

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

GRATIS
MAGASIN
August 2012
Nummer 130

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk



NEED FOR SPEED

MOST WANTED

RESIDENT EVIL 6 GRID 2 GUILD WARS 2 TOMB RAIDER

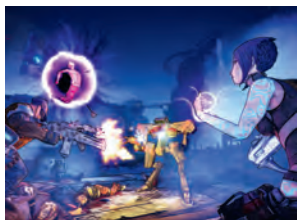
GRTV

Vi har meget mere om Borderlands 2 på GRTV og www.gamereactor.dk



Borderlands 2

Vil du vide hvordan Gearbox arbejder og hvordan udviklerens studie ser ud? Så kig forbi Gamereactor.dk. Vi sendte Thomas til Texas for at besøge udvikleren og høre alt om deres kommende blanding af rolle- og skydespil Borderlands 2.



Mere Borderlands 2

Gearbox har brugt 2½ år på at finpudse alle de evner, de lærte med det oprindelige spil og dets suveræne udvidelses-pakker, givet den underliggende teknologi et los i bagpartiet og lånt endnu mere fra MMO-genren.



Endnu mere Borderlands 2

Borderlands-fans kan se frem til en kampagne af de helt store, når Borderlands 2 udkommer senere i år. Det fortæller Brian Martel og Randy Pitchford i et interview med GRTV. Du kan se hele interviewet på Gamereactor.dk.

LEDEREN

Gamereactor nummer 130 / august 2012



Sol, sommer og spil

Sommerferie er sådan en herlig ting. Folk smiler oftere, tiden går på en helt anden måde, og det er herligt bare at være til under sommersolen. Min sommer gik med at omlægge kostvaner, træne min ryg og en herlig juicekur. Det gjorde godt, gav fornyet energi og var en fantastisk måde at huske sin egen krop på. Jeg har blogget om alle dagene på Gamereactors blogsider, så hvis du er nysgerrig på at læse mere, eller hvis du nu har bemærket at sidste års badetøj er krøbet og forretningernes størrelser ikke længere passer, så kig forbi. Naturligvis blev lange gåture, Dancing Stage Unleashed, dansematte og Kinect benyttet når kalorierne lige skulle forbrændes ekstra hurtigt. Men udover det er min sommer blevet tilbragt med alskens håndholdte maskiner. Nintendo sendte en 3DS XL på gaden, og den er jeg rigtig glad for. Især Mutant Mudds fra deres eShop overraskede mig positivt (den kan du se et billede fra længere inde i magasinet). Gravity Rush fik en udvidelse, så naturligvis blev min PS Vita hevet frem. Så legede jeg min Galaxy Note, når iPadden ikke lige skulle passes. Og faktisk opfyldte det de fleste af mine behov for gaming. Mest fordi der er så mange titler, som jeg glæder mig til, at jeg helt glemmer at nyde de fortræffelige titler der er ude nu. I sandhed et såkaldt First World-problem. Faktisk fik jeg også tid til at nørde med World of Warcraft, og efter lidt fiksfakserier kan jeg nu nyde det spil med min Sixaxis-controller fremfor mus og keyboard. Herligt. I horisonten lurer dog et andet stort MMO. Guild Wars 2 er på vej, og mens vi alle har snuset til det lovende MMO, så har vores norske kollega Jostein nærmest boet i spillet i ugevis. Derfor har vi fremfor en anmeldelse valgt at levere en grundig gennemgang af spillets nye oplevelser, så du er forberedt inden køb. Vi har også lavet en liste over 3DS-spil som vi nyder til fulde, og så er der naturligvis alle de sædvanlige anmeldelser og previews. Vores finske kollega har spillet Need For Speed Most Wanted. Det klassiske bilspil vender tilbage med Burnout-drengene bag roret. Det glæder jeg mig til. Dust: An Elysian Tail er et fantastisk enmandsprojekt, som Thomas gik ombord i, og så er der noget helt specielt i vente, hvis du er Borderlands-fan. Vi besøgte Gearbox i Texas, og det er der kommet masser af spændende GRTV ud af. Det må du dog suse forbi Gamereactor.dk for at se. Du også vælge at følge med fra dit Samsung Smart TV, din Android eller din iPad/iPhone. Der er apps til dem alle. God fornøjelse og fortsat god sommer.

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

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

Adresse Gamereactor, Strandvejen 72 st. mf,
2900 Hellerup
ISSN 1603-6522
Internet www.gamereactor.dk
Oplag 35 000 eksemplarer
Udkommer 10 nr/år
Tryk Stibo Graphics A/S
Papir M-Brite Semi Matt 90g
Distribution Post Danmark
Markedsføring Morten Reichel
Grafisk form Petter Hegevall

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. GameStop, GAME, Fona, og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. Magasinet er et **nordisk gratismagasin** som udgives af fire redaktioner i Danmark, Norge, Finland og Sverige. Find os online på .dk/.eu/.no/.se/.fi/.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 aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilplakke som sælges i Europa.

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilsamling. Se alle på Gamereactor.dk Vil du læse vores previews og anmeldelser i deres fuld længde bør du klikke dig ind på Gamereactor.dk
- Vidste du i øvrigt at Lee slet ikke kunne fordrage Oblivion, heller ikke selvom han virkelig prøvede hårdt? Han er til gengæld blevet ret forelsket i Skyrim. Vi venter stadig på, at han stopper med at snakke om det. +10 til nerdiness.



STRATEGY REDEFINED

TRION WORLDS FORÆRER DIG ET 5€ PAYSAFECARD

Betal kontant for din online-underholdning!

- › Hurtigt, nemt og sikkert
- › Uden Dankort eller kreditkort
- › Dine penge er med det samme til rådighed på din spillekonto

www.paysafecard.com



FREE TO PLAY



www.EndofNations.com

A blue sports car is shown in the foreground, angled towards the right. In the background, a police car with flashing lights is visible, moving away from the viewer. The scene is set during sunset or sunrise, with a warm, orange glow. The word "Tempo" is written in white inside a blue circle in the top left corner.

Tempo

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Gamereactor besøgte Criterion for at høre hvilke planer de har for Need For Speed

Criterion fortsætter deres road trip med Need for Speed-serien oven på den store succes med deres sidste udflygt, Hot Pursuit. Men hvad du nok ikke vidste er, at ruten til Most Wanted allerede var planlagt for Hot Pursuit overhovedet ramte butikshylderne. Gamereactor kørte til Criterion's hovedkvarter i Storbritannien for



LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

at høre hvad der er nyt i Autolog 2, og finde ud af hvordan en racer konkurrerer i skyen.

Da det stod klart, at Hot Pursuit var et hit, kiggede senior producer Matt Webster ikke på tallene og tænkte "wow, det er vi nødt til at gøre igen", fortæller han. "Hot Pursuit var ganske rigtigt en stor succes for os, men før vi overhovedet vidste det, var arbejdet på Most Wanted allerede begyndt. Da vi tog fat på NFS-serien, kiggede vi på hvilke spil, vi gerne ville give vores fortolkning af. Hot Pursuit og Most Wanted skilte sig ud med det samme. Selvom de begge to går ud på at køre biler, er de to meget forskellige spil. Vi ville sætte Criterion's fingeraftryk på dem begge".

"Tag ikke fejl", fortsætter creative director Craig Sullivan. "Vi laver ikke efterfølgere til andres spil. Vi føler, at NFS-serien skal ryste posen. Og det skal vi til at gøre nu – endnu en gang".

Og hvordan vil de så gøre det? Blandt andet ved at låse op for alle spillets biler lige fra starten. Twistet er, at alle de nogle-og-50 biler er gemt væk i metropolens forskellige gyder og afkroge.

Visse mindre eksotiske biler, såsom Mitsubishi Evo og Ford Focus, kan man finde parkeret ved fortovet, men du skal bogstaveligt talt på afveje for at finde superbiler såsom den elektriske og excentriske Tesla Roadster. Kan du finde den, kan du køre den, det er princippet. Men hold et vågent øje med strømmerne, for de elsker bare biltyve. Udover at jagte nye øser, er der et par hundrede sikkerhedshegn og billboard-reklamer, du kan smadre igennem. Åh ja, de populære collectibles fra Burnout: Paradise vender tilbage.

Craig Sullivan forklarer, hvorfor spillet ikke forbinder nye biler med progression gennem spillet, som så mange andre racere gør. "Vi vil have, at hver en spiller får det ud af Most Wanted, de gerne vil. Hvem har tid til at grinde i timevis for at få fat i de gode sager? Det lyder ikke sjovt for mig. I Most Wanted kan du sætte dig bag rattet på din yndlingsbil i løbet af 15 minutter. Og om du vælger at race, lave nogle flyvehop, samle collectibles eller bare fjolle rundt, det er helt op til dig. Og vi belønner dig for hver kilometer med speed points, som du bruger til at konkurrere om at blive den mest efterlyste

TAG IKKE FEJL: VI LAVER IKKE EFTERFØLGERE TIL ANDRES SPIL.



blandt dine venner, hvad end du spiller singleplayer eller multiplayer. Med Autolog 2 tracker og sammenligner vi stort set alting”.

Criteria's entusiasme har gjort mig godt og grundigt tændt på at prøve spillet selv. Fans af det oprindelige Most Wanted vil straks bemærke, at de første minutter af Criteria's spil er en hyldest til forgængeren, helt ned til detaljer som din første bil: en BMW M3, ganske som for syv år siden. Gameplayet er en solid blanding af nitrous-drevne hastigheder, lange drifts og en tæt håndbremse-vending her og der, indtil man uundgåeligt kører galt – på spektakulær vis. Og så gør man det hele igen. Denne gang er der en mere håndgribelig følelse af vægt ved alle bilerne. ”Vi har også offroad-sektioner, der tvinger spillerne til at matche deres ruter med deres tuning og set-ups”, tilføjer Matt Webster.

Heldigvis kan spilleren justere disse, selv dækkene,

på farten med et par tryk på d-pad'et, takket være det lettilgængelige menu-system EasyDrive.

Dertil kan man også bruge EasyDrive til øjeblikkeligt at hoppe til åbne events, biler man tidligere har fundet og andre lokationer.

Med speed points bliver singleplayer-delen forbundet med multiplayer. Speed points er kort sagt møntfod og erfaringspoint, der er smeltet sammen. Jo flere point du samler, des højere rangerer du på Most Wanted-listen, både i singleplayer og blandt dine venner. Efterhånden som tallet

stiger, åbner du også for nye events, ydelses-justeringer og andre godter. Multiplayer byder på en række play-lister, der udgøres af grupper af mindre events. I min korte tid med multiplayer drønedede jeg og de andre deltagere gennem et par almindelige check-point-lob, et læng-desprings-event og en drifting-udfordring. Og selvom en deltager måske er røget ud af scoreboardet,

50 BILER ER GEMT VÆK I METROPELSENS GYDER OG AFKROGE



så er han stadig med i løbet – og kan således stadig hævne sig. Det er lige så hektisk og brutalt som det lyder.

Craig Sullivan opsummerer Criteria's vision ganske fint, da han bliver spurgt om der er nogen playlister for dem, der foretrækker at krydse målstregen uden ridser og buler:

”Nej. Vores spil er ikke en baneracer hvor du 'konkurrerer' om at køre i en pæn og nydelig linje. Det her er Most Wanted”. Spænd sikkerhedsselen!

Eerik Rahja - GR FI

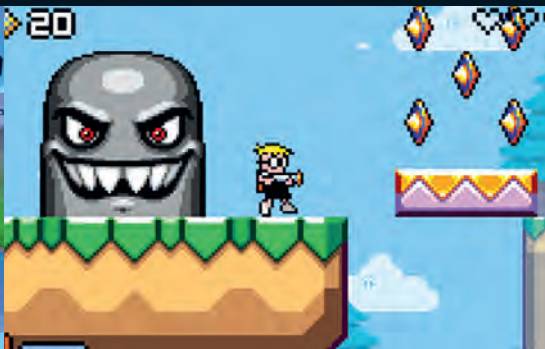
Need for Speed Most Wanted udkommer til PC, PS3, X360

3DS OG 3DS XL

Her er redaktionens mest spillede titler til Nintendos håndholdte 3DS-modeller. Vi byder på otte styk du roligt kan investere i til underholdning.



Mario Kart 7 Klassisk ræs med nye fartøjer.



Mutant Mudds Fantastisk underholdning fra eShoppen.



Super Mario 3D Land Den klassiske Nintendo-helt.



Ghost Recon: Shadow Wars God strategi med action.



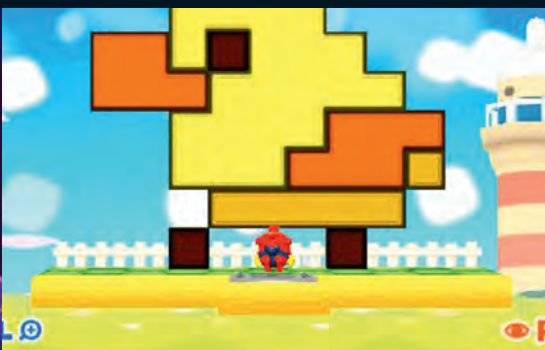
Theatrhythm Final Fantasy Rollespil møder rytmer.



Rhythm Thief & the Emperor's Treasure Mere musikglæde.



Kid Icarus: Uprising Solid action-shooter.



Pullblox Herlig, simpel pzzler fra Nintendos eShop.



TORCHLIGHT II

Vi venter stadig

Efterfølgeren loves ganske snart, og vi er utålmodige

Engang troede vi at Torchlight II ville udkomme sidste år.

Herefter troede vi, at det i hvert fald ville udkomme inden Diablo III. Ingen af de ting skete som bekendt, men vi venter stadig forventningsfuldt på spillet. Og skal man tro på chefen for udvikleren Runic Games, så satser de stadig på at få det ud af døren denne sommer – hvilket vil sige inden efterårsjævndøgnet sidst i september.

Hvad har udviklerne så brugt tiden på? Jo, de pudser og polerer til den store guldmedalje, siger de. Balancering af spillets mange finesser tager tid, og ovenpå erfaringerne fra forårets lukkede beta, er der rigeligt med justeringer at tage fat på.

Et af de nye tiltag, udviklerne selv fremhæver, er at man for hver fem, ti og femten skill-point, man putter i en bestemt evne, får særlige bonusser. Som eksempel nævner studiet engineer-klassens Machinegun Bot. Putter man fem point i denne evne, begynder kuglerne nu at richtotere, ved 10 point trænger de gennem fjender, og ved 15 point bliver antallet af kugler tredoblet.

Samtidigt er det tydeligt, at Runic Games har virkelig stor tiltro til spillet, hvilket illustreres perfekt af en infografik, de udgav på nettet sidste måned. Her er mere end tre gange så mange monstre som i forgængeren, med mere end tre gange så mange unikke varianter og evner, og nøjagtigt tre gange så mange bosskampe.

Spillets verden er også blevet udvidet betydeligt – her er 44 unikke områder mod forgængerenes syv, 1200 forskellige rum-layouts mod etterens 330, og mere end 2000 nye items. Åh, vores loot-hunger får allerede maven til at knurre. I alt vurderer udviklerne, at Torchlight II bliver omkring fire gange større end forgængeren – men prisen bliver den samme.

Alt indholdet er på plads – omgivelser, quests, loot, monstre, events, bosskampe og så videre, og det er muligt at spille Torchlight II igennem fra start til slut. Nu handler det ifølge Travis Baldree fra udvikleren om at sikre, at fjenderne er sjove at kæmpe mod, at skill-systemer og loot har den rette dybde – kort sagt alle de små ting. Vi glæder os.

What are you capable of?

CHRONICLE

★★★★★
CinemaOnline

★★★★★
MagasinetKBH

★★★★★
HeavenofHorror.dk

★★★★★
Nosferatu

★★★★★
Connery.dk

★★★★★
Frikvarter



NU PÅ DVD & BLU-RAY

BLU-RAY INDEHOLDER OGSÅ DVD + DIGITAL KOPI



GRID 2

Codemasters har endelig annonceret efterfølgeren

Codemasters har endelig officielt annonceret at Race Driver: Grid 2 er på vej, og vi kan nærmest ikke vente. Den engelske udvikler ved om nogen hvad der skal til for at sammensætte et godt bilspil, hvilket Grid 2 allerede ser ud til at bære præg af.

Det nye spil ser igen ud til at kombinere adskillige interessante løbstyper, hvilket betyder at du kan se frem til at trykke speederen i bund på baner der både udgøres af landeveje og nogle af de mest sagnomspundne racer-baner i historien.

Den selvsamme variation ser ud til at gøre sig gældende i biludvalget der inkluderer alt fra Nissan Skylines til Pagani Huyras, KTM X-Bows og Ariel Atoms. Balancen skulle befinde sig et sted mellem arkade og simulation, men med det første spil som referencepunkt, gætter vi på at det mest vil smage af førstnævnte.

Mere end noget andet er det dog Codemasters evne til at mestre den grafiske og audiovisuelle indpakning, samt tilsætte det en sublim kontrol, der gør at vi allerede ser frem til Grid 2 som et af de mest ventede spil til næste år. Om Grid atter engang kan lade sig krone som kongen af arkaderæs får vi at se til næste år.



Udkommer til PC, PS3, Xbox 360 i 2013



Sacred Citadel er en sidescrollende brawler

Folkene bag det hyggelige Ilomilo står for det næste udspil i Sacred-serien. Sacred Citadel er en heftig sidescrollende 2D-brawler, hvor spillerne skal hakke sig vej gennem horder af monstre. Her er co-op for tre og flere forskellige spillerklasser, der kan udstyres med et våben i hver hånd, lave combo-angreb og personliggøres i bedste rollespilsstil.

