen tvivl om, at Metal Gear-serien som helhed råder over nogle af de mest trofaste fans overhovedet i spilregi, og alligevel kan det selv for disse godt være svært at finde ud af hvad Metal Gear Rising: Revengeance egentlig er.

Det oprindelige Metal Gear Rising var et sideprojekt hos Kojima Productions, der ikke længere havde Snake i rollen, men i stedet fortalte historien om Raiden. Udvikleren kunne dog ikke helt få det til at hænge sammen, og efter at have genstartet det et par gange, blev projektet sat på pause i starten af 2010. Hideo Kojima kontaktede kort tid herefter action-specia-

listerne hos Platinum Games, og da de besluttede sig for at arbejde på spillet, var det også med en aftale om at de startede helt forfra, samt at retningen blev ændret.

Vi så det hele på E3-messen. Hvor underligt det end må lyde, er det kommende Metal Gear Rising: Revengeance et fuldblods-actionspil, hvor enhver snert at snigeri er droppet til fordel for hæsbæsende kampe. Producenten for spillet Atsushi Inaba, er tydeligvis ikke en stor fan af Team Ninja og deres Ninja Gaiden 3, så sammenligninger med den titel frabedes.

Platinums mission er blandt andet at

give spilleren kontrol over en Raiden, der er lige så sej at styre, som han er at se på i seriens mange renderede sekvenser, hvor han gang på gang har stjålet billedet.

I de glimt vi har set af spillet, er der allerede blevet budt på kampe mod gigantiske fjender, et højt tempo og den flair for dramatiske kameravinkler og afsindig overdreven action som efterhånden er blevet et kendetegn for Platinum Games. Ydermere skulle den dybe historie stadig være på plads, da denne stadig varetages af Hideo Kojima.

MG Rising Revengeance kommer til PS3, X360



GEARS OF WAR

Vi troede egentlig Gears of War var et overstået kapitel, men næ-nej, der er et nyt spil på vej (måske endda en trilogi). Det er Bulletstorm-udviklerne fra People Can Fly, der har overtaget udviklingstjansen, og de går i nye retninger. Judgment foregår 15 år før det første spil i serien, og vi kommer blandt andet til at spille som Cole og Baird, men der dukker også nye ansigter op. Marcus Fenix har vi derimod ikke set noget til endnu. I multiplayer er der også nyt på programmet, blandt andet med spiltypen Overrun, hvor to hold skiftes til at forsvare og angribe en generator. Det hold, der smadrer den hurtigst, tager sejren. Som noget helt nyt for serien byder Overrun også på Team Fortress-agtige spillerklasser. Spændende!

Gears of War Judgment kommer til Xbox 360



CALL OF DUTY

Treyarch kører deres eget show med deres Call of Duty-udgivelser, og Black Ops II ser ikke ud til at blive nogen undtagelse. Vi spiller som soldaten Mason, kodenavn Section og søn af hovedpersonen fra det første Black Ops, i en nær fremtid hvor der er krig om dyrebare metaller og mineraler, der bruges i snart sagt al elektronik. Og der er åbenbart krig i USA. E3-demoen viste masser af skyderi og eksplosioner, kikkertsigter med røntgensyn, bygninger der faldt sammen, flyveture i jettly og meget, meget andet. Sony annoncerede også Call of Duty: Black Ops Declassified til PS Vita, men nævnte ikke et ord om hvad spillet indeholder – det kommer på et senere tidspunkt, fortalte Sonys amerikanske boss Jack Tretton.

Call of Duty: Black Ops II kommer til X360, PS3, PC



SOUTH PARK

Man skal føle, at man er med i et afsnit af South Park. Det var målet for seriens to skabere, Matt Stone og Trey Parker, som også fortalte at det var en stor udfordring for Obsidian at lave grafik til spillet, der var lige så grim som den fra tv-serien. Men det er de altså lykkedes med, og The Stick of Truth ligner fuldstændig tv-serien ned til mindste detalje. Ungerne i byen spiller rollespil, byen ligger i brændende ruiner, og det er kun dig, den nye dreng i klassen, der kan frelse dem fra en grum (men endnu ukendt) skæbne, og selvfølgelig på den måde få en fast plads i klliken. Kyle meldte sig ellers frivilligt, men "jøder kan ikke være frelsere", hvis man skal tro Cartman. Stilen er på plads. Vi kan dårligt vente med at prøve det.

South Park: The Stick of Truth - X360, PS3, PC

WII U

Gamereactors chefredaktør har blogget om E3-præsentationerne på Gamereactor.dk

Der var lagt op til noget stort. Og der blev indledningsvis talt om hvor meget Nintendo revolutionerede måden vi spiller på.

Med en live-service der ligner Xbox Live til forveksling. Et joypad der ligner en PS Vita, en måde at spille på der ligner Apple TV og selvfølgelig med et væld af udstyr der ligner det vi kender fra Wii. Saturo Iwata havde leveret stort set den samme præsentation af Wii U som vi så sidste år. Det var ikke heldigt.

Der var dog en smule nyt. Og godt nyt. GamePad, som den nye controller til Wii U hedder, havde masser af funktioner. Enten fingre eller pen kan bruges på den fine touch-skærm. Der er masser af knapper. Både på fronten og i form af skulderknapper. Der er analog-sticks med en knap under bunden. Der er IR, gyro, accelerometer og rumble. Kamera og mikrofon er indbygget. Med andre ord: det er ikke input-metoder der mangler. Det samme gælder spil. Udover et nyt Super Mario Bros U og Pikmin 3 blev der også vist masser af titler fra tredjepartsleverandører. Således fik vi korte glimt af Mass Effect 3, Darksiders II, Tekken Tag Tournament 2, Trine 2: Directors Cut, Nin-ja Gaiden 3, Razor's Edge, Batman Arkham city Armored Edition og Aliens Colonial Marines.

Til Nintendos 3DS fik vi set Castlevania Lords of Shadows, Epic Mickey og Kingdom Hearts 3D, der alle så nydelige ud. Med andre ord var Nintendo ikke bange for at give tredjepartsudviklerne plads på dette års E3.



■ **ZOMBIU** Her var spillet der for alvor viste at tredjeparts-titler er velkomne. Den blev også vist på Ubisofts konference, hvor der ikke blev sparet på afhuggede lemmer og groteske zombifikationer. På Nintendos konference var der skruet ned for volden, til gengæld fik vi at se hvordan Wii U-controlleren kunne udnyttes til flere ting.

■ **NINTENDOLAND** skal efter planen gøre for Wii U hvad Tennis i Wii Sports gjorde for Wii: Forklare det fantastiske ved deres nye hardware, så alle forstår det. I dette tilfælde er det den sociale del, der fremmes i NintendoLand.

SONYS STÆRKE PS VITA LINE-UP

Da Sony endelig startede PR-maskineriet var det med den sædvanlige trailer-overload-extravaganza.

Så kom PlayStation All Stars Battle Royale. Parappa The Rapper havde sjældent set så herlig ud. Og han var ikke alene. Sonys take på Super Smash Bros Melee tegnede godt. Det var fyldt med stort set alle de kendte PlayStation-helte og med cross-play mellem PS3 og PS Vita. Sådant. Little Big Planet stillede sig op i køen af titler der kunne arbejde på tværs af PS Vita og PlayStation 3 stort set uden begrænsninger. Call of Duty: Black Ops Declassified blev annonceret til PS Vita, og det samme gjorde Assassin's Creed III: Liberation. Du kan læse mere om titlerne her til højre.



LITTLEBIGPLANET

Den fabelagtige musik, de mange anerkendelser af andre spil, de små detaljer i baggrundene og de alternative måder, hvorpå nogle opgaver kan løses, er bare nogle af elementerne der gør Little Big Planet til en redaktionsfavorit. At der med Vita-udgaven bliver mulighed for at dele kreatorer på tværs af formater, og at man kan skabe og spille specielle touch-baner gør bare denne udgave utrolig ventet. Vi glæder os til at tage fat i en håndholdt udgave af spillet, især efter E3-præsentationen. Husk du kan se trailer og flere billeder på vores site.



SOUND SHAPES

Soundshapes blev annonceret til PS Vita allerede sidste år, men udviklerne bag det lovende action-puzzle-spil, hvor man komponerer musik samtidig med at man bekæmper monstre, havde rigeligt med spændende nyheder med til E3. Blandt andet at spillet nu også kommer til PS3, understøtter crossplay, og at man får begge udgaver af spillet med, når man køber det. Jim Guthrie har bidraget musik, og Superbrothers-gutterne hjælper med grafikken. Sound Shapes tegner til at blive en af de mest unikke titler til Vita og PS3 på PSN til august.



SLY COOPER

Sly Cooper: Thieves in Time er den fulde titel på det kommende PlayStation 3-spil, der nu også kommer til PS Vita. Sanzaru Games har øvet sig på Sly Cooper ved at levere den seneste HD-collection af spillet, og er derfor ganske erfarne herrer bag roret, selvom de ikke umiddelbart har haft noget med de tidligere spil at gøre. Der skal sniges, hoppes og kæmpes i farverige baner. En ny feature er den såkaldte cross-play, der lader dig fortsætte dit spil fra Playstation 3 til PS Vita og omvendt, hvis du har lyst til det.



■ **LEGO CITY UNDERCOVER**, som ses på billederne herover var som en børvenlig udgave af GTA. Det imponerede en del på Wii U. Klare inspirationer fra Prototype og Assassin's Creed gjorde sit til at begejstre. Hvis LEGO gør dette rigtigt, er der uanede muligheder for sandkassespillet.



HALO 4

Med en ny udvikler bag roret fik vi et Halo, der så bedre og friskere ud end sædvanligt.

Microsoft indledte sin E3-præsekoneference ved at vise en mission fra deres stortitel dette efterår, Halo 4. Master Chief og Cortana står og ser ud over et åbent landskab på den mystiske Forerunner-planet Requiem, da rumskibet UNSC Infinity pludselig nødlander på planeten.

Her tager spilleren over, og guider spartaneren gennem tæt jungle. Han støder på en gruppe covenant bestående af en Jackal, to Grunts og en Elite. De mindre fjender sættes hurtigt ud af spillet, men da Eliten bevæbnet med plasmasværd stormer frem mod Chief, opløses den pludseligt i en eksplosion af gule gnister.

At sige at udvikleren har lavet en "Batman" ville være for stærk en udmelding. Men Master Chief har fået et mere realistisk udseende, der grafisk bedre kommunikerer hvordan Spartan-rustningen fungerer ligesom det også var gældende i Dark Knight.

Men tilbage til E3-demoen: Master Chief fortsætter gennem junglen for at undersøge, hvad der dræbte covenanten, og det er her

at Halo 4's nye trussel viser sig for første gang. Disse mekaniske fjender benytter sig af nye manøvrer, der ikke tidligere er set i Halo-serien. De flyvende robotter forsvarer fodsoldaterne, og kan tilmed stoppe granater i luften og kaste dem tilbage mod spilleren. Så skal man være hurtig, og skyde granaten mens den endnu hænger i luften.

Da de nye fjender er ekspederet, finder og afprøver Chief to helt nye Forerunner-våben, der ser ud til klart at adskille sig fra tidligere våben i serien. Demonstrationen afsluttedes med en hurtigt klippet trailer, der viste lidt af Cortana, som mener at hun ikke har lang tid tilbage at leve i.

Vi hører også stemmen fra en oldgammel fjende, der tilsyneladende får en stor rolle i den nye trilogi.

Det korte gameplay-klip bød på flot og detaljeret grafik, der lader til at have taget et pænt spring i forhold til forgængeren Halo: Reach. Stemningsmæssigt vækkede den også minder om Metroid: Prime-serien, hvilket vi og en del spillans bestemte ikke har grund til at klage over.

Vi ser frem til at spille mere Halo især med seriens nye retning.

Halo 4 udkommer til Xbox 360 den 6. november



ASSASSIN'S CREED III

Aveline De Granpré er født i New Orleans, hun er af fransk-afrikansk afstamning og den nye hovedperson i det næste Assassin's Creed. Om ikke andet den udgave der kommer til PS Vita. Den håndholdte udgave af Assassin's Creed III får nemlig sin første kvindelige snigmorder, og så får den undertitlen Liberation.

Handlingen finder sted under Louisiana-oprøret i 1768, og i den korte demonstration vi så på E3-messen, blev der både hoppet, sneget og snigmyrdet i vante AC-stil. Samtidig vil PS Vita udkomme i en hvid udgave i forbindelse med spillet, der har premiere den 30. oktober.

““ ONE OF THE MOST IMPORTANT
MMORPGS OF OUR TIME ””

-ZAM

““ THE FIRST MMO IN A LONG TIME
THAT I'VE BEEN EXCITED ABOUT ””

-DESTRUCTOID

““ ONE OF THE MOST
ANTICIPATED GAMES OF 2012 ””

-G4TV

““ TOPS ON YOUR LIST OF
GAMES TO PLAY IN 2012 ””

-MMORPG

DARK DAYS ARE HERE

3.07.2012

THESECRETWORLD.COM

REVEAL THE TRAILER



THE SECRET WORLD







THE ELDER SCROLLS ONLINE

PÅ BESØG HOS ZENIMAX

Jonas Damholt tog flyveturen til Baltimore for at få en gennemgang af Bethesdas største satsning nogensinde



THE ELDER SCROLLS ONLINE: DEN STORE HEMMELIGHED

"Du kan ikke snakke om det, ikke en gang med dine venner og familie." Denne sætning følges af en fax med fire steder, hvor jeg skal sætte min underskrift, og dermed juridisk forsikre Bethesda om, at jeg på ingen måde vil afsløre noget om dette spil, før den planlagte europæiske embargo. Først efter at have sat min signatur, bliver jeg ringet op og får at vide, hvilket spil det drejer sig om, og så forstår jeg i lidt højere grad, hvorfor det er så vigtigt, at intet slipper ud.

"The Elder Scrolls Online" bliver der nærmest hvisket i den anden ende af røret. Jeg er nødt til lige at sikre mig, at jeg har hørt rigtigt, så jeg hvisker ophidset tilbage: "The Elder Scrolls Online...?!" Det havde jeg godt nok ikke forventet, men da først den umiddelbare overraskelse har lagt sig, kan jeg ikke lade være med tænke som tusindvis af andre fans af Elder Scrolls-serien nok også har tænkt, siden det blev officielt, at der arbejdes på spillet: "Skyder de sig selv i foden ved

at tage en af de mest elskede singleplayer-oplevelser og konvertere den til et MMO?"

Disse tanker bliver ved med at plage mig på turen til Hunt Valley i den amerikanske stat Maryland, hvor Zenimax Online Studios har deres hovedkvarter.

Da vi ankommer til Zenimax-bygningen bliver vi alle ledt ind i et lille biograflignende rum, hvor præsentationen skal finde sted. Vi bliver mødt af en del af udviklerholdet, der sidder klar til at fortælle alt,



hvad de må om spillet, og det er tydeligt at mærke, at de glæder sig til endelig at måtte snakke om spillet med andre end hinanden. Matt Frior, der er game director på projektet og ikke mindst chef for Zenimax Online Studios, er den første, der indtager talerstolen, og så begynder den timelange præsentation.

The Elder Scrolls Online kommer til at foregå cirka 1000 år før begivenhederne i Skyrim, og vil derfor være placeret i den såkaldte Second Era. Spillere vil kunne vælge mellem tre forskellige faktioner, hvor den første, The Ebonheart Pact, består af Nords, Dunmer og Argonians, og holder til i blandt andet Skyrim og

Morrowind i de nordlige og østlige egne af Tamriel. Skyrim kender mange fra det succesfulde spil af samme navn, der udkom sidste år, men for mange vil det være det første møde med provinsen Morrowind. Under fremvisningen springer særligt arkitekturen i byen Ebonheart i øjnene. Her er der tale om bygninger, der mest af alt minder om noget fra det feudale Japan.

Den anden faktion går under navnet The Daggerfall Covenant og udgøres af Bretons, Redguard og Orcs. The Daggerfall Covenant kontrollerer High Rock og Hammerfell i de nordvestlige egne af kontinentet, og vil på trods af mange konflikter gennem tiden fremstå

mere demokratisk end de øvrige faktioner i spillet.

Den tredje og sidste faktion er The Aldmeri Dominion, hvis medlemmer tæller racerne Altmer, Bosmer og Khajiit – de holder til i de sydlige og sydvestlige egne af det store kontinent. Hvis man foretrækker at spille som elver, når man giver sig i kast med et MMO, så vil denne faktion være ens klare valg. Her får man også mulighed for at besøge øerne Summerset Isles, der ikke har været med i Elder Scrolls-spillene siden seriens første kapitel, Arena.

For mange spillere er det dog ikke faktionerne der er interessante, men historien.

SKYRIM

The Elder Scrolls V: Skyrim var for mange sidste års helt store oplevelse. Her på Gamereactor kvitterede chefredaktør Lee West med karakteren 10/10 og var ikke sen til at udråbe spillet til et vaskeægte mesterværk – en holdning der blev delt af utallige mennesker verden over.

Det vil nok være en glædelig nyhed for fans af Skyrim, at man i The Elder Scrolls Online igen vil have mulighed for at udforske den nordlige provins.

Det er dog ikke det helt samme Skyrim som vi kender det fra sidste års store hit, hvilket blandt andet skyldes, at The Elder Scrolls Online foregår omkring 1000 år før begivenhederne fandt sted i singleplayer-seriens femte kapitel.

Dermed har udvikleren, Zenimax Online Studios, en vis kunstnerisk frihed i processen, men de har dog forsøgt at medtage så mange velkendte steder som muligt. Man vil derfor kunne vandre rundt i blandt andet Winterhold og Riften, og selvom der er ændringer, hvad angår arkitektur og layout, så er der under fremvisningen af spillet ingen tvivl om, at det er de to nævnte byer, man bevæger sig rundt i.

Zenimax inkluderer altså alle de ting, som de mener kan klare springet til en MMO-verden, men nogle aspekter af The Elder Scrolls V: Skyrim klarer ikke den benhårde udvælgelse – det vil blandt andet ikke være muligt at købe huse.



Historien i The Elder Scrolls Online har flere fokuspunkter. Først og fremmest skal vi igen stifte bekendtskab med Molag Bal, The Daedric Prince of Domination and Enslavement of Mortals. Det er noget af en titel, der i bund og grund dækker over, at vi har at gøre med en led dæmon fra den alternative dimension Oblivion. Han er kendt for sin u-stoppelige sult efter dødelige sjæle, som han med alle midler forsøger at lokke til Oblivion-dimensionen, hvor de vil være fanget til evig tid.

Denne gang har den lumske dæmon planer om at trække hele Tamriel ind i sin egen dimension, hvilket naturligvis bliver op til spilleren at få sat en stopper for. Derudover vil spillet også fokusere på konflikten mellem de tre nævnte faktorer, hvis store mål bliver at få kontrol over The Imperial City i



KAMPSYSTEMET

Kampene beskrives som MMO med et strejf af Elder Scrolls



HISTORIEN I THE ELDER SCROLLS ONLINE HAR FLERE FOKUSPUNKTER.

Cyrodill-provinsen.

Hvad angår historien med Molag Bals ønske om at hive Tamriel ind på sit eget plan, så vil han gøre dette ved hjælp af de såkaldte "Dark Anchors". Det er et random event, der kan ramme nærmest hvor som helst i Tamriel, når man render rundt og udforsker landskabet. Når det kolossale anker rammer jorden, spawner en flok daedras, som man skal have skaffet af vejen, før man kan sørge for at ankeret slipper sit tag i Tamriel, hvorefter Molag Bals plan bliver midlertidigt forpurret.

Ellers vil der som altid i denne type spil være

et hav af forskellige quests at give sig i kast med. Disse quests bliver vanen tro givet af forskellige NPC'ere, men i tråd med nyere kapitler i single-player-serien vil det nu også være muligt at starte en quest, hvis man tilfældigvis støder på den, når man render rundt i landskabet. De vil kunne ses på ens kompas i højre side af skærmen, som i modsætning til eksempelvis i Skyrim nu også er et mini-kort.

Kompasset er ikke den eneste ændring i forhold til tidligere Elder Scrolls-spil. Selve den grafiske stil i spillet har også fået en gevaldig overhaling. Det er ikke stiliseret i samme grad

som eksempelvis World of Warcraft, men det er dog heller ikke Elder Scrolls-grafik, som vi efterhånden er blevet vant til fra spil som Oblivion og Skyrim. Et valg der ganske sikkert vil falde mange fans for brystet. Det er dog sandsynligvis et spørgsmål om tekniske restriktioner, når man skal have tusinder af spillere til at rende rundt i den samme verden, og der skal ikke herske tvivl om, at det ud fra et MMO-synspunkt ser ganske godt ud på nuværende tidspunkt. Udvikleren understreger flere gange under demonstrationen, at der er lang vej endnu. På nogle områder imponerer grafikken dog alligevel. For eksempel da



UDVIKLEREN UNDERSTREGER UNDER DEMONSTRATIONEN, AT DER ER LANG VEJ ENDNU. GRAFIKKEN IMPONERER DOG ALLIGEVEL.

Matt Firor tager os med på en aftentur til Skyrim og nordlyset dækker den dyblå himmel på samme fortryllende måde, som vi kender det fra spillet af samme navn. Eller da vi besøger de reptillignende Argonians hjemstavn The Black Marsh, hvor de mudrede sumpe flankeres af buske, træer og svampe i alle tænkelige farver, mens Maya-inspirerede ruiner og templer fylder godt i landskabet.

Hvad angår de quests, som man kan starte på egen hånd, når man er i gang med at udforske Tamriel, så får vi set et eksempel på dette, da den spillerstyrede figur har fået til opgave at møde en person i en by på den anden side af et mere eller mindre øde område. Området lider under angrebene fra en zombie-varulv ved navn Faolchu, og man skal snakke med beboerne i byen for at finde en måde at stoppe ham på. På vej mod byen dukker der en markør op i kompasset, der viser, at der er et point-of-interest et stykke til venstre for spilleren. Går man derind møder man en kvinde, der beder om ens hjælp til at rydde en gammel slagmark for spøgelser. Dette indebærer, at man rejser tilbage i tiden, og tager rollen som en kriger, der skal redde sin kone. Her støder man også på en quest, hvor man kan vælge at dræbe varulven Faolchu, før han blev zombie, og man kan på den måde løse questen med Faolchu, inden man har snakket med folk i byen, hvor varulven hænger i nutiden.

Det har ifølge creative director Paul Sage været målet at have et quest-system, der opfordrer til udforskning af de mange områder, hvilket opnås ved at

man kan starte mange quests, uden at man snakker med en given NPC.

Lead Game Designer Nick Konkle har fået opgaven at fortælle om kampsystemet, der beskrives som "MMO-kamp med et strejf af Elder Scrolls. Kampsystemet er formentlig blandt de vigtigste elementer i et MMO, og fungerer kampsystemet ikke, kan selv det flotteste produkt ikke holde fast i spillerne i længere tid. Derfor har det ifølge Nick også været essentielt for udviklerholdet, at kampsystemet skal være sjovt at spille, og at man ikke bare kører på rutinen med en fast rotation hver gang. Et af de vigtigste midler til at undgå, at spillerne kører død i de mange kampe, er Finesse-systemet. Ens Finesse-meter opfyldes, når man er i kamp, og jo færre fejl, man laver, desto mere Finesse modtager man. Klarer man en kamp uden fejl, får man den maksimale mængde XP-point og en kiste med indhold, der er langt bedre, end hvis man laver mange fejl undervejs.

Godt spil belønnes med andre ord, og det gælder også, når man kæmper i grupper. Samarbejdet kan eksempelvis udmønte sig i, at en af spillerne i gruppen smider olie ud på jorden under de kæmpende, hvorefter en magiker sætter ild til denne olie. Her vil man også modtage større mængder XP, hvis man samarbejder, og denne XP skal ikke deles af holdet, men hver spiller modtager i stedet den fulde mængde. Man kan så frygte, at nogle spillere vil indtage en passiv rolle i kampene, men udvikleren forsikrer om, at man er nødt til at deltage aktivt for at "tælle som en

del af gruppen".

Zenimax har inkluderet både dodging og blocking og gjort dem begge til aktive handlinger. Hvis en kriger bærer rundt på et skjold, vil han naturligvis blokere med det, hvorimod en magiker vil fremmane et magisk skjold. Præcis hvordan dodging-systemet kommer til at fungere er endnu ikke afsløret, men Nick Konkle understreger, at det er essentielt, at kampsystemet ikke udelukkende bygger på tal og statistikker. Måske et nik til Tera. Men selvom man har gjort kampene mindre lommeregneagtige, så bygger systemet stadig hovedsageligt på denne klassiske model, hvilket ifølge udvikleren er nødvendigt for at bibeholde en god balance.

Når man udforsker forskellige områder som en gruppe, vil man ofte støde på grupper af fjender i stedet for blot at møde en enkelt større og stærkere fjende. Dette åbner op for muligheden for at skaffe flere finesse-points og dermed bedre loot og mere XP. Fire gutter fra udviklerholdet viser et par kampe mod nogle grupper af fjender i et stort hulesystem. Her får vi også set den for MMO-spil så vigtige healer i aktion. Man er som healer ikke låst til kun at heale, men man kan også gøre skade. Effekten afhænger af, hvilket udstyr man bruger, så der er dermed mulighed for lidt større diversitet i den enkelte klasse. Da jeg spørger Game Director Matt Firor om, hvorvidt der er mulighed for eksempelvis at spille som en kombination af en kriger og en mage, svarer han, at det er der mulighed for, men at det ikke nødvendigvis er en fordel. Det



ER

lyder derfor ikke som om, at vi i lige så høj grad kan forvente kombinationer som man så dem i The Elder Scrolls V: Skyrim, hvor man kunne have magi i den ene hånd og et sværd i den anden. Selvom muligheden måske foreligger, så lader det til, at der i stedet er fokus på at optimere de eksisterende klasser.