Udkommer i 2013. Se mere på Gamereactor.dk



Sacred 3 er også på vej, hvis du savner loot-eventyr

Er du mere til klassisk action-rollespil med isometrisk perspektiv, så fortvivl ej. I kølvandet på Citadel udkommer Sacred 3 nemlig, og byder på mere monsterslagtning og loot-jagt i den stil, serien er kendt for. Vi skal blankt indrømme at toeren havde en del fejl, men kernen var stærk nok til at fange os alligevel, så vi glæder os til at se treeren.

Udkommer i 2013. Se mere på Gamereactor.dk



Riptide er en efterfølger til zombie-spillet Dead Island

Zombie-spillet Dead Island får sig en efterfølger. Vi ved ikke meget om spillet, andet end at navnet er Dead Island Riptide, og at der er tale om et fuldbyrdet spil og ikke bare et remake eller genudgivelse med nogle nye figurer á la Dead Rising: Off the Record. Men vi ved at vi får mere at vide på dette års Gamescom, så kig forbi Gamereactor.dk

Udkommer i 2013. Se mere på Gamereactor.dk



Army of Two 3 byder på skydegalt co-op igen

Det tredje spil i serien, der har fået navnet The Devil's Cartel, er et reboot. Det betyder at Dead Space-udvikleren Visceral Games står bag, og at hovedpersonerne Salem og Rios er droppet til fordel for nyt par (anti)helte, Alpha og Bravo.

Spilmotoren Frostbyte 2, kendt fra blandt andet Battlefield 3, lægger kræfter til.

Udkommer i 2013. Se mere på Gamereactor.dk



RACE ROOM

Med **Race Room Racing Experience** bydes der på gratis ræs efter freemium-modellen

Med simulatoren Race Room Racing

Experience vil svenske Simbins konkurrere med iRacing og Sim Racing Live. Planen er at spillet skal udgives i begyndelsen af november, hvor det vil være understøttet af free to play-modellen, hvor man altså henter og spiller gratis, men kan købe sig til ekstra baner og biler via en online racing-portal. Fra starten vil der være 20 biler og seks forskellige baner inkluderet, der alle er baseret på populære baner fra virkelighedens mange bilræs.

Simbins plan er efter premieren at sælge nyt indhold, og endda også helt nye spillemuligheder. Derfor udgives den første download-pakke allerede tre uger efter spillets udgivelse, og indeholder seks biler og tre baner. Prisen på downloadpakkerne diskuteres endnu ikke, men udvikleren har kækt selv navngivet modellen for "Free 2 Race".

Creative Director Diego Sartori forklarer:

"Race Room Racing Experience er en ny måde at nyde en bilsimulation på. Man downloader spillet gratis og køber sidenhen mere indhold, som kan bestå af alt fra biler til baner og nye spillemuligheder. Ønsker spilleren for eksempel kun at køre omgangstider på en bestemt bane og med en bestemt bil, behøver han ikke at bruge penge på at købe et spil. Med vores Race Room-oplevelse håber vi at kunne tilbyde racing-oplevelse ulig alt andet på markedet."

"Race Room Racing Experience kommer til at indeholde banekørsel på verdens bedste racerbaner, samt Hill Climb-racing. Vi har lavet en helt ny grafikmotor, et nyt system som tillader betydelig flere detaljer og mere realistisk bilfysik, samt et nyt lydsystem som nu tillader os at gøre brug af 7.1-lyd."

Den anden store titel fra udvikleren, GTR 3 er betydeligt længere ude i fremtiden hvad angår dets udgivelse, og lige nu fokuseres der derfor på Race Room, som udkommer den første uge i November.

Race Room Racing Experience udkommer til PC i november 2013



Little Big Planet-spillene er begge datasat til PlayStation

Der er dobbelt op på nye Sackboy-eventyr i år. Hvad end du er til bedårende platformere eller storsmilende kart-racing, så har Sony nyt på vej til dig, og begge de store små spil har fået dato. Little Big Planet Vita lander på den håndholdte den 6. september, mens Little Big Karting suser ind på PS3'eren den 7. november. Begge har selvfølgelig alle værktøjerne til at lave egne baner.

Udkommer til henholdsvis PS Vita og PS3 sept/nov 2012

Fokus

Fokus sætter fokus på et enkelt emne. Husk du kan læse meget mere på www.gamereactor.dk



VANVIDSTUREN MED FAR CRY 3

Vi kigger på historien bag det kommende skydespil fra Ubisoft

Ubisoft sigter enormt højt med det tredje spil i Far Cry-serien, og hvor forgængeren delte vandene med sit gameplay, ligner treeren en sikker vinder. Beta-previews og hands-on kommer senere, men på disse sider giver vi ordet til spillets forfatter Lucien Soulban, der fortæller om tankerne bag spillets ambitiøse fortælling, figurer og omgivelser.

Far Cry 3 tager den isolation, der kommer af at befinde sig på kanten af verden, og vender den indad for at udforske det mønster, der bor inde i vores egne hoveder og inde i vores fjendes hoveder. Sindssyge,

hallucinationer, mental erosion... Alle disse ting kendetegner figurerne i Far Cry 3, og minder os om, at de mest barske og blodige slag, vi udkæmper, er dem der foregår inde i os selv.

Til Far Cry 3 begyndte vanviddet med Vass, den ustabile skurk der filosoferer over definitionen på sindssyge mens hans mænd myrder folk omkring ham. Men hvor det begyndte med Vass, så sluttede det bestemt ikke der. Figurerne i Far Cry 3 var nødt til at kunne passe sammen med og overleve i selskab med galningen, men forsøger man at matche lyd-



PARADIS FORTABT

Rook Island og stammeritualer

Det der bringer en stamme sammen er ofte også det, der holder den sammen. Frygt for mørket, frygt for rovdyr, delte pligter og ansvar, sikkerhed i antal og behovet for at høre til.

Historien om Rook Island er en underlig en, fordi historien om dens stamme ikke bare er knækket, den er et knoglebrud der aldrig er helet. Kolonimagter og besætttere har tvunget de indfødte til at opgive deres arv, deres religion og selv deres sprog. Under Anden Verdenskrig blev befolkningen

sat i lejre på andre øer, og her opstod ideen om tværnationale stammer – skabt af folk med forskellig baggrund, men delte lidelser.

Ført an af oprørslederen Citra har Rooks stamme fundet sammen om at bekæmpe de umenneskelige heder, øens krigsherrer begår. De byder fremmede velkomne – på sin vis. Enhver, der er villig til at kæmpe og bløde for dem, kan vinde deres tillid. Men ligesom de ikke dræber nogen, der ikke er fjenden, hjælper de ikke nogen, der ikke er fra stammen.



Ritualer, psykoser, psykedeliske oplevelser. Far Cry 3 er ikke bare et skydespil i junglen, det udforsker også grænserne mellem virkelighed og vanvid, hvor man ikke altid er sikker på, om det man ser kun foregår i hovedet.

styrken fra en ligefrem personlighed med endnu en høj stemme, ender man bare med støj. Hvis vi bare satte fluemærker ud for alle punkter på psykose-checklisten for at krydre Far Cry 3, var vi hurtigt endt med en monoton oplevelse. I stedet var det nødvendigt med en anderledes tilgang, og gimmicken kunne ikke bare være sindssyge. I stedet var spillet nødt til at handle om hvordan det hele afspejlede helten i historien, og i forlængelse deraf også selve spilverdenen.

Når Alice første gang tumler ned i kaninhullet til Eventyrlandet, får læseren indtryk af en verden der både er knækket og skræmmende og magisk på samme tid. Giv det en knivspids tabt paradys eller blodigt paradys, og Alice kunne lige så godt være tumlet ned på Rook Island, stedet hvor Far Cry 3 foregår.

Rook Island har fra starten været skrevet med en sans af farverig historie. For hvordan kan man tabe et paradys, hvis man ikke forstår hvad der er gået tabt, og hvordan? Derfor kiggede Far Cry 3 på øerne og kulturerne i Stillehavet og det Indiske Ocean. Men i stedet for at fokusere på én ø, én kultur, er Rook blevet indbegrebet af de problemer, de fleste små samfund står over for i en voksende verden, og især nogle af udfordringerne for det sydlige Stillehav. Rook blev hver en ø, hvor kulturen engang besad styrke eller håb, værdighed eller identitet, men som på grund af klimaændringer eller kolonialisme eller globalisering nu stod på kanten af oprør og samfundsmæssig eller økonomisk kollaps.

Og derfor vil spilleren finde spor af mange kendte kulturer, kendte ansigter og endnu flere kendte stemmer og historier, når de begiver sig rundt på Rook



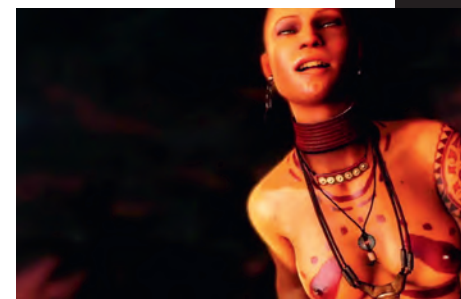
Island. De vil sikkert støde på inspiration hentet fra østaten Nauru, fra Maori-folket, fra de polynesiske og malaysiske folk, og fra steder så fjerne som Afrikas plagede Sierra Leone.

Fra øen Pohnpei, med sin oldgamle og smukke kanalby Nan Madol, trækker Far Cry 3 inspiration til den første ocivilisation, der ses i spillets gamle templer. Ligesom Nan Madol er Far Cry 3's første kultur hovedsageligt blevet glemt og overskygget af dens senere fortid som koloni.

Til Rooks mere samtidige historie fandt vi inspiration i øen Nauru. Nauru-stammekulturen havde ikke blot stærke matriarkalske træk, hvilket dannede grundlag for holdningerne hos vores oprørsleder Citra, men også en kolonial historie med briterne og senere det invaderende japanske kejserrige, der næsten udryddede den indfødte kultur og sprog ved at sende alle øboerne i eksil, væk fra deres hjem. Arven fra japanerne kan stadig ses i Far Crys Rook Island, og briterne trækker også spor i brugen af engelsk sprog. Nauru gav også inspiration som et land hvis levestandard var på højde med den første verden, efter det blev uafhængigt af briterne, indtil øens mange fosfatkilder var udtømt, og det forhenværende øparadis sygnede hen i fattigdom og kraftige skader på miljøet. Der hvor Far Cry 3 adskiller sig, er at Rook Island faldt meget dybere, da det økonomiske kollaps satte ind – regeringen faldt, og krigsherrer gjorde deres indtog.

Der kommer Sierra Leone ind i billedet, hvor repatrierede tidligere slavers drøm om demokrati blev til et blodigt mareridt. Siden regeringen faldt har Rook Island tilhørt krigsherrer og pirater, der terroriserer og mishandler uskyldige folk, men hvor lande som Sierra Leone blev splintret af civile stridigheder, står Far Cry 3's ø i skyggen af magtfulde mænd som Vaas.

Men hvis folket overlevede og forblev stærke trods al denne modgang, kan vi få inspiration fra de stærke og stolte Maori. I denne turbulente tid har folket på Rook Island fundet styrke ved at udforske deres egen fortid og deres kultur. Derfor udfolder Far Cry 3 håb, hvor der mange steder ville være håbløshed, og det er i denne blanding at Jason og hans venner lander.



FØLG KANINEN

Helten i Far Cry 3, Jason, leder efter sig selv. Han begynder ikke historien som en følelsesmæssigt voksen mand, men som en dreng... En dreng, der er fortabt i en verden som ikke har nogen nemme svar, og ikke har tid til at hjælpe måløse får.

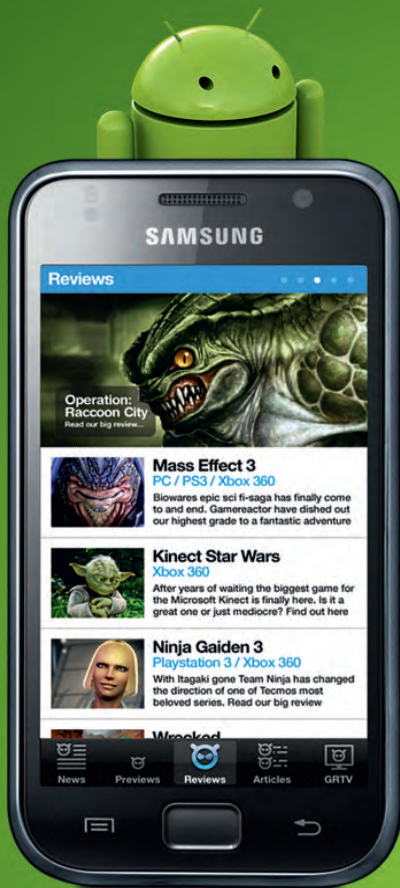
Det er det, der er fælden.

For når vi leder efter de nemme svar, falder vi ind i roller og definitioner i stedet for at skabe dem selv, og det er præcis hvad der sker, når Jason møder øens skurke. Her er sindssyge en smitte, og fjenderne, som Jason står over for, er ikke interesserede i at dræbe ham. Det her handler om infektion, om at viderebringe vanviddet ved at finde nye værter, og Jason er frugtbar jord for denne nye virus.

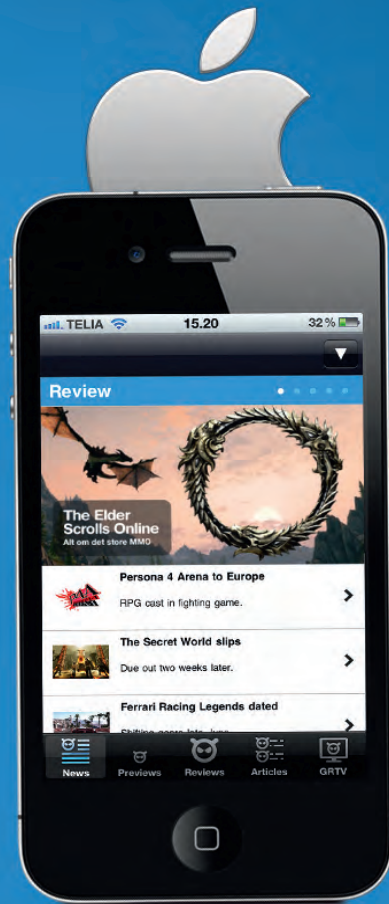
I modsætning til mange andre FPS-spil, hvor fjenderne er navneløse, ansigtsløse håndlangere ude for at stoppe helten, så er de fjender, du bekæmper og dræber i Far Cry 3, den prøvelse du står overfor i din nedadgående spiral. Blodet er dit overgangsritual som en dreng, der forsøger at blive en mand, og opdager, at han måske er ved at blive noget helt andet. Og det er præcis det, skurkene ønsker. Det er ikke nok at du dør. De har bekæmpet og dræbt hundredevis af folk som dig. Hvad skulle endnu et lig betyde for disse mordere og fanatikere? Nej, de vil i stedet vende dig. Give dig en skæbne, der på mange måder er værre end døden.

Det, der gør Jason til en unik modstander, er hans naive frygtløshed – hans evne til at overleve hvad der bliver kastet efter ham, til at overleve tumulten og komme helskindet ud på den anden side. Men bliver han det monster, de håber han vil blive til, eller vil sindssygens flammer forme Jason til noget helt anderledes og nyt?

På Rook Island kæmper Jason med forskellige identiteter og definitioner: Bror, kæreste, ven, makker, soldat, kriger, bytte, jæger. Og hvis han skal overleve det, der ventner om hjørnet, vil det ikke kun handle om at dræbe de folk, der jæger ham og forsøger at forskrue hans identitet. Han bliver nødt til at konfrontere sine indre dæmoner og dræbe dem. Men hvis han fejler, er den ultimative pris, han må betale, ikke døden. Det er i stedet at bukke under for voldens sirenesang, at bukke under for galskaben.



GAMEREACTOR **NEW!**
Android **APP**



GAMEREACTOR **NEW!**
iPhone **APP**



RISEN 2

Dark Waters



03.08.2012





KARL OM STEMMEN
Global brand director hos Crystal Dynamics Karl Stewart siger om stemmeskuespillet:
"I dette spil vil Lara tale mere til sig selv end tidligere. Det er naturligt, da hun gennemgår disse følelser af ensomhed, tab, frygt og drive mod at blive den person, hun ønsker at være."

VISIONEN
Darrell Callagher, der er Head of Studio, var art director på de foregående tre spil, og da han overtog rollen som chef for studiet var en af hans mærkesager, at folk skulle se på Crystal og ikke føle at det er en one-trick pony.



MARTS 2013

Tomb Raider

Platform **PC, Mac, PS3, Xbox 360** Udvikler Crystal Dynamics
Udgiver Square Enix Spiltype Action

DET ER FØRSTE GANG SIDEN annonceringen sidste år, at vi selv får lov at prøve Tomb Raider, og i forhold til hvad vi har set af spillet siden da, er denne demo kun et lille udsnit, hvis længde sniger sig op på knap en time hvis man er grundig, og omkring det halve hvis man skynder sig.

Vi befinder os tidligt i spillet, og følger Lara mens hun lærer de mest grundlæggende overlevelsestricks, får sin første opgradering, laver sine første drab. Der er lige så megen tøven inden hun spidder et dådyr som der er ubehag i at klemme aftrækkeren i bund mod et menneske. Det er en stor forskel i forhold til de hastigt voksende dødstal i de originale spil.

Styringen minder om den fra de gamle spil, og selv om teknologien gør de nye animationer blødere, er det helt og aldeles på grund af studiets nye retning for den evigt lærende Lara at de er mere realistiske. Hop har en akavet følelse omkring sig, og spring gør ondt når man

smadrer ned i jorden. Ærgerligt nok er der tilsyneladende ingen sammenhæng mellem skader og sår fra mellemsekvenser og løbeanimationerne - vi ville nu gerne have set Lara halte lidt mere.

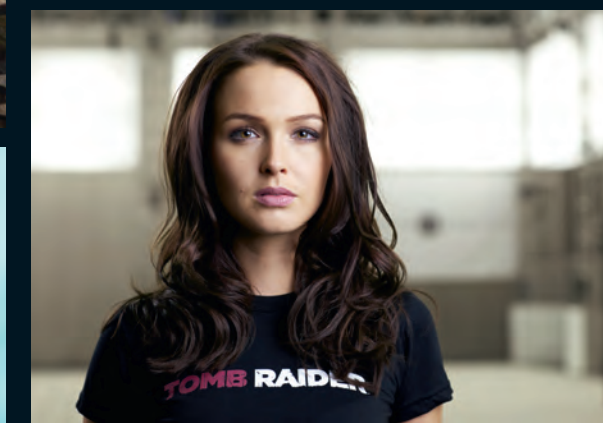
Skiftet til at give alting en passende vægt kan også mærkes i buen, som man snupper fra et hængende lig tidligt i demoen. Det tunge træk, der skal til for at spænde den, emuleres gennem en voksende rumble i controlleren. Holder man den spændt for længe, slipper Laras styrke op, og man affyrer ufrivilligt.

Man får hurtigt ryddet den lille kløft, der fungerer som træningsområde, for dyreliv. Indtil videre er der



REALISME

Døden er mere realistisk i denne Tomb Raider - et pistolskud, vibration idet vi bliver ramt, kvælning i eget blod, og så bare mørke. Det er abruptt og skærer lige ind til benet.



CAMILLA OG LARA

Lara Crofts stemme og motion capture leveres af den engelske skuespiller Camilla Luddington. Hun er et relativt nyt navn på Hollywoods stjernehimmel, men har allerede gjort sig bemærket med prominente roller i de seneste sæsoner af Californication og True Blood. Hendes første store rolle var som den kommende kronprinsesse Kate Middleton i filmen William & Kate.

DEN ALMÆGTIGE SPILLER

Buen er Laras vigtigste våben i det nye Tomb Raider - og sjovt nok har Luddington faktisk gået til bueskydning som barn. Om det siger hun: "dengang tænkte jeg, at bueskydning aldrig ville blive noget jeg fik brug for. Men det gjorde jeg sømme."

rigeligt med pile rundt omkring, men en opgradering, der lader os trække brugte pile ud af nedlagte dyr, antyder at de bliver mere af en mangelvare senere hen. Dyrene lader sig skræmme på realistisk vis, og vi får på et tidspunkt et chok, da et dådyr pludselig galopperer ud af underskoven.

Med alle de nye ting, udvikleren forsøger sig med i dette reboot, er det ironisk at den største af dem allerede er blevet prøvet før, og at Eidos dengang blev skarpt kritiseret for det. Opgraderingssystemet, der lader dig forbedre Laras atletiske evner og muligheder i kamp, minder om et lignende forsøg for over et årti

siden i seriens svageste udspil, Angel of Darkness. Dengang var ideen fin, men udførelsen haltede gevaldigt. I dag er det helt normalt at købe nye evner for XP, og

Luddington er Croft

passer naturligt ind i spillet.

Du får XP for snart sagt alting, og selvom man får et fast antal skill point gennem selve historien, kan man indtjene betydeligt flere ved at gå på opdagelse. Bladrer man gennem listen er det tydeligt, at de er indsatsen værd. Lara kan udvikle sig til en ganske effektiv og

opsigtsvækkende dræber.

Der er gået et år siden annonceringen, og det føles stadig som om vi bliver drypfodret. Og det er problemet. Vi er stadig ikke sikre på hvor stort og hvor åbent spillet bliver. Hvordan kampene vil udspille sig. Hvor meget fokus der vil være på udforskning, eller om dette spil bliver mere lineært end sine forgængere. En lille demo, missionsbeskrivelse eller interview er ikke nok til at vise hvor behændigt studiet formår at beskrive den. Det kan vi først afgøre, når vi sætter os ned og spiller gennem det fulde eventyr.

Gillen McAllister



PLOTTET

Plottet i Resident Evil 6 præsenteres gennem fire kortere kampagner i stedet for en enkelt mammut af en historie. Hovedformålet med denne opdeltte historiefortælling er at give spillet mere fokus, for hver kampagne har sin egen distinkte stemning, stil og figurer. Da hver kampagne har to hovedpersoner, har Resident Evil 6 syv spilbare figurer – to til hver hovedkampagne, og en figur i bonuskampagnen, der læses op efter første gennemspilning.



LT Distance grab

RT Punch

OKT 2012

Resident Evil 6

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Udvikler **Capcom** Udgiver **Capcom**
Spiltype **Action/Gys**

CAPCOM ER VED at lægge sidste hånd på det seneste udspil i den verdensberømte Resident Evil-saga. Sjette afsnit tager store skridt i nye retninger, og skal man domme ud fra de store smil på udviklernes ansigter, er de selv ganske tilfredse med resultatet.

Ved første øjekast ligner Resident Evil 6 sine forgæn-

gere. Spilleren følger begivenhedernes gang fra tredjepersonsperspektiv, lige bag heltens højre skulder, og historien er tæt sammenvævet med konstant kamp mod både udøde og muterede monstre. Grafikken er ganske mild mod øjet, og især lyseffekterne stråler. Skabningerne, der truer hele menneskeheden, rammer den helt rigtige blanding af det groteske og det farlige. Meget af stemningen skabes af voldens brutalitet – hoveder eksploderer, lemmer rives af, og kugler flår huller i kød på størrelse med knytnæver.

Men ved nærmere eftersyn afviger Resident Evil 6 fra serien på et helt grundlæggende niveau. I tidligere

eventyr kunne heltene enten bevæge sig rundt, eller stoppe op og sigte med deres våben. Det skabte en konstant følelse af hast og panik i spillet, selvom dette design lå milevidt fra realistisk kamp. Nu kan figurerne både gå, sigte og skyde samtidigt! Hvor moderne! Heltene kan også undgå slag med stilistiske saltomortaler og spring, og kan åbne ild når de kravler eller ligger fladt på ryggen.

Selvom antallet af spilbare figurer er højt (hele syv forskellige), lader forskellene i gameplay mellem dem til at være minimale. De er alle bevæbnet med lignende våben, fra pistoler til fuldautomatiske skydere, rundet af



AGENT HUNT
Hver kampagne har sin egen historie, stil og fjender, men alle fire kampagner krydser hinanden ved flere lejligheder. Du kan endda vælge at spille som monster i Agent Hunt-delen.

R1 Sword attack **R1** During dash for martial display



STRØMLINEDE URTER
Udviklerne har strømlinet andre dele af gameplayet. For eksempel samler spilleren undervejs i spillet urter op, der fungerer som medicin mod de forskellige sår og buler, man har en tendens til at få rigeligt af. I stedet for at skulle vade gennem et tungt inVENTORY-system lægger spilleren nu urterne i sin personlige pillemaskine. Maskinen spytter de nødvendige lindringer ud med et tryk på en skulderknap, og bliver dermed et velkomment hurtig-fix i pressede situationer. Urterne giver selvfølgelig flere piller, når man kombinerer dem med hinanden, så spilleren skal vurdere om han vil have førstehjælp til rådighed lige nu, eller flere piller senere hen.



med granater og knive. Men der er figurspecifikke undtagelser, for eksempel benytter Ada Wong en armbryst, der bogstaveligt talt nagler de restløse udøde til væggene, og Jake Muller har knusende nærkampsangreb.

Og selvom forskellene i det grundlæggende gameplay ikke er rystende, så er stillen og udførslen af kampagnerne ganske varieret. Leon Kennedys kampagne repræsenterer den mere klassiske survival horror: masser af mørke, som de udøde kan lure i, med kun sporadisk lys til at vise dem som stavrende silhuetter mod skyggerne. Baggrundsmusikken er trykkende, og

giver ikke megen ro til ens nerver.

Når alle tre hovedkampagner er gennemført, låses der op for en fjerde vinkel på Resident Evil 6-historien.

hele syv spilbare figurer

Ada Wong, er en ekstraordinær agent, der arbejder på begge sider af hegnet. Den mystiske femme fatales kampagne kræver at spilleren løser puzzles, såsom at skaffe forliste dele af nøgler tilbage fra de udøde, eller at skubbe en zombie ind i et elektrisk kredsløb, så der opstår en feedback-sløjfe der åbner en dør. Disse

puzzles giver kampagnen et fint skift i tempo.

Der er atter plads til Co-op, men som noget helt nyt, introduceres en spiltype kaldet Agent Hunt. Her får man lov til at indtage rollen som fjenden, blive et af de forskellige monstre, og jage menneskelige spillere, der er nået til bestemte steder i deres singleplayer-kampagne. Med andre ord kan du i Agent Hunt pine og plage dine medspillere ganske som du lyster. Herligt.

Det kan selvfølgelig være, at al denne begejstring fordufter, når man prøver spillet som helhed, men det tvivler jeg oprigtigt på. Jeg glæder mig til oktober!

Jori Virtanen GR FI



GRAFIKKEN...

Grafisk er Heroes & Generals måske langt fra det nyeste af det nye, men det er der en god grund til. Spillet skal nemlig være free-to-play, og er således afgængigt af at kunne køre på tværs af en bred vifte af maskiner.

...OG GAMEPLAYET

Gameplay-mæssigt satser skydespilsdelen mere på tilgængelig action end behård realisme, men der skal stadig tages højde for kuglens fald over lange afstande. Banerne er store, som regel i en størrelsesorden der minder om Battlefield-serien. Lige nu kan man højst spille 12 mod 12, men målet er, at det tal senere kan hæves til 24 mod 24, eller endda 32 mod 32.

Heroes & Generals

Platform **PC** Udvikler **ReTo-Moto** Udgiver **ReTo-Moto**
Spiltype **Action/strategi**

DER ER ÉN TING, NÆSTEN ALLE online-skydespil har tilfælles. Selvom du kæmper til sidste mand, for alt hvad du har kært og vrider sejren fra din modstanders kolde døde fingre - så har det ikke rigtig nogen konsekvenser. Det er bare videre til næste bane, eller måske samme bane om igen. Måske har du fået et par point til stati-

stikken, men i den store helhed betyder sejren intet. Resultatet forsvinder så at sige bare ud i det blå.

Sådan er det ikke i Heroes & Generals. Her er hver eneste kamp del af en større kampagne, en krig der raser på Europas vestfront mellem aksemagter og allierede. Hvert slag er en vigtig del af det overordnede mål om at nå frem til og indtage modstanderens hovedstad.

Det ligger også i navnet, for Heroes & Generals er nærmest to spil i et. I den ene del er du på slagmarken i vanlig FPS-stil, mens den anden del spilles fra et stort oversigtskort, hvor du kan kommandere dine styrker

rundt, se hvor andre har deres styrker, se hvor der aktuelt er kamp, hvem der har kontrollen med de enkelte områder, og så videre og så videre.

Lige nu bærer Heroes & Generals bestemt præg af at være i beta. Der er mange spøjse småfejl, men samtidigt kommer der nye opdateringer ud i en lind storm, og selvom spillet som nævnt viser klare betasymptomer, så er der heller ingen tvivl om at det er sjovt at spille allerede i sin nuværende form. Og at potentialet er enormt. Planen er at åbne betaen op for alle senere på året.

Rasmus Lund-Hansen



Doom 3 BFG Edition

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 19. oktober

Id Software og Bethesda har besluttet sig for at genudgive det klassiske Doom 3 i en ny udgave, der både er tunet til HD-konsollerne, hører nogle knaster af gameplayet (du kan have våben i hånden og lommelygte tændt på samme tid!), har forbedret lysætning, og tilmed understøtter VR-briller. Spændende.



Warface

Platform **PC** Spiltype Action Premiere 2012

Cryteks free-to-play-skydespil har allerede gået sin sejrsgang i betaer i Rusland og Østasien, og nu retter de også sigtekornet mod Europa og USA. Crytek har for nyligt meldt ud, at de i fremtiden vil fokusere på netop free-to-play-titler, og vi venter spændt på at se resultatet af deres indsats.



Dance Central 3

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

De danseglade Kinect-ejere kan se frem til endnu en gang at ryste rumpen hjemme i stuen, når Dance Central 3 lander senere i år. Et af de nye tiltag er en ny party mode, hvor op til otte spillere kan give den op i et vaskeægte dance-off. Hvordan det helt præcist kommer til at fungere i praksis, ved vi dog ikke endnu.



Shootmania Storm

Platform **PC** Spiltype Action Premiere 2012

Trackmania-udvikleren Nadeo kaster sig over skydespilsgenren, med kraftig inspiration fra gamle shootere som Quake. Altså er her ingen AK47'ere, men i stedet fart over feltet, arena-action, raketkastere og mere til. Og det ville selvfølgelig ikke være et Mania-spil, hvis man ikke kunne designe sine egne baner at kæmpe i.



Fortnite

Platform **PC** Spiltype Action Premiere 2012

Saml skrot ind og byg dit fort om dagen, og forsvar det fra fæle monstre om natten. Det er essensen i Fortnite, Epics kommende co-op-fokuserede actionspil. Det bliver den første titel, der benytter Unreal Engine 4, og det skulle blive let som en leg at bygge sit fort med døre, vinduer, platforme, tage og så videre.



Crysis 3

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

New York er blevet omdannet til en jungle, spærret inde af en enorm kuppel. Bevæbnet med blandt andet bue og pil er Prophet på hævntogt i dette spragled miljø med lige dele plantevækst og ruiner, og Crytek lover en blanding af efterens åbne scenarier med toerens stramt instruerede action.



Sim City

Platform **PC, Mac** Spiltype Strategi Premiere Februar

EA genopliver en vaskeægte klassiker, og alle med hang til strategi har god grund til at glæde sig. Udviklerne har sat sig for, at det skal være så let og elegant at bygge sin by som muligt, uden på nogen måde at gå på kompromis med selve simulatoren. Har du løsningen på Københavns trafikproblemer, kan du altså prøve den af her.



Little Big Planet Karting

Platform **PS3** Spiltype Racing Premiere 2012

LPB-skaberne fra Media Molecule og ModNation-gutterne fra United Front står i fællesskab bag Sonys næste bud på en kart-racer. I vanlig Little Big Planet-stil kan man selvfølgelig lave sine egne baner, men også sin helt egen gokart, og der er rigeligt med kostumer til Sackboy – herunder et skæg af bacon.



Pikmin 3

Platform **Wii U** Spiltype Strategi Premiere 2012

De små plantevæsener vender endelig tilbage, når Pikmin 3 lander senere i år, formodentlig som lanceringstitel til Wii U. Horden af væsener skal atter guides gennem de finurlige omgivelser og guides til at bygge broer, fjerne forhindringer, besejre fjender, og meget andet. Fans kan glæde sig til både nye og gamle typer pikmin.



Xcom: Enemy Unknown

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Strategi Premiere 19. oktober

Jorden er under angreb fra rummet – en fuldbludet invasion er under opsejling, og det er kun dig og dit hold af elitesoldater, der kan stoppe dem. Dette remake af det klassiske UFO: Enemy Unknown sætter på at holde alle de ting, der gjorde originalspillet til et hit i hævd, mens de mest forældede mekanikker får en gang sandpapir.



Borderlands 2

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Spiltype Action Premiere 21. september

At kalde Borderlands 2 for et stort spil er lidt af en underdrivelse. Gearbox har målet én gennemspilning til at tage omkring 58 timer, og faktisk er spillet så omfangsrigt, at de på et tidspunkt jokede med at kalde det Borderlands 3 i stedet for – totalt føltes ikke rigtig dækkende.



Mists of Pandaria

Platform **PC, Mac** Spiltype MMO Premiere 25. september

Efter en lang og succesfuld beta er Blizzard nu ved at være nået i mål med den næste udvidelse til World of Warcraft. Fra slutningen af september kan vi gå på opdagelse på det nye kontinent Pandaria, og give den gas med både ny pandarace og munkeklasse. Prikken over i'et er en række nye tekniske forbedringer.

Denne måned lander et **af de mest ventede MMO-spil nogensinde**. Vi har taget adskillige ture i Guild Wars 2 og fortæller om vores oplevelser i Tyria forud for lanceringen.





Guild Wars 2

Denne måneds store MMO-udgivelse.

Har du samlet dette nummer af Gamereactor op lige ved udgivelsen, er der en uges tid til, at du selv kan begive dig ud i ArenaNets enorme MMO-efterfølger. Guild Wars 2 er navnet, og forventningerne er skyhøje.

Noget af det første du sikkert vil bemærke er kampsystemet. Det var således min første aha-oplevelse i mødet med Tyria. Selvom kampsystemet som udgangspunkt lignede andre MMO-spil med et genvejsbaseret kampsystem, mærkede jeg hurtigt forskellen. Med meget få undtagelser kan man angribe, mens man er i bevægelse, hvilket er nødvendigt for at få succes i spillet. Når du samtidigt ved, at der ikke er nogen dedikeret healer, der kan passe på dig, skal du hele tiden være på vagt. Jeg blev flere gange dræbt, fordi jeg glemte at helbrede mig selv. Selvom det er genvejsbaseret, føles kampsystemet meget mere engagerende end det, som er standard i genren.