De to dungeons vi får set er i øvrigt vidt forskellige på mange punkter. Den første er en del af en quest, og er en klassisk mørk, klam og skeletbefængt dungeon, der har form som en Ayleid-ruin, som nogen måske kan huske fra Oblivion. I det sidste rum befinder der sig en ork, der har været fanget i utallige år, og via et sindrigt puzzlesystem skal man befri ham og få forklaringen på, hvorfor sol-daterne er stået op fra de døde.

Den anden dungeon, vi får at se, er fyldt med lavafloder og Flame Atronachs, der er højt til loftet, og hvor den første dungeon var lidt mere klaustrofobisk, er denne både rummelig og godt lyst op. Den er også en såkaldt public dungeon, hvilket der kommer til at være mange af i The Elder Scrolls Online. Mange af denne type spil er ellers gået over til kun at bruge såkaldte instanced dungeons, men nu bringer Zenimax denne hedengangne dungeon-type tilbage til genren. Det er en god måde at møde andre spillere på, og i den forbindelse får vi også at vide, at man ikke behøver at danne en decideret gruppe, når man render igennem en dungeon som denne. Selvom det naturligvis vil virke fornuftigt, hvis man alligevel har tænkt sig at klare en dungeon sammen, så vil man i princippet kunne

dræbe samtlige fjender som en gruppe og stadig få fuld XP, uden at have dannet en mere eller mindre formel gruppe.

Som rosinen i pølseenden falder talen på spillermod-spiller-kampe. PvP-delen i The Elder Scrolls Online er bygget op i samspil med spillets historie, og er centreret omkring de tre faktorer. Der vil blive budt på enorme 100 vs. 100-kampe, og disse slag vil udspille sig i provinsen Cyrodiil, hvor målet er at få kontrol over The Imperial City og opnå titlen som kejser. Der vil være flere forskellige skalaer at kæmpe

på mange forskellige måder, hvilket skyldes, at der er tre faktorer der kæmper mod hinanden. Udvikleren fortæller blandt andet om en test af PvP-delen, hvor den ene faktorer var så godt organiseret, at samtlige medlemmer blev stående og kiggede på, at de to andre faktorer udkæmpede en drabelig kamp. Da de to kæmpende faktorer antal var faldet drastisk, gik den tredje faktorer nådesløst til angreb på de medtagne krigere. Kort efter kunne de udråbe sig selv til sejherrer. To faktorer kan også vælge at samarbejde om først at gøre det af med den tredje faktorer for derefter

at kæmpe mod hinanden om sejren, så der er et stort element af taktik i denne del af spillet. Det kan selvfølgelig også ende med en kaotisk kamp, hvor alle tre faktorer kaster sig ud i kampen

på samme tid, men Zenimax understreger, at det giver en bedre oplevelse, hvis man går lidt mere taktisk til opgaven.

The Elder Scrolls Online er et ambitiøst forsøg på at bringe en af de mest elskede singleplayer-serier ind i den umådeligt store online-verden. Med Zenimax Online Studios ved roret er der ikke nogen tvivl om, at håndværket er i orden, men spørgsmålet er i højere grad, om det er nok til at fans af serien også vil give sig i kast med spillet, eller om det måske ender med hovedsageligt at appellere til den almene MMO-spiller.

Svaret blæser i vinden, og vi glæder os til at gå på jagt efter det forhåbentlig allerede i 2013, hvor The Elder Scrolls Online gør parat til at tage eventyret ud til masserne.

Jonas Damholt

DER VIL BLIVE BUDT PÅ ENORME 100 VS. 100-KAMPE I PVP

på, hvor man til at starte med eksempelvis skal kæmpe om farme, der vil levere ressourcer til ens hær. Derefter kan kampen udspille sig omkring en forpost i form af et tårn eller lignende, og til sidst kæmpes der om slotte og kæmpestore fæstninger.

Til de store fæstninger er det nødvendigt at køre det store artilleri i stilling i form af katapulter, der skal bombardere murene med store sten, for det er muligt at storme ind og komme i nærkamp med fjenden. Lykkes det at erobre fæstningen, skal man derefter reparere de ødelagte mure for at kunne modstå kommende angreb fra de andre faktorer, hvilket er med til at tegne et billede af en længerevarende krig fremfor bare et enkelt slag.

En af de ting ved PvP-delen, der virker mest interessant, er at de mange slag vil kunne udkæmpes

Anmeldt



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

XBOX 360, PS3, PC

Spiltype ACTION Udvikler UBISOFT PARIS Udgiver UBISOFT Premiere 24 MAJ Antal spillere 1 (1-12) Aldersgrænse 18

Fremtidens krig er rå, brutal og et af de mest underholdende skydespil i mands minde

Horisonten sætter tankerne tilbage til et gammelt postkort. Den

klare, azurblå himmel mødes med den opstigende varmedis fra det tørre ørkensand. Et enkelt træ står majestætisk på toppen af bakken, og kaster en lang skygge mod en udbændt bil. Den nærliggende landsbys kvinder har været til brønden efter vand, og på vej tilbage møder de en gruppe mænd fra den lokale milit. Bevæbnet med en ældre sovjetisk AK-47 får en af mændene lagt hånd om en af kvinderne og tvunget hende i jorden. Hun gør dog modstand, slår ham i ansigtet og løber sin vej. Med knækket stolthed griber manden sin riffel og tager sigte mod kvinden. Men inden han når at klemme aftrækkeren, griber to hænder hans hoved, og med et solidt vrid falder manden livløs til jorden. Han så aldrig de fire specialstyrkesoldater, der gemte sig med optisk camouflaje blot få meter fra ham.

Den nævnte situation er fra indledningen på en af Future Soldiers allerbedste baner, og lige netop den bane illustrerer Ghost Recons store appeal. Jeg nævner i flæng dele af banens opbygning: en flygtningelejr plaget af tyvagtige oprørssoldater, forfølgelse og snigmord på en lokal krigsherre, sabotage af et fragttøj og en kamp om overlevelse midt i en rasende sandstorm – alt sammen i samme bane!

Så sidder man nu og læser spillets titel, og glæder sig til at



HISTORIEN

Spillets historie tager udgangspunkt i en bombe. Af russisk oprindelse og på vej mod den sydlige amerikanske grænse. Et hold Ghosts forpurrer et truende komplot, men da alle dør under missionen, skal et nyt hold soldater opklare hvem, der vil den amerikanske stormagt til livs. Det skal vise sig ikke at være helt let, Moskva, Bolivia, Pakistan og Norge er blandt lokationerne der skal besøges.

planlægge minutøst udførte kampe i diverse 2D kort med røvsvære baner til følge, så glem det. Den del af Ghost Recon hører fortiden til, for med Future Soldier har Ubisoft genstartet serien og fokuseret på, hvad der gjorde den værd at spille i første omgang: Snigeri, informationer og den nådesløse action.

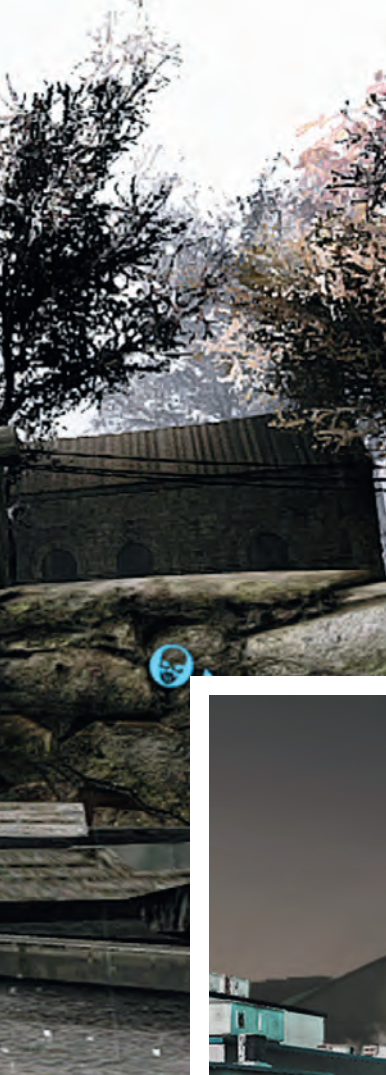
Fortællemæssigt er det dog næppe en elegant historie, og mellemsekvenserne mellem spillets baner er ganske enkelt tæs-

...DER ER IKKE EN GANG NOGET TÆT PÅ

kegrimme. De få historiebidder, der i forvejen ikke siger særlig meget, ligner i bedste tilfælde noget fra sidste generation, og at det ikke er spillets habile grafikmotor, der er blevet brugt til mellemsekvenserne, virker billigt og ubegribeligt. Det svarer til at redigere en spillefilm optaget i IMAX-format på en Commodore 64, og hvor er retfærdigheden så henne?

Men selv med de ret tydelige fejl formår spillet alligevel at være en gripende og yderst afhængighedsskabende oplevelse. Det

LÆS MERE PÅ GAMERACTOR.DK



MULTIPLAYER

Man får en fremragende multiplayer-del, og grunden til dette er netop at spillets indhold fra kampagnen bare passer gnidningsløst ind i onlineuniverset. Klasserne er skarpt opdelt imellem riffelman, scout og ingeniør.

Levels stiger generøst og hurtigt, og låser samtidig op for nyt og bedre udstyr. Ved forskellige tiers bliver man så bedt om at vælge mellem forskelligt udstyr, der påvirker klassen markant. Det er lækkert med medbestemmelse.

skyldes primært spillets baner og gameplay, der tilsammen udgør en afsindig lækker og stemningsfuld oplevelse. Ved hjælp af højteknologisk isenkram som droner, sensorgranater og optisk camouflaje kan man snige sig uset ind på fjenderne eller koordinere angreb.

Man skal ikke selv tænke så meget over hvordan ens hold af soldater griber situationen an, og om AI'en fungerer, for det gør den bare. Uden at kny sætter den altid spilleren forrest, og med lidt snilde kan man fx i meget åbne miljøer få AI'en til at gøre en stor del af arbejdet ved at skyde snigskytterne på taget, imens man selv nakker fjender i nærkamp.

Men selv hvis tanken om at samle informationer og flyve med droner ikke lyder tiltalende, har Ubisoft blandet posen med bolsjer rigtig godt. For ikke at trække tempoet helt ud af spillet, brydes konceptet med at snige sig frem til fordel for en ordentlig røvfuld action i ny og næ.

Tiøren falder hårdt og nådesløst i det smæk for skillingen,

som spillet også vælger at kaste efter en, og personligt var visse actionsekvenser noget af det sværeste og mest udfordrende i hele spillet. Til gengæld hjælper spillets våben godt på vej, og sikke våben! Alt hvad hjertet kan begære af shotguns, SMG, rifler, snigskytteriffler – der er frit valg på alle hylder (når våbnene er blevet unlocket).

Jeg kan simpelthen ikke minde et spil med så stor en dybde indenfor tilpasninger af våben. Der er ikke noget lignende, og der er ikke engang noget tæt på. Det samme kan næsten siges om multiplayerdelen af spillet. Foruden spillets historie, der med sine 10-12 timers superfede gameplay kan spilles i 4-player co-op (husk nu headsettet), indeholder spillet også en fremragende multiplayer-del. På Gamereactor.dk kan du læse alt om denne del. For der er meget at skrive. Ubisoft leverer kort sagt med

9 Ghost Recon: Future Soldier. Fremtidens krig er nu landet, men er du klar til det?

Emil Ryttergaard



LOLLIPOP CHAINSAW

XBOX 360, PS3 Spiltype ACTION Udvikler GRASSHOPPER MANUFACTURE, KADOKAWA GAMES Udgiver WARNER Premiere 15. JUNI Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Juliet er popmusik manifesteret i en hoppende glad og uendeligt positiv, nydelig blondine. Hun elsker sin kæreste Nick, er afhængig af slikkepinde, og synes måske at hendes rumpe er lidt for stor. I starten af eventyret invaderes hendes skole, San Romero High School, af zombier der er blevet vækket til live af skolens ulideligt narcissistiske goter Swan. Endda på Juliets 18 års fødselsdag! Snart er hele campus dækket af blod og tarme fra klassekammeraterne, og det er nu op til Juliet at redde dagen sammen med sin lyserøde motorsav og kæresten Nicks afhuggede men stadig levende hoved.