I det jeg kommer ud af oplæringsområdet, ligger verden for mine fødder. Jeg mærker det ikke rigtigt til at starte med, da det føles meget naturligt, men måden, hvorpå NPC'ere går rundt og snakker sammen og ellers bare lever deres liv gør, at verdenen synes mere virkelig. Når man tager et skridt uden for byerne, mødes man af de såkaldte dynamiske hændelser - et system der erstatter det traditionelle quest-system. Du kan for eksempel komme til at se en gruppe fjender løbe mod en gård. Hvis du løber derhen og standser dem, får du en belønning uden på noget tidspunkt at have snakket med en NPC. Ignorerer du dem, kan du senere komme tilbage og se, at gården er brændt ned. Jeg føler, at det falder mig mere naturligt at udforske de forskellige områder i spillet med dette system.

Jeg drager ikke længere til steder, hvor jeg ved, at der vil ske noget; i stedet drager jeg nu til steder for at se, om der ikke sker et eller andet spændende. Og som regel sker der et eller andet. Derudover nedskaleres dit niveau, når du besøger tidligere områder, så du stadig føler, at du får en



GW2 faktaboks

Guild Wars 2 byder på fem racer og otte forskellige klasser. De ærketypiske tank/damage/healer-roller finder man ikke her. I stedet har alle klasser evner, der kan heale dem selv, lige som de alle kan dele tæsk ud og holde modstanderne under kontrol. Som med forgængeren er her ikke noget med månedligt abonnement - når man først har købt spillet, kan man spille det lige så længe man vil. Modsat forgængeren har GW2 en stor åben verden i typisk MMO-stil. Spillet udkommer 28. august.

udfordring dér.

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

Jeg er Kirshan Ironhide, en charr i Askelegionen, og gennem min personlige historie går jeg undercover for at standse et komplot sat i gang af Flammelegionen. Historiefortællingen er godt gennemført med en sværhedsgrad, der passer alle, men den står lidt i skyggen af de dynamiske hændelser.



Tiden har ikke stået stille siden forgængeren. Nye teknikker er opfundet og det føles som om man befinder sig mellem to store epoker i historien. Det er sammensmeltningen af nyt og gammelt, som gør Guild Wars 2 så interessant. Vi er sikre på at mange spillere netop vil lade sig tryllebinde af de rå næsten steampunk-agtige omgivelser og våben, der står side om side med naturen.



For den ekstra dristige spiller tilbyder dungeon-indholdet en varieret og (svært) udfordrende oplevelse. De forskellige dungeons er designet til grupper af fem, og har en historie-version og en langt sværere udforsknings-version. Jeg er meget imponeret over designet af de forskellige dungeons, både visuelt og spillemekanisk. Man skal tænke taktisk og man skal beherske kampsystemet for overhovedet at have en chance for at komme helskindet igennem. Det hele er ekstremt engagerende, og jeg kan med hånden på hjertet sige, at det er den bedste samarbejdsoplevelse jeg nogensinde har haft i et spil.

Der er to forskellige typer PvP i Guild Wars 2. Struktureret PvP, hvor to balancerede hold kæmper om kontrolpunkter på et lille kort, og WvW (world vs. world), hvor tre servere kæmper i en to uger lang kamp om forsyningsdepoter, tårne og fort på et væsentligt større område. Jeg har mere mig med den strukturerede PvP; man bliver straffet øjeblikkeligt af modspillerne, hvis man laver en taktisk fejl eller ikke behersker kampsystemet til fulde. Alligevel er det WvW, som virkelig fanger min interesse. Der er et eller andet over de store episke slag, krydret med belejringsmaskiner og kaos, der virkelig appellerer til mig.



The Great Wall of Ascalon er en gammel kending fra Guild Wars og et vidne om den storslåede arkitektur man finder i Tyria. Den er dog ligesom Charr-bygningerne herover nu i ruiner efter de mange kampe mellem charrs og mennesker (begge racer er spillbare).

De forskellige dungeons er designet til grupper af fem

Den måde hvorpå der opfordres til samarbejde ved at lade alle deltagere blive belønnet gør, at man hurtigt og naturligt danner grupper med spillere man møder på sin vej. Jeg tilbringer meget lidt tid alene, hvilket i høj grad forbedrer spiloplevelsen. Når det er sagt, så er det dog stadig muligt at klare store dele af spillet alene, hvis man foretrækker det. Og derfor er det netop hvad jeg tager fat på i Snowden Drifts. Den dynamiske

historie som Funcom har lovet så meget positivt med.

Gennem snetågen kan jeg i det fjerne skimte konturerne af en vakkelvoren bro. Jeg peger en klo i retning af den, og foreslår over for min makker Frank at vi begiver os derhen. Bare for

at tage et kig.

Idet vi nærmer os bemærker vi, at noget ikke er som det burde være. En kraftig norn råber og gør os opmærksomme på, at Svanirs sønner er i færd med at sabotere broen. Vi ser op, og sandelig om ikke en gruppe af dragen Jormags korrupte tilhængere kommer løbende fra den anden side. Vi modstår fristelsen ved at se broen blive sprunget i småstykker, og løber mod dem med hævede våben.

Sådan kan en dynamisk begivenhed i Guild Wars 2 udarte sig. Det traditionelle quest-system, der har været normen i MMO-genren siden EverQuest, har ArenaNet droppet fuldstændig. I Guild Wars 2 skal du aldrig snakke med en quest-giver for at få en opgave at løse. Derimod vil du som spiller jævnligt snuble over en situation, der kræver din hjælp. Som i eksemplet fra Snowden Drifts vil fjenden kunne angribe uafhængigt af om du vælger at hjælpe

til eller ej. Du kan, hvis du vil, lade dem sabotere broen og se den falde sammen. På samme måde kan du tage kampen op og redde broen. Eftersom dette sker i den åbne spilverden, vil alle i området kunne deltage, selv uden at være i en gruppe, og alle får en belønning ud fra hvor meget de hjalp. De dynamiske begivenheder skaleres også i sværhedsgrad, alt efter hvor mange der deltager.

Det lyder alt sammen meget godt, men hvordan fungerer det i praksis? Mit indtryk er, at verden i allerhøjeste grad føles mere levende. Jeg kan vandre ind i et område, jeg ikke har været i før, og finde en landsby, der er under angreb fra en eller anden fjendegruppe. Jeg vil hjælpe med at drive dem væk, og så kunne udnytte de tjenester, der bliver tilbudt i landsbyen. Hvis jeg kommer tilbage på et senere tidspunkt, vil jeg nogle gange finde den samme landsby i ruiner, fordi der ikke har været nogen til at beskytte den.

Langt de fleste dynamiske begivenheder ændrer spilverdenen på en eller anden måde, om end det kun er lidt og midlertidigt. Dertil indgår nogle begivenheder i en serie eller kæde af hændelser. For eksempel leder en



Broen herover er set i Snowden Drifts og er et godt eksempel på hvordan ArenaNet har implementeret de såkaldte dynamiske begivenheder i Guild Wars 2. Da vi ankommer til broen, er den blevet revet ned af fjender, så vi hjælper med et genopbygge den for atter at skabe fri passage.

forsvarsopgave ofte til en angrebsopgave. Med undtagelse af startzonerne har alle zoner ofte en længere kæde af begivenheder, metabegivenheder, der strækker sig over store dele af zonen. I zonen Diessa Plateau ender metabegivenheden med, at et mini-dungeon bliver åbnet, hvor vi efterfølgende skal løse en serie af gåder og puzzles, med en svært vanskelig undervandskamp til sidst.

Når man aldrig helt ved hvad man går i møde, bliver det meget mere interessant at vandre rundt i verden. Det, at jeg aldrig har en opgave, der fortæller hvor jeg skal hen og hvad jeg skal gøre, bevirker at jeg suser rundt mellem områder for at se hvad de indeholder, men også for at se hvad der sker. Ofte er der knyttet en dynamisk hændelse til godt skjulte steder. Et par udviklere viste mig for eksempel en hoppeudfordring, jeg ikke havde fundet på egen hånd. På toppen ventede en dynamisk hændelse, der blev aktiveret da jeg forsøgte at åbne en kiste, som jeg troede indeholdt min belønning.

En anden hændelse, jeg har bidt mærke i, er en hvor jeg pludselig faldt ned i et hul, jeg ikke havde set, og nu befandt mig i en hule fyldt med den ældre drage Primordus' slaver. Jeg bemærkede så, at jeg ikke var alene hernede - en lille pige fra en nærliggende landsby takkede

de højere magter for at jeg havde fundet hende, og bad mig om hjælp til at komme hjem.

Selvom dette i udgangspunktet var en eskortmission, der ikke er noget nyt for genren, gjorde det, at jeg bare faldt over den, at det hele føltes mere autentisk. Det drager mig mere ind i oplevelsen, så processen med at hjælpe pigen ikke føles som et job, men som en præstation.

Jeg har fremhævet nogle få eksempler, og jeg må nok indrømme at disse er blandt de bedre begivenheder, jeg er stødt på. Der er over 1500 dynamiske begivenheder i spillet, og det siger sig selv, at de ikke alle kan være lige gode. Jeg er alligevel imponeret over variationen i de dynamiske begivenheder. Selvom man kan

placere de forskellige hændelser i generelle kategorier - eskort, forsvar og angreb, sabotagemissioner, samleopgaver og så videre - føles det som om de fleste begivenheder har deres egen unikke smag.

Rift var inde på den rigtige tanke, men ArenaNet har formået at skabe en mere levende, autentisk spilverden. Den levende verden er i højeste grad en illusion, over tid vil de samme begivenheder nødvendigvis udspille sig igen og igen, men illusionen er svært godt gennemført.

Jeg har tilmed formået at glemme at jeg steg i level, fordi oplevelsen trak mig ind på en måde, så den var vigtigere end belønningen, hvilket

I Guild Wars 2 skal du aldrig tale med en questgiver

intet MMORPG har formået at gøre for mig i samme grad førhen.

ArenaNet udnytter sit prisvindende kunst-team til det ypperste gennem nydelige 2,5D filmsekvenser, men der er langt mellem disse. Det meste af dialogen sker derimod i enklere sekvenser, hvor figurmodellerne trækkes ud fra spilverdenen og lægges på en baggrund af håndtegnet artwork. Under dialogen ser vi alt fra samme kameravinkel, og hvis mere end to figurer deltager i samtalen, må de skiftes om at være i billedet. Der er bestemt potentiale for at skabe unikke interessante dialogsekvenser, men jeg føler at de ikke udnytter variation i kameravinklerne og billederne i baggrunden så godt som de kunne.

Derudover sidder det meste af det tekniske som det skal. Stemmeskuespillet er af høj kvalitet, og animationerne er naturlige og reflekterer stemningen i samtalen godt. Det at figurerne bevæger sig på en naturlig måde, også når de ikke snakker, gør op for noget af den statiske fremtoning, dialogen ellers har. Det er vanskeligt at sige noget om handlingen ud fra den del af spillet, jeg fik tid til at prøve, men for dem, der ikke er bekendt med Guild Wars 2-universet, giver starten på den personlige historie en fin indføring i ens races kultur og særpræg.

Jeg har her prøvet to af de forskellige udgangspunkter for charr-racen, og det virker for mig som om, at selv om de er forskellige, leder de hen til samme punkt. På din første opgave mister du store dele af din squad, og får besked af din overordnede på at samle rekutter

og afværge en trussel mod din legion. Hver enkelt gren føles alligevel forskellig nok til at du ikke føler, at du gennemgår det samme igen og igen. Det bør alligevel nævnes, at hvis du forventer at kunne vælge hver eneste replik du siger som i Star Wars: The Old Republic, så bliver du skuffet. Nogle gange kan du vælge, men for det meste er du en passiv tilskuer under dialogen.

Derimod føler jeg, at overgangen fra den indledende historie til det næste kapitel kunne være mere glidende. Efter at have afværget faren som truer din legion, får du en ny ordre

fra din overordnede om at opspore noget, baseret på et brev fra din far. Havde jeg fået eller fundet dette brev i løbet af det første handlingsforløb, havde det virket som en mere naturlig overgang, og jeg havde fået følelsen af, at det jeg gjorde i starten påvirkede begivenhederne senere hen. Når det så er sagt, vil mange nok få noget sjovt ud af den personlige historie i Guild Wars 2. Trods manglerne bliver handlingen godt præsenteret, og jeg er glad for at kunne følge en mere lineær historie gennem Tyria, hvis jeg skulle ønske det.

Jostein Holmgren - GR NO



World vs. World er endnu en slags PvP (Player vs Player) i Guild Wars 2. Som navnet antyder er det mere end bare et par spillere i kamp, her slås tre servere mod hinanden i en to uger (!) lang kamp om slotte, tårne og ressourcerområder. Der kan deltage omkring 2000 spillere på samme tid i kampene.

Anmeldt



DUST: AN ELYSIAN TAIL

XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler HUMBLE HEARTS Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 12+

Dean Doodril er enmandsudvikleren bag en spiloplevelse, der tryllebinder Thomas.

Der er lige for tiden en enorm tørst efter ny konsol-hardware, og derefter de nye spiloplevelser og tiltag som formodes at følge med. Den slags har det med at fjerne fokus fra nuet, samt hvor meget der egentlig er sket på relativt få år. Lad mig derfor slå det fast med det samme, at Xbox Live Arcade utvivlsomt vil være et af de tiltag, jeg vil kigge tilbage på med størst glæde, når det engang bliver tid til den slags artikler, og en af grundene vil være Dust: An Elysian Tail.

Det hele starter ellers ganske stille og forudsigeligt, for uden nogen egentlig forklaring tager man kontrollen over en hætteklædt figur, der har mistet hukommelsen og nu blot går under navnet Dust. Inden længe støder man på den flyvende ræve-grisling Fidget og det mystiske, talende sværd Ahrah, og så er grundpillerne ellers samlet til hvad man forventer er en typisk ligegyldig actionspils-baggrundshistorie - det er den bare ikke.

Hver gang der optræder en smule dialog får man således at mærke, at eventyret er skruet sammen som et sideprojekt til en endnu ufærdig animationsfilm. Her klippes hurtigt til en lille mellemsekvens, hvor lækkert animerede versioner af det store persongalleri snakker sammen, som var de del af en tegnefilm. Figurernes rundede former og bløde farveovergange får det hele til at minde om en tegnefilm fra starten af 90'erne, og er meget langt fra den sparsomme animations-



KAMP OG COMBOER

Kampsystemet er særdeles combo-orienteret, men kræver alligevel finesse og overblik hvis man vil klare sig på alt andet end den nemmeste sværhedsgrad. Med analogknapperne er det muligt at lave et undvigende rullefald, mens et veltimet slag kan resultere i en parade, som åbner op for ekstremt stærke kontra-kombinationer.

teknik, der synes at gennemsyre alle de mest populære tegnefilm på tv i dag.

Selvom man hurtigt kommer til at lære at historien og dialogen fylder langt mere i Dust, end den slags normalvis gør i denne type spil, betyder det ikke at eventyret på noget tidspunkt glemmer, at det først og fremmest er et actionspil.

ET MISKMASK AF IDEER FRA EN RÆKKE SPIL

Med et miskmask af ideer fra alle de spil, han selv har haft som favoritter, har enmands-udvikleren Humble Hearts således skruet et actionbrag sammen, der tydeligt smager af Metroidvania og Ninja Gaiden med en smule rollespil drysset på toppen. Komponenterne harmonerer, så de ikke fjerner fokus fra hinanden.

I løbet af de første baner begynder lidt udforskning hurtigt at resultere i passager, som ikke kan krydses for en speciel evne er anskaffet, men for ikke at frustrere er banerne ikke lavet større,

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



DUST STORM

Det måske mest brugbare trick af alle er den såkaldte Dust Storm, hvor Dust svinger sit sværd rundt med en sådan kraft, at der skabes et lille vortex, der suger alt til sig. Ikke kun kan denne teknik bruges til at holde liv i enorme kombinationer, men kan også forstærke de magiske angreb som Fidget opgraderes med, efterhånden som spillet skrider frem. Bruges Dust Storm for meget vil det dog gå ud over hovedpersonens helbred.

end man på et senere tidspunkt nemt vil kunne finde tilbage. Hvorvidt den påbegyndte bane indeholder en af de hemmelige skattekister, som kun kan åbnes med specielle nøgler, annonceres også tidligt af Fidget, således at man altså støder på ganske lidt spildtid.

Som de fleste elementer i spillet er også rollespilskomponenten langt mere fyldestgørende end man først skulle tro. Med guldmønter og erfaringspoints, evner og masser af loot. Det utvivlsomt mest slående aspekt ved Dust: An Elysian Tail er dog hverken dets gameplay-systemer eller historie, men i stedet dets afsindigt smukke indpakning. Her leges konstant med forskellige farvesammensætninger, lys og fjender af enhver størrelse, og så har der været nok overskud til engang i mellem at lade spilleren slippe af i områder så betagende, at man ikke har noget i mod lige at stoppe op. Det

9

her er ganske enkelt et af de smukkeste 2D-spil, jeg nogensinde har oplevet, det er håndværk af den fineste slags. Køb det.

Thomas Blichfeldt



KINGDOM HEARTS 3D: DDD

NINTENDO 3DS

Spiltype ROLLESPIL Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU
Antal spillere 1 Aldersgrænse 6+

Dybe rollespil har altid haft svært ved at forklare deres tricks og virkemidler på en måde så effektiv, at publikummet ikke allerede er skredet inden den første træningsmission er gennemført. Det er et problem den japanske spilgigant Square Enix i sin tid havde måtte slås med i adskillige år, og et problem de først for alvor formåede at løse i samarbejde med Disney.

Med det første Kingdom Hearts kombinerede de to giganter således deres kompetencer, og viste hvad de hver gjorde bedst. Succesen var der nærmest med det samme, men i de ti år der er gået siden da,

DISNEYS HELTE MØDER IGEN DEM FRA SQUARE ENIX

er det som om Square Enix har glemt mere og mere af den originale tilgang for hvert nyt kapitel, der er blevet tilføjet serien.

Charmen, eventyret og de hyggelige figurer er der ganske vidst stadigvæk, men ønsket om et lettilgængeligt eventyr synes for længst at være blevet droppet.

Man fornemmer det med det samme. Uden den store introduktion får man derfor kontrollen over Sora og Riku, der godt nok allerede tidligere har gjort deres for at redde Disney-universet, men alligevel her må tage træningsdragterne på igen. Selvom de har svunget de såkaldte Keyblades mod tusindvis af monstre, kan de endnu ikke kalde sig Keyblade Masters, hvilket er et problem, da den onde Xehanort er genopstået og kun kan besejres af sådanne mestertkrigere.

En rodet historie og et endnu værre kamera trækker dog ned i et ellers rigtigt fint rollespil. Det virker nærmest som om Square Enix efterhånden insisterer på at hvert nyt spil i Kingdom Hearts-serien skal indeholde de samme problemer. Det er særligt ærgeligt her, for der er tydeligvis blevet arbejdet på at iklæde eventyret en afsindig flot ind-pakning af grafik og lyd, i

7

de henseender er det nemlig noget af det bedste på 3DS.

Thomas Blichfeldt

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

XBOX 360, PS3, PC

Spiltype SPORT Udvikler ROBOMONDO Udgiver ACTIVISION
Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-4) Aldersgrænse 12+



Brækkede ben, arme, ribben og kraveben ville nok bare være et lille udsnit af diagnosen, hvis mine fejltrin den første halv time med Tony Hawks nyeste foregik i den virkelige verden. Heldigvis har jeg kun oplevet grimasser og krummede tæer, når manden på skærmen har væltet omkring.

Tony Hawk Pro Skater HD er en cocktail af de tidligste Tony Hawk-spil, og består af det ganske simple arkade-gameplay som gjorde det legende let at komme i gang med.

Hvis du vil køre rundt alene, starter det i karriere-delen af spillet, hvor du vælger en skater. Du kan gå efter et åbenlyst valg som

GOD STYRING OG GODT GAMEPLAY HOLDER ALTID

f.eks. Tony Hawk, eller du kan tage tornen som din Xbox Live avatar. Derefter er der ikke andet at gøre end at spille bane efter bane for at låse op for de næste baner, der så kan spilles i både karriere, men også de andre spiltyper. I hver bane bliver du stillet en række mål, der skal klares indenfor tidsrammen: få flest mulige point, saml bogstaverne i SKATE, find den skjulte DVD. Mål der vil virke bekendte for folk, der spillede de gamle spil. Det er dog ikke nødvendigt at løse alle mål for at avancere, så hvis man har lyst til at komme videre til en anden bane hurtigt, kan man bare holde sig til sine styrker og så klare de mål der passer til.



MUSIKKEN

Der er sket nogle udskiftninger her siden originalen, og det skyldes naturligvis problemer med rettighederne til noget af det ældre musik. Listen er kort, men stadig fin.

SOLID STYRING

I Tony Hawk Pro Skater HD må man tage ens utallige styrt på egen kappe, for her fungerer styringen som den skal. Hvis du ved hvad du går ind til, kan du få spillet til at makke ret langt det meste af tiden, og hvis du har kysset asfalten lidt for ofte, ved du også hvor skylden ligger.

Udover karrieren kan man køre i sit eget tempo i Free Skate, en god idé hvis man lige vil se hvad der foregår på en ny bane. Man kan samle forskellige himstregimser i Hawkman eller min personlige favorit, Big Head Survival Mode vokser dit hoved i et voldsomt tempo og kun ved at vise skate-guderne nogle fede moves vil de lukke lidt af luften ud af dit kranie. Hvis du ikke formår at imponere, springer dit hoved som en ballon, og ud vælter konfettien.

Genskabelsen af de gamle baner er udover en ny gang maling og mere smukke omgivelser noget nær lige efter bogen. Så hvis der sidder nogle derude, der har haft den optimale rute til storcenteret gemt i baghovedet i alle disse år, kan de med ro og mag køre afsted. Spillet tager sig i det hele taget godt ud, hvis der er nogle større mangler er det ikke noget man lægger mærke til.

Godt banedesign, god styring og godt gameplay holder længere end det meste. Stadigvæk - heldigvis.

8

Nikolaj Kürstein Jepsen



DEADLIGHT

XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler TEQUILA WORKS Udgiver MICROSOFT STUDIOS Premiere UDE NU Antal spillere 1

Microsofts Summer of Arcade fortsætter med Deadlight, et horror-spil der umiddelbart kan beskrives som en krydsning mellem Limbo og Alan Wake. Du går fra venstre til højre mens platforme forceres.

Atmosfæren i de ovennævnte spil var fænomenal, og det er bestemt også tilfældet med Deadlight.

Lighederne med Limbo er tydelige, og både Deadlight og Alan Wake foregår i Washington. Hvor den Stephen King-refererende forfatter Alan rendte rundt med en lommelygte i skoven, har Randall Wayne, Deadlights hovedperson, fornøjelsen af Seattles byliv anno 1986.

Bylivet er dog ikke som det har været, klodens befolkning er blevet inficeret efter Chernobyl-katastrofen og er blevet redu-

MENNESKETS SIDSTE DESPERATE KAMP FOR LIVET

ceret til kanibalistiske skygger af mennesker. Ja, Deadlight er endnu et zombie-spil, en overrendt genre. Mit første møde med Deadlight var derfor en anelse nervøst, zombier er efterhånden lidt kedelige. Efter en introduktion til vores hovedperson gennem en animeret sekvens i samme stil som Infamous-spillene, går spillet i gang, og atmosfæren af forladt og forfalden storby, samt Randalls egen angst, drukner samtlige bekymringer jeg må have.

Tequila Works version af Seattle er intet mindre en brandflot, fyldt med udbændte biler og andre tegn på menneskers sidste, desperate forsøg på at undgå at dele samme skæbne som deres nabo, familie og venner. Med det perspektiv som spillet foregår i, er det muligt at pakke forgrunden med alle mulige små detaljer og samtidigt vise Seattles højhuse som store, grå gravsten for hele byen. Det er noget for sig og variation er der nok af.

Deadlight er et solidt, men ultrakort spil på under to timer. Deadlight bringer råolletyk atmosfære til Microsofts sommertilbud,

og hvis noget retfærdiggør prisen, så er det atmosfæren.

8

Nikolaj Kürstein Jepsen



THE SECRET WORLD

PC Spiltype ACTION Udvikler FUNCOM Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere MMO Aldersgrænse 16+

Jeg var faktisk ret bekymret efter at have prøvet beta. Det havde potentiale, men selv om jeg havde fri adgang i over en måned før spillet blev udgivet, gik der længere og længere tid mellem at jeg loggede på. Heldigvis er mange af manglerne i denne den færdige udgave blevet rettet.

Men lad mig starte fra begyndelsen. Som navnet antyder, stiger du i The Secret World ind i en verden skjult for offentligheden. Du bliver medlem af en af tre hemmelige organisationer - Illuminati, Templars eller Dragon - og kæmper mod okkulte trusler og mystiske fjender, da disse er begyndt at finde vej til vores verden. Din mission er at finde ud af hvad der sker og sætte en stopper for det.

Efter endt figurcreation sendes man til sin organisations hemmelige base, hvor historien og de mest grundlæggende spilmekanikker bliver forklaret. Dette tager dog ikke lang tid, og inden længe er man på vej mod Kingsmouth på Solomon Island nordøst for USA.

Det første der fanger opmærksomheden i den dystre landsby er det slående mørke og den melanolske atmosfære. Mørket omfavner hele billedet, og



KARAKTERERNE...

Karakterdesignet er ganske begrænset. Med blot otte forskellige hovedfæconer, syv slags øjne og hudfarver at vælge i mellem pr. køn, er dette et af de mindst avancerede bud i genren. Dette opvejes til dels ved et lidt større udvalg af karaktertræk, men det er ikke nok. En fin detalje er dog at du kan se en kort video af hver organisation inden du vælger side, for på den måde at få et bedre indblik i hvad det er du dedikerer din tid til. Funcom har dog lovet at der i fremtiden bliver langt større mulighed for at personliggøre dine figurer.

de mange gråtoner, det begrænsede lys, knuste glasruder og gader med rådne lig giver en helt specielt stemning. Det hele serveres med en lækker, stem-

JEG KAN IKKE LADE VÆRE MED AT TÆNKE PÅ H.P. LOVECRAFT

ningsfyldt musik. Jeg kan ikke lade være med at tænke på H.P. Lovecraft, og det er en stil jeg ikke har oplevet i et MMO før.

Et andet område hvor The Secret World skiller sig ud fra resten af MMO-genren er ved manglen af klasser og erfaringsniveauer. I stedet er egenskaber våbenbaserede, og alle spillere har adgang til alle typer våben, som dog først låses op med tiden.

Jeg er imponeret over hvad Funcom har gjort med The Secret World. Spiluniverset, atmosfæren, karaktererne og dialogen er af meget høj kvalitet.

8 Det samme gælder historierne. Det smager dog lidt for meget af noget man har spist før. Er det nok til dig, kan du dog roligt gå ombord.

Jostein Holmgren



WRECKATEER

XBOX 360 (Sebastian R. Sørensen)

Tag Angry Birds og omsæt det til 3D med Kinect-styring. Hvor min Kinect typisk kun tændes, når jeg har gæster på besøg, eller får en anmeldertitel ind af døren, så er Wreckateer første gang, hvor jeg virkelig har dykket ned i en singleplayer Kinect-oplevelse. Det er måske den primitive destruktion sat i scene i et smukt 3D-miljø, som gør det? Kort sagt er dette en af de bedste Kinect-titler som er udgivet via Xbox Live

8 Arcade. Det er sjov underholdning til fest, men også solidt nok til singleplayer. Hent det.



SPELUNKY

XBOX 360, PC (Skrevet af Sebastian R Sørensen)

Klassikeren tager turen fra PC til Xbox Live Arcade. Hvad er det så præcist der gør, at man midt i en ellers kedelig opvask eller løbetur pludselig tænker Spelunky-strategier? Det er summen af alle delene. Den charmerende retrostil som gennemvæder både lyd og grafik; den knivskarpe styring; den konstant udfordrende og foranderlige platformverden med tilfældigt genererede baner. Spelunky er en arcade-perle der bør

9 tiltale alle fans af platformspil. Savner du retro-hopperier er løsningen her.



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

PS VITA (Skrevet af Ingvar Takanobu Hauge)

Hvis du af en eller anden grund ikke tidligere har spillet Metal Gear Solid 2 eller 3, er der ingen tvivl om at dette er en pakke du må anskaffe dig. Hideo Kojimas spillepos om de atomvåbens-affyrende Metal Gear-robotter og den snigende Solid Snake er gammeldags og knaldhård underholdning for fans af stealth-genren. Denne pakke er tidligere blevet lanceret på Xbox 360 og PlayStation 3, men savner du en

8 håndholdt udgave af de to klassiske spil, så er løsningen her.

DARKSIDERS® II

“FLUID
AND FUN”
-IGN



PRE-ORDER NOW
TO GET A FREE UPGRADE TO THE
NORDIC LIMITED EDITION



DEATH LIVES AUGUST 21ST 2012
www.darksiders.com



GameStop
power to the players™



© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. 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» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



DARKSIDERS II

XBOX 360, PS3, PC, WII U

Spiltype ACTION Udvikler VIGIL GAMES Udgiver THQ Premiere UDENU Antal spillere 1 Aldersgrænse 16+

Helvede er løs igen. Denne gang tager vi rollen som Death.

War, en af apokalypsens fire ryttere, siges have forstyrret balancen mellem godt og ondt. Det er kun tilladt at blande sig, når Apokalypsens Syv Segl er blevet brudt. Men de var åbenbart alle intakte, da War pludselig befandt sig på Jorden. Krig brød ud mellem himmel og helvede, og Jorden sank ned i kaos. I spillet Darksiders forsøgte War på vegne af Jordens øverste råd at finde ud af hvad der stod bag alle disse begivenheder. De stolte og mægtige ryttere var blevet sårbare, men det var hans eneste chance. I slutningen af det første spil blev seglene faktisk brudt, og deres skrig blev efterfulgt af de øvrige tre ryttere.

Darksiders II handler om apokalypserytteren Death. Han ved, at hans bror har fået skylden for ubalancen og menneskehedens endeligt, men han tror ikke på anklagerne. Death vil rense sin brors navn. Der er gået over 100 år siden da, og rytteren må acceptere, at han næppe vil finde ud af hvad der virkelig er sket. Og han vil utvivlsomt ikke være i stand til at bevise det over for det øverste råd.

Men han kan forsøge at genskabe balancen. Så han sætter ud for at finde Crows far, hemmelighedernes vogter. Han kender sandheden, og måske kan han hjælpe med at råde bod på forbrydelserne og bringe menneskeheden tilbage til Jorden. Det er en vanvittig plan, men Death vil hjælpe sin bror, koste hvad det vil. Dette er drivkraften



NECROMANCER

Til trods for lighederne er Death meget anderledes end sin bror War. I modsætning til den tunge, kølige kriger fra forgængeren styrer vi nu en mere væver, hurtig gut, der er slank og manøvreduktig.

Death er mere tilbøjelig til at undgå farene. Necromancer-evnerne gemmer på nye tiltag. Fremfor våben til nærkamp, er denne tilgang baseret på at hidkalde onde ånder og krager, der automatisk angriber fjenderne.

bag hele spillet, den grundlæggende handling i Darksiders II. Og hvis det rent faktisk lykkedes, tænker Death, vil anklagerne mod War ikke længere være så tung en byrde at bære.

Gameplayet minder om det fra seriens debut. Vi besøger store-slåede slotte, dungeons og spændende landskaber.

Rummeligheden og åbenheden var et af det første spils store styrker, og det mærker vi endnu tydeligere denne gang. Alligevel

FANTASTISK MUSIK OG EN POLERET OPLEVELSE

er hele spillet lagt ud som perler på en snor. Man kan ikke fare vild, men spillet indbyder alligevel til at vandre rundt og udforske verdenen. Overalt er der noget at opdage, og selv de valgfrie dungeons er som små fuldbyrdede eventyr.

Her er mange simple kampe mod få modstandere. Men der er også større slag, hvor vi skal nedkæmpe små horder af omkring ti modstandere, og hvor flere kommer til undervejs. I disse øjeblikke bliver skærmen fyldt og travl. Vi prøver bravt at sigte efter en fjen-



HISTORIEN

Vigil Games fortæller deres historie på fantastisk vis, og tegner et interessant billede af rytteren. Enhver, der er bekendt med Det Gamle Testamente, vil også forstå de mange henvisninger og kendte skikkelser. Darksiders II kan selvfølgelig spilles uden denne viden. Det fortæller sin egen historie om den korruption, der spredte sig gennem verdenen, og som hverken lys eller mørke kan stoppe.

de, mens vi blindt slår og hugger omkring os, og til tider trykker på knappen til at undvige.

Men trods alt dette kaos, og stunder hvor vi holder mere øje med livsmåleren end selve kampen, er disse øjeblikke fremragende. At besejre så mange modstandere er en fest som fans af God of War allerede kender. Holder man af den slags spil, vil man elske de fantastiske boss, store som små. Og i modsætning til Kratos' udskejelser er det sjældent, at man ser en quick time event – som regel håndterer man alting selv. Death kan også klatre i bedste Prince of Persia-stil.

Vigil Games sætter farten op i eventyrets sidste del, men i stedet for at suse over mållinjen kvæler de i stedet speederen, og så går motoren i stå på de sidste få meter. Historien om Death rundes dog fint af, også selvom den

9 kun er del af en større helhed. Fantastisk musik og en mere poleret oplevelse end forgængeren fuldender Darksiders II. Nyd det.

Martin Eiser



NEW SUPER MARIO BROS. 2

NINTENDO 3DS

Spiltype PLATFORM Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere UDE NU
Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 3+

Prinsessen er kidnappet, svampe gør os større, og formen er præcis som vi er vant til. Mario vælger bane efter bane i (indledningsvis) seks forskellige verdener, besøger is- og ildbaner, hopper på fjender og besejrer minibosser, større bosser og til sidst – spoiler spoiler – en led skildpaddebos ved navn Bowser. Det er langt fra overaskende. Men det er legesygt, indbydende og gennemsyret af kvalitet.

Det, som skal gøre New Super Mario Bros. 2 unikt, er en fiksering på mønter og guld, som Mario åbenbart har erhvervet sig siden sidst. Den der hyggelige plinglyd, vi

EN FIKSERING PÅ MØNTER OG GULD ER DET NYE

har hørt med korte mellemrum siden 1986, ringer nu mere eller mindre konstant i ørene, takket være (eller er det "på grund af?") nogle nye spilmæssige tiltag.

Når Mario sparket til et guldfarvet Koo-pa-skjold, for eksempel, efterlader det en hale af guldmonter bag sig. Tager Mario den lettere absurde Prize Block-blok over hovedet, sprøjter det ud med mønter mens han løber. Hammerbrødrene kaster slanter omkring sig, her er en mønt-POW-blok, møntskabende ildblomster og til og med lidt ekstra redepenge ved checkpoints, så vi ikke glemmer vores nye rolle som virtuel Midas.