At spille Lollipop Chainsaw er omtrent som at få skudt hundrede kilo sukker direkte ind i blodomløbet. Juliet er en akrobatisk hvirvelvind, som blander høje og lave sving med motorsaven sammen med lette slagkombinationer fra sine pomponer. Når zombielemmerne kappes, sprøjter der farveglade hjertes og regnbuer ud fra sårene. Jo flere point scorer du. Når Juliets tikkende stjernemeter rammer toppen, kan du gå ind i en dræb-alt-tilstand, hvor hele banen forvandles til farveglad zombiefars. Alt sammen til Toni Bails



MANDEN BAG

Suda 51 laver ikke normale spil. Han virker ikke tilnærmelsesvist interesseret i det. Er det ikke wrestlere, der tager livet af sig selv (Super Fire Pro Wrestling Special), så er det skizofrene railshooters med syv personligheder (Killer7), eller hvorfor ikke en karikatur af gameren selv, som er besat af sin egen forsvundne mandighed (No More Heroes). I Lollipop Chainsaw kaster han sig over musikverdenen. Dette i form af et hæmningsløst actionspil med en motorsavsvingende cheerleader og zombiejæger.

cheerleaderanthem "Mickey", selvfølgelig.

Kampene er hurtige og konstant varierende med nye våben, evner og fjen-

LOLLIPOP ER ET HERLIGT SPIL, HVIS MAN KAN SE FORBI DE MINDRE FEJL

der, der introduceres på et samleband af popkulturreferencer og forskruet design. Hele Lollipop Chainsaw er ligesom tidligere Suda51-spil en excentrisk brint-bombe af stilarter og indflydelser, der er blevet slået i småstykker og limet sammen til forvredne spøg-og-skæmt-spejle af samtiden. Amerikansk tegneserie-æstetik, tyggegummipop, funk, hårdrock, retrospil, klassiske zombiefilm, anime og meget andet røres sammen i én stor blanding, der på en eller anden vanvittig måde formår at være sammenhængende.

Lollipop Chainsaw er et herligt spil. Det er ikke uden sine fejl, som et klun-

8 tet kamera og til tider sterile omgivelser. Men misforstå mig ikke. Lollipop Chainsaw er et herligt spil.

Viktor Eriksson



JOY RIDE TURBO

XBOX 360 (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

Der er dømt "kart-racer" for alle pengene, hvilket nærmest naturligvis betyder lettillgængelig styring, rutsjebane-lignende baner, forskellige fartøjer og spandervis af forskelligt skyts at kaste efter modstanderne. Og lad os bare være ærlige med det samme, for der er ikke meget i Joy Ride Turbo der vil overraske, hvis du for har givet en af genrens etablerede titler en prøvetur, men det bør ikke nødvendigvis afskræmme dig.

6 Resultatet er en overraskende hyggelig kart-racer der denne gang bruger controller fremfor Kinect.

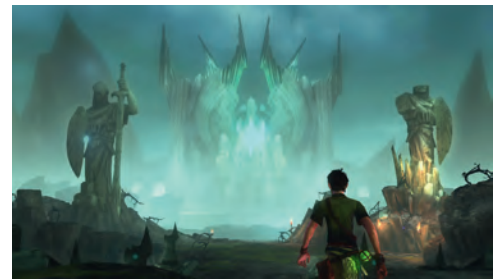


MARIO TENNIS OPEN

NINTENDO 3DS (Skrevet af Rasmus Lund-Hansen)

Mario Tennis Open beklummer sig ikke om andet end at være sjovt, og på det punkt lykkedes det over al forventning. Men man skal være til multiplayer (et kort kan deles) for at få det bedste ud af pakken, og hvis man ikke har tænkt sig andet end at vinde hver af de otte singleplayer-turneringer en enkelt gang, så er indholdsmængden måske lidt tynd. Vil man derimod malke det for hver en dråbe, også i de fire inkluderede

7 minispil, er her rigeligt at kaste sig over, især da det egner sig så godt til at tage med på farten.



SORCERY

PS3 (Skrevet af Emil Ryttergaard)

Har man Move og er man marginalt interesseret i alt, hvad der indebærer trolderi og magi, bør man give Sorcery et skud. Sorcery er nemlig det tætteste man kan komme på selv at udleve fantasien om en dansk Harry Potter. Ældre spillere vil højest sandsynligt finde spillet for lineært og let, men havde jeg været i starten af mine teenageår, så ville jeg være solgt. Jeg glæder mig i hvert fald allerede til toeren, da der er plads til

7 forbedringer, men indtil da skal der kastes nogle flere spells og brygges flere trylledrikke.

ASSASSIN'S —CREED— III



★ ★ ★ ★ JOIN OR DIE EDITION ★ ★ ★ ★

Collector Box Connor's Medallion George Washington's Notebook SINGLE PLAYER MISSION MULTIPLAYER PACKAGE

IN-GAME CONTENT: Ghost of War Sharpshooter

OUT 31.10.12
PREORDER NOW



WATCH THE TRAILER



PS3 PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

UBISOFT

Check the Classification

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks and "PS3" and the "PS" 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.



DIABLO III

PC, MAC

Spiltype ROLLESPIL Udvikler BLIZZARD ENTERTAINMENT Udgiver BLIZZARD ENTERTAINMENT Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-4) Aldersgrænse 16+

Der er gået tolv år, siden det sidste spil i serien udkom. Diablo er tilbage.

Hvis der er én ting, Diablo III gør som få andre, så er det at få spilleren til at føle sig som en badass. Når min munk kaster sig dybt ind i en gruppe af dæmoner, trækker dem alle sammen til sig med en cyklon, giver dem et ordentligt gok i nøden med hellig ild, og sender de eventuelt overlevende monstre på flyvetur med et cirkelspark fra himlen, så mærker jeg straks en overlegen selvtilfredshed brede sig fra smilet på læben og ud i resten af kroppen.

Og effekten bliver kun større i godt selskab, som når min kammerats barbar slynger nedlagte zombier til højre og venstre, eller min vens heksedoktor spreder syndfloder af edderkopper og andet ulækkert kryp omkring sig, der æder alt på deres vej.

Det er Diablo i en nøddeskal: man smadrer horder af fæle monstre på spektakulær vis, hvorefter man grådigt kaster sig over det guld og udstyr, de smider fra sig, så man kan smadre endnu flere monstre på endnu mere spektakulær vis.

Og man skal heller ikke særlig langt ind i Diablo III, før det står lysende klart at dette er den ægte vare.

Hvis du deltog i den åbne beta, men ikke har prøvet det endelige spil endnu (måske fordi lanceringen mildest talt har sat Battle.net under pres), så er du måske lidt skeptisk nu. Det forstår jeg godt.

For hvis der er ét ord, der beskriver betaen nøjagtigt, så er det



HELE ANMELDELSEN

Har du en tablet eller en smartphone med en QR-scanner app, kan du scanne koden herover og på den måde læse hele anmeldelsen af Diablo III.

LYDSIDEN

Lydsiden holder sig langt hen ad vejen tæt op til forgængerne, men det er ofte som om, der lige er kommet en knivspids mere knald og kant på, hvilket klæder spillet rigtig godt.

"undervældende". Den lignede, lød og føltes som Diablo, men der manglede ligesom et eller andet. Men man skal ikke mere end en time ind i det fulde spil - halvvejs gennem det indhold, der udgjorde betaen - før det står klart, at Blizzard ganske enkelt holdte igen. De sparede på krudtet. I det fulde spil er der skruet op for sværhedsgraden, op for elite-mobs og fede drops, og før man ved af det, har man glemt alt om forsinkelser, forsimplede koncepter,

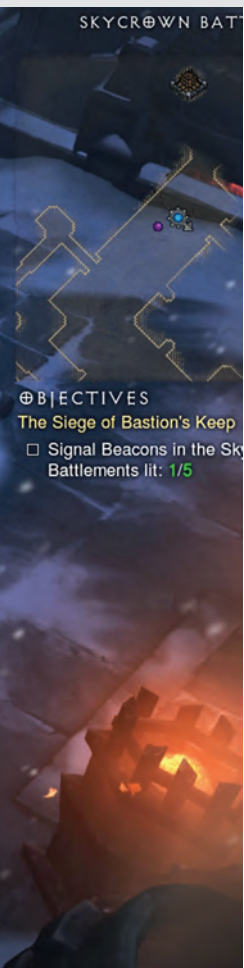
DET TOG MIG OMKRING 18 TIMER AT GENNEMFØRE

ustabile login-servere, og koncentrerer sig i stedet om jagten på det næste stykke loot. Mens man griner fjoget.

Gameplay-mæssigt er der en lang række detaljer, der har ændret sig med Diablo III i forhold til forgængerne.

Alt det essentielle er stadig intakt, men nogle ting har ændret sig drastisk. Den største ændring vedrører skill-systemet. Her låser du løbende op for evner inden for syv kategorier, seks aktive og en passiv, og de kan sammensættes mere eller mindre frit.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



HISTORIEN

Manuskriptet og historien er på Blizzards sædvanlige niveau - desværre. Vi vil ikke gå i detaljer af hensyn til spoilere, men sammen med Starcraft II gør Diablo III det virkelig tydeligt, at Blizzard trænger til nogle bedre forfattere. Her er lidt for mange klicheer og cheesy dialog, og tilsyneladende skal alle pointer bankes ind med syvtommersom.

Alle evnerne er åbenlyst brugbare, og der er ikke noget med kedelige valg som "dit angreb gør 0,25% mere skade per slag". De kan specialiseres yderligere ved hjælp af runer, der også låses gradvist op gennem ens vej i spillet, og som igen byder på oprigtigt spændende valg.

Bedst af det hele er, at man kan skifte rundt og bytte ud lige så tosset man vil. Har man lyst til at prøve noget andet, er det bare et par klik med musen, og vupti, man har et helt nyt build. Det vil muligvis falde nogle purister/konstervative for brystet, fordi de er vant til at skulle lave fire forskellige barbarer i Diablo II for at prøve alle mulighederne af, men i praksis er et det enormt sjovt system, der fjerner en masse unødvendige og uinteressante hovedpiner, men muligvis også noget genspilningsværdi. Det tog mig 18 timer at gennemføre eventyret, det forhindrer mig dog ikke i efter mere end 60 timer stadig at fortsætte min færd gennem spillet. Nu på Hellsværhedsgraden, så vanedannende er Diablo III.

9

Rasmus Lund-Hansen



TERA

PC

Spiltype MMO Udvikler BLUEHOLE STUDIO Udgiver UBISOFT, FROGSTER INTERACTIVE Premiere UDE NU Antal spillere MMO Aldersgrænse 12+

Kort tid før Diablo 3-hysteriet for alvor tog fat, udkom TERA, et MMO, der lover en mere actionorienteret tilgang til denne genre i forhold til de mange konkurrenter.

TERA er et af de spil, som siden annonceringen har fastholdt min interesse, især da udvikleren lovede et dynamisk kampsystem.

Selvom jeg måske ikke føler mig direkte spontan eller ekstremt intuitiv, når jeg kæmper mig igennem de mange fjender, så er der alligevel noget om snakken om at Tera skal levere mere spontanitet og intuitive kampe.

KAMPSYSTEMET ER INTUITIVT OG SPONTANT

Sammen med det actionorienterede gameplay er grafikken også nødt til at blive fremhævet som en af spillets store forcer. Spillet er til tider blødende smukt set i forhold til konkurrenterne, hvilket ikke mindst betyder, at man hele tiden vil se, hvad der venter af spektakulære scenerier i det næste område. Det er sådan set ligegyldigt, om der er tale om endeløse græssletter, sumpfængte jungleområder eller den hyggelige forstadsby Lumbertown - det er bare knaldgodt ud uanset hvad.

Jeg er ikke nogen specielt garvet MMO-spiller, så havde frygtet, at jeg skulle bruge uanede mængder energi på at sætte mig ind i mekanikkerne for at kunne få bare en lille smule ud af spillet. Masser af hjælp under quests og sjov PvP gjorde min frygt til skamme.

TERA leverer en lettillgængelig men dyb MMO-oplevelse med en relativt tynd historie, et vanedannende actionorienteret kampsystem og en grafik, der gang på gang formår at imponere. Selvom jeg fra starten var skeptisk, så endte jeg alligevel med at blive grebet af hele tiden at skulle forfine min taktik til den næste kamp og ikke mindst nyde flere af de spektakulære

8

landskaber, der konstant møder én i det smukke land Arborea.

Jonas Damholt

RESISTANCE BURNING SKIES

PS VITA

Spiltype ACTION Udvikler NIHILISTIC SOFTWARE Udgiver SONY
Premiere UDE NU Antal spillere 1 (4-8) Aldersgrænse 16+



Jeg kæmper for at bevare fatningen. Slutningen på mit fem-seks timers lange eventyr er nær. Jeg misser kort med øjnene: er det en Auger som min soldaterven hidsigt fyrer løs med på det blomstrede halvtredsretapet? En hurtig inspektion afslører, at det ikke er det ikoniske Resistance-våben der kan skyde gennem vægge, som lige nu bliver affyret mod tapetet. Jeg løber hastigt mod døren til højre for mig og kigger ind på den anden side af væggen. En Chimera stirrer ondsksfuldt på sin side af væggen som en anden tapet-inspektør, mens han skyder som en gal. Jeg trækker en finger over skærmen og affyrer

I BURNING SKIES ER DET LINÆRE KORRIDORER

min armbrøsts sekundære våben. Blam. Chimeraen er død. På den anden side vågner min soldaterven og kæmper nu for at komme gennem døren hvor jeg står. Det er næsten så jeg græder.

Der loves ellers masser af nye tiltag, og med William C. Dietz bag historien (forfatteren, der også har skrevet blandt andet bogen Resistance: The Gathering Storm) er der lagt op til noget fornuftigt. Og selvom eksempelvis Android og iOS-formaterne har leveret en del gode FPS-spil, så er der en ting, som mange har savnet: fysiske knapper og pads. Med to analoge sticks, fornuftigt hardware og en kendt forfatter, er vi sådan set næsten i mål.



KREATIVE VÅBEN

Våbenhjulet fra Resistance 3 vender tilbage på PS Vita. Her kan man hurtigt og effektivt vælge våben. Du kan samle et dusin forskellige dræbere op, og de er nøjagtig så fantasifulde som altid og kan opgraderes på mange måder ved at indsamle våbenterninger.

PÅ PSP

Da vi anmeldte Retribution i 2009, kunne vi kun juble over hvor godt manglen på et ekstra analog-pad var skjult, og hvor lækkert spillet fungerede på en håndholdt. Bend Studios havde vist at Resistance-ånden sagtens kunne leve videre uden Insomniac Games ved roret, endda på en PSP. Spillet kan stadig købes på PSN.

Desværre er Resistance: Burning Skies omtrent så kedeligt og kønsløst som en shooter overhovedet kan være. Også selvom det egentligt starter hæderligt.

Husker du de to første spil i serien, vil du sikkert mindes deres fornemmelse af grandeur og den ubehagelige stemning, når enorme lokationer dannede kulisse for de mange kampe. Selv det tredje spils trykkende stemning gav billeder, der fik det til at løbe koldt ned ad ryggen. I Burning Skies er der for det meste linære korridorer med en væltet bil eller en smadret trappe, der venligt men bestemt leder dig på rette vej. Og det er kendetegnet for Burning Skies, der føles som sidste generations middelmådige skydespil.

Udviklerholdet klistrer desværre "intuitive" touch-funktioner på våbnene. Og melee-våbnet. Og granaterne. Og dørene. STOP. Touch kan være en fin løsning til enkelte elementer, især hvis man mangler fysiske knapper. Men det her? Det er et

5

eksempel på en udvikler der ikke har haft hjertet eller evnerne med. Lee West



MAD RIDERS

PC, PS3, XBOX 360

Spiltype RACING Udvikler TECHLAND Udgiver UBISOFT
Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-12)

Jeg kunne godt tænke mig at flere udviklere brugte Techlands tilgang til problemløsning. Da udvikleren tilbage i 2010 udsendte deres første ATV-racingspil Nail'd, fik det en lunken modtagelse, og på Gamereactor.dk kvitterede Rasmus med et passende 6-tal. I stedet for blot at udsende en marginalt bedre efterfølger året efter, gik udvikleren dog langt mere radikalt til værks.

Derfor er det nu blevet til en spirituel efterfølger, der godt nok stadig har en del fejl, men til dels opvejer dem med endnu flere arkade-lækkerier, masser af indhold og et skift til download-titel i stedet for fuldprisspil.

Der bruges ikke mange sekunder på forklaringer eller andet udenomssnak. I stedet bliver man få sekunder efter opstart

MINDER MERE OM SNOENDE RUTSJEBANER

bedt om at trykke klampen i bund - de sparsommelige ekstra informationer forklares mens løbet er i gang. Farten er høj, mudderet flyver mod kameraet og modstanderne overhales en efter en.

Banerne (hele 40) foregår alle på tropeøer og minder mere om snoende rutsjebaner end noget fra professionelle racerløb. Det betyder naturligvis også, at udvikleren har haft rigelig plads til at lege med deres udformning, hvilket har resulteret i at smutveje, krydsninger og enorme flyvehop er de krydderier, der hyppigst bruges til at holde opmærksomheden fanget.

Som man kunne forvente er det hele også underbygget med et turbo-system, der oplades ved at du foretager tricks som powerslides, rotationer og deslige.

Langtidsholdbarheden får også et ekstra spark i den rigtige retning gennem et erfaringspointssystem, hvormed man løbende åbner op for nye ATV's og udsmykning hertil.

Der er ingen tvivl om at det er imponerende hvad Techland er villig til at give dig for 800 Microsoft Points, og det er kun få detaljer der trækker ned.

7

Thomas Blichfeldt

DC SUPERHEROES! FOREN JER!

I BUTIKKERNE 20. JUNI 2012



BATMAN 2

DC SUPER HEROES



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. 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", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.



Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved. WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)



**DOWNLOAD
THE DEMO
NOW ON**

**XBOX
LIVE**



**29 JUNE 2012
PRE-ORDER NOW**
WWW.SPECOPSTHELINE.COM



© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product. *Nur solange der Vorrat reicht

SPEC OPS® THE LINE

PRE-ORDER AND GUARANTEE
YOUR COPY OF SPEC OPS THE LINE INCLUDING
THE **FUBAR PACK**

DOUBLE XP FOR 1 WEEK



AK47 UNLOCKS AT RANK 1



THE
FUBAR
PACK

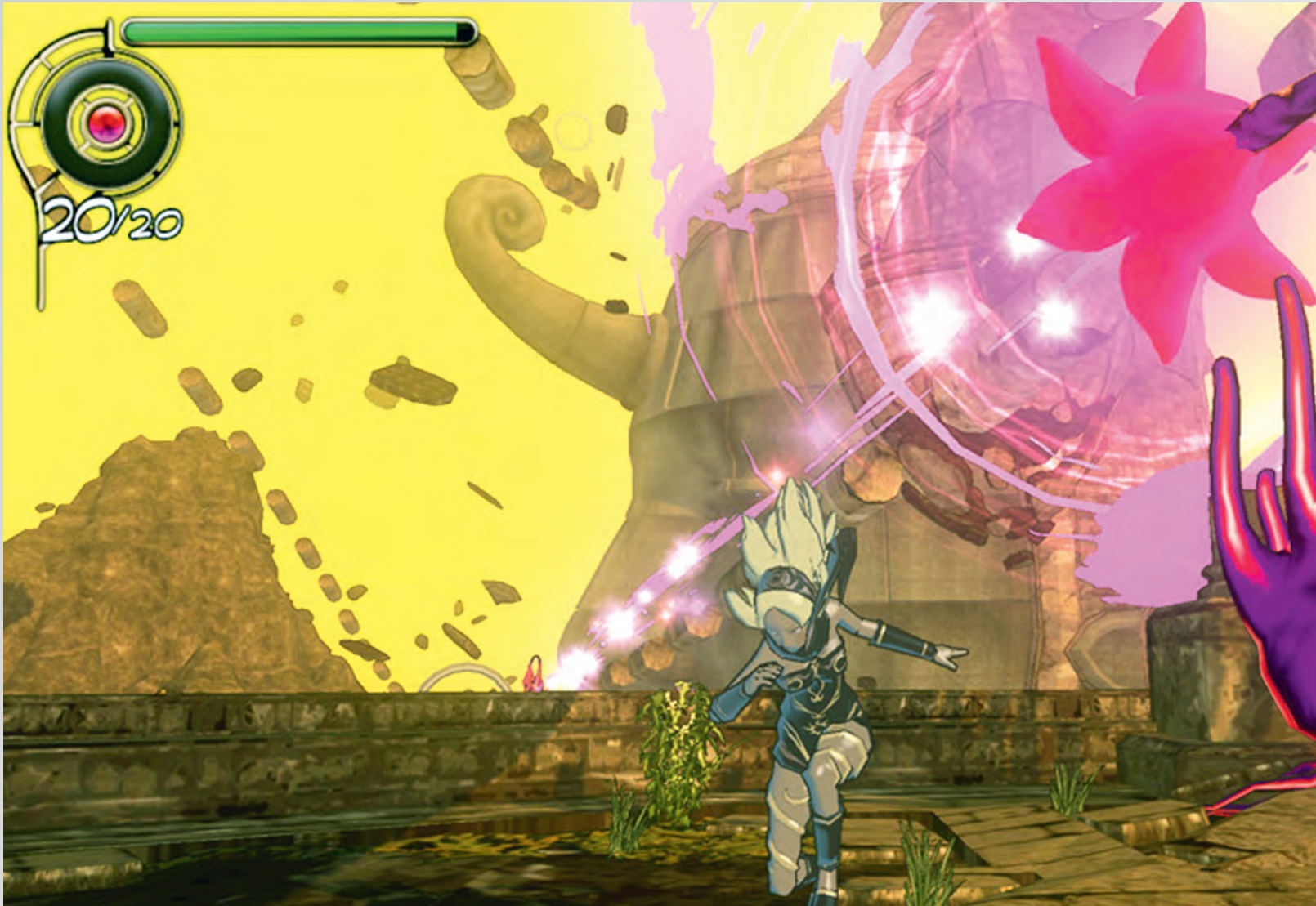
CLAN ACCESSORY PACK



OFFICER CLASS UNLOCKS AT RANK 1



**"SPEC OPS: THE LINE DESERVES
YOUR ATTENTION" - IGN**



GRAVITY RUSH

PS VITA Spiltype ACTION Udvikler JAPAN STUDIO Udgiver SONY Premiere 14 JUNI Antal spillere 1 Aldersgrænse 12+

Drømmen om at kunne flyve er ældgammel. PS Vitaen sender os lidt nærmere.

Det sker en sjælden gang, at en person har en drøm om at skabe noget unikt og forfølger den. For Keiichiro Toyama var drømmen at skabe fornemmelsen af at flyve.

Konami og en fokus på skrækspil kom dog i vejen for den drøm. Toyama blev sammen med Naoko Sato kendt som kræfterne bag Silent Hill. Drømmen om at flyve var udskudt, men ikke glemt. Ti år senere dukkede den op igen. Øjnene var rettet mod PlayStation 3 og inspirationskilderne for formen var yderst vestlige.

Tegneren Moebius havde gennem årtier inspireret med sine nærmest drømmeagtige og farverige bandes dessinées (også kendt som fransk-belgiske tegneserier blandt de mere jordnære læsere). Samtidig havde Crackdowns vertikale udnyttelse af sandkassen overrasket og fornøjet. Ligesom denne signatur elskede han at iagttage sin figur blive stærkere og mere agil. Følelsen af frihed var noget der passede godt med fornemmelsen af at flyve.

Få år senere var fokus flyttet fra PlayStation 3 til PlayStation Vita, da udvikleren ganske enkelt følte, at oplevelsen passede bedre til det lille format og de mange former for styring, enheden tilbød. Spillet havde fået navnet Gravity Daze, og kønnet på hovedperson var en kvinde. Toyama ville gerne hive det vestlige publikum med i legen, og efter at have skelet til Lara Croft, besluttede han sig for at kvinder nu



SANDKASSEN

Gravity Rush er et sandkasse-spil, der byder på kampe, store bosskampe, rollespil, platforme der skal forceres, ringe der skal flyves igennem, ting der skal samles og tyngdekraft der skal udnyttes.

Du har masser af evner, der kan forbedres ved at indsamle lilla krystaller eller løse miniopgaver i den enorme by.

engang er dem, der ser bedst ud når de fejler og er skrøbelige. Dette var målet. Hovedpersonen skulle være menneskelig, skulle kunne fejle, men samtidig være stærkere end den stærkeste superhelt.

Spol frem til nu, og titlen på spillet i Europa er Gravity Rush. Formatet er PS Vita. Og oplevelsen ulig noget andet.

I Gravity Rush bliver du kastet ind i historien som den navnløse

...OG OPLEVELSEN ER ULIG NOGET ANDET

pige med en lille sort kat og hukommelsestab som eneste følgesvende. Et råb om hjælp og en masse snævre korridorer leder spilleren hen mod den første opgave. Et hus er ved at falde op, en lille spinkel knægt klamrer sig til hustaget, mens et stort sort intet truer med at opluge dem begge.

Og så er man som spiller ligesom i gang. Du finder nemlig ganske hurtigt ud af, at du besidder en ganske unik evne. Du kan vende tyngdekraften som det passer dig (dog ikke så længe som

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



UDOVER HISTORIEN

Hvis det ikke er nok at surfe, kæmpe, følge historien eller opbygge sin figur, så er der endda stealth-sekvenser, hvor man skal snige sig forbi politi og vagter som en anden Solid Snake. Samtidig er der et hus der skal udsmykkes, og en garderobe man kan fylde op. Der er et mystisk ægtepar med en ganske unik historie, og så er der en stor verden at udforske. Inklusiv online ranglister at konkurrere på i minispillene.

det passer dig, men mere om det senere). Det tager få sekunder at vænne sig til styringen og timer at vende hovedet til tanken. Men det er fantastisk. Et tryk på højre skulderknap udløser vægtløshed, endnu et tryk sender figuren i den retning som du peger (og rammer du eksempelvis en mur, vender verden således at det ramte punkt bliver dit nye "nedad"). Et tryk på venstre skulderknap nulstiller dit nye tyngdepunkt og sender dig faldende i den retning, hvor den normale tyngdekraft udspringer.