I starten er denne her grådige, Wario-duftende gimmick ret sjov. Men... Jeg kan ikke bruge pengene på noget, og jeg lokkes aldrig til at genspille banerne for at samle flere mønter. Det ultimative mål, én million slanter, bliver for mit vedkommende aldrig synonymt med motivation.

Har du to spil kan du også spille co-op over din 3DS' trådløse forbindelse.

Nintendo har måske ikke været så originale denne gang, men den gedigne byggekvalitet er her stadig. Her er samme gamle hyperpræcise styring, iørefaldende musik

7 og uforlignelige figurcharme. Det er hyggeligt og åh så velkendt.

Jonas Elfving



American Reunion

Et fantastisk og herligt gensyn med pik, patter og pinligheder.



Skuespillere **Jason Biggs, Alyson Hannigan, Tara Reid, Mena Suvari, Eddie Kaye Thomas, Jennifer Coolidge m.fl.**
Udgiver UNIVERSAL
Instruktør JON HURWITZ,
HAYDEN SCHLOSSBERG
Genre KOMEDIE
Premiere UDE NU

AMERICAN PIE var for mig en af de sjoveste film omkring årtusindeskiftet. Jason Biggs i rollen som Jim brillerede som den uheldige og sexhungrende teenager, der kom så grueligt galt afsted i forsøget på at score. På mange måder overskred American Pie så mange konventioner, at filmen på trods af et overvældende antal platheder leverede komedie på højt plan. Altså så højt som det kan blive, når farmand snupper en i at bolle en tærte på køkkenbordet. Alyson Hannigan var den utålelige men charmerende Michelle og filmens irriterende pine blev leveret af Seann William Scott i form af highschool champion Stiffler. Eugene Levy tog rollen som Jims far, og kunne vende enhver pinlig situation til noget endnu mere pinligt og tåkrummende sjovt. Castet var fantastisk.

Efterhånden som American Pie fik efterfølgere og direct-to-video-udgaver faldt niveauet, og det var ofte uden de originale skuespillere at løjerne skulle leveres.

Tretten år senere får vi så en genforening af alle filmens oprindelige skuespillere og hovedpersoner. Livet er nu alt andet end teenageproblemer for hovedpersonerne. Dermed ikke være

sagt at de er uden problemer, for det er de bestemt ikke. Nu handler det om at blive voksen, erkende seksuelle problemer i forholdet og naturligvis om at score (eller netop holde sig i skindet).

Det er ganske enkelt en utrolig oplagt bunke skuespillere, som der bydes på. Man kan mærke hvordan kemien fungerer mellem de gamle helte og antihelte, og det er svært ikke at sidde med et stort nostalgisk blik i øjnene og et endnu større smil på læberne når referencerne til de første film stryger over lærredet i en sådan fart, at man kun kan juble. American Reunion er en varm og herlig film om det at blive voksen. Men det er også en film fyldt med patter, bar røv og tisse-mænd.

Nøjagtig som en American Pie-film skal være. Er du teenager, så se den første film og se så den her. Og hvis du ikke længere er teenager, men mindes tiden dengang tøser og fester var det vigtigste, og undrer dig over hvad der skete siden dengang, så se den her og grin højt af alverdens genkendelige pinligheder. Det er sjældent at gen-

synsglæden er så stor som ved denne genforening.

8 Lee West



Ekstramaterialet

Med American Reunion er der lagt op til det helt store nostalgitrip på ekstramaterialet. For det første er der de sædvanlige fraklip, gagreels, udvidede scener, interviews, men der er meget mere til fans af serien. Blandt andet får man en interaktiv årsbog, der indeholder videoklip fra de forskellige hovedpersoners pinligste øjeblikke. Og så er der masser af fortræffelige bag-scenen-klip. Blandt andet får vi et indblik i skuespillerne genforening og deres dick-slapping-konkurrencer under optagelserne. Herligt, morsomt og rigtig underholdende.



The Muppets

Genre KOMEDIE Premiere UDE NU Skuespillere JASON SEGEL, JACK BLACK,

THE MUPPETS var hvermandseje i 80'erne og 90'erne, og nu er det tid til en ny film med Jason Segel i hovedrollen.

Segel har skrevet den nye historie, og han har uden tvivl forstået vigtigheden af at medskuespillerne skal have samme kærlighed til Muppet-universet som ham selv, og har derfor samlet en gruppe som hengiver sig totalt i hver sang, figur og replik. Det her er ikke spil for galleriet, og skuespillerne ser virkelig ud til at nyde Muppet-selskabet, hvilket vises ved hver anledning.

The Muppets styrkes desuden ved fantastiske morsomme sange, skrevet af "Flight of the Conchords"-kunstneren Bret McKenzie. Hvis du er fan af den kortlivede tv-serie vil du hurtigt genkende tempoet og de humoristiske tekster, og i samspil med Muppet-universet er det en ren fornøjelse.

Hvis du ikke har et hjerte af sten og sætter pris på selvbevidst humor, dukker, pastelfarvede omgivelser og Jason Segel, er der simpelthen ingen vej udenom The

Muppets. Hyggeligere selskab får du ikke. Det er en klassiker genfødt.

9 Line Fauchald



Moby Dick

Genre DRAMA Premiere UDE NU Skuespillere WILLIAM HURT

MIT FØRSTEHÅNDSINDTRYK af Moby Dick er overordentligt positivt. Coveret viser William Hurt, Ethan Hawke og Donald Sutherland på rollelisten, og billedet af hvalhalen der truer med at knuse jollen ser spændende ud. Noget som coveret ikke afslører, er at hverken Hawke, Hurt eller Sutherland dog spiller hovedrollen. Det gør den unge skuespiller Charlie Cox. Mini-serien til Blu-Ray er dog ikke en sejr. Der mangler en del og den fanger ikke.

Den unge Ishmael ankommer til en havneby fyldt med hvalfangere. Her søger han arbejde og møder Starbuck, der skaffer ham en grønskollinge-tjans på skibet Pequod. Kaptajnen ombord er den gale kaptajn Ahab, der ikke er taget ud på havet for at fange hvaler, men for at dræbe sin nemesis: den kolossale kaskelothval Moby Dick. Udover et par møder med hvalen og intriger mellem Starbuck (Hawkes karakter) og Ahab, sker der INTET. Der er ingen karakterudvikling og stemningen på skibet er monoton. Dette er i bedste fald en middelmådig genfortælling af klassikeren.

5 Kristian Redhead Ahm



Contraband

Genre ACTION Premiere UDE NU Udgiver UNIVERSAL

DET ER SJÆLDENT at et Hollywood-remake af en mindre udenlandsk produktion faktisk er lavet af de samme folk, der stod for originalen. Michael Haneke gjorde det med Funny Games, men det var mere en rekreation end en genfortolkning. Jeg anede ikke at Contraband, den nye actionfilm med Mark Wahlberg, var baseret på en islandsk film før jeg var halvvejs igennem introen. At den var instrueret af originalens hovedrolleindehaver, Baltasar Kormákur, fandt jeg først ud af da jeg så ekstramaterialet. Ikke fordi det egentlig betyder noget, Contraband er skiveskåret tjubang af den mest intetsigende skuffe.

Vi følger Chris Farraday, en tidligere mester-smugler der har slået sig ned med kone og børn i New Orleans, hvor han installerer tyverialarmer. Hans rolige liv vendes på hovedet da hans svoger, Andy, mister en ladning kokain der skulle være afleveret til gangsteren Briggs. Han er nu nød til at udføre "the LAST job", hvor han skal smugle et stort læs pengesedler fra Panama.

Inden jeg begynder at forklare hvad der trækker oplevelsen ned, må jeg hellere få nævnt hvor godt

skuespillet er. Det er ikke Wahlberg der fortjener ros, han har det samme vrede og forvirrede udtryk i ansigtet under hele filmen. Til gengæld er det Ben Foster og Giovanni Ribisi, i rollen som henholdsvis Chris' bedste ven Sebastian og den skøre Briggs, der virkelig skinner. Især Ribisi er underholdende i sine scener, selvom hans karakter intet foretager sig. Foster gør alt hvad han kan for at give sin karakter dybde og motivation, men det falder til jorden jo mere historien udfolder sig.

Motivation er faktisk nøgleordet, nu hvor jeg tænker over det. Jeg ved ikke hvorfor jeg skal se den her film. Jeg ved ikke hvad den ønsker at fortælle mig. Jeg ved ikke om Wahlberg selv tror, at hans konstante banden får ham til at virke sej. Selvom jeg har siddet i næsten to timer og stirret ind i en skærm, vidste jeg stadig ikke hvad jeg havde set.

Jeg forventer ikke et velovervejede karakterportræt eller en refleksion over noget som helst, men

5 Contraband er så kliché-fyldt, at den kun lige kan bruges en tømmermandssøndag. Kristian Redhead Ahm

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



Jaws

Genre THRILLER
Premiere 21. AUGUST
Udgiver UNIVERSAL
Skuespillere R. SCHNEIDER,
R. DREYFUSS, R. SHAW

STEVEN Spielbergs store gennembrud er blevet restaureret og genudgivet på blu-ray i anledning af filmselskabet Universals 100 års jubilæum – og sikke en restaurering.

Hver eneste frame er blevet nøjsomt gennemgået, rensat og farvejusteret, så filmen med Spielbergs egne ord ser bedre ud nu, end den gjorde ved biografpremieren (uden at man har rørt ved special effects eller på andre måder ændret ved indholdet), og har fået et nyt 7.1 lydspor.

De tekniske aspekter havde dog ikke været meget værd, hvis selve filmen ikke også var det – men selv

med 37 år på bagen føles Jaws stadig som en ægte klassiker.

Historien om den lille ferieø, der rammes af panik, da en kæmpehaj begynder at angribe badegæsterne, føles stadig aktuel – og sheriffens kamp mod bystyret, der prøver at tie hajproblemet ihjel af hensyn til indtægterne fra turister, virker som noget, der lige så godt kunne være skrevet i dag.

Jaws er en knivskarp thriller, der fuldt fortjener sin klassikerstatus og med denne Blu-Ray-udgivelse er den næsten perfekt.

8 Rasmus Lund-Hansen

Musik



The Flaming Lips

Genre PSYKEDELISK ROCK Premiere UDE NU Udgiver UNIVERSAL

VED FØRSTE GENNEMLYTNING er det nye album fra The Flaming Lips en lyd-mæssig rodebutik, som flakser i alle mulige retninger. Men giver man det et par chancer mere, så er der en chance for, at lydbillederne og stemningerne bliver hængende.

Åbningsnummeret 2012 (You Must Be Upgraded) kan tages som en kommentar til menneskets fremmedgørelse under samfundets stigende digitalisering, hvis man tager de kloge lyttebriller på. Ashes In The Air fortsætter i samme spor. Originale og dragende som disse 2 numre umiddelbar er, bærer de dog også lidt vel tydeligt præg af inspiration fra for eksempel David Bowie. Helping The Retarded To Find God starter som en uskyldig ballade men udvikler sig snart til en noget skarpere sag, der sine steder trækker på gruppens store forbillede, Pink Floyd.

Dette album er absolut uegnet som dansemusik. Det indeholder heller ikke den regelmæssige rytme, der som baggrundsmusik kan sætte ekstra gang i hovedrengøringen. Til gengæld er der mange spændende lag og stemninger, krydret med overstyrrede guitar-soli og synthesizer-forløb. **Carsten Skov**

7



Yellowbellies

Genre POP Premiere UDE NU Udgiver TARGET

EFTER EN LANG PAUSE er danske Yellowbellies tilbage med en samling sprudlende kærlighedssange.

Der er noget befriende og forfriskende ved det enkle og medrivende pop-håndværk. Efter 10 år på så lavt som ikke-eksisterende blus giver danske Yellowbellies lyd fra sig igen. Daylight Savings er 10 fornemme pop-sange, der lader hånt om mismod og konflikter.

Tag for eksempel åbningsnummeret Sing Her A Love Song. Hvor er det længe siden, at sprudlende kærlighed er blevet besunget så flydende og flot. Søren Esben Hansens vokal står klart og samtidig så tilbagelænet og erfarent, at det er svært at tro på, at bandet har været "væk" så længe.

Stemningen er let, med enkle og særdeles velsidende vokalarangementer. Ikke de store udskjelser blot energi og vellyd i den fornemst tænkelige syntese.

Yellowbellies lader til at have kreeret Daylight Savings på en bund af gode oplevelser og lyse tanker. En sjældent velklingende popperle.

8

Carsten Skov



Pet Shop Boys

Genre POP Premiere UDE NU Udgiver EMI

DET ER IKKE mange bands, der har kunnet holde dampen gående så længe som Pet Shop Boys. Gruppens karriere spænder efterhånden 28 år, og har givet dem en status som pionerer inden for synthesizer-pop og gjort dem til homo-ikoner. Gruppens sans for det visuelle har også gjort dem toneangivende, ved først at være totalt afdæmpede som modreaktion på hyperaktive bands som Wham, og siden gennem en stribe flotte og storslåede musikvideoer.

Neil Tennant og Chris Lowe har været i studiet for at røre godt et par håndfulde nye numre sammen. Turen gik til Los Angeles for at arbejde med Andrew Dawson som producer. Selv om han har arbejdet med navne som Kanye West og Jay-Z, bærer Elysium alligevel klart og utvetydigt præg af klassisk Pet Shop Boys-lyd. De 12 numre er desværre også præget af en vis tomgang, af at lyden alt for sjældent er tænkt og performeret ud over grænsen for en skabelon.

Melankolien i indledningsnummeret Leaving er så tyk, så man næsten kan skære den i skiver - og melodien kører så ensformigt i ring, at der til sidst

kun er den logiske udvej - at fade ud. Så er der straks mere højt-til-loftet-poplyd og storslået arrangement over Winner, om end der også hér er tale om variationer over et begrænset tema.

Til gengæld er der en solid portion ironi over Your Early Stuff, om den garvede popmusiker, der ser tilbage på fortidens videoer. Et tema, der går igen i Ego Music, hvor det trods et spinkelt forsøg på at opstille en humanistisk vision for de musikalske udfoldelser ikke lykkes popmusikeren at skjule den falske ydmyghed - og at den kommerielle succes når alt kommer til alt er det vigtigste.

Endelig er der 'Memory Of The Future', hvor fortid, nutid, fremtid og kærlighed blandes.

Pet Shop Boys har helt sikkert stadig fornemmelse for melodier og arrangementer, men der er langt mellem de øjeblikke, hvor frækheden og de skæve indfald hæver numrene mærkbart over habil muzak. Som helhed er Elysium en lidt fesen affære. For min skyld behøver duoen med andre ord ikke at drage til Los Angeles næste gang de går i studiet.

6

Carsten Skov

Re-release Carsten Skov lytter til genudgivelser



Paul Simon

Genre POP
Premiere UDE NU
Udgiver SONY

DA PAUL SIMON udgav Graceland i august 1986, blev pladen udgivet på et tidspunkt, hvor en tiltagende opbakning til boykot af apartheid-styret i Sydafrika gjorde det politisk ukorrekt at rejse til Sydafrika. Og det var lige, hvad Paul Simon havde gjort for at indspille 5 af numrene på Graceland. Trods disse beherskede odds opnåede Paul Simon en overvældende kommerciel succes, og desuden fik han en Grammy for årets album i 1986. Genudgivet med demoer og interviews er det lyttestid igen.

Det er i høj grad blandingen af musikalske stilarter, der gav album-

met en helt specielt karakter. Listen over musikere, der har rørt den musikalske sammenkogte ret sammen, tæller hele 54 navne. Der er en gruppe som Los Lobos, der repræsenterer traditionel amerikansk - eller rettere tex-mex - folkemusik. Der er musikere som Youssou N'Dour, Adrian Belew, Steve Gadd, Lenny Pickett samt ikke mindst Linda Ronstadt og The Everly Brothers. Man kunne frygte - efter den gamle danske talemåde - at for mange kokke fordærver maden. I dette tilfælde er der imidlertid sket det stik modsatte. Heldigvis.

9

MARVEL
**ULTIMATE
SPIDER-MAN™**



NY TV-SERIE!
Premiere
lør. 8. sept.
kl. 8.00



disneyxd.dk

©Disney J#2648
TM & © 2012 Marvel & Subs.