For at forvirringen ikke skal være total, så følger din navnløse heltindes hår og halstørklæde altid de normale tyngdekraftsregler, hvilket gør at man hurtigt kan navigere præcist, selvom verden er blevet drejet og vredet så mange gange at man er helt forpustet.

Denne mekanik er så at sige omdrejningspunktet i Gravity Rush. Det er sandkassespillenes Crackdown iblandet Matrix, Rez og noget meget, meget lækkert. Som med alle sandkassespil kan du vælge at følge en hovedhistorie, men

modsat de fleste sandkassespil er denne historie faktisk ret mindeværdig, godt fortalt og spændende helt til sidste suk.

Efter nogle timer en heltinden ikke længere navnløs, og det står klart at noget er helt galt i denne svævende by. Som et andet mareridt er dele af byen forsvundet og dens indbyggere med. Uden at røbe plottet, vil jeg understrege at selve hovedhistorien holdt mig grebet i 14 timer, med streg under grebet.

Heltinden er charmerende og dragende, og selvom al tale er holdt på japansk med engelske undertekster (eller måske netop derfor), kan man ikke andet end at holde af hende.

Journey leverede følelsen af rejse og stilhed i form af en kunstnerisk sviptur. Crackdown havde de vertikale udfordringer. InFamous fortalte historien. Jet Set Radio kastede om sig med cel-shaded stil. Pilotwings havde følelsen af at flyve. Gravity

Rush tager de bedste elementer fra alle de titler og tilsætter det sit helt eget magiske krydderi. Køb det.



Lee West



Prometheus

Vi tog i biografen for at se den spirituelle forgænger til Aliens



Skuespillere **Idris Eiba, Charlize Theron, Michael Fassbender, Guy Pearce, Noomi Rapace, Logan Marshall-Green**
Udgiver 20TH CENTURY FOX

Instruktør **RIDLEY SCOTT**
Genre **GYSER**
Premiere **UDE NU I BIOGRAFEN**

DER ER GÅET OVER 30 ÅR, siden Ridley Scott fik sit store instruktørgennembrud med den skelsættende sci-fi-gyser Alien. Tre efterfølgere er det blevet til siden da, men Scott selv har ikke haft det store med nogen af dem at gøre.

Indtil nu - sådan da. Prometheus er hverken Alien 2 eller 5, og er som sådan heller ikke en decideret prequel, men filmen lægger på ingen måde skjul på, at den foregår i samme univers. Her er rigeligt med referencer til forlægget, både rent visuelt, i miljøer og kulisser, men også i sine temaer. Og så gør den, ligesom Alien gjorde i 1979, sit bedste for at skræmme og få seeren til at hoppe i biografstolen. Og lykkedes til fulde.

Året er 2093, og forskningseskibet Prometheus har kurs mod en fjern, fjern planet. En gruppe arkæologer har nemlig fundet tegn på, at en række primitive civilisationer har haft besøg af væsener fra rummet - civilisationer, der aldrig har været i kontakt med hinanden, og hver især er blevet besøgt med hundrede eller tusinder års mellemrum. Rumvæsenerne har tilsyneladende efterladt en invitation - kom og besøg os, vi bor lige her - og hvad vigtigere er, tyder noget på, at det måske er

disse rumvæsener, der har skabt menneskeheden.

På mange måder føles Prometheus som en hyldest til Alien, og fans af den klassiske gyser vil genkende både omgivelser og billeder derfra. Men Prometheus er også sin egen, og kigger på en helt anden del af seriens univers, som aldrig er blevet belyst før. Alle kan være med, også dem, der aldrig har forløberne.

Til gengæld er Prometheus ikke for sarte sjæle. Her er gedigne gys, nogle oprigtigt ækle scener, og body horror-arven holdes i hævd for fulde brag.

Teknisk er Prometheus storslået. Fra den formidabelt flotte åbningssekvens og frem til rulleteksterne er den fantastisk skudt. Hver en scene ser fremragende ud, ikke mindst takket være de skønne kulisser, der både trækker tråde til H.R. Gigers arbejde fra Alien, men også giver filmen sin helt egen visuelle identitet. Kombiner dette med en knivskarp og eminent lydside, og du har en film, der er værd at tage i biografen for at se af mange årsager.

9

Rasmus Lund-Hansen



Skuespillerne

Castet er fremragende. Michael Fassbender leverer en foruroligende præstation i rollen som androiden David, som man aldrig rigtig ved hvor man har. Det samme kan siges om Charlize Theron i rollen som ekspeditionslederen Vickers, firmaets mand (m/k) ombord på skibet, der ligeledes er enormt svær at regne ud. Svenske Noomi Rapache gør et godt og sympatisk arbejde som heltinden og arkæologen Elizabeth Shaw, mens resten af ensemblet får det bedste ud af deres roller, både store som små, og alle giver dem et skær af menneskelighed, uanset hvor meget skærmtid, de får. Her er intet anonymt rumvæsen-føde.



Sherlock Holmes 2

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere ROBERT DOWNEY JR

SHERLOCK HOLMES: A GAME OF SHADOWS en ny fortælling om mesterdetektiven Sherlock Holmes, og har denne gang hevet den frygtede Dr. Moriarty med ind på lærredet for at give detektiven proper modstand.

Det siger sig selv, at en film der slavisk følger Sherlock Holmes eventyr som de står skrevet i Conan Doyles originale fortællinger om mesterdetektiven, ikke ville holde som blockbuster i biografene i dag. Alligevel er det nærmest komisk hvor løst instruktøren Guy Ritchie har fortolket dem, men ikke desto mindre underholdende.

Robert Downey Jr. er igen tilbage som den selvsikre detektiv, der med superkraftlignende evner bemærker den mindste detalje omkring sig, og sjældent undgår at følge det op med en smart kommentar. Hans kære følgesvend Dr. Watson spilles ligeledes igen af Jude Law, mens Jared Harris til fulde lever op til forventningerne i rollen som Dr. Moriarty. Desværre er historien knap så god som den kunne have været, og Moriartys intellekt er nærmest forudsigeligt kedeligt. Filmen kan dog sagtens underholde til en hyggelig tv-aften.

7 Thomas Blichfeldt



J. Edgar

Genre THRILLER Premiere UDE NU Skuespillere LEONARDO DICAPRIO

DET ER PÅ DET NÆRMESTE umuligt at forstå hvor meget der kan ske på ganske få år, hvilket er en pointe der bliver cementeret i filmen om J. Edgar Hoover – FBI-chefen der på det nærmeste startede det amerikanske forbundspoliti og sad på posten i 48 år.

Bedst vises dette i starten af filmen, hvor man ser hvordan den amerikanske ordensmagt ikke var samlet under et styre, og derfor manglede enhver form for organiseret fremgangsmåde i deres tilgang til håndhævelse af loven.

Men frem for at være en glorificering af Hoover, har instruktør Eastwood i stedet valgt også at fortælle historien om den dualitet og det menneskesyn der både gjorde den fremtidige FBI-leder skræmmende effektiv, men samtidigt til en enspænder. Desværre bliver historien til tider en smule rodet og forudsigelig, hvilket specielt gør sig gældende når filmen forsøger at fortælle om det mere end venskabeligt partnerskab mellem Hoover og hans andenmand Clyde Tolson.

7 Thomas Blichfeldt



Kill List

Genre GYSER Premiere UDE NU Udgiver NONSTOP ENTERTAINMENT

GENRE ER ET NØDVENDIGT ONDE, hvis du spørger mig. Hvis ikke der kan placeres et mærkat på en film bliver den gængse forbruger ofte forvirret eller skræmt væk. Jeg elsker når genrer bliver blandet på kryds og tværs for at skabe noget nyt. Så jeg er en lykkelig anmelder når en film som Kill List dukker op i min postkasse.

Vi følger Jay, en lejermorder der efter en mislykket opgave er fanget med sin kone og barn i deres hjem i forstaden. Det er otte måneder siden opgaven, og pengene er ved at løbe tør. Da hans ven og gamle kollega, Gal, kommer på besøg, har han et job med sig. De ansættes af en mystisk, gammel mand til at dræbe tre mål. En præst, en bibliotekar og en politiker. Med et er Jay tilbage i sit gamle spor, fyldt til bristepunktet med had.

Her kommer min pointe med genrer i spil. I stedet for at rette sig efter konventioner, gør Kill List præcis det den vil for at fortælle sin historie.

Oplevelsen starter som et seriøst drama, derfra udvikler det sig til en thriller tilsat lidt gore for til sidst at blive en af de mest foruroligende gysere jeg nogensinde har set. Rygraden for denne lystige

genrevals ligger i den nedtonede fortællestil. Det her er en billig produktion med håndholdt kamera og ukendte skuespillere. Det giver en stærk autenticitet der transcenderer plottet. Selvom skiftet i stemning fra genre til genre er markant nok, hænger det hele sammen fordi vi kender karaktererne så godt. Et selvsikkert manuskript og charmerende skuespilpræstationer får det til at gå op i en højere enhed.

Jay og Gal er et fantastisk makkerpar og bliver bragt imponerende til live af henholdsvis Neil Maskell og Michael Smiley. De har en intim kemi der får mange af deres scener til at virke improviserede.

Desuden kan de være virkelig morsomme inden de går ind for at dræbe deres mål. Her hjælper den sparsomme billedside til at man føler sig som en del af vennekredsen. De portrætteres ikke som to velsmurte dræbermaskiner, men to normale gutter, der tilfældigvis lever af at slå mennesker ihjel.

Filmen afsluttes så kryptisk og modbydeligt at de

7 fleste nok vil hade filmen. For mig var den et interessant og anderledes bekendtskab.

Kristian Redhead Ahm

Klassiker Vi anmelder Blu-Ray-versionen af en klassiker...



Casablanca

Genre DRAMA
Premiere UDE NU
Udgiver WARNER
Skuespillere HUMPHREY BOGART, INGRID BERGMAN, CLAUDE RAINS

CASABLANCA ER filmhistoriens mest roste og hæderkronede film, og med god årsag. I år er det 70 år siden, den oprindeligt havde premiere, og det skal markeres på behørig vis. Warner har begået en genudgivelse, der ikke bare bugner af spændende ekstramateriale, men også byder på en smuk og nænsomt restaureret udgave af den klassiske film.

Blandt godterne er to entusiastiske og passionerede kommentatorer af anmelderen Roger Ebert og filmhistorikeren Rudy Behlmer, der begge er stærkt underholdende, en masse dokumentarer, samt mulighed for at

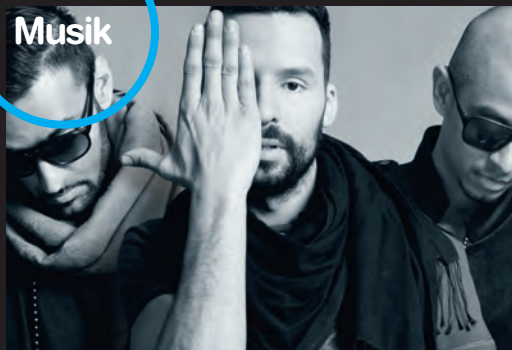
se den som i biografen oprindeligt, komplet med nyhedsrevy og Merrie Melodies-tegnefilm forinden.

Selve filmen har aldrig lydt eller set bedre ud, og Bogart og Bergman er begge forrygende som det tidligere par, der forsøger at undslippe henholdsvis fortid og det nazi-besatte Europa.

Casablanca er om noget indbegrebet af en tidsløs klassiker, og enhver filmelsker med respekt for sig selv bør have den stående på hylden.

9 Især i denne udgave. Det er ren filmkærlighed på skive.
Rasmus Lund-Hansen

Musik



Outlandish

Genre POP Premiere UDE NU Udgiver MBO – THE MUSIC BUSINESS

OUTLANDISH HAR BEVÆGET SIG med syvmileskridt fra at være unge, håbefulde rappere til at være umådeligt populært og etableret navn herhjemme. Med etablering følger risikoen for tand- og holdningsløshed. Trioens nye album *Warrior // Worrier* holder ikke fuldstændigt denne risiko på afstand.

Efter første gennemlytning tænkte jeg, at der godt nok var mange ballader. Hvad var der blevet af nerven, af den sociale og etniske indignation? Jeg giver selvfølgelig skiven nogle flere chancer og der dukker da også glimt af skarphed. For eksempel i *Gangsta Like Crazy*, hvor den polerede, dansegulvsvenlige Chief 1-glathed er erstattet af et mix af etniske lydelementer og en tekst, der sætter stærke ord på frustrationen hos unge.