Guiden

Vi præsenterer månedens mest spillede spil på den danske redaktion, læs mere på: www.gamereactor.dk

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

SONY PLAYSTATION 3

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

Udvikler SONY Premiere 2007 Medie BLU-RAY



MICROSOFT XBOX 360

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

Udvikler MICROSOFT Premiere 2005 Medie DVD



Gamereactor Top 10 PlayStation 3

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Jak & Daxter Dette er måske verdens bedste platformssamling, om ikke andet til PlayStation. Vi elsker Jak og Daxter.	Eventyr	Sony	9
02	Ghost Recon: Future Soldier Fremtidens krig er fyldt med labert legetøj og seje set-pieces, om ikke andet ifølge Ubisoft.	Action	Ubisoft	9
03	Spec Ops: The Line Effektiv shooter med en historie, der fuldstændig vender op og ned på vores forventninger.	Action	2K Games	8
04	Rayman Origins Vi siger det ligeud: Det her er et af de bedste platformspil i denne generation. Du SKAL prøve det.	Platform	Ubisoft	9
05	Max Payne 3 Max selv er måske blevet gammel og tyk, men hans spil føles lige så friskt som nogensinde.	Action	Rockstar	9
06	Dark Souls Do og do og dø så igen. Her i sommervarmen trængte vi til udfordring og hev rollespillet frem igen.	Action	Namco Bandai	7
07	Battlefield 3 Nu hvor Close Quarters-udvidelsen er landet, var vi nødt til at give Battlefield en tur mere.	Action	EA	9
08	Metal Gear Solid HD Collection 9 i magasinet og 8 på sitet af vores faste anmelder. Uanset hvad, så er der dømt god spilhistorie.	Action	Namco Bandai	8
09	LEGO Batman 2: DC Super Heroes LEGO-serien fornyer sig på bedste vis med en masse fremragende ideer - og nu kan heltene også tale!	Action	Warner	8
10	Journey Det tager dig ikke mere end måske to timer at gennemføre, men du må ikke snyde dig selv for det.	Eventyr	Sony	9

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

Gamereactor Top 10 Xbox 360

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Dust: An Elysian Tail Fantastisk smuk 2D-action med lækkert kampsystem og Metroid-inspiration. Summer of Arcade er fedt!	Action	Microsoft	9
02	Trials Evolution Har du ikke allerede prøvet Trials Evolution, er du gået glip af et af årets bedste spil. Seriøst.	Racing	Microsoft	9
03	Skyrim: Dawnguard Udvidelsen til Skyrim leverer en god historie, nye evner, nyt gear og vampyrer i stor stil.	Rollespil	Bethesda	9
04	Fez Det er så din hjerne næsten slår knuder når perspektivet flyttes og banerne løses. Herligt og finurligt.	Puzzle	Microsoft	8
05	Ghost Recon: Future Soldier Heftig action med alt hvad hjertet kan begære af skydevåben og avancerede fremtidsgadgets. Hurra!	Action	Ubisoft	9
06	Gears of War 3 Det er en bragende flot finale. Og et klippesolidt multiplayer-spil. Det her ryger frem i mange år endnu.	Action	Microsoft	9
07	The Amazing Spider-Man Sådan skal en filmlicens skæres. Filmen er fed, og det samme gælder spillet. Spil det efter bifturen.	Action	Activision	8
08	Mass Effect 3 Hvem havde troet, Mass Effect ville fungere så godt i multiplayer? Spillet er en stor sejr for Bioware.	Rollespil	EA	10
09	Spelunky En behård platformer med et uendeligt antal baner - helt perfekt til det danske sommervejr.	Platform	Microsoft	9
10	Tony Hawk's Pro Skater Tony Hawk skater tilbage til rødderne, og mindede os om hvorfor denne serie engang var den sejeste.	HD Sport	Activision	8

Gamereactors købeguide er ikke et udtryk for officielle salgslistes. Dette er et udtryk for, hvad der åd vores timer når vi slappede af alene med karesten eller sammen med vennerne i denne måned i spilens verden. Vi elsker spil, men vi elsker ikke alle spil lige meget. Heller ikke selvom de sælger godt.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

RAINBOW MOON

SIDEQUEST STUDIOS / EASTASIASOFT

Vores mening: Rainbow Moon er et taktisk rollespil i stil med Tactics Ogre og Final Fantasy Tactics, der på charmerende vis skuer tilbage mod genrens rødder. Derfor er det måske en anelse tungt at komme i gang med, men dybden er enorm, og stemningen ganske hyggelig. Når først kampsystemet åbner sig op, viser Rainbow Moon sig fra sin bedste side. Historien er måske ikke den bedste, og man skal være klar til at grinde af kamp på kamp på kamp - men er man det, vil det vise sig at Rainbow Moon er en lille PSN-perle, som der kan trækkes rigtig mange timers underholdning ud af.

Til dig som elsker: Old school rollespils-gameplay



MÅNEDENS FOKUSTITEL

SKYRIM: DAWNGUARD

BETHESDA / BETHESDA

Vores mening: Hvad Dawnguard-udvidelsen gør rigtig godt er, at den blander sig sømløst ind i Skyrim-oplevelsen. Og alligevel introducerer den nye perks, mange flotte fjender, nye mekanikker og en rigtig god historie med masser af kød på. Er du fan af Molag Bal og vennerne bliver du ikke skuffet. Få timer inde i det ret lange eventyr er der heller ikke længere nogen tvivl om, at de nye omgivelser ikke bare er genbrug af gamle teksturer og fjender. Nyt Dragonbone-udstyr, nye shouts og våben som eksempelvis crossbows fuldender en tæt på perfekt pakke.

Til dig som elsker: Skyrim. Var du vild med det enorme rollespil, må du ikke gå glip af denne udvidelse.





HÅNDHOLDTE

INFORMATION

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

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

Gamereactor Top 5 Håndholdte

Nr.	Spittitel	Format
1	Mutant Mudds	Nintendo 3DS
2	Outwitters	iPad, iPhone
3	Gravity Rush	PS Vita
4	N.O.V.A. 3	iPad, iPhone
5	Tales from Space: Mutant Blobs Attack	PS Vita

NINTENDO WII

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



Gamereactor Top 10 Wii

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Rollespil	Nintendo	10
02	Rayman Origins	Platform	Ubisoft	9
03	Beat the Beat: Rhythm Paradise	Musik	Nintendo	8
04	Super Mario Galaxy 2	Platform	Nintendo	10
05	The Last Story	Rollespil	Nintendo	8
06	Xenoblade Chronicles	Rollespil	Nintendo	9
07	Pandora's Tower	Rollespil	Nintendo	8
08	Fast: Racing League	Racing	Shin'en	8
09	Disney Epic Mickey	Action	Disney	9
10	Boom Street	Party	Nintendo	8

Gamereactors liste over Wii-spil står næsten stille. Til gengæld kunne vi nyde godt af de mange 3DS-titler på vores nyindkøbte 3DS XL. Har du prøvet Mutant Mudds? Hvis ikke er det afgjort værd at hente på Nintendos eShop. Det er herligt platformen til lige omkring 60 kroner. Og så er 3D-effekten faktisk sjov på dette spil.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

NINTENDO / NINTENDO

Vores mening: Den store oplevelse ved Beat the Beat fås ved at blive slynget fra bane til bane, lære rytmen i musikken på rekordtid, og så ellers have styr på det hele før man giver sig i kast med de remix-baner, hvor flere udfordringer blandes sammen på en gang. Det er utvivlsomt sådan rytme-eventyret bør nydes, og gør man det, er her en herligt vanvittig oplevelse, der både blander udfordring og simplicitet på en måde som kun Nintendo formår. Ligesom Wario Ware-serien, der tydeligvis har fungeret som inspiration for Beat the Beat, ved man aldrig hvad man kan forvente. **Til dig som elsker:** Rytme og vanvid.



WINDOWS PC

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



Gamereactor Top 10 PC/Mac

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Diablo III	Rollespil	Blizzard	9
02	Tera	MMO	Ubisoft	8
03	The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollespil	Bethesda	10
04	Battlefield 3	Action	EA	9
05	Max Payne 3	Action	Rockstar	9
06	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	8
07	The Walking Dead	Action	TT Games	7
08	Team Fortress 2	Action	Valve	9
09	Legend of Grimrock	Rollespil	Almost Human	8
10	Quantum Conundrum	Puzzle	Square Enix	8

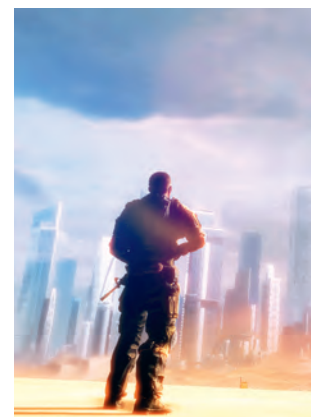
Gamereactors ... vent... hvis du har en god spilleje, så send den til Lea.West@gamereactor.dk. Kommer den med her i bladet, så får du en spilpræmie. Vores Gamereactor-læser Emil står bag denne måneds tørreste glæde. Spørgsmål: Hvorfor er Ganondorf bange for internettet? Svar: Der er for mange links.

MÅNEDENS FOKUSTITEL

SPEC OPS: THE LINE

YAGER DEVELOPMENT / 2K GAMES

Vores mening: Det er historien, og især historiefortællingen, der for alvor hæver Spec Ops: The Line fra at være et fint actionspil til en anbefalelsesværdig oplevelse. Selvom spillet lader sig kraftigt inspirere af Apocalypse Now, så går det sine egne veje, og føles på mange måder mere som en hyldelse. Stemningen er som et moderne og desperat Vietnam, og vanviddet omkring en bliver stadig mere voldsomt, jo længere man kommer. Det er helt forfriskende med et militær-skydespil, der totalt ignorerer de typiske klicheer med terrorister og masseødelæggelsesvåben og går efter substansen i stedet. **Til dig som elsker:** Skydespil med en ordentlig historie.





BONUS

På www.gamereactor.dk finder du udover din daglige dosis spilyheder og artikler også et aktivt community hvor der blogges og diskuteres alt mellem himmel og jord.

Læserne blogger

Du kan dagligt finde nye blogge på Gamereactor. Herunder kan du læse en af de mere specielle fra vores Gamereactor-bruger Dummiz.

Klokken er ca. 04:33 jeg ligger trygt under den varme dyne sammen med kæresten. PLUDELIG vågner jeg med et sæt. Jeg sætter mig op, og hvad er det? Jo den er god nok mine spider-reflekser går amok.

Jeg skynder mig som en anden superman ud på toilettet og inden hunden overhovedet registrerer at jeg løb forbi den, ja så står jeg der ude fra badeværelset igen iført min røde og spændstige spandexdragt. JEPS, jeg er Spiderman.

Mine Spider-reflekser fortæller mig at den er helt gal nede ved lokal brugsen.

Jeg kommer lige ud af trappeopgangen (Tager altid døren da jeg ikke er glad for højder... ja ja rimelig surt når man er Spiderman, jeg ved det godt) jeg skynder mig at løbe ned til brugsen hvor der står 2 alkoholikere og er ved at tømme hele biksen for kartonvin.

KRASH *BOOM* *BAAUW* *OUCH* Ja så er de rullet ind i spindelvæv. Jeg napper min iPhone og ringer efter Politiet så røverne kan komme bag lås og slå.

Senere på aftenen hænger jeg bare og dingler med hovedet ned af oppe fra husgavlen. Pludselig kommer kæresten hen og tager masken af mig og kysser mig blidt på munden. *POOOOF* jeg vågner med et sæt og opdager det kun var en drøm men til mit held var det godt jeg vågnede for ude foran vinduet var der et skarpt lys der lyste hele værelset op.

Jeg får rejst mig op og kommer op og trækker persiennen op *GISP* hvad er det? Bat-signalet lyser på himlen jeg tænker strakt at der må være et kald på Batman og ganske rigtig det var der. *SWOOOSH* ud på toilettet igen og få sekunder efter står jeg ude på gaden i fuld batman-mundering. Hr. og fru. Jensen kigger godt nok lidt da jeg står der i min lækre dragt (De var nok skide misundelige) men jeg er ligeglad, for jeg er BATMAN byens frelser.

Jeg render på byens tage indtil jeg når ind til torvet og jeg venter.....og venter.....og venter mørket falder på og jeg falder i et med skyggerne på tagene.

PLUDELIG ud fra ingenting springer Jokeren og

hans kumpaner ud fra Østjyske Bank (Som iøvrigt ligger på torvet ;)) i hånden har de en masse tasker som jeg antager der er penge i * POOOF* jeg kaster en gas granat og *WUPTI* står jeg ansigt til ansigt med disse vilde kumpaner.

"PÅ ham drenge", råber jokeren mens han griner hånligt. Jeg tager hurtig min Batarang og kaster den *SMASH* SMASH* *SMASH* *SMASH*. Jeg var så heldig at ramme alle kumpanerne i første kast.

Nu er der kun mig og Jokeren, og ham kan jeg kun lige ane skyggen af da han er langt foran mig. Jeg kalder efter min kværn. Kværnen kommer (En HONDA CBR1000 ;)) Jeg vrider øret i bund på kværnen og når næsten op på siden af jokeren. Jeg hopper af motor-



cyklen og breder mine store vinger ud mens jeg flyver hen over og forbi jokeren. Fedt tænker jeg jokeren så mig ikke og nu løber han lige mod mig. *POOF* endnu en røg granat er kastet i stedet for at lande foran jokeren så rammer jeg ham desværre lige i hovedet og han besvimer.

IKKE den fedeste måde jeg kunne besejre mit nemesis men ned det kommer han. Jeg napper igen min iPhone og ringer efter politiet og de henter ham og smider ham i hullet.

POOOF Så vågner jeg til mit virkelige liv. Jeg blev fanget i en dagdrøm mens jeg stod og luede ukrudt i kolonihaven. Kender I det?

/Dummiz

LANG LØRDAG MED RASMUS

SÅDAN AFSLØRER MAN ET SPIL

Rasmus kommenterer på spillindledninger i vores faste lørdagssektion

Attention spiludgivere. Kig godt på måden, Ubisoft præsenterede Watch Dogs på ved E3. Det er et præmieeksempel på alle de ting, man kan gøre rigtigt, når man skal annoncere et helt nyt spil til omverdenen.

På lidt over et kvarter fik de først fanget vores opmærksomhed med kvik, lynhurtig og ærlig talt også lidt skræmmende trailer, der tegnede spillets univers op, men inden vi kunne nå at tænke "hvad fanden var det?", skod de gang i en ti minutters gameplay-demo, der fortalte os stort set ALT hvad vi havde brug for at vide. Spiltype, gameplay-elementer, skyderi, dialog, eminent grafik, multiplayer - de nåede at dække det hele og ikke bare vække vores appetit, men få os til at sidde og savle.

Det kan resten af branchen lære noget af. Jeg har svært ved at mindes hvornår nogen sidst har annonceret en spritny IP og gjort det med live gameplay lige med det samme. Alt for tit er vi blevet spist af med en eller anden pre-renderet koncepttrailer, en mellemskvens, eller bare et sammenklip af lidt eksplosioner, hvinende dæk og ting, der braser sammen. Det er flot, uden tvivl, og nok til at pirre vores nysgerrighed - men alt for ofte i retning af "jeg gad vide, hvad fa'en det egentlig er for noget", snarere end en ubændig trang til straks at kaste sig frådende over det.

Ikke så meget pjat med at med at tease og lege kispus, nej, de viste godterne frem. Sådan!



LANG LØRDAG MED THOMAS

Et spil var nok til Gamecube

Tingene går stærkt for Nintendo lige for tiden. Fra at have siddet på toppen af spilbranchen med Wii er det hele lige pludseligt blevet vendt til negative finansielle resultater og en kommende konsol som ingen øjensynligt kan blive kloge på. Det er dog langt fra første gang Nintendo har måttet kæmpe for sin del af kagen, og faktisk var historien den samme med konsollen som giganten lancerede før Wii: Gamecube.

Foruden det firkantede design var der egentlig ikke særlig meget der interesserede mig ved den underlige konsol - selv

controlleren virkede utilstrækkelig når det gjaldt de genrer jeg plejede at bruge tiden på, til trods for at den lå godt i hånden.

Værst var dog, at Nintendos egne titler ved udgivelsen for en gang skyld virkede forføjede og kedelige. Wave Race: Blue Storm var ikke halvt så godt som dets forgænger på Nintendo 64, Crazy Taxi var sjovt i ti minutter, og selv det hyggelige Luigi's Mansion var meget langt fra de platformseventyr der normalt plejede at kendetegne lanceringen af en ny Nintendo-konsol. Tilbage var det solide Eternal Darkness og Super Monkey Ball, der trods deres kvaliteter ikke var nok til at få mig til at købe

konsollen.

Gamecuben var med andre ord en overordentlig skuffelse for mig i lang tid, og alligevel var det netop denne konsol der gav mig nogle af mine bedste spilminde - det krævede blot lige en ventetid på næsten et år.

Knap elleve måneder efter Gamecuben var landet i de danske spilbutikker, var jeg nemlig et helt andet sted i verden. En pressetur havde sendt mig til Los Angeles, og da jeg helt havde droppet at følge med i udgivelserne på Nintendo-plattformen, var jeg ikke helt klar over hvornår de forskellige titler stod til at udkomme. Forestil dig derfor min overraskelse da jeg lidt

nysgerrigt spørger en Gamestop-ansat hvornår The Legend of Zelda: Windwaker udkommer, og han svarer "Det kom i går, skal du have det med?".

Pludselig havde jeg købt en sort Gamecube med Links nyeste eventyr og Metroid: Prime, smidt det i tasken og gjort klar til at flyve hjem.

En rejse på knapt 24 timer var da heller ikke i nærheden af at være nok til at fraholde mig fra at sætte det hele til fjernsynet, så snart jeg trådte ind i lejligheden. Begge disse titler skulle vise sig at blive nogle af mine bedste spiloplevelser.

Thomas Blichfeldt



DJÆVELEN OG GULDÆGGET

Emil snakker skydespil

Samtidig med at internettets mange fora kollektivt forsøger den merkantile djævel i form af Activisions Bobby Kotick, så langes udgivers Call of Duty-serie snildt over disken i millioner af eksemplarer, hvert år. Og serien omsætter ligeledes for milliarder. Enhver forretning med respekt for sig selv, og derved bundlinjen, ville på ingen måde opgive sådan en forretningsmodel. Og tværtimod (eller måske netop for at tjene mere) har Activision skabt Elite for bedre at kunne servicere deres kunders nuværende og fremtidige behov for stats og følelsen af at tilhøre et community.

Men dette paradoks mellem den gode forretning og kritik vedr. mangel på innovation, rammer ikke Call of Duty, men resten af markedet for førstepersonsskydespil.

Når Free Radicals Steve Ellis udtrykker "at

ingen skydespil tjener penge," så er det jo et udtryk for, at markedet er mættet af spil, der grundlæggende benytter de samme mekanikker. Eksplosioner, heltemodige soldater, med eller uden übercool nanodragter og en masse militærtingo - kan I genkende den beskrivelse?

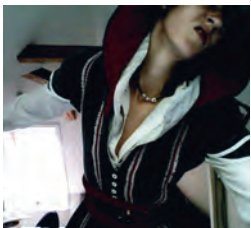
Call of Duty er en flot eksekveret serie, der absolut har fortjent sin succes, men seriens afbildning af krig bliver mere og mere virkelighedsfjern og mere forudsigelig - og det er næppe en god forretning på lang sigt, hvis spillene inden for fps-genren ikke frigør sig fra Call of Dutys slipstrøm.

Det kan godt være, at der er blevet kastet en bombe, men tanken om mere bombastisk krig rører mig ikke det fjerneste. Hverken som anmelder eller som kunde.

På den måde er jeg ikke et særsyn, for med adgang til spil på mobilen, iPad'en, to konsoller og en pc, hvorfor skulle jeg så spille et spil, jeg grundlæggende har spillet før?

Emil Ryttergaard

FLESHERBOY INTERVIEWER



ASUKASTWIN

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.

Hvad er din største styrke socialt set?

Jeg kan ikke blive uvenner med nogen, da der er meget jeg ikke tager alt for seriøst. Eller sådan noget... Det er i hvert fald ikke sket endnu. Jeg elsker alle!

På hvilket punkt er du dobbeltmoralsk?

På den ene side synes jeg ikke det er i orden at nasse. På den anden side gør jeg det altså også selv en gang imellem. Mest når det drejer sig om mad.

Har du nogensinde været jaloux?

Det kan jeg virkelig ikke huske. Ikke i nyere tid i hvert fald. Men jeg kan godt få mindreværdskomplekser, når alle de pæne piger vimser rundt og lufter babelutterne og svinger med måsen.

Hvad er det mærkeligste som du kan finde på at gøre i en elevator?

Hoppe og synge højt, men det er vist meget normalt.

Læs hele interviewet på Gamereactor.dk i flesherboys blog

BRUGERANMELDELSE



CLASH OF HEROES

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

Det er med spænding i maven at jeg går igang med den seneste konvertering af det prisbelønnede DS-spil, Might & Magic: Clash of Heroes. Begejstringen har været stor for DS-udgaven og siden udgivelsen har folk råbt efter spillet på andre platforme. Spillet er nu landet på Xbox Live Arcade og PSN.

Clash of Heroes er et puzzle-RPG. Kogt ned så har spillet elementer fra f.eks. Puzzle Quest, men med flere rpg-elementer, især i singleplayer-delen.

Når man er færdig med denne del, så kan man spille multiplayer - også 2vs2 co-op! Det er her man oplever kernen af selve spillet, nemlig selve kampene. Forestil dig et slags brætspil hvor begge parter har x antal brikker at rykke med og disse kan sættes sammen i forskellige kombinationer. F.eks. 3 på stribe giver angreb, 3 på langs giver en mur.

Det lyder simpelt - og er simpelt, men der er mange muligheder i de forskellige spil. Da hver faktion har forskellige perks at vælge imellem, samt forskellige slags tropper med magiske egenskaber kommer strategien frem i spillet. Jeg har spillet utallige kampe online og næsten hver kamp er forskellig. Vi snakker om et spil der godt kan minde lidt om skak på speed!

Capbara Games som også udgiver det fantastiske Superbrothers: Sword & Sorcery EP, har en ganske fed feature i spillet; Hvis du går igennem singleplayer-delen får du 5 specielle enheder som du kan bruge i multiplayer. Dette virker som en god ide, da mange har lyst til begge dele, og siden man samtidig lærer spillets regler i singleplayer-delen, så virker det som en super bonus at du oplåser ting, du skal bruge senere i multiplayer.

Undertegnede er blevet betaget af denne type gameplay og allerede nu venter jeg spændt på en efterfølger og evt. en udgave på iPad! Imellemtiden kan jeg ikke gøre andet end at anbefale dette spil til alle der

har lyst til et simpelt brætspil med visse rpg-actionelementer.

Michael Iversen



Redaktionen blogger på GR

Blog amok

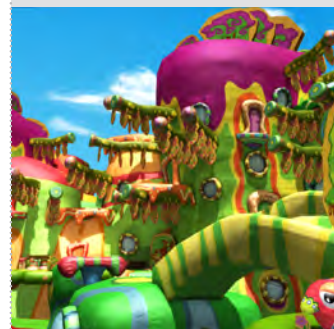
PC-oplevelser fra dengang

Før vi alle sammen fik internet og bredbånd derhjemme, så var det en nærmest uoverkommelig logistisk udfordring at spille multiplayer mellem to pc'ere. De fleste af os havde kun én, og den skulle deles med resten af familien - altså var der ikke noget med at slæbe den hjem til en kammerat i weekenden. Spil over modem var heller ikke det fede - minuttaksterne var høje, og man spærrede telefonlinjen.

Men på et tidspunkt i folkeskolen fik en af mine nære venner en bonusbror - der havde sin egen pc, og et serielkabel langt nok til at vi kunne trække det mellem deres værelser. Nu skulle der fandme spilles Doom!

Pulsen stiger. Hænderne begynder at ryste. Jeg mærker et sug i maven. Og vi er ikke engang begyndt endnu! Bonusbror David tørrer os selvfølgelig - han er erfaren Doom-spiller. Men jeg får stadig nogle gode frags ind.

Det er hæsblæsende! At kæmpe mod et andet menneske er ikke bare en anden verden, det er et andet univers!



Farver! Boom!

Gråt, gråbrunt, sort, nøddebrun, jordfarvet eller bare fesenit ultra-kedeligt. Kært barn har mange navne. Det virker om om udviklere i dag ofte kun kan tænke i de nuancer med mindre det skal være ultra børnevenligt på mobil eller fra Nintendo.

Lad os få farverne tilbage i spil. Sådan cirka var mine tanker tidligere i dag. Og det ser ud som om at mine bønner er blevet hørt.

Det crowd-fundede spil Tink er på vej til PlayStation 3, Xbox 360, PC og Mac, og det ser så skont ud. Det vil være spilbart på dette års Gamescom, så mon ikke vi har flere indtryk til den tid.

Historien passer i øvrigt ganske godt med de sprudlende farver, da den handler om denne helt, som skal bringe farverne tilbage til en død og livløs verden. Det koncept er på ingen måde nyt, men der er bare et eller andet ved de sprode og sprudlende farver der fanger.

Lad os håbe et det kan leve op til potentialet.

OMKAMP World of Warcraft

Platform PC, Mac Premiere 2004/05

Det hænder jævnligt, at jeg finder et gammelt spil, jeg ikke har rørt i årevis, frem fra hylderne, men der er noget over World of Warcraft, som intet andet spil har kunnet matche: det føles som at komme hjem. Som et gensyn med et sted, man ikke har været længe, snarere end at spille et spil. Minderne vælter frem. Man ser gamle venner og bekendte. Tænk at ham tossen derovre stadig spiller. Tænk at det der guild stadig findes. Og hov, der står vores gamle main tank jo! Hej med dig!

Cataclysm vendte op og ned på mange ting i World of Warcraft, og spillet er i dag langt nemmere at gå til for dem, der måske har begrænset tid, end det var i gamle dage. Det tager et par klik med musen at finde en gruppe til en dungeon, det er forholdsvis ligetil at finde nyt og bedre gear, og når du først har udstyret i orden, skal der igen kun et par klik med musen til for at komme på raid. At besejre Deathwing er ikke forbeholdt de virkelig hardcore folk, der spiller konstant (med mindre det er på

Rasmus tager et gensyn med Azeroths fortræffeligheder

Heroic-indstillingen).

Bevæger man sig uden for hovedstederne, er Azeroth dog et ensomt sted. I 80-85-zonerne kan man være heldig at finde nogen, der er ved at leve en alt op, men ellers har man de fleste områder helt for sig selv. Men selve endgamet er mere tilgængeligt end nogensinde, med masser af opfindsomme quests på vejen dertil.

Har du ikke rundet Cataclysm af endnu, er dette det perfekte tidspunkt at gøre det på, inden Pandaria lander i næste måned.

Mobil Månedens download-anbefalinger



Manos the Hands of Fate

iPad, iPhone

Ville du ønske, at du kunne støve din gamle Nintendo af og på magisk vis få et helt nyt spil til den? Så er Manos løsnin-gen. Det er retro i tykke regnbuefarvede pixelerede stråler. Det er simpel run'n'gun med fokus på platforms-elementerne. Tænk Megaman blandet med lidt Mario og Castlevania, og så er du der næsten. Musikken er herlig og grafikken i top.

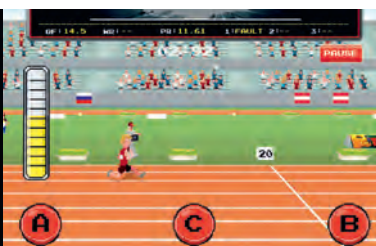
Styringens virtuelle pad og knapper fungerer fint på både en stor og lille skærm. Snup det hvis du savner action af den gamle skole.



1000000

iPad, iPhone

1000000 gør som Puzzle Quest og så mange for den, det beder spilleren om at matche symboler for at lave angreb, forsvar eller åbne kister. Og så sender det ellers den firkantede helt på eventyr mod alskens fjender. Titlen er samtidig scoren du skal nå for "frihed" og hver spil-session tæller i puljen. Grafikken er retroherlig. Musikken chiptune-skønbidder. Og når du så har loot, levels, skills og mange, mange, mange overraskelser gemt, ja så har du formlen på en vandedannende omgang underholdning.



Retro Athletics

Android

Er du Android-ejer er der også god grund til at hygge sig med OL-spil. Udover det officielle London 2012-spil (der pudsigt nok hedder London 2012 - Official Game), så er der et, der helt sikkert tiltrækker gamle retro-freaks som denne signatur. Retro Athletics (tidligere Retro Olympics, men det navn var beskyttet) byder på virtuel button-mashing og herlige pixelerede figurer i alle de sædvanlige sportsgrene. Det har en mindre reklame i toppen, men er gratis at hente og sjovt at spille.

FRA PRODUCENTEN TIM BURTON OG INSTRUKTØREN AF 'WANTED', TIMUR BEKMAMBEV



JIM BURTON PRESENTS THE FILM BY TIMUR BEKMAMBEV

ABRAHAM LINCOLN VAMPIRE HUNTER

PRÆSIDENT OM DAGEN, JÆGER OM NATTEN

I BIOGRAFERNE NU

SE DEN I 3D

[WWW.FACEBOOK.COM/LINCOLNVAMPIREHUNTER](http://www.facebook.com/LINCOLNVAMPIREHUNTER)

15

SOUNDTRACK ON

IMAX



MMO-MUSEN

Lee tog en prøvetur med **Logitech G600**, en mus der gerne vil lege med MMO-gamere verden over.

GADGET

Logitech G600

Tekst Lee West

Du kender det sikkert. Du er i kamp i dit yndlings-MMO og få sekunder inden du får lagt modstanderen ned, bliver du ristet af en spell, der lige nøjagtigt slipper forbi dit forsvar. Hvis bare din mus havde flere knapper. Måske ligesom Razers 17-knaps

Naga-mus? Sådan cirka skulle man tro at Logitech har tænkt inden de gik i gang med udviklingen af deres G600-mus. De har bare besluttet sig for at tage skridtet videre.

Hele tyve knapper er der blevet plads til, hvoraf 12 er placeret i tommelfingerposition på siden (med andre ord, du skal være højrehåndet for at få noget fornuftigt ud af denne mus). At knapperne ikke er flade, er

en smart detalje, hældningen gør nemlig at du selv i blinde har en fin fornemmelse af hvor de er placeret. Hvis ikke så er der lys (i flere farver) i knapperne.

Software er til Windows, men musen registreres fint af din Mac. I sidste ende er det dog et spørgsmål om ergonomi passer til din hånd, så giv den en køretur hvis du er fristet. Teknikken fejler intet.

Vi skriver om Gadgets!

Husk at du altid kan finde masser af gadget-tekster og anmeldelser på Gamereactor.dk/gadgets



K750

Trådløst soldrevet keyboard

Man skal ikke kigge mere end et par sekunder på Logitechs K750 for at indse at den schweiziske gigantens designere har haft noget specielt i tankerne da de designede keyboardet. Med dets kun 8 millimeter tynde profil, lave vægt og rummelige tasteløsning, ser utroligt indbydende ud. Kun den øverste del, som består af smarte solceller, der lader batteriet op, odelægger æstetikken en smule. K750 er dog en fornøjelse at bruge, men gør sig med sine lave taster bedre til tekstbehandling end spil for de fleste.



Logitech G19

Et tastatur til gameren

Det er meget tydeligt at Logitechs planer med G19 har været nogle helt andre, end med K750-keyboardet fra fabrikanten på denne side. Designet er voldsomt, knapperne høje og løse, baggrundsbelystningen på plads, og så er det hele prydet med en LCD-skærm på midten af keyboardet. Som om det ikke var nok, findes der i venstre side 12 ekstra knapper som du selv kan sætte op med genveje til dine favoritspil.

Tekstbehandling er ikke dets forte, men funktionerne er på plads til alskens spil.



Ouya

En Android-konsol

Ouya er noget så anderledes som en Android-baseret konsol, der skal sælges for under 600 kroner.

Yves Behar, som er manden bag One Laptop Per Child-programmet, er bagmanden på dette projekt. Med sig har han en bunke rutinerede folk som Ed Fries (Xbox fame), Amol Sarva (Peek) og Julie Uhrman (IGN).

Der dukker dagligt nyt op om den lille enhed, der er på størrelse med en professorterming. En del af branchens store er allerede bag maskinen. Læs mere på gadget-siderne på Gamereactor.dk



PHILIPS 273G3DH

Alt skal være 3D. Jonas kigger på en af de billigere 3D-skærme fra Philips.

Philips lover med deres nye 27" monitor prisbillig 3D til gaming og film. Med det meget mundrette navn 273G3DH er der tale om en LCD-skærm på 27 tommer med LED-baggrundsbelystning, og skærmen kan, som de fleste andre moderne monitorer, bruges med både PC og konsol. En VGA- og to HDMI-indgange er de tilslutningsmuligheder den byder på, og eftersom skærmen i sig selv ingen højttalere har, er der en line-out, så man kan tilslutte høretelefoner eller højttalere ad den vej.

Skærmen er i stand til at køre i fuld HD 1920 x 1080 - vi testede den med en PlayStation 3 tilsluttet, hvor den kører i 1080p, når det kan lade sig gøre. I det ene test-spil var vi begrænset til 720p, men det styrer PS3 og skærm ganske fint i fællesskab og sørger for at indstille systemet, så det passer. Der medfølger et sæt aktive 3D-briller, der ikke just ligner et par Raybans, men okay, hvornår har 3D-briller sidst gjort det?

Den første test, jeg udsætter skærmen for, er Batman: Arkham City. Jeg finder menu-punktet for 3D-funktionen og kan her vælge mellem Inficolor (briller med forskelligfarvet glas) og 3D-TV. Jeg vælger sidstnævnte og et kort sekund efter funktionen slået til. Jeg starter spillet op, tænder for brillerne (på en lidt underligt placeret knap på undersiden af stellet) og giver mig i kast med at drøne lidt rundt i Arkham City. Min første indskydelse er, at det egentlig ikke er specielt imponerende. Når man svæver i en lige linje hen over tagene, fungerer 3D-funktionen rigtig godt. Men så snart man foretager et sving eller bruger sin Batclaw for at komme op på et højt punkt, så kommer skærmen + mine øjne i problemer. De hurtige bevægelser er for meget for både monitoren og jeg.

Billedet bliver sløret og efter få minutter er jeg nødt til at tage en pause, da jeg ganske enkelt er træt i både øjne og hoved.

Crysis 2, som er det af spillene, der kan køre i 1080p, klarer sig straks bedre. Det er ikke perfekt, men det bliver ikke sløret i samme grad, når der sker flere ting på skærmen. Det hænder dog stadig, at responstiden ikke er i top, når tempoet i spillet bliver skruet i vejret, så selvom resultatet er bedre med Crysis 2, er det bestemt ikke perfekt.

Jeg smider også blu-ray-filmen The Three Musketeers på. Her får Philips' monitor lov til at spille med musklerne i et par actionfyldte scener, hvor den generelt klarer opgaven flot.

Selvom prisen på cirka 3400 kroner ikke er ekstremt høj for en 27" skærm med 3D-funktion, så er det dog tvivlsomt om skærmen egner sig til andet en børneværelset. Prøv før du køber.

FARCRY3



SINGLEPLAYER



MULTIPLAYER



CO-OP MODE

29.11.12



PREORDER NOW AND
GET 2 EXCLUSIVE MISSIONS
WITH THE LOST
EXPEDITIONS EDITION...

...AND GET MORE
CRAZY UNLOCKABLES WITH
THE INSANE EDITION!



GIGANTEN

18



PS3



Sony
Entertainment
Network



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

www.farcrygame.com



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2™

BIG NORDIC CHAMPIONSHIP

WINNERS FROM DENMARK,
SWEDEN, NORWAY AND FINLAND
WILL QUALIFY TO PARTICIPATE IN
THE EUROPEAN FINALS

JOIN AND READ MORE AT
WWW.GAMEREACTOR.DK SE NO FI



TEKKEN TAG TOURNAMENT™ 2 & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. "Playstation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.