Warrior // Worrier viser med numre som *Gypsy Cab*, *Sky Is Ours* og *The Start* trioens fortsatte fornemmelse for stemninger, melodier og omkvæd, der lægger sig på langtidsoophold i bevidstheden. Albummet viser dog

6 også, hvor meget karakter og særpræg, der kan gå tabt, når man forsøger at behage så bredt, som tilfældet er. **Carsten Skov**



Stella Blackrose

Genre ROCK Premiere UDE NU Udgiver TARGET

DER ER LAGT AFSTAND til stort og dyrt anlagte produktioner for i stedet at lade Stella Blackrose helt og holdent selv bestemme albummets retning og indhold. *Death & Forever* er blevet til i eget studie og tempo. Samtidig har bassisten og komponisten Carsten Mikkelsen forladt bandet. Det har dog ikke forhindre den resterende besætning i at begå et gennemgående flot og helstøbt album fra den absolut hårde rock-skuffe. Hovedparten af numrene er præget af et sejt og massivt guitardrive. Læg dertil trommeslageren Jakob Gundel, som med spændende variation lægger bunden under guitarerne.

Bandets helt store force er dog sangerinden Rebecca Lou Armstrong, der sørger for den vokale kant og skarphed, med lejlighedsvis besøg derude, hvor stemmen ikke kan bære at blive spændt yderligere. Grunge-rocken har ikke levet forgæves. Stella Blackrose trækker i hvert fald mange tråde til den tunge guitarrocks ikke så fjerne amerikanske fortid. *Death & Forever* har bragt

8 Stella Blackrose sikkert forbi den farlige 2'er. **Carsten Skov**



Cliff Uwey

Genre DANCEHALL Premiere UDE NU Udgiver GRAVEN RECORDS

CLIFF UWEY er måske ikke et navn, de fleste umiddelbart kan genkende, men han er en erfaren herre. Under sit forrige kunstnernavn J-Spliff har han markeret sig, blandt andet i supergruppen Majors, som en af den halve håndfuld rappere, vi har herhjemme, der kan begå sig på engelsk uden at lyde som en parodi på Villy Sovndals anglianske sprogkundskaaber.

Tilsyneladende har hr. iff fået nok af hip-hop, eller i hvert fald trængt til en pause, for under hans nye navn er fokus flyttet fra traditionelle New York-lyd med boombap-beats og scratches til en stil, der ligesom pladetitlen antyder, er noget mere ekletisk.

Cliff Uwey gør ganske vist stadig det han er bedst til på *The Eclectic*, nemlig at rappe, men sammenhængen er en anden og mere global. Vi er for det meste ude i dancehall og genrens mange afarter, krydret med lidt dubstep og andre af tidens toner hist og her.

Det er en stil, der virkelig klæder ham. Ved ikke at holde sig stramt til en bestemt genre eller udtryk, men i stedet blande fra et musikalsk tagselvbord, får Cliff Uwey skabt plads til sig selv, og lyder

gennemgående som om han føler sig bemærkelsesværdigt godt tilpas i sin nye rolle.

Tekstmæssigt spænder vi vidt, fra at ryge urt og sige nej til damer i byen fordi man har en sød kæreste derhjemme, til lidt mere voksne emner som at være en "taber"-musiker, som resten af verden mener burde få sig et ordentligt job.

Højdepunkterne inkluderer den æggende *You Wun Say Whut*, den slagkraftige kærlighedserklæring *I Got Love* (der har rygende aktuelle Shaka Loveless med på omkvæd), den hip-hoppede *Drop It To Da Floor*, den møgbeskidte og herligt grimede *BangDing*.

Generelt holder hele *The Eclectic* et højt niveau, og et flertal af numrene er svære at sidde stille til. Gæsteoptrædener tæller både danske og udenlandske navne, og det er med til at underbygge pladens lækkert internationale lyd, ligesom det understreger at danske Cliff Uwey selv er en rapper, der sagtens kan med folk, der har fået det engelske

7 sprog ind med modernælken. Alt i alt et glimrende album, der vil gøre sig rigtig godt til øl i solen. **Rasmus Lund-Hansen**

Re-release Carsten Skov kigger på genudgivelser



Pink Floyd

Genre ROCK
Premiere UDE NU
Udgiver EMI

AT PINK FLOYD er én af de mest betydningsfulde rockgrupper gennem tiden er det vist kun meget få, der vil anfægte. På samme måde er det umuligt at argumentere imod et udsagn om, at *The Wall* står som gruppens om ikke musikalsk mest langtidsholdbare værker, så i hvert fald som en grænseoverskridende kommerciel succes.

The Wall er bassisten Roger Waters meget personlige historie, der tager udgangspunkt i faderes død under 2. verdenskrig.

The Wall Immersion Box er et overflødighedshorn, som samler

historien om Pink Floyds storværk i både lyd og billeder. Boxen indeholder ikke overraskende en remastered udgave af den oprindelige studie-indspilning. Derudover finder man en live-udgave fra foromtalte turne. Endelig finder man 2 cd'er med diverse skitser, demoer og stumper, som ikke kom med i den endelige udgave. Det er noget forfriskende over det indblik i gruppens udviklingsproces, som disse 2 cd'er giver.

DVD, tørklæde og andet lir er med til at sikre at 1000-kroners-boksen kan fornøje både kendere og nostalgikere.

9

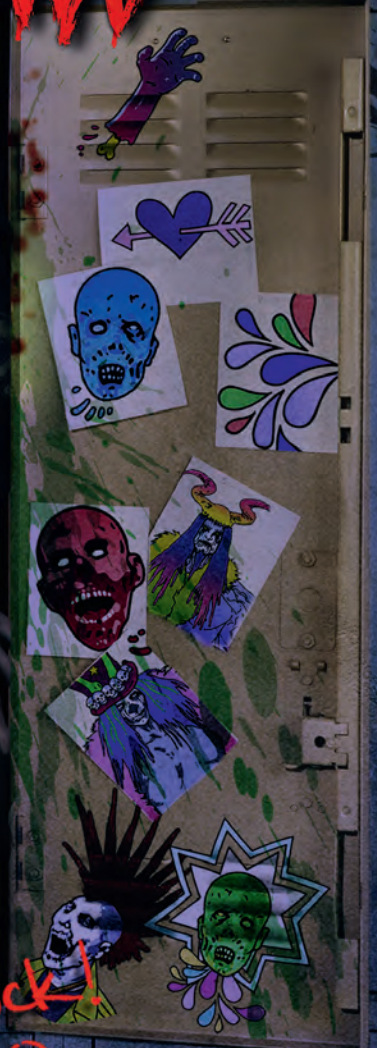
From the maker of **DAWN OF THE DEAD** and from the producer of **NO MORE HEROES**



LOLLIPOP

CHAINSAW

TM



Zombies Suck!
XOXOXOXO
Juliet

I BUTIKKERNE
15. JUNI

Køb spillet hos **GameStop**
power to the players



LOLLIPOP CHAINSAW © KADOKAWA GAMES/ GRASSHOPPER MANUFACTURE. Published and distributed by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)

WWW.LOLLIPOPCHAINSAW.COM



Med en måneds sommerpause på det trykte magasin vil vi anbefale dig at kigge forbi www.gamereactor.dk for din daglige dosis spilnyheder og artikler

Nintendo på E3

Vores bruger **JeppeJeppeDK** kiggede i krystalkuglen og kom med sit bud på de tre stores E3-messer.

Læs med her og se om han ramte plet andetstede i magasinet. Husk du altid kan læse mange flere spildiskussioner på Gamereactors blogsider.

Nintendo har ved deres forrige offentliggørelser skuffet, og skuffet stort. Det skulle helst ikke gentage sig i år hvor Nintendo virkelig har noget at smide på bordet.

Både Wii og 3DS må betegnes som store succeser. På trods af mange dommedagsprofetier omkring det "gammeldags" mobile spilmedie hænger firmaet fra Kyoto altså i. Hvilken vej det kommer til at gå fremover vil jeg ikke spå om, for det er en helt anden diskussion.

Selvfølgelig må jeg også lige nævne Nintendos underskud, og grunden til jeg vil nævne det er for at sige at det snakker vi ikke mere om. Nintendo skal sparke røv og så glemmer vi al snak om økonomi.

Jeg forventer Nintendo vil prøve at blæse os væk. Det hele må jo blive gætterier da intet rigtig er officielt endnu. Vi skal have svar på hvad det er Wii U kan, og hvad der skal gøre den uundværlig.

Wii havde/har rigtig godt fat i casual-gamerne, og hvad Nintendo har i ærmet til denne gruppe spillere for at få dem til at skifte konsol er jeg spændt på at se.

Et klip fra en kommende Rayman titel er lækket, og her ser vi hvordan Wii U tabletten kan bruges til at stille en figur på der så kommer til live i spillet. Lidt ligesom det er set i det seneste Spyro spil. Med tanke på hvor meget Skylanders Spyro's Adventure har omsat for, altså inklusive salg af figurer, ligger der her et potentielt marked. Det er muligvis primært børn der vil blive satset på med denne feature, men der ligger muligheder heri.

Det er nemt at forestille sig en samlerudgave af spil der har nogle figurer e.l. inklusiv som så kan bruges til at låse op for noget specielt i spillet. Det kan også være i et RPG hvor du har et healing-kort der skal lægges på tabletten i stedet for at trykke på en tast. Der er muligheder, og forhåbentlig er der nogle udviklere der finder på nogle bedre ting end mine eksempler.

Wii U's grafiske præstationsevne vil der helt sikkert

blive lagt vægt på, og uden tvivl vil teknikken blive emnet for en masse diskussioner på diverse fora. Det er her Nintendo er nødt til at vise muskler, en del gamere venter kun på bedre grafik og med en forventet stor support fra tredjepartsudviklere har Nintendo måske et godt kort på hånden.

Jeg håber Wii U får et super line up af spil, og at Nintendo har deres titler klar til kamp fra start. Det ER Nintendo vi snakker om, et firma der stadig har loyale fans, som tilgængelig forventer at blive forkælet med store Nintendo titler.

Super Smash Bros., Mario, Metroid og Zelda er nogle af de figurer der bør være repræsenteret på den ene eller anden måde. Fanbasen skal plejes og nye gamere skal lokkes til. Nintendo skal i denne omgang favne bredt, om de er i stand til det kan kun tiden vise.

Nu vil jeg ikke glemme 3DS, selvom jeg er lige ved det. Konsollen der har fået skarp konkurrence fra iPad (og de andre pads), PSVita og en hel masse kraftige mobiltelefoner skal bevise hvorfor det er man stadig skal have sin 3DS med sig som en uundværlig spilleenhed.

3D effekten og dens nyhedsværdi er aftaget, så det er ikke her 3DS'en skal stråle, nej den skal komme med nogle stærke titler der vil få folk til at punge mere end 20 kr. ud. Epic Mickey er på vej med en grafik der ser helt retro-fantastisk ud, og er det ikke nok Disney så er der også snart mere Kingdom Hearts at kaste sig over. Er man mere til Nintendo magi så skulle der gerne være en god portion af det til stede i Paper Mario 3DS samt Luigi's Mansion 2. Mon ikke også vi får at se nogle helt nye spændende annonceringer der skal cementere 3DS'en som den største mobile konsol. Efter min bedste overbevisning er Nintendo nødt til at holde en konstant damp kørende på 3DS'en ellers vil den for hurtigt tabe pusten mod i-tingenes og android-dimsernes store hastigt voksende udbud af spil. Så nu er bolden hos Nintendo, så må vi se hvad de kommer med.

Wii U SKAL stjæle showet for at firmaet fra Kyoto kan tage hjem med et smil på læben. Tror du på Nintendo?

/JeppeJeppeDK

LANG LØRDAG

NÅR BEGYNDELSEN HALTER

Lee West kommenterer på spillindledninger i vores faste lørdagssektion

I denne uge kunne vi fremvise forsiden til det kommende *Borderlands 2*. Den er nydelig. Og det fik mig til at tænke på det første spil. *Borderlands* var jo lidt af et kaos op til udgivelsen.

Det er dog ikke det kaos jeg vil diskutere, men nærmere starten på eventyret. For gudfader, hvor jeg synes at det var kedeligt. Ikke alene skulle vi trækkes gennem en køretur, der introducerede os for personerne i slow motion, derefter skulle vi høre på en lille nynnende robot, mens vi blev gelejdet hen til vores første quest-giver. Det var gabende kedeligt. Faktisk så kedeligt, at spillet fik lov at ligge på hylden i en rum tid, før jeg en dag besluttede mig for at hive det frem igen og lige tjekke det ud. Og tre timer inde i spillet skete der noget. Det var som om at det hele pludselig gav mening, at udfordringen var på plads og tempoet fornuftigt.

Og det er det der undrer mig. Filmmediet benytter flashbacks, tidsspring og andre fiksfakserier for at få os op i tempo. Men i spil er det næsten altid en sonderlemmende kedelig tutorial (helst uden mulighed for at springe den over) efterfulgt af gameplay der er så let, at en hippie på fjolletobak kan spille det med bind for øjnene. På en ethjulet cykel. Uden skærm.

Hvad siger I? Er nutidens spil alt for venlige og triste at starte op, eller er man bare forvænt som hardcore gamer? Er dette den interaktive underholdnings akilleshæl, og skal vi bare lære at leve med det, eller skal vi kræve forandring?



LÆSERREAKTIONER PÅ LANG LØRDAG

Når begyndelsen halter

I spil hvor man ser det hele i førsteperson er de ofte bange for at forlade denne vinkel.

Herved kan det være rigtigt svært at implementere flashbacks og tidsspring, da hele spillet jo gerne skulle være én lang uafbrudt sekvens. Det er dog lettere dumt, da man formentligt kunne have gjort det betydeligt mere interessant ved at benytte lidt ekstra virkemidler, eller måske endnu bedre, start med at smid spilleren lige midt ind i en ildkamp. Nogle gange er det som om at de glemmer berettermodellen (selvom den som oftest følges ret slavisk), det er lidt for ofte at spil

dropper hele anslaget.

Kommer til at tænke på alle de, undskyld udtrykket, forbandede Jrgp spil hvor man starter med at vågne op i sin seng hjemme ved familien. Det er så enormt kedeligt og langsommeligt og ikke ligefrem den bedste måde at hive spilleren ind i oplevelsen. Final Fantasy VII er et godt eksempel på det modsatte, der starter man på et spændende sted midt i angrebet på den første Mako reaktor, hvorefter man gradvist introduceres for personerne og spillets verden. Er sådan set en ret fin måde at vise spilleren omfanget af spillets hovedkonflikt.

Er generelt også ret træf af tutorial-delene der næsten altid er obligatoriske, selv i spil der på ingen måde afviger fra sin genres normer. Hvad er årsagen til at man i Halo skal lære at kigge rundt samt skyde? Ville finde det mere interessant hvis de kastede mig ind i en spændende situation hvor jeg selv fik mulighed for at regne reglerne/styringen ud. Er man helt blank, burde der være et valgfrit tutorial, det er jo trods alt de færreste gamere der er helt dumme. Bliver også bare irriterende når man skal spille det igen, starten på eksempelvis *Borderlands* er jo lidt af en hindring hvis man skulle få lyst til at finde det frem igen.

Begyndelsen det der giver en lyst til mere, ikke omvendt. Det er dog også bittert når spil har en rigtigt fed intro mens resten af spillet synes at være af en mindre kvalitet.

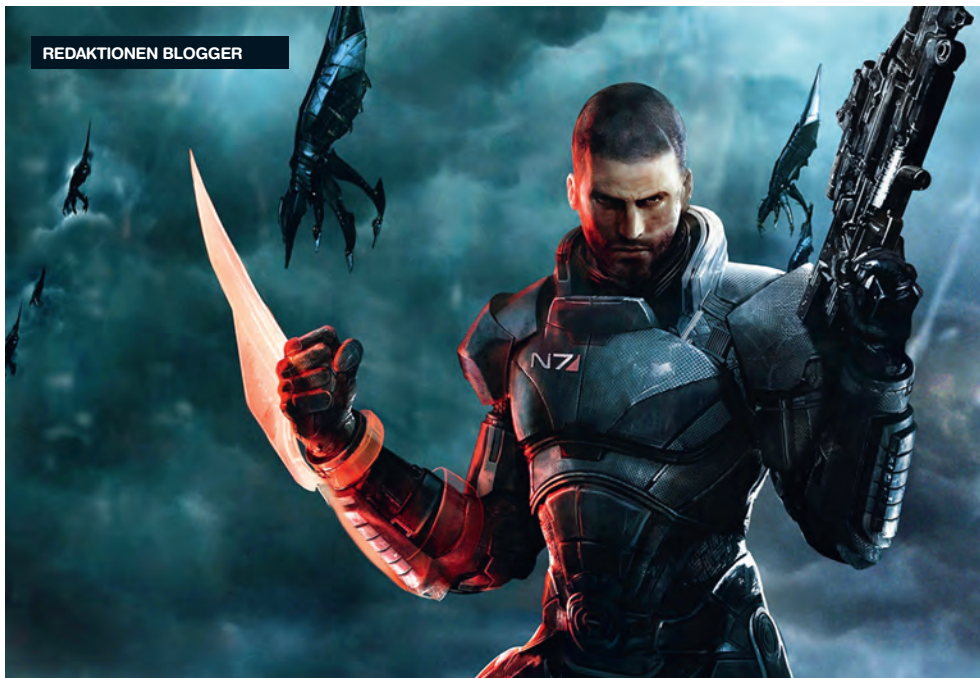
/The Pez Dispenser

Husker med gru Final Fantasy 13's 40 timer lange tutorial

/Phonix87

Den bedste Tutorial må være den, den øvede opfatter som en mission i spillet og samtidig er den, den urrutinerede opfatter som øvelse.

/BlindlyAgonisingWarrior



EN ANDEN MENING OM MASS EFFECT 3

Emil blogger om det tredje eventyr

Reaperne er blevet fordrevet og dommen lyder: nneegggh. Det er et onomatopoietikon, eller på jævnt dansk et lydord, der skal give et opgivende støn, for selvom så meget er så rigtigt i ME3, så savner jeg sgu også meget.

En af de ting jeg elskede ved ME2, var den sande hob af superfede sidemissioner. Mødet med de mange nye racer og karakterer, der hver især tog mig til galaksens fjerneste egne var en udsøgt fornøjelse. Thane Krios, Samara, Legion - alle sammen nye racer og historier, der udfoldede universet og skabte grundlag for at udforske mellem stjernerne og planeterne.

Men, men. De solide stykker brænde der blev lagt i ovnen i toeren, brænder desværre knap så godt i treeren. For Mass Effect er i sin tred-

je udgave blevet afsindig ensidig.

Cerberus er nu virkelig onde og Reaperne er som altid onde, men uden den dragende karaktertegnning. Hvorfor, hvordan og hvorledes får vi ikke at vide, og Harbingers indoktrinering af mennesker bliver et semikolon i en murstensroman. Harbinger er allermest vedkommende i sine tordnende og elektronisk moduleret dialog, men den side af karakteren døde åbenbart i den allerstedsværende krig.

Jeg ved ikke, om Bioware blev kritiseret for ikke at være patriotiske nok, for Shepard har erstattet nysgerrige idealer med pragmatisme og tomme floskler.

Mass Effect 3 spiller som et stort blockbuster spil, og jeg må da også indrømme, at jeg var grebet flere gange i de mere end 30 timer eventyret tog. Skydningen og brugen af biotics kører bare. Normandys majestætiske ydre vækker stadigvæk begejstring. Men er det på grund af eventyret, eller minderne vi havde sammen? Jeg er ikke sikker, og den usikkerhed er nok for mig til at pege på toeren det stærkeste spil. /Emil Ryttergaard

FLESHERBOY INTERVIEWER



GAMER_GIRL

Om bloggen Tilbage i 2011 startede Flesherboy en blogserie, hvor han interviewede Gamereactors brugere og til tider redaktionen. Du kan læse en smule fra anden sæson her.

Hvis du havde frit valg, hvem ville du så helst være for en dag?

Pauley Perrette som spiller Abby i tv-serien NCIS. Hun skulle efter sigende være lige så skør i virkeligheden som hun er som Abby - det gad jeg godt prøve.

På hvilket punkt er du dobbeltmoralisk?

Jeg er fortaler for at homoseksuelle skal have samme rettigheder som heteroseksuelle par. Men jeg bliver utilpas hvis to mænd (eller piger) viser deres kærlig-

hed offentligt.

Tænk du nogensinde over hvad du ville gøre i en zombie-apokalypse?

Jeg vil formentlig tilpasse mig til situationen (eller være en af de første der blev til en zombie), men har egentlig aldrig rigtig tænkt over det, primært fordi jeg HADER gyserfilm og aldrig har set en film med zombier (medmindre du tæller Will Smiths "I am Legend" med).

Læs hele interviewet på Gamereactor.dk i flesherboys blog

BRUGERANMELDELSE



GHOST TRICK: PD

Spiltype ACTION / EVENTYR Format NINTENDO DS Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Udgivelsesdato UDE NU Antal spillere 1 Anb. alder 12+

Ace Attorney-serien var kommet lidt ud på et sidespor med de sidste par spil, og havde mistet styrken fra det første spil. Der var fokus på spøgelser og specielle detektiv-visirer/syn, men det hørte bare på en eller anden måde ikke hjemme i Ace Attorney-spillene.

Endelig beslutter skaberen af serien at skabe et nyt koncept MED et nyt navn. I stedet for at give os Ace Attorney: Phantom Detective har vi fået Ghost Trick: Phantom Detective, og det er jeg lykkelig over!

Du vågner op efter at have været bevidstløs og ser en scene foran dig: en rødhåret pige bliver holdt op med et skydevåben af en mystisk lejemorder og imellem dem ligger liget af dig selv. Du lærer af et andet uidentificeret spøgelse, hvordan du som spøgelse kan besætte ikke-levende ting, typisk møbler og andet skrammel som der heldigvis af masser af fra start af da du befinder dig på en losseplads. Alle livløse genstande kan på den måde manipuleres i en mild grad, som fx at dreje en lampehals, og på den måde enten skabe en ny vej hen til noget andet, du kan nå hen til, eller direkte påvirke de mennesker der er i nærheden. Man skifter mellem to tider og verdener, dimensioner kan man vel sige: reeltid i den virkelige verden, hvorfra man kan se sig omkring, lytte til hvad folk snakker om og vigtigst af alt bruge "ghost tricks" til at manipulere objekter. Den anden dimension er spøgelsesverdenen, hvor tiden er stoppet og man kan hoppe over til andre objekter. Man kan skifte mellem genstande så tosset, man vil, hvis man bare kan nå dem.

Touch screen kontrol fungerer rigtig godt, og spillet er stort set som rigtigt til DS'en. At bruge stylusen er i hvert fald ofte at fortrække frem for knapper, når man skal vælge objekter at besætte på spøgelses-skærmen - men man kan godt udelukkende holde sig til knapper, hvis man ønsker det.

Køb det hvis du elskede de oprindelige Phoenix Wright-spil, eller hvis du mangler et nyt, originalt DS-spil. Det her skal prøves af enhver!

9 /Tomas Korsgaard



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER™



HOSTILE ACTIVITY DETECTED
 LAST KNOWN POSITION: 23.34-100.943
 LAST ACTIVITY: OFF - ANGLAKT
 # WEAPON: UNKNOWN (FROM ID)
 # WEAPON: UNKNOWN (FROM ID)
 # WEAPON: UNKNOWN (FROM ID)
 # WEAPON: UNKNOWN (FROM ID)
 # WEAPON: UNKNOWN (FROM ID)
 # WEAPON: UNKNOWN (FROM ID)

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

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

GAMEREACTOR 9/10



© 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. PlayStation, PS3, P3 and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

UBISOFT



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.



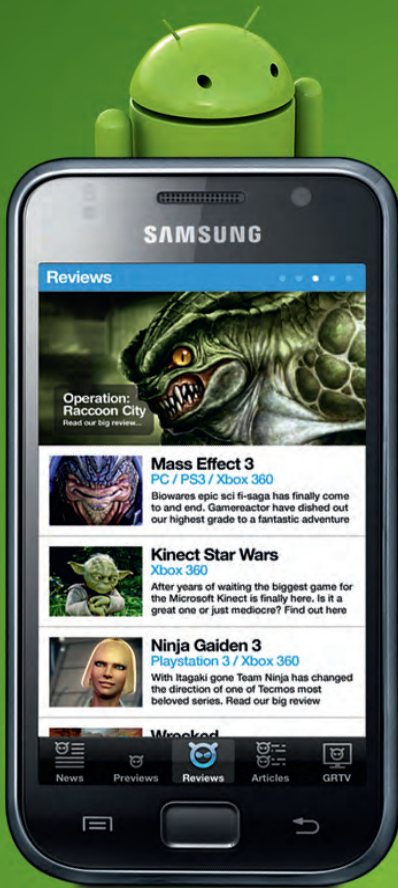
Customise your weapon: Over 20 million combinations to make it unique



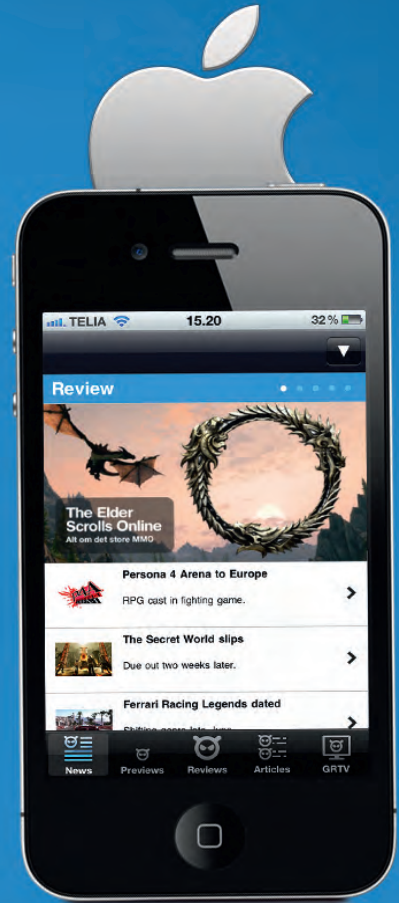
OUT NOW!



WWW.GHOSTRECON.COM



GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP

